(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-6047
(P2024-6047A)
(43)公開日　令和6年1月17日(2024.1.17)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　2　ＯＬ　（全4159頁）

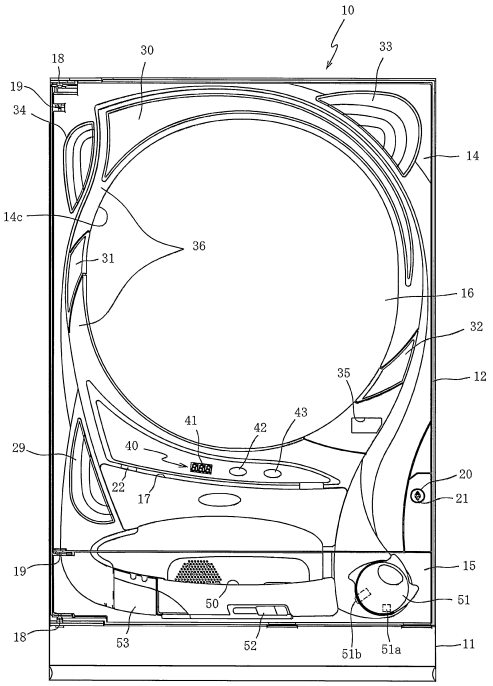
(21)出願番号　特願2022-106589(P2022-106589)
(22)出願日　令和4年6月30日(2022.6.30)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003409
弁理士法人トレスペクト
(72)発明者　袴田 哲生
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　加藤 善大
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　岡田 光永
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の利便性を向上できる遊技機を提供すること。
【解決手段】演出実行手段により実行される演出に関する段階情報として、複数の段階情報の中から１の段階情報が決定手段によって決定され、所定の検知領域内に進入した対象物を非接触で検知可能な検知手段を有する入力手段によって遊技者による所定の入力がされる。そして、所定の待機状態中に検知手段が対象物を検知したことに基づいて第１状態となった後における所定の第２状態中に入力手段を介して入力された選択情報に基づいて段階情報が決定手段によって決定されるため、不用意に段階情報が決定されてしまうことを抑制することができ、遊技の利便性を向上できる。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
判別を実行可能な判別手段と、
その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、
前記判別の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、
前記演出実行手段により実行される前記演出に関する段階情報として、複数の段階情報の中から１の段階情報を決定可能な決定手段と、
遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を有し、
前記入力手段は、所定の検知領域内に進入した対象物を非接触で検知可能な検知手段を少なくとも有し、
前記決定手段は、所定の待機状態中に前記検知手段が前記対象物を検知したことに基づいて第１状態となった後に発生し得る所定の第２状態中における前記入力手段による前記所定の入力に基づいて前記段階情報を決定可能であることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第１状態となった場合に、所定の記憶手段に記憶されている前記第１状態に関連する複数の関連情報を出力可能な出力手段を有し、
前記第１状態中に前記関連情報に対応した所定情報が前記入力手段を介して入力された場合に前記第２状態とすることが可能であることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の利便性向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の利便性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、遊技の利便性を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために本発明の遊技機は、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する段階情報として、複数の段階情報の中から１の段階情報を決定可能な決定手段と、遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を有し、前記入力手段は、所定の検知領域内に進入した対象物を非接触で検知可

能な検知手段を少なくとも有し、前記決定手段は、所定の待機状態中に前記検知手段が前記対象物を検知したことに基づいて第１状態となった後に発生し得る所定の第２状態中における前記入力手段による前記所定の入力に基づいて前記段階情報を決定可能である。

【発明の効果】

【０００７】

本発明の遊技機によれば、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する段階情報として、複数の段階情報の中から１の段階情報を決定可能な決定手段と、遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を有し、前記入力手段は、所定の検知領域内に進入した対象物を非接触で検知可能な検知手段を少なくとも有し、前記決定手段は、所定の待機状態中に前記検知手段が前記対象物を検知したことに基づいて第１状態となった後に発生し得る所定の第２状態中における前記入力手段による前記所定の入力に基づいて前記段階情報を決定可能である。

【０００８】

よって、遊技の利便性を向上することができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図４】第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図５】（ａ）は、第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面視下領域に設けられた可変入賞装の構造を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１制御例における可変入賞装置に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。

【図６】（ａ）は、第１制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における実際の表示画面を例示した図である。

【図７】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけるリーチ成立時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中における普通図柄変動の実行中の表示態様の一例を示した図である。

【図８】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図９】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図１０】第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図１１】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｄ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した

図である。
【図１２】（ａ），（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１３】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１４】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出中に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６】（ａ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図１７】（ａ）は、第１制御例における通常大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートあり、（ｃ）は、第１制御例における確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１８】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れを示したタイミングチャートである。
【図１９】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における、チャンスモード中における操作演出の内容の流れを示したタイミングチャートである。
【図２０】第１制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図２１】第１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２】第１制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２３】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７】第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用テーブルの

規定内容を模式的に示した図である。
【図２８】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常中特図２演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変中演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された連続予告実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶ報知実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン操作時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４】第１制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３５】（ａ）～（ｃ）は、第１制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３６】（ａ）は、第１制御例における背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、第１制御例における背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図３７】第１制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３８】第１制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９】第１制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図４０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図５２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図６０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図６１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図６４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６５】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図６６】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスモード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図７３】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図７４】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである

。
【図７６】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７７】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】第１制御例における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８２】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８３】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８４】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８５】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８６】第２制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８７】（ａ）は第２制御例における特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例における大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図８８】（ａ）は第２制御例におけるチャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示した図である。
【図８９】（ａ）は第２制御例における引き戻しゾーンの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例における引き戻しゾーン中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図９０】（ａ）は第２制御例におけるロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例におけるロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が９９００回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図９１】第２制御例におけるチャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。
【図９２】（ａ）は第２制御例における引き戻しゾーン中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図であり、（ｂ）は第２制御例における引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である。
【図９３】第２制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図９４】第２制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図９５】第２制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図９６】（ａ）は第２制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第２制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９７】（ａ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９８】（ａ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第２制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第２制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９９】（ａ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例における通常・第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１００】（ａ）は第２制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０１】（ａ）は第２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０２】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された引き戻しモード選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１０３】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された示唆態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１０４】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０８】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１０９】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１１０】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１１１】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１１２】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１１３】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１１５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１１６】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状

態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き戻しモード設定処理を示すフローチャートである。
【図１１８】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１９】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２確変状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２０】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２３】（ａ）は第２制御例の第１変形例における通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第１変形例における通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２４】（ａ）は第２制御例の第１変形例における通常状態において特図１の変動時間として３０秒が設定された場合の時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第１変形例における時短状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２５】第２制御例の第１変形例における昇格チャンスゾーン中に特図２保留で時短当選した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２６】（ａ）は第２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２７】第２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１３０】（ａ）は第２制御例の第２変形例における通常状態中の特図１抽選において第１時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第２変形例における通常状態中の特図１抽選において第２時短状態が付与される時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図１３１】第２制御例の第２変形例における大当たり当選した場合の変動パターンと時短当選した場合の変動パターンの一例を示した図である。
【図１３２】（ａ）は第２制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第２変形例における大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３３】第２制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３４】第２制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３５】第３制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１３６】第３制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。

【図１３７】第３制御例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図１３８】第３制御例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１３９】第３制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１４０】（ａ）は第３制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は第３制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図１４１】（ａ）は第３制御例における特図１の変動中に時短抽選結果示唆演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第３制御例における特図１の変動中に時短当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１４２】（ａ）は第３制御例における特図１の変動中に時短非当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第３制御例における重複当選した場合の大当たり当選報知画面の一例を示した図である。
【図１４３】（ａ）は第３制御例における時短抽選、大当たり抽選に重複当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、（ｂ）は第３制御例における時短当選、大当たり非当選であった場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、（ｃ）はは第３制御例における時短非当選、大当たり当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートである。
【図１４４】第３制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１４５】（ａ）は第３制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４６】（ａ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３制御例における第１特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第３制御例における第２特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４７】（ａ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３制御例における特図１大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第３制御例における特図２大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４８】第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４９】（ａ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第３制御例における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５０】第３制御例における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５１】（ａ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５２】第３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５３】第３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された抽選結果報知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４】第３制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図１５５】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５６】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処

理を示すフローチャートである。
【図１５７】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１５８】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１５９】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１６１】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１６２】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１６３】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図１６５】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６７】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１６８】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１６９】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】パチンコ機１０が有する遊技盤１３の変形構成を示した図である。
【図１７１】第４制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図１７２】第４制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図１７３】第４制御例における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図１７４】（ａ）は、第４制御例における第１当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第４制御例における第２当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第４制御例における時短当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第４制御例における小当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図である。
【図１７５】（ａ）は、第４制御例における大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第４制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図１大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７６】第４制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図２大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７７】第４制御例における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７８】第４制御例における変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７９】第４制御例における変動パターンテーブルの一部である通常状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１８０】第４制御例における変動パターンテーブルの一部である時短状態用変動パタ

ーンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１８１】第４制御例における変動パターンテーブルの一部である時短当選変動状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１８２】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１８３】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１８４】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１８５】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１８６】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１８７】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１８９】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１９０】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１強制停止処理を示すフローチャートである。
【図１９１】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１９２】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９３】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１９４】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９５】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９６】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１９８】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１９９】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２強制停止処理を示すフローチャートである。
【図２００】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２小当たり停止処理を示すフローチャートである。
【図２０１】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２０２】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２０３】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット更新処理を示すフローチャートである。
【図２０４】（ａ），（ｂ）は、第５制御例における第３図柄表示装置に表示される天井到達示唆演出画面の一例を示した図である。
【図２０５】（ａ）は、第５制御例における第３図柄表示装置に表示される天井到達変動

演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例における第３図柄表示装置に表示される天井中演出画面の一例を示した図である。
【図２０６】第５制御例における第３図柄表示装置に表示される天井中上乗せ演出画面の一例を示した図である。
【図２０７】第５制御例における各遊技状態の移行の流れを示した遷移図である。
【図２０８】（ａ）は、第５制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０９】（ａ）は、第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０】第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１１】（ａ）は、第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５制御例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５制御例における天井用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１２】（ａ）は、第５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１３】第５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された天井到達示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１４】第５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された天井到達時演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１５】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２１６】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。
【図２１８】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図２１９】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２２０】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２２２】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２２３】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２２４】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２２５】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２２６】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図２２７】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２２８】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２２９】（ａ）は、第５制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される遊技状態示唆演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第１変形例において遊技状態示唆演出にて第１時短状態が設定されていることが報知された後の表示画面の一例を示した図である。
【図２３０】（ａ）は、第５制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第１変形例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２３２】第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された遊技状態示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３３】第５制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図２３４】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３５】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６】第６制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図２３７】（ａ）は、第６制御例において天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態Ｂの間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例において時短状態Ｂから時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２３８】第６制御例において時短状態Ｂの間に大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２３９】第６制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図２４０】第６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２４１】第６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４２】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第６制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４３】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第６制御例における第１時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４４】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４５】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２４６】第６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４７】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２４８】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４９】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２５０】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。
【図２５１】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２５２】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。
【図２５３】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２５４】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２５５】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５６】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２５７】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図２５８】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２５９】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２６０】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図２６１】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２６２】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２６３】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２６４】第７制御例のパチンコ機の正面図である。
【図２６５】第７制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２６６】第７制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図２６７】第７制御例のＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図２６８】第７制御例のＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図２６９】第７制御例のＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図２７０】（ａ）は、第７制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第７制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図２７１】（ａ）は、第７制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第７制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図２７２】第７制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。
【図２７３】（ａ）は、第７制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における実際の表示画面を例示した図

である。
【図２７４】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態大当たり当選後の大当たり演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される敵討伐演出画面の一例を示した図である。
【図２７５】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される２ラウンド目終了後のインターバル中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される６ラウンド（最終ラウンド）中の討伐成功画面の一例を示した図である。
【図２７６】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される３ラウンド目の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される図２７６（ａ）でボタンを押した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７７】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される図２７６（ａ）でボタンを押さなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される６ラウンド（最終ラウンド）中の復活成功演出画面の一例を示した図である。
【図２７８】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の当たり画面の一例を示した図である。
【図２７９】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＶを狙え初回演出期間中にＶ入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２８０】第７制御例において第３図柄表示装置で表示される図２７９（ｂ）の後、Ｖを狙え初回演出期間経過後の表示画面の一例を示した図である。
【図２８１】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の最終変動（外れ）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態終了後の引き戻し演出画面の一例を示した図である。
【図２８２】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される引き戻し演出終了画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示されるラッシュ結果表示画面の一例を示した図である。
【図２８３】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出画面（ラッシュ中大当たり２ラウンド目）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（保留連、ラウンド昇格無し）の一例を示した図である。
【図２８４】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（ラウンド昇格あり）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（保留連あり）の一例を示した図である。
【図２８５】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連状態中の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連状態中のＮＥＸＴ演出画面（保留連あり）の一例を示した図である。
【図２８６】第７制御例において第３図柄表示装置で表示される連続保留連で表示ラウンド数がＭＡＸ（９ラウンド）を超えた場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２８７】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される待機状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モード選択画面の一例を示した図である。
【図２８８】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される特図変動中のステージ移行演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄

表示装置で表示される特図変動中におけるステージ固定操作画面の一例を示した図である。
【図２８９】第７制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図２９０】第７制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２９１】第７制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２９２】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９３】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９４】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９５】第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９６】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９７】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短最終変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９８】第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９９】（ａ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３００】（ａ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された討伐数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された討伐演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０１】第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された追加減少値選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０２】（ａ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出ステージデータテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された遊技環境データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０３】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３０４】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３０５】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図３０６】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図３０７】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図３０８】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図３０９】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図３１０】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１１】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図３１２】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３１３】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３１４】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図３１５】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図３１６】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ処理を示すフローチャートである。
【図３１７】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３１８】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１９】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３２０】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３２１】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３２２】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３２３】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３２４】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。
【図３２５】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３２６】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３２７】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３２８】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図３２９】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３３０】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される討伐演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図３３１】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たりラウンド中演出処理を示すフローチャートである。

【図３３２】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回インターバル中演出処理を示すフローチャートである。
【図３３３】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３３４】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３３５】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３３６】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３３７】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３３８】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり遊技中更新処理を示すフローチャートである。
【図３３９】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３４０】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される固定モード設定処理を示すフローチャートである。
【図３４１】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図３４２】第８制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３４３】（ａ）は、第８制御例における通常状態において時短図柄当選が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における第２時短状態に移行してから第１特別図柄の保留球を消化するまでの期間において実行されるチャンスタイム待機演出の演出態様の一例を示した図である。
【図３４４】（ａ）は、第８制御例のチャンスタイム待機演出において時短回数１０回が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例のチャンスタイム待機演出の実行期間中に第１特別図柄の保留球で大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図３４５】（ａ）は、第８制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たりＢに当選した場合の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たりＢに当選した場合の普図当たり遊技中に実行される第１示唆演出の演出態様の一例を示した図である。
【図３４６】（ａ）及び（ｂ）は、第８制御例における第２特別図柄に対応する変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。
【図３４７】（ａ）は、第８制御例における第２特別図柄の小当たり遊技中に実行される第２示唆演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例におけるラッシュ状態中に設定される演出態様の一例を示した図である。
【図３４８】（ａ）及び（ｂ）は、第８制御例においてラッシュ状態中にスルーゲートを通過した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図３４９】第８制御例におけるチャンスタイムの前後における演出態様の推移を示した図である。
【図３５０】（ａ）及び（ｂ）は、第８制御例におけるチャンスタイム中の特別図柄の状態、及び普通図柄の状態の対応関係を示した図である。
【図３５１】第８制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図３５２】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３５３】（ａ）は、第８制御例における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を

模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３５４】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第８制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３５５】（ａ）は、第８制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３５６】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された普図当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３５７】（ａ）は、第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３５８】第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された待機演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３５９】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３６０】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図３６１】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図３６２】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３６３】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。
【図３６４】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図３６５】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３６６】（ａ）は、第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図当たり時処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第３終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図３６７】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３６８】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３６９】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３７０】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３７１】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３７２】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図当たりコマンド処理を示すフローチャートである。
【図３７３】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図３７４】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３７５】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３７６】第９制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３７７】（ａ）は、第９制御例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、時短状態Ａにおいて最初の第２特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図３７８】（ａ）は、第９制御例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した後で第２特別図柄の保留球が規定個数貯まって時短終了条件が成立した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例において時短状態Ｂが設定された後、１回目に実行された第２特別図柄の変動表示中の演出態様の一例を示した図である。
【図３７９】（ａ）は、第９制御例においてＭＡＸボーナスに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例において時短状態Ｃの間に実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。
【図３８０】第９制御例における初当たり後の演出態様の推移と、第２特別図柄の状態との対応関係を示した図である。
【図３８１】第９制御例においてＭＡＸボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達して通常モードＢへと移行するまでの間の演出態様の推移を示した図である。
【図３８２】第９制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図３８３】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３８４】（ａ）は、第９制御例における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３８５】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第９制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３８６】（ａ）は、第９制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例におけるＭＡＸボーナス用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３８７】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３８８】（ａ）は、第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された攻撃アイコン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３８９】第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３９０】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図３９１】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３９２】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図３９３】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更

新処理を示すフローチャートである。
【図３９４】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３９５】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数判別処理を示すフローチャートである。
【図３９６】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３９７】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図３９８】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３９９】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理を示すフローチャートである。
【図４００】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４０１】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４０２】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図４０３】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図４０４】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０５】第９制御例の第１の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図４０６】第９制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４０７】（ａ）は、第９制御例の第１の変形例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４０８】（ａ）は、第９制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４０９】（ａ）及び（ｂ）は、第９制御例の第２の変形例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４１０】（ａ）は、第９制御例の第２の変形例において時短モードまたは引き戻しモードへと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第２の変形例においてＭＡＸボーナスモードへと移行した後で、時短リミット回数に到達する直前の時短状態Ｃにおける当たり変動演出の演出態様の一例を示した図である。
【図４１１】第９制御例の第２の変形例における時短状態中の普通図柄の変動表示、普通図柄の当たり遊技、および特別図柄の変動表示の対応関係を示した図である。
【図４１２】第９制御例の第２の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図４１３】（ａ）は、第９制御例の第２の変形例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４１４】第９制御例の第２の変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４１５】（ａ）は、第９制御例の第２の変形例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第２変形例におけるＭＡＸボーナス用

テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４１６】第９制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４１７】第９制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４１８】第９制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図４１９】第９制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図４２０】第９制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４２１】第９制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。
【図４２２】第９制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２３】第９制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４２４】第９制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図４２５】第１０制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４２６】（ａ）は、第１０制御例において確変状態Ａに設定されている場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における確変状態Ａでリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の一例を示した図である。
【図４２７】（ａ）は、第１０制御例における確変状態Ａで大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例におけるチャレンジボーナスのオープニング期間中の演出態様の一例を示した図である。
【図４２８】（ａ）は、第１０制御例におけるチャレンジボーナスのオープニング演出として、通常大当たりを報知するオープニング演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における確変状態Ａで昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４２９】（ａ）は、第１０制御例における確変状態Ａで昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における確変状態Ａで、失敗を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４３０】（ａ）は、第１０制御例における確変状態Ａで、昇格成功を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例において無敵モードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４３１】（ａ）は、第１０制御例における無敵モードにおいて、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが重複して実行され、第１特別図柄の変動表示が通常大当たり変動である場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における無敵モードにおいて、第２特別図柄の変動停止中に第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４３２】（ａ）は、第１０制御例における無敵モードで第２特別図柄の変動停止中に第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された後で、第２特別図柄の始動入賞を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における無敵モードにおいて第２特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合に実行されるブラックアウト演出の演出態様の一例を示した図である。
【図４３３】第１０制御例においてプレミアムラッシュモードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４３４】第１０制御例における各状態間の移行方法を示した図である。

【図４３５】第１０制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図４３６】第１０制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４３７】（ａ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４３８】（ａ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第１０制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４３９】第１０制御例における時短・確変Ａ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４０】第１０制御例における確変Ｂ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４１】（ａ）は、第１０制御例における確変Ｃ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における昇格演出用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４２】（ａ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４３】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４４４】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４４５】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図４４６】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４７】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図４４８】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４４９】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図４５０】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４５１】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図４５２】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４５３】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図４５４】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４５５】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図４５６】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図４５７】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図４５８】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４５９】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６０】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図４６１】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図４６２】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４６３】（ａ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される無敵モード中演出設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるプレミアムラッシュ中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４６４】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４６５】（ａ）は、第１０制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第１の変形例における確変Ｂ１用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６６】第１０制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６７】（ａ）は、第１１制御例におけるＭＡＸボーナスモードで４回目に当選した大当たりのエンディング期間中に実行されるＭＡＸボーナスモードのエンディング演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例におけるＭＡＸボーナスモードのエンディング演出においてＭＡＸラウンド突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４６８】（ａ）及び（ｂ）は、第１１制御例においてＭＡＸラウンド突破演出が実行された後のＭＡＸボーナスモードにおいて当選した大当たりのエンディング期間で実行される継続ジャッジ演出の演出態様の一例を示した図である。
【図４６９】（ａ）は、第１１制御例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例における時短状態Ａにおいて最初の第２特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４７０】（ａ）は、第１１制御例における時短状態Ａにおいて最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＡとなった場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例における時短状態Ｂにおいて最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＡとなった場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４７１】（ａ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４７２】（ａ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４７３】第１１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図４７４】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図４７５】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図４７６】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図４７７】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図４７８】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４７９】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。
【図４８０】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図４８１】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図４８２】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図４８３】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＭＡＸボーナス終了処理を示すフローチャートである。
【図４８４】（ａ）及び（ｂ）は、第１０制御例の第２の変形例における確変状態Ａでレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４８５】（ａ）は、第１０制御例の第２の変形例における確変状態Ａで、第１特別図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ａ）は、第１０制御例の第２の変形例における確変状態Ａで、第２特別図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図４８６】第１２制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４８７】（ａ）は、第１２制御例における通常状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例におけるＳＰリーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。
【図４８８】（ａ）は、第１２制御例における確変状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例におけるＳＰリーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。
【図４８９】（ａ）は、第１２制御例におけるＳＰリーチ発展後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における図柄仮揃い時の表示画面の一例を示した図である。
【図４９０】第１２制御例における図柄停止時の表示画面の一例を示した図である。
【図４９１】第１２制御例におけるＳＰリーチ中表示画面の一例を示した図である。
【図４９２】（ａ）は、第１２制御例における通常アングル表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における左アングル表示画面の一例を示した図であり、（ｃ）は、第１２制御例における右アングル表示画面の一例を示した図である。
【図４９３】（ａ）は、第１２制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面（次変動リーチ時）の一例を示した図である。
【図４９４】（ａ）は、第１２制御例における上アングル表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における通常アングル表示画面（上アングル移行示唆画面）の一例を示した図である。
【図４９５】（ａ）は、第１２制御例における通常状態における普図ロング当たり変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止直前の特図停止時表示画面の一例を示した図である。

【図４９６】（ａ）は、第１２制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における天井到達時の表示画面の一例を示した図である。
【図４９７】（ａ）は、第１２制御例における天井時短中の普図ロング当たり終了時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における天井時短終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図４９８】第１２制御例における天井時短終了時に普図ロング当たり変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図４９９】（ａ）は、第１２制御例における２回連続で同一の図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における２連続同一目の図柄が停止した次変動の表示画面の一例を示した図である。
【図５００】（ａ）は、第１２制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における一発告知演出中にボタンを押下した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５０１】（ａ）は、第１２制御例における当たり告知後の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における一発告知演出で当たり告知されなかった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５０２】（ａ）は、第１２制御例における一発告知演出中の２段階目の告知画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における一発告知演出の別表示画面（保留連）の一例を示した図である。
【図５０３】（ａ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５０４】（ａ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５０５】（ａ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１２制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５０６】（ａ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５０７】（ａ）は、第１２制御例における確変・第１時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第２時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５０８】（ａ）は、第１２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５０９】第１２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたリーチ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５１０】第１２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された加算時間態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５１１】第１２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された一発告知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５１２】第１２制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５１３】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図５１４】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図５１５】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。
【図５１６】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図５１７】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井時短更新処理を示すフローチャートである。
【図５１８】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図５１９】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５２０】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。
【図５２１】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５２２】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理（音声ランプ制御装置）を示すフローチャートである。
【図５２３】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図５２４】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図５２５】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５２６】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５２７】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５２８】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５２９】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図５３０】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５３１】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５３２】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５３３】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連続リーチ時態様決定処理を示すフローチャートである。
【図５３４】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。
【図５３５】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図５３６】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図５３７】第１２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理（表示制御装置）を示すフローチャートである。
【図５３８】第１２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

【図５３９】（ａ）は、第１３制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタンｐｕｓｈで楽曲変更した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５４０】（ａ）～（ｄ）は、第１３制御例における背景チェンジ演出にて表示される表示画面を示した図である。
【図５４１】（ａ），（ｂ）は、第１３制御例における背景チェンジ演出の流れを示した図である。
【図５４２】（ａ）は、第１３制御例における変動開始時のフリーズ演出表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における６秒間のフリーズ演出表示画面の一例を示した図である。
【図５４３】第１３制御例におけるフリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせを模式的に示した図である。
【図５４４】第１３制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４５】（ａ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５４６】（ａ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された昇格抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景変化抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４７】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された加算時間用態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４８】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５４９】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景変化演出終了処理を示すフローチャートである。
【図５５０】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図５５１】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。
【図５５２】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５５３】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５５４】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景チェンジ演出決定処理を示すフローチャートである。
【図５５５】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景変化演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図５５６】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図５５７】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図５５８】（ａ）は、第１４制御例における飛行演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における鳥ストック中の表示画面の一例を示した図である。
【図５５９】（ａ）は、第１４制御例における飛行演出からの発展時表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における飛行演出からの発展後表示画面の一例を示した図である。

【図５６０】第１４制御例における鳥ストック中演出の遅れパターンの流れを示した図である。
【図５６１】（ａ）は、第１４制御例におけるメロディーゾーン中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるメロディーゾーン中楽曲切替時の表示画面の一例を示した図である。
【図５６２】第１４制御例における曲履歴内に残っている楽曲が新たに再生された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５６３】（ａ）は、第１４制御例における変動演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるリーチ演出（前半）の表示画面の一例を示した図である。
【図５６４】第１４制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。
【図５６５】第１４制御例における確変状態中に実行される変動演出の流れを模式的に示した図である。
【図５６６】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５６７】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５６８】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例における第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５６９】第１４制御例における確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５７０】（ａ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５７１】第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された予告態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５７２】第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された予告態様シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５７３】第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５７４】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５７５】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動実行判定処理を示すフローチャートである。
【図５７６】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５７７】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲切替処理を示すフローチャートである。
【図５７８】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５７９】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５８０】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告態様設定処理を示すフローチャートである。

【図５８１】第１４制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理（表示制御装置）を示すフローチャートである。
【図５８２】第１４制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される鳥停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５８３】第１５制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５８４】（ａ）は、第１５制御例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。
【図５８５】（ａ）は、第１５制御例におけるリーチ変動中ボタン長押し操作時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるボタン長押し操作チャンスＵＰパターンの表示画面の一例を示した図である。
【図５８６】第１５制御例における図柄停止アクションと役物発光パターンの組合せを模式的に示した図である。
【図５８７】第１５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図５８８】第１５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５８９】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５９０】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回変動態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５９１】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。
【図５９２】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図５９３】（ａ）は、第１６制御例におけるキャラ先読み演出の開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるキャラ先読み演出中の表示画面を示した図である。
【図５９４】（ａ）および（ｂ）は、第１６制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図５９５】（ａ）は、第１６制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラあおり画面を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラ気絶画面を示した図である。
【図５９６】（ａ）は、第１６制御例におけるキャラ気絶からの復活後の咆哮画面を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるキャラ咆哮後の表示画面を示した図である。
【図５９７】（ａ）は、第１６制御例におけるキャラ先読み演出中のサイレントリーチ画面を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるキャラ先読み演出中に当たり保留を獲得した場合の表示画面を示した図である。
【図５９８】第１６制御例における当たり保留対象変動の表示画面を示した図である。
【図５９９】（ａ）は、第１６制御例におけるルーレット演出（１回目）の表示画面（特図変動１回目）を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるルーレット演出（１回目）のキャラ表示画面（特図変動２回目）を示した図である。
【図６００】（ａ）および（ｂ）は、第１６制御例におけるルーレット演出（１回目）の結果表示画面を示した図である。
【図６０１】（ａ）は、第１６制御例におけるルーレット演出（２回目）の結果表示画面を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるルーレット演出（２回目）の結果表示画面の一例を示した図である。
【図６０２】（ａ）は、第１６制御例における勇者キャラ演出の表示画面を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における特殊キャラ演出の表示画面を示した図である。

【図６０３】第１６制御例における特殊キャラ登場後のルーレット表示画面の一例を示した図である。
【図６０４】第１６制御例におけるルーレット演出と特図変動の流れを示した図である。
【図６０５】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図６０６】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６０７】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャラ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０８】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された音声種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０９】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたルーレットシナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６１０】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたルーレット態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６１１】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６１２】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み管理処理を示すフローチャートである。
【図６１３】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６１４】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６１５】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出用変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６１６】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出中態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６１７】（ａ）は、第１５制御例の演出変形例におけるリーチ変動中の操作演出の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の演出変形例における操作演出が実行された変動の次変動開始時の演出態様を示した図である。
【図６１８】（ａ）は、第１５制御例の演出変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。
【図６１９】第１５制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動中表示画面の一例を示した図である。
【図６２０】（ａ）は、各制御例の演出別例の確変状態における接近モード中表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、各制御例の演出別例の確変状態における超接近モード中表示画面の一例を示した図である。
【図６２１】（ａ）は、各制御例の演出別例における接近モード中のモード昇格演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、各制御例の演出別例におけるモード昇格時の外れ表示画面の一例を示した図である。
【図６２２】第１７制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。
【図６２３】（ａ）は、第１７制御例における蝶ボタン演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の蝶ボタン演出におけるボタン予告Ａ中の表示画面の一例を示した図である。
【図６２４】（ａ）および（ｂ）は、第１７制御例におけるボタン予告Ａ中にボタン操作した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６２５】（ａ）は、第１７制御例におけるボタン予告Ｂ中にボタン操作した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例におけるボタン予告Ｂ中にボタ

ン操作しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６２６】（ａ）は、第１７制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における異なる態様の花アイコンと蝶アイコンが表示された表示画面の一例を示した図である。
【図６２７】（ａ）は、第１７制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中に選択ボタン操作で楽曲選択中の表示画面の一例を示した図である。
【図６２８】（ａ）は、第１７制御例における大当たり遊技のオープニング画面（新楽曲出現時）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタンｐｕｓｈで全曲開放した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６２９】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。
【図６３０】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図６３１】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。
【図６３２】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図６３３】第１８制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６３４】（ａ）および（ｂ）は、第１８制御例における時短状態、確変状態突入時の演出態様の一例を示した図である。
【図６３５】（ａ）は、第１８制御例における時短最終変動の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における時短最終変動でラッシュモードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図６３６】（ａ）は、第１８制御例における時短最終変動で通常モードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における時短最終変動で、当該最終変動又は残保留内に大当たりがあることが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図６３７】（ａ）は、第１８制御例における時短最終変動で次回大当たりまで継続する確変状態が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における時短状態又は確変状態において、確変状態の期待度が高くなる示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図６３８】第１８制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図６３９】第１８制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図６４０】第１８制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６４１】（ａ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４２】（ａ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４３】（ａ）は、第１８制御例における時短最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４４】（ａ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり

乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４５】（ａ）は、第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたミニキャラ示唆選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４６】第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６４７】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図６４８】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図６４９】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６５０】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６５１】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６５２】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６５３】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６５４】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６５５】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６５６】（ａ）は、第１８制御例の第１の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートに対する初回の遊技球の通過を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例の第１の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートを遊技球が通過せずに５回の第２特別図柄の抽選が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図６５７】（ａ）は、第１８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択６１Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン６１Ａテーブルの構成を示したブロック図である。
【図６５８】第１８制御例の第１の変形例における弱ラッシュ用６１Ａテーブルの構成を示したブロック図である。
【図６５９】第１８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオ６１Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６６０】第１８制御例の第２の変形例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図６６１】（ａ）は、第１８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６６２】（ａ）は、第１８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン６１Ｂテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例の第２の変形例における時短・確変用６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１８制御例の第２の変形例における時短付与６１Ｂテーブルの規

定内容を模式的に示した図である。
【図６６３】第１８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオ６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６６４】第１８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図６６５】第１８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６６６】（ａ）および（ｂ）は、第１９制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。
【図６６７】（ａ）および（ｂ）は、第１９制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。
【図６６８】（ａ）および（ｂ）は、第１９制御例における時短モードの時短最終変動の１回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。
【図６６９】（ａ）は、第１９制御例における時短モードの時短最終変動の１回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例における時短モードの時短最終変動の演出態様の一例を示した図である。
【図６７０】（ａ）は、第１９制御例におけるループボーナス当選時の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例におけるループボーナスモード中の継続ジャッジ演出の一例を示した図である。
【図６７１】第１９制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図６７２】（ａ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６７３】（ａ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６７４】第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６７５】第１９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６７６】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図６７７】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図６７８】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６７９】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６８０】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスモード時処理を示すフローチャートである。
【図６８１】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短モード時処理を示すフローチャートである。
【図６８２】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６８３】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図６８４】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるループボーナス終了処理を示すフローチャートである。
【図６８５】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動

演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６８６】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６８７】（ａ）は、第２０制御例における可動役物が原点位置にある状態を示した図であり、（ｂ）は、第２０制御例における可動役物が作動位置にある状態を示した図である。
【図６８８】第２０制御例における可動役物の構成を示した図である。
【図６８９】（ａ）は、第２０制御例における可動役物が原点位置にある状態の遊技盤の縦断面図であり、（ｂ）は、第２０制御例における可動役物が下降している期間に作動位置センサがオフからオンに切り替わるタイミングの遊技盤の縦断面図であり、（ｃ）は、第２０制御例における可動役物が作動位置にある場合の遊技盤の縦断面図であり、（ｄ）は、第２０制御例における可動役物が振動下限位置にある場合の遊技盤の縦断面図である。
【図６９０】第２０制御例における役物可動演出中の可動役物の動作の流れを示した図である。
【図６９１】（ａ）は、第２０制御例における第１可動制御（進出シナリオ動作）の開始タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、（ｂ）は、第２０制御例における第１可動制御（進出シナリオ動作）の終了タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、（ｃ）は、第２０制御例における可動役物が振動下限位置まで下降したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図であり、（ｄ）は、第２０制御例における可動役物が作動位置センサの検出範囲の下限まで上昇したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図である。
【図６９２】第２０制御例における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図６９３】（ａ）は、第２０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６９４】（ａ）は、第２０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された退避シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第２０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６９５】第２０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６９６】（ａ）～（ｂ）は、第２０制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。
【図６９７】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６９８】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力開始・演出処理を示すフローチャートである。
【図６９９】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図７００】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図７０１】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７０２】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される進出

シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７０３】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７０４】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７０５】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される復帰対応シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７０６】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータコマンド監視処理を示すフローチャートである。
【図７０７】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図７０８】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図７０９】第２１制御例のパチンコ機の正面図である。
【図７１０】第２１制御例の遊技盤の正面図である。
【図７１１】第２１制御例のパチンコ機の背面図である。
【図７１２】（ａ）は、第２１制御例における枠ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第２１制御例における選択ボタンの正面図である。
【図７１３】第２１制御例における可変入賞装置の分解正面斜視図である。
【図７１４】第２１制御例における可変入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図７１５】（ａ）は、第２１制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が実行されている可動役物準備期間中における第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第２１制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が終了した後の待機期間中の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図７１６】（ａ）は、第２１制御例における可動役物第１演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタンを押下し、終了条件を成立させた状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第２１制御例における可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第２演出が実行された状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図７１７】（ａ）は、第２１制御例における役物演出で可動した可動役物が収納位置へと戻っている状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第２１制御例における可動役物第１演出の終了後に可動役物が収納位置へと移動している（退避している）状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図７１８】（ａ）は、第２１制御例における可動役物第１演出の終了条件が成立した状態で可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第２１制御例における追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図７１９】（ａ）は、第２１制御例における追加演出の別例を示す図であり、（ｂ）は、第２１制御例における別例の追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図７２０】（ａ）は、第２１制御例におけるアップ演出が実行された状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図７２１】第２１制御例における役物演出が実行され１周期目の振動動作中に終了条件が成立して落下動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。
【図７２２】第２１制御例における役物演出が実行され３周期目の振動動作中に終了条件が成立して上昇動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。
【図７２３】第２１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図７２４】第２１制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図７２５】（ａ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７２６】第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７２７】（ａ）は、第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７２８】（ａ）は、第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ用（確変・時短）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７２９】第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図７３０】第２１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。
【図７３１】（ａ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７３２】第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された追加演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７３３】第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２制御実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７３４】第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２期間表示選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７３５】第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された退避時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７３６】（ａ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された上昇シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７３７】第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７３８】第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７３９】（ａ）は、第２１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図７４０】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。
【図７４１】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動

処理を示すフローチャートである。
【図７４２】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図７４３】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図７４４】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図７４５】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図７４６】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図７４７】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図７４８】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図７４９】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割り込み処理を示すフローチャートである。
【図７５０】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図７５１】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７５２】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図７５３】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図７５４】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図７５５】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される報知処理を示すフローチャートである。
【図７５６】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図７５７】第２１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図７５８】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図７５９】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７６０】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図７６１】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図７６２】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図７６３】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図７６４】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図７６５】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図７６６】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエン

ディング処理を示すフローチャートである。
【図７６７】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図７６８】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７６９】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図７７０】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７７１】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図７７２】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図７７３】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図７７４】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図７７５】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時間経過更新処理を示すフローチャートである。
【図７７６】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７７７】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７７８】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７７９】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。
【図７８０】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２動作シナリオ決定処理を示すフローチャートである。
【図７８１】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２動作シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７８２】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図７８３】（ａ）は、第２２制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、（ｂ）は、第２２制御例における役物演出中にボタンＰＵＳＨでトータルミッションを達成した状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図７８４】（ａ）は、第２２制御例の役物スーパー４演出開始時における第３図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、（ｂ）は、第２２制御例の役物スーパー４演出の５周期目における第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図７８５】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図７８６】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。
【図７８７】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７８８】（ａ）は、第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された全体ミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１期間示唆演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図７８９】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された経過演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７９０】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７９１】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７９２】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第３振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７９３】第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７９４】（ａ）は、第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭに設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図７９５】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図７９６】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図７９７】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７９８】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される押下情報更新処理を示すフローチャートである。
【図７９９】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８００】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８０１】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８０２】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。
【図８０３】（ａ）は、第２３制御例において演奏演出が開始された場合における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例において演奏演出の実行中における演出態様を示した図である。
【図８０４】（ａ）は、第２３制御例の演奏演出においてリズムに合ったタイミングで遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図である。
【図８０５】（ａ）は、第２３制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選に当選していた場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選で非当選となった場合の演出態様を示した図である。
【図８０６】（ａ）は、第２３制御例における演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図である。
【図８０７】第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図８０８】（ａ）は、第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された当選時動作テー

ブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８０９】第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された押下期間種別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８１０】（ａ）は、第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された成功抽選テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期間Ａ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期間Ｂ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された押下成功後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８１１】第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出結果選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８１２】第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された発展先選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８１３】第２３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８１４】第２３制御例における音声出力装置の構成を示すブロック図である。
【図８１５】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図８１６】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８１７】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図８１８】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８１９】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演奏演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８２０】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物動作設定処理を示すフローチャートである。
【図８２１】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８２２】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８２３】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当選動作シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８２４】（ａ）は、第２３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートである。
【図８２５】第２３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８２６】第２３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理を示すフローチャートである。
【図８２７】（ａ）は、第２４制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第２４制御例における役物演出の実行中に落下動作の実行が決定された後で落下動作の実行のキャンセルが決定された場合の演出態様を示した図である。
【図８２８】（ａ）は、第２４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャンセル抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図８２９】第２４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８３０】第２４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８３１】第２４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８３２】（ａ）は、第２５制御例における可動役物が原点位置に位置している状態を示す図であり、（ｂ）は、第２５制御例の役物攻撃演出において可動役物が最も下降した状態を示す図である。
【図８３３】（ａ）は、第２５制御例の役物攻撃演出の開始前（バトル準備演出）における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃１回目）において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図である。
【図８３４】（ａ）は、第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃５回目）において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃５回分）において終了条件が成立しなかった場合の演出態様（撃破演出）を示した図である。
【図８３５】（ａ）は、第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃２回目～５回目）において終了条件が成立した場合の演出態様（攻撃失敗演出）を示した図であり、（ｂ）は、第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃１回目）において終了条件が成立した場合の演出態様（自滅演出）を示した図である。
【図８３６】（ａ）は、第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃５回目）において終了条件が成立しなかった場合の可動役物の動きの流れを示す図であり、（ｂ）は、第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃３回目）において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。
【図８３７】第２５制御例の役物攻撃演出（攻撃１回目）において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。
【図８３８】第２５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図８３９】第２５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。
【図８４０】（ａ）は、第２５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４１】第２５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオ終了抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４２】第２５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８４３】第２５制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物可動関連６８エリアの構成を示したブロック図である。
【図８４４】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図８４５】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８４６】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図８４７】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図８４８】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるバトル演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８４９】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８５０】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８５１】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。
【図８５２】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ終了処理を示すフローチャートである。
【図８５３】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１落下シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８５４】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２落下シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８５５】第２５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図８５６】第２６制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８５７】（ａ）は、第２６制御例における可変入賞装置が閉鎖している状態を模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第２６制御例における可変入賞装置が開放している状態を模式的に示した平面図である。
【図８５８】第２６制御例における可変入賞装置内の遊技球の流下パターンを示した図である。
【図８５９】（ａ）は、第２６制御例における通常状態の演出態様（左打ち中）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例における通常状態の２ラウンド大当たり当選時の演出態様の一例を示した図である。
【図８６０】（ａ）は、第２６制御例における通常状態の２ラウンド大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例における通常状態の１０ラウンド大当たり（初当たり）当選時の演出態様の一例を示した図である。
【図８６１】（ａ）は、第２６制御例における初当たり中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例におけるチャンスモード中の演出態様の一例を示した図である。
【図８６２】（ａ）は、第２６制御例におけるチャンスモードの最終大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。
【図８６３】（ａ）は、第２６制御例における引き戻しモード中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例におけるビクトリーモード突入画面の一例を示した図である。
【図８６４】（ａ）は、第２６制御例におけるビクトリーモード中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例におけるビクトリーモード終了画面の一例を示した図である。
【図８６５】第２６制御例における天国ゾーンが設定された演出態様の一例を示した図である。
【図８６６】第２６制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図８６７】第２６制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図８６８】第２６制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図８６９】第２６制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図８７０】第２６制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８７１】（ａ）は、第２６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当た

り乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図８７２】（ａ）は、第２６制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７３】（ａ）は、第２６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２６制御例における通常・第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２６制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７４】（ａ）は、第２６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８７５】第２６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された引き戻しモード態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７６】第２６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従賞球テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７７】第２６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理（２ｍｓ毎）を示すフローチャートである。
【図８７８】第２６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図８７９】第２６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図８８０】第２６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図８８１】第２６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図８８２】第２６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図８８３】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８８４】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図８８５】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。
【図８８６】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。
【図８８７】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８８８】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連チャン中大当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図８８９】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図８９０】第２６制御例におけるパチンコ機が有する遊技盤の別例を示した正面図である。
【図８９１】第２６制御例におけるチャンスモード終了画面の別例を示した図である。
【図８９２】（ａ）は、第２６制御例の第１変形例におけるビクトリーモード中の賞球数上限到達時の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第１変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。
【図８９３】第２６制御例の第１変形例における上限到達後の引き戻しモード中の演出態

様の一例を示した図である。
【図８９４】第２６制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８９５】（ａ）は、第２６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８９６】第２６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された特典付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８９７】第２６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図８９８】第２６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図８９９】第２６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図９００】第２６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９０１】第２６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上限関連処理を示すフローチャートである。
【図９０２】第２６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図９０３】（ａ）は、第２６制御例の第２変形例における上限到達前の引き戻しモード突入直後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第２変形例におけるビクトリーモード中に上限到達した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図９０４】（ａ）は、第２６制御例の第２変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第２変形例における上限到達後のビクトリーモード終了演出態様の一例を示した図である。
【図９０５】第２６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図９０６】第２６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９０７】第２６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９０８】第２６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確率情報選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９０９】（ａ）は、第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９１０】（ａ）は、第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャラレベル選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたアイテム選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１１】第２６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図９１２】第２６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９１３】第２６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図９１４】第２６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される状態変更時処理を示すフローチャートである。
【図９１５】第２６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実

行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図９１６】第２６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連チャン終了時処理を示すフローチャートである。
【図９１７】第２６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。
【図９１８】第２６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上限関連処理を示すフローチャートである。
【図９１９】第２６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上限後コマンド処理を示すフローチャートである。
【図９２０】第２６制御例の第３変形例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９２１】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例における大当たり遊技のエンディング画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例における確変状態中の表示画面の一例を示した図である。
【図９２２】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例における特図１当たり変動開始後（特図２非変動）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例における大当たり変動中の擬似小当たり演出の一例を示した図である。
【図９２３】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例における擬似小当たり演出中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例における特図１大当たり中画面（擬似ポイント表示が多かった場合）の一例を示した図である。
【図９２４】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例における特図１大当たり中画面（擬似ポイント表示が少なかった場合）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例における小当たり遊技の開始タイミング待機画面の一例を示した図である。
【図９２５】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例における小当たり遊技中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例における特図１大当たりオープニング演出画面の一例を示した図である。
【図９２６】第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図９２７】第２６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図９２８】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９２９】第２６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９３０】第２６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図９３１】第２６制御例の第３変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９３２】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例における第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９３３】第２６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９３４】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９３５】（ａ）は、第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された擬似演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９３６】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される

スイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図９３７】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９３８】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９３９】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９４０】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９４１】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図９４２】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図９４３】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９４４】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９４５】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９４６】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図９４７】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９４８】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９４９】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図９５０】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９５１】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図９５２】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９５３】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図９５４】第２６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２入賞処理を示すフローチャートである。
【図９５５】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９５６】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図９５７】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図９５８】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９５９】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９６０】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図９６１】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実

行される賞球態様減算処理を示すフローチャートである。
【図９６２】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球態様加算処理を示すフローチャートである。
【図９６３】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９６４】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図９６５】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図９６６】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図９６７】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図９６８】第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される擬似演出更新処理を示すフローチャートである。
【図９６９】（ａ）は、第２６制御例の第４変形例における大当たり変動中画面（小当たり１回目）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第４変形例における大当たり変動中画面（小当たり２０回目）の一例を示した図である。
【図９７０】（ａ）は、第２６制御例の第４変形例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第４変形例における大当たり遊技開始画面の一例を示した図である。
【図９７１】第２６制御例の第４変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図９７２】第２６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図９７３】第２６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された賞球数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７４】第２６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９７５】第２６制御例の第４変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図９７６】第２６制御例の第４変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された小当たり態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７７】第２６制御例の第４変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９７８】第２６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図９７９】第２６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図９８０】第２６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図９８１】第２６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９８２】第２６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中賞球数決定処理を示すフローチャートである。
【図９８３】第２６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図９８４】第２６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。
【図９８５】第２６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実

行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図９８６】第２６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９８７】第２６制御例の第１演出別例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。
【図９８８】第２６制御例の第１演出別例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図９８９】（ａ）は、第２６制御例の第２演出別例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例の第２演出別例における解除後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。
【図９９０】第２６制御例の第２演出別例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図９９１】（ａ）は、第２６制御例の第２演出別例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２６制御例の第２演出別例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるその他コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９９２】第２７制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９９３】（ａ）は、第２７制御例における第２確変状態の開始後の特図抽選回数が１００回以内の演出態様である無敵ＲＵＳＨ演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における無敵ＲＵＳＨ演出中に大当たり変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図９９４】（ａ）は、第２７制御例における無敵ＲＵＳＨ演出中に第２特別図柄の大当たり変動が開始され、当該大当たり変動を第１特別図柄の小当たりで破棄できた場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２確変状態の開始後の特図抽選回数が１００回を超えて通常ＲＵＳＨ演出に切り替わった後の演出態様の一例を示した図である。
【図９９５】（ａ）は、第２７制御例における通常ＲＵＳＨ演出中にリーチ演出が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における通常ＲＵＳＨ演出中に大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図９９６】第２７制御例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図９９７】（ａ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９９８】（ａ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９９９】（ａ）は、第２７制御例における確変・時短・第２確変Ａ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における第２確変Ｂ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０００】（ａ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１００１】第２７制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１００２】（ａ）は、第２７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１００３】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変

動処理を示すフローチャートである。
【図１００４】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１００５】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１００６】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１００７】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１００８】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１００９】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０１０】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０１１】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１０１２】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０１３】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１０１４】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０１５】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１０１６】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１０１７】（ａ）は、第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１０１８】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１９】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１０２０】第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０２１】（ａ）は、第２７制御例の第１変形例における第２確変状態の間に実行されるチャンスゾーン演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第１変形例におけるチャンスゾーン演出中に第１特別図柄のロング変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２２】（ａ）は、第２７制御例の第１変形例におけるチャージモード中演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第１変形例におけるチャージモード中演出において第１特別図柄の保留球が上限まで貯まった場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２３】（ａ）は、第２７制御例の第１変形例におけるチャージモード中演出において第１特別図柄の保留球が上限まで貯まってボーナス状態への移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第１変形例におけるボーナス状態においてボーナス状態の表示上の保証期間が０となった後の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２４】（ａ）は、第２７制御例の第１変形例におけるボーナス状態においてボー

ナス状態の終了を示す演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第１変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に保証期間の上乗せを報知する上乗せ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２５】（ａ）は、第２７制御例の第１変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後にチャージモードへの移行を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第１変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に大当たり当選を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２６】（ａ）は、第２７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第１変形例における第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０２７】第２７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０２８】第２７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０２９】（ａ）は、第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０３０】第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された初期秒数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０３１】第２７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１０３２】第２７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１０３３】第２７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０３４】第２７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０３５】第２７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１０３６】第２７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１０３７】第２７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０３８】第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１０３９】第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボーナス終了処理を示すフローチャートである。
【図１０４０】第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１０４１】第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０４２】第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４３】第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４４】第２７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０４５】（ａ）は、第２７制御例の第３変形例の通常状態における特図変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例の第３変形例における天井抽選

回数到達時の演出態様の一例を示した図である。
【図１０４６】（ａ）および（ｂ）は、第２７制御例の第３変形例における天井到達回数まで５０回以下で大当たり当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０４７】第２７制御例の第３変形例における特図１大当たり変動中に特図２小当たりで大当たり変動を破棄した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０４８】第２７制御例の第３変形例における天井前用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０４９】第２７制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０５０】第２７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０５１】（ａ）は、第２８制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、（ｂ）は、第２８制御例における昇降役物が上限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、（ｃ）は、第２８制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が傾倒位置に位置している状態を示す図であり、（ｄ）は、第２８制御例における昇降役物が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物が傾倒中間位置に位置している状態を示す図である。
【図１０５２】（ａ）は、第２８制御例における昇降役物の背面斜視図であり、（ｂ）は、第２８制御例における傾倒役物の背面斜視図である。
【図１０５３】（ａ）は、第２８制御例における役物演出の準備期間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における役物演出の枠ボタンの操作有効期間の演出態様の一例を示した図である。
【図１０５４】（ａ）は、第２８制御例における役物演出中に昇降役物と傾倒役物とが当接した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における役物演出の撃退成功パターンの演出態様の一例を示した図である。
【図１０５５】第２８制御例における役物演出の撃退失敗パターンの演出態様の一例を示した図である。
【図１０５６】（ａ）は、第２８制御例における役物演出の撃退成功パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における役物演出の撃退失敗パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図である。
【図１０５７】（ａ）は、第２８制御例において昇降役物と傾倒役物とが当接していない場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、（ｂ）は、第２８制御例における役物演出の撃退成功パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、（ｃ）は、第２８制御例における役物演出の撃退失敗パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートである。
【図１０５８】第２８制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０５９】（ａ）から（ｂ）は、第２８制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。
【図１０６０】第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１０６１】（ａ）は、第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された役物演出結果抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６２】（ａ）は、第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された昇降役物駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された傾倒役物第１駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯ

Ｍに設定された傾倒役物第２駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６３】第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０６４】第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。
【図１０６５】第２８制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図１０６６】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０６７】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１０６８】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０６９】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０７０】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１０７１】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作回数カウント処理を示すフローチャートである。
【図１０７２】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１０７３】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１０７４】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出成功パターン処理を示すフローチャートである。
【図１０７５】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出失敗パターン処理を示すフローチャートである。
【図１０７６】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。
【図１０７７】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図１０７８】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇降役物処理を示すフローチャートである。
【図１０７９】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される傾倒役物処理を示すフローチャートである。
【図１０８０】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図１０８１】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇降モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図１０８２】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図１０８３】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される傾倒モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図１０８４】第２８制御例の第１変形例における箱形役物が退避位置に位置している場合の遊技盤の拡大図である。
【図１０８５】第２８制御例の第１変形例における箱形役物が進出位置に位置している場合の遊技盤の拡大図である。
【図１０８６】（ａ）から（ｃ）は、第２８制御例の第１変形例における箱形役物に入球

する遊技球の動作の流れを説明する説明図である。
【図１０８７】（ａ）は、第２８制御例の第１変形例における箱形役物の背面斜視図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第１変形例における箱形役物を正面視右側から見た斜視図である。
【図１０８８】（ａ）は、第２８制御例の第１変形例における役物演出の箱形役物が下降している期間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第１変形例における役物演出の箱形役物に遊技球が入球可能となる期間の演出態様の一例を示した図である。
【図１０８９】（ａ）は、第２８制御例の第１変形例における役物演出の開閉部材が開放位置まで変位した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第１変形例における役物演出中の箱形役物と開閉部材との動作の流れを示した図である。
【図１０９０】第２８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０９１】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１０９２】（ａ）は、第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された上下駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された開閉駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０９３】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０９４】（ａ）は、第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図１０９５】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０９６】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１０９７】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１０９８】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。
【図１０９９】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図１１００】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。
【図１１０１】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図１１０２】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図１１０３】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図１１０４】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される開閉モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図１１０５】第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される開閉モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図１１０６】（ａ）は、第２８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯ

Ｍの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された中断シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１０７】第２８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。
【図１１０８】第２８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。
【図１１０９】第２８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図１１１０】第２８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図１１１１】（ａ）は、第２８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された励磁中断切替テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１１２】第２８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作回数カウント処理を示すフローチャートである。
【図１１１３】第２８制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図１１１４】（ａ）は、第２８制御例の第５変形例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接した状態を示した図であり、（ｃ）は、第２８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物５００が昇降中間位置まで可動した状態を示した図であり、（ｄ）は、第２８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物５００が下限位置まで可動した状態を示した図であり、（ｅ）は、本第２８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接しなかった状態を示した図である。
【図１１１５】第２８制御例の第５変形例における傾倒役物の背面斜視図である。
【図１１１６】第２９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１１７】第２９制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図１１１８】（ａ）は、第２９制御例における特図変動が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図１１１９】（ａ）は、第２９制御例における保留０の状態で特図が停止した場合の結果報知演出Ｇ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における結果報知演出Ｇ終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図１１２０】（ａ）は、第２９制御例における特図停止中に入賞があった場合の長書き換え演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図１１２１】（ａ）は、第２９制御例における特図停止中に保留に基づく特図変動が実行される場合の結果報知演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における結果報知演出Ａ終了後の通常演出開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図１１２２】（ａ）は、第２９制御例における大当たりのＯＰ期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における大当たりのＯＰ期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面２の一例を示した図である。
【図１１２３】第２９制御例における特図停止後に新たな入賞がない場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図１１２４】第２９制御例における特図停止時に保留が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。
【図１１２５】第２９制御例における特図停止中に入賞した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。
【図１１２６】第２９制御例における大当たりＯＰ期間と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。
【図１１２７】第２９制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１２８】第２９制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１１２９】（ａ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１３０】（ａ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄大当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された普通図柄当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３１】第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３２】（ａ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３３】（ａ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３４】（ａ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３５】第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３６】（ａ）は、第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１３７】第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１１３８】第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３９】第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１４０】第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１４１】第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１４２】（ａ）は、第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１４３】第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え

演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１４４】第２９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似保留追加表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１４５】第２９制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１４６】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１１４７】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１１４８】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１４９】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１１５０】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１１５１】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１１５２】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される発射制御処理を示すフローチャートである。
【図１１５３】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１１５４】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１１５５】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１５６】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１１５７】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１１５８】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１５９】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。
【図１１６０】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１１６１】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１６２】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。
【図１１６３】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動終了処理を示すフローチャートである。
【図１１６４】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞頻度計測処理を示すフローチャートである。
【図１１６５】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１１６６】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１６７】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１１６８】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特

殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図１１６９】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１１７０】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１７１】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１７２】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される発射関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１７３】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図１１７４】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１７５】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動回数更新処理を示すフローチャートである。
【図１１７６】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１１７７】第２９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１１７８】第２９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１７９】第２９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１８０】第２９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１１８１】第２９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。
【図１１８２】第２９制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１８３】（ａ）は、第２９制御例の第１変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１変形例におけるホールド演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１１８４】（第２９制御例の第１変形例におけるホールド演出終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図１１８５】第２９制御例の第１変形例における導入演出開始後に特図２保留を獲得した場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図１１８６】第２９制御例の第１変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１１８７】（ａ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１８８】（ａ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１８９】（ａ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１１９０】第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９１】（ａ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９２】第２９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９３】（ａ）は、第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１９４】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１１９５】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９６】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９７】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９８】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９９】（ａ）は、第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２００】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２０１】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似保留表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２０２】第２９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１２０３】第２９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１２０４】第２９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１２０５】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２０６】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１２０７】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２０８】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。
【図１２０９】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１２１０】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１１】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１２】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１３】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される書き換え演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１４】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるホールド演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１５】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図１２１６】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１７】第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動ホールド演出終了処理を示すフローチャートである。
【図１２１８】第２９制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１２１９】（ａ）～（ｃ）は、第２９制御例の第２変形例における装飾用可動役物を説明する説明図である。
【図１２２０】第２９制御例の第２変形例における装飾用可動役物の正面図である。
【図１２２１】（ａ）は、第２９制御例の第２変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第２変形例における導入演出開始から４秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。
【図１２２２】（ａ）は、第２９制御例の第２変形例における導入演出開始から５秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第２変形例における導入演出開始から５秒経過した時の表示画面の一例を示した図である。
【図１２２３】（ａ）は、第２９制御例の第２変形例における導入演出開始から９秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第２変形例における特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２２４】第２９制御例の第２変形例における特図停止後に保留球が存在せず新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２２５】第２９制御例の第２変形例における特図停止後に保留球が存在する場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２２６】第２９制御例の第２変形例における特図停止後に新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２２７】第２９制御例の第２変形例における大当たり当選変動において特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２２８】第２９制御例の第２変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２２９】（ａ）は、第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２３０】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１２３１】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３２】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３３】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３４】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定さ

れた結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３５】（ａ）は、第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された報知なし変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された報知あり変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３６】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された差し替え用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３７】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２３８】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留図柄表示更新処理を示すフローチャートである。
【図１２３９】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１２４０】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２４１】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１２４２】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される動作シナリオ差し替え処理を示すフローチャートである。
【図１２４３】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１２４４】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１２４５】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２４６】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図１２４７】第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図１２４８】第２９制御例の第２変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１２４９】第２９制御例の第２変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１２５０】第２９制御例の第３変形例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１２５１】（ａ）は、第２９制御例の第３変形例における演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第３変形例における選択ボタンの正面図である。
【図１２５２】（ａ）は、第２９制御例の第３変形例におけるミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第３変形例におけるミッション選択演出実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図１２５３】（ａ）は、第２９制御例の第３変形例におけるミッション選択演出終了後のスタンバイ表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第３変形例における結果報知演出終了後の揺れ表示画面の一例を示した図である。
【図１２５４】（ａ）は、第２９制御例の第３変形例における書き換え演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第３変形例における当たり用ミッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１２５５】第２９制御例の第３変形例における保留球が存在せず新たな入賞がない場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２５６】第２９制御例の第３変形例における保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２５７】第２９制御例の第３変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場

合Ａの特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２５８】第２９制御例の第３変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場合Ｂの特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２５９】第２９制御例の第３変形例における大当たり当選変動において特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１２６０】第２９制御例の第３変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２６１】（ａ）は、第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２６２】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１２６３】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２６４】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２６５】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２６６】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２６７】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２６８】（ａ）は、第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２６９】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２７０】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。
【図１２７１】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１２７２】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１２７３】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１２７４】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１２７５】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッション選択処理を示すフローチャートである。
【図１２７６】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出シナリオ更新処理を示すフローチャートである。
【図１２７７】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１２７８】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出開始処理を示すフローチャートである。
【図１２７９】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される書き換え演出開始処理を示すフローチャートである。
【図１２８０】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１２８１】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図１２８２】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２８３】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図１２８４】第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図１２８５】第２９制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１２８６】第２９制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１２８７】（ａ）は、第２９制御例の第４変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第４変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２８８】（ａ）は、第２９制御例の第４変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第４変形例における保０でミッション演出実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図１２８９】（ａ）は、第２９制御例の第４変形例におけるミッション演出中に保留球を獲得し、ブラックアウト演出が発生した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第４変形例におけるブラックアウト演出が終了し、ロングリーチ演出に切り替わった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２９０】第２９制御例の第４変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２９１】（ａ）は、第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２９２】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２９３】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１２９４】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッション演出実行選択中処理を示すフローチャートである。
【図１２９５】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッション演出実行選択開始処理を示すフローチャートである。
【図１２９６】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動中止処理を示すフローチャートである。
【図１２９７】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１２９８】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動切替処理を示すフローチャートである。
【図１２９９】第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１３００】（ａ）は、第２９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図１３０１】（ａ）は、第２９制御例の第６変形例における特図停止から５分経過した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第６変形例における特図停止から６分経過し、遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３０２】（ａ）は、第２９制御例の第６変形例におけるミッション演出中に入賞があった場合の長書き換え演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第

２９制御例の第６変形例における長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図１３０３】（ａ）は、第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３０４】第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３０５】第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図１３０６】（ａ）は、第２９制御例の第７変形例における保０で大当たりラウンドが実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第７変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３０７】（ａ）は、第２９制御例の第７変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第７変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が外れの場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３０８】（ａ）は、第２９制御例の第８変形例における完全外れＡ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。
【図１３０９】第２９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の次変動開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図１３１０】第２９制御例の第８変形例における仮停止準備期間前に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１３１１】第２９制御例の第８変形例における仮停止準備期間後に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１３１２】第２９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチ変動中に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図１３１３】（ａ）は、第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３１４】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１３１５】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３１６】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３１７】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３１８】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３１９】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１３２０】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される仮停止設定処理を示すフローチャートである。
【図１３２１】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される仮停止準備処理を示すフローチャートである。
【図１３２２】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図１３２３】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１３２４】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１３２５】第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図１３２６】（ａ）は、第２９制御例の第９変形例におけるミッション演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第９変形例における疑似図柄がシフトした場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３２７】（ａ）は、第２９制御例の第９変形例における疑似図柄の変化演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第９変形例におけるミッションが成功した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３２８】（ａ）は、第２９制御例の第９変形例における疑似変動中に普図当たり保留球が存在する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第９変形例におけるミッションポイントが１０ポイント貯まった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３２９】（ａ）は、第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３３０】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３３１】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３３２】第２９制御例の第９変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１３３３】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１３３４】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッションポイント付与処理を示すフローチャートである。
【図１３３５】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。
【図１３３６】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１３３７】第２９制御例の第９変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１３３８】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される示唆演出コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３３９】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１３４０】第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される２次元コード表示コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３４１】（ａ）は、第２９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物と表示画面の位置関係を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１０変形例における第１レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｃ）は、第２９制御例の第１０変形例における第２レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｄ）は、第２９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物がスタンバイ状態である場合の表示画面を示した図である。
【図１３４２】（ａ）は、第２９制御例の第１１変形例における表示画面の構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１１変形例における第１レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｃ）は、第２９制御例の第１１変形例における第２レイ

ヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｄ）は、第２９制御例の第１１変形例における第３レイヤーの表示内容の一例を示した図である。
【図１３４３】（ａ）は、第２９制御例の第１１変形例における第３レイヤーの透過率が１００％である場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１１変形例における第３レイヤーの透過率が０％である場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３４４】（ａ）は、第２９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモード中に当たり変動が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモードが延長された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３４５】（ａ）は、第２９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１３４６】第２９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモード中に当たり変動が開始された場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１３４７】第２９制御例の第１１変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３４８】（ａ）は、第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３４９】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１３５０】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３５１】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３５２】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１３５３】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３５４】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１３５５】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３５６】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１３５７】第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図１３５８】第２９制御例の第１１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１３５９】第２９制御例の第１１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３６０】第２９制御例の第１１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される切替コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３６１】（ａ）は、第３０制御例における落下役物が原点位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図である。
【図１３６２】（ａ）は、第３０制御例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における落下役物が第２中間位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図である。

【図１３６３】第３０制御例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。
【図１３６４】第３０制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。
【図１３６５】（ａ）は、第３０制御例における張出位置センサの検出方法を説明する説明図であり、（ｂ）は、第３０制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１３６６】（ａ）は、第３０制御例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における落下役物が第１当接部材と当接せず下降している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１３６７】（ａ）は、第３０制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における役物演出の準備期間の演出態様を示した図である。
【図１３６８】（ａ）は、第３０制御例における役物演出の１回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における役物演出の第１落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図１３６９】（ａ）は、第３０制御例における役物演出の２回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における役物演出の第２落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図１３７０】第３０制御例における役物演出の最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図１３７１】（ａ）は、第３０制御例における駆動ソレノイドの１回の動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第３０制御例における駆動ソレノイドの周期動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートである。
【図１３７２】（ａ）は、第３０制御例における第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、（ｃ）は、第３０制御例における第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、（ｄ）は、第３０制御例における第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図である。
【図１３７３】第３０制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３７４】（ａ）から（ｂ）は、第３０制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。
【図１３７５】（ａ）は、第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３７６】（ａ）は、第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された予告有無抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された前半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３７７】（ａ）は、第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された後半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３７８】第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３７９】第３０制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動

関連エリアの構成を示したブロック図である。
【図１３８０】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３８１】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１３８２】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１３８３】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１３８４】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。
【図１３８５】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出中処理を示すフローチャートである。
【図１３８６】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１３８７】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１３８８】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。
【図１３８９】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。
【図１３９０】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図１３９１】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動モータ回転処理を示すフローチャートである。
【図１３９２】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるソレノイド駆動処理を示すフローチャートである。
【図１３９３】第３０制御例の第１変形例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。
【図１３９４】（ａ）は、第３０制御例の第１変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例の第１変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１３９５】第３０制御例の第１変形例における落下役物の第２当接面と第１当接部材とが当接した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１３９６】第３０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３９７】第３０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。
【図１３９８】第３０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１３９９】第３０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。
【図１４００】（ａ）は、第３０制御例の第２変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例の第２変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１４０１】第３０制御例の第２変形例における落下役物の第２当接面と第１当接部材とが当接した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１４０２】（ａ）は、第３０制御例の第３変形例における落下役物が張出位置に位置

している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例の第３変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１４０３】第３０制御例の第３変形例における落下役物と第１当接部材が当接し、落下役物が第１中間位置とは異なる停止位置に停止した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１４０４】（ａ）は、第３０制御例の第４変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例の第４変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１４０５】第３０制御例の第４変形例における落下役物の第２当接面と第１当接部材とが当接した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図１４０６】（ａ）は、第３０制御例の第５変形例における落下役物の当接面上部に第１当接部材が当接した状態を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例の第５変形例における落下役物の当接面下部に第１当接部材が当接した状態を示した図である。
【図１４０７】第３１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１４０８】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例における第２可変入賞装置付近の球流れを示した図である。
【図１４０９】第３１制御例における第２可変入賞装置の内部構造を示した図である。
【図１４１０】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例における通常状態が設定されている状態での小当たり遊技中の球流れ状況を示した図である。
【図１４１１】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例における時短状態が設定されている状態での小当たり遊技中の球流れ状況を示した図である。
【図１４１２】（ａ）は、第３１制御例における大当たりエンディング期間の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における時短状態中の外れ変動期間の表示画面の一例を示した図である。
【図１４１３】（ａ）は、第３１制御例における時短状態中に時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における時短終了条件が成立する小当たり変動が停止表示された時点の表示画面の一例を示した図である。
【図１４１４】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例における非時短状態中に実行される小当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図１４１５】（ａ）は、第３１制御例における時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における時短終了条件が成立しない小当たり変動が停止表示された時点の表示画面の一例を示した図である。
【図１４１６】（ａ）は、第３１制御例における時短状態中に小当たりに連続当選した場合に実行される連続演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における時短状態中に実行される失敗連続演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１４１７】（ａ）は、第３１制御例における時短状態中に小当たりに連続当選した場合に実行される連続演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における時短状態中に実行される成功連続演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１４１８】（ａ）は、第３１制御例における時短状態中に通常小当たりに当選した場合に実行される演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における引き戻しモード中に実行される演出画面の一例を示した図である。
【図１４１９】（ａ）は、第３１制御例における引き戻しモード中に小当たりＺに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における超バトルモードが開始された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１４２０】第３１制御例における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。
【図１４２１】第３１制御例における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。

【図１４２２】第３１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１４２３】（ａ）は、第３１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４２４】（ａ）は、第３１制御例における主制御装置のＲＯＭが有する第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における主制御装置のＲＯＭが有する第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３１制御例における主制御装置のＲＯＭが有する第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４２５】（ａ）は、第３１制御例における第１当たり種別選択テーブル内の特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における第１当たり種別選択テーブル内の特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３１制御例における第１当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４２６】（ａ）は、第３１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３１制御例における変動パターン選択テーブル内の通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４２７】（ａ）は、第３１制御例における変動パターン選択テーブル内の時短用第１テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例における変動パターン選択テーブル内の時短用第２テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４２８】第３１制御例における主制御装置のＲＯＭが有する時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４２９】第３１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１４３０】第３１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４３１】第３１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する超バトルモード選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１４３２】第３１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する当たり図柄態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１４３３】第３１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する勝利期待度選択テーブルの一部構成を示したブロック図である。
【図１４３４】第３１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する勝利期待度選択テーブルの一部構成を示したブロック図である。
【図１４３５】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１４３６】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１４３７】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１４３８】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図１４３９】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１４４０】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。
【図１４４１】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１４４２】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。

【図１４４３】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１４４４】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図１４４５】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図１４４６】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１４４７】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１４４８】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１４４９】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１４５０】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶアタッカー入賞処理を示すフローチャートである。
【図１４５１】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１４５２】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１４５３】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１４５４】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中連続演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１４５５】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図１４５６】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１４５７】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１４５８】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常中小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１４５９】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中処理を示すフローチャートである。
【図１４６０】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６１】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるバトルモード中当たり演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６２】（ａ）は、第３１制御例の第１変形例における大当たりエンディング期間の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第１変形例における継続率決定ゾーン中の表示画面の一例を示した図である。
【図１４６３】（ａ）は、第３１制御例の第１変形例における継続率決定ゾーン中に通常小当たり当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第１変形例における継続率決定ゾーンの通常小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４６４】（ａ）は、第３１制御例の第１変形例における継続率決定ゾーン中に時短小当たり当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第１変形例における時短小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４６５】（ａ）は、第３１制御例の第１変形例における時短ループモード中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第１変形例における時短ループ

モード中に通常小当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４６６】（ａ）は、第３１制御例の第１変形例における時短ループモード中に大当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第１変形例における時短ループモード中に大当たり図柄が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４６７】（ａ）は、第３１制御例の第１変形例における第１当たり種別選択テーブル内の特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第１変形例における第１当たり種別選択テーブル内の特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３１制御例の第１変形例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４６８】第３１制御例の第１変形例における第１当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４６９】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１４７０】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４７１】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する大当たり当選時態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１４７２】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有するアイコン態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１４７３】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１４７４】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１４７５】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１４７６】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回継続率ゾーン中態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１４７７】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される継続率ゾーン中態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１４７８】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるループモード中態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１４７９】第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１４８０】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例の第２変形例における時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４８１】第３１制御例の第２変形例における時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４８２】（ａ）は、第３１制御例の第２変形例における第１当たり種別選択テーブル内の特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第２変形例における第１当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４８３】第３１制御例の第２変形例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４８４】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１４８５】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４８６】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有するマス目態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図１４８７】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有するボール態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１４８８】第３１制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１４８９】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１４９０】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１４９１】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１４９２】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短モード中態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１４９３】第３１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短モード中当たり態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１４９４】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例の第３変形例における小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４９５】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例の第３変形例における小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４９６】第３１制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１４９７】第３１制御例の第３変形例における第１当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４９８】第３１制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４９９】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５００】第３１制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１５０１】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図１５０２】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５０３】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１５０４】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカウントダウンバトル設定処理を示すフローチャートである。
【図１５０５】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中処理を示すフローチャートである。
【図１５０６】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるバトルモード中当たり演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５０７】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図ロング変動中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５０８】第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１５０９】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例の第４変形例における時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１５１０】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例の第４変形例における小当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１５１１】（ａ），（ｂ）は、第３１制御例の第４変形例における小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図１５１２】（ａ）は、第３１制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第４変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５１３】第３１制御例の第４変形例における第１当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５１４】第３１制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭが有する時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５１５】第３１制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり開放シナリオの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５１６】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５１７】第３１制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１５１８】第３１制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１５１９】第３１制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１５２０】第３１制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１５２１】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図１５２２】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２３】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図停止演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２４】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１５２５】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラッキーバトル設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２６】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２７】第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるバトルモード中外れ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２８】第３１制御例の第５変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１５２９】第３１制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１５３０】（ａ）は、第３１制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭが有する第２当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３１制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１５３１】第３１制御例の第６変形例におけるパチンコ機の第２可変入賞装置の内部構造を示した図である。
【図１５３２】第３２制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１５３３】（ａ）は、第３２制御例において遊技状態として時短状態が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３２制御例において遊技状態として潜確状態が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図である。
【図１５３４】第３２制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図１５３５】（ａ）～（ｄ）は、第３２制御例において設定シナリオの変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、（ｅ）～（ｇ）は、第３２制御例において設定シ

ナリオの確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。
【図１５３６】第３２制御例において設定シナリオを変更した後における演出態様の推移を示した図である。
【図１５３７】（ａ）は、第３２制御例においてＲＵＳＨ中に変動表示が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例においてＲＵＳＨ中に小当たり遊技が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５３８】（ａ）は、第３２制御例においてＲＵＳＨ中にチャンスゾーンに突入した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例におけるチャンスゾーン中の表示態様の一例を示した図である。
【図１５３９】（ａ）および（ｂ）は、第３２制御例において通常状態中に実行される切替ポイント獲得演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１５４０】（ａ）および（ｂ）は、第３２制御例において切替ポイントが規定ポイントに到達した場合に実行される切替示唆演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１５４１】（ａ）は、第３２制御例における切替示唆演出のうち、設定維持を示唆する切替示唆演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例における切替示唆演出のうち、設定値の切り替えのみを示唆する切替示唆演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１５４２】第３２制御例における各遊技状態間の移行方法を示した図である。
【図１５４３】（ａ）は、第３２制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４４】（ａ）は、第３２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４５】（ａ）は、第３２制御例における特殊通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４６】第３２制御例における潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４７】（ａ）は、第３２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４８】第３２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４９】第３２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された設定切替シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５５０】第３２制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５５１】（ａ）は、第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された切替示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５５２】第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された設定示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５５３】第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された切替ポイント選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５５４】第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５５５】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変

動処理を示すフローチャートである。
【図１５５６】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１５５７】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１５５８】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１５５９】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１５６０】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１５６１】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１５６２】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１５６３】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１５６４】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１５６５】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１５６６】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１５６７】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１５６８】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１５６９】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。
【図１５７０】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。
【図１５７１】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５７２】第３２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定切替制御処理を示すフローチャートである。
【図１５７３】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５７４】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１５７５】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５７６】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１５７７】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサブ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５７８】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１５７９】（ａ）は、第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の上部を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機から出力される音声の指向性を模式的に示した図である。

【図１５８０】（ａ）および（ｂ）は、第３２制御例の第１変形例における設定示唆演出の演出態様の一例を示した図である。
【図１５８１】（ａ）は、第３２制御例の第１変形例におけるＲＵＳＨ中に第２特別図柄の抽選で完全外れとなった場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第１変形例においてチャンスゾーンに移行するまで完全外れが連続しなかった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５８２】第３２制御例の第１変形例におけるＲＵＳＨ中に第２特別図柄の抽選で３連続で完全外れになった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５８３】第３２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５８４】第３２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５８５】（ａ）は、第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された設定示唆演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第１変形例における設定１用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５８６】（ａ）は、第３２制御例の第１変形例における設定３用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第１変形例における設定６用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５８７】第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５８８】第３２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。
【図１５８９】第３２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される投入回数判別処理を示すフローチャートである。
【図１５９０】第３２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１５９１】第３２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１５９２】第３２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５９３】（ａ）は、第３２制御例の第２変形例の通常状態において設定値上昇抽選が実行される直前における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第２変形例において設定値の上昇を示唆する切替示唆演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５９４】（ａ）は、第３２制御例の第２変形例において設定値が上昇している可能性があることを示唆する空ステージに移行した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第２変形例において設定値が上昇していることが確定することを示す神殿ステージに移行した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５９５】（ａ）は、第３２制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された設定切替抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５９６】第３２制御例の第２変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５９７】（ａ）は、第３２制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された切替抽選後背面選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５９８】第３２制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図１５９９】第３２制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１６００】第３２制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１６０１】第３２制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定切替関連処理を示すフローチャートである。
【図１６０２】第３２制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される投入回数判別処理を示すフローチャートである。
【図１６０３】第３２制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１６０４】第３２制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサブ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６０５】（ａ）は、第３２制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６０６】第３２制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ書き替え抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６０７】第３２制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１６０８】第３２制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される書き替え抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６０９】第３２制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される書き替え抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６１０】第１１１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１６１１】パチンコ機の背面図である。
【図１６１２】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１６１３】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１６１４】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１６１５】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１６１６】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図１６１７】正面枠の分解正面斜視図である。
【図１６１８】正面枠の分解背面斜視図である。
【図１６１９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１６２０】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６２１】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１６２２】化粧ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６２３】化粧ユニットの分解背面斜視図である。
【図１６２４】上側装飾ユニットの正面図である。
【図１６２５】上側装飾ユニット及び右側装飾ユニットの正面図である。
【図１６２６】（ａ）は、図１６２５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図１６２５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１６２７】（ａ）は、右側装飾ユニットの正面図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの側面図である。
【図１６２８】（ａ）は、右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１６２９】（ａ）は、重板ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、重板ユニッ

トの分解背面斜視図である。
【図１６３０】支持板部の正面図である。
【図１６３１】左重板ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６３２】右重板ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６３３】（ａ）は、正面枠の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、正面枠の正面斜視図である。
【図１６３４】（ａ）は、図１６２７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩａ線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図１６２７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩｂ線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１６３５】上下皿ユニットの正面図である。
【図１６３６】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６３７】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。
【図１６３８】（ａ）は、ベース部材および上皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、ベース部材および上皿形成部材の背面図である。
【図１６３９】（ａ）は、図１６３８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩａ線におけるベース部材の断面図であり、（ｂ）は、図１６３８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｂ線におけるベース部材の断面図であり、（ｃ）は、図１６３８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｃ線におけるベース部材の断面図である。
【図１６４０】（ａ）は、下皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、下皿形成部材の背面図である。
【図１６４１】下皿形成部材の分解正面斜視図である。
【図１６４２】下皿形成部材の分解背面斜視図である。
【図１６４３】（ａ）は、連結部の上面図であり、（ｂ）は、連結部の下面図であり、（ｃ）は、図１６４３（ｂ）のＭＤＣＣＣＬＸＶＩｃ線における連結部の断面図である。
【図１６４４】上下皿ユニットの分解斜視図である。
【図１６４５】（ａ）及び（ｂ）は、ベース部材から下皿形成部材を取り外した状態における上下皿ユニッの断面図であり、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニッの断面と対応する。
【図１６４６】（ａ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１６４６（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＸｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図１６４７】（ａ）は、上下皿ユニットの下面図であり、（ｂ）は、下側保護板の正面図である。
【図１６４８】（ａ）は、下側保護板の斜視正面図であり、（ｂ）は、下側保護板の斜視背面図である。
【図１６４９】（ａ）は、図１６４７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩａ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１６４７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図１６５０】（ａ）及び（ｂ）は、正面枠の側面図である。
【図１６５１】（ａ）は、正面枠の下面図であり、（ｂ）は、正面枠の側面図である。
【図１６５２】（ａ）は、上側保護板の正面図であり、（ｂ）は、図１６５２（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＶｂ線における上側保護板の断面図であり、（ｃ）は、図１６５２（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＶｃ線における上側保護板の断面図である。
【図１６５３】（ａ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩａ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図１６５４】（ａ）及び（ｂ）は、第１化粧板から上側保護板を分解した状態における上下皿ユニットの断面図である。
【図１６５５】（ａ）は、操作ユニットの正面斜視図であり、（ｂ）は、操作ユニットの

背面斜視図である。
【図１６５６】操作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６５７】操作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１６５８】（ａ）は、駆動手段の正面図であり、（ｂ）は、図１６５８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩｂ線における駆動手段の側面図である。
【図１６５９】駆動手段の正面分解斜視図である。
【図１６６０】（ａ）は、伝達軸棒の正面分解斜視図であり、（ｂ）は、伝達軸棒の背面分解斜視図である。
【図１６６１】（ａ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶａ方向における右円板カムの側面図であり、（ｂ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｂ方向における右円板カムの側面図であり、（ｃ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｃ方向視における左円板カムの側面図であり、（ｄ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｄ方向視における左円板カムの側面図である。
【図１６６２】（ａ）及び（ｂ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶａ方向視における解除部材および回転爪部材の側面図である。
【図１６６３】図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図１６６４】図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図１６６５】図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図１６６６】図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図１６６７】図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図１６６８】図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図１６６９】（ａ）は、揺動装置上面図であり、（ｂ）は、図１６６９（ａ）の矢印ＭＤＣＣＣＸＣＩＩｂ方向視における揺動装置の側面図である。
【図１６７０】（ａ）は、図１６６９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩａ線における揺動装置の断面図であり、（ｂ）は、図１６６９（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩｂ線における揺動装置の断面図である。
【図１６７１】揺動装置の分解正面斜視図であり、（ａ）は、揺動装置の分解背面斜視図である。
【図１６７２】揺動装置の分解背面斜視図である。
【図１６７３】（ａ）は、ベース手段の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、ベース手段の分解背面斜視図である。
【図１６７４】（ａ）は、駆動手段の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、駆動手段の分解背面斜視図である。
【図１６７５】（ａ）は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、（ｂ）は、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における駆動手段の断面図である。
【図１６７６】（ａ）は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、（ｂ）は、図１６７６（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＸｂ線における駆動手段の断面図である。
【図１６７７】（ａ）及び（ｂ）は、揺動装置の断面図であり、図１６６９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩ線における断面に対応する。
【図１６７８】内枠の正面図である。
【図１６７９】内枠の分解正面斜視図である。
【図１６８０】球発射ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６８１】発射位置送球ユニットの分解斜視図である。
【図１６８２】（ａ）は、図１６７８のＭＣＭＶａ線における球発射ユニット及び発射位

置送球ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１６７８のＭＣＭＶｂ線における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図である。
【図１６８３】（ａ）は、退避位置における発射手段の正面図であり、（ｂ）は、初期位置における発射手段の正面図であり、（ｃ）は、発射位置における発射手段の正面図である。
【図１６８４】（ａ）及び（ｂ）は、図１６８２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図１６８５】（ａ）及び（ｂ）は、図１６８２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図１６８６】図１６８２（ａ）のＭＣＭＩＸ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図１６８７】遊技盤の正面図である。
【図１６８８】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図１６８９】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１６９０】（ａ）は、演出動作ユニットの正面図であり、（ｂ）は、演出動作ユニットの背面図である。
【図１６９１】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解正面斜視図である。
【図１６９２】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解背面斜視図である。
【図１６９３】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解正面斜視図である。
【図１６９４】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解背面斜視図である。
【図１６９５】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図１６９６】花弁動作装置の分解正面斜視図である。
【図１６９７】花弁動作装置の分解背面斜視図である。
【図１６９８】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＩｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図１６９９】花回転ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７００】花回転ユニットの分解背面斜視図である。
【図１７０１】（ａ）は、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における第１装飾ユニットの側面図であり、（ｂ）は、第１装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７０２】（ａ）から（ｃ）は、第１装飾ユニットの側面図であり、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における側面図と対応する。
【図１７０３】（ａ）から（ｄ）は、変位ユニットが傾倒基準位置に配置された状態における第１装飾ユニットの側面図であり、（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応する。
【図１７０４】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１７０４（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図１７０５】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１７０５（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩＩｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図１７０６】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１７０６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図１７０６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図１７０７】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１７０７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図１７０７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図１７０８】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１７０８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図１７０８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図１７０９】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１７０９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図１７０９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｃ方向視における花回転ユニットの側面図である

。
【図１７１０】（ａ）及び（ｂ）は、花回転ユニットの正面図である。
【図１７１１】（ａ）及び（ｂ）は、花回転ユニットの正面図である。
【図１７１２】（ａ）から（ｄ）は、従動ギヤ及び検出センサの背面図である。
【図１７１３】（ａ）から（ｃ）は、花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図１７１４】第１１２実施形態における花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図１７１５】（ａ）から（ｃ）は、花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図１７１６】（ａ）及び（ｂ）は、第１１３実施形態における花回転ユニットの正面図である。
【図１７１７】（ａ）は、第１１４実施形態における花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１７１７（ａ）のＭＣＭＸＬｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図１７１８】（ａ）及び（ｂ）は、第１１５実施形態における花回転ユニットの正面図である。
【図１７１９】（ａ）は、第１１６実施形態における第１装飾ユニットの側面図であり、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応し、（ｂ）は、第１装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７２０】（ａ）及び（ｂ）は、第１装飾ユニットの側面図である。
【図１７２１】（ａ）は、第１１７実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１６２５のＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応し、（ｂ）は、第１１８実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１６２５のＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応する。
【図１７２２】第１１９実施形態における上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１７２３】（ａ）及び（ｂ）は、上側装飾ユニットの正面図である。
【図１７２４】（ａ）は、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１７２５】（ａ）は、第１２０実施形態における右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１７２６】（ａ）は、第１２１実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、第１２２実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１７２７】（ａ）及び（ｂ）は、第１２３実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１７２８】第１２４実施形態における上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７２９】（ａ）及び（ｂ）は、上下皿ユニットの側面図である。
【図１７３０】（ａ）は、図１７２９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａにおける上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１７２９（ｂ）のＭＣＭＬＩＩＩｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図１７３１】（ａ）から（ｄ）は、第１２５実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、図１７２９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａ線における断面と対応する。
【図１７３２】（ａ）及び（ｂ）は、第１２６実施形態における正面枠の正面模式図である。
【図１７３３】（ａ）は、図１７３２（ａ）のＭＣＭＬＶＩａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図１７３２（ｂ）のＭＣＭＬＶＩｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１７３４】（ａ）は、第１２７実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、第１２８実施形態における上下皿ユニットの断面図である。
【図１７３５】（ａ）は、第１２９実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、第１３０実施形態における上下皿ユニットの断面図である。
【図１７３６】（ａ）は、第１３１実施形態における揺動装置の断面図であり、図１６７

５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、（ｂ）は、駆動モータおよび当接手段の分解正面斜視図である。
【図１７３７】（ａ）から（ｄ）は、揺動装置の断面図であり、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。
【図１７３８】（ａ）は、第１３２実施形態における揺動装置の断面図であり、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、（ｂ）は、駆動モータおよび変位手段の分解正面斜視図である。
【図１７３９】（ａ）から（ｃ）は、揺動装置の断面図であり、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。
【図１７４０】（ａ）は、第１３３実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応し、（ｂ）は、発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応する。
【図１７４１】（ａ）は、第１３４実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応し、（ｂ）は、第１３５実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応する。
【図１７４２】第１３６実施形態における内枠の正面図である。
【図１７４３】（ａ）は、経路変更部材の背面図であり、（ｂ）は、図１７４３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＶＩｂ方向視における経路変更部材の側面図であり、（ｃ）は、図１７４３（ｂ）のＭＣＭＬＸＶＩｃ線における経路変更部材の断面図であり、（ｄ）は、図１７４３（ａ）のＭＣＭＬＸＶＩｄ線における経路変更部材の断面図である。
【図１７４４】（ａ）は、第１３７実施形態における内枠の正面図であり、（ｂ）は、第１３８実施形態における内枠の正面図である。
【図１７４５】（ａ）は、第１３９実施形態における球発射ユニットの正面図であり、（ｂ）は、第１４０実施形態における球発射ユニットの正面図であり、（ｃ）は、第１４１実施形態における球発射ユニットの正面図である。
【図１７４６】（ａ）は、第１４２実施形態における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応し、（ｂ）は、図１７４６（ａ）におけるＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における球発射ユニットの正面図であり、（ｃ）は、第１４３実施形態における球発射ユニットの正面図であり、図１７４６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応し、（ｄ）は、第１４４実施形態における球発射ユニットの正面図であり、図１７４６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。
【図１７４７】（ａ）及び（ｂ）は、第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４の正面模式図である。
【図１７４８】（ａ）及び（ｂ）は、第１４６実施形態における内枠Ｈ１２の背面模式図である。
【図１７４９】（ａ）は、第１４７実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。
【図１７５０】（ａ）は、第１４８実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。
【図１７５１】（ａ）は、第１４９実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。

【図１７５２】（ａ）から（ｃ）は、第１５０実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応する。
【図１７５３】（ａ）は、第１５１実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１６２５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応し、（ｂ）は、図１７５３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＸＶＩｂ方向視における上側装飾ユニットの上面模式図である。
【図１７５４】（ａ）及び（ｃ）は、第１５２実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図１７５４（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｂ線における揺動装置の断面模式図であり、（ｄ）は、図１７５４（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｄ線における揺動装置の断面模式図である。
【図１７５５】（ａ）は、第１５３実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図１７５５（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩＩｂ線における揺動装置の断面模式図である。
【図１７５６】（ａ）及び（ｃ）は、第１５３実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図１７５６（ａ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｂ線における揺動装置の断面模式図であり、（ｄ）は、図１７５６（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｄ線における揺動装置の断面模式図である。
【図１７５７】（ａ）は、第１５４実施形態における操作ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図１７５７（ａ）のＭＣＭＬＸＸＸｂ線における操作ユニッの断面模式図である。
【図１７５８】（ａ）及び（ｂ）は、第１５５実施形態における操作ユニットの断面模式図である。
【図１７５９】（ａ）及び（ｂ）は、第１５６実施形態における操作ユニットの断面模式図である。
【図１７６０】第１５７実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１７６１】パチンコ機の背面図である。
【図１７６２】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１７６３】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１７６４】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１７６５】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１７６６】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図１７６７】正面枠の分解正面斜視図である。
【図１７６８】正面枠の分解背面斜視図である。
【図１７６９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１７７０】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１７７１】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７７２】遊技盤及び動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１７７３】複合動作役物ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７７４】複合動作役物ユニットの分解背面斜視図である。
【図１７７５】演出動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７７６】演出動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１７７７】可動装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図１７７８】可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１７７９】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図１７８０】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図１７８１】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図１７８２】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。

【図１７８３】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図１７８４】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図１７８５】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図１７８６】左側支持装飾部の分解正面斜視図である。
【図１７８７】左側支持装飾部の分解背面斜視図である。
【図１７８８】昇降駆動部の分解正面斜視図である。
【図１７８９】昇降駆動部の分解背面斜視図である。
【図１７９０】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、昇降駆動部の背面図である。
【図１７９１】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１７９２】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１７９３】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１７９４】切替動作部の分解正面斜視図である。
【図１７９５】切替動作部の分解背面斜視図である。
【図１７９６】（ａ）及び（ｂ）は、駆動ベース、駆動ソレノイド、スライド体及び回転切替部の正面図である。
【図１７９７】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１７９８】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１７９９】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１８００】第２の上下移動制御（第１動作パターン）における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。
【図１８０１】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１８０２】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図１８０３】第２の上下移動制御（第２動作パターン）における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。
【図１８０４】スライド動作役物ユニットの分解正面斜視図である。
【図１８０５】スライド動作役物ユニットの分解背面斜視図である。
【図１８０６】（ａ）及び（ｂ）は、スライド動作役物ユニットの正面図である。
【図１８０７】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、導光板の正面図である。
【図１８０８】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８０９】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１０】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１１】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１２】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１３】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１４】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１５】遊技盤及び動作ユニットの部分正面斜視図である。
【図１８１６】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１７】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８１８】第１５８実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１８１９】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニット及び可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図１８２０】第１５９実施形態における正面枠の分解正面斜視図である。

【図１８２１】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８２２】第１６０実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１８２３】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図１８２４】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図１８２５】ピン付きギア及びリンク部材の正面図である。
【図１８２６】第１６１実施形態における複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８２７】（ａ）及び（ｂ）は、ピン付きギアの動作について時系列で図示される可動装飾ユニット及び回転移動部材の部分正面図である。
【図１８２８】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８２９】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図１８３０】第３３制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１８３１】第３３制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図１８３２】第３３制御例のＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図１８３３】第３３制御例のＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１８３４】第３３制御例のＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１８３５】（ａ）は、第３３制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第３３制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図１８３６】（ａ）は、第３３制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第３３制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図１８３７】第３３制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。
【図１８３８】第３３制御例における第３図柄の態様を例示した図である。
【図１８３９】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの１変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの２変動目の一例を示した図である。
【図１８４０】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの３変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの４変動目の一例を示した図である。
【図１８４１】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される４変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの１変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される４変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの２変動目の一例を示した図である。
【図１８４２】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される４変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの３変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される４変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの４変動目の一例を示した図である。
【図１８４３】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される左図柄列に１図柄が停止した特図変動の次の特図変動における左図柄停止前の演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される通用パターンの左図柄停止時の表示画面の一例を示した図である。
【図１８４４】第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される左図が左図柄停止前に登場したキャラと左図柄に表示されるキャラが異なるキャラ矛盾演出の一例を示した図

である。
【図１８４５】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される２図柄でリーチとなった場合に図柄変更前兆演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、図柄変更前兆演出が成功し、７図柄に変更された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８４６】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される左図柄として通常の１図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される左図柄として通常の１図柄が停止し、リーチ演出が実行されなかった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８４７】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される左図柄として特殊な１図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１８４８】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される右図柄として特殊な１図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１８４９】（ａ）は、第３３制御例において実行されるハズレ変動におけるリーチ中の楽曲演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３３制御例において実行される当たり変動におけるリーチ中の楽曲演出の一例を示した図である。
【図１８５０】第３３制御例におけるハズレリーチ変動におけるリーチ演出とＢＧＭの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１８５１】第３３制御例における大当たりリーチ変動におけるリーチ演出とＢＧＭの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１８５２】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図１８５３】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出において表示された秒数がタイマーに吸収される演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８５４】第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が０になり、役物可動演出の実行が報知された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８５５】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が０になり、タイマー秒数の再セットが報知された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が再セットされた場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８５６】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される秒数決定演出において割れた風船の中に「×」があった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される「×」があった場合のタイマー秒数が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８５７】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示される時短最終変動演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルチャレンジ演出中にボタンが３回押下され、保２までの保留図柄が可変した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８５８】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルチャレンジ演出中にボタンが５回押下され、全て×保留図柄が可変した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルチャレンジ演出中に保１の×保留が実行エリアに移動し、Ｖ保留に可変した

場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８５９】（ａ）は、第３３制御例におけるファイナルチャレンジ演出中に全て×保留図柄に可変した後に、１回ボタン押下された場合の演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例におけるファイナルチャレンジ演出中に全て×保留図柄に可変した後に、４回ボタン押下された場合の演出の一例を示した図である。の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルチャレンジ演出中に保１の×保留が実行エリアに移動し、Ｖ保留に可変した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１８６０】第３３制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８６１】第３３制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１８６２】（ａ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８６３】（ａ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８６４】（ａ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８６５】第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８６６】（ａ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８６７】（ａ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短最終変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８６８】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１８６９】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８７０】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１８７１】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７２】（ａ）は、第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャラ矛盾演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたチャンスゾーン演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマー演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７３】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマー内容設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７４】（ａ）は、第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例

における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄変更演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７５】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７６】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出用キャラ決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７７】（ａ）～（ｄ）は、第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲演出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７８】第３３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された秒数決定演出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８７９】第３３制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８８０】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１８８１】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１８８２】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１８８３】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１８８４】第５１御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１８８５】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１８８６】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１８８７】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１８８８】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１８８９】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１８９０】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１８９１】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図１８９２】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図１８９３】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ処理を示すフローチャートである。
【図１８９４】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１８９５】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１８９６】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１８９７】第３３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図１８９８】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１８９９】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９００】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１９０１】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１９０２】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９０３】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９０４】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄確定コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９０５】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１９０６】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９０７】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９０８】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留図柄変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９０９】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１０】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される飾り図柄演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１１】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスゾーン演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１２】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマー演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１３】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１４】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるリーチ図柄変更演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１５】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９１６】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される秒数決定演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９１７】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマー演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９１８】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９１９】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスゾーン演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１９２０】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄変更演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１９２１】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるファイナルチャレンジ実行中処理を示すフローチャートである。
【図１９２２】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される開示後演出実行処理を示すフローチャートである。

【図１９２３】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。
【図１９２４】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９２５】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図１９２６】（ａ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図１９２７】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１９２８】（ａ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９２９】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止図柄コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９３０】（ａ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９３１】（ａ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９３２】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１９３３】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示すフローチャートである。
【図１９３４】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示すフローチャートである。
【図１９３５】（ａ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示すフローチャートである。
【図１９３６】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示すフローチャートである。
【図１９３７】第３３制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示すフローチャートである。
【図１９３８】第３３制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９３９】（ａ）は、第３３制御例における音声出力装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３３制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９４０】（ａ）は、第３３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートである。
【図１９４１】第３３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１９４２】第３３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される楽曲演出コマンド処理を示すフローチャートである。

【図１９４３】第３３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるファイナルチャレンジコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９４４】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例における海モードでの第３図柄の態様を例示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例における山モードでの第３図柄の態様を例示した図である。
【図１９４５】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例における海モードでの保留図柄の態様を例示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例における山モードでの保留図柄の態様を例示した図である。
【図１９４６】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの１変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの２変動目の一例を示した図である。
【図１９４７】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの３変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの４変動目の一例を示した図である。
【図１９４８】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの１変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの２変動目の一例を示した図である。
【図１９４９】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの３変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの４変動目の一例を示した図である。
【図１９５０】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される海モードで右図柄に６図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるジュゴン保留の特図変動開始時にモード変更演出が発生した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１９５１】第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるモード変更後の右図柄停止画面の一例を示した図である。
【図１９５２】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるオーバー入賞演出が実行される特図変動の１つ前の特図変動停止画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるオーバー入賞演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１９５３】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される１回オーバーフロー入賞し、左図柄が５図柄から６図柄に可変した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される２回目のオーバーフロー入賞で左図柄が６図柄から７図柄に可変した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１９５４】第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される２回目のオーバーフロー入賞で、左図柄が６図柄から８図柄に可変した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１９５５】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の実行中に風船が割れて数字が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１９５６】（ａ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出においてボタンが４回しか押下されなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるボタンが４回しか押下されなかった場合のタイマー秒数が表示された表示画

面の一例を示した図である。
【図１９５７】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１９５８】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９５９】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留図柄演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６０】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留図柄態様決定テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１９６１】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６２】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたモード変更あり保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６３】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたモード変更なし保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６４】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマー内容設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６５】第３３制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１９６６】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１９６７】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９６８】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９６９】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留図柄態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７０】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７１】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモード変更演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７２】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留図柄変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７３】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７４】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモード変更演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１９７５】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される飾り図柄演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７６】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマー演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７７】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるリーチ図柄変更演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７８】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１９７９】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９８０】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される秒数決定演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９８１】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行されるタイマー演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９８２】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞演出実行中処理を示すフローチャートである。
【図１９８３】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１９８４】第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。
【図１９８５】第３３制御例の第２変形例における保留図柄の表示順序を示した図である。
【図１９８６】（ａ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される同一の保留図柄が２連続で表示された場合の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される同一の保留図柄が３連続で表示された場合の一例を示した図である。
【図１９８７】（ａ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される３つ目のカメ保留図柄が２つ目のカメ保留図柄の表示位置に移動する演出を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される２つ目のカメ保留図柄が赤保留図柄に可変した場合の表示画面を示した図である。
【図１９８８】（ａ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される入賞可変演出の導入演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される入賞可変演出中に１個入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１９８９】（ａ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される入賞可変演出中に４個入賞した場合（大当たり当選の場合）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される入賞可変演出中に４個入賞した場合（外れ当選の場合）の表示画面の一例を示した図である。
【図１９９０】（ａ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される入賞可変演出において４個入賞前に演出時間が経過した場合（大当たり当選の場合）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示されるブラックアウト演出の一例を示した図である。
【図１９９１】第３３制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される入賞可変演出における復活演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１９９２】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１９９３】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９９４】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９９５】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された入賞可変演出シナリオの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９９６】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留コンボ演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９９７】（ａ）は、第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留図柄態様決定テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された３コンボ中保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９９８】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１９９９】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２０００】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２００１】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２００２】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留図柄態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２００３】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される３コンボ演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２００４】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留コンボ演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２００５】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２００６】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留コンボカウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図２００７】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞可変演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２００８】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２００９】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞可変演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２０１０】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。
【図２０１１】（ａ）は、第３３制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの１変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの２変動目の一例を示した図である。
【図２０１２】（ａ）は、第３３制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される２変動目がスーパーリーチの場合の左図柄の表示パターンの１変動目の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される２変動目がスーパーリーチの場合の左図柄の表示パターンの２変動目の一例を示した図である。
【図２０１３】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２０１４】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０１５】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された数字図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０１６】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャラ図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０１７】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された同一図柄演出態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０１８】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２０１９】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される飾り図柄演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２０２０】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常図柄態様決定処理を示すフローチャートである。
【図２０２１】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。
【図２０２２】第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される数字図柄態様決定処理を示すフローチャートである。
【図２０２３】第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるキャラ図柄態様決定処理を示すフローチャートである。
【図２０２４】第３４制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図２０２５】第３４制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２０２６】第３４制御例における右打ち遊技によって発射された球が第１流路を流下する場合の球流れを模式的に示した図である。
【図２０２７】第３４制御例における右打ち遊技によって発射された球が第２流路を流下する場合の球流れを模式的に示した図である。
【図２０２８】第３４制御例における貯留装置と非電動役物の動作の流れを模式的に示した図である。
【図２０２９】第３４制御例における第２可変入賞装置に入賞した球が通常排出流路へと振り分けられる状態を模式的に示した図である。
【図２０３０】第３４制御例におけるパチンコ機に設けられた枠ボタンと選択ボタンを模式的に示した図である。
【図２０３１】（ａ）は、第３４制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図２０３２】第３４制御例におけるゲームフローを模式的に示した図である。
【図２０３３】第３４制御例における遊技状態と電動役物の開放状態の関係を示すタイミングチャートである。
【図２０３４】（ａ）は、第３４制御例における時短Ａ状態において第１特別図柄と普通図柄が変動表示中である場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２０３５】（ａ）は、第３４制御例における時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における時短Ａ状態において第２特別図柄の保留球がある状態で普通図柄の変動表示中に第１特別図柄が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２０３６】（ａ）は、第３４制御例における第２特別図柄の保留球がある状態で普通図柄の変動表示中に第１特別図柄が停止表示し時短Ａ状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における通常状態において第２特別図柄と普通図柄が変動表示されている場合の表示画面の一例である。
【図２０３７】（ａ）は、第３４制御例における通常状態において第２特別図柄が小当たり当選で停止表示された場合の表示画面の一例であり、（ｂ）は、第３４制御例における大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２０３８】（ａ）は、第３４制御例における大当たり遊技中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における通常リザルト画面の一例を示した図である。
【図２０３９】（ａ）は、第３４制御例における復活リザルト画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例におけるチャージスタンバイモードにおける表示画面の一例を示した図である。
【図２０４０】（ａ）は、第３４制御例における自動押下対象演出の準備画面中にボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における自動押下対象演出の実行中画面の一例を示した図である。
【図２０４１】（ａ）は、第３４制御例における自動押下非対象演出の準備画面中にボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例にお

ける自動押下非対象演出の実行中画面の一例を示した図である。
【図２０４２】第３４制御例におけるボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係を示すタイミングチャートである。
【図２０４３】第３４制御例におけるボタン演出（自動押下非対象演出）とボタン操作の関係を示すタイミングチャートである。
【図２０４４】第３４制御例におけるセンサ状況記憶エリアの説明図である。
【図２０４５】第３４制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０４６】第３４制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２０４７】（ａ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０４８】（ａ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０４９】（ａ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０５０】（ａ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０５１】（ａ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０５２】（ａ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１時短Ａ用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０５３】は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０５４】（ａ）は、第３４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０５５】（ａ）は、第３４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短中キャラ設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短中背景設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０５６】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図２０５７】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２０５８】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０５９】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される通常変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０６０】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０６１】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図２０６２】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２０６３】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図２０６４】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２０６５】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図２０６６】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２０６７】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。
【図２０６８】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図２０６９】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図２０７０】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２０７１】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２０７２】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０７３】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２０７４】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２０７５】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２０７６】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図２０７７】第３４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される貯留装置制御処理を示すフローチャートである。
【図２０７８】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０７９】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２０８０】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作判別処理を示すフローチャートである。
【図２０８１】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効操作処理を示すフローチャートである。

【図２０８２】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図２０８３】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２０８４】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２０８５】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン関連処理を示すフローチャートである。
【図２０８６】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理を示すフローチャートである。
【図２０８７】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２０８８】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入停止関連処理を示すフローチャートである。
【図２０８９】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図停止処理を示すフローチャートである。
【図２０９０】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２０９１】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２０９２】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２０９３】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２０９４】第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２０９５】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例における閉鎖状態の第２可変入賞装置を模式的に示した平面図であって、（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例における開放状態の第２可変入賞装置を模式的に示した平面図である。
【図２０９６】第３４制御例の第１変形例における第２可変入賞装置の内部構成を模式的に示した図である。
【図２０９７】第３４制御例の第１変形例におけるゲームフローを模式的に示した図である。
【図２０９８】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例における時短状態において特別図柄と普通図柄が変動表示中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例における時短状態において特別図柄の停止表示中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２０９９】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例における時短状態において第２特別図柄の長変動中に普通図柄が変動表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例における時短状態において第２特別図柄の長変動中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１００】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例における時短状態において外れ普通図柄の変動表示中に第２特別図柄が停止表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例における時短状態において当たり普通図柄の変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１０１】第３４制御例の第１変形例における大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１０２】第３４制御例の第１変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２１０３】（ａ）は第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第１変形例におけるパ

チンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１０４】（ａ）は第３４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第３４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第３４制御例の第１変形例における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０５】（ａ）は第３４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第１変形例における特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０６】（ａ）は第３４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例における特図１大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例の第１変形例における特図１外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０７】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例における特図１時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第３４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例の第１変形例における特図２時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０８】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例における普図変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例における通常用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例の第１変形例における時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第３４制御例の第１変形例における時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０９】（ａ）は第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１１０】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例における各演出状態の説明図である。
【図２１１１】第３４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２１１２】第３４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２１１３】第３４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１１４】第３４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２１１５】第３４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。
【図２１１６】第３４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２１１７】第３４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短付与処理を示すフローチャートである。
【図２１１８】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図２１１９】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２１２０】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出モード設定処理を示すフローチャートである。
【図２１２１】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理を示すフローチャートである。
【図２１２２】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図停止処理を示すフローチャートである。
【図２１２３】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１２４】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１２５】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１２６】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２１２７】（ａ）は、第３４制御例の第２変形例における大当たり遊技中（時短状態）に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、大当たり遊技中（通常状態）における当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１２８】第３４制御例の第２変形例における大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の電動役物の動作を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２１２９】第３３４制御例の第２変形例における大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の電動役物の動作を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２１３０】（ａ）は第３４制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１３１】（ａ）は第３４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第３４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第３４制御例の第２変形例における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１３２】（ａ）は第３４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第２変形例における特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１３３】（ａ）は第３４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり（ｂ）は、第３４制御例の第２変形例における特図１大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例の第２変形例における特図１外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１３４】（ａ）は、第３４制御例の第２変形例における特図１時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第３４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例の第２変形例における特図２時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１３５】（ａ）は、第３４制御例の第２変形例における普図変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第２変形例における通常用

普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例の第２変形例における時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第３４制御例の第２変形例における時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｅ）は、第３４制御例の第２変形例における時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２１３６】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図２１３７】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図２１３８】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。

【図２１３９】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図２１４０】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２１４１】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図２１４２】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図２１４３】第３４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図２１４４】第３４制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図２１４５】第３４制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図２１４６】第３４制御例の第３変形例における第１特定入賞口の開放パターンの一例を示した図である。

【図２１４７】（ａ）は第３４制御例の第３変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第３変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図２１４８】（ａ）は第３４制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第３変形例における特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２１４９】（ａ）は、第３４制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２１５０】第３４制御例の第３変形例における第１特定入賞口の開放パターンを模式的に示した図である。

【図２１５１】第３４制御例の第３変形例における動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２１５２】第３４制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図２１５３】第３４制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短付与処理を示すフローチャートである。

【図２１５４】（ａ）は、第３４制御例の第４変形例における時短状態において特図２保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第４変形例における特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄの場合の表示画面の一例を示し

た図である。
【図２１５５】（ａ）は、第３４制御例の第４変形例における第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第４変形例における特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１５６】第３４制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図２１５７】第３４制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理を示すフローチャートである。
【図２１５８】（ａ）は、第３４制御例の第５変形例における大当たり遊技開始時に特図２保留球が上限まで貯まっている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第５変形例における第２入球口にオーバー入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１５９】（ａ）は、第３４制御例の第５変形例における賞球ＵＰタイム中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第５変形例における賞球ＵＰタイム中にオーバー入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１６０】（ａ）及び（ｂ）は、第３４制御例の第５変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１６１】（ａ）及び（ｂ）は、第３４制御例の第５変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン連打があった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１６２】（ａ）及び（ｂ）は、第３４制御例の第５変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン長押しがあった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１６３】（ａ）は、第３４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１６４】第３４制御例の第５変形例における電動役物動作パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１６５】第３４制御例の第５変形例における継続開放抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１６６】（ａ）は、第３４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第３４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１６７】第３４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１６８】第３４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１６９】第３４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２１７０】第３４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞終了処理を示すフローチャートである。
【図２１７１】第３４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図２１７２】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２１７３】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出開始処理を示すフローチャートである。
【図２１７４】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作判別処理を示すフローチャートである。

【図２１７５】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される一撃演出処理を示すフローチャートである。
【図２１７６】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連打演出処理を示すフローチャートである。
【図２１７７】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される長押し演出処理を示すフローチャートである。
【図２１７８】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出終了処理を示すフローチャートである。
【図２１７９】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２１８０】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２１８１】第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞関連処理を示すフローチャートである。
【図２１８２】（ａ）は、第３４制御例の第６変形例における連打演出開始時に演出ボタンのみ操作された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、連打演出開始時に演出ボタンと選択ボタンが操作された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１８３】第３４制御例の第６変形例におけるボタン演出開始時に演出ボタンのみ操作された場合のボタン操作と演出内容の関係を示したタイミングチャートである。
【図２１８４】第３４制御例の第６変形例におけるボタン演出開始時に演出ボタンと選択ボタンが操作された場合のボタン操作と演出内容の関係を示したタイミングチャートである。
【図２１８５】第３４制御例の第６変形例におけるボタン演出禁止期間が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１８６】第３４制御例の第６変形例におけるボタン演出中にボタン押下を止めた場合のボタン操作とボタン演出禁止フラグの関係を示したタイミングチャートである。
【図２１８７】第３４制御例の第６変形例におけるボタン演出中に演出ボタンを押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合のボタン操作とボタン演出禁止フラグの関係を示したタイミングチャートである。
【図２１８８】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２１８９】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２１９０】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出開始処理を示すフローチャートである。
【図２１９１】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作判別処理を示すフローチャートである。
【図２１９２】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効操作処理を示すフローチャートである。
【図２１９３】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出終了処理を示すフローチャートである。
【図２１９４】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効操作期間外処理を示すフローチャートである。
【図２１９５】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１９６】第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２１９７】第３５制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図２１９８】（ａ）は、第３５制御例におけるパチンコ機の内枠に設けられている上皿の一部を平面視した模式図であり、（ｂ）は、パチンコ機の内枠が有する第２通信制御装

置の検知面と、外部端末とを非接触で近接させた状況を示した図である。
【図２１９９】（ａ）は、第３５制御例におけるＲＡＭクリア処理が行われた後の電源復帰中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における電源復帰処理が終了した後の第３図柄表示装置の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図２２００】（ａ）は、第３５制御例における遊技者が外部端末をパチンコ機に近づけたことに基づいて表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における外部通信接続が正常に完了した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図２２０１】（ａ）は、第３５制御例における特典情報が外部出力される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における外部接続終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２２０２】（ａ）は、第３５制御例における固有データチェック不一致時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における固有コード設定中画面の一例を示した図である。
【図２２０３】第３５制御例における遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図２２０４】第３５制御例における電気的構成を示したブロック図である。
【図２２０５】第３５制御例における音声ランプ制御装置と通信制御装置とを示したブロック図である。
【図２２０６】（ａ）は、第３５制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３５制御例における固有データ記憶エリアの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２０７】（ａ）は、第３５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３５制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２２０８】（ａ）は、第３５制御例における遊技結果コード記憶エリアの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３５制御例における演出情報コード記憶エリアの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２０９】第３５制御例における出力特典情報記憶エリアの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２１０】（ａ）は、第３５制御例における第１通信制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３５制御例における第１通信制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２２１１】第３５制御例における通信環境設定時の流れを示した図である。
【図２２１２】第３５制御例における外部通信接続時の流れを示した図である。
【図２２１３】第３５制御例における外部通信中の流れを示した図である。
【図２２１４】第３５制御例における外部通信接続解除時の流れを示した図である。
【図２２１５】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２２１６】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される固有データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１７】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２１８】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１９】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信関連設定処理を示すフローチャートである。
【図２２２０】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信開始処理を示すフローチャートである。
【図２２２１】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外

部通信接続中処理を示すフローチャートである。
【図２２２２】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図２２２３】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信接続解除中処理を示すフローチャートである。
【図２２２４】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２２２５】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２２２６】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２２２７】第３５制御例における第１通信制御装置のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２２８】第３５制御例における第１通信制御装置のＭＰＵにより実行される通信環境設定処理を示すフローチャートである。
【図２２２９】第３５制御例における第１通信制御装置のＭＰＵにより実行される第１通信中処理を示すフローチャートである。
【図２２３０】第３５制御例における第２通信制御装置のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２３１】第３５制御例における外部端末のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２３２】第３５制御例における外部端末のＭＰＵにより実行される外部通信接続開始処理を示すフローチャートである。
【図２２３３】第３５制御例における外部端末のＭＰＵにより実行される情報通信処理を示すフローチャートである。
【図２２３４】（ａ）は、第３５制御例の第１変形例における予約情報が表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第１変形例における外部接続終了後の表示画面の一例を示した図である。
【図２２３５】第３５制御例の第１変形例における予約期間タイムオーバー時の表示画面の一例を示した図である。
【図２２３６】第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２２３７】第３５制御例の第１変形例における第１通信制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２２３８】第３５制御例の第１変形例における外部通信中の流れを示した図である。
【図２２３９】第３５制御例の第１変形例における１台目外部通信接続解除時の流れを示した図である。
【図２２４０】第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信関連設定処理を示すフローチャートである。
【図２２４１】第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信開始処理を示すフローチャートである。
【図２２４２】第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図２２４３】第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中情報更新処理を示すフローチャートである。
【図２２４４】第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信接続解除中処理を示すフローチャートである。
【図２２４５】第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される呼出期間中処理を示すフローチャートである。
【図２２４６】第３５制御例の第１変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実

行される第１通信中処理を示すフローチャートである。
【図２２４７】第３５制御例の第１変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実行される待機許可判定処理を示すフローチャートである。
【図２２４８】第３５制御例の第１変形例における外部端末内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２４９】（ａ）は、第３５制御例の第２変形例における休憩離席中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第２変形例における離席時間超過時の表示画面の一例を示した図である。
【図２２５０】（ａ）は、第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２５１】（ａ）は、第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された離席時間選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された再接続回数特典情報記憶エリアの内容を模式的に示した図である。
【図２２５２】第３５制御例の第２変形例における第１通信制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２２５３】第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信関連設定処理を示すフローチャートである。
【図２２５４】第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図２２５５】第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中情報更新処理を示すフローチャートである。
【図２２５６】第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴期間中処理を示すフローチャートである。
【図２２５７】第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２２５８】第３５制御例の第２変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実行される第１通信中処理を示すフローチャートである。
【図２２５９】第３５制御例の第２変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実行される接続確認処理を示すフローチャートである。
【図２２６０】第３５制御例の第２変形例における外部端末内のＭＰＵにより実行される情報通信処理を示すフローチャートである。
【図２２６１】第３５制御例の第３変形例における電気的構成を示したブロック図である。
【図２２６２】第３５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された通信状況記憶エリアの構成を示したブロック図である。
【図２２６３】第３５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２６４】第３５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信設定処理を示すフローチャートである。
【図２２６５】第３５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信不可種別決定処理を示すフローチャートである。
【図２２６６】第３５制御例における外部端末側のペアリング処理の別例を示すフローチャートである。
【図２２６７】第３５制御例における外部端末側のペアリング処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図２２６８】第３５制御例における外部端末側のペアリング処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図２２６９】第３５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の別例を示すフロー

チャートである。
【図２２７０】第３５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図２２７１】第３５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図２２７２】第３５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第３別例を示すフローチャートである。
【図２２７３】第３５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第４別例を示すフローチャートである。
【図２２７４】第３５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第５別例を示すフローチャートである。
【図２２７５】第３５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第６別例を示すフローチャートである。
【図２２７６】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中入力処理の別例を示すフローチャートである。
【図２２７７】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中入力処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図２２７８】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の別例を示すフローチャートである。
【図２２７９】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図２２８０】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図２２８１】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第３別例を示すフローチャートである。
【図２２８２】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第４別例を示すフローチャートである。
【図２２８３】第３５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第５別例を示すフローチャートである。
【図２２８４】第３５制御例における外部端末側の切断処理の別例を示すフローチャートである。
【図２２８５】第３５制御例における外部端末側の切断処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図２２８６】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の別例を示すフローチャートである。
【図２２８７】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図２２８８】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図２２８９】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第３別例を示すフローチャートである。
【図２２９０】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第４別例を示すフローチャートである。
【図２２９１】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第５別例を示すフローチャートである。
【図２２９２】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第６別例を示すフローチャートである。
【図２２９３】第３５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第７別例を示すフローチャートである。
【図２２９４】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例におけるパチンコ機の演出ボタンの

正面図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図２２９５】第３５制御例の第４変形例における電気的構成を示したブロック図である。
【図２２９６】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における待機状態中表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における待機状態中のメニュー表示画面の一例を示した図である。
【図２２９７】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における待機状態中の音量・光量表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における待機状態中のモードカスタム画面の一例を示した図である。
【図２２９８】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における待機状態中の遊技履歴表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における待機状態中のオリジナルモード表示画面の一例を示した図である。
【図２２９９】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例におけるオリジナルモード決定後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図２３００】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における外部通信からカスタム情報を受信した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における受信したカスタム情報の内容表示画面の一例を示した図である。
【図２３０１】第３５制御例の第４変形例における外部通信中にボタン操作でカスタムした場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２３０２】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例におけるアプリケーション起動後の外部端末側表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側のカスタム設定画面の一例を示した図である。
【図２３０３】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側のカスタム設定画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側のカスタム設定画面の一例を示した図である。
【図２３０４】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側の接続操作用画像が表示された表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側の接続中画像の表示画面の一例を示した図である。
【図２３０５】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信中画面の一例を示した図である。
【図２３０６】（ａ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２３０７】第３５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２３０８】第３５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されているカスタム共有値選択テーブル内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２３０９】第３５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されているカスタムタイプ選択テーブル内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図２３１０】第３５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信開始処理を示すフローチャートである。
【図２３１１】第３５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図２３１２】第３５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカスタム設定処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】

＜第１制御例＞

以下、本発明の制御例について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８５を参照し、第１制御例として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一制御例について説明する。図１は、第１制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視下領域に設けられた可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図３はパチンコ機１０の後面図である。図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図４参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図４を参照して後述する。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。ここで、内枠１２と正面枠１４との施錠が解除されている間は、音量の段階をエラー報知用の最大音量に対応する段階に変更した上で扉が開放されている旨のエラーを報知し、専用の鍵に対して解除状態から施錠状態に復帰するための操作を行うことで、エラーの報知が終了されて音量の段階を最大音量よりも低い段階に低下させることが可能となっている。

【００１１】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、演出の一部として第３図柄表示装置８１（図４参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、情報を入力可能な構成として遊技者により操作される。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、演出の一部として大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００１２】
　また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図４参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。
【００１３】
　操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。つまり、本制御例では、球を遊技盤１３に形成された遊技領域へと発射させるための発射手段と、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させる発射強度可変手段と、を有している。これにより、遊技者は、操作ハンドル５１を操作するだけで、発射手段を用いた球の発射行為と、球の発射強度を可変させる発射強度可変行為と、を実行することができる。よって、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、特定の遊技領域に向けて球を発射させる操作を片手で実行することができ、遊技者に過度な負担を強いること無く、遊技を実行させることができる。本制御例では、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が発射強度を選択可能な発射強度選択ボタンを設け、その発射強度選択ボタンの操作結果（選択結果）に対応する発射強度で発射手段が球を発射するように構成しても良い。
【００１４】
　下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

図４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００１５】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。返しゴム６９の左上側には第１図柄表示装置３７が設けられている。この第１図柄表示装置３７は、透明の樹脂（例えば、ＡＢＳ）にて形成されている遊技盤１３の裏面（遊技領域を形成する面とは反対側の面）に覆われるように配設されており、発射された球が第１図柄表示装置３７に衝突しないように構成している。

【００１６】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球（入賞）した場合に第１図柄表示装置３７が作動し得るように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７は、第１入球口６４に球が入球したことを検知した場合に出力される検知信号を受信し、その受信した検知信号（情報）に含まれる内容を判定する第１特別図柄抽選（特図１抽選）を、及び、第２入球口６４０に球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。なお、本制御例では、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）有するパチンコ機１０を用いているため、第１図柄表示装置３７にて２種類の特別図柄抽選（特図抽選）の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を１種類（第１特別図柄）のみ有するパチンコ機１０であれば、第１図柄表示装置３７に１種類の特別図柄に応じた表示領域を設ければ良い。

【００１７】

また、第１図柄表示装置３７は、ＬＥＤにより、現在のパチンコ機１０の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態、確変状態）が何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄の抽選結果に対応する遊技である特別図柄（第１図柄）変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により

示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本制御例では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

【００１８】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。なお、可変入賞装置６５は、遊技者が発射ハンドルを操作することで遊技球を発射し、特図始動口（第１入球口６４等）に遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に可動制御される可動手段の別形態である。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【００１９】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。なお、大当たり遊技のうち、可変入賞装置６５の可動制御が終了した後に設定されるエンディング期間中に実行される各種制御は、１の制御が終了した後に実行される制御である。詳細な説明は後述するが、本制御例では、複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成しており、当選した大当たりの種別に応じて、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、が異なるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の抽選による大当たり当選の有無だけでは無く、当選した大当たり種別や、当選時における遊技状態にも興味を持たせることができる。なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間（オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）の長さについても、大当たり当選した時点に設定されている遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技

内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１０秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【００２０】

一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、１秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。具体的な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たり当選する確率が異なる２つの状態（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）と、後述する普通図柄の抽選で当たり当選する確率が異なる２つの状態（普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を組み合わせ、３種類の遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。特別図柄の抽選も、普通図柄の抽選も、高確率状態である場合のほうが、低確率状態である場合よりも当たり当選し易くなるように構成しているため、本制御例におけるパチンコ機１０にて設定可能な複数の遊技状態のうち、確変状態が、それ以外の遊技状態よりも特別図柄抽選で大当たりに当選し易い遊技状態となり、確変状態と時短状態が、それ以外の遊技状態よりも普通図柄抽選で当たりに当選し易い遊技状態となる。

【００２１】

また、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第２入球口６４０に付設されている電動役物６４０ａが開放し、第２入球口６４０に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に、特定領域を設けており、大当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に限り、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している。そして、当選した大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技（有利大当たり遊技）と、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技（不利大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。以後、有利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技のことを確変大当たり遊技と称し、確変大当たり遊技が実行される大当たりのことを確変大当たりと称す。また、不利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技のことを通常大当たり遊技と称し、通常大当たり遊技が実行される大当たりのことを通常大当たりと称す。

【００２２】
なお、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみ可変入賞装置６５を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。図４に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口６３ａが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７にて実行される特別図柄の変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００２３】
第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図１１４（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２１参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。図６（ｂ）に示した通り、本制御例のパチンコ機１０では、主図柄ｓｚが数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【００２４】
具体的には、上図柄列Ｚ１は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄ｓｚの間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）ｆｚも形成されて

いる。図６（ｂ）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）ｆｚを表示している。そして、図６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄（主図柄ｓｚ）が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。図６（ａ）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列Ｖ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。なお、本制御例では、上述した３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）のうち、特定の図柄列（図柄列Ｚ２）、即ち、複数の図柄列のうち変動表示が最後に停止表示される図柄列に対して、他の図柄列よりも主図柄の数が多くなるように構成している。具体的には、特定の数字（例えば、「４」の数字）が付された主図柄の数を、他の図柄列よりも多くしている。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

【００２５】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。さらに、本制御例では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。なお、変動表示されている第３図柄とは異なる種別の図柄を追加表示（切替表示）することで、大当たり当選を示す情報とは異なる追加情報を遊技者に付与可能な場合において、追加情報が付与されることを煽る演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出である。さらに、変動表示されている全ての第３図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成を用いても良く、この場合、変動表示されている全ての第３図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成である。

【００２６】

次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図６（ｂ）を参照して説明をする。図６（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成され、正面視右上には小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。また、小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であ

るか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第４図柄（普図第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。このように小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本制御例のパチンコ機１０では、第４図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を変動表示させることで（図６（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を停止表示させることで（図６（ｂ）の小表示領域Ｄｍ２参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

【００２７】

さらに、本制御例では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図６（ｂ）に示した通り、本制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１）を主表示領域Ｄｍの左上側に、普通図柄の抽選状況を示すための普図第４図柄が表示される普図第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ２）を主表示領域Ｄｍの右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。図６（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本実施形態では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個、第２入球口６４０への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大８個表示される。なお、保留図柄は第１入球口６４または第２入球口６４０に遊技球が入球したことに対応して表示される演出であり、第１入球口６４または第２入球口６４０への遊技球の入球に対応して規定の賞球が払い出される。つまり、保留図柄の表示が実行される場合には、遊技者に対して賞球が付与されることとなる。言い換えると、保留図柄の表示は、遊技者にとって付加価値のある演出である。

【００２８】

具体的には、図６（ｂ）に示した通り、副表示領域Ｄｓは、実行中領域Ｄｓ１ａと、待機中領域Ｄｓ１ｂに区画形成される。待機中領域Ｄｓ１ｂは、特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数（８個）に対応した８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図６（ｂ）に示した例では、第１特別図柄の保留球を４つ保留記憶している状態であって、待機中領域Ｄｓ１ｂには、第１特

別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が４つ（ｈｚ１～ｈｚ４）、第１台座ｈｒ１～第４台座ｈｒ４に表示されている。実行中領域Ｄｓ１ａは、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座ｈｒ０に、実行中保留図柄ｈｚ０が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、待機中領域Ｄｓ１ｂの台座ｈｒ１に表示されていた保留図柄ｈｚ１が、実行中領域Ｄｓ１ａの台座ｈｒ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、待機中領域Ｄｓ１ｂに表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の標示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出の実行タイミングとしては、新たに保留球数図柄が表示される第１タイミングや、新たな特別図柄抽選が実行されることによって保留球数図柄の表示位置がシフトする第２タイミングや、実行される変動演出の演出パターンに応じて規定される第３タイミング等が考えられる。そして、保留変化演出の実行タイミングによっても大当たり当選や時短状態への期待度を異ならせることが可能となる。この場合、保留変化演出は、実行タイミングによって特典の内容や特典付与の期待度を切り替えて報知することが可能な演出である。なお、保留変化演出は上記した態様に限るものではなく、新たな入賞情報によって既に実行されている演出（保留図柄）を変容させる演出である保留変化演出を実行しても良い。例えば、大当たり当選する保留球を獲得した場合に、当該保留球に対応する保留図柄よりも前に表示されている保留図柄の表示態様を可変させる演出を実行しても良い。より具体的には、大当たり当選する保留球を獲得した時点で３つの保留図柄が既に表示されている場合には、その３つの保留図柄をそれぞれ「激」「ア」「ツ」という文字が表示された態様に可変させ、大当たり当選する保留球に対応する保留図柄を「！」という記号が表示された態様で表示させる。なお、４つの保留図柄で「激アツ！」という文字列が作られた場合には、４つ目の保留球が大当たり当選する可能性が高いことを遊技者に示唆している。一方、４つ目の保留図柄が「？」という記号が表示された態様で表示される場合もあり、この場合は今回の保留変化演出が単なる賑やかしである可能性が高いことを示唆している。大当たり当選する保留球を獲得した時点で２つの保留図柄が既に表示されている場合には、その２つの保留図柄をそれぞれ「激」「ア」という文字が表示された態様で表示させ、大当たり当選する保留球に対応する保留図柄を「ツ」という文字が表示された態様で表示させる。この場合、４つ目の保留図柄が表示されていないため、遊技者には今回の保留変化演出が単なる賑やかしなのか否かが分からない状態となる。つまり、上限まで保留球を獲得している場合には、上限まで保留球を獲得していない場合よりも抽選結果を早く知ることができる構成である。このように構成することで、いち早く抽選結果を知りたい遊技者に対して、できる限り保留球を上限まで獲得した状態を維持させようと遊技を行わせることが可能となる。なお、特定の識別情報の表示態様を段階的に可変させることで大当たり当選期待度を段階的に示唆可能な演出を実行可能なパチンコ機１０であれば、大当たり当選期待度を段階的に示すための表示態様を入れ替えた演出モード（ハプニングモード）を設定可能に構成しても良い。例えば、大当たり当選期待度に対応させてエフェクトの色を段階的に表示させることが可能なパチンコ機１０において、通常であれば、エフェクトの色が「青→赤→金」の順で大当たり当選期待度が高くなるのに対して、上述したハプニングモードが設定されることで、「金→赤→青」の順で大当たり当選期待度が高くなるように構成すると良い。なお、所定条件（大当たり変動中）が成立している場合において、選択可能な演出モードを限定するように構成し、大当たり祝福モードのみを選択可能にしても良い。この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成の別形態である。

【００２９】
本制御例では、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂに表示される保留図柄の表示態様によって、表示されている保留図柄が第１特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図１保留図柄）であるか、第２特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図２保留図柄）であるかを遊技者が識別可能に構成しており、特図１保留図柄は白色の丸印（図６（ｂ）参照）で、特図２保留図柄は黒色の丸印（図８（ａ）参照）で表示される。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第１入球口６４へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、図６（ｂ）に示した通り、本制御例では、各特別図柄に対応する保留球数の個数に対応する数の保留図柄を表示し、若い番号の台座（最も若い番号の台座は台座ｈｒ１）に表示されている保留図柄に対応する保留球を用いて特別図柄抽選を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選に用いられる順に保留図柄を表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留球を獲得した順に保留図柄を表示し、各保留図柄に対して特別図柄抽選に用いられる順番を示すための消化順情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで獲得した保留球がどの保留図柄に対応しているかを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本制御例では、図６（ｂ）に示した通り、最大で８個の保留図柄を横並びで表示可能に構成しているが、これに限ること無く、特図１保留図柄の表示領域と、特図２保留図柄の表示領域と、を区分けして表示するように構成しても良い。この場合、例えば、特図２保留を獲得し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合は、特図１保留図柄の表示領域を特図２保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示し、特図２保留を獲得し易い遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、特図２保留図柄の表示領域を特図１保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示するように構成しても良い。

【００３０】
なお、本第１制御例では、図２を参照して説明をした通り、パチンコ機１０の遊技盤１３が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機１０であれば、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。なお、図８（ａ）に示した通り、通常状態において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄は、後述する先読み処理の結果を示すように表示態様を可変表示可能に構成している。つまり、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄は、獲得済みの特図保留数に対応する情報と、獲得した入賞情報（各種カウンタ値）に関する情報と、を表示する表示態様となるため、入球手段への遊技球の入球に基づいて獲得した複数種類の賞球に関する情報（合算賞球数）を表示する表示態様の別形態である。

【００３１】
より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、１０秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、１０秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各制御例において説明をした第

３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

【００３２】

＜第１制御例の演出内容について＞

次に、図７～図１５を参照して、本第１制御例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図７（ａ）を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図７（ａ）は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本制御例では、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ１～Ｌ５（図６（ａ）参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Ｚ２が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列Ｚ２が各識別情報（第３図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第３図柄）が１つ移行するのに要する時間が約０．５秒の速度）で変動表示されるように構成している。上述した通り、本制御例では、中図柄列が主図柄を１０個（「１」～「３」，「５」～「９」の数字が付された主図柄が各１個、「４」の数字が付された主図柄が２個）有しているため、中図柄列Ｚ２が低速度で変動表示されている場合には、１周するまでに要する時間が５秒（０．５×１０）となる。そして、低速度で変動表示されている中図柄列Ｚ２が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。さらに、本制御例では、図７（ａ）に示した通り、どの第３図柄（図７（ａ）では、「９」を模した識別情報（カニを模した第３図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）が数字の「１」を模した識別情報（タコを模した第３図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

【００３３】

加えて、本制御例では、リーチ状態となってからの中図柄列Ｚ２の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミング（低速変動表示が実行されてから５秒経過後）や、２周したタイミング（低速変動表示が実行されてから１０秒経過後）に異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本制御例のように、リーチ状態となってから最初に視認可能となる中図柄列Ｚ２の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易くすることができる。

【００３４】

なお、本制御例では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成

した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。なお、リーチ状態において変動表示される中図柄列Ｚ２の図柄（第３図柄）が大当たりを示す組合せとは異なる態様で停止表示（例えば、１コマズレ）した場合に、更なる変動演出へと発展する場合（擬似連）や、次に実行される特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示す場合（チャンス目）において、実行中のリーチ状態にて大当たりでは無く、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出を実行するように構成しても良い。この場合、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出である。

【００３５】

ここで、本制御例では、上述した通り、どの第３図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の「１」を模した第３図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Ｚ２が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第３図柄の組合せを大当たりとなる第３図柄の組合せに対して１種類ずらした組合せ（リーチ１コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第３図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第３図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。具体的には、数字の「１」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから５．５秒（１周目）、１０．５秒（２周目）を要し、数字の「６」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから８秒（１周目）、１３秒（２周目）を要することになる。よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第３図柄でリーチ状態を成立させるためには、第３図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第３図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

【００３６】

これに対して、本制御例では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第１図柄の変動時間を主制御装置１１０において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第１図柄の変動表示に同期させて、第３図柄の変動表示演出を実行する構成としている。ここで、変動パターンコマンドを受信すると、まず、遊技者が設定（調節）可能な音量レベルや光量レベル等の設定された要素の状態によらない処理により演出態様を決定した後で、設定された要素の状態を反映させた処理により、最終的に出力される変動表示態様が決定される。そして、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第３図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、３０秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として０秒に対応するコマンドが通知される。一方で、３７秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが

通知されると共に、加算時間として７秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも７秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置１１３側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第３図柄の種別を設定することができる。

【００３７】

次に、図７（ｂ）～図１０を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図７（ｂ）を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第３図柄表示装置８１の表示内容について説明をする。図７（ｂ）は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図７（ｂ）に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Ｄｍ２に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下側に小表示領域Ｄｍ３が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Ｄｍ３が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、６本の線で表示）が実行される。なお、図７（ｂ）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【００３８】

なお、図７（ｂ）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の１／１００の確率）で小表示領域Ｄｍ３を形成し、電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Ｄｍ３が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選していない場合にも小表示領域Ｄｍ３が形成される演出表示が実行されることになるため、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、図７（ｂ）では、小表示領域Ｄｍ３にて電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンを表示させることで普図当たり遊技の開始を示唆する演出について例示したが、これに限ること無く、例えば、副表示領域Ｄｓや主表示領域Ｄｍの一部にて普図当たり遊技の開始を示唆するコメントを表示するように構成しても良い。また、主表示領域Ｄｍにて実行中の第３図柄変動表示の表示態様を用いて普図当たり遊技の開始を示唆するように構成しても良い。この場合、普通図柄変動を実行させながら特別図柄変動も実行させている場合にのみ、普図当たり遊技が実行されることを示唆する演出が実行されることになるため、例えば、特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４よりも球を入球させ易いスルーゲート６７に球を通過させ、普通図柄抽選のみを実行している遊技者に対しては普通図柄抽選の結果を予め示唆することが無くなる。よって、特別図柄変動も普通図柄変動も共に実行させる正常な遊技を行っている遊技者に対して特典（普通図柄抽選の結果を事前に示唆する演出の実行）を付与することができる。同様に、本制御例で用いられる小表示領域Ｄｍ３を用いた演出を、特別図柄変動が実行されていること、或いは、球を発射する遊技が継続して実行されていることを実行条件として設定しても良い。

【００３９】

加えて、実行されている遊技内容に応じて、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出の期待度を異ならせるように構成しても良く、例えば、正常に遊技を行っている場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行された場合に、ほぼ１００％の割合で普図当たり遊技が実行され、特別図柄抽選を実行させることなく普通図柄抽選のみを実行させる遊技（止め打ち遊技）を行っている場合、即ち、正常な遊技を行っていない場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行されたとしても約１０％の割合でし

か普図当たり遊技が実行されないように構成しても良い。このように構成することで、止め打ち遊技を実行している遊技者に対して、実行される示唆演出に基づいて普図当たり遊技の開始タイミングを把握され難くすることができ、ペナルティを科すことができる。詳細は後述するが、本制御例では、普通図柄の抽選権利も最大で４個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図７（ｂ）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

【００４０】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。次に、図８（ａ）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図８（ａ）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が１／１００に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が１０秒に設計されている。そして、図４を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約１／２がスルーゲート６７を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で４個記憶可能に構成している。つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約１０００秒に１回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物６４０ａが５秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図４に示した通り、電動役物６４０ａは第１入球口６４の下方に設けられているため、第１入球口６４を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第２入球口６４０へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第２入球口６４０へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

【００４１】

通常状態にて普通図柄抽選で当たり当選した場合には、図８（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ２にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では２つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、普図当たり遊技が実行される。そして、主表示領域Ｄｍの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Ｄｍ３には開状態の電チュー（電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動表示、及び、小表示領域Ｄｍ１にて実行される第４図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。また、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂには、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留球）の数を示す特図２保留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第１特別図柄の保留記憶（特図１保留球

）の数を示す特図１保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ｄｓ１ｂの左側に）表示される。つまり、図８（ａ）に示した状態では、普図当たり遊技中に第２入球口６４０に球を４個以上入球させた後の状態であって、特図２保留を上限数である４個獲得した後の状態を示したものである。本制御例では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図２保留球のほうが先に獲得している特図１保留球よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図２保留球を獲得した場合に、第２特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第２特別図柄の抽選が実行される１つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【００４２】

なお、本制御例では、待機中領域Ｄｓ１ｂに、獲得した特図１保留球と特図２保留球とを横並びに表示（最大で８個表示）するように構成しているが、例えば、特図１保留球のみを表示する特図１保留球表示領域と、特図２保留球のみを表示する特図２保留球表示領域と、を用いる場合であれば、優先して特別図柄抽選が実行される第２特別図柄の保留球を獲得していない場合は、特図１保留球表示領域を特図２保留球表示領域よりも目立たせるように表示し、第２特別図柄の保留球を獲得した場合に、特図１保留球表示領域よりも特図２保留球表示領域を目立たせるように切替表示すると良い。このように構成することで、遊技者に対して次に第１特別図柄の抽選が実行されるのか、第２特別図柄の抽選が実行されるのかを分かり易く報知することができる。図８（ａ）に示した表示画面は、通常状態中における普図当たり遊技の終了タイミング、或いは、通常状態中における第２特別図柄変動の開始タイミングのうち何れかのタイミングとなるまで継続表示されるように構成している。つまり、普図当たり遊技中であっても、第２特別図柄変動が開始された場合には図８（ｂ）を参照して後述するチャンスゾーン演出が実行される。一方、普図当たり遊技の終了タイミングを迎えても第２特別図柄変動が開始されない場合、例えば、長時間の変動時間（例えば６０秒）が選択された第１特別図柄変動が実行されている間に普図当たり遊技（５秒）が実行された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に『チャンスゾーン待機中』の文字を表示し、現在実行中の第１特別図柄変動が終了すると、第２特別図柄変動が開始されることを遊技者に報知する待機画面が表示される。

【００４３】

なお、本制御例では、図８（ａ）に示した通り、第１特別図柄変動中に普図当たり遊技が実行された場合、実行中の第１特別図柄変動に対応して主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄変動演出（図では、３本の矢印で表示）を継続表示しながら、主表示領域Ｄｍの一部領域（図では右下に形成される小表示領域Ｄｍ３）にて普図当たり遊技中であることを報知しているが、この場合、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果に基づいて普図当たり遊技が実行されたことを表示するために用いる表示領域の大きさを可変させるように構成すると良く、例えば、実行中の第１特別図柄変動が大当たり当選している場合は、小表示領域Ｄｍ３を図８（ａ）に示した例よりも小さく形成したり、小表示領域Ｄｍ３を形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ３が形成されることにより、大当たり当選を示す第３図柄変動演出の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。また、小表示領域Ｄｍ３が形成されること無く普図当たり遊技が開始された場合に、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が大当たり変動であることを遊技者に報知することができるため、小表示領域Ｄｍ３にて普図当たり遊技が実行されたことが報知されていない状態であっても、遊技者に対して電動役物６４０ａの作動状況を注視させることができる。このような構成を用いる場合には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動で無い（外れ変動である）場合の一部においても、大当たり変動と同一の演出態様が実行されるように構成すると良い。一方、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が外れ変動である場合や、特別図柄変動が実行されていない場合は、小表示領域Ｄｍ３を図８（ａ）に示した例よりも大きく形成したり、主表示領域Ｄｍの全面を用

いて普図当たり遊技が実行されたことを表示するように構成しても良い。

【００４４】

つまり、第３図柄表示装置８１の表示領域という限られた領域内において、複数の情報（抽選結果や当たり遊技状況）を、重複して表示する必要がある場合に、遊技者に有利となる情報が優先して表示されるように構成していれば良く、その技術思想に基づいて様々な表示態様で表示すれば良い。この場合、遊技者によって有利となる情報が異なる場合があり、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報を有利な情報とする遊技者もいれば、特別図柄抽選の結果よりも、出現率の低い演出を有利な情報とする遊技者もいる。そこで、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報の有利度合いを遊技者が任意に選択可能な有利度合い選択手段と、を設け、有利度合い選択手段により選択された有利度合いに基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報に対応した表示態様を設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に不快感を与え難い表示態様で各種情報を表示させることができる。次いで、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図８（ｂ）から図１０を参照して説明する。図８（ｂ）は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図８（ｂ）に示した通り、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されると、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図２保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第２特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第２特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

【００４５】

また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで大当たり当選する確率は同一だが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態中において、第２特別図柄抽選が実行されるチャンスゾーンの期間は、通常状態におけるチャンスゾーン以外の期間よりも確変状態となる大当たり当選を獲得し易い期間となるため、図８（ｂ）に示したように、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。

【００４６】

なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、１回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる疑似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Ｄｓにて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図８（ａ）参照）が非表示となり、主表示領域Ｄｍの右上側に形成された小表示領域Ｄｓ１１にて特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が、小表示領域Ｄｓ１２にて特図２保留数（図では、特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。つまり、本第１制御例では、通常状態中に特図保留を獲得した場合には、即座に保留図柄（図８（ａ）参照）を表示し、チャンスゾーン中では保留図柄を表示すること無く小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に保留数のみを表示するように構成している。そして、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に保留数が表示されている状態で通常状態へと移行した場合には、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に表示されている保留数に対応した保留図柄を表示するように構成している。つまり、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に表示される保留球数は、保留図柄の表示が禁止される期間において、禁止期間が解除された

後に保留図柄の表示が実行されることを事前報知する態様である。よって、本第１制御例における獲得した特別図柄の保留記憶（特図保留）に対する保留図柄を表示する処理は、小当たり遊技中に獲得した賞球数は即座に報知し、擬似小当たり演出中に獲得した賞球数は擬似小当たり演出が終了した後に報知する処理の別形態である。

【００４７】

図８（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２に表示される表示態様は、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂ（図８（ａ）参照）に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選（変動）が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることができる。なお、本制御例では、主表示領域Ｄｍの一部領域（小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２）を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域（例えば、可変表示ユニット８０に設けられたＬＥＤ）にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本制御例と同様の効果を奏することができる。なお、本第１制御例における小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に表示される表示態様は、獲得済みの特図保留数のみを表示し、獲得済みの特図保留に含まれる入賞情報に関する情報を表示しないものである。つまり、本第１制御例における小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に表示される表示態様は、確変状態が設定されている期間において第１入球口６４、又は第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に取得される各種情報のうち、一部の情報に対応する表示態様であるため、大当たり遊技中（有利遊技期間中）に表示される賞球数の表示態様の別形態である。

【００４８】

また、図８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右下側には、現在が第２特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ１８０１が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第１特別図柄の変動期間中と重複する場合（図８（ａ）参照）と、重複しない場合とがある。第１特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第１特別図柄変動が終了した後に第２特別図柄抽選が実行され、第１特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第２特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第１特別図柄の変動状況に応じて、第２特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。これに対して本制御例では、第２特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍにてキャラクタ１８０１が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。次に、図９（ａ）、及び、図１０を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図９（ａ）は、特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図９（ｂ）は、特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図１０は、特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【００４９】
ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間中に第３図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる疑似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約１０秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図９（ａ）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「３５３」で表示）で第３図柄を仮停止表示（図では、第３図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Ｄｓに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された１の第２特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。その後、特殊変動演出の後半期間（約３０秒）にて、仮停止していた第３図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図２保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図２保留球を確保している状態では、図９（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図２保留球を確保していない状態では、図１０に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第１特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本制御例では、特殊変動演出として、実行中の第２特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【００５０】
さらに、本制御例では、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図９（ｂ）参照）には、獲得済みの特図２保留数に対応させて後半期間中に第３図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図２保留球、及び特図１保留球の何れも確保していない場合は、図９（ａ）に示した第３図柄の仮停止表示を実行することなく、第２特別図柄変動の変動期間の全てを用いて１回の変動演出（第３図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。加えて、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第３図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図２保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第３図柄が５回以上仮停止した場合には実行中の第２特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本制御例では、第３図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて５回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には５回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が５回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しみを提供することができる。

【００５１】
なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第３図柄のエフェクト等

）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第３図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、１回目、２回目）を表示するように構成しても良い。図１０に示した通り、特図２保留球を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Ｄｓに表示され、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示が第１特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第３図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第２特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、通常状態中における第２特別図柄変動のうち、一部において上述した特殊変動演出が実行され、それ以外は、１回の第２特別図柄変動に対して１回の変動演出が実行されるように構成している。よって、普図当たり遊技において複数個（最大で４個）の特図２保留球を獲得した場合に特殊変動演出が無用に長く実行されてしまうことを抑制することができる。

【００５２】

次に、図１１を参照して、本制御例における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図１１（ａ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｂ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｃ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｄ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、通常状態中に大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技が、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）である場合は、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）である場合よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１７秒が、通常大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１５秒が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して遊技内容が大きく変わる（通常状態から確変状態へと移行する）ことをエンディング期間中（確変状態が設定されるよりも前）に、遊技者に分かり易く報知することができる。また、大当たり遊技終了後に実行すべき遊技の内容を長いエンディング期間を用いて遊技者に告知することができる。また、本制御例では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置６５に入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図５参照）へと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることができなかった場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

【００５３】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（１７秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（１５秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さと報知演出の演出期間の長さが異なってしまい、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。そこで、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（７秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終

了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。具体的には、図１１に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（８秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード１００回」の文字が表示され（図１１（ａ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第２特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定され易いことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンスＧＥＴ」の文字が表示される報知演出（図１１（ｃ）参照）を実行するように構成している。一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（１０秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード１００回」の文字が表示され（図１１（ｂ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される報知演出（図１１（ｄ）参照）を実行するように構成している。

【００５４】

本制御例では、上述した大当たりエンディング期間中に実行される報知演出の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図１１（ｂ）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出（図１１（ｃ）参照）へと切り替える処理とが実行される。より具体的には、図１１（ａ）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）と、「チャンスモード１００回」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えること無く報知演出の演出態様を切り替えることができる。

【００５５】

なお、本制御例では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本制御例では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が３以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Ａと大当たり種別Ｂとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Ｂと大当たり種別Ｃとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。また、本制御例では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。次に、図１２～図１４を参照して、チャンスモード中に実行される演出内容について説明をする。本制御例のパチンコ機１０は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が１００回設定されるように構成している。さらに、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当

たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が５０回設定されるように構成している。さらに、詳細な説明は後述するが、大当たり遊技中の球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出を実行する場合と、Ｖ報知演出を実行しない場合とを設定可能に構成している。

【００５６】

そして、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行された場合は、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されたことを遊技者に報知するための演出モード（スペシャルチャンスモード）が設定され、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかった場合、或いは、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されているか否かを遊技者が把握困難な演出モード（チャンスモード）が設定されるように構成している。演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスモード中」の文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ２に普通図柄の高確率状態が終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が表示される（図１２（ａ）参照）。図１２（ａ）に示した例は、チャンスモードが設定されてから２０回目の特別図柄変動が実行されている状態を示したものであり、残期間報知態様として、特別図柄変動があと８０回実行された場合にチャンスモードが終了することを示す態様として、複数の数字で構成された表示態様である「８０回」の文字が表示されている。このように、演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様から、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（確変状態）であることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【００５７】

また、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合に限り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても演出モードとしてチャンスモードを設定可能に構成しているため、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されてしまい、遊技者が戸惑ってしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと報知するＶ報知演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていることを示すための演出モードとしてスーパーチャンスモードが設定されるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後の演出モードとしてチャンスモードが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合の一部において、スーパーチャンスモードが設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技のエンディング時（今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させることが不可能（困難）となった後）に、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したかの判別と、Ｖ報知演出が実行されたかの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したとの判別結果と、Ｖ報知演出が実行されていないとの判別結果と、を得た場合の一部（所定の抽選で特定の抽選結果となった場合）において、大当たり遊技のエンディング期間中に、確変状態が設定されることを示す表示態様（図１１（ｂ）、及び図１１（ｄ））を表示するように構成し、大当たり遊技終了後の演出モードとしてスーパーチャンスモードを設定するように構成すると良い。

【００５８】

このように構成することで、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合であっても、スーパーチャンスモードが設定される可能性を残すことができるため、大当たり遊技が終了するまで遊技者に期待感を持たせて遊技を行わせることができる。以上、説明

をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、遊技状態として時短状態が設定されている場合と、確変状態が設定されている場合とが発生することになる。そして、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の高確率状態が継続する期間の残期間が表示される。つまり、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、第１有利遊技状態（確変状態）と、第２有利遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成し、第１有利遊技状態は、所定の第１期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）継続し、第２有利遊技状態は、上述した第１期間よりも長い第２期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）継続するように構成し、大当たり遊技終了後に第１有利遊技状態が設定された後、第１期間が経過した場合には、第２期間を経過するまで第２有利遊技状態が設定されるように構成し、第２期間が経過した場合に通常状態が設定されるように構成した遊技機において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かに関わらず、有利遊技状態が終了するまでの期間（第２期間）の残期間を示すための残期間報知を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態が継続する期間を分かり易く報知することができる。さらに、本制御例では、第２期間の残期間（チャンスモードの残期間）が設定されている状態において、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を、残期間報知の報知態様（表示態様）を用いて実行可能に構成している。

【００５９】

ここで、図１２（ｂ）を参照して、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の演出内容について説明をする。図１２（ｂ）は、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１２（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている状態でチャンスモードが設定された場合に所定の報知条件が成立すると、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出（図１２（ｂ）では、白抜きの表示態様で表示）が実行される。なお、この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成の別形態である。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、「大当たり期待度ＵＰ」のコメントが表示される。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知しながら、有利遊技状態のうち、どの遊技状態が設定されているのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、図１２（ｂ）に示した表示態様と同一の表示態様を、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合であって、チャンスモードのうち、確変状態が設定され得る期間内（大当たり遊技終了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間内）において表示可能に構成している。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が継続する期間示すチャンスモード中において、遊技者に対してより有利な様々な情報（確変状態が設定されていることを示す情報、大当たり当選に関する情報）を同一の表示態様を用いて表示することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、実際には時短状態が設定されている場合であっても、大当たり当選に基づいて確変状態が設定されている場合に表示され易い表示態様を表示することができるため、設計値よりも高い割合で確変状態が設定されていると遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

【００６０】

なお、上述した本制御例の技術思想とは別の技術思想を用いてチャンスモード中の演出を実行するように構成しても良く、例えば、確変状態中にチャンスモードが設定されている状態で、大当たり当選、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合に、現在設定されている遊技状態が時短状態であることを示唆するための示唆演出（例えば、残期間報知の表示態様を、図１２（ａ），（ｂ）とは異なる表示態様（漢数字表示にする表示態様）で表示する演出）を実行するように構成しても良い。これ

により、有利遊技状態において、確変状態よりも遊技者に不利となる時短状態中に大当たり当選したと遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、遊技履歴として確変状態が設定された割合を実際よりも低く見せることができるため、次の大当たり遊技で確変状態が設定されることをより期待させながら遊技を行わせることができる。以上、図１２（ａ），（ｂ）を参照して説明をした通り、本第１制御例では、チャンスモードが継続する期間（残期間）を示すための残期間報知態様の表示態様を可変させることにより、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能に構成することで、チャンスモードの残期間を注意深く見ている遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を把握させ易くすることができるように構成しているが、遊技状態示唆演出を、残期間報知態様以外を用いて実行しても良く、例えば、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも表示され易い第１表示態様（例えば、「チャンス」の文字）や、時短状態が設定されている場合のほうが、確変状態が設定されている場合よりも表示され易い第２表示態様（例えば、「ピンチ」の文字）を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の表示態様を可変させることにより遊技状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

【００６１】

なお、本第１制御例では、特別図柄の高確率状態も、普通図柄の高確率状態も、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に終了するように構成しているため、図１２（ａ），（ｂ）に示した通り、チャンスモードが継続する残期間（特別図柄の高確率状態、或いは普通図柄の高確率状態が継続し得る残期間）を報知する残期間報知の表示態様を用いて、現在の遊技状態を示唆可能に構成しているが、例えば、特別図柄の高確率状態が、次に大当たり遊技が実行されるまで継続するように構成されたパチンコ機１０にて、上述したチャンスモードの構成を用いても良い。この場合、チャンスモードの継続期間として、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、その普通図柄の高確率状態が終了するまでの残期間（時短状態が終了するまでの期間）を残期間報知によって報知するように構成し、その残期間報知によって報知された残期間を経過した場合において、時短状態が設定されている場合には、通常状態へと移行したことを報知する演出を実行し、確変状態が設定されている場合には、次に大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の高確率状態が継続することを示す表示態様、即ち、確変状態が継続する残期間が次回大当たりまでの期間であることを示す表示態様として「おめでとう」の文字が表示される演出を実行可能とし、チャンスモードが設定されている期間中において、所定の報知条件が成立した場合に、「おめでとう」の文字を表示させるように構成しても良い。

【００６２】

つまり、特別図柄抽選が実行される毎に更新されるチャンスモードの残期間に対応させて随時更新される残期間報知態様（図１２（ａ）参照）に替えて、チャンスモードの残期間が存在していることを示すだけの表示態様、即ち、図１２（ａ）に示した残期間報知態様のように、チャンスモード中に実行可能な特別図柄の残抽選回数を示さない残期間報知態様を用いても良いし、チャンスモードの残期間の長さに対応させて表示態様を可変（例えば、表示色を可変）させることにより、大まかにチャンスモードの残期間の長さを報知可能な残期間報知態様を用いても良い。さらに、残期間報知態様を複数表示可能に構成し、表示された複数の残期間報知態様の表示態様を組み合わせることにより、遊技者がチャンスモードの残期間の長さを把握可能となるように構成しても良い。次に、図１３及び図１４を参照して、チャンスモード中において遊技者が操作手段を操作した場合に実行される演出内容について説明をする。本制御例では、遊技者が枠ボタン２２（図４参照）に対して所定の操作を実行すると、その操作内容と、操作タイミングとに基づいて様々な演出（操作演出）を実行可能に構成している。詳細な説明は省略するが、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背景画像を変更する操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出の一部として遊技者に枠ボタン２２を操作させ

るための案内報知を実行し、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、遊技者が枠ボタン２２を操作しない場合とは異なる演出態様の演出を実行する操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出を賑やかすための操作演出等が実行されるように構成している。これにより、遊技者に対して、球を発射させる行為以外の遊技を意欲的に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【００６３】

ここで、上述した操作演出のうち、チャンスモード中に実行される各種操作演出の内容について説明をする。詳細は、図２７を参照して後述するが、本制御例では、有利遊技状態（時短状態、確変状態）が設定された場合に、有利遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間が選択され得るように構成している。具体的には、有利遊技状態が設定されてから特別図柄変動回数が「１回目～２０回目」の期間が、短い変動時間（例えば、５秒）が選択され易い第１期間（高速変動期間）となり、「２１回目～４９回目」の期間が、第１期間よりも長い変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第２期間となり、「５０回目」のみ、特定の変動時間（例えば、２０秒）が設定される特定期間となり、「５１回目～１００回目」の期間が、第２期間と同程度の変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第３期間となるように構成している。つまり、チャンスモードが設定されてからの所定期間（第１期間）、即ち、大当たり遊技終了後の所定期間は、短い変動時間で特別図柄変動が実行され易くなるため、この第１期間中に大当たり当選した場合には、短い間隔で複数回の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。これにより、前回実行された大当たり遊技の一環として次の大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。そして、上述した第２期間や第３期間では、通常状態が設定されている場合よりは短い変動時間の特別図柄変動が実行され易く、第１期間よりは長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成している。これにより、チャンスモード中において、１回の特別図柄変動中に現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを示唆するための示唆演出を実行する期間を確保することができる。また、特定期間（有利遊技状態が設定されてから５０回目の特別図柄変動）では、必ず特定の変動時間（２０秒）の特別図柄変動が実行され、遊技者に対して確変状態が設定されていた（されている）状態であるか否かを示唆するための２０秒間の示唆演出が実行されるように構成している。

【００６４】

このように、特別図柄変動の実行回数に応じて異なる変動時間を選択可能に構成することで、各変動回数に応じた演出を適切な期間を用いて実行することができる。図１３（ａ）は、演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１３（ｂ）は、図１３（ａ）に表示された表示演出中に枠ボタン２２を操作した場合の演出態様を模式的に示した模式図である。本制御例では、チャンスモード中における通常変動期間では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像を遊技者が任意に選択可能となり、枠ボタン２２を遊技者が押下（操作）することで、海背景（海モード）と山背景（山モード）とを交互に切替表示されるように構成している。図１３（ａ）に示した通り、背景画像を切替可能な場合には、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０が、操作可能な状態であることを示す表示態様（図では、ボタン押下方向に向けて矢印表示）で表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、現在、海モードが設定されていることを示す「海モード」の文字が表示されている。この状態で遊技者が枠ボタン２２を操作すると、図１３（ｂ）に示した通り、「海モード」から「山モード」へと切替表示される。

【００６５】

次に、図１４を参照して、チャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、高速変動期間（時短状態、確変状態が設定されてから２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間）中に枠ボタン２２を操作した場合

に、背景画像が切替表示されない（難くなる）ように構成している。つまり、１回の特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（５秒）が選択される高速変動期間において、背景画像を切替表示してしまうと、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様が頻繁に変化してしまい、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなるため、背景画像が切替表示されない（難く）なるように構成している。しかしながら、高速変動期間中における枠ボタン２２に対する遊技者の操作を全て無効にしてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、高速変動期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合には、背景画像の切替表示では無く、別の演出が実行されるように構成している。具体的には、図１４（ａ）に示した通り、チャンスモードにおける高速変動期間中は、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１に「スペシャルモード」の文字が表示され、現在が高速変動期間中であることが遊技者に報知される。この「スペシャルモード」中は、特別図柄抽選の結果に関わらず、５秒の変動時間が設定された特別図柄変動が実行され、第３図柄の変動演出も「スペシャルモード」専用の変動演出が実行される。そして、「スペシャルモード」中も主表示領域Ｄｍの右側下方にアイコンＨＲ１０が表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図１４（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出が実行される。

【００６６】

このように、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をすることで、近接センサによって検知される構成要素である枠ボタン２２の被検知部を近接センサが触れずに検知した場合であっても、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせることにより、遊技者に対して様々なタイミングで枠ボタン２２を操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、本制御例では、図１３（ａ）、或いは図１４（ａ）に示した通り、遊技者に対して枠ボタン２２に対する操作（押下）を案内するための案内表示（アイコンＨＲ１０）を同一にし、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合に、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせている。よって、枠ボタン２２を実際に操作（押下）するまでは、どのような操作演出が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができるため、より意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。なお、詳細は図３２及び図３３を参照して後述するが、本制御例では、高速変動期間に枠ボタン２２を操作した場合に複数の操作演出を実行可能に構成しており、各操作演出が選択される割合を、設定されている遊技状態に応じて異ならせている。つまり、高速変動期間中に実行される各操作演出の出現割合によって、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを予測することができる。よって、高速変動期間中に同一の操作演出が繰り返し実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【００６７】

さらに、本制御例では、高速変動期間中であっても所定条件が成立している場合にのみ、枠ボタン２２を押下した際に背景画像の切替表示が行われるように構成している。具体的には、高速変動期間中に獲得した第２特別図柄の保留球（特図２保留球）内に大当たり当選する情報が含まれている場合に、その大当たり当選する情報が含まれる特図２保留球に対応する大当たり特別図柄変動と、その大当たり特別図柄変動よりも前に実行される特別図柄変動（大当たり当選する情報が含まれている特図２保留球よりも前に獲得していた特図２保留球に対応する特別図柄変動）と、の変動時間を用いた特殊変動演出を実行可能に構成しており、その特殊変動演出を実行可能な条件を満たしている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下すると、現在表示されている背景画像（例えば、海モード）から専用の特殊背景画像（例えば、宇宙モード）へと背景画像の切替表示が行われるように構成している。つまり、高速変動期間中において遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて背景画像の切替表示が実行された場合には、大当たり当選の期待度が高くなるやめ、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。加えて、高速変動期間中であっても、枠ボタン２２に対して特殊操作（長押し）を行うことで、背景画像の切替表示を実行可能に構成している。この特殊操作（長押し）は、遊技者が枠ボタン２２を２秒間継

続して押下した場合に操作が実行されたと判別されるものであり、枠ボタン２２に対する通常操作（押下）よりも、操作が行われたと判別されるまでの期間を長くしている。よって、通常操作（押下）に比べて頻繁に実行し難い操作となるため、背景画像の切替表示を実行可能に構成しても、背景画像の切替表示が頻繁に行われてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、通常操作よりも操作時間を長くした特殊操作として長押し操作を用いているが、これに限ること無く、例えば、操作手段として枠ボタン２２に加えて、複数の操作部を有する操作手段（例えば、十字キー）を設け、複数の操作部を所定の順序で操作することにより行われる特殊操作を規定しても良い。

【００６８】

次に、図１５を参照して、確変状態が設定されていることが遊技者に報知される「スーパーチャンスモード」中に実行される演出内容について説明をする。図１５（ａ）は、「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１５（ｂ）は、「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【００６９】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で確変大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留球を獲得しておらず、且つ、特図１保留球を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される。本制御例では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本制御例では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図１５（ａ）参照）。これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たりに当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

【００７０】

また、図１５（ａ）に示した通り、本制御例では、「スーパーチャンスモード」中は、上述した「チャンスモード」中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。ここで、スーパーチャンスモード中において、図１５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本制御例では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図１５（ａ）に示したダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、図１１（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。さらに、本制御例では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図１５（ｂ）に示した通り、確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報と９の数字が付された識別情報）とに可変させる演出（確変ダブルリーチへの昇格演出）が実行されるように構成している。

【００７１】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第１特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変（昇格）させるための可変条件として、中図柄Ｚ２の変動態様が所定態様（１周経過）となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Ｚ２にて変動表示される第３図柄としてリーチ状態に対応する第３図柄（大当たりとなる組合せとなる第３図柄）がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第３図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図１５（ａ）に示したダブルリーチ状態から、ブランク図柄（図では三角印で表示）を消去し、上図柄列Ｚ１として左から順に「３．２．１」を表示させ、下図柄列Ｚ３として左から順に「１．２．３」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第３図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

【００７２】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第３図柄の種別を確変大当たりに対応した第３図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図１６を参照して、本制御例において選択される特別図柄の

変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図１６（ａ）は、第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図１６（ｂ）は、第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。詳細な説明は、図２６を参照して後述するが、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。つまり、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すために第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第３図柄をリーチ状態となる第３図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第３図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第３図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第３図柄変動演出）を共通化させることができる。

【００７３】

具体的には、図１６（ａ）に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（８秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第３図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、５秒経過タイミング）で上図柄列Ｚ１が停止表示され、その１秒後に下図柄列Ｚ３が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その２秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示される。その後、１秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。図１６（ｂ）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（３０秒）が設定され、３０秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから５秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。次に、図１７を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図１７（ａ）は、通常大当たり、図１７（ｂ）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図１７（ｃ）は、確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したものである。図１７に示した通り、本制御例では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ＥＤ期間）を異ならせており、通常大当たりは１５秒、確変大当たりでは１７秒のＥＤ期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング演出が実行されるように構成している（図１１参照）。本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にＶ入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ＥＤ期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。

【００７４】

まず、図１７（ａ）を参照して、通常大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。本制御例では、大当たり遊技中に実行される各種処理が煩雑化してしまい、大当たり遊技中における処理負荷が増大してしまうことを抑制するために、大当たり遊技中のラウンド遊技（賞球を獲得可能な遊技）が実行されるよりも前（大当たり遊技の開始前、或いは、大当たり遊技におけるオープニング期間中）に大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出（エンディング表示演出）の演出態様を決定するように構成している。通常大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される（時短状態が設定される）ことを遊技者に示すためのエンディング演出の表示態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）を設定する。そして、通常大当たり遊

技では、その大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過することが無いため、大当たり遊技のエンディング演出として、予め設定してあるエンディング演出が実行される。

【００７５】

次に、図１７（ｂ）、及び図１７（ｃ）を参照して、確変大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。確変大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づいてエンディング演出の演出態様を決定する。具体的には、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過し易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行される場合に、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることを案内する案内報知と、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを遊技者に報知するＶ通過報知と、が実行されるＶ報知演出を実行するか否かを判定し、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「スーパーチャンスモード」が設定される（確変状態が設定される）ことを遊技者に示すための表示態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を設定する。一方、Ｖ報知演出を実行しないと判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることを遊技者に示すための表示態様（図１１（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１１（ｃ）参照）を設定する。

【００７６】

Ｖ報知演出を実行する場合には、Ｖラウンド（１ラウンド目）遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え」のコメント、及び、可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖの位置を模式的に示した模式図が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される案内報知が実行される。そして、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、「Ｖ獲得！！」のコメントが第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるＶ通過報知が実行される。一方で、案内報知が実行されたにも関わらず、所定期間の間（例えば、３秒間）、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過していない場合は、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球通過をより強調して案内する強調案内報知が実行される。そして、Ｖラウンド遊技が終了するまでに球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、上述したＶ通過報知が実行され、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させること無くＶラウンド遊技が終了した場合には、「Ｖ獲得ならず、残念！」の文字が表示される。その後、大当たり遊技のエンディング期間が到来すると、実際のＶラウンド遊技の遊技結果に基づいて、予め設定してあるエンディング演出の表示態様を差し替えるか否かの判別が実行される。ここで、上述した通り、大当たり遊技開始時において、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合には、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」が設定されることを示す表示態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）が予め設定されているため、Ｖラウンド遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させている場合は、エンディング演出の表示態様を切り替えることなく、エンディング演出が実行される。一方、Ｖラウンド遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることになるため、エンディング演出の表示態様を「チャンスモード」が設定されることを示すための表示態様へと切り替える処理（差替処理）を実行し、差し替え後の表示態様（図１１（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１１（ｃ）参照）でエンディング演出が実行される。

【００７７】

また、Ｖ報知演出を実行しない場合には、通常大当たり遊技と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されず、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出表示からは、Ｖラウンド遊技が実行されていること、及び、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを把握することができない大当たり遊技が実行される。そして、Ｖラウンド遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かに関わらず、予め設定された表示態様でエンディング演出が実行される。これにより、実際には確変状態が設定され

ているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される状態を提供することができる。さらに、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード」が設定される場合は、大当たり遊技中（確変大当たり遊技中）にＶ報知演出が実行されないため、大当たり遊技中の演出によって確変状態が設定されることを事前に把握され難くすることができる。なお、本制御例では、Ｖ報知演出が実行されない大当たり遊技において球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ報知演出が実行されている状態で球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、所定の割合でＶ通過報知を実行しないように構成し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されなかった場合に、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しても良い。また、この場合、通常大当たり遊技が実行される場合にも、Ｖ報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、Ｖ報知演出が実行されたにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されない事象を現出させ易くすることができるため、Ｖ報知演出が実行された大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【００７８】

次に、図１８を参照して、大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れについて説明をする。上述した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が予め定められた第１特定期間（特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が予め定められた第２特定期間（特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、演出モードとして「チャンスモード」が設定される（図１８（ｂ）参照）。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、大当たり遊技中の演出内容に応じて（Ｖ報知演出の有無に応じて）、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを異ならせており、図１８（ａ）に示した通り、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」突入の表示態様（図１１（ｂ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定され（図１８（ａ）の表示ａ参照）、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知されなかった場合、即ち、エンディング演出として「チャンスモード」突入の表示態様（図１１（ａ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「チャンスモード」がされる（図１８（ａ）の表示ｂ参照）。

【００７９】

図１８（ａ）の表示ａに示した通り、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード」が設定された場合、その「スーパーチャンスモード」は、確変状態が終了するまで継続し、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行する場合に、「チャンスモード」へと切替表示される。この場合、「スーパーチャンスモード」が設定されている間は、図１５（ａ）に示した通り、残期間態様として確変状態が終了するまでの期間（最大で５０回）が小表示領域Ｄｓ２に表示される。これにより、遊技者に最も有利な遊技状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図１５（ａ）に示した表示内容に加え、確変状態が終了した後に、時短状態が５０回設定されることを遊技者に予め報知する事前報知演出を実行するように構成しても良く、例えば、小表示領域Ｄｓ２に表示されている確変状態の残期間を示す残期間態様（図１５（ａ）では、白抜きで「４９回」と表示）が、所定期間以下（例えば、「１０回」以下）となった場合に、後に設定される時短状態が継続する回数（５０回）を示す残期間態様を、確変状態の残期間を示す残期間態様とは異なる表示態様（例えば、黒抜きで「５０回」と表示）で表示させるように構成すると

良い。これにより、確変状態が終了した後にも、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを遊技者に事前に報知することができる。また、「スーパーチャンスモード」が設定された時点で、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、時短状態の残期間を示す残期間態様（１００回）と、を表示し、特別図柄変動が実行される毎に、各残期間態様を１ずつ減算させるように構成しても良いし、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、確変状態が終了した後に設定される時短状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、を表示し、先に確変状態の残期間を示す残期間態様を減算していき、確変状態の残期間が０となり、時短状態へと移行した場合に、時短状態の残期間を示す残期間態様を減算していくように構成しても良い。このように構成した場合であっても、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、確変状態が終了した後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定されることを事前に報知することができる。

【００８０】

次に、図１８（ａ）の表示ｂと、図１８（ｂ）とを用いて、チャンスモード中の演出について説明をする。本制御例では、確変状態が設定される場合の一部と、時短状態が設定される場合に、演出モードとしてチャンスモードが設定される。そして、チャンスモード中には、図１２を参照して上述した通り、残期間報知の報知態様を可変させる遊技状態示唆演出を実行される。この遊技状態示唆演出は、確変状態中のチャンスモードのほうが、時短状態中のチャンスモードよりも出現率が高くなるように設定されている。次に、図１９を参照して、チャンスモード中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、チャンスモード中に実行される操作演出（遊技者による枠ボタン２２（操作手段）への操作に基づいて実行される演出）の演出態様を、遊技者による枠ボタン２２（操作手段）の操作タイミング、操作方法、及び、設定されている遊技状態と、に応じて可変させるように構成している。具体的には、図１９（ａ）に示した通り、時短状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、或いは、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が２１回目以降）は、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中に、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するため「過去状態示唆」の操作演出を実行可能に構成している。

【００８１】

また、図１９（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」、或いは、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、「背景モード移行」、或いは「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動の回数に関わらず、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。以上、説明をした通り、本制御例では、時短状態が設定される場合、或いは、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」を設定可能に構成しており、そのチャンスモード中に実行される特別図柄変動の回

数に応じて、チャンスモードの継続期間（時短１００回）を複数の期間に区分けし、設定されている遊技状態及び期間毎に、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を異ならせるように構成している。これにより、チャンスモードが設定された場合において、操作演出により実行される操作演出の内容に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させる遊技を実行させることができる。

【００８２】

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後の所定期間の間が高速変動期間となり、枠ボタン２２に対して「通常押し」の操作を実行したとしても「背景モード移行」の操作演出が、他の期間よりも実行され難くなるように構成しているが、高速変動期間（背景モード移行され難い期間）を、他のタイミングで設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される１回の特別図柄変動が終了するまでの期間を、通常時短変動期間とし、大当たり遊技終了後の２回目の特別図柄変動が実行されてから２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間が高速変動期間として設定されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後の１回目の特別図柄変動期間中において、高速変動期間が設定されることを予告する予告態様として、「次変動から背景モードを変更できないよ！今のうちに希望の背景を選択してね」のコメントを副表示領域Ｄｓに表示することで、遊技者に対して、背景モードを変更できない期間（高速変動期間）が急に設定されてしまい、所望する背景モードで遊技を実行することができず、遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。さらに、大当たり遊技終了後の１回の特別図柄変動期間を用いて、「チャンスモード」の遊技内容を遊技者に説明するための案内態様として、「チャンスモードは、確変状態の可能性もあるよ！諦めないで！」のコメントや「残回数の表示態様が変わるとチャンス！」のコメントも併せて表示するように構成しても良い。なお、本第１制御例のように、大当たり終了後の１回目の特別図柄変動から高速変動期間が設定される場合においては、高速変動期間が設定される前に実行された大当たり遊技の遊技期間中（例えば、大当たり遊技のエンディング期間中）に、「チャンスモード」中の背景モードを選択可能に構成すると共に、「チャンスモード」が設定されると、所定期間の間（高速変動期間中）、背景モードを変更できない旨を遊技者に報知するように構成すれば良い。

【００８３】

図２に戻り、説明を続ける。第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。第２図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）は、設定されている普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じて異ならせており、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合は、普図変動時間として１０秒が、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、普図変動時間として３秒が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度と、普通図柄の高確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度とを大きく乖離させることが可能となる。つまり、普通図柄の低確率状態に対して普通図柄の高確率状態のほうが、普図変動時間を短くすることで単位時間当たりに実行され得る普通図柄抽選（普図抽選）の回数を増加させることができ、さらに、実行される普図抽選にて当たり当選し易くすることができる。よって、普通図柄の低確率状態が設定さ

れている場合に普図当たり遊技を実行させ難くしながらも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ易くすることができる。

【００８４】

なお、本制御例では、普通図柄の低確率状態よりも、普通図柄の高確率状態のほうが、設定される普図変動時間も、当たり当選確率も遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方のみが遊技者に有利となるように構成してもよい。例えば、普通図柄の確率状態に関わらず、同一時間の普図変動時間（例えば、３秒）が設定されるように構成し、当たり当選確率のみに差を持たせても良い。これにより、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機１０において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

【００８５】

図２を参照して上述した通り、本制御例におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の遊技領域に各種装置が配設されており、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤１３が構成されている。具体的には、図２に示した通り、遊技盤１３の中央部の垂線に対して左右対称に各種装置が配設されており、可変表示ユニット８０の下側領域に、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となり得る第１入球口６４と、その第１入球口６４の下方位置に設けられ、球が入球することにより第２特別図柄の抽選契機となり得る第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａと、その第２入球口６４０の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入賞装置６５と、が配設されている。なお、本第１制御例における可変入賞装置６５は、ソレノイド（図示なし）を駆動源として可動されるため、装飾用可動役物の別形態である。左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し１／２の割合で左側領域に設けられたスルーゲート６７を通過し、スルーゲート６７を通過した球も、スルーゲート６７を通過しなかった球も、遊技盤１３に植設された釘によって、下側領域に設けられた第１入球口６４に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、２つの一般入球口６３へと入球する。なお、本制御例では、左側領域を流下する球の約１／５０が２つの一般入球口６３の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口６３へと球が入球した場合には、１０個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

【００８６】

第１入球口６４には、１５球に１球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、４個の球が賞球として払い出されるように構成している。第２入球口６４０は、電動役物６４０ａが閉鎖している状態（図２にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物６４０ａが開放している状態（図２にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約２球に１球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１個の球が賞球として払い出されるように構成している。また、可変入賞装置６５は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約３球に２球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１５球の球が賞球として払い出されるように構成している。ここで、可変入賞装置６５について説明をする。この可変入賞装置６５は、

特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球が可変入賞装置６５の内部領域に設けられた特定領域（Ｖゲート）を通過することによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定領域（Ｖゲート）へと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定ゲートを通過し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。なお、本制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球したことに基づいて最大で４個の第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を保持可能に構成している。つまり、特図１保留を４個保持している状況において新たに第１入球口６４へと遊技球が入球した場合（オーバーフロー入賞した場合）には、賞球を払い出す処理は実行され、新たな特図１保留を獲得する処理は実行されることが無い。つまり、第１入球口６４への遊技球の入球に基づいて取得した遊技情報の一部を破棄する処理である。

【００８７】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本制御例では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技の１ラウンド目に実行されるラウンド遊技にて、最も球を特定領域（Ｖゲート）へと通過させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

【００８８】

これに対して、本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定領域（Ｖゲート）への球の通過結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように、大当たり遊技中に正常な遊技を行った場合、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態を想定して予め報知態様の演出態様を設定しておき、想定外の遊技状態が設定されると判別された場合にのみ、報知態様の演出態様を切り替えるようにすることで、大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定するための制御処理が実行される頻度を低減することができる。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当

たり遊技のほうが通常大当たり遊技よりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に（大当たり遊技中に）遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【００８９】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせてしまうと、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合に、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけでは、エンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め用意してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さが大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に関わらず共通の長さとなるように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【００９０】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、図２に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【００９１】

図２に戻り、説明を続ける。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）、及び、可変表示装置ユニット８０の右側の領域（

右側領域）の何れにも組み付けられており、左側領域のスルーゲート６７は、遊技盤１３の左側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。また、右側領域のスルーゲート６７は、遊技盤１３の右側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、本制御例では、左打ち遊技によって遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート６７を通過するように構成しても良い。

【００９２】

図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方（電動役物６４０ａの下方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球も、右打ち遊技によって発射され右側領域を流下する球も入賞し得るように、開口幅が約５０ミリの可変入賞装置６５が配設されている。このように、広い開口幅を有する可変入賞装置６５を設けることにより、左打ち遊技によって電動役物６４０ａの左側を流下した球も、右打ち遊技によって電動役物６４０ａの右側を流下した球も可変入賞装置６５へと入賞させることができる。ここで、図５を参照して、可変入賞装置６５の具体的な構成について説明をする。図５（ａ）は、可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図５（ｂ）は、可変入賞装置６５に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。図５（ａ）に示した通り、可変入賞装置６５の内部には、案内部材６５ｄが設けられており、開状態である開閉扉６５ｂ上を流下し特定入賞口６５ａに入賞した球が左右方向へと流下するように構成されている。具体的には、左側領域を流下し、可変入賞装置６５の左側から特定入賞口６５ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの左側斜面上の左案内流路６５ｄ１を流下し、第１開口部６５ａ１へと誘導される。また、右側領域を流下し、可変入賞装置６５の右側から特定入賞口６５ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの右側斜面上の右案内流路６５ｄ２を流下し、第２開口部６５ａ２へと誘導される。そして、第１開口部６５ａ１或いは第２開口部６５ａ２の下方には、可変入賞装置６５に入賞した球を検知するための球検知センサ（６５ｓ１，６５ｓ２）が設けられており、この球検知センサが球を検知した場合に、賞球として１５個の球を払い出すための払出制御が実行される。このように、左側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第１開口部６５ａ１）と、右側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第２開口部６５ｂ１）と、を設け、各開口部に対して球検知センサを設けることにより、遊技者が大当たり遊技中に左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても、差の無い遊技を実行させることができる。

【００９３】

次に、図５（ｂ）を参照して、特定入賞口６５ａに入賞した球の球流れについて説明する。図５（ｂ）に示した通り、第１開口部６５ａ１を通過した球は、第１球検知センサ６

５ｓ１を通過し、誘導路６５ｅ上の第１流路６５ｅ１、第２流路６５ｅ２を流下し、切替弁６５ｙの切替状態に応じて第３流路６５ｅ３、或いは第４流路６５ｅ４の何れかを流下する。第３流路６５ｅ３の下流端には排出口６５ｈ１が設けられており、第３流路６５ｅ３を流下した球は、排出口６５ｈに入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。なお、図示はしていないが排出口６５ｈ１に入球した球が流下する排出路には球検知センサが設けられており、排出口６５ｈ１に入球した球数をカウント可能に構成されている。第４流路６５ｅ４には特定領域（Ｖゲート）６５ｖが設けられており、下流端には特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した球が入球する排出口６５ｈ２が設けられている。特定領域（Ｖゲート）には、通過した球を検知するための検知センサが設けられており、大当たり遊技中の所定期間内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことを検知した場合にその検知結果を記憶しておき、大当たり遊技が終了する場合に、記憶結果を参照して大当たり遊技終了後の遊技状態が設定されるように構成している。ここで、大当たり遊技中における切替弁６５ｙの動作内容について説明をする。切替弁６５ｙは図示しないＶソレノイド２０９ａ（図２１参照）を駆動源とする可変部材であって、Ｖソレノイド２０９ａが通電していない状態（オフ状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第３流路６５ｅ３へと流下させるための閉状態（図５（ｂ）参照）を維持し、Ｖソレノイド２０９ａが通電した状態（オン状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第４流路６５ｅ４へと流下させるための開状態を維持するように構成されている。

【００９４】

このＶソレノイド２０９ａは通常オフ状態であり、大当たり遊技中の所定期間のみオン状態となるように駆動制御されている。具体的には、大当たり遊技中に実行される複数回のラウンド遊技のうち、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が開始された場合にオン状態となり、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が終了した場合、或いは、特定のラウンド遊技の遊技時間が所定時間（例えば、２０秒）を経過した場合にオフ状態となるように駆動制御されている。つまり、大当たり遊技中に実行される大当たり制御の一環として切替弁６５ｙが切替動作されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行されている場合（大当たり制御が実行されている場合）のみ、可変入賞装置６５に球を入賞させることができると共に、可変入賞装置６５へと入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることが可能となる。また、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことに基づいて付与される特典（特別図柄の高確率状態の設定）は、大当たり遊技の終了タイミング（大当たり遊技の終了時に実行される処理）にて付与されるように構成しているため、大当たり遊技中以外のタイミングにおいて球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへ通過させる不正行為が行われたとしても、遊技者に特典が付与されることが無い。

【００９５】

なお、本制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり制御処理において、特定のラウンド遊技が開始されたタイミングに基づいて予め定められた規則に沿って切替弁６５ｙを切り替えるための切替制御を実行するように構成しているが、それ以外の契機に基づいて切替制御を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技が開始されたことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技のオープニング期間が終了したことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技中に可変入賞装置６５に入賞した球数を計測し、その計測結果が特定数となったことを切替制御の実行契機としても良い。また、可変入賞装置６５に入賞した球数が特定数となったことを切替制御の実行契機とする場合には、大当たり遊技全体における球数を判別対象としても良いし、ラウンド遊技単位における球数を判別対象としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中のどのタイミングで特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させ易い状態が設定されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、大当たり遊技が実行される場合に設定されるオープニング期間の長さや、開閉扉６５ｂの開閉パターンを大当たり種別毎に異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別に関わらず切替弁６５ｙに対して同一の切替制御を実行するように構成した場合であっても、特定領域（Ｖゲー

ト）へと球を通過させ易い状態が設定される期間中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと到達させ易い大当たり遊技と、通過させ難い大当たり遊技と、を実行することができる。

【００９６】

次に、図３を参照して、本制御例におけるパチンコ機１０の後面側の構成について説明をする。図３は、本第１制御例におけるパチンコ機１０の背面図である。図３に示すように、パチンコ機１０の後面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【００９７】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。さらに、音声出力装置２２６から出力される音量を段階的（音量１，音量２，音量３）に調整するための音量調整つまみ（図示せず）が設けられている。ここで、音量調整つまみを操作して音量１とした場合には、後述する操作ボタン２２を操作することで遊技者が調整可能な音量レベルを４（ＭＡＸ）に設定した場合であっても、音量３における音量レベル２と同一の音量とすることが

できる。つまり、音量調整つまみを操作することで所定の出力態様を出力させない状況を発生させることができる。

【００９８】

＜第１制御例におけるパチンコ機の遊技の流れについて＞

次に、図２０を参照して、本制御例における遊技の流れについて説明をする。図２０は、第１制御例のパチンコ機１０における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本制御例のパチンコ機１０は、図２０に示した通り、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）との３種類の遊技状態を設定可能に構成しており、初期状態（パチンコ機１０の出荷時の状態、或いは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を操作（押下）した状態で電源を投入した後の状態）では、通常状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中は、第１入球口６４に球を入球させることで実行される第１特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の低確率状態が設定される通常状態では、特別図柄の大当たり確率が１／２００に設定されており、大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」（選択率１／２）と「大当たりＢ」（選択率１／２）との何れかが選択される。「大当たりＡ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）が実行され、「大当たりＢ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）が実行される。

【００９９】

そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選（変動）の実行回数が５０回に到達した場合、或いは、大当たり当選した場合に終了条件が成立し、他の遊技状態へと移行する。具体的には、確変状態が設定されている状態で、特別図柄抽選の実行回数が５０回に到達した場合には、５１回目の特別図柄抽選が実行されるまでに、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行される。なお、本制御例では、確変状態から時短状態へと遊技状態を移行させる処理を、５０回目の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで実行するように構成しているが、５１回目の特別図柄抽選が特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行されなければ良く、例えば、５０回目の特別図柄抽選を実行した直後（５０回目の特別図柄変動の開始時）に遊技状態を移行させても良いし、５１回目の特別図柄抽選の実行直前（５１回目の特別図柄抽選の実行条件は成立しているが、特別図柄抽選が実行されていないタイミング）に遊技状態を移行させても良い。確変状態は普通図柄の高確率状態であるため、普通図柄の低確率状態である通常状態よりも普図当たり遊技により電動役物６４０ａが開状態となり易く、第２特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の高確率状態が設定される確変状態では、特別図柄の大当たり確率が１／５０に設定されており、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＣ」（選択率３／１０）、「大当たりＤ」（選択率４／１０）、「大当たりＥ」（選択率３／１０）の何れかが選択される。「大当たりＣ」は、４ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりＤ」は、７ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりＥ」は、１６ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別である。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、確変大当たり遊技が実行される。よって、確変大当たり遊技の実行確率の点では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選となる。

【０１００】

また、詳細は、図２５を参照して後述するが、本制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず７ラウンド遊技が実行され、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、平均で８．８ラウンド（４ラウンドが３０％、７ラウンドが４０％、１６ラウンドが３０％）のラウンド遊技が実行される。よって、大当たり遊技中に獲得可能

な賞球数の平均値の点でも第２特別図柄抽選のほうが第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。なお、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、４ラウンド遊技が実行される可能性があるため、大当たり遊技中に獲得し得る賞球数が最も少なくなり得るのは第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合となる。よって、大当たり遊技中に最低限獲得可能な賞球数の点では第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。次に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）について説明をする。通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で「大当たりＢ」に当選した場合、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合、或いは、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと通過させることができなかった場合には、時短状態が設定される。この時短状態は、前回の大当たり遊技の終了後に実行された特別図柄抽選の回数が１００回に到達するまで、或いは、１００回に到達するまでに大当たり当選した場合に消滅するように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合（大当たりＢに当選した場合）は、大当たり遊技終了後から特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間、時短状態が設定される（時短回数１００回が設定される）。一方、確変状態に実行される特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合には、確変状態終了後に、時短回数が５０回設定される。

【０１０１】

この時短状態中は、上述した確変状態と同様に普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、電動役物６４０ａが開放されやすく、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態となる。また、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選確率は、通常状態と同一である。よって、時短状態は、通常状態と比べて第２特別図柄抽選が実行され易く、通常状態と同一の大当たり確率で特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。つまり、第２特別図柄抽選の実行のし易さの点から、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。一方、時短状態は、確変状態よりも低い大当たり確率で特別図柄抽選が実行され、第２特別図柄抽選の実行のし易さは確変状態と同一である。つまり、特別図柄抽選による大当たり当選確率の点から、時短状態は、確変状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。なお、本制御例では、確変状態と時短状態とで、第２特別図柄抽選の実行のし易さが同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、を異ならせ、例えば、確変状態中のほうが、通常状態中よりも短い変動時間で特別図柄変動を実行可能に構成しても良い。

【０１０２】

＜第１制御例における電気的構成について＞

次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図２２を参照して、主制御装置

１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２２は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０１０３】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【０１０４】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【０１０５】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部にお

いて、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【０１０６】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図２２を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【０１０７】

ここで、図２４（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図２４（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ

１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【０１０８】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【０１０９】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２５を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２５（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄

の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２と、を有している。まず、図２５（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１の内容について説明をする。図２５（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【０１１０】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＡ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。また、図２５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりＢ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１５秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【０１１１】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。次に、図２５（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容について説明をする。図２５（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２は、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。図２５（ｃ）に示した通り、本第１制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」の３個の大当たり種別が規定されている。具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に

可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＣ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【０１１２】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。また、図２５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＤ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。また、図２５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＥ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【０１１３】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ、大当たりＥ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＥ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、５０％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第２特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本制御例では、図２５に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

【０１１４】

なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を同一期間（時短回数１００回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一部）にて時短状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。さらに、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。図２２に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２６参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０１１５】

ここで、図２６を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。図２６（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２６（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｂには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｂ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図２６（ｂ）及び図２７を参照して説明をする。図２６（ｂ）は通常用テーブル２０２ｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｂ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

【０１１６】

まず、図２６（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｂ１について説明する。図２６（ｂ）は、この通常用テーブル２０２ｂ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である

場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「３」である場合には加算時間が「５秒」、「４」である場合には加算時間が「５．５秒」、「５」である場合には加算時間が「６秒」、「６」である場合には加算時間が「６．５秒」、「７」である場合には加算時間が「７秒」、「８」である場合には加算時間が「７．５秒」、「９～１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。

【０１１７】

そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４３秒～５２秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が１３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。ここで、本制御例では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「３秒～１２秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Ｚ２が１周程度変動した後に停止表示される演出）が、「１３秒～２２秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Ｚ２が２周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

【０１１８】

このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で容易に異なる変動演出を設定することができる。なお、本制御例では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を３０秒、スーパーリーチ用の基本時間を４０秒に規定し、第３図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「３～１２秒」の範囲から選択するように構成しても良い。次いで、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が９０秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５５秒間、加算時間が３５秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、ＳＰが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第３図柄の変動演出が別の変動演出へと

切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Ｚ２の第３図柄の表示順序を最終的に停止させる第３図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第３図柄の種別を設定する必要が無い。

【０１１９】

また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間８秒、加算時間０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第３図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～５２秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第３図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第３図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置１１３側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第３図柄種別の設定内容から１つずらした第３図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第３図柄の近辺で第３図柄が停止表示（外れ停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

【０１２０】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が３０秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、本制御例では、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、図８（ｂ）から図１０を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して基本時間（１０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（３０秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間１０秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図８（ｂ）に示した通り、上下方向に第３図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図９（ａ）に示したように第３図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第３図柄を確定表示し変動演出を終了する。一方、加算時間３０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図９（ｂ）や図１０に示したように、仮停止している

第３図柄が再始動する変動演出が設定される。
【０１２１】
次に、図２７を参照して、確変・時短用テーブル２０２ｂ２の内容について説明をする。図２７は、確変・時短用テーブル２０２ｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル２０２ｂ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態、又は時短状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第２時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。この普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）中は、普通図柄の低確率状態（通常状態）よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように設定されている。よって、単位時間当たりに実行され得る特別図柄抽選の回数を増加させることができるため、遊技者に対して効率の良い遊技（特別図柄の抽選遊技）を提供することができる。
【０１２２】
具体的には、図２７に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が「１回～２０回」の期間は、特別図柄の種別、特別図柄抽選の結果、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、他の期間よりも短い変動時間で特別図柄抽選が実行される高速変動期間（第１期間）となる。この高速変動期間を設定することで、大当たり遊技の終了後に短期間で次の大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して、一の大当たり遊技に関連して次の大当たり遊技が実行されたのではと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この高速変動期間中は、変動時間が「５秒」の変動パターンが常に選択されるため、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。加えて、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点では第２特別図柄の保留球（特図２保留球）を獲得していない可能性が高いため、獲得済みの第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を用いた特別図柄抽選（特図１抽選）が実行され易く、確変状態、或いは時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている常態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点にて、特図２保留球を獲得している可能性が高いため、特図２保留球を用いた特別図柄抽選（特図２抽選）が実行され易くなる。
【０１２３】
このように、普通図柄の高確率状態が設定された直後では、何れの図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）の特別図柄抽選も実行され得るため、図２７に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、図柄種別に関わらず同一の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、何れの図柄種別の特別図柄抽選が実行された場合であっても同一の特別図柄変動を実行することができ、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。なお、本制御例は、図４を参照して上述した通り、左打ち遊技によって発射された球も、右打ち遊技によって発射された球も、普通図柄の高確率状態が

設定されている場合には、第２入球口６４０へと２球に１球の割合で到達するように構成しているため、普通図柄の高確率状態中に球を発射させる遊技を継続して実行するだけで、特別図柄抽選を途切れること無く実行することができるように構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、高速変動期間が終了するまでの期間、即ち、２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間（５秒×２０回）となる１００秒を高速変動期間として予め設定しておき、２０回の特別図柄抽選を跨ぐ連続演出として、１００秒間の連続演出を容易に実行することができる。この場合、高速変動期間中に大当たり当選した場合にのみ、既に設定されている連続演出の演出態様を切り替える切替処理を実行すれば良く、高速変動期間中における演出を実行するための処理を簡素化することができる。

【０１２４】

また、高速変動期間中において設定された１００秒間の連続演出を一時的に停止するか否かの判別を行う判別手段を設け、例えば、実行中の特別図柄変動が停止表示されてから、次の特別図柄変動が実行されるまでの期間が所定期間（例えば、１秒）以上であると判別した場合、即ち、特別図柄変動が途切れたと判別した場合には、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。これにより、高速変動期間中に遊技者が離席した場合であっても連続演出のみ先に進行してしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン２２）を設け、その操作手段に対して所定の操作を実行した場合に、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、高速変動期間中に選択される変動パターン（変動時間）として、同一の変動時間（５秒）が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、５秒以外の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも５秒以上の変動時間が設定され易くすると良い。このように構成することで、予め設定されていた１００秒間の連続演出の演出態様を切り替えてから大当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるまでの期間を長くし易くすることができるため、遊技者が抽選結果を十分に把握可能な演出態様で大当たり当選を報知することができ、演出効果を高めることができる。また、高速変動期間として想定される時間（１００秒）に対して、一括で連続演出の演出態様を設定するのでは無く、高速変動期間（１００秒）を複数の期間に区分けし、例えば、第１高速変動期間（５０秒）中に実行する第１連続演出を高速変動期間（第１高速変動期間）の開始タイミングで設定し、第２高速変動期間（５０秒）中に実行する第２連続演出を、第２高速変動期間の開始タイミングで設定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、高速変動期間の前半で大当たり当選した場合に実行されない演出態様（連続演出の後半期間の演出態様）を予め設定する事態が発生することを抑制することができる。

【０１２５】

さらに、高速変動期間の全期間に対して連続演出を実行する必要は無く、高速変動期間のうち特定の第１期間（例えば、高速変動期間中に実行される特別図柄変動（計２０回）のうち、１０回目から２０回目の変動期間）のみ連続演出を実行するように構成しても良い。図２７に戻り説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短外れ）が選択されるように規定している。本制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合には、主として第２特別図柄抽選が実行されるように構成されており、普通図柄の高確率状態が設定されてから２１回以上の特別図柄変動が実行されている第２期間中は、継続して遊

技を行っている限り第２特別図柄抽選が実行され易く構成されている。しかしながら、図４にて上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても第１入球口６４、及び第２入球口６４０へと球を入球させることが可能な遊技盤１３の構成を有しているため、例えば、確変状態、或いは時短状態中に遊技を中断した場合は、遊技再開後に第１特別図柄抽選が実行される場合がある。

【０１２６】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とは異なり、通常大当たり遊技が実行される可能性（大当たり当選の５０％）があり、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、大当たり当選した中では遊技者に不利な抽選結果となる。また、本制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出（第３図柄を用いた変動演出）にて、大当たり当選の有無に加え、大当たり種別も遊技者に示唆可能に構成しており、例えば、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆し、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆するように構成している。よって、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出にて、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚにてリーチ状態（通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示す組合せとなる主図柄ｓｚの一部が停止表示され、残りの図柄列が変動表示されている状態）が創出された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、図１５（ａ）に示した通り、必ず、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚと、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚとの何れもがリーチ状態となる変動演出（ダブルリーチ演出）が実行されるように構成している。これにより、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまうことを抑制することができる。

【０１２７】

このダブルリーチ演出を実行するために、第２期間中における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択される。なお、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出として上述したダブルリーチ演出が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ実行されてしまうと、ダブルリーチ演出が実行された時点で第１特別図柄の大当たり当選について遊技者に把握されてしまうため、本制御例では、第１特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約８０％）と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（約２５％）と、第２特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約５％）とで、ダブルリーチ演出を実行するための変動パターン（３０秒の変動時間）が選択されるように構成している。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態中にダブルリーチ演出が実行された場合に、該当する特別図柄抽選が第１特別図柄の抽選であるか第２特別図柄の抽選であるかを分かり難くすると共に、抽選結果が大当たりであるか否かも分かり難くすることができ、ダブルリーチ演出の演出結果が表示されるまで遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対しても、ダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、ダブルリーチ演出全体に対して確変大当たり遊技が実行される大当たりに当選したことを示す演出結果（奇数の数字を付した主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示する演出結果）を、第１特別図柄抽選に対してのみダブルリーチ演出を実行する場合に比べて創出し易くすることができる。よって、ダブルリーチ演出が実行された場合における確変大当たり遊技に対する期待度を高めることができる。図２７に戻り、説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が

「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。

【０１２８】

本制御例では、大当たり遊技中に球が可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しており、特別図柄の高確率状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する第１確変終了条件と、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する第２確変終了条件と、を設けており、何れかの確変終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に、特別図柄変動の実行回数が５０回となるまで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その後、特別図柄の実行回数が５０回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、大当たり遊技終了後に特別図柄変動の実行回数が１００回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、がある。第３図柄表示装置８１の表示面では、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出が実行されるように構成しており、例えば、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出が実行された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知する報知演出（スーパーチャンスモード演出）が実行され、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合であってもＶ報知演出が実行されないように大当たり遊技中の演出態様が設定されている場合には、現在の遊技状態が確変状態であるかを分かり難くする共通演出（チャンスモード演出）が実行される。

【０１２９】

そして、スーパーチャンスモード演出が実行されている場合には、特別図柄変動の５０回目（特定期間）にて、確変状態が終了することになるため、特別図柄変動５０回目に設定される「２０秒」の変動時間を用いて、確変状態が終了し、次いでチャンスモード（時短）が設定されることを示す演出が実行される。また、チャンスモードが実行されている場合には、特定期間にて、確変状態が設定されていたか否かを示唆する演出が実行される。このように、特定期間における特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、特別図柄の抽選結果以外の情報（遊技状態が移行することを案内するための情報や、過去に設定されていた遊技状態を示唆するための情報）を遊技者に報知する情報報知演出を実行する場合に、選択される特別図柄変動の変動時間を固定することで、特別図柄の抽選結果以外の情報を遊技者に報知するための情報報知演出の演出態様（演出時間も含む）のバリエーションを少なくすることが可能となる。なお、本制御例では、確変状態が終了することとなる特別図柄変動（大当たり終了後５０回目の特別図柄変動）の実行期間を特定期間とし、特別図柄変動の変動時間を「２０秒」に固定しているが、これに限ること無く、確変状態が終了することとなる特別図柄変動の前後も含めて、例えば、大当たり終了後４５回目～５２回目の特別図柄変動の実行期間が特定期間（固定された変動時間が選択される期間）とし、その特定期間中に実行される特別図柄変動の変動時間を用いて、情報報知演出を実行可能に構成しても良い。また、上述した特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて、情報報知演出の演出態様を可変させても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、確変状態が終了することを示す情報を報知しない演出態様へと可変させても良いし、実際に設定された遊技状態に関わらず、過去に設定された遊技状態（前回の大当たり遊技終了後に設定された遊技状態）が遊技者に不利な遊技状態（例えば、時短状態）であることを示す演出態様へと可変させても良い。

【０１３０】

加えて、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが

、大当たり当選していない場合よりも、情報報知演出の実行タイミングが遅くなり易くすると良い。これにより、情報報知演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。また、上述した例のように、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させる場合には、予め特定タイミングで情報報知演出が実行されるように設定しておき、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果が所定の結果（例えば、大当たり）である場合に、情報報知演出が実行されるタイミングを上述した特定タイミングから可変させるように構成しても良いし、情報報知演出が実行されるタイミングを予め設定すること無く、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて複数の実行タイミングの中から一の実行タイミングを決定するように構成しても良い。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「６０秒」の変動パターン（第２超変動）が選択されるように規定している。

【０１３１】

この第３期間は、遊技状態が時短状態となる期間である。つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていた場合であっても、確変終了条件が成立し時短状態が設定される期間である。この第３期間中も、上述した第２期間と同様に、第２特別図柄抽選が主として実行される期間ではあるが、実行される遊技方法によっては第１特別図柄抽選が実行される。時短状態中は第２特別図柄抽選を実行させたほうが、第１特別図柄抽選を実行させる場合よりも遊技者に有利な遊技となるため、この第３期間中に実行される第１特別図柄抽選は長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、万が一、時短状態の第３期間中に第１特別図柄抽選が実行された場合であっても、長い変動時間が設定される変動パターンで第１特別図柄変動が実行されるため、その間に、第２特別図柄の保留球を獲得し易くすることができる。よって、時短状態中に頻繁に第１特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、この第３期間中も、上述した第２期間中と同様にダブルリーチ演出（図１５参照）が実行されるように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合、外れ当選の一部、及び第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、外れ当選した場合の一部で、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択されるように規定している。次に、確変状態、或いは、時短状態が設定されている場合における第２特別図柄抽選に対して規定されている各種変動パターンの内容について説明をする。図２７に示した通り、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「１回～２０回（第１期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。即ち、第１期間中は、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで同一の変動パターン（５秒変動）が選択される。

【０１３２】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が選択され、「１９２～１９８」の

範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。主として第２特別図柄抽選が実行される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）である第２期間中は、上述したダブルリーチ演出が実行される変動パターン（３０秒の変動時間が設定される変動パターン）以外は、変動時間が「１０秒」の変動パターンが選択される。つまり、第２入球口６４０へと容易に球を入球可能な状態において第２特別図柄変動が短期間で終了するようにし、第２特別図柄抽選が効率良く実行されるように構成している。これにより、特図２保留球が上限まで記憶されている状態で第２入球口６４０へと多量の球が入球してしまう事態が発生することを抑制することができ、遊技者に気持ちの良い遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、短時間の変動時間として「１０秒」を規定しているが、この変動時間をさらに短く規定しても良く、この場合、遊技盤１３へと発射された球が第２入球口６４０へと到達し得る間隔（約１．２秒）よりも長い時間（例えば、３秒）を規定すると良い。このように構成することで、遊技者が継続して球を発射しているにも関わらず、特図２保留球が減少していき、第２特別図柄抽選よりも非優先に設定してある第１特別図柄抽選が実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０１３３】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。この特定期間中に設定される変動パターンについては、上述した第１特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンと同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択され、「１９２～１９８」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。以上、説明をした通り、本第１制御例では、変動パターン選択テーブル２０２ｂとして、通常用テーブル２０２ｂ１と、確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、を有しており、設定されている遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照するデータテーブルを異ならせるように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じて選択される変動パターンの種類を異ならせることができ、遊技者に多様な変動パターンで特別図柄抽選の結果を示すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１３４】

さらに、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで同一のデータテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターンを選択するように構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを遊技者に分かり難くする演出モードである「チャンスモード」が設定されている状態において、実行される特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンの種類によって、設定されている遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、を同一としているが、これに限ること無く、異なるデータテーブルを参照させるように構成しても良い。この場合、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照される確変用データテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照される時短用データテーブルと、を設け、僅かな確率（例えば、５％）で選択される変動パターンの種別として、一方のデータテーブルにのみ規定されている特定変動パターンを設けると良い。これによ

り、特定変動パターンが選択された場合にのみ、選択された変動パターンの種別に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者が把握することができる。加えて、確変用データテーブルと、時短用データテーブルとで、各変動パターンが選択される割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」中に実行される特別図柄抽選に対して選択される変動パターンの偏りを分析することによって、遊技者に現在設定されている遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

【０１３５】

なお、上述した通り、本制御例では、設定される遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しているが、遊技状態以外の条件によって参照するデータテーブルを選択するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、前回の大当たり当選時に設定されていた遊技状態や、前回の大当たり当選時に設定された大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）や、第３図柄表示装置８１に停止表示された第３図柄の表示態様や、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５Ｖへと球が通過したか否か（Ｖ入賞したか否か）の結果等に基づいて、同一の時短状態中において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しても良い。この場合、選択された変動パターンを示すコマンド（変動パターンコマンド）を設定する際に、参照されたデータテーブル（変動パターン選択テーブル）の種別を示す情報が含まれるコマンドを設定するように構成すると良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３側で、変動パターンコマンドを受信した場合に、今回設定された変動パターンの種別に加え、現在の遊技状態が設定された経緯も判別することが可能となる。よって、受信した変動パターンコマンドに基づいて、例えば、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、球をＶ入賞させることが出来ず時短状態が設定されたことを判別し、専用の演出モード（例えば、「残念モード」）を設定することができる。なお、本第１制御例において、設定されている遊技状態に応じて、大当たり当選してから大当たり遊技が実行されるまでの期間の長さを異ならせる技術は、所定の遊技状態を設定するための条件が成立してから実際に設定されるまでの期間の長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる技術の別形態である。図２２に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図４０参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【０１３６】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、図２４（ｂ）を参照して説明をする。図２４（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１０

０）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【０１３７】

また、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口６４０へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０１３８】

図２１に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２２に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２３（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２３（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄについては、図２２に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図２１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１３９】

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

投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図２３（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、確変設定フラグ２０３ｍ、確変通過カウンタ２０３ｎ、入賞個数カウンタ２０３ｏ、残球タイマフラグ２０３ｐ、残球タイマ２０３ｑ、確変有効フラグ２０３ｒ、確変有効タイマ２０３ｓ、排出個数カウンタ２０３ｔ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【０１４０】

特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。本制御例では、第１特別図柄抽選よりも優先して第２特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも各種カウンタ値が記憶されている場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている各種カウンタ値が特別図柄保留球実行エリアへとシフトして記憶される。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。また、球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する。ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１４１】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理

（図４０参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１４２】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第１入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第２入球口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０１４３】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。ＭＰＵ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄大当たり判定処理

（図４２のＳ３０１参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０１４４】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出されるスルーゲート６７を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大１回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで１加算される（図４８のＳ９０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図４７のＳ８０５参照）。遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、確変カウンタ２０３ｉの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値が０で、且つ、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に時短状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい値である場合に確変状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリア２２３ｇに一時的に記憶する。

【０１４５】

この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図５０参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図５４のＳ２１０３参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｊの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり

遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【０１４６】

また、本実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。加えて、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１４７】

確変カウンタ２０３ｉは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ２０３ｉには、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことに基づいて、その大当たり遊技終了後に値が設定される（図５４のＳ２１０２参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ２０３ｉの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ２０３ｉの値が減算され、確変カウンタ２０３ｉの値が０となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ２０３ｉの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための条件、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良い。

【０１４８】

さらに、当選した大当たり種別と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過状況とに基づいて確変カウンタ２０３ｉに設定される値を異ならせても良いし、上述した時短カウンタ２０３ｈの値を減算する内容と同様に、特別図柄の変動回数以外の条件によって確変

カウンタ２０３ｉの値を減算可能に構成しても良いし、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するための減算条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を一度に複数個減算可能に構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態がいつまで継続するのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、特別図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の結果を飽きること無く注視させることができる。また、本制御例では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第１入球口６４、第２入球口６４０等）に入球したことに基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。加えて、本制御例では、確変カウンタ２０３ｉの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ２０３ｉの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ２０３ｉの値に関わらず、確変カウンタ２０３ｉの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０１４９】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図５２のＳ１９０３参照）。大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図５２のＳ１９０３参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図５４のＳ２１０５参照）。そして、特別図柄変動処理（図４１参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図４１のＳ２０１参照）。

【０１５０】

確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図５参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球が入球（流下）したこと（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定される（図５５のＳ２２１５参照）。一方、この確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技の終了時にオフに設定される（図５４のＳ２１０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｍは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投

入時に確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｍを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｎが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｍのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【０１５１】

確変通過カウンタ２０３ｎは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの１ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定領域を流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎと後述する排出個数カウンタ２０３ｔとの合計により可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｎは、確変スイッチを球が通過した（特定領域を流下した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。入賞個数カウンタ２０３ｏは、大当たり遊技における１つのラウンドで可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口６５ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｔと確変通過カウンタ２０３ｎとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｏの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。残球タイマフラグ２０３ｐは、１のラウンドが終了し、特定入賞口６５ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｑが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｑは、特定入賞口６５ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【０１５２】

残球タイマ２０３ｑは、予め設定されている１のラウンドが終了して可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが閉鎖した場合に、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｑの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｑの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、特定の報知態様を設定するための条件が成立してエラーコマンドが設定され、エラーが発生したことを示すための特定の報知態様によりその旨が報知される。よって、可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ２０３ｒは、切替弁６５ｙが球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されている場合には、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを遊技球が通過することが正常な期間であること

を示している。確変有効タイマ２０３ｓは、上述した確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｓにより切替弁６５ｙが特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下不可能な配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、切替弁６５ｙに到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｓの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【０１５３】

これにより、不正に遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（Ｖ領域）に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３ｔは、１のラウンドで可変入賞装置６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｔは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【０１５４】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第１制御例における遊技球は、発射ソレノイドが励磁されることで動作することが可能なため、傾倒役物６００の別形態である。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御する

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

【０１５５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【０１５６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。なお、本パチンコ機１０には、音声出力装置２２６から出力される少なくとも一部の音声の音量を段階的に調整可能な機能を有している。具体的には、入力者による音量レベルの入力がされた後に、入力された音量レベルに対応する抵抗値が音声出力装置２２６内の可変抵抗器（図示せず）に設定され、可変抵抗器を流れた電流エネルギーを用いてスピーカーを介して音声が出力されるように構成している。つまり、出力情報としてスピーカーから出力される音量を小さくしたい場合には、所定の出力データとして大きな抵抗値に対応する低い音量レベル（音量ＬＶ１等）に対応する入力を行うことで可変抵抗器を流れた電流エネルギーが小さくし、出力情報としてスピーカーから出力される音量を大きくしたい場合には、所定の出力データとして小さな抵抗値に対応する高い音量レベル（音量ＬＶ４等）に対応する入力を行うことで可変抵抗器を流れた電流エネルギーを大きくすることができるように構成している。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２

２２には、図２８（ａ）に示すように、従変動パターン選択テーブル２２２ａと、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆと、が少なくとも記憶されている。

【０１５７】

従変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、後述する各制御例において、同一の符号（２２２ａ）を付した要素の名称として変動パターン選択テーブルと称する場合があるが、その意味する所は同一である。なお、本制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が横スクロールで変動表示される変動演出（図７参照）が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

【０１５８】

本制御例では、通常状態が設定されている状態において普通図柄抽選で当たり当選すると、電動役物６４０ａが５秒間開状態となる普図当たり遊技が実行される。そして、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選が実行され難い遊技状態（通常状態）において、所定の実行条件が成立した場合に（普図当たり当選した場合に）、所定期間の間（普図当たり遊技期間の間）、第２特別図柄抽選の抽選契機（特図２保留球）を獲得し易く（第２入球口６４０へと球を入球させ易く）することができるように構成している。通常状態中に実行される第２特別図柄抽選では、通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）に示した通り、変動時間が「１０秒」の変動パターンと、変動時間が「４０秒」の変動パターンとが選択可能に構成されており、変動時間が「４０秒」の変動パターンが設定されている第２特別図柄抽選が実行される場合に、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して変動演出の演出態様が設定される。ここで、図２９を参照して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容について説明をする。図２９は、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容を模式的に示した図である。この通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の変動演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）に示した通り、本制御例では、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されると、基本時間（１０秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図９（ａ）参照）、その後、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図９（ｂ）～１２６参照）が加算時間（３０秒）の間に実行さ

れるように構成している。
【０１５９】
　具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が、「８０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似２演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、「９０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似４演出」が規定されている。また、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が０の場合は、特図１保留数が１～４の場合に「特殊終了演出」が、特図１保留数が０の場合に「疑似無し演出」が設定される。抽選結果が外れである場合には、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、特図２保留数が０の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図２保留数及び特図１保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。
【０１６０】
　さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第３図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図２保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図２保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図２保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図２保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図２保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。また、本制御例では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似２演出、疑似４演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図２保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。
【０１６１】
　次に、図３０を参照して、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容について説明をする。図３０は、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、確変状態（時短状態）中、即ち、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が３０秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を設定する際に参照されるものであり、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて実行される特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図６７のＳ５００５：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図６７のＳ５００７：Ｙｅｓ）、又は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて実行される特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図６８のＳ５１１２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パター

ンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図６８のＳ５１１４：Ｙｅｓ）、に参照される。本制御例では、普通図柄の高確率状態において第１特別図柄抽選が実行された場合に、第１特別図柄抽選でのみ当選し得る大当たり（通常大当たり遊技が実行される大当たり）に当選したことが、第１特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるよりも前に遊技者が把握してしまう事態が発生することを抑制するために、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第３図柄（偶数の数字が付された第３図柄）と、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第３図柄（奇数の数字が付された第３図柄）と、が何れもリーチ状態となるダブルリーチ演出を実行するように構成している。

【０１６２】

さらに、普通図柄の高確率状態である確変状態、或いは、時短状態において、上述したダブルリーチ演出が実行された場合に、実行中の特別図柄抽選が第１特別図柄抽選であることを遊技者に把握させ難くするために、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応する変動演出においても、上述したダブルリーチ演出を実行するように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とは、何れも変動時間が「３０秒」の変動パターンを選択可能に構成しており、この「３０秒」の変動パターンが選択された場合においてダブルリーチ演出が実行されるように構成している。このように、特別図柄の種別に関わらず、同一の変動時間（３０秒）を設定し、同一の変動演出となるダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、実行される変動演出によって実行中の特別図柄変動の図柄種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することが出来ると共に、変動演出に用いられる演出データを共通化することにより、パチンコ機１０にて実行される各種演出に用いられる演出データの容量を抑えることができる。図３０に示した通り、確変中演出選択テーブル２２２ｃには、図柄種別（特別図柄の種別）と、抽選結果（特別図柄抽選の結果）と、演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、抽選結果が確変大当たり（大当たりＡ）である場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、通常大当たり（大当たりＢ）である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に「ダブルリーチ」が、「５～１０」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「１１～９９」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

【０１６３】

このように構成することで、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合も、第２特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図１５（ａ）に示した、通常当たりに対応する第３図柄を含む２以上の第３図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第３図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図１５（ｂ）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第１特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Ｚ２が１周、或いは２周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン２２を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。なお、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される場合において、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊外れ）が選択された場合には、図９（ａ）に示した外れリーチ演出が実行された後

、そのまま外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示される。一方、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊当たり）が選択された場合には、１０秒間の図柄変動の後、大当たり当選を示す表示態様（例えば、「７７７」）で第３図柄が停止表示される。このように、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出として、１回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンと、１回の特別図柄変動期間中に１回の変動演出を実行する通常変動パターンと、を設けることにより、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。

【０１６４】

また、チャンスゾーン中の実行される変動演出（疑似含む）の回数が多い程、大当たり当選の期待度を高めることができるため、チャンスゾーンが長時間継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。加えて、本制御例では、１回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンにて実行される１回の疑似変動時間（１０秒）と同一時間となるように通常変動パターンの変動時間（１０秒）が規定されているため、例えば、特殊変動パターンで実行された第２特別図柄変動の後に、通常変動パターンで実行された第２特別図柄変動が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面では、１０秒間の変動演出が繰り返し実行されることになる。よって、特殊変動パターンとして疑似変動演出が繰り返し実行されているのか、特殊変動パターンと通常変動パターンとが連続して実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、通常状態中の第２特別図柄変動として、変動時間が「４０」秒の変動パターンが選択された場合に、特殊変動パターンの変動演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動時間として「４０秒」以外の変動時間を選択可能に構成しても良い。また、本制御例では、特殊変動パターンの変動演出の一部である疑似変動時間を基本的に１０秒で固定し、大当たり期待度が高い場合に、１０秒以外の長さで疑似変動演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、１回の変動演出の実行期間が長くなることを、期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【０１６５】

図２８（ａ）に戻り、説明を続ける。連続予告実行選択テーブル２２２ｄは、主制御装置１１０側から受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報（大当たり当選の有無）に基づいて、複数の特別図柄変動の期間を跨いで実行される連続予告演出の実行条件を成立させるか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで連続予告演出の実行条件が成立すると、枠ボタン２２への操作を有効に判別する特殊有効時間が設定される。そして、特殊有効時間内に枠ボタン２２が操作された場合に、連続予告演出が実行される。この連続予告演出が実行されると、通常の背景モード（海モード、山モード）とは異なる背景モード（空モード）へと移行し、実行条件の成立対象となった入賞情報に対応する特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間を用いた連続演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている期間のうち、高速変動期間（普通図柄の高確率状態が設定されてから、２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間）中は、他の期間に比べて枠ボタン２２への操作に基づいて背景モードが移行し難くなるように構成している。そのような高速変動期間中であっても、枠ボタン２２を操作することにより背景モードを移行させることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、通常の背景モード移行とは異なり、大当たり当選の期待度を高めた背景モード移行を実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、高速変動期間中は、他の期間に比べて特別図柄変動の変動時間が短くなり易いため、他の期間のように背景モードを移行させてしまうと、肝心な特別図柄抽選の結果を見逃してしまう虞があることから、背景モード移行し難くなるよ

うに構成している。しかしながら、連続予告演出が実行されることに基づいて背景モード移行する場合には、複数回の特別図柄変動の変動時間を用いた連続予告演出が実行されるため、背景モード移行後に即座に連続予告演出の演出結果が表示されることが無い。よって、背景モード移行を実行したとしても、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【０１６６】

さらに、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景モード移行以外の演出（操作演出）を実行可能にし、高速変動期間中であっても、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることで遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するように構成している。その中で、連続予告演出の実行条件が成立したことに基づいて背景モード移行が実行されることにより、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、図３１（ａ）を参照して、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容について説明する。図３１（ａ）は、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容を模式的に示した模式図である。図３１（ａ）に示した通り、連続予告実行選択テーブル２２２ｄには、受信した入賞情報に含まれる抽選結果（特別図柄の抽選結果）と、特図２保留数（第２特別図柄の保留球数）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて、連続予告演出の実行条件を成立させるか否かが規定されている。具体的には、抽選結果が「大当たり」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「８０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「１５０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９４」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９５～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。

【０１６７】

上述した通り、本制御例では、特図２保留数が多いほど、連続予告演出の実行条件が成立し易く、さらに、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留数が多い程、連続予告演出の実行条件が成立した場合における大当たり期待度が高くなるように構成している。よって、大当たり期待度の高い連続予告演出を実行させるために、意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。本制御例では、主制御装置１１０側から入賞情報コマンド（特別図柄に対する入賞情報コマンド）を受信した場合に、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件の成立の有無のみを判定（決定）するように構成しており、連続予告演出の実行条件が成立した場合であっても、その時点で連続予告演出が実行されず、実行条件が成立した後、特定の期間内にて枠ボタン２２を操作した場合に連続予告演出が実行されるように構成している。これにより、１回の特別図柄変動期間中に第２入球口６４０へと球が複数入球し、複数の入賞情報コマンドを受信した場合には、実行条件の成立対象となる入賞情報を遊技者に分かり難くすることができる。よって、連続予告演出が実行された場合に、その連続予告演出がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、連続予告演出の演出内容が単調になることを抑制することができる。

【０１６８】
なお、本制御例では、上述した通り、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）しないように構成しているが、これに限ること無く、実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するための報知（示唆）演出を実行するように構成しても良く、例えば、副表示領域Ｄｓに「待機中」の文字を表示することで、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成しても良い。このように構成することで報知（示唆）演出が実行された場合に、連続予告演出を実行させようと意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本制御例では、図１３（ａ）に示した通り、遊技者による枠ボタン２２への操作を有効に判別する有効期間が設定されていることを（有効期間中であることを）遊技者に報知可能な有効期間報知態様として、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０を表示するように構成しているが、連続予告演出の実行条件が成立した場合に設定される特殊有効時間が設定されているのか、通常の有効時間が設定されているのかを、アイコンＨＲ１０の表示態様からは判別できない（し難い）ように構成している。このように構成することで、遊技者は、枠ボタン２２を操作するまで連続予告演出が実行されるのか、通常の操作演出が実行されるのかが分からないため、連続予告演出を実行させようと枠ボタン２２を意欲的に操作させることができる。

【０１６９】
なお、本制御例の構成とは異なり、アイコンＨＲ１０の表示態様によって、現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを遊技者が判別可能となるように構成しても良いし、アイコンＨＲ１０が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示タイミングによって現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを判別させるように構成しても良い。また、特殊有効時間が設定される期間を、通常有効時間が設定される期間（例えば、特別図柄変動が開始されてから３秒間）とは異ならせ、さらに、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングで枠ボタン２２を操作したら連続予告演出が実行されるのかを分かり難くすることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。同様に、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成した場合において、連続予告演出の実行条件が成立していることを報知（示唆）する演出（例えば、副表示領域Ｄｓに「待機中」の文字を表示）のみ実行可能に構成しても良い。これにより、連続予告演出の実行条件が成立していない状態で無駄に枠ボタン２２を操作させてしまうことを抑制することができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態であって、特殊有効時間外に枠ボタン２２を操作した場合に、現在が特殊有効時間外であることを遊技者に報知するための報知表示（例えば、副表示領域Ｄｓに「今じゃない」の表示）を実行しても良いし、特殊有効時間を案内するための案内表示（例えば、副表示領域Ｄｓに「２秒後にもう一度押してね」の表示）を実行しても良い。また、本制御例では、第２特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、連続予告演出テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件を成立させるための処理を実行するが、これに限ること無く、第１特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合にも連続予告演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【０１７０】
図２８に戻り説明をする。Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを設けており、可変入賞装置６５内に入賞した球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過すると、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成している。そして、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、その確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し難い大当た

り遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。具体的には、図５（ｂ）に示した通り、可変入賞装置６５内に切替弁６５ｙを設け、切替弁６５ｙの配置状況によって可変入賞装置６５内に流入した球が、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過不可能（困難）な第３流路６５ｅ３と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過可能な第４流路６５ｅ４とに振り分けられるように構成している。この切替弁６５ｙは、確変大当たり遊技が実行された場合の１ラウンド目のラウンド遊技中にのみ球を第４流路６５ｅ４へと振り分け可能な配置状況へと切り替わるように駆動制御される。Ｖ報知演出は、大当たり遊技を実行している遊技者に対して、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過可能な期間（Ｖ期間）、及び、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを狙うための遊技方法を案内するＶ案内演出と、現在がＶ期間であることを報知するＶ期間演出と、Ｖ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ成功演出と、Ｖ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかったことを報知するＶ失敗演出と、を実行可能な演出である。このＶ報知演出を実行することにより、確変大当たり遊技が実行された場合において、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させるための遊技を容易に行わせることができると共に、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことが遊技者に報知されるため、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【０１７１】

ここで、本制御例では、通常大当たり遊技が実行された後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、時短状態が設定された場合には、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成している（図１８参照）。さらに、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合の一部においても「チャンスモード」が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合であっても、内部的には確変状態が設定されている可能性を残すことができるため、遊技者に確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されてしまうと、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かを大当たり遊技中に容易に把握できてしまうため、ひいては、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定されてしまうと、確変状態が消滅したと不信感を持たれてしまうという問題があった。特に、本制御例のように確変状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動が５０回実行された場合に成立する確変終了条件を有するパチンコ機１０においては、特別図柄抽選で大当たり当選することなく確変状態が終了してしまうため、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、確変状態が設定されなかったと強く思われてしまう虞があった。そこで、本制御例では、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する処理を実行し、その処理結果に基づいて大当たり遊技中のＶ報知演出の有無を決定する。そして、Ｖ報知演出を実行しない大当たり遊技中にて、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合）に、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成している。このように構成することで、内部的に確変状態が設定されているか否かを遊技者が判別することが困難となるため、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して不信感を与えること無く、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０１７２】

ここで、図３１（ｂ）を参照して、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅの内容について説明をする。図３１（ｂ）は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。このＶ報知実行選択テーブル２２２ｅは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）にて実行される大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において、確変大当たり遊技を開始するタイミングであると判別された場合に（図６４のＳ４７０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する際に参照される（図６４のＳ４７０４）。図３１（ｂ）に示した通り、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅには、今回実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別（

大当たり当選した大当たり種別）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させてＶ報知有無（Ｖ報知演出を実行するか否かの判定結果）が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、Ｖ報知演出を実行することを示す「Ｖ報知有」が、「１５０～１９８」の範囲には、Ｖ報知演出を実行しないことを示す「Ｖ報知無」が規定されている。また、大当たり種別が「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、「Ｖ報知有」が、「１９０～１９８」の範囲には、「Ｖ報知無」が規定されている。第１特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、約７５％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、５０％が確変大当たり遊技（「大当たりＡ」）となり、残りの５０％が通常大当たり遊技（「大当たりＢ」）となるように構成されている。よって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約３７．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出が実行され、約６２．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出を実行報知演出が実行されないことになる。また、Ｖ報知演出が実行されなかった場合のうち、確変大当たり遊技が実行されている割合が約２０％となるように構成されている。

【０１７３】

一方、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」が設定された場合には、約９０％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、必ず確変大当たり遊技（「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」）となるように構成されている。よって、実際には第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約１０％の割合でＶ報知演出が実行されない大当たり遊技が実行されることになる。このように、必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選による大当たり当選に対してもＶ報知演出を実行しない場合を設けることにより、Ｖ報知演出が実行されなった場合、即ち、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合において、遊技状態が確変状態である割合を高めることができる。また、上述した通り、第１特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりＡ」）に当選した場合と、第２特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」）に当選した場合とで、Ｖ報知演出が実行される割合を異ならせている。具体的には、実際に確変大当たり遊技が実行され易い第２特別図柄抽選よりも、確変大当たり遊技が実行され難い第１特別図柄抽選のほうが、確変大当たり遊技が実行される場合において、Ｖ報知演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合に、その大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されない頻度を高めることができるため、通常大当たり遊技が実行され得る第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定された場合にも遊技者に期待感を持たせ易くすることができる。

【０１７４】

なお、本制御例では、図３１（ｂ）に示した通り、Ｖ報知演出の実行割合を、大当たり種別に応じて異ならせているが、それ以外の要素に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良く、例えば、大当たり当選した時点における遊技状態に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、通常状態へ移行すること無く大当たり当選した回数（所謂、連荘回数）に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、遊技者が枠ボタン２２を操作した操作結果に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良い。このように様々な条件に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせることで、見た目上の確変割合（大当たり当選全体におけるＶ報知演出が実行される割合）を複数設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上述した技術思想のうち、大当たり当選した回数に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせる技術思想についてより具体的な例を説明すると、例えば、前回の大当たり当選時にＶ報知演出が実行された場合には、今回の大当たり当選時にはＶ報知演出とは異なる演出を実行するように構成しても良いし、連続する大当たり当選にてＶ報知演出が実行される場合においては、同一態様のＶ報知演出が実行されないよう

にＶ報知演出の演出態様を異ならせるように構成しても良い。この場合、１の大当たり当選に基づいて実行されるＶ報知演出の演出態様（表示態様）が、次の大当たり当選に基づいて実行されるＶ報知演出の演出態様（表示態様）として決定されることが無いため、短期間で同一条件（大当たり当選）が成立した場合に決定されない演出態様（表示態様）となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合、即ち、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な大当たり遊技が実行される場合にのみ、上述したＶ報知演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、通常大当たり遊技が実行される場合にもＶ報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、確変大当たり遊技にてＶ期間（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な期間）が設定されるタイミング（１ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミング）に合わせてＶ報知演出を実行し、最終的にＶ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかったことを報知するＶ失敗演出を実行するように構成すれば良い。さらに、大当たり遊技中に正常に遊技を行ったにも関わらず、Ｖ失敗演出が実行されるように構成した場合には、例えば、確変大当たり遊技にて特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させたにも関わらずＶ失敗演出を実行し、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行しないパターンを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には必ずＶ報知演出を実行するように構成しても良い。

【０１７５】

図２８（ａ）に戻り、説明を続ける。ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている場合に、遊技者が操作手段である枠ボタン２２を操作したことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）にて、チャンスモード中に枠ボタン２２に対して有効な操作が実行されたと判別された場合に（図７０のＳ５３１４：Ｙｅｓ）、参照される（図７０のＳ５３１５参照）。このように、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを参照して可変させることにより、遊技者に対してバリエーションに富んだ操作演出を提供することができる。ここで、図３２（ａ）を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆの内容について説明をする。図３２（ａ）は、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３２（ａ）に示した通り、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆには、時短状態が設定されている場合に参照される時短状態選択テーブル２２２ｆ１と、確変状態が設定されている場合に参照される確変状態選択テーブル２２３ｆ２と、が規定されている。

【０１７６】

本制御例では、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成されている。そして、設定されている遊技状態に関わらず、「チャンスモード」中は共通の変動演出が実行されるように構成されている。さらに、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、同一の変動パターンテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターン（変動時間）が選択されるように構成されている。これにより、「チャンスモード」中に実行される特別図柄変動、及び、その特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動演出からは、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを把握し難くすることができるため、遊技者に対して現在が確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆可能な情報を提供しないと、「チャンスモード」中の遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。そこで、本制御例では、「チャンスモード」中に複数種類の操作演出を実行可能に構成し、設定

されている遊技状態に応じて、各操作演出の実行割合を異ならせるように構成している。つまり、実行され得る操作演出の種類は同一だが、各操作演出が選択される割合を異ならせることにより、実際に実行される複数の操作演出に基づいて現在の遊技状態を予測することができるように構成している。これにより、遊技者に対して遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。なお、通常状態が設定されている場合に実行される操作演出の演出態様や、確変状態が設定されていることを報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様や、変動演出の一環として実行される操作演出の演出態様についても同様に複数種類の演出態様のうち、何れかの演出態様を決定して実行するように構成しているが、その詳細な説明は省略する。

【０１７７】

次に、図３２（ｂ）を参照して、操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容について説明をする。図３２（ｂ）は、時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容を模式的に示した模式図である。この時短状態選択テーブル２２３ｆ１は、時短状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。具体的には、図３２（ｂ）に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１５０～１８９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１９０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。ここで、本制御例では、遊技者が枠ボタン２２に対して実行可能な操作方法が複数設定されており、枠ボタン２２を押下した状態が２秒未満である場合に判定される「通常押し」と、枠ボタン２２を押下した状態が２秒以上継続した場合に判定される「長押し」と、が設定されている。そして、遊技者の操作方法に応じて異なる操作演出が実行されるように構成している。これにより、遊技者が任意に操作方法を選択することで様々な操作演出を実行することができる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することが出来る。

【０１７８】

なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作方法として、上述した２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に枠ボタン２２以外の操作手段（例えば、第２枠ボタン）を設け、遊技者が押下した枠ボタンの種類に応じて異なる操作演出が選択されるように構成しても良いし、所定期間（例えば、２秒間）の間に、複数の操作手段に対して実行された操作の順序に対応させて複数の操作方法を設定するように構成しても良い。さらに、遊技者が枠ボタン２２を押下した時点で「通常押し」と判定し、その後、その押下状態が所定期間（例えば、２秒）継続した場合に、「長押し」と追加判定することで、「長押し」専用の操作演出を実行するように構成しても良い。さらに、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下可能な枠ボタン２２の構成以外に、遊技者が上下左右方向に傾倒操作可能なレバー部材や、遊技者が回動操作可能な回動部材から成る操作手段を設けても良い。また、遊技者が部材を直接操作するのでは無く、所定の検知領域を有する近接センサを設け、その検知領域内に進入させた手を近接センサに検知させることで所定の操作を実行したと判定可能な操作手段（例えば、タッチセンサ等）を設けても良く、遊技者が任意に所定の操作を実行可能であって、その操作内容に応じて異なる操作方法を選択できるものであれば良い。また、本制御例では、「通常押し」と、「長押し」の２種類の操作方法を有する構成について説明をしたが、これに限ること無く、３種類以上の操作方法を設けても良いし、操作方法を１種類しか設けなくても良い。ここで、操作方法を１種類しか設けない場合には、当該操作が実行される間隔に応じて異

なる操作演出が実行されるように構成しても良い。これにより、操作方法自体は１種類であっても、様々な操作演出を遊技者に選択させることが可能となる。

【０１７９】

図３２（ｂ）に戻り、時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容の説明を続ける。操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。次に、図３３を参照して、操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている確変状態選択テーブル２２３ｆ２の内容について説明をする。図３３は、確変状態選択テーブル２２３ｆ２の内容を模式的に示した模式図である。この確変状態選択テーブル２２３ｆ２は、確変状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。

【０１８０】

具体的には、図３３に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１１９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１２０～１３９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１４０～１８９」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」、「１９０～１９８」の範囲は、背景モードを移行することを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１６９」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「１７０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

【０１８１】

以上、説明をした通り、大当たり遊技終了後の演出モードとして「チャンスモード」が

設定された場合には、時短状態である場合と、確変状態である場合と、で異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様が選択されるように構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様が選択される割合を異ならせている。よって、実行される操作演出の演出態様に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合に実行され易い演出態様（有利演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「状態示唆」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「状態示唆」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されているのでは？と期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、「第１期間」中に操作演出を複数回実行可能に構成しているため、「第１期間」中に上述した有利演出態様で操作演出が実行された回数が増加すればするほど、有利遊技状態が設定されている期待度を高めることができるため、遊技者により意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。加えて、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合にのみ実行される演出態様（確定演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「背景モード移行」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「背景モード移行」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されていることを把握することができる。

【０１８２】

また、上述した有利演出態様や、確定演出態様として、他の条件下（例えば、「第２期間」中の「通常押し」）において選択され得る演出態様を用いている。より詳細には、「状態示唆」の演出態様は、「第１期間」中の「通常押し」により実行された場合には、確変状態が設定されている期待度が高くなり、「第２期間」中の「通常押し」により実行された場合には、時短状態が設定されている期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、「チャンスモード」が設定されているどの期間中にどの演出態様で操作演出が実行されたのかを分析しながら遊技を行わせる楽しみを提供することができる。以上、図３２、及び図３３を参照して、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に、選択され得る操作演出の演出態様の内容、及び、選択される際に参照されるデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の内容について説明をしたが、本第１制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成している。そして、各データテーブルには、同一の演出態様が、選択割合を異ならせて規定されている。これにより、実行される操作演出の演出態様だけでは現在の遊技状態を遊技者に把握させ難くし、複数回の操作演出を実行することより、各演出態様の選択割合を把握することで現在の遊技状態を把握可能にすることができる。よって、遊技者に対して操作演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、現在設定されている遊技状態と、現在設定されている演出モードと、に基づいて、異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様を選択するように構成しても良い。これにより、確変状態が設定されている場合において、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合と、「チャンスモード」が設定されている場合とで、異なる操作演出を実行することができる。

【０１８３】

ここで、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合には、例えば、現在の遊技状態が設定されていることを示唆する演出態様である「状態示唆」を実行する必要が無いため、代わりに、「リーチ示唆」の演出態様や、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に特定の抽選結果（大当たり当選や、所定時間以上の変

動時間が設定される変動パターン）を示す情報が含まれているか否かを示唆する「先読み示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、「スーパーチャンスモード」が設定されている状態においても、遊技者に操作演出を意欲的に実行させることができる。さらに、操作演出の演出態様を選択するためのデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の種別を、大当たり当選時の遊技状態や、大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された第３図柄の停止表示態様、或いは、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として時短状態が設定され、且つ、演出モードとして「チャンスモード」が設定される場合において、通常大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、確変大当たり遊技中に球をＶ入賞させることができず、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、で「チャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様を異ならせることができる。具体的には、確変の大当たり遊技終了後に時短状態が設定された「チャンスモード」中には、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったことを示唆する「過去大当たり種別示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、実際には時短状態が設定されているにも関わらず、確変状態が設定されているのではと遊技者に思わせることができる。また、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったにも関わらず、Ｖ入賞させることができなかったことを報知する「過去遊技履歴報知」の演出態様を規定しても良い。これにより、今後実行する遊技の内容を改め易くすることができる。

【０１８４】

次に、図２８（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２８（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、特殊演出中フラグ２２３ｉ、Ｖ入賞フラグ２２３ｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋ、Ｖ報知フラグ２２３ｍ、従時短カウンタ２２３ｎ、特殊連続予告フラグ２２３ｏ、演出モード記憶エリア２２３ｐ、連続予告実行中フラグ２２３ｑ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒ、特殊有効時間カウンタ２２３ｓ、操作中カウンタ２２３ｔ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図５９参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【０１８５】

本制御例では、第１特別図柄の保留球を最大で４個、第２特別図柄の保留球を最大で４個、それぞれ保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ｂには、第１特別図柄用の４つの保留エリアと、第２特別図柄用の４つの保留エリアとが形成される。なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とは同時に実行されないように構成しており、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球とをともに有している状態で新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第２特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報

が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。即ち、本制御例のパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成されている。なお、本制御例のパチンコ機１０とは異なり、例えば、特別図柄の種別に関わらず、保留球を獲得した順番に応じて特別図柄抽選が実行されるパチンコ機１０（所謂、入賞順消化のパチンコ機１０）であれば、入賞情報格納エリア２２３ｂに８つの保留エリアを設け、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に記憶されるように構成すれば良い。また、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選と、を同時に（重複して）実行可能なパチンコ機１０（所謂、同時変動タイプのパチンコ機１０）であれば、本制御例の構成に対して、１つの実行エリアに替えて、第１特別図柄用の第１実行エリアと、第２特別図柄用の第２実行エリアと、を設け、各特別図柄に対応した保留エリアの第１エリアに記憶されている入賞情報が各特別図柄に対応した実行エリアへと移行するように構成すれば良い。

【０１８６】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信された保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、第１特別図柄の保留球数を計数するための第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１と、第２特別図柄の保留球数を計数するための第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２と、を有している。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて各特別図柄の保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第１特別図柄抽選を実行するために第１特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、第２入球口６４０への入球によって第２特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第２特別図柄抽選を実行するために第２特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【０１８７】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド、特図２保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、或いは、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ（第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２）に格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓ１（図６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別

図柄保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、特別図柄抽選の実行が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０１８８】

特図変動開始フラグ２２３ｄは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、特図変動開始フラグ２２３ｄは、第１特別図柄に対応する第１特図変動開始フラグ２２３ｄ１と、第２特別図柄に対応する第２特図変動開始フラグ２２３ｄ２と、を有しており、主制御装置１１０から送信された特図変動パターンコマンドが示す特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。特図停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、この特図停止種別選択フラグ２２３ｅは、第１特別図柄に対応する第１特図停止種別選択フラグ２２３ｅ１と、第２特別図柄に対応する第２特図停止種別選択フラグ２２３ｅ２と、を有しており、主制御装置１１０から送信された停止種別コマンド（特図停止種別コマンド）に含まれる特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。

【０１８９】

演出カウンタ２２３ｆは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、「０～１９８」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ２２３ｆは、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ２２３ｆが有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ２２３ｆの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ２２３ｆの同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

【０１９０】

従状態設定エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｇに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。さらに、従状態設定エリア２２３ｇには、現在設定されている遊技状態を記憶する現遊技状態記憶領域と、現在の遊技状態が設定される以前に設定されていた遊技状態を記憶する過去遊技状態記憶領域と、を有しており、現在の遊技状態がどのような過程を経て設定されたのかを算出可能に構成している。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、それとも、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、確変終了条件が成立したことを契機に時短状態が設定されたのかを判別し、その判別結果に基づいた演出（過去の遊技状態を遊技者に示唆するための過去状態示唆演出）を実行することができる。また、従状態設定エリア２２３ｇは、通常状態、確変状態、時短状態の他に、大当たり遊技状態、普図当たり遊技状態、といった遊技状態も記憶することができるように構成している。普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈは、主制御装置１１０から送信された普図保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであっ

て、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が有する普通図柄の保留球数を計数するための普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値と同期してその値が加算、減算されるものである。なお、詳細な内容は、上述した特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに対して、対象を特別図柄から普通図柄へと変更した点で相違するだけでありそれ以外は同一であるため省略する。

【０１９１】

特殊演出中フラグ２２３ｉは、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されることを示すためのフラグであって、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される条件が成立した場合にオンに設定される。具体的には、通常状態において第２特別図柄変動が実行される場合、或いは、第１特別図柄変動が実行されている状態で特図２保留を獲得した場合にオンに設定される。そして、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動が実行される場合、即ち、特図２保留が０の場合にオフに設定される。本制御例では、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定される期間を示すために、「チャンスゾーン」演出（図８（ｂ）参照）が実行される。Ｖ入賞フラグ２２３ｊは、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを示すためのフラグであって、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合にオンに設定される。具体的には、主制御装置１１０にてＶ入賞コマンドが設定された場合に（図５５のＳ２２１６参照）、そのＶ入賞コマンドが送信される。そして、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）においてＶ入賞コマンドを受信したと判別した場合に（図６１のＳ４４０７：Ｙｅｓ）、オンに設定される。このＶ入賞フラグ１１２ｊは、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にて参照され（図６５のＳ４８０１）、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したか（Ｖ入賞したか）が判別される。そして、エンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にてオンに設定されていると判別した場合に（図６５のＳ４８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される。

【０１９２】

本制御例では、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ための演出としてＶ報知演出を実行可能に構成しており、Ｖ入賞の有無に応じて、Ｖ入賞時（Ｖラウンド終了時）と、大当たり遊技のエンディング時とに実行される演出の演出態様を可変させるように構成している。さらに、Ｖ報知演出が実行されているか否かに応じて、Ｖ入賞時の演出態様と、大当たり遊技のエンディング時の演出態様とを可変させるように構成している。このように、Ｖ入賞の有無に基づいて可変設定される演出を、Ｖ入賞時とは異なるタイミング（エンディング時）で実行可能とするために、Ｖ入賞の有無をＶ入賞フラグ１１２ｊの設定状況により判別可能に構成している。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行することを示すためのフラグであって、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行すると決定した場合にオンに設定されるものである。具体的には、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図６４のＳ４７０１：Ｙｅｓ）であって、今回の大当たりが確変大当たりである場合に（図６４のＳ４７０３：Ｎｏ）、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅを参照してＶ報知演出の実行の有無が決定される。そしてＶ報知演出を実行すると判別した場合に（図６４のＳ４７０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図６４のＳ４７０６参照）。そして、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にて、Ｖ入賞フラグ１１２ｊがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技中にＶ入賞が発生しなかった場合に参照され（図６５のＳ４８０２）、オンに設定されていると判別した場合には（図６５のＳ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング演出の演出態様を切り替えるための処理を実行し（図６５のＳ４８０４）、その後、オフに設定される（図６５のＳ１８０４）。

【０１９３】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技中にＶ報知

演出を実行するか否かを決定し、Ｖ報知演出の実行を決定した場合には、その時点でエンディング期間中の演出態様として、確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を設定するように構成している。つまり、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行する場合には、Ｖ入賞した時点で遊技者に対してその旨が報知されるため、エンディング期間に実行されるエンディング演出においても、遊技者に確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）が設定されるように構成している。よって、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合には、エンディング演出の演出態様を、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）へと切り替える処理を実行する。一方、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行しない場合には、Ｖ入賞したとしてもその旨を遊技者に報知すること無く、エンディング演出の演出態様として、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）が予め設定されるため、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合であっても、エンディング演出の演出態様を切り替える処理を実行する必要が無い。従時短カウンタ２２３ｎは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本制御例では「１００」）が設定される。そして、従時短カウンタ２２３ｎの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、従時短カウンタ２２３ｎの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、従時短カウンタ２２３ｎの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。なお、後述する各制御例において、同一の符号（２２３ｎ）を付した要素の名称として時短中カウンタと称する場合があるが、その意味する所は同一である。

【０１９４】

特殊連続予告フラグ２２３ｏは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている高速変動期間（第１期間）中に連続予告演出の実行条件が成立したことを示すためのフラグであって、連続予告演出の実行条件が成立した場合にオンに設定される。この特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されると、操作手段に対する操作を有効に判別可能となる特殊有効期間が設定され、その特殊有効期間中に操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、連続予告演出が実行される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）の一部である入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）にて、特図用入賞情報コマンド（特別図柄に対応する入賞情報コマンド）を受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理（図６２のＳ４４０６参照）において、現在が高速変動期間中である（従時短カウンタ２２３ｎの値が７５よりも大きい）と判別された場合に（図６２のＳ４５０２：Ｙｅｓ）、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して連続予告演出を実行すると判別した場合に（図６２のＳ４５０６：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図６２のＳ４５０７）。そして、第２特別図柄変動に対応する変動演出を選択するための特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて、「チャンスモード」が設定されている場合に実行されるチャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５１１６参照）にて、特殊連続予告フラグ２２３ｏの設定状況が参照され（図６９のＳ５２１０）、オンに設定されている場合に、枠ボタン２２への操作を有効に判別可能な特殊有効期間として、特殊有効時間タイマ２２３ｓに３秒に対応する値が設定され（図６５のＳ５２１１）、その後、オフに設定される。

【０１９５】

このように、連続予告演出の実行条件が成立した場合にのみ、操作手段への操作が有効に判別される特殊有効期間を設定し、その特殊有効期間内に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合にのみ、連続予告演出を実行可能とすることで、連続予告演出を実行しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、連続予告演出を実行するための複数の情報（連続予告演出の実行条件が成立したか否かを示す情報や、特殊有効期間が設定される期間（設定されている期間）を示す情報や、連続予告演出を実行させために操作手段に対して行う操作内容を示す情報）を、遊技者に報知するための報知演出

の報知態様を可変させることにより、連続予告演出の実行難易度を容易に可変調整することができる。なお、この場合、特別図柄抽選で大当たり当選した場合（する場合）に、連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態において、特殊有効期間外に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合に、特殊有効期間が設定されるタイミングを遊技者に案内する案内報知演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対してより意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。演出モード記憶エリア２２３ｐは、普通図柄の高確率状態中に設定される各種演出モードが格納される記憶領域であって、従時短カウンタ２２３ｎの値に応じて異なる演出モードが記憶される。そして、現在の演出モードを判別する際に、格納されている演出モードが読み出される。具体的には、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）にて、従時短カウンタ２２３ｎの値が読み出され（図６９のＳ５２０１）、読み出した値に対応する演出モード（高速期間（高速変動期間）、通常第１期間（第１期間）、通常第２期間（第２期間））が設定され記憶される。そして、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行した場合に記憶されている情報がクリアされる。

【０１９６】

連続予告実行中フラグ２２３ｑは、第３図柄の変動演出として連続予告演出が設定されていることを示すためのフラグであって、連続予告演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）にて、設定状況が判別され（図６９のＳ５２０８）、オンに設定されている場合には（図６９のＳ５２０８：Ｙｅｓ）、連続予告演出に対応する演出態様が決定される。そして、連続予告演出が終了した場合にオフに設定される。このように構成することで、連続予告演出中に実行される新たな変動演出において、連続予告演出に対応しない別の演出態様が設定されることを抑制することができる。ＳＷ有効時間タイマ２２３ｒは、第３図柄の変動表示期間内に設定される枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を計測するためのタイマであって、操作有効期間が設定される場合に、操作有効期間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、その値が０にクリアされる。このように、枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を設定することにより、操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される演出（操作演出）が過剰に実行されることを抑制することができる。なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン２２のみを設けているが、例えば、操作手段として、枠ボタン２２（第１操作手段）以外に、第２操作手段等の複数の操作手段を設ける場合には、各操作手段に対して異なる操作有効期間を設定する場合がある。その場合は、各操作手段に対してＳＷ有効時間タイマ２２３ｒを設けることで、各操作手段の操作有効期間を重複して設定することができる。

【０１９７】

特殊有効時間タイマ２２３ｓは、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）が実行された場合にのみ設定される、枠ボタン２２への操作を有効に判別する操作有効期間（特殊操作有効期間）を計測するためのタイマであって、特殊操作有効時間が設定される場合に、その特殊操作有効時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）において、特殊操作有効期間内であるか否かが判別され（図７０のＳ５３０６）、有効時間内であると判別した場合に（図７０のＳ５３０６：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２の操作が有効に取り扱われる。本制御例では、通常の操作有効期間（ＳＷ有効時間タイマ２２３ｒの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合と、特殊操作有効期間（特殊有効時間タイマ２２３ｓの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合とで異なる操作演出が実行されるように構成しており、具体的には、特殊操作有効期間内に枠ボタン２２を操作した場合には、次に実行される特別図柄変動から対象となる特別図柄変動

が終了するまでの複数の特別図柄変動期間を跨いだ連続予告演出が実行されるように構成している。そして、その連続予告演出が実行された場合には、背景モードが専用の背景モード（天国モード）へと移行するように構成している。よって、通常の枠ボタン２２への操作により背景モード移行が抑制されている期間内においては、背景モード移行が実行されるだけで遊技者に対して大当たり当選の期待度を高めさせることができる。操作中カウンタ２２３ｔは、遊技者が枠ボタン２２を押下している期間を計測するためのカウンタであって、遊技者が枠ボタン２２を計測して押下している場合に、時間経過に伴ってカウンタの値が更新されるものである。この操作中カウンタ２２３ｔが計測した値に基づいて、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作の種別が判別される（図７０のＳ５３１３参照）。

【０１９８】

その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。図２１に戻り説明を続ける。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、演出の一部として第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて演出の一部として音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０１９９】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。以上、説明をした通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される遊技に関する抽選（特別図柄抽選）の

結果に対応する情報を含むコマンドを音声ランプ制御装置１１３や払出制御装置１１１に対して送信するように構成している。また、主制御装置１１０と払出制御装置１１１とは双方向に通信可能に構成され、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とは一方向（主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３への方向）にのみ通信可能に構成している。このように構成することで、遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球）を付与するための制御を実行する払出制御装置１１１に対しては複数の制御装置（主制御装置１１０、払出制御装置１１１）を用いて制御内容を監視することで適正な遊技を提供し易くすると共に、遊技の結果を遊技者に興味を持たせるように報知するための各種演出を行うための制御を実行する音声ランプ制御装置１１３に対しては主制御装置１１０へとコマンドを送信できないように構成することで不正な遊技が行われることを抑制することができる。ここで、詳細な説明は省略するが、従来よりパチンコ機１０では、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３の接続環境（仕様）を統一し、各制御装置に設けられているＲＯＭやＲＡＭの内容を異ならせることで複数種類のパチンコ機１０を提供可能に構成されているものが知られている。このように構成することで、複数種類のパチンコ機１０を製造するにあたって共通部品を増加させ易くなると共に、製造工程の共通化も図ることで製造コストを削減することができるように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、例えば、主制御装置１１０にパチンコ機Ａに対応するＲＯＭ２０２やＲＡＭ２０３が搭載され、音声ランプ制御装置１１３にパチンコ機Ａとは異なるパチンコ機Ｂに対応するＲＯＭ２２２やＲＡＭ２２３が搭載された状態で主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とが接続されてしまう虞があった。この場合、主制御装置１１０側では、コマンドの出力先である音声ランプ制御装置１１３の中身を把握することができないため、特別図柄抽選の実行契機が成立した場合（第１入球口６４へと遊技球が入球した場合）には特別図柄抽選を実行し、その抽選結果に対応するコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することになる。そして、音声ランプ制御装置１１３側では、受信したコマンドに含まれる情報に対応する演出コマンドを設定し、パチンコ機Ｂの演出を実行することになる。また、受信したコマンドに含まれる情報に対応する演出コマンドをパチンコ機Ｂが有していない場合には、新たな演出を実行しない、或いは、演出期間が類似する別演出を実行することになる。このように、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とで対応するパチンコ機１０の種別が異なる場合であっても、主制御装置１１０では主制御装置１１０に対応するパチンコ機１０の種別（パチンコ機Ａ）で遊技を実行可能であるため、遊技者が遊技を行い特別図柄抽選の実行条件を成立させたにも関わらず、特別図柄抽選が実行されないといった不具合が発生してしまうことを抑制することができる。また、実行される演出の内容が異なる種別のパチンコ機Ｂに対応する演出態様で実行されるため、遊技中のパチンコ機１０が正常では無いことを遊技者に把握させ易くすることができる。より具体的には、遊技者に枠ボタン２２を押下させるための「ボタンを押せ」といった表示画面が表示されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下しても何ら演出が進行しない状況が発生したり、特別図柄変動の変動時間とは異なる長さの変動演出が実行されたりすることで遊技者に正常ではない遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に電源が投入された際に実行される立ち上げ処理において、主制御装置１１０側からパチンコ機１０の種別に対応する固有の機種コードを音声ランプ制御装置１１３へと出力し、音声ランプ制御装置１１３側のＲＯＭ２２２にも固有の機種コードを記憶させておくことで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とが同一種別のパチンコ機であるかを判別し、同一種別のパチンコ機では無いと判別した場合に第３図柄表示装置８１の表示面にエラー報知を表示するように構成しても良い。なお、この場合であっても、遊技者が遊技を行い特別図柄抽選の実行条件を成立させた場合には第３図柄表示装置８１の表示面に表示されているエラー報知に関わらず特別図柄抽選を実行可能に構成することで、遊技者に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制しても良いし、エラー報知の実行期間中に所定の禁止条件が成立した場合（例えば、エラー報知が開始されてから所定時間（５分）が経過した場合や、エラー報知中に実行された特別図柄抽選の回数が所定回数（５回）に到達

した場合）には、特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても特別図柄抽選が実行されないように構成しても良い。

【０２００】

＜第１制御例における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図３４～図３９を参照して、本第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３４は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０２０１】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。なお、詳細については後述するが、本制御例において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０２０２】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合

は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本制御例では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０２０３】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄをモジュール化して構成されている。ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２とを少なくとも有する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０２０４】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ

２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０２０５】

また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ（またはＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。

【０２０６】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【０２０７】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「０００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「０００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０２０８】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。ここで、本制御例において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【０２０９】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０２１０】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【０２１１】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、そ

の命令に対する処理を実行することができる。
【０２１２】
ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図７１のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図７１のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。
【０２１３】
ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【０２１４】
画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３９参照）に基づき

１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０２１５】

画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０２１６】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送

するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。

【０２１７】

ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【０２１８】

また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始

され、特図入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図７１のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。ここで、図３５を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図３５は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０２１９】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図３５（ａ）に示す、所定の操作が有効と判別された（電源ボタンの操作が有効と判別された）ことを示す態様である電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３５（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図３５（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図３５（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図３５（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０２２０】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０２２１】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図３５（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に特図入球口６４に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。図３４に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３６を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３６は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３６（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３６（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図３６に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０２２２】

各背面Ａ～Ｄに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル（図示せず）に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０２２３】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示

すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけ示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３６（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図３６（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【０２２４】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０２２５】

同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残

りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３４参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０２２６】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。図３４に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０２２７】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、特定の報知態様を設定するための条件が成立したと判断されて設定される特定の報知態様としてのデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。また、本制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第３図柄が表示されるように構成している。よって、第３図柄エリア２３５ｄには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第３図柄の表示画像データが格納される。これにより、第３図柄エリア２３５ｄに全ての背景モードに対応する全ての第３図柄に対する画像データを

格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。なお、本制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、１０秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第３図柄エリア２３５ｄから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第３図柄エリア２３５ｄへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第３図柄記憶エリア２３５ｄに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第３図柄の画像データを格納するように構成しても良い。

【０２２８】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０２２９】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。なお、各種エラーの発生を検出した場合にエラーメッセージ等のエラー報知を設定する制御は、特定の報知態様を設定するための制御であり、エラー報知の実行中に対応するエラーが解消された後で所定期間が経過した場合に実行されるエラー報知を終了させるための制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されて

いない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【０２３０】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【０２３１】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０２３２】

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

ム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。

【０２３３】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【０２３４】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１おいて開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止

種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ、大当たりＢのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０２３５】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。ここで、図３７を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図３７は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０２３６】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０２３７】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｅのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【０２３８】
また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０２３９】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第

３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０２４０】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３９参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０２４１】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容

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

【０２４２】

次いで、図３８を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図３８は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図３８のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３８のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０２４３】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図３８の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３９参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成

した描画リストに追加する。
【０２４４】
例えば、図３８の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。
【０２４５】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【０２４６】
また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ

格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図３５（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７１参照）の中でオンに設定される（図７１のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８３（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【０２４７】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７３（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７４～図７９参照）および表示設定処理（図８０～図８２参照）が実行される。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図８３（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８３（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８４参照）を実行する。

【０２４８】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０２４９】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき

音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０２５０】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０２５１】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図８２のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３９参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得し

て、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０２５２】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。ここで、図３９を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３９は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３９に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０２５３】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画

像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【０２５４】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【０２５５】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）で割った値である。そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図８０のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０２５６】

格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７１のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８４参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０２５７】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８４のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８４のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８５のＳ７８０２参照）。

【０２５８】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送

信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図７３（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０２５９】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図７９（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図８４のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図８４のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【０２６０】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図７９（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図８０参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８０のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７５（ａ）のＳ６５０５、図７６（ａ）のＳ６７０５、図７６（ｂ）のＳ６８０５、図７７の

Ｓ６９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０２６１】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図８０参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８０のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７５（ａ）のＳ６５０５、図７６（ａ）のＳ６７０５、図７６（ｂ）のＳ６８０５、図７７のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０２６２】

＜第１制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図４０から図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第１制御例では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図４０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０２６３】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パ

ターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図４１～図４６を参照して後述する。

【０２６４】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４７および図４８を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図４１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０２６５】

Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、

Ｓ２０８の処理へ移行する。
【０２６６】
一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０）。Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３）、処理をＳ２０８の処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１３の処理後に実行されるＳ２０８の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２０８）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０９）、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）の詳細については図４２および図４３を参照して後述する。
【０２６７】
Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１５の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１５の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ２１４の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１５の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１６）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｅのいずれかが決定される。尚、本制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。
【０２６８】
Ｓ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１７）。今回の抽選結果が特

別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２１９）、Ｓ２２０の処理へと移行する。Ｓ２１８の処理によって、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図５１のＳ１８０４参照）が実行された場合に、Ｓ１９０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１９０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１７：Ｎｏ）、Ｓ２１８，Ｓ２１９の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ２２１）、その後、Ｓ２２０へと移行する。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。Ｓ２２０の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。次に、図４２を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）について説明する。図４２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【０２６９】

特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ３０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２４（ａ）参照）に基づいて、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ３０２）。Ｓ３０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６）、本処理を終了する。次に、図４３を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）について説明する。図４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）～（ｃ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ４０４）。

【０２７０】

そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）

、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図５１）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、Ｓ４０２の処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。
次に、図４４を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）にて実行される更新処理（Ｓ２２１）の内容について説明をする。図４４は、更新処理（Ｓ２２１）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

【０２７１】

更新処理（Ｓ２２１）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ５０１）、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算（更新）し（Ｓ５０２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｉの値が０であるかを判別し（Ｓ５０３）、０であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ５０４）、Ｓ５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５０１の処理において確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｉの値を更新するための上述したＳ５０２～Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５０３の処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合も（Ｓ５０３：Ｎｏ）、Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。Ｓ５０５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ５０６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ５０７）。Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ５０８）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ５０５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ５０７：Ｎｏ）は、そのままＳ５０９の処理へ移行する。

【０２７２】

次に、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４５は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図４５のＳ１０５）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかにに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４、第２入球口６４０に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。なお、本第１制御例における始動入賞に基づいて取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典（抽選権利）を記憶するものであるため、賞球情報を記憶するための処理の別形態である。また、保留球に基づいて取

得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）について説明する。始動入賞処理（図４５のＳ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別する（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ６０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ６０３）。

【０２７３】

つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ６０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０５）。なお、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典に関する情報（保留数）を記憶するものであるため、入賞数を記憶するための処理の別形態である。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ６０６）、Ｓ６０７の処理へ移行する。また、Ｓ６０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ６０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ６０７の処理へ移行する。なお、本第１制御例では、第１入球口６４への入球があった場合に、現時点における第１入球口６４に対する保留個数が上限値であるかを判別し、上限値で無い場合は保留個数を加算し、上限値である場合は保留個数を加算しないため、本第１制御例における第１入球口６４へと遊技球が入球した場合における処理は、賞球数を払い出すための処理の別形態である。次に、Ｓ６０７～Ｓ６１２までの各処理については、Ｓ６０１～Ｓ６０６までの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【０２７４】

Ｓ６０１～Ｓ６１２までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（Ｓ６１３）、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ６１３）については、図４６を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これ

に限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【０２７５】

上述した通り、本制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ６１３）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ６０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ６１３）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図４６を参照して、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ６１３）について説明する。図４６は、この先読み処理（Ｓ６１３）を示すフローチャートである。先読み処理（図４６のＳ６１３）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ７０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

【０２７６】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０４）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ７０４、或いはＳ７０５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【０２７７】

なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【０２７８】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４７は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【０２７９】

この普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（

Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。つまり、Ｓ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。Ｓ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。

【０２８０】

次に、時短カウンタ２０３ｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ８０８）、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ８０９）、Ｓ８１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ８１０）、Ｓ８１１の処理へ移行する。Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８１４の処理へ移行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８１４の処理へ移行する。Ｓ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ８１６）、本処理を終了する。

【０２８１】

なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御

例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０２８２】

一方、Ｓ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８１８）。Ｓ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１２、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２３）、Ｓ８２２の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２１）、Ｓ８２２の処理へ移行する。Ｓ８２２の処理では、Ｓ８２１、或いはＳ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する。

【０２８３】

次に、本制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ８０８～Ｓ８１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ８１７の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例え

ば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【０２８４】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図４０のＳ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図４８を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容について説明をする。図４８は、スルーゲート通過処理（Ｓ１６４参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）にて当否判定（Ｓ８１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【０２８５】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ９０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ９０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ９０３）。Ｓ９０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ９０４）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ９０５）、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）に基づいて抽選結果を事前に取得し（Ｓ９０６）、普通当たり判定結果（Ｓ９０６の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ９０７）、本処理を終了する。Ｓ９０７の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事

前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【０２８６】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選が全て終了し、第１特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第１特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第１特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図６（ｂ）に示した水平方向に第３図柄を変動させる演出態様）では無く、第２特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図８（ｂ）に示した垂直方向に第３図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第２特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本制御例では、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選に対応した変動演出として、第３図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【０２８７】

次に、図４９を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図４９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図５０を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５０は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図５０）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。

【０２８８】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【０２８９】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。次に、図５１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０２９０】

メイン処理（図５１参照）においては、まず、タイマ割込処理（図４０参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図４０参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４１参照）

や始動入賞処理（図４５参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図５１のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図４２参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。

【０２９１】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図５２～図５６を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ８２１の処理、Ｓ８２３の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０２９２】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示

す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１５の処理、Ｓ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１８の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１２の処理またはＳ８１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【０２９３】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【０２９４】

ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止し

て（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０２９５】

なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図５０，Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図５２を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容について説明をする。図５２は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。なお、特に大当たり変動中に電源が遮断され、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１２２が押下されていたことによりパチンコ機１０の各種設定が全て初期化される動作（初期設定）が行われた場合には、初期化により大当たり当選に基づく開閉板６５ｂの開閉動作も行われなくなる（回避される）ため、この一連の動作は、所定の動作部材の動作を回避させるための制御の別形態である。

【０２９６】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ１９０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンにそれぞれ設定し（Ｓ１９０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１９０４）。Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１９０５）。Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ１９０６）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図５３を参照して後述する。

【０２９７】

一方、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエ

ンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。本第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）を用いて大当たり種別を決定する処理を実行し（図４３のＳ４０２）、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、Ｓ１９０８の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第１制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのでは無く、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。

【０２９８】

具体的には、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中にＶ入賞したか（確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されているか）を判別し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は、確変状態が設定されることを示す１７秒間のエンディング表示（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として１７秒を設定し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合は、時短状態が設定されることを示す１５秒間のエンディング表示（図１１（ａ），（ｃ）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として１５秒を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、本第１制御例のパチンコ機１０であれば、１ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、Ｖ入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、２ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。

【０２９９】

さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、本第１制御例のように当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たりに当選した場合には１７秒、通常大当たりに当選した場合には１５秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にＶ入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。一方、Ｓ１９０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１９０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終

了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１９１０）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図５４を参照して後述する。一方、Ｓ１９０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１９１１）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図５５および図５６を参照して後述する。

【０３００】

次に、図５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）の詳細について説明する。図５３は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（図５３参照）が開始されると、まず、１ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２００１）。Ｓ２００１の処理において、１ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、切替弁６５ｙ（Ｖソレノイド２０９ａ）の動作シナリオの開始を設定して（Ｓ２００２）、大当たり種別に対応する特定入賞口６５ａの開放パターンを設定する（Ｓ２００３）。ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（１ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、１ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させ易くなるように切替弁６５ｙを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

【０３０１】

なお、本制御例では、確変大当たり遊技における１ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【０３０２】

また、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下しやすい期間とし難い

期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（切替弁６５ｙ）の故障を抑制することができる。一方、Ｓ２００１の処理において、今回のラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ２００１：Ｎｏ）、Ｓ２００２，Ｓ２００３の処理をスキップして、通常の特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ２００４）、処理をＳ２００５へと移行する。Ｓ２００５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２００５）、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【０３０３】

この大当たり動作設定処理（図５３参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、１ラウンド目に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ～Ｅでは、１ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。次に、図５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１９１０）の詳細について説明する。図５４は、この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）は、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｍがオンであるかを判別する（Ｓ２１０１）。Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、大当たり中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｉの値に５０を設定し（Ｓ２１０２）、Ｓ２１０３の処理へ移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオフであれば（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２の処理をスキップして、Ｓ２１０３の処理へ移行する。

【０３０４】

Ｓ２１０３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２１０３）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値、確変カウンタ２０３ｉの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ２１０４）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｇを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋおよび確変設定フラグ２０３ｍを共にオフに設定して（Ｓ２１０５）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図５４参照）を実行することにより、大当たり遊技中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。次に、図５５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１９１１）の詳細について説明する。図５５は、この入賞処理（Ｓ１９１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９１１）は、大当たり制御処理（図５２参照）の中で実

行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。この入賞処理（Ｓ１９１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２２０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ２２０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０３０５】

一方、Ｓ２２０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２２０２）、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、通過した遊技球数を計測するカウンタである入賞個数カウンタ２０３ｏの値に１を加算して更新し（Ｓ２２０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ２２０４）、Ｓ２２０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２２０２の処理において、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、Ｓ２２０３，Ｓ２２０４の処理をスキップし、Ｓ２２０５の処理へ移行する。Ｓ２２０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２２０５）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であれば（Ｓ２２０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２２０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下であると判別した場合は（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２２０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へと移行する。なお、このＳ２２０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本制御例では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

【０３０６】

Ｓ２２０７の処理では、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ２２０７）、特定入賞口６５ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２２０８）。なお、本第１制御例における入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上である場合に、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別する処理をスキップして特定入賞口６５ａの閉鎖を設定する処理は、駆動手段の励磁の中断を開始するタイミング（励磁時間）を可変させる処理の別形態である。次いで、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（Ｓ２２０９）、１ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、Ｖソレノイド２０９ａをオフに設定して（Ｓ２２１０）、処理をＳ２２１１へと移行する。一方、Ｓ２２０９の処理において、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋがオンに設定されていないので、Ｓ２２１０の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。Ｓ２２１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐ、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグ２０３をオンに設定し（Ｓ２２１１）、処理をＳ２２１２へと移行する。また、Ｓ２２０５の処理において入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下と判別され（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ２２０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、Ｓ２２０７～Ｓ２２１１の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。Ｓ２２１２の処理では、ラウンド終了フラグ２０３がオンであるかを判定し（Ｓ２２１２）、ラウンド終了フラグ２０３がオフであれば（Ｓ２２１２：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行する。一方、Ｓ２２１２の処理においてラウンド終了フラグ２０３がオンであると判定した場合は（Ｓ２２１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２１７）。Ｓ２２１７の処理において、確変有効フラグ２０３ｒがオフであれば（Ｓ２２１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了す

る。
【０３０７】
一方、確変有効フラグ２０３ｒがオンであれば（Ｓ２２１７：Ｎｏ）、確変有効タイマ２０３ｓの値に１を加算し（Ｓ２２１８）、次いで、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値であるかを判別する（Ｓ２２１９）。そして、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値でなければ（Ｓ２２１９：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行し、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過を監視して確変設定フラグ２０３ｍを更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｓが上限値でないと、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。一方、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値であれば（Ｓ２２１９：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグ２０３をオフに設定し（Ｓ２２２０）、確変有効タイマ２０３ｓの値をリセットして（Ｓ２２２１）、本処理を終了する。また、Ｓ２２１３の処理では、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過したか否かを判別し（Ｓ２２１３）、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過していなければ（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過していれば（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｎの値に１を加算し（Ｓ２２１４）、確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ２２１５）、Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ２２１６）、本処理を終了する。次に、図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ１９１２）を説明する。図５６は、この異常処理（Ｓ１９１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ１９１２）は、大当たり制御処理（図５２参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。
【０３０８】
異常処理（Ｓ１９１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ２３０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が排出口６５ｈ１を通過したかを判別する（Ｓ２３０２）。このＳ２３０２の処理では、排出口６５ｈ１（図５（ｂ）参照）を通過した球を検知可能な球排出口スイッチ（図示せず）が球の通過を検知している否かで判別される。Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過したと判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｔの値に１を加算し（Ｓ２３０３）、Ｓ２３０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過していなければ（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、Ｓ２３０３の処理をスキップしＳ２３０４の処理へ移行する。Ｓ２３０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであるかを判別する（Ｓ２３０４）。残球タイマフラグ２０３ｐがオフであると判別した場合は（Ｓ２３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであれば（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｑの値に１を加算して更新する（Ｓ２３０５）。次に、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であるかを判別し（Ｓ２３０６）、残球タイマ２０３ｑの値が上限値でなければ（Ｓ２３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ２３０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｎの値と、排出個数カウンタ２０３ｔの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と一致しているかを判別する（Ｓ２３０７）。
【０３０９】
Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２３０８）、Ｓ２３０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、

エラー信号の出力がされる。よって、第４流路６５ｅ４（図５（ｂ）参照）が閉鎖されている期間（切替弁６５ｙが閉状態となる期間）に、不正に球を第４流路６５ｅへと流入させて特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過させる不正行為を抑制できる。一方、Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０８の処理をスキップし、Ｓ２３０９の処理へと移行する。Ｓ２３０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２３０９）、次いで、残球タイマ２０３ｑの値をリセットする（Ｓ２３１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｏ、排出個数カウンタ２０３ｔ、確変通過カウンタ２０３ｎの値をそれぞれリセットし（Ｓ２３１１）、本処理を終了する。この異常処理（図５６参照）を実行することにより、可変入賞装置６５の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口６５ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【０３１０】

＜第１制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図５７から図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５７は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図５８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図５８を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図５８のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【０３１１】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３

：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０３１２】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０３１３】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図４のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０３１４】

次に、図５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５８は

、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理やＳ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。

【０３１５】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）の詳細については、図７０を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、次に、演出更新処理を実行する（Ｓ４１１１）。Ｓ４１１１の処理を実行後、Ｓ４１１２の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０３１６】

Ｓ４１１１の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図５９を参照して後述する。Ｓ４１１３の処理

では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図６６を参照して後述する。Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０３１７】

一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図５９は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。

【０３１８】

コマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０２）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１５に示したスーパーチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定され、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１２に示すチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定される。なお、実際に設定される遊技状態と、実行されるモード演出における演出態様の切替制御の詳細については後述する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細については図６０を参照して後述する。Ｓ４２０１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した特図変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２０５）。そして、本処理を終了する。Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別

選択フラグ２２３ｅ（第１特図停止種別フラグ２２３ｅ１、第２特図停止種別フラグ２２３ｅ２）をオンに設定し（Ｓ４２０７）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２０８）。そして、本処理を終了する。

【０３１９】

Ｓ４２０６の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈに格納する（Ｓ４２１０）。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、Ｓ４２１０の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【０３２０】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｄの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。また、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の詳細な内容については、図６１を参照して後述する。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１３）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２１４）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１６）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１６）の詳細な説明は、図８を参照して後述する。

【０３２１】
Ｓ４２１５の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１８）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の詳細な説明は、図６４を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）について説明する。図６０は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図５９参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４３０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。

【０３２２】
Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４３０６）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値に１００を設定し（Ｓ４３０７）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。Ｓ４３０６の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次いで、Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ４３０９）。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオフの場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、上述したＳ４３０８の処理へ移行する。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンである場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ４３１０）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１１）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。Ｓ４３０４の処理では、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｓ４３０４）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。ここで、Ｓ４３０８およびＳ４３１１の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。

【０３２３】
このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド

（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

【０３２４】

なお、本制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図６１を参照して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２１２参照）の内容を説明する。図６１は、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ４４０１）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４４０２）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（Ｓ４４０３）当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４４０４）。

【０３２５】

ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０５）、Ｓ４４０６の処理へと移行する。Ｓ４４０５の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置１１４へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４０ａがロング開放（５秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに小表示領域Ｄｍ３が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。

なお、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。さらに、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをより的確に示唆することが可能となる。

【０３２６】

図６１に戻り説明を続ける。Ｓ４４０２の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、Ｓ４４０３の処理で当たり情報が無いと判別した場合（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０４の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）もＳ４４０６の処理へ移行する。Ｓ４４０６の処理では、特図用入賞情報コマンド処理を実行し（Ｓ４４０６）、Ｓ４４０７の処理へ移行する。この特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の詳細については図６２を参照して後述する。Ｓ４４０７の処理では、今回受信したコマンドがＶ入賞コマンド（入賞処理（図５５のＳ１９１１参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ２２１６参照））であるかを判別し（Ｓ４４０７）、Ｖ入賞コマンドである場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０９の処理へ移行する。また、Ｓ４４０７の処理において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。Ｓ４４０９の処理では、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０９）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンである場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオフに設定し（Ｓ４４１０）、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１１）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ４４１２）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。また、Ｓ４４０９の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフである場合も（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。Ｓ４４１３の処理では、その他の処理を実行し（Ｓ４４１３）、本処理を終了する。次に、図６２を参照して、入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を説明する。図６２は、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を示したフローチャートである。

【０３２７】

特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｓ４５０１）、従時短カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいか否かを判別する（Ｓ４５０２）。従時短カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいと判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５０３）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、連続予告実行選択テーブル２２２ｄ（図３１（ａ））を用いて連続予告の有無を選択し（Ｓ４５０４）、次いで、連続予告の実行があるか否かを判別する（Ｓ４５０５）。連続予告の実行があると判別した場合は（Ｓ４５０５：Ｙｅｓ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ４５０６）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。また、Ｓ４５０２の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が７５以下であると判別した場合と（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、Ｓ４

５０３の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合と（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、Ｓ４５０５の処理において、連続予告の実行がないと判別した場合も（Ｓ４５０５：Ｎｏ）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。Ｓ４５０７の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。次に、図６３を参照して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を説明する。図６３は、普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１６）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【０３２８】

普図関連処理（Ｓ４２１６）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４６０３）。従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了し、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し（Ｓ４６０４）、普図当たりに当選していないと判別した場合は（Ｓ４６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４６０４：Ｙｅｓ）、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、本処理を終了する。Ｓ４６０５の処理で表示用コマンドが設定されることで、図７（ｂ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。なお、本制御例では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図７（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動（例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部）にて図７（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させるように構成しても良い。

【０３２９】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出（第３図柄変動演出）の内容に応じて小表示領域Ｄｍ３の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第３図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されていない場合よりも小表示領域Ｄｍ３の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。図６３に戻り、説明を続ける。Ｓ４６０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６６）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６０７）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８）、本処理を終了する。Ｓ４６０８の処理で表示用コマンドが設定されることで、図８（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容

易に把握させることができる。また、Ｓ４６０７の処理にて、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４６０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【０３３０】

Ｓ４６０６の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６１０）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６１０：Ｎｏ）、次いで、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４６１１）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４６１１：Ｙｅｓ）、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４６１２）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１３）、特殊演出中フラグ２２３ｉをオフに設定し（Ｓ４６１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６１０～Ｓ４６１２の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図６４を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容について説明をする。図６４は、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４７０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４７０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０３３１】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（Ｓ４７０３）、通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入（時短状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０８）、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅ（図３１（ｂ））を用いてＶ報知演出の実行有無を選択し（Ｓ４７０４）、次いで、Ｖ報知演出があるか否かを判別する（Ｓ４７０５）。Ｖ報知演出があると判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ４７０６）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０５の処理において、Ｖ報知演出がないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、上述したＳ４７０８の処理へ移行する。

【０３３２】

つまり、本制御例では、図２５を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図１７参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制

御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【０３３３】

一方、Ｓ４７０１の処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、今回のラウンド数が１ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ４７１１）。１ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ４７１１：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４７１２）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４７１２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１３）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１１の処理で今回のラウンド数が１ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、１ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と（Ｓ４７１１：Ｎｏ）、Ｓ４７１２の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合も（Ｓ４７１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ４７０９の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１４）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７１５）、本処理を終了する。また、Ｓ４７８６の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図６５を参照して、エンディング処理（Ｓ４７１５）の処理について説明をする。図６５は、エンディング処理（Ｓ４７１５）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７１５）は、上述した大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【０３３４】

エンディング処理（Ｓ４７１５）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４８０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ４８０５）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ４８０４）、本処理を終了する。また、Ｓ４８０１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるかを判別し（Ｓ４８０２）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、そのままＳ４８０４の処理へ移行する。一方、Ｓ４８０２の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ４８０３）、Ｓ４８０４の処理へ移行する。Ｓ４８０３の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様（図１２０（ｄ）参照）を、時短状態が設定されることに対応する表示態様（図１２０（ｃ）参照）へと切り替える処理が実行される。本制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図６６を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容について説明をする。図６６は、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）は、音声ランプ

制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【０３３５】

変動表示設定処理（Ｓ４１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンかを判別する（Ｓ４９０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンであると判別した場合（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１をオフに設定し（Ｓ４９０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３）、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０４）、Ｓ４９０５の処理へ移行する。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の詳細については図６７を参照して後述する。Ｓ４９０５の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンかを判別する（Ｓ４９０５）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０９の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２をオフに設定し（Ｓ４９０６）、次いで、特図２演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０７）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０９の処理へ移行する。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の詳細については図６８を参照して後述する。

【０３３６】

Ｓ４９０９の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンかを判別する（Ｓ４９０９）。そして、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０９：Ｙｅｓ）、オンに設定されている特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２をオフに設定し（Ｓ４９１０）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４９１１）、その後、本処理を終了する。次に、図６７を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容について説明をする。図６７は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて、第１特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）が実行されると、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５００１）。従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５００２）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００３）、Ｓ５００４の処理へ移行する。Ｓ５００１の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、Ｓ５００２およびＳ５００３の処理をスキップし、Ｓ５００４の処理へ移行する。

【０３３７】

Ｓ５００４の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを

読み出し（Ｓ５００４）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５００５）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５００５：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５００６）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５００７）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５００７：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図３０参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５００８）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００９）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ５００７：Ｎｏ）、Ｓ５０１１の処理へ移行する。一方、Ｓ５００５の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５００５：Ｎｏ）、次いで、チャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５０１０）。チャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５０１１）、上述したＳ５００９の処理へ移行する。Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５０１０：Ｙｅｓ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５０１２）、Ｓ５００９の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２）の詳細については図６９を参照して後述する。次に、図６８を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容について説明をする。図６８は特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて、第２特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【０３３８】

特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ５１０１）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、次いで、特殊演出中フラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ５１０３）、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂ（図２９参照）に基づいて演出態様を決定し（Ｓ５１０４）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１の処理において、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別し（Ｓ５１０６）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５１０７）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。Ｓ５１０６の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、Ｓ５１０７およびＳ５１０８の処理をスキップし、Ｓ５１０９の処理へ移行する。Ｓ５１０９の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを読み出し（Ｓ５１０９）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５１１０）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５１１１）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５１１２）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５１１２：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図３０参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５１１３）、上述したＳ５１０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ５１１２：Ｎｏ）、Ｓ５１１５の処理へ移行する。

【０３３９】

一方、Ｓ５１１０の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｎｏ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５１１４（Ｓ５０１２））、Ｓ５１１５の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５１１４（Ｓ５０１２））の詳細については図６９を参照して後述する。Ｓ５１１５の処理では、変動

パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１１５）、上述したＳ５１０５の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））について説明する。図６９は、この特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）および特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））を示したフローチャートである。

【０３４０】

チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））では、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値を読み出し（Ｓ５２０１）、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が９９であるか否かを判別する（Ｓ５２０２）。従時短カウンタ２２３ｎの値が９９であると判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに高速期間を設定し（Ｓ５２０３）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０２の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が９９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、次いで、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が７９であるか否かを判別する（Ｓ５２０４）。従時短カウンタ２２３ｎの値が７９であると判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第１期間を設定し（Ｓ５２０５）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０４の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が７９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｎｏ）、次いで、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が４９であるか否かを判別する（Ｓ５２０６）。従時短カウンタ２２３ｎの値が４９であると判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第２期間を設定し（Ｓ５２０７）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０６の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が４９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、Ｓ５２０７の処理をスキップし、Ｓ５２０８の処理へ移行する。

【０３４１】

Ｓ５２０８の処理では、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２０８）。連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する連続演出態様を決定し（Ｓ５２０９）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２０８の処理において、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオフであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｎｏ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２１０）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５２１１）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオフに設定し（Ｓ５２１２）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。Ｓ５２１０の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合にも（Ｓ５２１０：Ｎｏ）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。Ｓ５２１３の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５２１３）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２１４の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２１４）、本処理を終了する。次に、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）について説明する。図７０は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために枠ボタン２２の押下有無を判定する処理の判定結果に対応する遊技である遊技者の操作に応じた演出（操作演出）を実行させるために、枠ボタン２２の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

【０３４２】

本制御例では、遊技者が複数の操作方法で枠ボタン２２を操作可能に構成しており、具体的には、枠ボタン２２を短時間（２秒未満）押下する「通常押し」と、枠ボタン２２を長時間（２秒以上）押下し続ける「長押し」と、を判別可能に構成している。そして、判

別された操作内容に応じて異なる操作演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して様々な操作演出を実行しようと枠ボタン２２を様々な操作方法で操作させることができるため、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、判別可能な操作方法として２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、操作方法を１種類にしても良いし、３種類以上設けても良い。また、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段を枠ボタン２２の１種類としているが、これに限ること無く、遊技者が操作可能な操作手段を複数個設けても良い。そして、判別可能な操作方法を、個々の操作手段に対する操作だけで無く、複数の操作手段に対して実行された操作内容の組合せで判別するように構成しても良い。加えて、複数の操作手段を設けた場合には（例えば、第１操作手段と第２操作手段）、第１操作手段に対して第１操作を実行した場合と、第２操作手段に対して第２操作を実行した場合とで、同一の操作が実行されたと判別（同一の操作方法と判別）するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第１操作手段の配置位置と、第２操作手段の配置位置とを離間させている場合において、遊技者が操作し易い操作手段を選択して操作を楽しむ行うことができる。

【０３４３】

枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７）では、まず、ＳＷ有効時間が０より大きいか、即ち、ＳＷ有効時間が設定されているか（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きいか）を判別する（Ｓ５３０１）。なお、このＳＷ有効時間は、枠ボタン２２を使用する変動パターンの演出が選択されている場合に各変動パターンに対応して設定されるものである。ＳＷ有効時間が設定されていると判別した場合には（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値を経過に対応する値を減算し（Ｓ５３０２）、Ｓ５３０３の処理へ移行する。一方、Ｓ５３０１の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、Ｓ５３０２の処理をスキップし、Ｓ５３０３の処理へ移行する。Ｓ５３０３の処理では、特殊有効時間タイマの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０３）。特殊有効時間タイマの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマの値を減算し（Ｓ５３０４）、Ｓ５３０５の処理へ移行する。特殊有効時間タイマの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、Ｓ５３０４の処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理へ移行する。Ｓ５３０５の処理では、操作中カウンタ２２３ｔの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０５）。操作中カウンタ２２３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、次いで、有効時間内であるか否かを判別する（Ｓ５３０６）。有効時間内であると判別した場合は（Ｓ５３０６：Ｙｅｓ）、次いで、枠ボタン２２が押下されたか判別する（Ｓ５３０７）。ここで、受信された信号（情報）に含まれる内容を判定する処理であるＳ５３０７の処理によって、枠ボタン２２が押下されたと判別された場合には（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、操作中カウンタ２２３ｔの値に２秒に対応する値を設定し（Ｓ５３０８）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。）。Ｓ５３０６の処理において、有効時間内ではないと判別した場合と（Ｓ５３０６：Ｎｏ）、Ｓ５３０７の処理において、枠ボタン２２が押下されていないと判別した場合には（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、Ｓ５３０８の処理をスキップし、Ｓ５３０９の処理へ移行する。

【０３４４】

一方、Ｓ５３０５の処理において、操作中カウンタ２２３ｔの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、次いで、枠ボタン２２を押下中であるか否かを判別する（Ｓ５３１０）。枠ボタン２２を押下中であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、操作中カウンタ２２３ｔの値を減算し（Ｓ５３１２）、減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５３１３）。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｎｏ）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。一方、Ｓ５３１０の処理において、枠ボタン２２を押下中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、操作中カウンタ２２３ｔの値をクリアし（Ｓ５３１１）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。Ｓ５３１４の処理では、現在

がチャンスモード中であるか否かを判別する（Ｓ５３１４）。現在がチャンスモード中であると判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｙｅｓ）、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ（図３２参照）を用いて実行する演出を選択し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３１４の処理において、現在がチャンスモード中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（Ｓ５３１６）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０９の処理では、その他のボタン処理（背景変更等）が実行される。図７０を参照して上述した枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）では、省略したが、本制御例では、ＳＷ有効時間と特殊有効時間とは、枠ボタン２２の操作を受け付けた時点で残期間が０になるように構成している。即ち、各有効時間が設定されている期間中に実行される操作演出の回数が１回となるように構成している。これにより、操作演出が過剰に実行されることを抑制することができる。

【０３４５】

なお、ＳＷ有効時間と特殊有効時間の残期間に対する処理は、これに限ること無く、例えば、１０秒間の有効時間が設定された場合において、有効時間が設定されてから所定期間内（例えば、１秒以内）に、枠ボタン２２の操作を受け付けた場合（図７０のＳ５３１０：Ｎｏ，Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）に、当該特別図柄変動期間中に、新たな有効時間を設定するように構成しても良い。このように構成することにより、遊技者が枠ボタン２２を操作するタイミングによって、１回の特別図柄変動期間中に実行される操作演出の回数を異ならせることができる。

【０３４６】

＜第１制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図７１から図８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。まず、図７１を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７１は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０３４７】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに

セットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０３４８】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。ここで、図７２を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図７２は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。上述したように、本制御例では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【０３４９】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ２３１ａをプログラ

ム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０３５０】

Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図７１のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図７１のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０３５１】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３

３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０３５２】

なお、図７２に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。また、Ｓ６１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０３５３】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。また、本制御例では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。ここで、図７１の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定され

る。

【０３５４】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【０３５５】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【０３５６】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図８３（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図８３（ａ）のＳ７５０２参照）

。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０３５７】

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

【０３５８】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。次いで、図７３（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰ

Ｕ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７３（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【０３５９】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図７３（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７３（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０３６０】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７３（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７４～図７９を参照して後述する。

【０３６１】
表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８０～図８２を参照して後述する。表示設定処理（Ｓ６３０３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図８３および図８４を参照して後述する。

【０３６２】
次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図３９に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図８５を参照して後述する。次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。次いで、図７４～図７９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図７４は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【０３６３】

このコマンド判定処理では、図７４に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７５（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図７５（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。

【０３６４】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【０３６５】

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

とにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０３６６】

ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７５（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図７５（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。

【０３６７】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応す

る停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。
【０３６８】
仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７６（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図７６（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０３６９】
図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７６（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図７６（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０３７０】
ここで、図７７を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について

説明する。図７７は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７８（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３７１】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１２参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）を示すものである。変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７８（ｂ）を参照して、報知コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３７２】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）

データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。なお、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０３７３】

ここで、図７９（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図７９（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０３７４】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背

面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７９（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図７９（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３７５】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【０３７６】

なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図７５（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図７５（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７５（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図８０～図８２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図８０は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０３７７】
この表示設定処理では、図８０に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。ここで、図８１を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図８１は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。ここで、図８０の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【０３７８】
Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図８２を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図８２は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【０３７９】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）

、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図８０に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０３８０】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０３８１】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定す

るために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０３８２】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３８３】

なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。次いで、図８３及び図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図８３（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８３（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４か

ら常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８４を参照して後述する。

【０３８４】

次いで、図８３（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図８３（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。

【０３８５】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７４～図７９参照）および表示設定処理（図８０～図８２参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８４参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８３（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。

【０３８６】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の

中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図８４は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【０３８７】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【０３８８】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コント

ローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０３８９】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０３９０】

一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３

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

【０３９１】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０３９２】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図８５は、この描画処理を示すフローチャートである。

【０３９３】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図３９）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【０３９４】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【０３９５】

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

から展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０３９６】

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

【０３９７】

以上、説明をした通り、本第１制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４

０ａが５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０３９８】

さらに、本制御例では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【０３９９】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で疑似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して疑似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した疑似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【０４００】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異

ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【０４０１】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技の最終ラウンド期間を、実行済のラウンド数を加算した加算ラウンド数で判別するのでは無く、大当たり遊技の残ラウンド数を用いて判別するものであれば、カウンタの残回数を用いて実行される演出と言える。また、大当たりエンディング期間および演出態様を大当たり種別にかかわらず共通化する（若しくは区別困難な程度に類似させる）ことで大当たりの種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出とし、エンディング演出が終了して大当たり終了後の遊技状態が開始されたことに基づいて報知演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング期間およびエンディング演出の演出態様を共通化することができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。以上、説明をした通り、本制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【０４０２】

なお、本制御例では、図１１４に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口

６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。上記各制御例では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【０４０３】

上記各制御例においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。また、上記各制御例に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。上述した各制御例では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【０４０４】

上述した各制御例では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤１３の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。さらに、上述した各制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

【０４０５】
上述した各制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。さらに、上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に有利遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、所定期間の間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの間）、短時間の変動時間が選択される高速変動期間を設定可能に構成し、その高速変動期間中は、枠ボタン２２を操作した場合に背景モード移行演出が実行されない（され難い）ように構成している。これにより、短時間の変動時間が選択され易い期間中に、操作演出として背景モード移行演出が実行されてしまい、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の停止表示態様を遊技者が把握し難くなる事態が発生することを抑制することができる。

【０４０６】
また、第１制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２に対して第１操作、即ち、通常状態が設定されている状態においては、背景モード移行演出が実行される操作（「通常押し」）を行った場合に、背景モード移行演出とは異なる演出態様の操作演出が実行されるように構成している。これにより、高速変動期間中においても遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、本第１制御例では、高速変動期間中であっても、上述した第１操作（「通常押し」）以外の第２操作（「長押し」）を実行することで、背景モード移行演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを承知した上で背景モード移行演出を実行させようとする遊技者に対して背景モード移行演出を提供することができる。本第１制御例では、第１操作が実行されたと判別するのに要する期間よりも第２操作が実行されたと判別するのに要する期間のほうが長くなるように構成している。これにより、背景モード移行演出が実行される頻度を抑えることができるため、過剰に第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを抑制することができる。なお、本実施形態のように、所定条件が成立していない場合において、操作手段に対して第１操作を行うことで実行される第１操作処理を、所定条件が成立した場合においては、操作手段に対して第１操作を行ったとしても実行されないようにする（され難くする）技術思想を他の技術に用いても良く、例えば、パチンコ機１０にて出力される音声の大きさ（音量）を調整する音量調整処理や、第３図柄表示装置８１として液晶ディスプレイを用いた場合に、その液晶ディスプレイの輝度を調整する輝度調整処理を上述した第１操作処理として適用し、所定条件が成立していない場合（例えば、特別図柄変動が実行されていない場合）には第１操作処理を実行可能にし、所定条件が成立している場合（例えば、特別図柄変動が実行されている場合）には第１操作処理を実行困難にするように構成しても良い。

【０４０７】
また、上述した所定条件として、特別図柄変動の有無だけでは無く、パチンコ機１０に

おいて異常が発生した場合に成立する条件や、大当たり遊技中に成立する条件を設定可能に構成しても良い。さらに、このように構成されたパチンコ機１０において、所定条件が成立している場合に、上述した第１操作を実行した場合に、第１操作処理とは異なる第２操作処理（例えば、第１操作処理が実行されないことを報知する処理）を実行するように構成すると良い。これにより、第１操作処理が実行されないことを遊技者が容易に把握することができる。なお、これに限ること無く、第１操作処理とは関連しない別の操作演出を実行するように構成しても良い。加えて、上述した所定条件が成立している場合においても、本制御例と同様に第１操作とは異なる第２操作を実行することにより、上述した第１操作処理が実行されるように構成すると良い。また、本第１制御例では、１の操作手段（枠ボタン２２）に対する操作方法を異ならせることで第１操作と第２操作とを実行可能に構成しているが、これに限ること無く、複数の操作手段をパチンコ機１０に設け、第１操作手段（例えば、枠ボタン２２）を操作することで第１操作を実行可能にし、第２操作手段（例えば、枠ボタン２２以外に設けられた枠ボタン）を操作することで第２操作を実行可能にするように構成しても良い。また、この場合、第１操作よりも第２操作のほうが実行し難くなるように構成すると良く、例えば、第１操作手段を遊技者が常時操作可能なパチンコ機１０の前面側に配置し、第２操作手段を遊技者が操作困難なパチンコ機１０の背面側（図３参照）に配置するように構成すると良い。

【０４０８】

さらに、上述した第１操作手段と第２操作手段と、を設けた場合には、第１操作手段に対する操作を有効に判別する第１操作有効判別期間と、第２操作手段に対する操作を有効に判別する第２操作有効判別期間と、を統一して設定しても良いし、異なる期間を設定しても良い。各操作有効判別期間を統一した場合には、有効期間の判別処理を簡素化することができる。また、異なる期間を設定した場合には、操作する操作手段の種別に応じて、その操作を有効と判別する期間が異なるため、様々な操作手段を様々なタイミングで操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした第１制御例では、通常状態と、その通常状態よりも遊技者に有利となる複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を設定可能に構成し、有利遊技状態のうち、何れかの遊技状態が設定された場合において、設定された遊技状態が終了するまでの期間では無く、次に通常状態が設定されるまでの期間（残期間）を、遊技者に報知可能に構成している。ここで、従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「１００回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を１減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、通常有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第１有利遊技状態よりもさらに有利な最有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

【０４０９】

このように構成されたパチンコ機１０では、遊技状態が、最有利遊技状態から通常有利遊技状態へと移行する場合において、最有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を遊技者に報知し、その後、通常有利遊技状態が設定されると、通常有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を用いて遊技者に報知するものであった。つまり、最有利遊技状態が設定されている状態において、最有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に把握させることは可能であるが、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態がどのような遊技状態であるか、また、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態が継続する期間がどの程度であるかを遊技者が把握することができないものであった。よって、遊技者は最有利遊技状態が終了した場合に、最有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも最有利遊技状態よりも遊技

者に不利となる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されるのかを把握することができず、最有利遊技状態中において、何を目指して遊技を行えば良いのかを分かり難くしてしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、上述した通り、複数種類の有利遊技状態が連続して設定される場合において、その複数種類の有利遊技状態が終了するまでの期間、即ち、次に通常状態が設定されるまでの期間を対象として有利遊技状態残期間表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、異なる種別の有利遊技状態が連続して設定される場合には、連続して設定される有利遊技状態を跨ぐように有利状態残期間表示態様が表示されるため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が識別困難な演出を実行可能に構成している。よって、有利遊技状態期間中において設定されている遊技状態を分かり難くすることができるため、遊技者により有利な遊技状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４１０】

本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態や、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能な示唆演出を実行可能に構成している。これにより、遊技状態期間中に実行される示唆演出の内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第１制御例では、有利遊技状態期間に中に複数種類の演出態様で操作演出を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせている。よって、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の演出態様に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることができるため演出効果を高めることができる。また、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせているだけであるため、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の回数を増加させるほど予測精度を高めることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン２２）を操作させることができる。なお、本制御例では、図３３を参照して上述した通り「チャンスモード」中に枠ボタン２２が操作された場合であって、操作演出の演出態様として「リーチ示唆」が選択された場合には、実行中の特別図柄変動がリーチ状態となるか否か、リーチ状態となる場合にはそのリーチラインやリーチ図柄を遊技者に示唆する「リーチ示唆」演出が実行されるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に関する入賞情報の中にリーチ状態となる入賞情報があるかを判別し、その判別結果に基づいてリーチ状態となる第２特別図柄変動が実行される旨を当該第２特別図柄変動が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成しても良い。このように、操作演出の演出対象を、実行中の特別図柄変動だけでは無く、保留記憶されている特別図柄変動（今後実行される特別図柄変動）にまで広げることにより、より演出効果を高めることができる。

【０４１１】

また、上述した第１制御例では、枠ボタン２２を遊技者が操作することにより、背景モード移行や特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行されるように構成していたが、遊技者が操作手段を操作することにより実行可能な機能として、例えば、パチンコ機１０の音声出力装置２２６（図２１参照）から出力される音量を調整する音量調整機能や、液晶ディスプレイで形成される第３図柄表示装置８１の表示面における輝度を調整する輝度調整機能を用いても良い。この、音量調整機能や、輝度調整機能についても、上述した背景モード移行と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動演出を見え難くする虞があるため、所定条件が成立した場合、具体的には、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易い期間（高速変動期間）が設定された場合に、それ以外の期間が設定されている場合よりも実行され難くなるように構成しても良い。また、上述した第１制御例では、ループカウンタで構成される当たり乱数カウンタＣ１等の各種カウンタ値を、遊技機の状態によらず、電源が投入されている間、定期的に更新可能に

構成していた。つまり、更新タイミングとなる毎に、値を１ずつ更新し、カウンタが一周したら新たな初期値に設定する構成としているが、この各種カウンタ値を更新する制御は、カウンタ値に所定の初期値を設定する第１制御手段と、カウンタ値を所定の更新規則に従って更新する第２制御手段と、の別形態である。

【０４１２】

上述した第１制御例では、高速変動期間が設定されている間も、背景モード移行を実行し得る構成としているが、これに限ること無く、完全に背景モード移行が実行されないように構成しても良い。また、上述した第１制御例では、操作手段を操作することにより実行される操作演出として特定の演出態様（背景モード移行）が実行され易い第１期間と、その第１期間よりも実行され難い第２期間と、を設けているが、特定の演出態様で操作演出が実行される割合を異ならせた期間を３つ以上設定可能に構成しても良い。また、上述した第１制御例では、第２特別図柄の大当たりの平均ラウンド数の方が、第１特別図柄の大当たりの平均ラウンド数よりも多くなっているので、大当たりが開始されてから終了するまでの期間が、確変状態中の大当たりの方が通常状態中の大当たりよりも長くなり易くなっていた。これに対し、大当たり変動の変動時間を変形することで、大当たりに当選した場合に、大当たり変動が開始されてから大当たりが終了するまでの期間（特図抽選が実行されてから新たな抽選が可能となるまでの期間）の長さを、通常状態中よりも確変状態中に大当たりに当選した場合の方が長くなり易く構成してもよい。この変形例における通常状態および確変状態は、遊技者が有利となる有利期間が設定されることが確定してからその有利期間が終了するまでの長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる構成の別形態である。

【０４１３】

＜大当たり遊技中に実行される切替弁の切替制御について＞

上述した各制御例では、大当たり動作設定処理（図５３のＳ１９０６参照）や、Ｖラウンド処理（図１０３のＳ２２５１参照）を用いて説明をした通り、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が開始されたと判別された場合に、切替弁６５ｙ（図５（ｂ）、或いは、図９７（ｂ）参照）に対する制御処理を実行するように構成していた。つまり、実行される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合にのみ、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成し、通常大当たり遊技である場合には、特定のラウンド（Ｖラウンド遊技）が実行されないように構成していた。このように構成することで通常大当たり遊技中に球がＶ入賞（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過）することを抑制することができるものであったが、実行される大当たり遊技の種別に応じて、切替弁６５ｙに対する制御処理の内容を可変させる必要があるため、大当たり遊技中の処理負荷を増大させてしまうという問題があった。そこで、上述した各制御例にて用いられた切替弁６５ｙに対する制御処理内容以外の制御処理を用いても良く、例えば、通常大当たり遊技においてもＶラウンド遊技が実行されるが、そのＶラウンド遊技を終了させる条件を確変大当たり遊技と異ならせ、Ｖラウンド遊技中に球が可変入賞装置６５へと入賞し得ないように構成しても良い。また、Ｖラウンド遊技が実行されてからの球の入賞数に基づいて切替弁６５ｙを切替制御する場合には、通常大当たり遊技においては、切替弁６５ｙを切替制御するための球の入賞数を、Ｖラウンド遊技を終了させるための入賞数（例えば、１０個）よりも多い数に設定することで切替弁６５ｙの切替制御が実行されないように構成しても良い。また、切替弁６５ｙの制御内容（切替条件）を、確変大当たり遊技と、通常大当たり遊技とで同一に設定し、通常大当たり遊技の実行中に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過したとしても、その通過を有効に処理しないように構成しても良い。つまり、通常大当たり遊技中に球が特定領域を通過したとしても、その大当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が設定されないように構成しても良い。

【０４１４】

さらに、大当たり遊技の種別に関わらず、大当たり遊技が開始されてから（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから）、所定期間経過した場合に切替弁６５ｙが所定期間の間、開状態となるように切替制御を実行し、大当たり遊技における開閉扉６５ｂの

開放パターンを大当たり遊技の種別に応じて異ならせるように構成することで、大当たり遊技種別毎のＶ入賞確率を異ならせるように構成しても良い。以上、説明をした通り、上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、その通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の２種類の有利遊技状態を設定可能に構成している。さらに、確変状態が終了した後に時短状態が設定されるように構成している。そして、有利遊技状態が設定された場合には、次に、通常状態が設定されるまでの期間、例えば、確変状態が設定された場合には、確変状態の終了後に設定される時短状態が終了し、通常状態が設定されるまでの期間を有利遊技状態の継続期間として遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が終了するまでの期間では無く、遊技者に有利となる有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。加えて、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知する場合において、第３図柄表示装置８１にて実行される各種演出の内容及び実行頻度によって、現在設定されている詳細な遊技状態を遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、現在の遊技状態を予測しながら遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１５】

また、上述した第１制御例では、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているが、複数の有利遊技状態が連続して設定され得る構成であれば良く、例えば、遊技状態として、通常状態と、確変状態と、時短状態と、に加え、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）も設定であって、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利となるように構成したパチンコ機１０では、特別図柄、或いは、普通図柄が高確率状態である遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）が、遊技者に有利な有利遊技状態となる。そして、特別図柄の高確率状態が継続する期間を示す確変カウンタ２０３ｉの値のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間を示す時短カウンタ２０３ｈの値よりも大きくなるように設定可能に構成する。なお、潜確状態を確変状態よりも有利にする方法としては、例えば、特別図柄として第１特別図柄と第２特別図柄とを設け、第２特別図柄の抽選で高確率で小当たりに当選し得る構成とし、小当たりに当選した場合に所定の入賞口が所定期間開放される構成としてもよい。そして、潜確状態においては、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなると共に小当たりに当選した場合に所定の入賞口へと遊技球が入球し易くなり、確変状態では第２特別図柄の変動時間は短くなるが所定の入賞口へと遊技球が入球し難くなることで、潜確状態の方が所定の入賞口への入球に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けることができる分有利となるように構成してもよい。

【０４１６】

このように構成されたパチンコ機１０にて、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態として、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００」を、時短カウンタ２０３ｈの値として「５０」を設定可能に構成することで、大当たり遊技終了後には、有利遊技状態として確変状態が設定され、その後、潜確状態が設定されることになる。このような場合であっても、上述した第１制御例のように、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間、即ち、確変状態の後に設定される潜確状態が終了するまでの期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知すると良い。また、この場合、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性があるか否かを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成すると良い。これにより、有利遊技状態中に他の遊技状態へと移行する可能性があることのみを遊技者に把握させることができるため、有利遊技状態中に実行される遊技の内容を、予測させる楽しみを提供することができる。さらに、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性

がある場合において、移行後の遊技状態が遊技者により有利となる遊技状態であるか否かを示唆可能な有利移行示唆演出を実行可能に構成しても良い。さらに、有利遊技状態中に遊技状態が移行するタイミングを示唆する示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、その期間内における遊技を楽しませることができる。

【０４１７】

また、上述した第１制御例では、有利遊技状態中に大当たり当選した場合には、有利遊技状態が終了するように構成しているが、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているため、有利遊技状態中に大当たり当選することにより遊技者に不利とならないが、例えば、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる通常有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、通常有利遊技状態（確変状態）よりも遊技者に有利となる最有利遊技状態（潜確状態状態）が設定されるように構成したパチンコ機１０では、通常有利遊技状態中に大当たり当選するよりも、大当たり当選すること無く、最有利遊技状態が設定される場合のほうが、遊技者に有利となり得る場合がある。

【０４１８】

よって、有利遊技状態中に実行される特別図柄抽選の結果として大当たり当選することが遊技者に有利となる期間と、不利となる期間とを遊技者が識別可能な期間演出を実行するように構成すると良い。これにより、期間演出によって識別した内容に基づいて特別図柄抽選の結果を注視することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、通常有利遊技状態中に設定されると遊技者に不利となる大当たり種別と、通常有利遊技状態中に設定されたとしても遊技者に不利とならない大当たり種別と、を有するパチンコ機１０であれば、上述した期間演出の演出内容と、大当たり当選時に設定される大当たり種別とに基づいて、遊技者に有利な大当たり当選であるか否かを示唆する演出を実行するように構成しても良い。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、大当たり当選するタイミングと、大当たり当選時に設定される大当たり種別と、に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、この、最有利遊技状態として潜確状態を設ける変形例において確変状態から潜確状態に移行させる制御採用した変形例では、時短制御が設定される上に、第２特別図柄の変動時間が短くなることで第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態において、時短カウンタ２０３ｈの値が０になるか潜確状態に直接移行する種別の大当たりに当選して潜確状態の設定条件が成立すると、時短制御のみがクリアされて第２特別図柄の変動時間が短い状態は維持されるため、本構成は、判別手段の判別を実行させ易くするための第１制御と第２制御とが設定される第１遊技状態において特定条件が成立することで第２制御が維持されたまま判別手段の判別を実行させ難くする制御に切り替える構成である。上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に複数種類（２種類）の有利遊技状態（確変状態、時短状態）の何れかが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【０４１９】

また、上述した第１制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出結果に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを報知する演出モード（スーパーチャンスモード）と、大当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が設定されたことを報知する演出モード（チャンスモード）と、を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されるという無意味な演出が実行されることを抑制することができる。このように構成された第１制御例の技術

に対して、例えば、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを遊技者が任意に選択可能な演出モード選択手段を設け、予め、演出モード選択手段により任意の演出モードを選択可能にしておくことで、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様、及び、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを、演出モード選択手段により選択された内容に対応させて設定するように構成しても良い。具体的には、演出モード選択手段により、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとして、実際に設定される遊技状態を報知する「完全告知モード」と、有利遊技状態が設定されていることのみを報知する「チャンス告知モード」と、を選択可能に構成し、パチンコ機１０にて特別図柄抽選が実行されていない期間において、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで何れかの演出モードを選択可能に構成する。

【０４２０】

遊技者により選択された演出モードを一時的に記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された演出モードを識別可能な情報を第３図柄表示装置８１の表示面の一部（例えば、副表示領域Ｄｓ）に表示しておき、現在設定されている演出モードを常に遊技者が識別可能に構成する。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、記憶手段に記憶されている演出モードを読み出す。例えば、記憶手段に「完全告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ことを案内する演出としてＶ報知演出を実行し、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示し（図１１（ｂ），（ｄ）参照）、通過しなかった場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示する（図１１（ａ），（ｃ）参照）そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「スーパーチャンスモード」（図１５（ａ）参照）が設定され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示す「チャンスモード」（図１２（ａ）参照）が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に確実に報知することができる。

【０４２１】

一方、記憶手段に「チャンス告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として上述したＶ報知演出を実行しないようにし、大当たり遊技終了後には、設定される遊技状態に関わらず「チャンスモード」が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に報知すること無く、遊技を行わせることができる。なお、演出モード選択手段による演出モードの選択がされていない場合は、パチンコ機１０の初期状態と同様に、記憶手段には「初期モード」が記憶されており、上述した第１制御例と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを抽選で決定し、その抽選結果に基づいた大当たり遊技演出を実行し、その大当たり遊技演出の演出結果に基づいて、大当たり遊技終了後の演出モードが設定される。このように構成することで、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、パチンコ機１０にて実行される各種演出を選択可能な手段として、チャンスモードが選択されている場合に実行される操作演出に対して選択される各種演出態様（図３２参照）の選択割合を遊技者が任意に選択可能な演出頻度選択手段を設けても良い。具体的には、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、選択される各種演出態様の選択割合を大きく乖離させたり、選択割合の相違を小さくさせたりすることができるように選択割合を遊技者が選択可能にする演出頻度選択手段を設けると良い。このような構成を用いた場合であっても、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０４２２】

以上、説明をした第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されたパチンコ機１０について説明をしたが、このように、遊技者に有利となる特典遊技が実行されている状態で球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技とは異なる特別遊技を遊技者に提供可能な構成として、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選とは異なる抽選結果である小当たりに当選した場合に、特典遊技（大当たり遊技）とは異なる第２特典遊技（小当たり遊技）を実行可能にし、その第２特典遊技中に開放動作される可変入球手段（可変入賞装置６５でも良いし、それ以外の入賞装置を別途設けても良い）に入球した球が通過し得る特定領域を設け、第２特典遊技中に球が特定領域を通過した場合に、第２特典遊技（小当たり遊技）の終了後に特典遊技（大当たり遊技）を実行可能な構成を用いても良い。なお、第１制御例では、通常状態よりも確変状態の方が大当たり当選が発生し易くなるため、大当たり遊技は、有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技の別形態である。なお、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の構成として、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、左打ち遊技を実行することで第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４へと遊技球を入球可能とし、右打ち遊技を実行することで第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０へと遊技球を入球可能とするように構成しても良い。なお、第１制御例では、時短状態が設定された場合に、１００回の特別図柄の抽選が実行されるか大当たりとなるまで時短状態が継続するが、大当たりになったとしても確変状態か時短状態のどちらかに移行するため、最初に時短状態が設定されてから少なくとも１００回の抽選が実行されるまでは通常状態に移行することがなく、時短状態は設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態の別形態である。

【０４２３】

＜第２制御例＞

次に、図８６から図１２２を参照して、第２制御例について説明をする。本第２制御例は、上述した第１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。つまり、特別図柄抽選によって大当たり当選しない限り、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させる契機が成立しないように構成していた。このように構成された第１制御例では、遊技者に対して、多くの賞球を付与可能な大当たり遊技と、遊技者に有利な抽選が実行され易い高確率状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）の設定と、が何れも特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されるため、特別図柄抽選で大当たり当選した遊技者に対して多様な特典を付与することができ、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【０４２４】

しかしながら、上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ、各図柄の確率状態を高確率状態へと移行可能に構成していることから、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者は特典が付与されず、長時間に渡って大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。さらに、本第２制御例では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

【０４２５】

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。加えて、本第２制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態中にて保留記憶された第２特別図柄抽選の実行権利に基づく第２特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

【０４２６】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行させるために、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選

したことに基づいてのみ普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していた。具体的には、大当たり遊技終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）或いは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成していた。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、特別図柄抽選が５０回実行されるまで確変状態が継続し、その後、５０回の特別図柄抽選が実行されるまで、即ち、大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数が１００回に到達するまで、時短状態が設定されるように構成していた。一方、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、特別図柄が１００回実行されるまで時短状態が継続するように構成していた。これに対して、本第２制御例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

【０４２７】

具体的には、第１時短の終了条件として設定される時短回数よりも第２時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第２制御例では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、第２特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。まず、図８６を参照して、本第２制御例におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図８６は、本第２制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の正面図である。図８６に示した通り、本第２制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３は、上述した第１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３（図４参照）に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示ユニット８０の左側の領域）に設けられていたスルーゲート６７を削除した点と、電動役物６４０ａが付設された第２入球口６４０、少なくとも大当たり遊技が実行された場合に遊技球を入賞させることが可能となる可変入賞装置６５の配設位置を異ならせた点と、で大きく相違している。また、可変入賞装置６５の内部構成を変更している点で相違している。それ以外の内容は上述した第１制御例と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【０４２８】

図８６に示した通り、本第２制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の抽選実行契機を成立させるための入球口であるスルーゲート６７を、可変表示ユニット８０の右側に形成された右側領域のみに配設している。このように構成することで、可変表示ユニット８０の左側に形成された左側領域に向けて遊技球を発射させ、第１入球口（入賞口）６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行っている間は、普通図柄抽選を実行させ難くすることができる。第１入球口６４は、可変表示ユニット８０の下方に配置されている。可変表示ユニット８０が遊技盤１３上の遊技領域を左右に区画するように配置されており、可変表示ユニット８０の左側には遊技球が流下可能な左側流路（左側領域）が形成され、可変表示ユニット８０の右側には遊技球が流下可能な右側流路（右側領域）が形成されている。そして、左側流路（領域）を流下した遊技球は、右側流路（領域）を流下すること無く、

右側流路（領域）を流下した遊技球は、左側流路（領域）を流下しないように構成されている。可変表示ユニット８０の下側には、左側流路（領域）を流下した遊技球も、右側流路（領域）を流下した遊技球も流下可能な下側領域（共通領域）が形成され、下側領域の最流下部（遊技盤１３の最下部）にはアウト口６６が設けられている。第１入球口６４は、左側流路を流下した遊技球も、右側流路を流下した遊技球も入球可能な位置に配置されている。なお、本第２制御例の構成とは異ならせ、左側流路を流下する遊技球のみが第１入球口６４へと入球可能となるように構成しても良い。このように構成することで、右側領域へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行する場合、例えば、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を実行する場合において、第１入球口６４へと遊技球が入球し、第１特別図柄抽選が実行される事態が発生することを抑制することができる。

【０４２９】

第２入球口６４０は、右側流路を流下した遊技球が、左側流路を流下した遊技球よりも入球し易い位置に配置されている。第２入球口６４０は、遊技盤１３に横長矩形状の開口部が形成されており、その開口部に遊技球が流下することが可能な流路が形成されており、開口部に入球した遊技球を検知するフォトセンサが設けられている。開口部の前面側には開口部を塞ぐことが可能な横長矩形状の開閉板として電動役物６４０ａが付随して設けられており、その開閉板の可変を軸として正面側に開閉駆動するための開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、本第２制御例における電動役物６４０ａは、開放口ソレノイドによって可動するため、装飾用可動役物の別形態である。第２入球口６４０の開口部は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。普通図柄（第２図柄）の当たりの際には開放口ソレノイドを駆動して電動役物６４０ａを正面下側に傾倒し、球が第２入球口６４０の開口部に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と通常時の閉鎖状態との状態を遊技状態により定められた所定回数繰り返すように作動する。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選（特別図柄抽選）が行われる。パチンコ機１０は、その特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行うと共に、大当たりと判定した場合（大当たり当選した場合）はその大当たり種別の判定を行い、時短当選した場合はその時短種別の判定を行うように構成している。本第２制御例では、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第１特別図柄と、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第２特別図柄と、で異なる大当たり種別が規定されており、第１特別図柄に対しては１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＢ５）が規定されている。また、第２特別図柄に対しては１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＣ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＤ５）が規定されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【０４３０】

ここで、「１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）」とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。本第２制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＡ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。つまり、大当たりＡ５に対しては、特図高確期間と、普図高確期間として同一条件（６０回目の特別図柄変動停止）が規定されている。よって、大当たり種別として大当たりＡ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状

態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その確変状態中における６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に特図高確期間と普図高確期間とが共に終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態から直接通常状態へと遊技状態が移行することになるため、普通図柄の高確率状態中に獲得した第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態において実行し易くすることができる。「６Ｒ確変大当たり（大当たりＢ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。この大当たりＢ５が、特図高確期間、及び普図高確期間を終了させるための終了条件として、上述した大当たりＡ５と同一の終了条件（６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に成立する条件）が規定されている。つまり、大当たりＢ５は、大当たりＡ５に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）のみを異ならせた大当たり種別となる。

【０４３１】

上述したとおり、本第２制御例では、普通図柄の低確率状態である通常状態においては、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成していることから、通常状態中は左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させ、第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技が実行されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定されるように構成している。つまり、通常状態において主として実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、設定された大当たり種別に応じた異なるラウンド数の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に終了条件が同一の確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技が終了した後には同一条件の遊技を遊技者に行わせることができる。なお、本第２制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技のラウンド数のみを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせたり、同一の遊技状態に対して終了条件を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技の内容（ラウンド数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容（遊技状態種別、終了条件）と、を異ならせて設定可能に構成しても良い。

【０４３２】

この場合、特別図柄の大当たり当選に基づいて遊技者に付与される第１特典（大当たり遊技）と、第２特典（普通図柄の高確率状態）と、の種別として、第１特典及び第２特典が最も遊技者に有利となる組合せに対応した大当たり種別から、第１特典及び第２特典が最も遊技者に不利となる組合せに対応した大当たり種別まで予め規定しておき、大当たり当選時にいずれかの大当たり種別が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した後に付与され得る特典の有利度合いを、設定される大当たり種別に基づいて大きく異ならせることができるため、遊技者に対して設定される大当たり種別に対して興味を持たせることができる。なお、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される特典の有利度合いを大きく異ならせないようにするためには、例えば、有利度合いの低い第１特典と、有利度合いの高い第２特典と、を組み合わせた大当たり種別や、有利度合いの高い第１特典と、有利度合いの低い第２特典と、を組み合わせた大当たり種別、即ち、大当たり種別に対して規定されている第１特典と第２特典との有利度合いが共に高い、或いは共に低い大当たり種別以外の大当たり種別のみが予め規定されるように構成し、規定されている複数の大当たり種別の中かから何れか１の大当たり種別を設定するように構成すれば良い。「６Ｒ確変大当たり（大当たりＣ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第２制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高

確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＣ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が５６回変動されて、５６回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

【０４３３】

つまり、大当たりＣ５は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、確変終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりＣ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における５６回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了し、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。そして、第２確変状態が設定されてから４回目（大当たり遊技が終了してから合計で６０回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、確変状態が設定されている期間は、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となるのに対して、第２確変状態が設定されている期間は、普通図柄の低確率状態が設定されていることから、通常状態と同様に特図２保留を獲得し難い遊技状態となる。よって、遊技者に対して左打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から第２確変状態へと移行した場合には、確変状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が、第２確変状態中に実行されることになる。そして、本第２制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図２保留を最大で４個まで記憶可能に構成していることから、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で確変状態から第２確変状態へと移行したとしても、第２確変状態が終了するまで（特図高確期間が終了するまで）の間に、４回の第２特別図柄抽選が実行されるため、第２確変状態から通常状態へと遊技状態が移行した時点において記憶されている特図２保留の数が０個となる。

【０４３４】

つまり、大当たり種別として大当たりＣが設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第２特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定されるが、普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ難い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される点で同一の大当たり種別である大当たりＢよりも、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第２特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たりＢよりも不利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は後述するが、本第２制御例では、確変状態が終了し第２確変状態が設定された場合と、確変状態が終了し通常状態が設定された場合と、で同一の演出態様（引き戻しモード）が設定されるように構成している。つまり、確変状態が終了した後に、第２確変状態、或いは通常状態の何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、普図高確期間が終了した後に実行される第２特別図柄抽選が通常状態中に実行されたものであるか、第２確変状態中に実行されたものであるかを遊技者に分かり難くすることができるため、実行された第２特別図柄抽選によって時短当選し得るか否か（時短抽選が実行されているか否か）を分かり難くすることができる。よって、第２確変状態が設定されている場合であっても、時短当選を期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４３５】

なお、本第２制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから特図高確期間（特別図柄の高確率状態が継続する期間）よりも先に普図高確期間（普通図柄の高確率状態が継続する期間）が終了し、第２確変状態（特別図柄の

高確率状態、普通図柄の低確率状態）するように各終了条件が規定されている大当たり種別として大当たりＣ５を有しており、具体的には、大当たりＣ５には、確変状態中に獲得した特図２保留が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に、全て消費されるよう普図高確期間が終了してから特図高確期間が終了するまでの期間（第２確変状態が継続する期間）として、特別図柄変動が４回実行されるまでの期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態の後に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態等）に応じて、獲得済みの特図２保留に基づく特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が実行される遊技状態を異ならせる構成。即ち、獲得済みの特図保留に基づいて特別図柄抽選が実行される遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態（通常状態）で実行され得る特別図柄抽選の実行回数を異ならせることが可能な構成を用いても良い。例えば、確変状態中に獲得した特図２保留の一部が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に消費され、残りの特図２保留が通常状態中に消費されるよう、例えば、普図高確期間の終了条件として特別図柄変動５８回、特図高確期間の終了条件として特別図柄変動６０回が規定される大当たり種別を設けても良い。この場合、確変状態中に上限数の特図２保留を獲得した状態で普図高確期間が終了し第２確変状態へと移行すると、第２確変状態中に特図２保留を２個消化し、残りの２個の特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を通常状態において実行させることができる。このように、確変状態が設定されて特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了するように各終了条件を規定する場合には、各終了条件の差分を異ならせるだけで通常状態にて実行され得る第２特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

【０４３６】

また、本第２制御例では、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）と、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）と、を共に有している場合において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行されるように構成しているため、上述した通り、確変状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が、特図１保留の有無（特図２保留よりも先に獲得している特図１保留の有無）に関わらず優先して実行され、特図２保留を獲得し易い遊技状態（普通図柄の高確率状態）が終了した場合、即ち、特図２保留を獲得し難い遊技状態（普通図柄の低確率状態）が設定された直後から特図２保留数が減少していくが、これに限ること無く、特図１保留に基づく第１特別図柄抽選と、特図２保留に基づく第２特別図柄抽選とを、各特図保留を獲得した順に応じて実行可能に構成しても良い。

「６Ｒ確変大当たり（大当たりＤ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第２制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＤ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６５回変動されて、６５回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

【０４３７】

つまり、大当たりＤ５は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、時短終了条件が成立するよりも前に確変終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、普図高確期間よりも先に特図高確期間が終了し、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。そして、時短状態が設定されてから５回目（大当たり遊技が終了してから合計で６５回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、時短状態が設定されている期間は、確変状態と同様に、普通図柄の高確率状態が設定されてい

ることから、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から時短状態へと移行した場合には、遊技者に対して継続して右打ち遊技を実行させ特図２保留を獲得する遊技を行わせることになる。そして、本第２制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図２保留を最大で４個まで記憶可能に構成していることから、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で時短状態から通常状態へと移行した時点において記憶されている特図２保留の数が４個となる。つまり、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第２特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定され、大当たりＢ５と同様に普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ易い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第２特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たりＢ５と同等の有利度合いとなる。

【０４３８】

ここで、時短状態は、確変状態と比べて特別図柄抽選で大当たり当選する確率が低確率（１／３００）に設定されることから、時短状態は確変状態よりも特別図柄抽選で大当たり当選し難い遊技状態となる。よって、確変状態から通常状態へと移行する大当たりＢ５では、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中に、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）と、確変状態中に特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）と、を重複して実行する必要があり、異なる主旨の演出が重複して実行されることから遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、大当たりＤ５のように、確変状態から時短状態へと移行し、その後、時短状態から通常状態へと移行するように特図高確期間の終了条件と普図高確期間の終了条件とを規定した場合には、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中は、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）のみを実行することが可能となるため、遊技者に対して、特別図柄の高確率状態中（特図高確期間中）に実行される特別図柄抽選、即ち、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出に遊技者を注視させ易くすることができる。そして、時短状態の最終変動において、特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）を実行することで、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出が実行される期間と、普図高確期間中に特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための報知演出が実行される期間とが重複し難くすることができる。よって、大当たりＤ５は、大当たりＢ５に対して、実行される演出の分かり易さの点で有利な大当たり種別となる。

【０４３９】

普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。本第２制御例における普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）に電動役物６４０ａを開放する時間として通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間を設定する制御は、駆動手段の励磁時間を可変させる制御の別形態である。よって、時短状態中は、第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、時短状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を通常状態中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、時短状態中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａ

が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、時短状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口（入球口）６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示ユニット８０が配設されている。可変表示ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【０４４０】

第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図９４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図９４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置８３は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【０４４１】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選（第２図柄の変動表示回数）を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、第２入球口６４０に球が入球することで、賞球として遊技者に４個の球が上皿１７に払い出されるので第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となることで、遊技者の持ち球が減少することを抑制しながら遊技を行うことができ、追加で球を貸し出す為の投資を抑制させることができながら、特別図柄の抽選を時短期間中行わせることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にして

もよい。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示ユニット８０の右側流路の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の左側を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【０４４２】

球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。なお、本制御例では、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合には、賞球は払いだされない構成としたが、それに限らず、例えば、１球等の所定数の賞球を払い出すように構成してもよい。

【０４４３】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると４個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態となって、球が第２入球口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、時短中は、通常時と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【０４４４】

ここで、第１入球口６４に球が入賞した場合と第２入球口６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、第２入球口６４０へと遊技球が入球することで実行される第２特別図柄抽選では、特定の遊技状態（通常状態）において、大当たり当選以外の特典として時短状態を付与可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外（外れ）である場合の一部において、特別図柄変動が停止表示された後に、時短状態を設定する特典を付与可能に構成している。よって、第１入球口６４へと遊技球が入球したことを契機に実行される第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選を実行することになる。つまり、第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となる普通図柄の高確率状態が設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。次に、図８７から図９１を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外に時短当選を設けている点で大きく相違しており、ここでは、時短当選に関わる演出について主に説明をする。なお、上述した第１制御例と同一内容の要素（表示態様）については、その詳細な説明を省略する。

【０４４５】

図８７（ａ）は、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図８７（ａ）に示した通り、大当たり遊技が実行されると、主表示領域Ｄｍにはウサギを模したキャラクタ８０１が表示され、遊技者に特典（大当たり遊技）が付与されていることを祝福する演出が実行される。大当たり遊技中は、主表示領域Ｄｍの右上に形成された小表示領域Ｄｍ１にて大当たり当選したことを示す第３図柄が継続して停止表示されており、図８７（ａ）に示した例では、「７７７」の表示態様で第３図柄が停止表示されている。この小表示領域Ｄｍ１は、第１特別図柄に対応して変動表示される第３図柄が表示される領域であって、第１特別図柄が変動表示されている間は、第１特別図柄が変動表示されていることを示す表示態様で第３図柄が変動表示される。また、主表示領域Ｄｍ１の左側には、大当たり遊技中における遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ４と、現在のラウンド数（ラウンド遊技数）を遊技者に報知するためのラウンド数報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ５と、通常状態を介さずに連続して実行された遊技において獲得した賞球数に対応する値を示すための獲得情報が表示される小表示領域Ｄｍ６と、が形成され、図８７（ａ）に示した例では、小表示領域Ｄｍ４に「右打ち」、小表示領域Ｄｍ５に「２ラウンド」、小表示領域Ｄｍ６に「１４０Ｐ」の文字が表示されている。つまり、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行することを遊技者に案内し、現在大当たり遊技の２ラウンド目が実行されていることを報知し、今回の大当たり遊技にて獲得した賞球数が１４０個であることを示している。このように、大当たり遊技中であること、及び、大当たり遊技中の遊技方法や、獲得した特典に関する情報を表示可能に構成することで、遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。

【０４４６】

そして、大当たり遊技中のラウンド遊技が全て終了し、大当たり遊技のエンディング期間が設定されると、図８７（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に遊技者に示唆するためのエンディング画面が表示される。図８７（ｂ）は、大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。図８７（ｂ）に示した例では、大当たり遊技終了後に確変状態に対応した演出（チャンスタイム）が設定されることと、そのチャンスタイムの期間が５６回（特別図柄変動５６回）であることが遊技者に報知される表示画面を示している。そして、主表示領域Ｄｍ１の中央部では、チャンスタイム中に実行される演出内容を事前に遊技者に報知するための表示態様として、左方向から右方向へとキャラクタ８０１が走り続ける表示態様が表示される。このように、実際に確変状態が設定されるよりも前（大当たり遊技中）の一部期間を用いて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されること、設定された確変状態の継続期間、確変

状態中に実行される演出内容の説明を遊技者に報知することにより、今後実行される遊技の内容を遊技者に事前に把握させることが可能となるため、遊技者に理解し易い遊技を提供することができる。次に、確変状態中に実行されるチャンスタイム演出の演出内容について、図８８を参照して説明をする。図８８（ａ）は、チャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図８８（ｂ）は、チャンスタイムの最終変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。チャンスタイム中は、主表示領域Ｄｍ１にてキャラクタ８０１が走り続け、画面に表示されるＶアイコ８０１ｖをゲットすることで大当たり当選が報知される演出が実行される。上述した通り、確変状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されるため、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させ第２特別図柄抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる。

【０４４７】

よって、小表示領域Ｄｍ４には、右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示される。そして、チャンスタイムが終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が小表示領域Ｄｍ７に表示される。図８８（ａ）では、チャンスタイムが終了するまでに実行可能な特別図柄変動の回数が残り５０回であることを示すための表示態様として「残り５０回」の文字が表示されている。ここで、チャンスタイムは確変状態に対応して実行される演出であり、チャンスタイムの終了タイミングは、確変状態が終了するタイミングのことである。ここで、本第２制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりの種別によって、確変状態が終了した後に、通常状態が設定される場合（大当たりＡ５，Ｂ５）と、第２確変状態が設定される場合（大当たりＣ５）と、時短状態が設定される場合（大当たりＤ５）と、がある。何れの大当たり種別が設定された場合であっても、確変状態が終了する特別図柄変動（確変状態における特別図柄最終変動）中は、図８８（ｂ）に示したチャンスタイム終了時の演出画面が表示される。図８８（ｂ）に示した例は、確変状態が終了した後に第２確変状態、或いは通常状態、即ち、確変状態の終了に伴い、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行する場合におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示したものであって、主表示領域Ｄｍ１には、普通図柄の低確率状態が設定されることを示すための「チャンスタイム終了後は引き戻しモード突入」のコメントが表示される。そして、普通図柄の高確率状態が継続している期間、即ち、特図２保留を獲得し易い期間中に特図２保留を上限まで獲得することを促す遊技案内態様として、副表示領域Ｄｓに「右打ちして保留を貯めてね」のコメントが表示されると共に、主表示領域Ｄｍの右下側に獲得済みの特図２保留数を示すため小表示領域Ｄｍ９が形成される。

【０４４８】

小表示領域Ｄｍ９には、獲得可能な特図２保留の上限数と、獲得済みの特図２保留数と、を遊技者に報知可能な保留アイコンが表示され、１個目の特図２保留に対応して第１保留アイコンｈ１、２個目の特図２保留に対応して第２保留アイコンｈ２、３個目の特図２保留に対応して第３保留アイコンｈ３、４個目の特図２保留に対応して第４保留アイコンｈ４が表示される。図８８（ｂ）では、特図２保留を３個獲得している状態であるため、第１保留アイコンｈ１、第２保留アイコンｈ２、第３保留アイコンｈ３が獲得済みを示すための表示態様（図では黒色）で表示され、第４保留アイコンｈ４は未獲得であることを示すための表示態様（図では白色）で表示されている。これにより、特図２保留を上限まで獲得できたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、小表示領域Ｄｍ９に表示される４つの保留アイコンが全て獲得済みとなった場合、即ち、確変状態における特別図柄最終変動中に上限数（４個）の特図２保留を獲得した場合には、これ以上右打ち遊技を継続しても新たな特図２保留を獲得できない点と、確変状態における特別図柄最終変動であることから、確変状態中に特図２保留が消化されない点と、から、これ以上右打ち遊技を継続しても遊技者に有利となる特典を付与することが出来ない状況となるため、小表示領域Ｄｍ９には、特図２保留を上限数獲得したことを示すための表示態様（例えば、「ＭＡＸ」）が表示されると共に、小表示領域Ｄｍ４に表示されている「右打ち」の文字を特図２保留を上限数獲得するよりも前の表示態様と異ならせ、右打ち遊技の必要性が低い表示態様（例えば、文字の大きさを小さくする）を表示

するように構成している。これにより、遊技者に対して、無駄に右打ち遊技を継続させ難くすることができる。

【０４４９】

引き戻しモードとは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）において第２特別図柄抽選が実行される期間に対応して設定される演出である。本第２制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において実行される第２特別図柄抽選にて時短当選し得るように構成している。つまり、引き戻しモード中は、大当たり当選だけで無く、時短当選の可能性がある特別図柄抽選が実行されるため、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される可能性を高めることができる。次に、図８９を参照して、引き戻しモード中に実行される演出の内容について説明をする。図８９（ａ）は、引き戻しモードの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、図８９（ｂ）は、引き戻しモード中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。引き戻しモードが設定されると、図８９（ａ）に示した通り、獲得している特図２保留数に対応した数の宝箱８１０ａ～宝箱８１０ｄが表示され、第２特別図柄変動に合わせて宝箱を開放する演出が実行される。そして、対応する第２特別図柄の抽選結果を示すための表示態様が宝箱の中から出現する演出が実行される。引き戻しモードの開始時には、副表示領域Ｄｓに引き戻しモード中の演出内容を説明するための案内態様として「宝箱から「Ｖ」が出たら大当たり、「時」が出たら時短ゲット」のコメントと、「宝箱を開けろ」のコメントが表示される。

【０４５０】

なお、本第２制御例では、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の変動時間が、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄変動回数に関わらず決定されるように構成されており、１回の第２特別図柄変動の変動期間に対して、１個の宝箱を開放する演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、引き戻しモード中に実行される全ての第２特別図柄変動の変動時間を用いて１個の宝箱を開放する演出を実行可能に構成し、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動にて１個でも抽選結果が大当たりまたは時短当選している場合に、その抽選結果を示すための演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の変動回数を遊技者に分かり難くすることができる。また、本第２制御例では、実際に時短抽選が実行される通常状態と、時短抽選が実行されない第２確変状態と、の何れの遊技状態が設定された場合にも、即ち、確変状態から普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）へと移行した場合に、引き戻しモードが設定されるように構成している。つまり、第２確変状態が設定されている場合の引き戻しモードでは、演出結果として宝箱から「時」が出現することが無い演出が実行されることになる。このように、時短抽選を実行可能な遊技状態と、時短抽選を実行不可能（し難い）遊技状態とで、同一の演出（引き戻しモード）を実行するように構成することで、引き戻しモードの演出結果として、時短当選を示す演出結果が表示され易い引き戻しモードと、表示されにくい引き戻しモードと、を予め設定することができる。この場合、今回設定された引き戻しモードが時短当選を示す演出結果が表示されやすい引き戻しモード（有利引き戻しモード）であるか、時短当選を示す演出結果が表示され難い引き戻しモード（不利引き戻しモード）であるかを、遊技者に示唆することが可能となる。

【０４５１】

本第２制御例では、引き戻しモード中に表示される背景の種別に応じて、今回実行される引き戻しモードが有利引き戻しモードであるか否かを遊技者に示唆可能に構成しており、図８９（ａ）に示した表示画面には、有利引き戻しモードの可能性が高いことを示唆するための背景種別として「天国」を模した背景画像が表示されている。つまり、本第２制御例では、既に獲得済みの特図２保留に対応する特別図柄抽選の結果を先読みすること無く（事前判定すること無く）、設定されている遊技状態に応じて引き戻しモードの背景種別を決定可能に構成している。このように構成することで、どの背景種別の背景画像が表示されたとしても、時短当選、或いは、大当たり当選の可能性を残し易くすることができ

るため遊技者の遊技意欲を高めることができる。そして、引き戻しモード中に時短当選した場合には、図８９（ｂ）に示した演出が実行される。図８９（ｂ）は、引き戻しモード中における３回目の第２特別図柄抽選にて時短当選した場合に表示される表示内容の一例を示した図であり、既に２回の第２特別図柄変動が実行されたことを示すための履歴表示態様としてバツ印が付された宝箱８１０ａと、宝箱８１０ｂとが表示され、実行中の第２特別図柄変動（３回目の第２特別図柄変動）の抽選結果が時短当選であることを示す表示態様が宝箱８１０ｃの中から出現する演出が実行され、抽選結果が時短当選であり、付与される時短回数が「１００００回」、即ち、実質、次回大当たり当選するまで時短状態（普通図柄の高確率状態）が付与されることを示すための表示態様として「「時」×１００００」が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右下側には、実行中の第２特別図柄変動も含めて、引き戻しモード中に実行されえる第２特別図柄抽選の残回数を分かり易く報知することができる。

【０４５２】

次に、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄抽選で時短当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。本第２制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合のほうが、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて確変状態が設定される場合に比べて普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長く設定され易く（普図高確期間が終了し難く）なるように構成している。具体的には、時短当選した場合の一部において、特別図柄変動の実行回数が大当たり当選すること無く１００００回に到達するまで普図高確期間が継続する時短状態（ロング時短）を設定可能に構成している。そして、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選で時短当選し、ロング時短が設定された場合には、図９０（ａ）に示した演出画面が表示される。図９０（ａ）は、ロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図である。ロング時短が設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選することが殆どであるため、図９０（ａ）に示した通り、ロング時短が設定された場合には、普通図柄の高確率状態が継続する普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「無限（図では記号で表示）」が小表示領域Ｄｍ７に表示される。このように構成することで、遊技者に対して、普図高確期間の残期間を気にすること無く時短状態中の遊技を行わせることができると共に、小表示領域Ｄｍ７の表示領域として５桁の数字を表示可能な領域を設ける必要が無くなるなり、小表示領域Ｄｍ７を小さくすることができるため、主表示領域Ｄｍの表示領域を他の演出に有効に活用することができる。そして、副表示領域Ｄｓには、実質、次回の大当たり当選まで時短状態（普図高確期間）が継続することを遊技者に案内するための案内態様として「次の大当たりまで右打ちでサクサク消化だ」のコメントが表示される。

【０４５３】

ここで、ロング時短が設定された場合は、確率的に実質次回大当たり当選まで時短状態が継続するまで時短状態が継続することが殆どであるが、万が一、ロング時短が設定されてから大当たり当選すること無く特別図柄変動の回数が１００００回を超えた場合には、普図高確期間が終了してしまい、表示画面にて表示された内容と、実際の遊技内容とが異なり、遊技者に不信感を与えてしまうことになるため、ロング時短が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、９８５０回）を超えた場合には、ロング時短中の表示画面を異ならせるように構成している。図９０（ｂ）は、ロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が９９００回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。図９０（ｂ）に示した通り、ロング時短が設定されてからの特別図柄変動回数が所定回数を超えた場合には、小表示領域Ｄｍ７に普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「残り１００回」が表示され、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８０１が疲れた表情で走る演出態様が表示される。このように構成することで、実質次回大当たりまで時短状態が継続し得る普図高確期間が設定された場合であっても、実際に普図高確期間が終了し得る状況が発生した場合には、具体的な残期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。次に、図９１

を参照して、チャンスタイム終了後に時短状態が設定される場合の演出内容について説明をする。図９１は、チャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。上述した通り、確変大当たりの種別として、大当たりＤ５が設定された場合には、確変状態から時短状態へと移行し、時短状態から通常状態へと遊技状態が移行する。そして、時短状態中は準備タイム演出が実行される。この準備タイムは、時短状態が設定されている期間、実行される演出であって、時短状態における特別図柄最終変動の期間中には、上述した図８８（ｂ）に示した確変状態における特別図柄最終変動と同様に特図２保留を上限まで獲得することを促す態様が表示される。

【０４５４】

次に、引き戻しモード中に表示される背景種別の内容について、図９２（ａ）を参照して説明をする。図９２（ａ）は、引き戻しモード中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図である。図９２（ａ）に示した通り、本第２制御例では、引き戻しモード中の背景種別として４つの背景（天国、夜、夕、昼）を表示可能に構成している。そして、表示された背景の種別に応じて今回の引き戻しモード中における特典（大当たり、時短当選）の期待度を遊技者に示唆可能に構成している。詳細な説明は図１０２を参照して後述するが、本第２制御例では、引き戻しモードを設定する場合（確変状態から第２確変状態、或いは通常状態へと移行する場合）に、獲得済みの特図２保留数と、移行後の遊技状態の種別と、保留内の大当たり当選、時短当選の有無と、に基づいて４つのモード種別の中から１のモード種別を決定可能に構成し、決定されたモード種別に対応させた背景種別を引き戻しモード中の背景として表示可能に構成している。

【０４５５】

引き戻しモード中のモード種別は、特典付与の期待度が異なるように規定されており、遊技者に最も有利なモードＡから、遊技者に最も不利なモードＤまでの４つのモード種別を有している。「モードＡ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が極めて高いモードであって、対応する背景種別として「天国」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、天国を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。次いで、「モードＢ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が２番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夜」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夜を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が２番目に高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。「モードＣ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が３番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夕」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夕方を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が若干高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。最後に「モードＤ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が低いモードであって、対応する背景種別として「昼」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、昼を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が低い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。

【０４５６】

なお、本第２制御例では、引き戻しモード突入時における特図２保留数が上限数では無い場合には、高モードのモード種別が選択されないように構成している。さらに、引き戻しモード突入時における特図２保留数が上限数では無い場合には、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選にて時短抽選が実行されるか否かを判別すること無くモード種別を決定するように構成している。つまり、引き戻しモードのモード種別を予測し易くするためには、特図２保留数を上限数獲得した状態で引き戻しモードへと移行する必要がある。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態において特図２保留を上限数まで獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図

９２（ｂ）を参照して、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の抽選結果を示すための示唆態様について説明をする。図９２（ｂ）は、引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である、図９２（ｂ）に示した通り、引き戻しモード中の示唆態様としては、後述する示唆態様選択テーブル２２２ｄｂ（図１０３参照）を参照して、宝箱（図８９参照）の表示態様を可変させたり、宝箱を開放するまでの間にキャラクタ８０１の表示態様を可変させたりする示唆態様（示唆Ａ～示唆Ｄ）が設定される。具体的には、当該変動における大当たり当選、或いは時短当選の期待度に応じて示唆種別として「示唆Ａ」，「示唆Ｂ」を設定可能に構成され、設定されている遊技状態に応じて示唆種別として「示唆Ｃ」，「示唆Ｄ」を設定可能に構成されている。

【０４５７】

「示唆Ａ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図８９（ｂ）参照）において表示される宝箱８１０ｃの表示態様として、通常とは異なる色（金色）の宝箱が表示される。この「示唆Ａ」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。「示唆Ｂ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図８９（ｂ）参照）において表示される宝箱８１０ｃの表示態様として、通常よりも大きな宝箱が表示される。この「示唆Ｂ」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。なお、「示唆Ａ」が選択されたほうが「示唆Ｂ」が選択された場合よりも大当たり又は時短当選している可能性が高くなるように構成している。「示唆Ｃ」、及び「示唆Ｄ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図８９（ｂ）参照）において表示されるキャラクタ８０１が装飾品を備えた表示態様が表示され、通常とは異なる態様でキャラクタ８０１が表示される。そして表示される装飾品の種別に応じて現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆される。「示唆Ｃ」が選択された場合には、図８９（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１に天使の輪を模した装飾品８０１ｗが表示され、現在設定されている遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆し、「示唆Ｄ」が選択された場合には、キャラクタ８０１の頭上にチャンスの文字を模したアイコンが表示されることで遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆する。なお、「示唆Ｃ」が選択されたほうが「示唆Ｄ」が選択された場合よりも通常状態が設定されている可能性が高くなるように構成している。

【０４５８】

このように、本第２制御例では、引き戻しモードが設定される時点における遊技状況に応じて引き戻しモードのモード種別が決定され、且つ、引き戻しモード中に実行される特別図柄変動に対して示唆態様が決定されるように構成している。そしてモード種別と示唆態様の種別とを複合的に判別することにより現在の遊技状況を遊技者により正確に予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して実行されている様々な演出の態様に興味を持たせることができる。

【０４５９】

＜第２制御例におけるゲームフローについて＞

次に、図９３を参照して、本第２制御例におけるゲームフローについて説明をする。図９３は、本第２制御例におけるゲームフロー、即ち、遊技状態の移行の流れを模式的に示した図である。図９３に示した通り、本第２制御例では、遊技状態として、通常状態（特図１通常、特図２通常）、時短状態（第１時短、第２時短）、確変状態、第２確変状態の遊技状態を設定可能に構成しており、特別図柄抽選における大当たり判定の結果、及び、時短当選判定の結果に応じて様々な遊技状態を設定可能に構成している。

【０４６０】

＜第２制御例における電気的構成について＞

次に、図９４から図１０３を参照して、本第２制御例における電気的構成について説明をする。図９４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。なお、本第２制御例における電気的構成のうち、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の電気的

構成（図２１参照）と同一の内容については、その説明を一部省略する。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【０４６１】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図９５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図９５は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、時短当選時における時短種別を選択するために使用する時短種別選択カウンタＣＣ１が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０４６２】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１時短種別選択カウンタＣＣ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値が格納される。そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する

特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【０４６３】

なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第２制御例では、特別図柄の抽選結果として、大当たり当選しなかった場合に時短当選し得るように、大当たり当選の判定値と、時短当選の判定値と、を異ならせているが、これに限ること無く、大当たり当選の判定値と時短当選の判定値との少なくとも一部を重複させるように構成しても良い。このように構成することで、取得した判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）によって、大当たり当選のみ、時短当選のみ、大当たり当選と時短当選の重複当選の抽選結果を遊技者に提供することができる。この場合、重複当選した場合のほうが、何れか一方に当選した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成すると良く、例えば、重複当選したことに基づいて設定される時短状態を、他の当選に基づいて設定される時短状態よりも終了させ難くするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して重複当選することを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４６４】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れに加え、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、当たり遊技を実行すること無く時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。また、１の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選、小当たり当選、時短当選、外れの４つの抽選結果に当選可能に構成しても良いし、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選で当選し得る特典を異ならせるように構成しても良い。

【０４６５】
この場合、例えば、第１特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、時短当選と、を規定し、第２特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、小当たり当選と、を規定するように構成し、且つ、同一の遊技状態が設定されている場合に、遊技者が遊技球を発射させる方向を選択することで（左打ち遊技、右打ち遊技を選択することで）、実行される特別図柄抽選の種別を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり当選以外の特典（付加特典）の種別を選択させることが可能となる。さらに、本制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図９５を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～８９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～８９９の値を取り得るカウンタの場合は８９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【０４６６】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～８９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～８９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、主制御装置１１０のタイマ割込処理の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄抽選で時短当選となる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、時短当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定された時短当選となる乱数の値と一致する場合に、時短当選と判定する。ここで、図９７（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａについて説明する。図９７（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｄａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【０４６７】
具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図９７（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「３～８９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「１５～８

９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａの更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／６０（９００個のうち１５個）となる。なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果に加え「時短当選」が判定されるように構成している。ここで、図９７（ｃ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅについて説明する。図９７（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅは、特別図柄の抽選において、時短当選と判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【０４６８】

具体的には、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅには、時短当選と判定される判定値を特別図柄種別、及び遊技状態に応じて異ならせて規定している。図９７（ａ）に示した通り、特別図柄種別として第１特別図柄に対しては、時短当選に対応する判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されていない。また、特別図柄種別として第２特別図柄に対しては、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合のみ時短当選に対応する判定値が規定されており、それ以外の遊技状態（確変状態、第２確変状態、時短状態）である場合には、時短当選に対応する判定値が規定されていない。遊技状態として通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄抽選に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「５１～２００」が時短当選判定値として規定されており、それ以外の値（「３～５０，２０１～８９９」）が外れの判定値として規定されている。なお、詳細な説明は後述するが、この時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅは、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａを参照して実行された大当たり判定の結果が「外れ」であった場合に参照されるものであるため、通常状態において実行される第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～２」）以外の値を取得している場合に参照されることになる。よって、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａの更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、時短当選と判定される確率は１／６（９００個のうち１５０個）となる。つまり、通常状態において実行される第２特別図柄抽選は、大当たり当選する確率が３／９００、時短当選する確率が１５０／９００、外れ確率が７４７／９００となり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選（外れ確率８９７／９００）に対して、外れ当選し難い（特典が付与され易い）特別図柄抽選となる。

【０４６９】

なお、本制御例では、特定の遊技状態（通常状態）であり、且つ、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選でのみ時短当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、何れの特別図柄種別に対しても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合でも時短当選の判定を実行可能に構成しても良く、例えば、普通図柄の低確率状態（第２確変状態）が設定されている状態で実行される第２特別図柄抽選においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード（図８９参照）中に実行される第２特別図柄抽選では必ず時短当選の判定（時短抽選）を実行させることができる。この場合、通常状態中に実行される時短抽選と、第２確変状態中に実行される時短抽選と、で

時短当選と判定される確率（時短当選確率）を異ならせると良く、例えば、通常状態が設定されている場合のほうが、第２確変状態が設定されている場合よりも時短当選し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が第２確変状態（特別図柄の高確率状態）よりも低い通常状態（特別図柄の低確率状態）において、時短当選確率を高めることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、通常状態よりも第２確変状態のほうが、時短当選確率を高めるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率に設定されている遊技状態（特別図柄の高確率状態）において、時短当選する確率も高めることができるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選よりも、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選のほうが、何らかの特典（大当たり、時短）が付与される抽選結果となる確率（外れに当選しない確率）を高めることができる。

【０４７０】

さらに、本第２制御例では、特定の遊技状態であり、且つ、特定の特別図柄抽選が実行される場合にのみ時短抽選を実行可能に構成しているため、時短当選確率は常に固定されているが、異なる条件下（特別図柄種別、遊技状態）において時短抽選が実行されるように構成した場合には、時短抽選の成立契機に合わせて時短当選確率を異ならせるように構成しても良い。また、時短抽選の成立契機だけでは無く、例えば、遊技状態が可変されること無く実行された特別図柄変動の変動回数が所定回数を超えた場合に、時短当選確率を高めるように構成しても良い。これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５０を「大当たり５」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

【０４７１】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」と「時短当選」の３種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第４の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５０を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【０４７２】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装

置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄｃを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図９８（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの内容について説明をする。図９８（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９８（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄｄ２と、を有している。まず、図９８（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１の内容について説明をする。図９８（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。なお、各データテーブルに規定されている詳細な内容については上述したため省略する。

【０４７３】

図９５に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ（図９９参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。ここで、図９９を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄｂの内容について説明をする。図９９（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９９（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂには、遊技状態として通常状態、或いは第２確変状態を設定している状態で用いられる通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【０４７４】

次に、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図９９（ｂ）及び図１００（ａ）を参照して説明をする。図９９（ｂ）は通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１は、遊技状態として通常状態、或いは第２確変状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも

長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の抽選結果が時短当選（外れの一部）である場合には、特別図柄の抽選結果が外れ（時短当選以外）である場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合と同一の変動時間が選択され易くなるように規定している。

【０４７５】

まず、図９９（ｂ）を参照して、通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１について説明する。図９９（ｂ）は、この通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１の規定内容を示した図である。この通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。つまり、変動時間が３０秒と同一であっても、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に応じて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。このように主制御装置１１０にて同一の変動時間に対して異なる変動パターンを選択可能に構成することで、変動パターンを示すコマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３側にて変動演出を決定するための処理を簡略化することができる。

【０４７６】

なお、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて基本時間に加え、加算時間を付加可能に構成しても良く、加算時間を付加可能に構成した場合には、基本時間と加算時間とを合算した合算時間を変動時間として設定し、その基本時間を示すコマンドと、加算時間を示すコマンドと、を出力するように構成する。この場合、付加される加算時間を決定する際に、変動種別選択カウンタＣＳ１の値を用いても良いし、加算時間を選択するために用いる専用のカウンタの値を取得するように構成しても良い。そして選択された基本時間（例えば、３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成すると良い。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されており、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のリーチ外れが規定されている。一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。

【０４７７】

当否判定結果が外れ（時短）、即ち、当否判定結果が時短当選であって、取得した変動

種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。当否判定結果が外れであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のリーチ外れが規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。次に、図１００（ａ）を参照して、確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２の内容について説明をする。図１００（ａ）は、確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態と、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本第２制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本第２制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第２時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。

【０４７８】

そして、大当たり種別に応じて第１時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）を異ならせており、例えば、大当たり種別として大当たりＡ５、Ｂ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が６０回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し（時短回数６０回）、大当たりＣ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が５６回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し（時短回数５６回）、大当たりＤ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が６５回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数６５回）するように構成している。加えて、本第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合（外れの場合）の一部において、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能（時短当選可能）に構成しており、時短当選した場合に設定される時短種別によって、第１時短終了条件を異ならせている。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数１００回）するように構成している。そして、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、遊技状態、及び、時短種別に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態や時短種別に対応させた変動演出を実行させ易くすることができる。

【０４７９】

具体的には、図１００（ａ）に示した通り、時短種別が「大当たり後時短」、即ち、大当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が設定された場合は、特別図柄変動回数が「１回～６０回」の期間は、特別図柄の種別に関わらず、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている

。さらに、特別図柄変動回数が「６１回～６５回」の期間は、特別図柄の種別、抽選結果、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。ここで、特別図柄変動回数が「６１回～６５回」の期間が参照される場合は、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合、即ち、確変状態が終了した後に５回転の時短状態が設定される場合である。この時短状態中は、準備タイム（図９１参照）の演出が実行される期間であり、当否判定結果に関わらず常に一定の変動時間（５秒）が設定される。よって、準備タイム全体の期間を固定することができるため、引き戻しモードが設定されるまでの残期間を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図９１を参照して準備タイム中の表示画面について上述したが、図９１に示した表示態様に加え、準備タイムの残期間（秒数）を報知可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図２保留数が、準備タイム（時短状態）を終了させる条件を満たした場合に、時短状態中に実行可能な特別図柄の残変動回数に５秒を加えた時間を表示画面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、準備タイムが終了し引き戻しモードが設定されるタイミングを遊技者により分かり易く報知することができる。

【０４８０】

さらに、準備タイムの残期間を報知可能に構成した場合には、報知されている残期間のうち、時短状態中における特別図柄最終変動に対応する期間、即ち、獲得した特図２保留が時短状態中に新たに消費されないことが確定している期間に該当する範囲を遊技者に予め示唆可能な演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、準備タイム中における特別図柄の最終変動が実行される期間を遊技者に分かりする報知することができる。一方、設定されている時短種別が「時短Ａ」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図１（第１特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図２（第２特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「１回～９９回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「１００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「１０秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「１０１回～２００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２秒」の変動パターン（超短変動）が規定され、特別図柄変動回数が「２０１回～１００００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「０．５秒」の変動パターン（特殊短変動）が規定されている。

【０４８１】

また、設定されている時短種別が「時短Ｂ」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図１（第１特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図２（第２特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「１回～９９回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「１００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した

変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「１０秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。上述した通り、本第２制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合（大当たり遊技を介さずに時短状態が設定された場合）には、設定される時短種別に関わらず、特別図柄変動が１００回実行されるまで共通の内容で変動パターンが選択されるように構成している。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて設定されている時短種別を遊技者に把握され難くすることができる。さらに、１００回目の特別図柄変動に対しては、特別図柄抽選の結果に関わらず、変動時間が１０秒の変動パターンが選択されるように構成している。ここで、本第２制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に、時短種別として時短Ａ、或いは時短Ｂを設定可能に構成しており、時短Ａが設定された場合には時短回数１００００回が設定され、時短Ｂが設定された場合には時短回数１００回が設定されるように構成している。

【０４８２】

そして、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、１００回目の特別図柄変動の変動期間を用いて、時短状態が終了するか否か（時短種別が時短Ａであるか時短Ｂであるか）を示唆するための演出（継続演出）を実行するように構成している。つまり、何れの時短種別が設定されている場合であっても、且つ、当該変動の抽選結果が何れであっても、固定秒数（１０秒）の変動パターンが選択されるため、継続演出を実行し易くすることができる。また、時短Ａが設定された場合には、最大で１０００００回の特別図柄抽選が実行されるまで時短状態が継続することになるが、時短状態中は特別図柄の低確率状態が設定されているため特別図柄抽選で大当たり当選する確率は通常状態と同一である。よって、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易い時短状態において、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が実行され続ける場合がある。この場合、時短状態中は右打ち遊技によって第２入球口６４０へと頻繁に遊技球を入球させて賞球を獲得することが出来るため、遊技者の持ち玉が大きく減少する事態は発生し難いが、次に大当たり当選するまでの期間が間延びしてしまい遊技時間に制限のある遊技者が時短状態中に遊技を断念せざるを得ない事態が発生してしまう虞があった。そこで、本第２制御例では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が増加するほど、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中において大当たり当選すること無く多くの特別図柄抽選が実行される場合における遊技の時間効率を高めることができる。また、時短状態が設定されてから所定回数（１００回）の特別図柄抽選が実行されるまでの期間は、短縮変動時間が選択され難くなるように構成しているため、複数回の大当たり遊技が短時間で実行されてしまい、短時間で遊技者に過剰に多くの賞球が提供されてしまうことを抑制することができる。

【０４８３】

図９５に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本制御例ではタイマ割込処理（図４０参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されるなお、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。時短種別選択カウンタＣＣ１は、特別図柄抽選で時短当選した場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。時短種別選択カウンタＣＣ１の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における時短種別選択カウンタＣＣ１の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値を用いて、時短種別選択テーブル２０２ｄｆを参照して時短当選した場合の時短種別を選択するように構成している。ここで、図１００（ｂ）を参照して時短種別選択テーブル２０２ｄｆの内容について説明をする。

【０４８４】

図１００（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｄｆに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル２０２ｄｆには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～８９」の範囲に対して時短種別「時短Ａ」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して時短種別「時短Ｂ」が規定されている。ここで、時短種別として「時短Ａ」が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１００００が設定され、「時短Ｂ」が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される。つまり、時短Ａは時短回数１００００回の時短状態となり、時短Ｂは時短回数１００回の時短状態となる。図９４に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図９５に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図９６（ａ）を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図９６（ａ）は、本制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図９６（ａ）に示した通り、本制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａ、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｄｃ、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄ、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅ、時短種別選択テーブル２０２ｄｆを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅ、時短種別選択テーブル２０２ｄｆについては、図９５に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【０４８５】

図９４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９５に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図９６（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、その他メモリエ

リア２０３ｚを有している。なお、上述した各格納エリア、及び各カウンタ、各フラグの内容は、上述した第１制御例と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【０４８６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【０４８７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを削除し、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａと、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【０４８８】

引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａは、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で普通図柄の高確率状態を終了させる終了条件（時短終了条件）が成立した場合に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）に対応

させて実行される演出モードである引き戻しモードにおけるモード種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、確変状態において時短終了条件が成立した場合の特図２保留数（第２特別図柄の保留記憶数）と、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値と、保留内（特図２保留内）大当たりの有無、保留内（特図２保留内）時短当選の有無、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて４種類のモード種別（背景）が規定されている。具体的には、特図２保留数が「４」、即ち、上限数の特図２保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が「４」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「モードＡ」が、「５０～９９」の範囲に対して「モードＢ」が規定されている。また、保留内大当たりが「無」で、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「モードＢ」が、「８０～９９」の範囲に対して「モードＡ」が規定され、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～５９」の範囲に対して「モードＣ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されている。また、特図２保留数が「４」、即ち、上限数の特図２保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が「０」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対して「モードＢ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＣ」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「モードＣ」が、「８０～９９」の範囲に対して「モードＢ」が規定されている。

【０４８９】

一方で、特図２保留数が「１～３」、即ち、上限数の特図２保留を獲得していない状態では、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に関わらず、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～５９」の範囲に対して「モードＣ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「モードＢ」が、「５０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されており、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されている。詳細な内容は、図９２（ｂ）を参照して上述したため、その説明を省略するが、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して選択される４種類のモード種別（モードＡ～モードＤ）は、遊技者への特典付与期待度を異ならせるように規定されており、モードＡが最も遊技者に有利なモード種別（引き戻しモード中に特典（大当たり、時短当選）が付与される期待度が最も高い）となり、モードＢが次に有利なモード種別となり、次いで、モードＣ、モードＤの順で特典付与期待度が低くなるように各モード種別が選択されるよう、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａの内容が規定されている。さらに、確変状態が終了するタイミングにおける特図２保留数に応じて、選択されるモード種別を大きく異ならせるように構成しており、確変状態が終了するタイミングにおける特図２保留数が上限数では無い場合には、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値や、特図２保留内の先読み結果（大当たり、時短当選の有無）に関わらず、最も遊技者に有利となるモード種別（モードＡ）が選択されない（され難くなる）ように構成している。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選の抽選結果を予測しようと、遊技者に対して特図２保留数が上限数となるように積極的に右打ち遊技を実行させることができる。

【０４９０】

示唆態様選択テーブル２２２ｄｂは、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出において表示される示唆態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されているモード種別と、当該変動の抽選結果と、演出カウンタ２２３

ｆの値とに対応させて異なる種別の示唆態様が規定されている。次に、図１０１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１０１（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、時短中カウンタ２２３ｄａ、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂ、モード種別格納エリア２２３ｄｃ、ロング時短中フラグ２２３ｄｄ、初回設定フラグ２２３ｄｅ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。なお、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの内容については、上述した第１制御例の内容と同一であるためその詳細な説明を省略する。時短中カウンタ２２３ｄａは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後、或いは、時短当選した特別図柄変動の停止表示後に）、予め定められた値が設定される。そして、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３ｄａの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【０４９１】

時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）中に実行される第２特別図柄抽選のうち、通常状態中に実行され得る第２特別図柄抽選の回数、即ち、時短当選し得る第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、普通図柄の確率状態が高確率状態から低確率状態へと移行する際に獲得している特図２保留数と、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行した場合に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）とに基づいて値が設定される。具体的には、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図１１６のＳ９１０２：Ｎｏ）、或いは、確変状態から第２確変状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図１１９のＳ９４０２：Ｙｅｓ）に実行される引き戻しモード設定処理（図１１７のＳ９１０４参照）において、獲得済みの特図２保留に基づいて通常状態中に実行される（され得る）第２特別図柄抽選の回数が特定され、特定した回数を示す値が時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に設定される。そして、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して、引き戻しモードのモード種別を選択する際に参照される。また、引き戻しモード中において第２特別図柄抽選が実行される場合において、時短抽選カウンタ２２３ｄｂの値が読み出され、１よりも大きい値が設定されていると判別された場合には、第２特別図柄抽選が実行される毎にその値が１減算される（図１２１のＳ９６０７参照）。

【０４９２】

つまり、本第２制御例では、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留を普通図柄の低確率状態が設定された後に実行する場合に、設定されている遊技状態に関わらず同一態様の演出を実行するように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されるように構成し、実行中の第２特別図柄抽選の抽選結果として時短当選が表示され得る遊技状態であるか否かを遊技者に容易に判別させ難くするように構成している。このように構成することで、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して、時短当選に期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、実際に時短当選し得る特別図柄抽選の実行回数を判別し、その判別結果に基づいて引き戻しモードのモード種別を選択可能に構成している。このように構

成することで、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されながらも、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者に予測させるための要素（モード種別）を提供することができるため、現在設定されている遊技状態が時短当選の可能性がある遊技状態であるかをいち早く判別したい遊技者に対して、実行中の演出の内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。モード種別格納エリア２２３ｄｃは、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して選択されたモード種別を格納するための格納エリアである。このモード種別格納エリア２２３ｄｃに格納された情報（モード種別）は、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に読み出される。そして、引き戻しモードが終了した場合に、格納されている情報がクリアされる。

【０４９３】

ロング時短中フラグ２２３ｄｄは、長期間（特別図柄変動１００００回）の時短状態が設定されたことを示すためのフラグであって、長期間の時短状態（時短種別「時短Ａ」）が設定された場合にオンに設定され、時短状態が終了した場合にオフに設定される。このロング時短中フラグ２２３ｄｄの設定状況は、残時短回数（普通図柄の高確率状態の残期間）を示すための表示態様を決定する際に参照される。具体的には、時短状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を決定する場合において（図１２１のＳ９６１３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されているかを判別し（図１２１のＳ９６１５）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されていない場合は（図１２１のＳ９６１５：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７に表示されている残回数を減算表示するための表示用コマンドを設定する（図１２１のＳ９６１４）。一方、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されている場合は（図１２１のＳ９６１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０未満であるかを判別し（図１２１のＳ９６１６）、１５０未満では無いと判別した場合は（図１２１のＳ９６１６：Ｎｏ）、図９０（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ７に「無限」が表示されている状態であるため、残時短回数を減算表示する処理をスキップし、１５０未満であると判別した場合は（図１２１のＳ９６１６：Ｙｅｓ）、小表示領域Ｄｍ７の表示態様を「無限」から「１４９」へと切り替えるための演出態様を決定する（図１２１のＳ９６１７）。初回設定フラグ２２３ｄｅは、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選のうち、初回の第２特別図柄抽選が実行済であることを示すためのフラグであって、引き戻しモード中に実行される初回の第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を決定した後にオンに設定される（図１２１のＳ９６０５参照）。そして、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を設定する際に参照され、初回設定フラグ２２３ｄｅがオンに設定されていると判別した場合は（図１２１のＳ９６０２：Ｙｅｓ）、初回の特図２演出態様を設定するための処理（図１２１のＳ９６０３，Ｓ９６０４）がスキップされる。

【０４９４】

＜第２制御例のパチンコ機１０における制御処理内容について＞

次に、図１０４から図１２２を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０における各種制御処理の内容について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図１０４から図１１３を参照して、本第２制御例における主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に代えて、特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４）を、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）に代えて特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）を、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図１０７のＳ２５２

）を、更新処理（図４４のＳ２２１）に代えて更新処理（時２５６のＳ２５３）を、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）に代えて始動入賞処理（図１１０のＳ１９５）を。先読み処理（図４６のＳ６１３）に代えて先読み処理（図１１１のＳ６５３）を、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４）に代えて大当たり制御処理（図１１２のＳ１８９４参照）を、大当たり終了処理（図５４のＳ１９１０参照）に代えて大当たり終了処理（図１１３のＳ８４０３参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１０４を参照して、特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４）の処理内容について説明をする。図１０４は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に対して、特別図柄変動を開始させる際に実行する処理の一部と、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行する処理の一部を変更した点で相違している。

【０４９５】

具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）が実行されると、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１３の処理を実行する。そして、Ｓ２０７の処理、或いは、Ｓ２１３の処理を終えると、特別図柄判定処理（Ｓ２５１）を実行し、その後、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）を実行し、本処理を終了する。また、特別図柄変動の変動時間が経過したと判別した場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一のＳ２１６～Ｓ２２０の処理を実行し本処理を終了すると共に、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ２１７：Ｎｏ）、更新処理を実行し（Ｓ２５３）、その後、時短設定処理を実行し（Ｓ２５４）、Ｓ２２０の処理へと移行する。次に、図１０５を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２５１）の処理内容について説明をする。図１０５は、特別図柄判定処理（Ｓ２５１）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２５１）は、上述した第１制御例の特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（時短抽選処理）が実行される。特別図柄判定処理（Ｓ２５１）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ８００２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、時短抽選処理を実行し（Ｓ８００６）、本処理を終了する。

【０４９６】

ここで、時短抽選処理（Ｓ８００６）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第２制御例では、特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｓ８００３）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図１０６を参照して、時短抽選処理（Ｓ８００６）の処理内容について説明をする。図１０６は、時短抽選処理（Ｓ８００６）の内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８００６）では、現在の遊技状況が時短抽選（時短当選判定）を実行可能な遊技状況であるかを判別し、実行可能であると判別した場合に時短当選判定を実行する処理が行われる。時短抽選処理（Ｓ８００６）が実行されるとまず、今回の対象（抽選対象）が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ８１０１）、特図２であると判別した場合は（Ｓ８１０１；Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリアに格納されている現在の遊技

状態を読み出し（Ｓ８１０２）、読み出した遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ８１０３）。Ｓ８１０３の処理において、通常状態であると判別した場合に（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｓ８１０４）、時短当選しているかを判別し（Ｓ８１０５）、時短当選していると判別した場合は（Ｓ８１０５：Ｙｅｓ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０６）、本処理を終了する。

【０４９７】

一方、Ｓ８１０１の処理において、今回の対象が特図２では無い（第１特別図柄である）と判別した場合（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、Ｓ８１０３の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８１０５の処理において時短当選していない（Ｓ８１０５：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ８１０７）、本処理を終了する。つまり、本第２制御例では、特別図柄抽選において時短当選判定を実行するための実行条件として、当該特別図柄抽選で大当たり当選していないこと、第２特別図柄抽選であること、通常状態が設定されていることが規定されている。このように、時短当選判定を実行可能な条件を設けることにより、特別図柄抽選の実行状況に応じて、大当たり判定のみを実行する場合と、大当たり判定と時短当選判定とを実行する場合とを創出することができる。よって、状況に応じて１回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を異ならせることができる。また、本第２制御例では、確変状態、時短状態、といった通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（例えば６０回）を超えた場合に終了し通常状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が所定回数実行された場合において、時短当選判定の実行条件が成立し易くすることができる、よって、特別図柄抽選が大当たり当選すること無く所定回数実行された場合には、所定回数実行される前よりも１回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を高めることができる。このように構成することで、所定期間大当たり当選していない遊技者に対して遊技意欲が極端に低下してしまうことを抑制することができる。

【０４９８】

次に、図１０７を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）について説明をする。図１０７は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）では、まず、特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ８２０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ８２０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、第２確変状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂを読み出す（Ｓ８２０４）。そして、Ｓ８２０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ８２０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、Ｓ８２０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし

（Ｓ８２０９）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０４９９】

一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次に、時短抽選結果（時短当選判定結果）が時短当選であるかを判別し（Ｓ８２０９）、時短当選であると判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０２ｄｆを参照して時短種別を決定し（Ｓ８２１０）、Ｓ８２０３の処理へ移行する。また、Ｓ８２０９の処理において時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｎｏ）、Ｓ８２１０の処理をスキップしてＳ８２０３の処理へ移行する。次に、図１０８を参照して、更新処理（Ｓ２５３）の処理内容について説明をする。図１０８は、更新処理（Ｓ２５３）の処理内容を示したフローチャートである。この、更新処理（Ｓ２５３）では、上述した、更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同様の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図１０９を参照して、時短設定処理（Ｓ２５４）の処理内容について説明をする。図１０９は、時短設定処理（Ｓ２５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ２５４）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Ｓ２５４）が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し（Ｓ８３５１）、時短当選であると判別した場合に（Ｓ８３５１：Ｙｅｓ）、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ８３５２）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Ｓ８３５３）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３５４）、本処理を終了する。一方、Ｓ８３５１の処理において、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８３５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０５００】

つまり、本第２制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。次に、図１１０を参照して始動入賞処理（Ｓ１９５）の処理内容について説明をする。図１１０は、始動入賞処理（Ｓ１９５）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１９５）では、上述した始動入賞処理（図４５のＳ１０５参照）に対して、各特別図柄保留球格納エリアに格納するカウンタ値の種別に時短種別選択カウンタＣＣ１の値を追加した点（Ｓ６５１，Ｓ６５２）と、先読み処理（Ｓ６５３）を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。次いで、図１１１を参照して先読み処理（Ｓ６５３）の処理内容について説明をする。図１１１は、先読み処理（Ｓ６５３）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理（Ｓ６５３）が実行されると、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値を読み出す（Ｓ７５０）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

【０５０１】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が

発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７５１）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、次いで、時短当選かを判別し（Ｓ７５２）、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ７５２：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７５２の処理において時短当選と判別した場合は（Ｓ７５２：Ｙｅｓ）、当該保留変動時が通常状態であるかを判別し（Ｓ７５３）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ７５３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、時短当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７５４）、本処理を終了する。

【０５０２】

ここで、Ｓ７０４、Ｓ７０５、或いはＳ７５４の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果（大当たり当否、時短当選当否）を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりや時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【０５０３】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に

、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【０５０４】

次に、図１１２を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８９４）の処理内容について説明する。図１１２は、大当たり制御処理（Ｓ１８９４）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８９４）では、上述した大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に対して、新たなラウンドの開始タイミングと判別した場合（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）に実行する処理を、特定入賞口の開放を設定し（Ｓ８４０１）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ８４０２）点と、大当たりの終了タイミングであると判別した場合（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）に、大当たり終了処理（Ｓ８４０３）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、図１１３を参照して、大当たり制御処理（図１１２のＳ１８９４参照）にて実行される大当たり終了処理（Ｓ８４０３）の処理内容について説明する。図１１３は、大当たり終了処理（Ｓ８４０３）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ８４０３）が実行されると、現在実行中お大当たり種別を特定し（Ｓ８５０１）、特定した大当たり種別に対応する値（時短終了条件）を、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ８５０２）、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値に対応する遊技状態を遊技状態格納エリアに設定し（Ｓ８５０３）、設定した確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８５０４）、大当たり中フラグをオフに設定し（Ｓ８５０５）、本処理を終了する。

【０５０５】

次に、図１１４から図１２２を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２）を、状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に代えて、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２）を、特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて、特図１演出態様設定処理（図１２０のＳ４９８３）を、特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）に代えて、特図２演出態様設定処理（図１２１のＳ４９８７参照）を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図１１４は、コマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２）を示したフローチャートである。図１１４に示した通り、コマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２）では、上述したコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンド受信処理を状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）に代えている点で相違し、それ以外は同一である。図１１５は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）を示したフローチャートである。図１１５に示した通り、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）では、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに基づいて、新たに設定された遊技状態を判別し、その判別結果に基づいた各種演

出を設定するための処理が実行される。状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）では、まず、遊技状態に変更があるか判別する（Ｓ９００１）。遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ９００１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９００１の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ９００１：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報をシフトし、今回主制御装置１１０より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア２２３ｇに設定する（Ｓ９００２）。

【０５０６】

次に、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００３）。今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、通常状態演出設定処理を実行し（Ｓ９００４）、本処理を終了する。通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）の詳細な説明については、図１１６を参照し、後述する。一方、Ｓ９００３の処理において、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００３：Ｎｏ）、Ｓ９００５の処理に移行する。Ｓ９００５の処理では、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００５）。今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）、時短状態演出設定処理を実行し（Ｓ９０６）、本処理を終了する。時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）の詳細な説明については、図１１８を参照して後述する。一方、Ｓ９００５の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００５：Ｎｏ）、Ｓ９００７の処理に移行する。Ｓ９００７の処理では、今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００７）。今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００７：Ｙｅｓ）、第２確変状態演出設定処理を実行し（Ｓ９００８）、本処理を終了する。第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）の詳細な説明については、図１１９を参照し後述する。一方、Ｓ９００７の処理において、今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００７：Ｎｏ）、Ｓ９００９の処理に移行する。

【０５０７】

Ｓ９００９の処理では、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００９）。確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２０３ｄａの値に設定し（Ｓ９０１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ９００９の処理において、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。図１１６は、通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）は、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）において、通常状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）では、図１１６に示した通り、通常状態が設定される前の遊技状態が第２確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、第２確変状態では無い場合、即ち、確変状態、或いは時短状態から通常状態へと移行したと判別した場合は、引き戻しモード（引き戻しゾーン）に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９１０１）。次に、Ｓ９１０１の処理で読み出した変更前の遊技状態は、第２確変状態であるか判別する（Ｓ９１０２）。変更前の遊技状態が第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ９１０２：Ｙｅｓ）、第１通常モードに対応する演出モード用の表示コマンドを設定し（Ｓ９１０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１０２の処理において、読み出した変更前の遊技状態が第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９１０４：Ｎｏ）、引き戻しモード設定処理を実行し（Ｓ９１０４）、本処理を終了する。引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）の詳細な説明については、図１１７を参照し、後述する。

【０５０８】
図１１７は、引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）を示したフローチャートである。この引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）では、図１１７に示した通り、図８９に示した演出画面に関わる表示態様（演出態様）を示すための表示用コマンドを設定するための様々な処理が実行される。引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９２０１）。次に、第２特別図柄に保留球があるか判別する（Ｓ９２０２）。第２特別図柄に保留球があると判別した場合には（Ｓ９２０２：Ｙｅｓ）、通常状態中に実行される第２特別図柄の抽選回数を特定する（Ｓ９２０３）。次に、Ｓ９２０３の処理において特定した通常状態中に実行される第２特別図柄の抽選回数の値を時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂに設定する（Ｓ９２０４）。次に、第２特別図柄の保留数と、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値と、特図２保留情報とを用いて、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａ（図１０２参照）を参照して、モード種別を決定し（Ｓ９２０５）、Ｓ９２０５の処理において決定したモード種別を、モード種別格納エリア２２３ｄｃに格納し（Ｓ９２０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９２０２の処理において、第２特別図柄に保留球がないと判別した場合には（Ｓ９２０２：Ｎｏ）、第１通常モードに対応する演出モード用表示コマンドを設定し（Ｓ９２０７）、本処理を終了する。図１１８は、時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）は、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）において、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）では、図１１８に示した通り、時短状態が設定される前の遊技状態が確変状態である場合は準備タイム（図９１参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行し、通常状態である場合は、時短状態に突入したことを示すための表示態様や、ロング時短に対応する延長タイム（図９０参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行する。

【０５０９】
時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態を実行する（Ｓ９３０１）。次に、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９３０２）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は、確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（Ｓ９３０４）。変更前の遊技状態は通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ９３０５）、今回設定される時短種別は、時短Ａであるか判別する（Ｓ９３０６）。Ｓ９３０６の処理において、今回設定される時短種別は時短Ａであると判別した場合には（Ｓ９３０６：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄをオンに設定し（Ｓ９３０７）、延長タイムに対応する演出態様を示すためのコマンドを設定し（Ｓ９３０８）、本処理を終了する。一方、今回設定される時短種別は時短Ａではないと判別した場合には（Ｓ９３０６：Ｎｏ）、本処理を終了する。図１１９は、第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）を示したフローチャートである。この第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）は、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）において、第２確変状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）では、図１１９に示した通り、第２確変状態が設定される前の遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、確変状態である場合は、引き戻しモード（引き戻しゾーン）に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。

【０５１０】

第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９４０１）。次に、Ｓ９４０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９４０２）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（Ｓ９４０２：Ｙｅｓ）、引き戻しモード設定処理（図１１７のＳ９１０４参照）を実行し（Ｓ９４０３）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９４０２の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。図１２０は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９８３）を示すためのフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９８３）では、実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９８３）では、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きいか判別する（Ｓ９５０１）。時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ９５０２）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９５０３）、Ｓ９５０４の処理に移行する。一方、Ｓ９５０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ９５０１：Ｎｏ）Ｓ９５０２～Ｓ９５０３の処理をスキップし、Ｓ９５０４の処理に移行する。Ｓ９５０４の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９５０４）、本処理を終了する。図１２１は、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９８７）を示すためのフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９８７）では、図１２１に示した通り、第２特別図柄抽選が実行される遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。

【０５１１】

特図２演出態様設定処理（Ｓ４９８７）では、まず、現在の遊技状態が通常状態、又は、第２確変状態であるか判別する（Ｓ９６０１）。現在の遊技状態が通常状態、又は、第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ９６０１：Ｙｅｓ）、初回設定フラグ２２３ｄｅはオンであるか判別する（Ｓ９６０２）。初回設定フラグ２２３ｄｅはオンではないと判別した場合には（Ｓ９６０２：Ｎｏ）、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に基づいて、引き戻しゾーン中に実行される第２特別図柄の抽選回数を決定し（Ｓ９６０３）、決定した第２特別図柄の抽選回数に対応する演出態様を決定する（Ｓ９６０４）。次に、初回設定フラグ２２３ｄｅをオンに設定し（Ｓ９６０５）、Ｓ９６０６の処理に移行する。一方、Ｓ９６０２の処理において、初回設定フラグ２２３ｄｅがオンであると判別した場合には（Ｓ９６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ９６０３～Ｓ９６０５の処理をスキップしてＳ９６０６の処理に移行する。Ｓ９６０６の処理では、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂ（図１０３参照）を参照して、示唆態様を決定する（Ｓ９６０６）。次に、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値を１減算し（Ｓ９６０７）、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であるか判別する（Ｓ９６０８）。減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であると判別した場合には（Ｓ９６０８：Ｙｅｓ）、引き戻しゾーン最終変動に対応する演出態様を決定し（Ｓ９６０９）、初回設定フラグ２２３ｄｅをオフに設定する（Ｓ９６１０）。そして、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ９６０８の処理において、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ９６０８：Ｎｏ）、Ｓ９６０９～Ｓ９６１０の処理をスキップし、上述したＳ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【０５１２】

一方、Ｓ９６０１の処理において、通常状態、又は、第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算する（Ｓ９６１２）。次に、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する（Ｓ９６１３）。現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合、即ち、確変状態であると判別した場合には（Ｓ９６１３：Ｙｅｓ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１４）、チャンスタイム中演出設定処理を実行し（Ｓ９６１９）、上述したＳ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ

９６１９）の詳細な説明については、図１２２を参照して後述する。一方、Ｓ９６１３の処理において、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９６１３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであるか判別する（Ｓ９６１５）。ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ９６１５：Ｎｏ）、上述したＳ９６１４の処理に移行する。一方、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであると判別した場合には（Ｓ９６１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値であるか否かを判別する（Ｓ９６１６）。Ｓ９６１６の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値であると判別した場合には（Ｓ９６１６：Ｙｅｓ）、残時短回数を示すための演出態様を決定し（Ｓ９６１７）、上述したＳ９６１４の処理に移行する。一方、Ｓ９６１６の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値ではないと判別した場合には（Ｓ９６１６：Ｎｏ）次回大当たり当選まで時短状態が継続することを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１８）、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）に移行する。図１２２は、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）を示すためのフローチャートである。この、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）は、特図２演出態様設定処理（図１２１のＳ４９８７参照）において、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、図１２２に示した通り、残期間表示の表示態様を更新するための処理が実行される。

【０５１３】

チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）では、まず、特図２演出態様設定処理（図１２１のＳ４９８７参照）のＳ９６１２の処理において減算した時短中カウンタ２２３ｄａの値が０であるか判別する（Ｓ９７０１）。減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値が０であると判別した場合には（Ｓ９７０１：Ｙｅｓ）、特図２保留を貯めさせるための案内態様を含む演出態様を決定し（Ｓ９７０２）、次に、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであるか判別する（Ｓ９７０３）。Ｓ９７０３の処理において、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであると判別した場合には（Ｓ９７０３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄをオフに設定し（Ｓ９７０４）、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ９７０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ９７０１の処理において、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値が０ではない（Ｓ９７０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９７０３の処理において、ロング時短中フラグ２２３ｄｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ９７０３：Ｎｏ）、上述したＳ９７０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【０５１４】

＜第２制御例の第１変形例＞

次に、図１２３から図１２９を参照して、上述した第２制御例の第１変形例について説明をする。上述した第２制御例では、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄抽選でのみ時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第１変形例では、通常状態が設定されている場合に実行される第１特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。上述した第２制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第２特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。しかしながら、上述した第２制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があ

った。これに対して、本第１変形例では、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

【０５１５】

さらに、上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。これに対して、本第１変形例では、第１特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数１回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第１変形例では、上述した第２制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。さらに、詳細な説明は省略するが、本第１変形例では、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第１変形例では、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第１特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数１回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図２保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

【０５１６】

＜第２制御例の第１変形例の演出内容について＞

図１２３～図１２５を参照して、第２制御例の第１変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。まず、上述した第２制御例では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が所定期間（例えば、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間）設定され、普図高確期間中には第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を獲得可能であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合に、普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づいて実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果が大当たり当選でなかった場合にのみ時短判定が実行され、時短判定によって時短当選した場合に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される構成であった。なお、特図２保留とは、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に、既に特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が変動中である場合に、第２特別図柄の抽選権利が保留されることであり、その抽選権利は最大４個まで保留（保留記憶）される。第２制御例では、通常状態が設定されている場合には、普通図柄の当たり確率が低確率であるため、時短状態に比べて普通図柄抽選（普図抽選）において当たり当選し難く、電動役物６４０ａが開放状態となる普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難いことから、第２入球口６４０に遊技球を入球させることが困難に構成されており、通常状態において特図２抽選が実行されるのは、上述のように、大当たり遊技終了後に設定される普図高確期間中に特図２保留を獲得し、特図高確期間および普図高確期間終了後に通常状態が設定された場合に、特図２保留が存在する場合のみであった。

【０５１７】

したがって、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）が設定されるためには、少なくとも１度は大当たりに当選しなければならず、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）において大当たり当選できない遊技者は、不利な遊技状態である通常状態の遊技を長期間行うこととなるため、遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、第２制御例の第１変形例では、通常状態において、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合においても時短判定が実行され、時短当選であった場合に、時短状態が所定期間（例えば、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）設定され、時短状態中に特図２保留を獲得可能である、つまり、大当たり当選しなくても特図２保留を獲得可能に構成している点で、第２制御例と相違する。具体的には、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合に時短判定を実行し、この場合の時短当選確率を第２特別図柄の時短当選確率よりも低確率（例えば、第２特別図柄の時短当選確率を１／６、第１特別図柄の時短当選確率を１／２００）とする。また、第１特別図柄で時短当選した場合に付与される時短回数（時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が継続する期間）を第２特別図柄で時短当選した場合よりも少ない回数（例えば、第２特別図柄の時短当選時は特別図柄が１００００回変動されて、１００００回目の特別図柄変動が停止するまでの期間、第１特別図柄の時短当選時は特別図柄が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）とする。

【０５１８】

ここで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第２特別図柄抽選（特図２抽選）における時短当選確率を、例えば、１／２００とした場合、普図高確期間中に第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数（実施例では、最大４個）まで獲得したとしても、４回の特図２抽選で少なくとも１回時短当選する確率は約２％であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定された場合に、特図２保留に基づく特図２抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者はほとんど期待しないため、遊技者に通常状態中の特図２抽選を特別な期間であると思わせることが難しく、遊技者が普図高確期間が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得しようと意欲的に遊技をしない虞がある。したがって、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率は、普図高確期間中に特図２保留を上限数（本実施例では、最大４個）まで獲得した場合に、その獲得した特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選が十分に期待できる確率（例えば、１／６）とするのが望ましく、このように構成することで、４回の特図２抽選で少なくとも１回時短当選する確率は約５０％となり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定されても、特図２保留に基づく特図２抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者に期待させることが可能となり、通常状態中の特図２抽選が特別な期間であると思わせることで、普図高確期間が終了する最後の瞬間まで多くの特図２保留を獲得しようと意欲的に遊技をさせることができる。これに対して、通常状態中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）における時短当選確率を、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率と同確率または特図２抽選における時短当選確率よりも高確率とした場合、通常状態において頻繁に時短当選し、時短状態が設定され易くなることで、過度に遊技者に有利となってしまう虞がある。したがって、本実施例においては、通常状態中の特図１抽選における時短当選確率を、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率よりも低く設定している。

【０５１９】

また、詳細は後述するが、本実施例においては、特図１抽選において時短当選した場合に時短回数１回、つまり、特別図柄が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間、時短状態が設定される構成としている。例えば、時短回数が２回以上付与される場合、遊技者が正しく遊技していれば、特図２保留を上限まで獲得可能であるが、このような構成の場合、特図１抽選において時短当選した場合には毎回特図２保留を上限数まで獲得し得ることにより、時短当選のし易さは常に一定となり、特図１抽選において時短当選したことに基づいて設定される時短状態中の遊技が、単に特図２保留を上限数まで獲

得するだけの単調な遊技になってしまう虞があった。これに対して、第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に付与される時短回数が１回の場合、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普通図柄抽選の当たり当選による特典として開放状態となる電動役物６４０ａの開放パターン、の組み合わせによって、遊技者が時短状態中に獲得可能な第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）の個数を異ならせることが可能となり、獲得し得る特図２保留数によって時短当選確率を可変させずに時短当選のし易さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。このように、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の特図１抽選においても時短判定が実行され、時短当選した場合には、特図２保留を獲得可能な時短状態が設定されることで、長期間に渡って遊技者が大当たりに当選できない場合にも、特図２保留を獲得できる機会を得られるため、遊技者に不利な通常状態が長期間続くことによって遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。以上のように、第２制御例の第１変形例では、通常状態中の特図１抽選においても時短判定が実行されるため、時短当選後に遊技状態を可変させることに伴い、遊技者の遊技方法も変わることから、遊技者に時短当選したことを分かり易く報知する必要がある。

【０５２０】

また、通常状態中の特図１抽選で時短当選した場合に設定される時短状態と、通常状態中の第２特別図柄抽選（特図２抽選）で時短当選した場合に設定される時短状態と、で遊技の内容が異なる（特図１抽選における時短当選によって設定される時短状態では、特図２保留を多く獲得し、獲得した特図２保留に基づき実行される通常状態中の特図２抽選で時短当選を目指す遊技、特図２抽選で時短当選した場合に設定される時短状態では、特別図柄抽選の大当たり当選を目指す遊技）ため、遊技者が混乱しないように時短状態中の表示態様を異なる表示態様とし、どちらの特図抽選における時短当選に基づいて設定されている時短状態であるかを遊技者に分かり易くする必要がある。以上を踏まえて、図１２３～図１２５を参照して、本第２制御例の第１変形例における演出例について説明する。図１２３（ａ）は、通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例である。図１２３（ａ）に示したように、通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選である場合には、主表示領域Ｄｍにうさぎのキャラクタ８０１と宝箱８１０ｅが表示され、副表示領域Ｄｓに「宝箱から「Ｖ」が出たら大当たり！！「時」が出たら時短ＧＥＴ！！宝箱を開けろ」と表示される。つまり、図１２３（ａ）が表示された時点では、大当たり、又は時短の何れに当選したのかが遊技者に分からないように構成している。このように構成することで、宝箱８１０ｅが表示された場合に、大当たり当選と時短当選のどちらかに当選したことを遊技者に期待させることが可能となり、宝箱８１０ｅが開くまでの期間、遊技者に大当たり当選と時短当選のどちらに当選したのかを予測させることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５２１】

図１２３（ｂ）は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍには、図１２３（ａ）で表示された宝箱８１０ｅが開き、中から「時×１」と記載された玉ｔｍ１が出現する演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「時短１回ＧＥＴ」と表示されることで、遊技者に時短当選したことを報知する構成としている。なお、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選であった場合には、図１２３（ｂ）の主表示領域Ｄｍにおいて宝箱８１０ｅが開き、中から「Ｖ」と記載された玉が出現する演出が実行され、副表示領域において「おめでとう！大当たり！」と表示され、遊技者に大当たり当選したことを報知する。このように構成することで、変動中の第１特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が大当たり遊技状態なのか時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）なのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、実施例では、大当たり当選、又は時短当選した場合に図１２３（ａ）および（ｂ）の演出が実行さ

れる構成としたが、特図１抽選の抽選結果が何れの判定においても外れであった場合の一部で図１２３（ａ）および（ｂ）の演出を実行しても良く、この場合、図１２３（ｂ）において外れであることを示す表示態様（例えば、宝箱８１０ｅの中身が空で副表示領域Ｄｓに「残念」と表示される）が表示される構成とする。なお、この場合、図１２３（ａ）で表示される宝箱８１０ｅの表示態様を可変させることで大当たり当選、又は時短当選の期待度を示唆しても良い（例えば、青色の宝箱８１０ｅが表示された場合には外れ当選である可能性が高く、金色の宝箱８１０ｅが表示された場合には何れかに当選している可能性が高いことを示す）。このように構成することで、長期間特図１抽選の抽選結果が何れの判定においても外れである状況が続き、演出が実行されないことで遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０５２２】

なお、詳細は後述するが、小表示領域Ｄｍ１０は獲得した第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）の個数を表示するための表示領域であり、図１２３（ｂ）では、保留ｈ５および保留ｈ６が黒く表示され、保留ｈ７および保留ｈ８が白く表示され、黒く表示されている保留数に対応する特図１保留が存在していることを示している（図１２３（ｂ）の場合は、特図１保留が２つ存在している状態を示す）。すなわち、実施例は、特図１保留が存在する場合に、通常状態中の特図１抽選において時短当選した場合に実行される演出例である。ここで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合においては第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成の遊技機が一般的である。このように構成することで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合には第２特別図柄抽選（特図２抽選）が主として実行されるため、抽選結果が外れであった場合の特別図柄の変動時間を短くすることで有利状態における遊技が間延びすることを抑制し、遊技者が快適に遊技を行うことができる。しかしながら、本第２制御例の第１変形例において、特図１保留が存在しない状況で、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に、図１２３（ｂ）のように時短当選したことを報知すると、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されていることから遊技者は遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０に向けて遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を開始し、第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて、第２特別図柄の変動が開始される。つまり、時短状態が設定されている状態で第１特別図柄よりも短い変動時間が設定され易い第２特別図柄が変動を開始することとなり、その第２特別図柄の変動が停止すると時短状態が終了するため、遊技者は第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数まで獲得できない可能性が高くなり、遊技者に不利な状況となってしまう。

【０５２３】

また、時短状態において第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が長い変動時間が設定され易い構成である場合、特図１抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に、第２特別図柄を変動させることで特図２保留を上限数まで獲得し易くなるため、通常状態における遊技中に第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）を獲得しないよう遊技球を１球ずつ発射させる不正な遊技を行う遊技者が現れる虞がある。したがって、特図１保留が存在しない状況で特図１抽選において時短当選した場合には、時短当選した第１特別図柄の変動を停止しても時短当選したことを報知せず（例えば、宝箱８１０ｅの中身が空である表示がされる）、次に第１入球口６４或いは、大２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始された場合に、時短状態中の演出（図１２４（ａ）参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、特図１保留が存在しない状況では特図１抽選において時短当選しても、遊技者は時短当選したか否かが分からず、第１入球口６４に遊技球を入球させる遊技（左打ち遊技）を継続するため、特図１抽選で時短当選したことに基づいて設定される時短状態中に、第１特別図柄による変動を実行させ易くすることができる。なお、特図１抽選における時短当選に基づいて設定される時短状態中に、第１特別図柄を変動させるために、遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０よりも上部に第１特別図柄を変動させることが可能な始動口を設ける構成

としても良い。図１２４（ａ）および（ｂ）を参照して、通常状態中に特図１抽選において時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に実行される演出について説明する。詳細は後述するが、第２制御例の第１変形例では、通常状態中に特図１抽選において時短当選した場合には、時短当選した第１特別図柄の変動が停止してから次に実行される１の特別図柄の変動が終了するまでの期間、時短状態が設定される。

【０５２４】

なお、上述したように、時短状態が設定されると、普通図柄の当たり確率がアップし、通常状態に比べて電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行され易いことから、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易くなり、遊技者は特図２保留を獲得することが可能となる。そして、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に遊技者が獲得し得る特図２保留数は、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、普図当たり遊技による電動役物６４０ａの開放パターンの組み合わせによって可変させることが可能である。例えば、時短状態が設定されている場合の第１特別図柄の変動時間として３０秒が設定され、普通図柄の変動時間３秒、普図当たり遊技として電動役物６４０ａが１秒×２回開放状態となる場合には、最大で１２回電動役物６４０ａが開放状態となるため、遊技者は保留記憶可能な上限数（実施例では、４回）まで第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を獲得することが可能となる。一方、時短状態が設定されている場合の第１特別図柄の変動時間として５秒が設定され、普通図柄の変動時間４秒、普図当たり遊技として電動役物６４０ａが１秒×１回開放状態となる場合には、最大で１回しか第２入球口６４０へ遊技球を入球させることができないため、遊技者は特図２保留を１個しか獲得できない。そして、特別図柄の変動が停止し時短状態が終了すると、時短状態中に遊技者が獲得した特図２保留に基づいて、第２特別図柄抽選（特図２抽選）が実行される。なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第２特別図柄の時短当選確率は第１特別図柄の時短当選確率よりも高く（実施例では、１／６）、時短当選時に付与される時短回数も多く（実施例では、１００００回）構成されている。即ち、時短中に獲得した特図２保留が多いほど、特図２抽選を多く受けることができるため、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間が長いほど、遊技者に有利となる。

【０５２５】

なお、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普図当たり遊技による電動役物６４０ａの開放パターンの何れかを固定値とする構成としても良い。図１２４（ａ）は、通常状態において時短当選した第１特別図柄が停止し、次に実行される第１特別図柄の変動時間として３０秒、普通図柄の変動時間として２秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×１回が設定されている場合の時短状態中の表示画面である。小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動表示されており、小表示領域Ｄｍ８には第２特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、どちらの特別図柄が変動しているかを遊技者に分かり易くしている。小表示領域Ｄｍ４には時短状態が設定されていることに対応して、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０へ向けて遊技球を発射させることを促す「右打ち」という表示がされ、副表示領域Ｄｓには「右打ちして保留を貯めてね！」と表示されることで、初めて遊技する遊技者でも遊技状態に適した遊技方法で遊技できるように構成している。主表示領域Ｄｍでは、中央部に「チャージ中制限時間内にカプセルを集めろ！」と表示され、うさぎのキャラクタ８０１がカプセルを獲得する演出（チャージ演出）が実行される。なお、カプセルは第２入球口６４０に遊技球が入球したことを報知するための表示であり、第２入球口６４０に遊技球が入球し、小表示領域Ｄｍ９の保留図柄が黒く点灯したことに合わせて、カプセルが１つ表示される。ここで、小表示領域Ｄｍ９は、遊技者が第２入球口６４０に遊技球を入球させたことによって獲得した特図２保留数を示すための表示領域であり、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）が存在しない場合には保留ｈ１～保留ｈ４が白く表示され、遊技者が特図２保留を獲得した場合には、保留ｈ１から若い順に黒く点灯し、保留記憶が上限数まで貯まると保留ｈ１～保留ｈ４の全てが黒く点灯される。

【０５２６】
　また、小表示領域Ｄｍ１０は、遊技者が第１入球口６４に遊技球を入球させたことによって獲得した第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）の個数を示すための表示領域であり、特図１保留が存在しない場合には、保留ｈ５～保留ｈ８が白く表示され、遊技者が特図１保留を獲得した場合には、保留ｈ５から若い順に黒く点灯し、特図１保留を上限数（実施例では、４回）まで獲得すると保留ｈ５～ｈ８の全てが黒く点灯する。つまり、図１２４（ａ）に示す例では、特図１保留を１個と特図２保留を１個獲得した状態であることを示している。このように構成することで、それぞれの特別図柄の保留の上限数と現在の特別図柄の保留獲得状況が遊技者に分かり易くなり、それぞれの特別図柄の保留数を上限数まで獲得した場合には遊技球が第１入球口６４、又は第２入球口６４０に入球してもそれぞれの特別図柄の抽選権利は保留されないため、保留獲得状況に応じて遊技者に第１入球口６４、又は第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、小表示領域Ｄｍ９において保留ｈ１～保留ｈ３が黒く表示されている状態で第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて保留ｈ４が黒く表示された場合、つまり、特図２保留が上限数である４個記憶された場合には、主表示領域Ｄｍにおいて「ＭＡＸ獲得完了！」の表示がされることにより、遊技者に特図２保留を上限数まで獲得したことを報知する。このように構成することで、特図２保留を上限数まで獲得したことが遊技者に分かり易くなり、遊技者を安心させることができる。なお、主表示領域Ｄｍにおいて「ＭＡＸ獲得完了！」が表示された場合、即ち、特図２保留が上限数となったことに基づいて演出抽選を実行し、演出抽選の結果に応じて遊技者に有利となる特典演出を実行するように構成しても良い。この場合、演出抽選の結果に応じて特典演出を実行する処理は、大当たり当選を経由すること無く遊技者に特典を付与する処理である。
【０５２７】
　小表示領域Ｄｍ５には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了するまでの残時間、つまり、変動中の特別図柄の残変動時間が表示され、小表示領域Ｄｍ１１には「カプセル上限獲得期待度ＭＡＸ」と表示されている。小表示領域Ｄｍ１１に表示される内容は、時短状態中に獲得し得る特図２保留数に対応しており、図１２４（ａ）に示す例では、第１特別図柄の変動時間として３０秒、普通図柄の変動時間として２秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×１回が設定されているため、上述の通り、特図２保留を上限数の４個まで獲得し得ることから「カプセル上限獲得期待度ＭＡＸ」と表示される。これに対して、第１特別図柄の変動時間として５秒、普通図柄の変動時間として３秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×２回が設定された場合には、特図２保留を最大で１個しか獲得できないため、「カプセル上限獲得期待度低」の表示がされる。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ１１の表示内容から遊技者が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に獲得し得る特図２保留数を予測する楽しみを付与できるとともに、特別図柄の変動時間として短い変動時間が設定された場合に、遊技者に急いで遊技球を発射させることが可能となり、時短状態が設定されているにも関わらず、遊技球の発射が遅れたために遊技者が時短状態の遊技をし損なうという不具合を抑制することができる。なお、カプセル上限期待度の表示は高低が分かるものであれば良く、例えば、星の数で期待度を示唆しても良い。なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中に第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）が存在し、時短状態中にその特図１保留に基づいて第１特別図柄の変動が実行される場合を例として説明したが、時短当選した時点で特図１保留が存在しない場合には、チャージ演出は、次に第１入球口６４、又は第２入球口６４０に遊技球が入球し、第１特別図柄、又は第２特別図柄の何れかの変動が開始された時点で開始される。なお、時短状態は特図１保留が存在するか否かに関わらず、時短当選した第１特別図柄の変動が停止した時点で設定される。
【０５２８】
　図１２４（ｂ）は、特別図柄の変動が停止し、時短状態が終了した場合に表示される表

示画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄が停止表示されており、小表示領域Ｄｍ５においては、「残り０秒」と表示され、時短状態が設定されている期間が終了したことを報知している。小表示領域Ｄｍ９においては保留ｈ１～保留ｈ４が黒く点灯し、主表示領域Ｄｍの中央部に「Ｔｏｔａｌ４ＧＥＴ」という文字とカプセルｃｐ１～ｃｐ４が表示されることで、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を４個獲得したことが遊技者に報知される。カプセルｃｐ１～カプセルｃｐ４はそれぞれ保留１～保留４に対応しており、例えば、保留ｈ２（チャージ演出中に２番目に獲得した特図２保留）の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選の期待度が高い場合には、カプセルｃｐ２が他のカプセルとは異なる表示態様（黒色のカプセル）で表示される。これにより、遊技者に特図２保留内に時短当選する可能性が高い保留が存在するという期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、主表示領域Ｄｍの中央部に「チャージ終了昇格チャンスゾーン突入！」と表示され、副表示領域Ｄｓには、「昇格チャンスゾーン中に「時」ＧＥＴのチャンス！」と表示されることで、時短状態が終了した後に第２特別図柄抽選（特図２抽選）が実行されることを示している。なお、上述のチャージ演出中にカプセルを獲得できなかった場合、即ち、特図２保留を１個も獲得できなかった場合には、チャージ演出終了後に昇格チャンスゾーンには突入せずに通常モードに移行する。なお、実施例では、小表示領域Ｄｍ９および小表示領域Ｄｍ１０において、特図１保留または特図２保留が存在しない場合にも保留ｈ１～保留ｈ８が白く表示されることで、それぞれ最大４個まで保留が可能であることを示す構成としたが、これに限ることなく、特図１保留または特図２保留が存在しない場合には、小表示領域Ｄｍ９または小表示領域Ｄｍ１０に何も表示せず、特別図柄の保留を獲得した場合に保留図柄が表示される構成としても良い。

【０５２９】

このように構成することで、遊技者にそれぞれの特別図柄の抽選権利を何個まで保留できるかが分かり難くなり、保留を上限数まで獲得した場合にも保留を上限数まで獲得したことに気付かせずに遊技球の発射を継続させることが可能となる。なお、実施例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている特別図柄の変動が停止した場合に、図１２４（ｂ）の表示画面が表示されている構成としているが、これに限らず、特別図柄の変動が停止するまでの残変動時間が残っている状態で第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数まで獲得した場合に、図１２４（ｂ）の表示画面を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、第２入球口６４０に遊技球が入球するとカプセルの表示態様が可変し、特図２保留の大当たり当選期待度、或いは時短当選期待度が示唆される構成としても良い。このように構成することで、まだ特別図柄の変動時間が多く残っている状態で特図２保留を上限数まで獲得した遊技者に対して、第２入球口６４０に遊技球を入球させればカプセルの表示態様が可変するかもしれないと期待させることによって、特別図柄が変動を停止する最後の瞬間まで第２入球口６４０に遊技球を入球させる遊技を継続させることが可能となる。なお、実施例では、保留ｈ１～保留ｈ４にそれぞれ対応するカプセルｃｐ１～カプセルｃｐ４を表示する構成としたが、これに限ることなく、特図２保留を１個獲得しても４個獲得しても１個のカプセルしか表示されない構成としても良い。つまり、後述する昇格チャンスゾーンにおいて、保留１～保留４に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を１回のカプセル開放によって報知する。このように構成することで、チャージ演出中に特図２保留を何個獲得したかが遊技者に分かり難くなり、遊技者は獲得した特図２保留数を気にせずに昇格チャンスゾーン演出を楽しむことができる。

【０５３０】

なお、このように構成する場合、チャージ演出において、特図２保留を獲得した場合に、特図２保留を獲得したことを遊技者に分からないようにすることが望ましく、例えば、特図２保留を獲得した場合にカプセルは表示せず、小表示領域Ｄｍ９を表示しないことで特図２保留の獲得状況を分からないようにし、特図２保留を上限数まで獲得した場合にのみ、主表示領域Ｄｍに「ＭＡＸ獲得完了」の表示をする構成としても良い。このように構

成することで、特図２保留の獲得状況が分かり難くなるため、チャージ演出中に特図２保留が思うように獲得できないことで遊技者が不満に思うことを抑制することができる。図１２５は昇格チャンスゾーン中に特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選した場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１では第１特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、小表示領域Ｄｍ８では第２特別図柄が時短当選したことを示す表示態様が表示されている。また、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているため、遊技者に第１入球口６４に向けて遊技球を発射することを促す「左打ち」という表示がされ、遊技者が誤った遊技方法で遊戯しないようにしている。主表示領域Ｄｍの中央部には、既に開放された状態であることを示す「済」と記載されたカプセルｃｐ１と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）に基づく特図２抽選の結果が時短当選であったことを示す「時×１００００」と記載されたダイヤｄｙ１と開放されたカプセルｃｐ２と、まだ開放されていない状態のカプセルｃｐ３およびｃｐ４が表示されている。図１２５の例では、チャージ演出中に獲得した４つの特図２保留の内、最初に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）では大当たりおよび時短に当選せず、２番目に獲得した特図２保留に基づく特図２抽選で時短に当選したことを示している。

【０５３１】

なお、小表示領域Ｄｍ５には「あと３回」と表示され、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動回数が残り３回であることを示しており、残り回数の表示は第２特別図柄の変動表示が開始された場合に更新される。例えば、１つめの特図２保留に基づく第２特別図柄の変動表示が開始された時点では、「あと４回」と表示され、２つめの特図２保留に基づく変動表示が開始された時点で「あと３回」と表示される。また、小表示領域Ｄｍ９の表示は、特図２保留に基づいて新たに第２特別図柄の変動が開始された場合に、保留ｈ１に表示されていた保留表示が黒い表示から白い表示へと可変し、保留ｈ２が黒い表示である場合、つまり、特図２保留が他にも存在する場合には、保留ｈ１にシフトして表示され保留ｈ１が黒い表示となり、保留ｈ２が白い表示となる。その際、保留ｈ３、保留ｈ４が黒い表示である場合には、それぞれ、保留ｈ２と保留ｈ３にシフトして表示される。図１２５に示す例では、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動が２回実行されたため、２つの保留ｈ３および保留ｈ４が白く表示されている。このように構成することで、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動があと何回実行されるのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、図１２５では、特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選した場合の演出例について説明したが、特図２保留に基づく特図２抽選で大当たり当選した場合には、カプセルの中身を異なる表示態様（例えば、「Ｖ」と記載された玉）として表示することで遊技者に大当たり当選を報知する構成としても良いし、カプセル自体を異なる表示態様（例えば、赤色のカプセル）で表示する構成としても良い。また、特図２保留に基づく特図２抽選の結果が何れの判定においても外れであった場合には、カプセルが開放された場合に中身が空である構成としても良いし、カプセルの中から外れを示す表示態様（例えば、「残念」と書かれた紙）を表示する構成としても良い。また、実施例では、特図２保留の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選する可能性が高い場合には、時短当選する可能性が高い特図２保留に対応するカプセルを異なる表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。

【０５３２】

例えば、３番目に獲得した特図２保留の保留情報を先読みした結果、時短当選する可能性が高い場合に、２番目に獲得した特図２保留に基づくカプセル開放演出において、カプセルの中から「次回大チャンス！」と書かれた紙を出現させることで、次の第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）（つまり、３番目に獲得した特図２保留）に基づく特図２抽選において大当たり当選または時短当選する可能性が高いことを遊技者に示唆する構成としても良いし、或いは、２番目に獲得した特図２保留に基づくカプセル開放演出が終了した後に表示される「済」と書かれたカプセルの表示態様を異なる表示態様（例えば、「次回大チャンス」と書かれたカプセル）としても良い。このように構成することで、昇格チャ

ンスゾーンにおいて表示態様が異なるカプセルが表示されている場合に、そのカプセルに対応する特図２保留の前に実行される特図２保留に基づく第２特別図柄の変動において、次に実行される特図２保留に関する情報が表示されるのではないかと期待させることが可能となり、通常の表示態様で表示されるカプセルの開放演出にも興味を持たせることができる。なお、昇格チャンスゾーンにおいて、特図２保留は獲得した順（ｈ１から若い順）に消化されていき、消化される特図２保留に対応するカプセルが順（カプセルｃｐ１から若い順）に開放される構成としたが、これに限ることなく、消化される特図２保留と開放されるカプセルが対応しない構成としても良い。例えば、最初に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果が時短当選であった場合に、カプセルｃｐ１ではなくカプセルｃｐ４が選択される場合には時短当選する可能性が高いことを示す構成とすることで、遊技者にカプセルの表示態様だけでなくカプセルの開放順にも興味を持たせることが可能となり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３３】

＜第２制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１２６を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１変形例では、上述した第２制御例に対して、第１特別図柄抽選において時短当選し得る点と、第１特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別を第２特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別とは異ならせている点で相違している。また、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１２６（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｄａｅに規定されている内容を示した図である。図１２６（ａ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｄａｅは、上述した第２制御例の時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄に対しても、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）時において時短当選の判定値を規定している点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、特別図柄種別が第１特別図柄であって、設定されている遊技状態が特別図柄及び普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１が「５１～５４」の範囲に時短当選する当たり判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲が９００個であるため、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、４／９００の確率で時短当選するように構成している。次に、図１２６（ｂ）を参照して、時短種別選択テーブル２０２ｄａｆの内容について説明をする。図１２６（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｄａｆに規定されている内容を示した図である。時短種別選択テーブル２０２ｄａｆは、上述した第２制御例の時短種別選択テーブル２０２ｄｆに対して、第１特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【０５３４】

具体的には、特別図柄種別（特図種別）が第１特別図柄で有る場合は、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に関わらず、時短種別「時短Ｃ」が規定されている。この時短Ｃが設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１が設定される。つまり、時短回数１回の時短状態が設定される。

【０５３５】

＜第２制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図１２７から図１２９を参照して、本第１変形例における制御処理の処理内容について説明をする。本第１変形例では、上述した第２制御例に対して、主制御装置１１０にて実行される処理内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３にて実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違し、それ以外は同一である。ここでは、上述した第２制御例との相違点について説明をする。図１２７は、時短抽選処理（Ｓ８０２１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８０２１）では、上述した第２制御例の時短抽選処理（Ｓ８００１）に対して、時短抽選（時短当選判定）を実行するた

めの条件を異ならせている。つまり、上述した第２制御例では、実行されている特別図柄抽選の種別が第２特別図柄である場合のみ時短当否判定を実行する条件が成立し得るように制御処理を実行していた（Ｓ８１０１参照）のに対して、本第１変形例では、特別図柄種別に関わらず時短当否判定を実行する条件が成立し得るように構成している。即ち、上述した第２制御例の時短抽選処理（Ｓ８００１）に対して、Ｓ８１０１の処理を削除している点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。このように構成することで、第１特別図柄抽選においても時短当否判定を実行することが可能となる。図１２８は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０２６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０２６）は、上述した第２制御例の時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）に対して、第１特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別（時短Ｃ）が設定された場合における処理内容（Ｓ９３２１，Ｓ９３２２）を追加した点で相違し、それ以外は同一であるため説明を省略する。

【０５３６】

時短状態演出設定処理（Ｓ９０２６）が実行されると、上述した第２制御例の時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）と同一のＳ９３０１～Ｓ９３０８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０６の処理において、時短種別が時短Ａでは無いと判別した場合は（Ｓ９３０６：Ｎｏ）、次に、時短種別が時短Ｃであるかを判別し（Ｓ９３２１）、時短Ｃであると判別した場合は（Ｓ９３２１：Ｙｅｓ）、チャージタイム（図１２４参照）に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３２２）、本処理を終了する。図１２９は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９９３）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９９３）では、上述した第２制御例における特図１演出態様設定処理（図１２０のＳ４９８３）に対して、第１特別図柄抽選で時短当選した場合における演出態様を設定するための処理と、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の演出態様を設定するための処理を異ならせている点で相違している。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９９３）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ９５０１）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ９５０２）、従状態設定エリア２２３ｇから時短種別を読み出し（Ｓ９５２１）、読み出した時短種別が時短Ｃであるかを判別し（Ｓ９５２２）、時短Ｃである場合は、今回の特別図柄の残変動時間に対応する時短演出態様を決定し（Ｓ９５２３）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９５２４）、本処理を終了する。つまり、Ｓ９５２３にて決定された時短演出態様によって、図１２４（ａ）に示した小表示領域Ｄｍ５に表示される時短残期間を案内する表示態様が表示される。これにより、遊技者に対して時短状態が継続する残時間を分かり易く報知することができる。

【０５３７】

また、Ｓ９５２２の処理において時短Ｃでは無いと判別した場合は（Ｓ９５２２：Ｎｏ）、他の時短種別が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行される場合であるため、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９５２５）、Ｓ９５２４の処理へ移行する。一方、Ｓ９５０１の処理において、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であると判別した場合、即ち、現在が時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｎｏ）、次いで、時短当選変動であるかを判別し（Ｓ９５２６）、時短当選変動であると判別した場合に（Ｓ９５２６：Ｙｅｓ）、時短当選を示すための演出態様を決定し（Ｓ９５２７）、Ｓ９５２４の処理へ移行する。ここで、Ｓ９５２７の処理において決定された演出態様によって、図１２３（ｂ）に示した時短当選変動の変動演出が実行される。

【０５３８】

＜第２制御例の第２変形例＞

図１３０から図１３４を参照して、第２制御例の第２変形例について説明をする。上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第１時短）を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普

通図柄の高確率状態（第２時短）を設定可能に構成していた。これにより、複数の契機で普通図柄の高確率状態を設定可能にすることができ、遊技のバリエーションを増加させることで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。本第２変形例では、更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第１時短又は第２時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第１時短中に大当たり当選した場合と、第２時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。さらに、本第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、１回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（２Ｒ大当たり）を実行可能に構成し、その２Ｒ大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第１時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第２時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

【０５３９】

加えて、本第２変形例では、第１時短が設定される過程において実行される変動演出と、第２時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第１時短が設定される大当たり当選（２Ｒ大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、２Ｒ大当たり遊技が終了するまでの第１期間と、第２時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第２期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。このように構成することで、第１時短が設定される場合と、第２時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

【０５４０】

＜第２制御例の第２変形例における演出内容について＞

図１３０および図１３１を参照して、第２制御例の第２変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第２制御例では、大当たり遊技終了後に付与される時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）と、時短当選によって付与される時短回数に違いはあるものの、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、大当たり種別が同一であれば付与される特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数）も同一である構成であった。したがって、大当たり当選と時短当選のどちらを契機に時短状態が設定されたとしても、時短状態中に大当たり当選した場合の大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典に差がなく、単調な遊技となってしまう虞があった。これに対して、第２制御例の第２変形例では、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合とで、大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典が異なる構成としている点で第２制御例と相違する。このように構成することで、時短状態が設定されることとなった契機によって、遊技者に有利な特典が付与される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い大当たり）の割合を可変させたり、同一の大当たり種別でも付与される特典を異ならせることが可能となり、遊技の興

趣を向上させることができる。
【０５４１】
具体的には、第２制御例の第２変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）および第２特別図柄抽選（特図２抽選）において大当たり判定と時短判定が実行される構成であり、大当たり当選したことに基づいて第１時短状態を設定し、時短当選に基づいて第２時短状態を設定することが可能である。そして、例えば、第１時短状態が設定されている状態で大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で１００回の時短回数が付与されるが、第２時短状態が設定されている状態で大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で１００００回の時短回数が付与される。このように、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態が第１時短状態か第２時短状態かによって、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典が異なり、第２時短状態が設定されている場合の方が、第１時短状態が設定されている場合よりも大当たり当選したことに基づいて有利な特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数が多い）が付与され易く構成されているため、遊技者は第１時短状態よりも第２時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行うこととなる。なお、後述するが、第２制御例の第２変形例では、大当たり遊技中に賞球を獲得可能であり、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される１６Ｒ確変大当たりと、大当たり遊技中に賞球の獲得が困難であり、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される２Ｒ時短大当たりが用意されている。このため、大当たり当選した場合に選択された大当たり種別が２Ｒ時短大当たりであった場合に、大当たり当選したにも関わらず賞球を得ることができず、更に第２時短状態に比べて不利な第１時短状態が設定されることから、２Ｒ大当たりに当選した遊技者の遊技意欲を低下させる虞がある。したがって、第２制御例の第２変形例においては、第１時短状態が設定される２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、第２時短状態が設定される時短当選した場合とで実行される演出を同一にし、２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が判別し難くなるように構成している。
【０５４２】
このように構成することで、１６Ｒ確変大当たりに比べて不利な２Ｒ時短大当たりに当選した場合であっても、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、２Ｒ時短大当たりに当選した場合の遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。図１３０（ａ）は、通常状態中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）において第１時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。主表示領域Ｄｍの中央部には、数字の「２」が２つ表示され、その間に「チャンスタイム」と記載された図柄が表示され、副表示領域Ｄｓには、「チャンスタイムＧＥＴ！！」と表示されており、この後にチャンスタイムに移行することを報知している。ここで、チャンスタイムとは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから、時短状態が終了するまでの期間に表示される演出モードのことを示している。なお、第１時短状態と第２時短状態のどちらの時短状態が設定されている場合であっても、表示される演出モードはチャンスタイムとなる。したがって、表示される演出モードから現在設定されている時短状態が何れの時短状態かを遊技者が判別することができない構成としている。なお、チャンスタイム中に実行される演出を用いて、設定されている時短状態を示唆する構成としても良く、例えば、チャンスタイム中に表示される背景画像を複数用意し、第２時短状態が設定されている場合には第１時短状態が設定されている場合に比べて、特定の背景画像が設定され易い構成としても良い。このように構成することで、時短状態の種別を推測しようと遊技者にチャンスタイム中の表示態様に注目させることが可能となり、チャンスタイム中の遊技の興趣を向上させることができる。
【０５４３】
小表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄が２Ｒ時短大当たりに当選したことを示す表示態様が示されている。ここで、図１３０（ａ）においては、小表示領域Ｄｍ１における表示を遊技者が視認可能な大きさとしているが、遊技者が視認できないように構成（例えば、

小表示領域Ｄｍ１を表示しない）することが望ましく、遊技者が視認できないように構成することで２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が更に判別し難くすることができる。そして、第１特別図柄が２Ｒ時短大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されるため、小表示領域Ｄｍ４には、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある特定入賞口６５ａに向けて遊技球を発射する大当たり遊技中であることを報知するために「右打ち」と表示される。ここで、２Ｒ時短大当たりに当選した場合は、大当たり遊技における大当たり期間中に開閉板６５ｂが高速で開閉動作を２回行う。一方、時短当選した場合は大当たり遊技が実行されないため開閉板６５ｂが閉鎖状態のままとなる。つまり、遊技者は開閉板６５ｂの動作状況を確認することで２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かが判別できてしまう。よって、本実施例では、これを抑制するためにチャンスタイム獲得演出においては画面を激しく発光させることで、遊技者が第３図柄表示装置８１に注目することで開閉板６５ｂに注目しないように構成している。なお、実施例では、画面を激しく発光させることで、遊技者が開閉板６５ｂに注目させない構成としているが、これに限るものではなく、ボタンを操作させる演出を実行することで遊技者をボタンに注目させる構成としても良いし、２Ｒ時短大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行される場合にのみ作動する小さな可変入賞装置を可変入賞装置６５よりも目立たない位置に設置する構成としても良い。図１３０（ｂ）は、通常状態の第１特別図柄において時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。２Ｒ時短大当たりに当選した場合と異なるのは、小表示領域Ｄｍ１において、時短当選したことを示すための表示態様が表示されている点であり、その他の表示は２Ｒ時短大当たりに当選した場合に表示される表示画面と同一である。

【０５４４】

なお、時短当選した第１特別図柄の変動が停止した場合にも、小表示領域Ｄｍ４において「右打ち」と表示されるが、これは時短状態が設定されているため、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０へ向けて遊技球を発射させる遊技を行うよう促すための表示である。このように、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出を同一の表示態様とし、どちらに当選したのかを遊技者が判別し難くすることで、２Ｒ大時短当たりに当選した場合にも、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、特別図柄抽選の抽選結果が２Ｒ時短大当たりであった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。ここで、２Ｒ時短大当たりに当選した場合にはチャンスタイム獲得演出中に大当たり遊技が実行されるが、時短当選した場合には大当たり遊技が実行されないため、同じタイミングで特別図柄の変動が停止した場合に、２Ｒ時短大当たりに当選した場合の方が時短当選した場合よりも大当たり遊技が実行される期間分、チャンスタイム獲得演出の表示からチャンスタイムが開始されるまでの期間が長くなり、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で２Ｒ時短大当たりに当選したのか時短当選したのかを遊技者が判別できてしまう虞がある。そこで、第２制御例の第２変形例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とでチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）が異なる構成としている。図１３１を参照して、大当たり当選時の特別図柄の変動パターンと時短当選時の変動パターンについて説明する。図１３１（ａ）と（ｂ）に示すように、特別図柄の変動開始からチャンスタイム獲得演出が終了するまでの演出態様は同一である。しかし、図１３１（ａ）では、チャンスタイム獲得演出が開始されてから１秒後に特別図柄の変動が停止し、４秒間の大当たり遊技が実行されているのに対して、図１３１（ｂ）においては、チャンスタイム獲得演出が開始されてから約５秒後に特別図柄の変動が停止している。

【０５４５】

このように、２Ｒ時短大当たりに当選した場合よりも時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）を長く設定する構成とすることによって、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行された場合と、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり

遊技が実行されない場合とで、チャンスタイム獲得演出の表示時間が変わらないため、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で遊技者が２Ｒ時短大当たり当選したのか時短当選したのかを判別し難くしている。なお、実施例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、異なる確定期間を設定する構成とし、チャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としたが、これに限るものではない。例えば、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、確定期間は同一とし、時短当選した場合には特別図柄の変動が停止してから、次の特別図柄の変動が一定期間開始されない待機期間を設けることでチャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としても良い。なお、実施例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とが遊技者に判別し難く構成したが、これに限られるものではない。例えば、時短当選した特別図柄が変動している場合に、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）が存在し、その特図１保留の保留情報に基づいて事前に判定した結果（先読み結果）が大当たり当選であった場合には、変動中の特別図柄において実行されるチャンスタイム獲得演出の表示態様を特殊な表示態様（例えば、「チャンスタイム」図柄を虹色で表示する）とし、遊技者に時短当選した後に大当たり当選することを示唆する構成としても良い。

【０５４６】

＜第２制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１３２、図１３３を参照して第２制御例の第２変形例における電気的構成について説明をする。図１３２（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｂｅの内容を示した図である。図１３２（ａ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｂｅは、上述した第２制御例の時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄抽選においても時短当選と判定される規定値を設定している点で相違し、それ以外は同一である。図１３２（ｂ）は、大当たり用テーブル２０２ｄｂｄ１の内容を示した図である。図１３２（ｂ）に示した通り、大当たり用テーブル２０２ｄｂｄ１は、上述した第２制御例の大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの内容を第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して参照されるように規定したものであり、大当たり当選時の遊技状態と、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、に応じて、大当たり種別と、各大当たり種別に対応する時短カウンタ２０３ｈの値と確変カウンタ２０３ｉの値とが規定されている。本第２変形例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第１時短）を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第２時短）を設定可能に構成しており、図１３２（ｂ）に示した通り、大当たり用テーブル２０２ｄｂｄ１には、普通図柄の高確率状態の種別として第１時短が設定されている場合と、第２時短が設定されている場合とで、大当たり遊技終了後に設定される時短回数（時短カウンタ２０３ｈに設定する値）を異ならせている。また、図１３２（ｂ）に示した通り、本第２変形例では、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別として、大当たり遊技が２ラウンドで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態となる大当たりＢ５ｂを選択可能に構成している。ここで、大当たり種別として大当たりＢ５ｂが選択された場合に、図１３０、及び図１３１を参照して上述した演出、即ち、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを遊技者に分かり難くする特定演出が実行される。

【０５４７】

つまり、第２時短が設定された場合と同一の遊技状態（時短状態）を設定可能とし、且つ、大当たり遊技期間が短い大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを遊技者に分かり難くすることができる。図１３３は、時短種別選択テーブル２０２ｄｂｆの内容を示した図である。時短種別選択テーブル２０２ｄｂｆは、上述した第２制御例における時短種別選択テーブル２０２ｄｆに対して、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて規定している時短種別を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。図１３３に示した通り、本第２変形例では、第２時短が設定された場合の時短終了条件（時短カウンタ２０３ｈに設定する値）が、第１時短が設定された場合の時短終了条件（図１３２（ｂ）参照）

と同一となるように構成している。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値に「５０」，「２００」，「１００００」のいずれかが設定される時短種別が選択されるように構成している。このように構成することで、例えば、特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態が設定され、特別図柄変動回数が５０回に到達し普通図柄の高確率状態（時短状態）が低確率状態（通常状態）へと移行した場合において、先程まで第１時短が設定されていたか、第２時短が設定されていたかを遊技者に分かり難くすることができる。

【０５４８】

＜第２制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図１３４を参照して本第２変形例のパチンコ機１０において実行される制御処理内容について説明をする。図１３４は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０５６）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０５６）では、上述した第２制御例における時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）に対して、通常状態から時短状態へと遊技状態が移行したと判別した場合において実行される制御処理内容を異ならせている点で相違しており、具体的には、時短当選したと判別した時点において特図２保留内に大当たり当選があるかを先読み判別し（Ｓ９３５２）、大当たり当選を含む特図２保留があると判別した場合に特殊時短モードが実行されるように構成している。時短状態演出設定処理（Ｓ９０５６）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９３０１）。次に、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９３０２）。変更前の遊技状態が確変状態であると判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０２の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、次に、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（Ｓ９３０３）。変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定する（Ｓ９３０５）。そして、今回設定された時短状態が時短当選を契機に設定された時短状態であるかを判別する（Ｓ９３５１）。

【０５４９】

Ｓ９３５１の処理において、時短当選を契機に設定された時短状態であると判別した場合には（Ｓ９３５１：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留があるか判別する（Ｓ９３５２）。大当たりに当選する保留があると判別した場合には（Ｓ９３５２：Ｙｅｓ）特殊時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３５１の処理において、今回の抽選で時短当選していないと判別した場合（Ｓ９３５１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９３５２の処理において、第２特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留がないと判別した場合には（Ｓ９３５２：Ｎｏ）、時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３５４）、本処理を終了する。

【０５５０】

＜第３制御例＞

次に、図１３５から図１６９を参照して、第３制御例の内容について説明をする。本第３制御例は、上述した第２制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。加えて、上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成していたのに対して、本第３制御例では、１回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している点で相違している。さらに、上述した第２制御例では、大当たり当選の判定を実行した後に、時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、時短当選した特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて時短状態を設定するように構成していたのに対して、本第３制御例では、大当たり当

選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

【０５５１】

具体的には、通常状態における第１特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第２制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で１００００回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、本第３制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。また、本第３制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。加えて、本第３制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

【０５５２】

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。また、本第３制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。以下、本第３制御例のパチンコ機１０について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図１３５から図１４０を参照して、第３制御例におけるパチンコ機１０の構造について説明する。図１３５は第３制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１３６は第３制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視

右下領域を拡大した拡大図であり、図１３７～図１４０は第３制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を模式的に示した模式図である。

【０５５３】

図１３５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【０５５４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図９４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１３５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１３５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図１３５の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図９４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。第３制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【０５５５】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの

当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が１５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１５Ｒ時短大当たり（１５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される５Ｒ時短大当たり（５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５Ｒで大当たり終了後に時短状態が付与されない５Ｒ通常大当たり（５Ｒ時短無大当たり）が用意されている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５０を開放させる特典）小当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことである。また、「５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。

【０５５６】

つまり、本パチンコ機１０では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「１５Ｒ時短大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「５Ｒ時短大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「５Ｒ通常大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、第３制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態である。この第２入球口６４０へ球が入球し易い状態とするために、第３制御例では、第２図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第２図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物６４０ａの動作態様を通常状態よりも第２入球口６４０へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第２図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。

【０５５７】

加えて、本第３制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第１特別図柄抽選、及び、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第２特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理）が実行される。例えば、時短回数１（時短カウンタ２０３ｈの値が１）に設

定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングで実行される更新処理において、残時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、１００回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。つまり、本第３制御例にて用いられる時短状態の設定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。

【０５５８】

なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第２制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第１特別図柄抽選を実行させること無く、右打ち遊技を行い、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

【０５５９】

さらに、詳細は後述するが、第３制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第１特別図柄および第２特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第１所定回数（１００回）に到達した場合（第１終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した（小当たり遊技が実行された）回数が第２所定回数（例えば、１回）に到達した場合（第２終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。さらに、第３制御例では特別図柄の抽選（第２特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりＡ，Ｂ）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第２終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。一方で、本第３制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第２時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第１時短）が設定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「１」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第１時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

【０５６０】
　また、第３制御例では、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）大当たり（所謂、２種当たり）となるように構成されている（図１３９参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第２終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に２種当たりを獲得するためのＶ入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第３制御例では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第１所定回数（１００回）を終了条件（第１終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第１特別図柄のみの変動回数が第３所定回数（例えば、５０回）となった場合や、第２特別図柄のみの変動回数が第４所定回数（例えば、８０回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

【０５６１】
　遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図９４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される（図６参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。第３制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図９４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて第１図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が可変表示（変動表示）され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第１図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

【０５６２】
　即ち、判別条件（第１入球口６４或いは第２入球口６４０への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第３図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第３図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第３図柄表示装置８１に停止表

示される第３図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、４種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第３図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した３種類の抽選結果のうち特定の２種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり安定、時短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第３制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良いし、パチンコ機１０に複数の表示装置を設けても良い。本第３制御例では時短状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物６４０ａを作動させる期間（電動役物６４０ａを突出させて球が第２入球口６４０に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【０５６３】

なお、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第２図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物６４０ａの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第２図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第２図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第２図柄の変動表示時間を決定し、第２図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第２図柄が表示されたタイミング（第２図柄の当たり遊技、即ち、電動役物６４０ａを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第２図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物６４０ａの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第２図柄の変動時間および電動役物６４０ａの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第２図柄の変動開始タイミングと、電動役物６４０ａの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物６４０ａの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

【０５６４】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。図１３５に示した通り、第１入球口６４は可変表示装置ユニット８０の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）より

も球が入球し易くなるように遊技盤１３上に釘が植設されている。よって、第２入球口６４０に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第１入球口６４の正面視右方には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、第３制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【０５６５】

加えて、第３制御例では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図１３５の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となって、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

【０５６６】

ここで、第３制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第３制御例では図１３５に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第３制御例では、図１３５に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入

球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第３制御例のパチンコ機１０では、図１３５に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図１３５の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。

【０５６７】

そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方向（図２の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【０５６８】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図１３６を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域の構成について説明をする。図１３６に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート６７を通過した球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図１３６の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、スルーゲート６７を通過した球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図１３６参照）に流下する。領域ａに到達した球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出位置に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【０５６９】
なお、本第３制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物６４０ａが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｂ（図１３６参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｃ（図１３６参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図１３６に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第３制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了するため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．４秒）よりも長い期間電動役物６４０ａを動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物６４０ａの上面を流下した球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。
【０５７０】
さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような球は図３に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が５個となるように構成しているため、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得る状態であれば、第２入球口６４０へ球が入球するほうが一般入賞口６３に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２の抽選および５個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）が可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。
【０５７１】
尚、第３制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に球を通過さ

せた後、球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図１３５に戻り説明を続ける。図１３６を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずＶ入賞装置６５０に到達する。次に、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作し特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部において、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【０５７２】

ここで、図１３６～図１４０を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図１３６に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図１３６の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。第３制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放期間が０．１秒×１２回となるように構成されており、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、Ｖ入賞装置６５０へと入賞する。Ｖ入賞装置６５０に入賞した球は、第１規制部材６５１或いは第２規制部材６５２上を流下しながら検出口６５０ａ１（図１３９（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第３制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第３制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放する回数を１２回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【０５７３】

詳細は後述するが、第３制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後には５秒が設定され、それ以外のタイミングでは０．５秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、５回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の１０回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技

（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

【０５７４】

第３制御例では、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように１回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも２回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、詳細は後述するが、第３制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の１回の開放動作において少なくとも１個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、１０回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（１０個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作１０回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

【０５７５】

なお、第３制御例のように１回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（５回目の開放動作終了後）に設定する場合は、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（５回目の開放動作終了タイミング）、或いは、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（５回目の開放動作中に入球した球がＶ入賞装置６５０から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知しているかを判別し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していると判別した場合は、１回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、２回目の特別開放間インターバル期間においては、既にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（１０個）の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０５７６】

次に、図１３７を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図１３７は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図１３７に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部

材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【０５７７】

図１３８は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図１３８（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図１３８（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１３８（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１３８（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図１３８（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図１３８（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。なお、シャッター機構で構成された特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉可能な開閉扉６５０ｆ１は、閉鎖動作中において、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口面に進入している遊技球の位置に応じて遊技球の異なる位置に対して接触可能に構成されている。つまり、開閉扉６５０ｆ１が開放状態から閉鎖状態に可動している期間において、衝突した遊技球の位置によって開放状態からの可動幅が異なる状況を創出するものであるので、開閉扉６５０ｆ１と遊技球とが接触する状況は、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況と言える。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【０５７８】

図１３８（ａ）は、図１３８（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１３８（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図１３９を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１３９（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図１３９（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。図１３９（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路

６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【０５７９】

ここで、詳細については後述するが、第３制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、Ｖスイッチ６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり中にＶ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１３９（ｂ）参照）ように構成している。第３制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図１４５を参照して後述する開放シナリオテーブル２０２ｆｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図１３９（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【０５８０】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【０５８１】

このように、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第３制御例では１球入賞に対して１０個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができ

る。さらに、第３制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図１４０を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図１４０（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第３制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図１４０（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図１３５参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。

【０５８２】

そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．５秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。図１４０（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図１４０（ｂ）に示した状態へと移行する。図１４０（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図１４０（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。なお、開閉扉６５０ｆ１は、開放状態から閉鎖状態になる場合において、開閉扉６５０ｆ１の先端に当たった遊技球を特定入賞口６５０ａ外へと移動させる場合と特定入賞口６５０ａ内へと移動させる場合とが発生し得るように構成されているので、開閉扉６５０ｆ１が開放状態から閉鎖状態へと可動する期間中における開閉扉６５０ｆ１と遊技球との接触状況は、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況と言える。

【０５８３】

また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており（図１３５参照）、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説

明をしたように、第３制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．５秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。

【０５８４】

また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（１２回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（１０個）よりも多く設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定しまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

【０５８５】

＜第３制御例のパチンコ機１０における演出内容について＞

図１４１～図１４３を参照して、第３制御例のパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第２制御例では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ遊技球が入球したことを契機として実行される抽選（特別図柄抽選）における大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）において外れであった場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）が実行される構成であったため、大当たり当選した場合には時短当選することがない構成であった。これに対して、第３制御例では、特別図柄抽選において大当たり当選と時短当選が重複可能な構成としている点で第２制御例と相違する。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄抽選において大当たり抽選が実行される前に時短抽選を実行し、時短当選した場合には時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、時短状態が設定されている期間中に大当たり抽選が実行され、その大当たり抽選が終了し第１特別図柄の変動が開始された時点で時短状態が終了する構成としている。つまり、時短当選により時短状態が設定されている期間は大当たり抽選が実行される期間のみとなる。そして、通常状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合と、で大当たり当選した場合に決定される大当たり種別の割合が異なる構成としており、例えば、通常状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり）が決定される割合は１０％であるのに対して、時短状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たりが決定される割合は５０％となる。つまり、時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている期間に大当たり当選すると、通常状態が設定されている期間に大当たり当選した場合よりも１５Ｒ大当たりが決定される可能性が高くなるため、時短当選と大当たり当選が重複した場合には遊技者に有利となる。

【０５８６】

なお、本実施例では、時短当選した場合に設定される時短状態では、時短当選してから次に第１特別図柄の変動が開始されるまでの僅かな期間しか時短状態が継続しないため、遊技者は第２入球口６４０に遊技球を入球させる遊技（右打ち遊技）を行うことはできないが、大当たり当選に基づいて設定される時短状態では、右打ち遊技を行うことが可能である。ここで、大当たり当選していない場合に遊技者に時短当選したことを報知した場合、遊技者に対して変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか遊技者が混乱してしまい、時短状態が設定されていると誤認した遊技者が誤って右打ち遊技を行ってしまう虞がある。一方で、時短当選と大当たり当選が重複した場合は、時短当選したことを報知したことによって、変動中の特別図柄が停止した後に設定されるのが通常状態か時短状態か遊技者が混乱したとしても、大当たり当選したことが

報知されることにより、遊技者に特別図柄停止後には大当たり遊技が実行されると認識させることができる。したがって、第３制御例においては、特別図柄抽選において時短当選と大当たり当選が重複した場合には時短当選したことを報知或いは示唆するが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、時短当選したことを遊技者に報知或いは示唆しない構成としている。このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。図１４１および図１４２を参照して、第１特別図柄の変動中に時短抽選結果を示唆する場合の表示画面について説明する。

【０５８７】

図１４１（ａ）は、第１特別図柄の変動中に時短抽選結果示唆演出（時短抽選の結果を示唆するための演出）が実行される場合に表示される表示画面の一例である。本実施例では、特別図柄抽選において実行された時短抽選の抽選結果を遊技者に報知する場合には、「おみくじタイム演出」を実行する。おみくじタイム演出は、主表示領域Ｄｍに表示されるカプセルｃｐ５の中身によって時短当選か時短非当選かを遊技者に示唆する演出である。主表示領域Ｄｍには、閉じたカプセルｃｐ５とともに「この変動は時短当選かな？」と表示されることで、おみくじタイム演出が変動中の第１特別図柄が時短当選したか否かをカプセルｃｐ５の中身によって示唆する演出であることを遊技者に認識させることができる。ここで、おみくじタイム演出は第１特別図柄の変動毎に実行されるものではなく、時短当選した場合であってもおみくじタイム演出が実行されない場合もある構成としている。つまり、おみくじタイム演出が実行されなかった場合には、変動中の第１特別図柄が時短当選したのか否かを遊技者が認識できず、おみくじタイム演出が実行された場合には、変動中の第１特別図柄が時短当選したのか時短非当選であったのかを遊技者が認識できるように構成している。図１４１（ｂ）は、第１特別図柄の変動中に時短当選したことを示唆する場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、カプセルｃｐ５が開放され、中から「○」と書かれた紙ｋ１が出現する演出が実行される。紙ｋ１は変動中の第１特別図柄が時短当選したことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短当選したことを認識することができる。

【０５８８】

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄の変動中に時短当選したことが遊技者に示唆されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみとしており、大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が外れであった場合には時短当選した場合であっても遊技者に時短当選したことが示唆されない（つまり、おみくじタイム演出が実行されない）。したがって、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙ｋ１が表示された場合には、大当たり当選したことを示す表示態様の第３図柄が表示される前に遊技者は大当たり当選したことを認識可能となる。なお、後述するが、本実施例では、通常状態が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合と、で大当たりに当選した場合の大当たり種別の割合が異なり、通常状態中に大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり）が決定される割合は１０％であるのに対して、時短状態中に大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たりが決定される割合は５０％となる。したがって、実施例では、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙ｋ１が表示された場合には、主表示領域Ｄｍに「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示される「スーパーチャンス到来演出」が実行されることで、変動中の第１特別図柄が１５Ｒ大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選の結果が報知されるまでの期間で遊技者に１５Ｒ大当たりに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。図１４２（ａ）は

、第１特別図柄の変動中に時短非当選であったことを示唆する場合の表示画面の一例である。時短当選した場合と異なり、おみくじタイム演出においてカプセルｃｐ５の中から「×」と書かれた紙ｋ２が出現する演出が実行される。紙ｋ２は変動中の第１特別図柄が時短非当選であったことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短非当選であったことを認識することができる。

【０５８９】

なお、後述するが、本実施例では、時短非当選であったことが遊技者に示唆されるのは、大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）に当選した場合と大当たり抽選が外れであった場合のみとしている。ここで、本実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄の大当たり種別として３つの大当たり種別が規定されており、「大当たりＡ」は大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、「大当たりＢ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、「大当たりＣ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。つまり、大当たりＡは大当たりＢ，Ｃよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多く、大当たりＣと異なり大当たり遊技終了後には通常状態よりも有利な時短状態が設定されることから、最も有利な大当たり種別である。したがって、おみくじタイム演出において、時短非当選であったことを示唆する紙ｋ２が表示された場合には、主表示領域Ｄｍに「一か八か！大当たりＡ？ｏｒハズレ？」と表示される「一か八か演出」が実行されることで、最も有利な大当たりＡに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が報知されるまでの期間で遊技者に大当たりＡに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。

【０５９０】

図１４２（ｂ）は、時短当選と大当たり当選が重複している場合の大当たり当選報知画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１では第１特別図柄が大当たりに当選したことを示す表示態様で停止表示され、主表示領域Ｄｍでは、うさぎのキャラクタ８０１によって宝箱８１０ｆを開放され、宝箱８１０ｆの中から「Ｖ」と書かれた玉ｔｍ２が出現する演出が実行される。玉ｔｍ２は、第１特別図柄が大当たりに当選したことを遊技者に報知するための表示態様であり、玉ｔｍ２が表示されることで遊技者は大当たりに当選したことを認識することができる。また、主表示領域Ｄｍには、図１４１（ｂ）で示した「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示されるスーパーチャンス到来演出が大当たり抽選の結果が報知される時にも継続して表示される。なお、時短非当選であったものの大当たりＢまたはＣに当選した場合には、図１４２（ｂ）の主表示領域Ｄｍにスーパーチャンス到来演出および一か八か演出のどちらも表示されていない状態でうさぎのキャラクタ８０１が宝箱８１０ｆを開放して玉ｔｍ２が出現する演出が実行される。一方、時短非当選であったが大当たりＡに当選し、上述したおみくじタイム演出中に一か八か演出が実行されている場合には、図１４２（ｂ）の大当たり当選報知画面においても、主表示領域Ｄｍには一か八か演出が継続して表示され、玉ｔｍ２が表示されたことで大当たりＡに当選したことを遊技者が認識することができる。なお、図１４２（ｂ）の大当たり当選報知画面が表示された後に、決定された大当たり種別を報知する演出を実行する（図示しない）。なお、変動中の第１特別図柄が時短非当選且つ大当たり非当選であった場合に、おみくじタイム演出が実行され、おみくじタイム演出において主表示領域Ｄｍに「一か八か！大当たりＡ？ｏｒハズレ？」と表示される一か八か演出が実行された場合には、図１４２（ｂ）においても主表示領域Ｄｍに一か八か演出が継続して表示される。この場合、宝箱８１０ｆの中から「残念」と書かれた玉が出現する演出が実行されることで、大当たり非当選であったことが遊技者に報知される。

【０５９１】

なお、実施例では、おみくじタイム演出によって時短抽選（特別図柄抽選において実行

される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）の結果を示唆する構成としたが、これに限るものではなく、特定のキャラクタや背景画像を表示させることで時短抽選結果を遊技者が認識できる構成としても良い。また、例えば、図１４１（ａ）に示すスーパーチャンス到来演出において、主表示領域Ｄｍに「スーパーチャンス到来！スーパーチャンス表示中に大当たり図柄が停止すれば、１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示される構成とし、大当たり当選報知画面までスーパーチャンス到来演出が継続して表示されていれば、１５Ｒ大当たりが確定し、大当たり当選報知画面が表示される前にスーパーチャンス到来演出が終了した場合、つまり、図１４２（ｂ）においてスーパーチャンス到来演出が表示されていない場合には、１５Ｒ大当たりの可能性が低いことを遊技者に示唆する構成としても良い。このように構成することで、スーパーチャンス到来演出が実行されてから大当たり当選報知画面が表示されるまでの期間、遊技者にスーパーチャンス到来演出が継続して表示されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるとともに、スーパーチャンス到来演出が表示された状態で大当たり当選が報知されたにも関わらず、大当たり種別が１５Ｒ大当たりでなかった場合に、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図１４２（ｂ）において、玉ｔｍ２の表示態様によって大当たり種別を報知する構成としても良く、例えば、玉ｔｍ２の色が虹色であれば大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）、青色であれば大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）であることを示す構成としても良い。次に、図１４３を参照して、時短抽選および大当たり抽選に当選した場合の報知パターンについて説明する。図１４３は、時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）または大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）に当選した場合の報知パターンの一例を示すタイミングチャートである。

【０５９２】

図１４３（ａ）は、時短当選と大当たり当選が重複した場合の報知パターンの一例であり、リーチ前演出期間において、おみくじタイム演出（図１４１（ａ）参照）が実行され、時短当選したことを示唆するための表示態様である紙ｋ１（図１４１（ｂ）参照）および「スーパーチャンス到来演出」（図１４１（ｂ）参照）が表示されることで時短当選したことが遊技者に示唆され、リーチ演出期間を経て大当たり当選報知画面が表示されることで、大当たり当選したことが遊技者に報知される。したがって、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、時短当選と大当たり当選が重複したことを遊技者が認識できることとなる。図１４３（ｂ）は時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の報知パターンの一例であり、この場合には、図１４３（ａ）の場合とは異なり、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図１４１（ａ）参照）は実行されないため時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第３図柄が大当たり非当選であることを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選しなかったことが遊技者に報知される。したがって、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり非当選であったことのみ認識することができる。図１４３（ｃ）は、時短非当選であったものの、大当たり当選した場合の報知パターンであり、上述した通り、大当たりＡに当選した場合の一部を除き、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図１４１（ａ））は実行されないため、３０２（ｂ）と同様に時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第３図柄が大当たり当選したことを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選したことのみが報知される。したがって、大当たり当選したものの時短非当選であった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり当選したことのみ認識することができる。

【０５９３】

このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてし

まうことを抑制することができる。なお、実施例では、時短当選を示唆する演出をリーチ前演出期間で実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、リーチ演出期間で時短当選示唆演出（時短当選したことを示唆するための演出）を実行しても良いし、大当たり当選報知画面が表示される期間において時短当選示唆演出を実行しても良い。このように構成することで、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が発生しなくても、大当たり当選したことが報知される画面においても時短当選示唆演出が実行される可能性があるため、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が出なかったとしても遊技者を落胆させることなく時短当選を期待させながら第１特別図柄の変動表示を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、実施例では、時短当選しても大当たり当選しなかった場合には、時短当選を報知しない構成としたが、これに限るものではなく、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合であっても、時短当選を報知する構成としても良い。例えば、実施例では、スーパーチャンス到来演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみであったため、スーパーチャンス到来演出（図１４１（ｂ）参照）が発生することで、遊技者は大当たり当選が報知される前に大当たり当選であることを知ることとなるが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の一部でスーパーチャンス到来演出（図１４１（ｂ））を実行する構成とすることで、スーパーチャンス到来演出（図１４１（ｂ）参照）が発生しても大当たり当選が確定せず、大当たり抽選の結果が報知される最後の瞬間まで大当たり抽選の結果を予測させる楽しみを遊技者に付与することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５９４】

＜第３制御例のパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図１４４を参照して、本第３制御例のパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタについては、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１５５参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１６６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第３制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｆａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【０５９５】

また、この第１当たり乱数テーブル２０２ｆａには、第１特別図柄用の第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄用の第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２との２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図１４６参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。

この第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。ここで、図１４６を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａについて説明する。図１４６（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１４６（ｂ）は、第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１４６（ｃ）は、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｆａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１が参照される。図１４６（ｂ）に示した通り、第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

【０５９６】

第２特別図柄の抽選を実行する場合には第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２が参照される。図１４６（ｃ）に示した通り、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～１４４」が小当たり判定値として規定されており、「１４５～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～１４４」のいずれかである場合に小当たりと判別される。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第３制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりや小当たりであると判別される乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れであると判別される乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【０５９７】

一方で、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。第３制御例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、第１特別図柄、第２特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は５個あり、その乱数値である「０～４」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ｆａの第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２に格納されている。このように第３制御例のパチンコ機１０では乱数値の総数が１０００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が５なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。第３制御例のパチンコ機

１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。第３制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図１４７を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂの内容について説明をする。

【０５９８】

図１４７（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４７（ａ）に示した通り、第３制御例では、第１特別図柄（特図１）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２と、を有している。これにより、特図１の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図２の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第１特別図柄（特図１）を用いた遊技と、第２特別図柄（特図２）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。次に、図１４７（ｂ）を参照して第１特別図柄（特図１）の抽選時に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１について説明をする。図１４７（ｂ）は特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４７（ｂ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＣ」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となる。

【０５９９】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ」が選択される乱数値が１０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％である。「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＢ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ」が選択される乱数値が４０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４０％である。「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（非時短状態）に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりＣ」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ」が選択される乱数値が５０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％である。

【０６００】

「大当たりＤ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンドで、大当たり終了後

の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＤ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりＡ」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。以上、説明をしたように、第３制御例のパチンコ機１０では、通常状態が設定されている第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の１０％の割合で１５ラウンドの大当たり遊技が選択され、９０％の割合で５ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、５０％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。一方、時短状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の５０％の割合で１５ラウンドの大当たり遊技が選択され、５０％の割合で５ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図１抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

【０６０１】

次に、図１４７（ｃ）を参照して、第２特別図柄（特図２）の抽選時に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２について説明をする。図１４７（ｃ）は特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４７（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となる。即ち、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりに当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって最も有利な「大当たりＤ」が必ず選択されるように構成している。第３制御例では、大当たりの種類は４種類としたが、それに限らず、１種類でもよいし、５種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が第１特別図柄と第２特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

【０６０２】

小当たり種別カウンタＣ５は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（第３制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。第３制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲の

ループカウンタとして構成されている。そして、第２特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆ（図１４８参照）が主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設定されている。ここで、図１４８を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆの内容について説明をする。図１４８は小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４８に示した通り、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆには第２特別図柄の小当たり種別として小当たりＡ，Ｂの２種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～８９」である場合の小当たり種別は、「小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）」となり、「９０～９９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）」となる。

【０６０３】

ここで、各小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりＡの場合には、大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＡの実行後に、可変入賞装置６５が１５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が１００回或いは、小当たりＡに１当選、或いは、小当たりＢに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＢの場合には、大当たりＢ（５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＢの実行後に、可変入賞装置６５が５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が１００回或いは、小当たりＡに１当選、或いは、小当たりＢに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容およびその大当たり遊技後に設定される遊技状態を異ならせることができる。具体的には、小当たりＡは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く（１５Ｒ）、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定されるため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりＢは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（５Ｒ）、上述した小当たりＡよりも不利に設定されているが、大当たり遊技後に時短状態が設定される。

【０６０４】

なお、詳細な説明は後述するが、第３制御例では、時短状態の終了条件として、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件（小当たりＡ当選の回数、或いは小当たりＢ当選の回数等）、或いは、特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の保留球数が１以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第１特別図柄（特図１）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第２特別図柄（特図２）の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり（小当たりＡ、小当たりＢ）に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり（小当たりＡ）に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第２終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。次に、図１４９（ａ）を参照して変動パターンテーブル２０２ｆｄの内容について説明をする。図１４９（ａ）は変動パターンテーブル２０２ｆｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４９（ａ）に示した通り、変動パターンテーブル２０２ｆｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２とが規定されている。詳細については後述するが、第３制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる

。図１４９（ｂ）は、変動パターンテーブル２０２ｆｄに設けられる通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１に規定された内容を模式的に示した模式図である。図１４９（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【０６０５】

具体的には、図１４９（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が２０秒のガセ外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチａが対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が１４０秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定されている。このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が７秒～１８０秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【０６０６】

ここで、第３制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状態において右打ち遊技を実行した場合には第２入球口６４０に球が入球しないように構成されていることから、通常状態中は第１入球口６４に球を入球させる遊技、即ち、第１特別図柄の抽選を実行する遊技が行われるように構成されている。このように構成されている通常状態中において第２特別図柄の抽選が実行される場合としては、遊技者が不正に球を第２入球口６４０に入球させた場合であるため、通常状態における第２特別図柄の変動は長い変動時間を有する変動パターンが選択される。これにより、短期間の間に不正に第２特別図柄の抽選が行われる事態を抑制することができる。なお、通常状態中に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたと判別した場合は、その抽選結果が表示されるまでの期間（１８０秒間）を用いて、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたことを外部に報知するように構成しても良い。また、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行された場合には、その不正に実行された第２特別図柄の抽選（変動）結果として、外れの抽選（変動）結果を強制的に創出し、表示するように構成しても良い。図１４９（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１にて選択される変動パターン（変動時間）は、図柄種別が特図１で抽選結果が外れの場合には７秒（選択割合が約７０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、８０秒（選択割合が約１０％）、２０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合には８０秒（選択割合が約８０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、１４０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。

【０６０７】

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

時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。なお、第３制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりＡ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりＡ）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

【０６０８】

次に、図１５０を参照して変動パターンテーブル２０２ｆｄに設けられた時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２の内容について説明をする。図１５０は時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図１５０に示した通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。具体的には、図１５０に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が１～４回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短当たりが規定されている。図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が５回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、変動回数が１回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が３０秒の中外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６０」の範囲に変動時間が１０秒の短小当たりが規定され、「１６１～１９８」の範囲に変動時間が３０秒の中小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が３０秒の中大当たりが規定されている。

【０６０９】

図１４４に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、第３制御例ではタイマ割込処理（図１５５参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の第２図柄保留球実行エリアに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。なお、第３制御

例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機１０の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。例えば、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。

【０６１０】

取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第２図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第２入球口６４０が「２秒間×２回」開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第２入球口６４０が「０．２秒間×１回」だけ開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第２入球口６４０開放時間や回数は任意に設定すれば良い。このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物６４０ａの動作内容（第２入球口６４０の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第２図柄の抽選結果が当たりであって電動役物６４０ａが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。尚、第２当たり乱数カウンタＣ４の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０６１１】

尚、第３制御例では、普通図柄（第２図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４０ａの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動開始タイミングから電動役物６４０ａの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を設定するように構成しても良い。上述したように、第３制御例では電動役物６４０ａの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物６４０ａの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第２図柄の抽選に基づいて実行される第２図柄の変動及び電動役物６４０ａの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物６４０ａの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊

技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図１５５参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１６６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０６１２】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。次に、図１４５（ａ）を参照して、第３制御例のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０ＲＯＭ２０２の内容について、説明する。図１４５（ａ）に示した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃ、および変動パターンテーブル２０２ｆｄ、時短付与テーブル２０２ｆｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆ、開放シナリオテーブル２０２ｆｇ、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈ、時短種別選択テーブル２０２ｆｉが少なくとも記憶されている。尚、ＲＯＭ２０２に記憶されている固定値データのうち、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃ、変動パターンテーブル２０２ｆｄ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。時短付与テーブル２０２ｆｅは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図１６７のＳ１６１２：Ｙｅｓ）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

【０６１３】

ここで、図１４７（ｄ）を参照して時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている内容について説明をする。図１４７（ｄ）は時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第３制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ，Ｄ）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりＣ）とを有しており、図１４７（ｄ）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。第３制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第１時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＡに当選した回数に応じて成立する第２時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＢに当選した回数に応じて成立する第３時短終了条件と、を有している。図１４７（ｄ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｆｅには複数の時短終了条件のそれぞれに対応した各種カウンタに設定する値が規定されており、上述した第１時短終了条件として設定する値は時短中カウンタ２０３ｈにセットされ、第２時短終了条件として設定する値は小当たりＡカウンタ２０３ｆｇにセットされ、第３時短終了条件として設定する値は小当たりＢカウンタ２０３ｆｈにセットされる。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ及びＢの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「３」の値をセットするように規定され、大当たりＤの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「１０」の値をセットするように規定されている。

【０６１４】

なお、上述した通り、第３制御例では、大当たり種別が大当たりＣの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与テーブル２０２ｆｅの大当たりＣには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせる

ことで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。なお、第３制御例では時短付与テーブル２０２ｆｅを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものでは無いため、時短付与テーブル２０２ｆｅからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与テーブル２０２ｆｅに値を規定するように構成しても良い。さらに、本第３制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態（第２時短）を設定するように構成しているが、第２時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択テーブル２０２ｆｉを参照して説明をする。なお、本第３制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を、時短付与テーブル２０２ｆｅでは無く、時短種別選択テーブル２０２ｆｉを参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与テーブル２０２ｆｅに第２時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。

【０６１５】

また、第３制御例では複数の時短終了条件として、上述した第１時短終了条件～第３時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄の変動回数が所定回数（例えば５０回）となった場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば８０回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しＶ入賞装置が作動した回数（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を合算した回数）が所定回数（例えば、１０回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物６４０ａの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口６３）に入球した球数が所定個数（例えば、５０個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。さらに、第３制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

【０６１６】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは

時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

【０６１７】

開放シナリオテーブル２０２ｆｇは、特別図柄の抽選によって大当たり或いは小当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において、可変入賞装置６５、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放パターン（各入賞装置に設けられた各種ソレノイドを動作させるパターン）をシナリオ化した開放シナリオが記憶されるデータテーブルであって、当選した大当たりに設定されている大当たり種別、或いは、当選した小当たりに設定されている小当たり種別に対応させて開放シナリオの内容が規定されている。このように、当選結果（大当たり或いは小当たり）および当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０）や開放動作内容（開放シナリオ）を異ならせることで、特典遊技の有利度合を複数段階設定することができるため、大当たり又は小当たりに当選した後も、遊技者に対してどの種別の当たりに当選したのかを楽しませることができる。開放シナリオテーブル２０２ｆｇには、当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応して当たり遊技中の開始インターバル期間（当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間）と、入賞装置の開放動作態様（開放動作される入賞装置の種別、１回の開放動作（ラウンド遊技）の秒数、総開放動作回数（ラウンド数））と、ラウンド間インターバル期間（ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間）と、終了インターバル期間（全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間（新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間））と、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１あるいは特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替えるための流路ソレノイド６５０ｋのオンオフ切替動作態様が、それぞれ規定されている。

【０６１８】

具体的には、当選した当たり種別が大当たりＡに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「１５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＡの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が１５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に多くの賞球が払い出される大当たり遊技となる。さらに、大当たり種別が大当たりＡの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定される大当たりであるため、大当たりＡは遊技者にとって最も有利となる特典が付与される大当たりである。次に、当たり種別が大当たりＢ，Ｃに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、

大当たり種別が大当たりＢ，Ｃの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に対して大当たりＡに対応する大当たり遊技の約１／３の賞球が払い出される大当たり遊技となる。また、大当たり種別が大当たりＢの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定され、大当たりＣの場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないように構成されているため、大当たりＢは大当たりＡよりも不利で大当たりＣよりも有利な特典が付与される大当たりとなる。

【０６１９】

当たり種別が大当たりＤに対応して、開始インターバル期間として「１秒」が、入賞装置の開放動作態様として「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド目」に開放動作し、「可変入賞装置６５」を「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技として、１ラウンド目は「０．１秒開放を０．５秒間の開放間インターバルを設けて１２回」開放し、２～１５ラウンド目は「２９秒間継続開放」する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。つまり、大当たりＤの開始インターバル期間と２ラウンド目が実行されるまでの期間（１ラウンド目のラウンド遊技内容（開閉動作態様）、及び、１ラウンド目終了後のラウンド間インターバル期間）に規定されている内容が、後述する小当たり遊技に規定されている内容と同一となるように構成している。このように構成することで、今回実行されている当たり遊技が大当たり遊技であるか小当たり遊技であるかを、１ラウンド目が終了するタイミングまで（小当たり遊技であればその小当たり遊技が終了するタイミングまで）遊技者に把握させ難くすることができる。これにより、小当たりに当選して小当たり遊技が実行されていると認識していた遊技者に対して意外性のある当たり遊技を提供することができる。なお、第３制御例では、大当たりＤは第２特別図柄によって大当たりに当選した場合に必ず選択される大当たり種別であり、且つ、第２特別図柄の抽選では殆どが小当たりに当選するように設定されている（図１４６（ｃ）参照）。よって、遊技状態として時短状態が設定され、第２特別図柄の変動を主に行う期間中は、特別図柄の変動が停止表示された後に何らかの当たり遊技が開始される。この場合において、大当たりに当選した場合も、小当たりに当選した場合も、同一の開放動作から開始される当たり遊技を実行するため、遊技者により何れの当たり（大当たり又は小当たり）に当選したのかを把握させ難くすることができる。

【０６２０】

加えて、第２特別図柄の抽選においては、大当たりに当選する確率の方が小当たりに当選する場合よりも低くなるように設定されており、又、大当たりＤに対応する大当たり遊技の終了後には時短状態が付与されるように設定されている。よって、大当たりに当選した遊技者に対して、小当たりに当選した場合よりも不利な特典が提供されることが無いため、意外性のある遊技（大当たりＤに対応した大当たり遊技）を、遊技者に有利な遊技とすることができるため、遊技者をより興奮させることができる。なお、大当たりＤに当選した場合と、各種小当たりに当選した場合とでは、第３図柄表示装置８１にて表示される変動表示（変動演出）として同一の演出態様が実行されるようにし、且つ、特別図柄の抽選結果を示す第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様により遊技者に抽選結果を識別され難くするために、特別図柄の停止表示タイミングと、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の停止表示タイミングを異ならせたり、特別図柄の停止表示タイミングと第３図柄の停止表示タイミングは同期させるが、その停止表示タイミング或いはその前後の期間において、第３図柄の表示をそれ以外の期間よりも遊技者が識別し難くするために、表示態様や表示領域を可変させたり、特別図柄の停止表示タイミングにおいて、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される演出用の図柄を第３図柄から普通図柄の変動表示に対応させた演出用普通図柄に切り替えたりすると良い。加えて、当たり遊技が実行された場合に開放動作する入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）と第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂを離れて配設し、特別図柄の停止表示タイミング（何れかの当たりに当選したことを遊技者に報知するタイミング）に第３図柄表示装置８１にてＶ入賞装置６５０を遊技者に

注目させる演出表示を実行したり、第３制御例のように第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示領域を第３図柄表示装置８１の表示領域よりも小さくし、第３図柄よりも第１図柄が視認し難くなるように構成すると良い。これにより、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか小当たりであるかを第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止表示態様により識別され難くすることができ、当たり遊技中も継続して大当たりに当選したことを期待させることができる。

【０６２１】

当たり種別が小当たりＡ，Ｂに対応して規定される内容には、小当たり遊技（１ラウンド遊技）に加え、その小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することにより、小当たり遊技終了後に継続して実行される大当たり遊技（２～１５ラウンド遊技）の開放シナリオも併せて規定されている。これにより、当選した小当たり種別の小当たり遊技内容と、その小当たり遊技終了後に実行し得る大当たり遊技内容とを確実に対応付けすることができるため、適正な遊技を提供することができる。具体的には、当たり種別が小当たりＡに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。また、当たり種別が小当たりＢに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。

【０６２２】

つまり、小当たりＢに対応する小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技は、上述した小当たりＡに対応する大当たり遊技よりもラウンド遊技数が少なくなるように設定されている。また、小当たり種別が小当たりＢの場合には、対応する大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定されるように構成されているため、小当たりＢは小当たりＡよりも不利な特典が付与される小当たりとなる。時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図１５１（ａ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈの内容について説明をする。図１５１（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈに規定されている内容を示した図である。具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４，１４０～２８７」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

【０６２３】

ここで、本第３制御例では、１回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４」である場合には、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａ（図１

４６（ａ）参照）を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈ（図１５１（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４０～１４４」である場合には、特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２（図１４６（ｃ）参照）を用いて実行される小当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈ（図１５１（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。上述した通り、本第３制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり（小当たり）判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり（小当たり）当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり（小当たり）当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。なお、本第３制御例では、１回の特別図柄抽選において取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、大当たり（小当たり）の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり（小当たり）判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり（小当たり）判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

【０６２４】

時短種別選択テーブル２０２ｆｉは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されている。ここで、図１５１（ｂ）を参照して、時短種別選択テーブル２０２ｆｉの内容について説明をする。図１５１（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｆｉに規定されている内容を示した図である。図１５１（ｂ）に示した通り、時短種別選択テーブル２０２ｆｉには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の全範囲（「０～９９」）に対して時短種別として時短Ａが規定されている。そして、時短Ａに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理が１回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる（特殊抽選を実行させる）ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれること無く大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態）を付与することができる。

【０６２５】

なお、図１５１（ｂ）に示した通り、本第３制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短Ａが必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に応じて時短Ａとは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９４」の範囲に対して時短種別として時短Ａを規定し、「９５～９９」の範囲に対して時短種別として時短Ａとは異なる時短Ｚを規定するように構成し、時短Ｚに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」が設定される時短終了条件を規定すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で時

短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態では無く、第２特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。次に、図１４５（ｂ）を参照して、本第３制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１４５（ｂ）は、第３制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１４５（ｂ）に示すように、本第３制御例におけるＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、小当たり開始フラグ２０３ｆｂ、小当たり中フラグ２０３ｆｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【０６２６】

つまり、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３（図９６（ｂ）参照）に対して、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、小当たり開始フラグ２０３ｆｂ、小当たり中フラグ２０３ｆｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり種別格納エリア２０３ｆａは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図１５８のＳ１０３０６：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される（図１５８のＳ１０３１０）。そして、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０の開放数が所定数に到達し（図１６８のＳ１１７０７：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されていないと判別した場合（図１６８のＳ１１７０８：Ｎｏ）に、格納されている小当たり種別が参照され（図１６８のＳ１１７０９）、参照した小当たり種別に対応した指示コマンドが設定される。なお、詳細な説明は省略するが、小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納された情報（小当たり種別を示すための情報）は、小当たり遊技終了時にクリアされるように構成されている。小当たり開始フラグ２０３ｆｂは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１６１のＳ１０４０４）。小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると識別されるとオフに設定される（図１６８のＳ１１７０３）。この小当たり開始フラグ２０３ｆｂは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０６２７】

小当たり中フラグ２０３ｆｃは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１６１のＳ１０４０４）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図１６８のＳ１１７２０）。この小当たり中フラグ２０３ｆｃは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、小当たり遊技が実行されている場合に、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図１

６１のＳ１０４０２）。Ｖ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球を検知すると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｆｅがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０６２８】

Ｖフラグ２０３ｆｅは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｆｅがオンであるかを判別し（図１６８のＳ１１７１６）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンであると判別した場合に（図１６８のＳ１１７１６：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図１６８のＳ１１７１８）。このＶフラグ２０３ｆｅは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｆｆは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されている場合にオンに設定される。第３制御例では、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０に入賞した球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した球に対応したＶ通過処理（図１６４参照）においてオンに設定される（図１６４のＳ１１２０７）。そして、Ｖ通過処理（図１６４参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンに設定しているか判別し（図１６４のＳ１１２０１）、オンに設定していると判別した場合は（図１６４のＳ１１２０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図１６４参照）のうちＳ１１２０２～Ｓ１１２０８の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が複数の球を検知した場合であっても、最初に検知した球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。

【０６２９】

時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図１６７のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図１６７のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている値（１００）が設定される（図１６７のＳ１１６１４）。そして、特別図柄変動処理（図１５６のＳ１０１０４）にて実行される更新処理（図１６０のＳ８２５３）においてカウンタの値が参照され（図１６０のＳ１０６０１）、カウンタの値が０よりも大きいと判別した場合に（図１６０のＳ１０６０１：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別すると（図１６０のＳ１０６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１６０のＳ１０６０５）。なお、第３制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図１６２のＳ１０５０５）。このように、複数の時短終了条件のうち、時短カウンタ２０３ｈの値を参照した時短終了条件（第１時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、時短カウンタ２０３

ｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０６３０】

小当たりＡカウンタ２０３ｆｇは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＡが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図１６７のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図１６７のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている値（１）が設定される（図１６７のＳ１１６１４）。そして、特別図柄変動処理（図１５６のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図１６１のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理（図１６２のＳ１０４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＡであると判別した場合に（図１６２のＳ１０５０２：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０であると判別すると（図１６２のＳ１０５０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１６２のＳ１０５０７）。なお、第３制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図１６０のＳ１０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を参照した時短終了条件（第２時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０６３１】

小当たりＢカウンタ２０３ｆｈは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＢが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図１６７のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図１６７のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている値（３）が設定される（図１６７のＳ１１６１４）。そして、特別図柄変動処理（図１５６のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図１６１のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理（図１６２のＳ１０４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＢであると判別した場合に（図１６２のＳ１０５１０：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であると判別すると（図１６２のＳ１０５１２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１６２のＳ１０５０７）。なお、第３制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図１６０のＳ１０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を参照した時短終了条件（第３時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑

制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０６３２】

次に、図１５２（ａ）を参照して、本第３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図１５２（ａ）は、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図１５２（ａ）に示した通り、本第３制御例のＲＯＭ２２２は、上述した第２制御例のＲＯＭ２２２（図１０１（ａ）参照）に対して、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａと、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂとを削除し、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａは、特別図柄変動の変動時間に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果（大当たり判定の判定結果と、時短当選判定の判定結果）を示唆（報知）するための態様として複数の態様の中から１の態様が選択される。この抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａは、第１特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（特図１変動演出）の演出態様を設定するための特図１演出態様設定処理（図１６９のＳ１４８９３参照）において参照される（図１６９のＳ１９５０２参照）。ここで、図１５３を参照して、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている内容について説明をする。図１５３は、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている内容を模式的に示した図である。図１５３に示した通り、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａには、大当たり判定時の遊技状態と、大当たり判定結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる抽選結果報知態様が規定されており、選択された報知態様を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。

【０６３３】

具体的には、大当たり判定時の遊技状態が通常状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選しなかった場合であって、大当たり判定結果が「大当たりＡ（１５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「６５～７９」の範囲に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりＢ，Ｃ（５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「５～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９８」の範囲に対して「大当たり非当選報知」が規定されており、「９９」の値に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されている。一方、大当たり判定時の遊技状態が時短状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選した場合であって、大当たり判定結果が「大当たりＡ，Ｄ（１５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりＢ，Ｃ（５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されており、「１０～９９」の値に対して「大当たり非当選報知」が規定されている。

【０６３４】

次に、図１５２（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１５２（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、変動開始フラグ２２３ｃ、停止種別選択フラグ２２３ｄ、演出カウンタ２２３ｅ、遊技状態格納エリア２２３ｆ、時短情報更新エリア２２３ｇ、仮当たり判定フラグ２２３ｈ、仮時短情報更新エリア２２３ｉ、仮時短終了フラグ２２３ｊ、時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍ、時短終了前変動フラグ２２３ｎ、状態演出カウンタ２２３ｏ、その他メモリエリア２２３ｚ、が少なくとも設けられている。入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３の入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）が実行される場合に、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第１エリアから順に格納されていく、なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置１１０の先読み処理（図１１１のＳ６５３）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１６６参照）にて実行される外部出力処理（図１６６のＳ１１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図６６のＳ４９０４，Ｓ４９０８参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【０６３５】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第３制御例では入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【０６３６】

具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図１１４のＳ４１８２参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納すると共に、格納後の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０６３７】

なお、主制御装置から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値を示す情報でも良いし、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。変動開始フラグ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図１１４のＳ４２０４参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図６６のＳ４９０２，Ｓ４９０６参照）。変動開始フラグ２２３ｃがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（図１６６のＳ１１５０１）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図１１４のＳ４２０７参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図６６のＳ４９１０参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図６６のＳ４９１１）。

【０６３８】

演出カウンタ２２３ｅは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の

演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図１６６参照）が実行される毎に更新される。第３制御例では、演出カウンタ２２３ｅとして複数のループカウンタ（例えば、０～９９の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を有しており、各カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。具体的には、例えば、メイン処理（図１６６参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。遊技状態格納エリア２２３ｆは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｆに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第３制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第３制御例では電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（主制御装置）７（図１６５参照）にて状態コマンドが設定されるため（図１６５のＳ１１４１２）、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア２２３ｆに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図１６２のＳ１０５０９、図１６０のＳ１０６０７、図１６７のＳ１１６１６等）。

【０６３９】

時短情報更新エリア２２３ｇは、時短状態の終了条件と、各終了条件に対する進捗状況（終了条件の対象となる事象（例えば、特別図柄の変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ａに格納される情報（時短状態の終了条件及び進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａが選択される。この時短情報更新エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図１６７のＳ１１５０４）にてエンディング演出の終了タイミングと判別し（図１６７のＳ１１６１２）、時短状態の終了条件を設定した場合に（図１６７のＳ１１６１４）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための終了条件が設定される。そして、音声ランプ制御装置１１３の時短更新処理において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を受信したと判別した場合に、受信した更新情報に対応させて現在の時短状況が更新される。この時短情報更新エリア２２３ｇ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｇには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）毎の当選回数（Ｖ入賞装置６００の動作を開始した回数）、小当たり当選回数（各小当たり種別の当選回数を合算した合算当選回数）等）に対応して情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。

【０６４０】

第３制御例では、この時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている情報を用いて、複数の終了条件の中から他の終了条件よりも成立し易い終了条件を判別したり、各終了条件が成立するまでの残実行回数を判別したりするように構成している。さらに、時短情報更

新エリア２２３ｇに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第３制御例では、時短情報更新エリア２２３ｇに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア２２３ｇに格納するように構成しても良い。上述した通り、第３制御例では、時短設定情報と、更新情報と、を区分けして記憶（格納）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短設定情報として記憶した情報を直接更新するように構成しても良い。このように構成することで、時短情報更新エリア２２３ｇの容量を削減することができる。

【０６４１】

仮当たり判定フラグ２２３ｈは、特別図柄の抽選（変動）が実行される前の入賞情報（保留記憶されている入賞情報）に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで保留記憶されている入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すものである。この仮当たり判定フラグ２２３ｈは、主制御装置１１０の先読み処理にて取得された入賞情報コマンドを、音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に実行される入賞情報関連処理において、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドの入賞情報に当たり情報があると判別した場合に、オンに設定される。そして、入賞情報関連処理において参照され、オンに設定されていると判別した場合は、以降に受信した入賞情報コマンドに対する各種判別処理をスキップするように構成している。また、変動表示設定処理にて実行される演出設定処理においても参照され、オンに設定されていると判別した場合は、状態表示態様を示す表示用状態表示コマンドを設定するための処理をスキップするように構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報や、大当たり終了時点において保留記憶されている入賞情報の中に、大当たりに当選する入賞情報が含まれている場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。

【０６４２】

なお、第３制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合と、大当たり遊技の終了した場合とで入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、それ以外のタイミングとして、例えば、停電等でパチンコ機１０の電源がオフとなった後に、主制御装置１１０の立ち上げ処理（主制御装置）７（図１６５参照）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている各入賞情報を示すための復帰時入賞情報コマンドを設定し、全て音声ランプ制御装置１１３へと送信するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で上述した復帰時入賞情報コマンドを受信した場合に、上述した入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、第３制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合や、大当たり遊技が終了した場合に、必ず入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定の禁止条件が成立している場合には入賞情報の内容を判別しないように構成しても良い。この場合、所定の禁止条件としては、例えば、パチンコ機１０が複数の演出モードを有しており、そのうちの１の演出モードが設定されている場合に成立する演出モード禁止条件や、特別図柄の抽選結果として大当たり以外（外れ）が所定回数（例えば、５００回）連続した場合に成立するハマリ中禁止条件や、入賞情報に含まれる大当たり抽選結果（当否判定結果）に基づいて複数の特別図柄変動に跨がって実行される連続演出が実行されている間に

成立する連続演出中禁止条件や、その連続演出が終了してからの所定期間（例えば、特別図柄の変動が２回実行されるまでの期間）の間に成立する多発禁止条件等を設けると良い。

【０６４３】

このように構成することで、入賞情報に基づいて事前に判別された内容に応じた演出（所謂、先読み演出）を実行可能な期間と、実行不能な期間とを設定することができるため、遊技者に対して先読み演出が実行されなかった場合であっても大当たりへの期待感を維持することができる。なお、上述した禁止条件が成立している場合に、入賞情報の内容を判別する頻度を低くするように構成しても良いし、禁止条件が成立していない場合に、必ず入賞情報の内容を判別するのでは無く、入賞情報の内容を判別する頻度を高くするように構成しても良い。さらに、上述した禁止条件が成立しているか否かは遊技者に把握されないように構成すると良い。仮時短情報更新エリア２２３ｉは、入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に応じて事前に更新させた時短情報（仮時短情報）を一時的に格納するためのデータ領域である。第３制御例では、この仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納されている仮時短情報を参照して、時短状態が終了するタイミングを事前に判別可能に構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報によって、時短終了条件が成立する場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。時短下限フラグ２２３ｋは、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。

【０６４４】

このように、時短終了条件が成立するまでの進行具合に応じてオンに設定されるフラグを設け、そのフラグの設定状況に応じて演出態様を可変させるように構成することで、遊技者に対して、時短終了条件が成立するタイミングを予測させることが可能となる。よって、時短状態の終了タイミングを示唆する演出の演出効果を高めることができる。なお、第３制御例では、時短終了条件が成立するまでの進行具合を２段階で判別するように構成しているが、より多くの段階を設けても良い。この場合、例えば、時短状態が設定されている状態において特別図柄の変動が１０回実行される毎にその状態を識別可能なフラグ（カウンタ）を設け、そのフラグ（カウンタ）に応じて演出態様を可変するように構成すれば良い。準終了条件フラグ２２３ｍは、特別図柄の抽選によって小当たりに当選したこと基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。時短終了前変動フラグ２２３ｎは、時短状態が終了する（時短終了条件が成立する）前の変動が実行されることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態が終了する１つ前の変動が実行されることを示すものである。具体的には、複数設定される時短状態の終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて設定される時短終了条件が成立するまでの期間（変動回数）が残り１回となった場合にオンに設定される。この時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンに設定されている状態で変動表示設定処理（図６６参照）を実行することで、当該変動が時短状態の最終変動と判別することが可能となり、時短状態の最終変動に対応した演出を実行することができる。

【０６４５】

なお、第３制御例では、時短が終了する前の変動が完了した（実行された）ことを判別するために、時短終了前変動フラグ２２３ｎを設定するようにしているが、それ以外にも

、例えば、第２特別図柄の入賞情報を保留記憶可能な構成を設け、保留記憶されている入賞情報に対しても先読み処理（図１１１参照）を実行するように構成し、その先読み処理の結果を示す入賞コマンドを受信するように構成し、受信した入賞コマンドに基づいて、小当たり当選する第２特別図柄の入賞情報を事前に判別するように構成する。そして、事前判別の結果に基づいて、時短状態の終了条件が成立する小当たり当選が実行される特別図柄変動の前の変動が実行される場合に、時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンになるような構成を追加しても良い。これにより、複数の時短終了条件を有する遊技機において、確実に時短終了条件が成立する１つ前の特別図柄変動を判別することができる。状態演出カウンタ２２３ｏは、音声ランプ制御装置１１３によって実行される各種演出の演出態様を設定する際に用いられる各種抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理が実行される毎に１ずつ更新される。状態演出カウンタ２２３ｏは、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一のループカウンタで構成されている。なお、詳細な構成については、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一であるため省略する。このように、特定の規則性（当否判定結果、各種フラグの設定状況）に応じて特定の表示態様を選択する場合において、ランダムに更新される値（状態演出カウンタ２２３ｏの値）に基づいて選択される表示態様を更に詳細に区分けするように構成することで、表示態様の多様化を図るとともに、選択される表示態様（第３図柄表示装置８１に表示される表示態様）によって現在の遊技状態（時短状態の更新状況）を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【０６４６】

次に図１５４を参照して、第３制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図１５４は、第３制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図１５４に示した通り、第３制御例におけるパチンコ機１０は、上述したように通常状態中（通常状態中）は、左打ち遊技が行われ第１入球口６４を狙う特１（特図１）遊技が実行される。ここで、第１入球口６４へと遊技球が入球し、第１特別図柄抽選が実行されると、まず、時短当選の判定が行われる。そして、時短当選の判定にて時短当選しないと判定された場合は、遊技状態が通常状態のまま第１特別図柄抽選の大当たり判定が実行される。そして、通常状態において第１特別図柄の大当たりに当選すると、当選した大当たり種別によって大当たり終了後に異なる遊技状態へと移行する。具体的には、当選した大当たりの大当たり種別が大当たりＣ（全体の５０％）である場合は、大当たり終了後に再度通常状態が設定され、大当たり種別が大当たりＡまたは大当たりＢである場合は、大当たり終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態（時短状態）へと移行する。なお、通常状態中において第２入球口６４０に球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行し、大当たりに当選した場合はその大当たり終了後に遊技状態として、通常状態が設定されるように構成している。これは、図１３６を参照して上述した通り、第３制御例のパチンコ機１０は通常状態中（通常遊技中）に右打ち遊技を行ったとしても第２入球口６４０に球が入球しない（し難い）ように構成していることから、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行される行為を不正行為とみなし、不正行為を行った遊技者に対して有利な遊技を行わせないための対策である。後述するように、第３制御例では時短状態中では第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選（遊技）を行わせることができるように構成しているため、不正行為を行って第２特別図柄の抽選を行われる虞があった。そこで、上述した対策を施すことにより、不正行為により第２特別図柄の抽選が行わせることを抑制することができる。

【０６４７】

さらに、第３制御例では、第２特別図柄の入賞情報（第２入球口６４０に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶する構成を有していないため、例えば、時短状態中（電動役物６４０ａが突出位置に動作され易い状態中）に第２特別図柄の入賞情報を保

留記憶し、その保留記憶された入賞情報に基づいて通常状態中の第２特別図柄の抽選（変動）が実行されてしまうことが無い。これにより、正常な遊技を行っている場合に、遊技状態として通常状態が設定されている状態において、第２特別図柄の抽選（変動）が実行されることを確実に防止することができる。一方で、通常状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄抽選において時短当選した場合（時短当選の判定で時短当選したと判定された場合）は、時短状態にて大当たり判定が実行される。この状態にて実行された大当たり判定にて大当たり当選した場合は、その大当たり遊技終了後に、１００％の割合で時短状態が設定される。また、第１特別図柄抽選において実行される時短当選の判定で時短当選した場合には、当該第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定されるように構成しているため、引き続き通常状態の遊技（左打ち遊技）が実行される。特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作（突出動作）により第２入球口６４０に容易に球を入球させることが可能な期間時短状態が継続するように時短状態が設定されるため、右打ち遊技が行われ第２入球口６４０を狙う特２遊技が実行される。

【０６４８】

ここで、第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選（当選確率１４０／１０００）した場合は、小当たり遊技としてＶ入賞装置６５０が開放動作され、Ｖ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで（球が特定領域を通過することで）、大当たり遊技が開始される。第３制御例では、小当たり遊技経由で大当たり遊技が設定（実行）された場合には、その大当たり遊技終了後に、遊技状態として必ず時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技経由の大当たりを獲得した遊技者に対して不快感を与えることを無くすことができる。なお、第３制御例では第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）によって、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性（Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知する可能性）が異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。加えて、第３制御例では、大当たり当選に基づいて設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）として、特別図柄（第１特別図柄或いは第２特別図柄）の変動回数（抽選回数）が規定変動回数（１００回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件（第１時短終了条件）と、特別図柄（第２特別図柄）の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数（小当たり当選に基づいて動作されるＶ入賞装置６５０の動作回数）が規定動作回数に到達した場合に成立する動作回数終了条件（第２時短終了条件）と、が設定されている。また、第２時短終了条件は、更に、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（実行される小当たり遊技）に応じてそれぞれ設定されるように構成している。そして、時短状態が設定されている状態（状況）において、上述した第１時短終了条件、或いは、第２時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄の大当たり抽選に当選（１種当たりに当選）、或いは、特別図柄の抽選にて小当たりに当選し、当選した小当たりに応じた小当たり遊技（小当たり種別に応じた小当たり遊技）中に、球を特定領域に通過させ大当たりを獲得（２種当たりを獲得）した場合には、時短状態が繰り返し設定される。

【０６４９】

一方、時短状態が設定されている状態（状況）において、１種当たり、或いは２種当たりを獲得する前に上述した第１時短終了条件（特別図柄の変動回数に応じた終了条件）或いは第２時短終了条件（小当たり当選（Ｖ入賞装置６５０の動作）に応じた終了条件）の何れかが成立した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行（設定）される。このように構成された第３制御例のパチンコ機１０は、時短状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、時短状態を終了させる可能性（第２時短終了条件が成立する可能性）と、２種当たりを獲得する可能性の両方を遊技者に提供することができる。よって、時短状態中に実行される遊技（第２特別図柄の抽選）に対する遊技者の興味を高め、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、第３制御例では図１５４に示した通り、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の

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

【０６５０】

＜第３制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図１５５から図１６８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（第３制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理（主制御装置）７とメイン処理とを説明する。なお、本第３制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理のうち、上述した第２制御例と同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１５５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３制御例では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０６５１】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）の更新を実行する（Ｓ１０１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第３制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９，２３９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＣ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０１０４）。その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０１０５）。尚、特別図柄変動処理の詳細は、図１５６を参照して後述する。始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０１０７）。尚、始動入賞処理（Ｓ１０１０５）、普通図柄変動処理（Ｓ１０１０６）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０１０７）の詳細な内容については、上述した第２制御例における始動入賞処理、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０１０７）を実行し

た後は、Ｖ入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行する（Ｓ１０１０８）。その後、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３への入賞に伴うＶ通過処理を実行する（Ｓ１０１０９）。尚、Ｖ入口通過処理及びＶ通過処理の詳細は、図１６３及び図１６４を参照して後述する。

【０６５２】

次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図１５６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）について説明する。図１５６は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）は、タイマ割込処理（図１５５参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１０２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当たり遊技の開始を示す期間（オープニング期間）と、大当たり遊技中の期間（ラウンド遊技期間）と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選（変動）が開始されるまでの猶予期間（エンディング期間）と、が含まれる。ここで、現在が大当たり中であるか否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されているかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０６５３】

特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ１０２０２）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ１０２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）と第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ１０２０３）。そして、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きいか判別する（Ｓ１０２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ１０２０４：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を減算し（Ｓ１０２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２０６）。Ｓ１０２０６の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２０７）。その後、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）の処理を実行し、本処理を終了する。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ１０２０４：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ１０２１１）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ１０２１１：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。

【０６５４】
一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ１０２１１：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ１０２１２）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２１３）。Ｓ１０２１３の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２１４）。その後、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ１０２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ１０２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０２１１）。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ１０２１５：Ｎｏ）、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｓ１０２１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１０２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止図柄に対応した表示態様（停止表示）を設定する（Ｓ１０２１７）。停止表示の設定は、図１５９を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２５２）によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、第３制御例では、Ｓ１０２１７の処理において設定された停止表示を所定期間（０．５秒）第１図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様（停止表示）を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第１図柄の内容を認識させることができる。

【０６５５】
上述した第１図柄の停止態様を表示する所定期間（確定期間）として、第３制御例では０．５秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１図柄が変動中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、その点滅表示を行う際の１回の点灯表示期間（例えば、０．２秒）よりも長い期間を上述した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第１図柄が変動中であるか停止中（確定中）であるかを遊技者に容易に判別させることができる。Ｓ１０２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄判定処理（図１５８のＳ１０２０９参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の判別結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ１０２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ１０２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊと大当たり中フラグ２０３ｋとをオンに設定し（Ｓ１０２１９）、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１０２２０）、Ｓ１０２２１の処理へ移行する。Ｓ１０２２１の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ１０２２１）、本処理を終了する。

【０６５６】
つまり、第３制御例では、Ｓ１０２２０の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第１図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した第３制御例のように、特別図柄（第１図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した

大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置６５が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から１つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（１００回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第３図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

【０６５７】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当たりに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。一方、Ｓ１０２１８の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２１８：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１０２２２）。Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ１０２２３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｎｏ）、小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）をスキップして、本処理を終了する。

【０６５８】

以上、説明をしたように、第３制御例の特別図柄変動処理（図１５６のＳ１０１０４）では、第１特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無よりも優先して（先に）、第２特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無を判別するように構成している（図１５６のＳ１０２０４の処理）。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第２特別図柄は遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能（変動容易）となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能（変動困難）となる第２特別図柄のほうが、第１特別図柄よりも変動（抽選）を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。このように構成されたパチンコ機１０において、万が一、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図１５５参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、第３制御例では第１特別図柄の抽選（変動）よりも第２特別図柄の抽選（変動）のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように（小当たりに当選し易くなるように）構成しているため、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタ

イマ割込処理（図１５５参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。これに対して、第３制御例では、第１特別図柄、或いは第２特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い（小当たりの当選確率が第１特別図柄よりも高い、実際に抽選（変動）が実行され難い）特別図柄（第３制御例では第２特別図柄）の抽選（変動）条件を優先して（最初に）判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。

【０６５９】

次に、図１５７を参照して、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）の処理内容について説明をする。図１５７は、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）の処理内容を示したフローチャートである。図１５７に示した通り、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）は、上述した第２制御例における時短抽選処理（図１０６のＳ８００６参照）に対して、時短抽選を実行するための条件と、時短抽選の抽選結果（時短当選の有無）を判定する際に参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。時短抽選処理（Ｓ１０２０８）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ１８１０３）、通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（Ｓ１８１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合は（Ｓ１８１０３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈに基づいて抽選結果（時短当選の判定結果）を取得し（Ｓ１８１０４）、時短当選したかを判別し（Ｓ１８１０５）、時短当選したと判別した場合は（Ｓ１８１０５：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０２ｆｉに規定されている内容に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に１を設定し（Ｓ１８１０６）、本処理を終了する。また、Ｓ１８１０５の処理において時短当選していないと判別した場合は（Ｓ１８１０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第３制御例では、特別図柄種別に関わらず、特別図柄抽選が通常状態にて実行される場合を時短当選判定の実行条件としている。そして、本第３制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として、通常状態と時短状態との２種類を設定可能に構成している。つまり、第３制御例では、時短状態が設定されていない状態で実行される特別図柄抽選の全てにおいて、時短当選の判定が実行されるように構成している。よって、遊技者に対して常に時短状態が設定される可能性を持たせたまま遊技を行わせることができる。

【０６６０】

なお、上述した通り、本第３制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合には、その時短当選に基づいて設定される時短状態が、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行される期間のみ設定されるように構成していることから、大当たり当選しない限り時短当選したか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。次に、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）の処理内容について、図１５８を参照して説明をする。図１５８は、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）は、上述した特別図柄変動処理（図１５６のＳ１０１０４参照）において、時短抽選処理（図１５７のＳ１０２０８参照）が実行された後に実行される処理であって、特別図柄抽選における大当たり判定（小当たり判定）を行うための処理が実行される。図１５８に示した通り、この特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）は、上述した第２制御例における特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）に対して、小当たり判定された場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。なお、図１５８では、上述した特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）と同一の処理内容に対して、説明の便宜上、異なる符号を付しているが記載内容が同一の処理についてはその処理内容は同一である。特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ１０３０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｆｈに基づいて抽選結果（大当たり（小当たり）判定結果）を取得し（Ｓ１０３０２）、取得した抽選結果が大当たり当

選であるかを判別する（Ｓ１０３０３）。大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ１０３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ１０３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ１０３０５）、本処理を終了する。

【０６６１】

一方、Ｓ１０３０３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ１０３０３：Ｎｏ）、次いで、小当たり当選しているかを判別し（Ｓ１０３０６）、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ１０３０６：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１０３０７）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ１０３０８）、本処理を終了する。なお、詳細な図示は省略しているが、Ｓ１０３０５の処理、及びＳ１０３０８の処理では、当該特別図柄抽選にて時短当選した場合と、時短当選していない場合とで異なる当たり図柄をセットするように構成している。つまり、第１図柄表示装置３７には、特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄の表示態様として、時短当選の有無と当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）の有無とを複合した表示態様を設定可能に構成している。次に、図１５９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）について説明する。図１５９は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）の内容を示したフローチャートである。図１５９に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）では、特別図柄変動の開始を設定する前に更新処理（Ｓ８２５３）を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させることができる。さらに、本第３制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンが選択されてから、実際に特別図柄変動が開始されるまでの間に、更新処理（Ｓ８２５３）を実行するように構成している。よって、特別図柄抽選が実行された時点における遊技状態に対応させて特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを選択することができるため、遊技者に対して、更新処理（Ｓ８２５３）が実行されたことにより遊技状態が切り替わった場合であっても、実行される特別図柄変動の変動パターンによって現在の遊技状態を予測させ難くすることができる。

【０６６２】

また、時短状態が終了した後に実行される特別図柄変動であっても、その特別図柄変動に対応する特別図柄抽選が時短状態中に実行された場合であれば、特別図柄変動の変動パターンを時短状態中に参照されるデータテーブルを用いて決定することができるため、例えば、時短状態中に実行される特別図柄抽選に基づいてのみ付与可能な特典を有しているパチンコ機１０において、その特典が付与されることを示すための専用演出を時短状態中に選択される特別図柄変動の変動パターンに対応して規定しておくだけで円滑に専用演出を実行することができる。なお、これに限ること無く、例えば、図１５９のＳ８２５２の処理が実行されるよりも前に更新処理（Ｓ８２５３）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンを選択するよりも前に時短状態を終了させることが可能となるため、例えば、通常状態と時短状態とで異なる変動パターンを選択可能に構成されたパチンコ機１０において、選択された変動パターンに基づいて、時短状態中に特別図柄抽選の大当たり判定が実行されたか否かを判別されてしまうことを抑制することができる。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ（図１４７（ａ）参照）を参照して大当たり種別を決定し（Ｓ８２５１）、Ｓ８２０３の処理に移行する。一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、特別図柄の抽選

結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０９）。Ｓ８２０９の処理において特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆ（図１４８参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ８２５４）、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【０６６３】

また、Ｓ８２０９の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていない、即ち、特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９）、Ｓ８２５４の処理をスキップし、Ｓ８２０３の処理に移行する。Ｓ８２０３の処理では、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得する（Ｓ８２０３）。次に、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在の遊技状態（通常状態、時短状態）を特定し、特定した遊技状態に対応したデータテーブルを変動パターン選択テーブル２０２ｆｄから読み出す（Ｓ８２５２）。そして、Ｓ８２０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ８２５２の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｆｄ（図１４９（ａ）参照）が有するデータテーブルとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、Ｓ８２０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、更新処理を実行する（Ｓ８２５３）。更新処理（Ｓ８２５３）の詳細な説明については、図１６０を参照して後述する。そして、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０６６４】

次に、図１６０を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（図１５９のＳ１０２１０参照）にて実行される更新処理（Ｓ８２５３）の処理内容について説明をする。図１６０は、更新処理（Ｓ８２５３）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ８２５３）では、上述した第２制御例における更新処理（図１０８のＳ２５３参照）と同様に、遊技状態（時短状態）を終了させるための終了条件に関する情報を更新するための処理と、更新後の情報が終了条件を満たしているかを判別するための処理と、終了条件を満たしていると判別した場合に遊技状態（時短状態）を終了させる処理と、が実行される。図１６０に示した通り、本第３制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態と、を設定可能に構成しているため、更新処理（Ｓ８２５３）では、時短状態を終了させるための時短終了条件に関する情報を更新し、更新後の情報に基づいた処理を実行するように構成している。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し、時短終了条件が成立したかを判別し、その判別結果に基づいて時短状態を終了させる処理（時短終了条件が成立したか否かの判別を実行する際に参照される各種カウンタの値をクリアする処理）が実行される。この更新処理（Ｓ８２５３）は、タイマ割込処理（図１５５参照）の特別図柄変動処理（図１５６参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。更新処理（Ｓ８２５３）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ１０６０１）。Ｓ１０６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ１０６０２）、Ｓ１０６０３の処理へ移行する。

【０６６５】

Ｓ１０６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ１０６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ１０６０４）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ１０６０５）、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇおよび小当たりＢカウンタ２０３ｆｈを０に設定する（Ｓ１０６０６）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ１０６０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動処理（図１５６参照）へ戻る。以上、説明をしたとおり、第３制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、更新処理（図１６０参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり用時短更新処理（図１６２参照）により判別されるように構成している。そして、何れかの処理において、複数設定される時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【０６６６】

なお、第３制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図１６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）について説明する。図１６１は、小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）は、タイマ割込処理（図１５５参照）の特別図柄変動処理（図１５６参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されるとＶ入賞装置６５０を球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。

【０６６７】

即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが第３制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（２種当たり）が実行

（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ１０４０１）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ１０４０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（１５ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＢ（５ラウンド時短有大当たり）であると判別する（図１４８参照）。つまり、第３制御例では、小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり（２種当たり）の大当たり遊技の内容と、特別図柄の抽選によって大当たり（１種当たり）に当選した場合に実行される大当たり遊技とで同一の大当たり遊技が実行されるように、２種当たりを獲得した場合に（特定領域を球が通過した場合に）、１種当たりにおいて設定される大当たり種別（大当たりＡ或いはＢ）が実行された小当たりの種別に応じて設定されるように構成されている。

【０６６８】

このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、第３制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図１６１に戻り、説明を続ける。Ｓ１０４０２の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ１０４０３）、小当たり開始フラグ２０３ｆｂと小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定する（Ｓ１０４０４）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（Ｓ１０４０５）、本処理を終了する。この小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）は、小当たりに当選した場合に成立し得る時短状態の終了条件である当選回数終了条件に対応する時短情報を更新するための処理と、時短情報を更新したことにより当選回数終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための処理と、を実行するためのものであって、その詳細は図１６２を参照して後述する。ここで、図１６２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）について説明する。図１６２は、小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）は、タイマ割込処理（図１５５参照）の特別図柄変動処理（図１５６参照）の小当たり開始設定処理（図１６１参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【０６６９】

小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１０５０１）。即ち、現在が時短状態であるかを判別する。Ｓ１０５０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１０５０１：Ｎｏ）、時短状態以外の遊技状態において小当たりに当選した状態であるため、時短情報を更新するために本処理を全てスキップし、本処理を終了する。なお、第３制御例では、時短状態が設定されている状態以外では小当たりに当選することが無いように（第２特別図柄の抽選（変動）が実行されないように）構成しているため、Ｓ１０５０１の処理にて時短状態が設定されていない状態であると判別した場合に、エラー報知（異常報知）を実行するためのエラーコマンドを設定するように構成しても良い。一方、Ｓ１０５０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よ

りも大きい、即ち、時短状態が設定されている状態であると判別した場合は（Ｓ１０５０１：Ｙｅｓ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」であるかを判別する（Ｓ１０５０２）。ここで、Ｓ１０５０２の処理では、特別図柄判定処理（図１５８参照）のＳ１０３１０の処理において小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納された小当たり種別を読み出して判別を実行する。Ｓ１０５０２の処理において、今回の小当たり種別が「小当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ１０５０２：Ｙｅｓ）、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値を１減算し（Ｓ１０５０３）、減算後の小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０であるかを判別し（Ｓ１０５０４）、０であると判別した場合は（Ｓ１０５０４：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＡに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、変動回数終了条件が成立するまでの期間を計測していた時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ１０５０５）、各種当選回数終了条件を計測していた小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈのそれぞれの値を０に設定し（Ｓ１０５０６）、遊技状態として通常状態を設定する（Ｓ１０５０７）。

【０６７０】

上述したＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理を実行することにより、複数設定される時短終了条件のうち、１つの時短終了条件が成立した場合に、他の時短終了条件が成立するまでの期間を計測するためのカウンタの値をそれぞれ時短終了条件が成立したことを示す値に設定することができるため、時短終了条件が成立した後に（遊技状態として通常状態が設定された後に）、時短情報を更新するための処理（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、時短カウンタ２０３ｈの値を更新するための処理）が実行されることを確実に防止することができる。よって、不必要な処理が実行されることを抑制できるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、第３制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。

【０６７１】

Ｓ１０５０７の処理を終えると、次に、減算された各小当たりカウンタの値に対応する残時短回数コマンドを設定し（Ｓ１０５０８）、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１０５０９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ１０５０８及びＳ１０５０９で設定されたコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、受信した残時短回数コマンドに基づいて時短情報を管理し、時短状況（時短状態が終了するまでの期間）を示唆（報知）するための状態表示態様を設定する。また、受信した状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を把握する。一方、Ｓ１０５０４の処理において、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ１０５０４：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。上述したＳ１０５０

２の処理に戻り説明を続ける。Ｓ１０５０２の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」では無い（「小当たりＢ」である）と判別した場合は（Ｓ１０５０２：Ｎｏ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」であるかを判別し（Ｓ１０５１０）、「小当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ１０５１０：Ｙｅｓ）、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を１減算し（Ｓ１０５１１）、その後、減算した小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であるかを判別する（Ｓ１０５１２）。Ｓ１０５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０５１２：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＢに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、上述したＳ１０５０５の処理へ移行し、時短状態を終了させるための処理を実行する。

【０６７２】

一方、Ｓ１０５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ１０５１２：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。Ｓ１０５１０の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」では無い場合は（Ｓ１０５１０：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。以上説明をした通り、第３制御例では小当たりに当選した特別図柄の変動時間が経過した場合に、その小当たり当選に対応するカウンタの値を減算し、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無を判別するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行される前に当選回数終了条件により時短状態を終了させることが可能となる。よって、変動回数終了条件、当選回数終了条件の何れの時短終了条件が成立した場合であっても、時短状態を終了させるタイミングに大きな差が発生することを防止することができる。具体的には、第３制御例では、変動回数終了条件、即ち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示が終了したタイミングで時短状態が終了するように構成され、当選回数終了条件、即ち、特別図柄の抽選で小当たりに当選した当選回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示後の、小当たり遊技の開始設定タイミングで時短状態が終了するように構成されている。

【０６７３】

つまり、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、対応する特別図柄の変動が停止した直後に時短状態が終了するように構成している。これにより、今回設定された時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、時短状態が終了したか否かを遊技者が判別するためには、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動時間の長短や、電動役物６４０ａの開放パターンを識別する必要があるが、例えば、第３制御例のように小当たり開始設定時（小当たり遊技が開始される直前）に時短状態を終了するように設定することで、小当たり遊技が開始された直後には時短状態が終了したか否かを判別し難くすることができる。なお、第３制御例では、複数の時短終了条件のうち、変動回数終了条件と当選回数終了条件との何れの終了条件が成立した場合にも、略同一のタイミング（遊技者が判別困難な程度の時間差を含む概念）で時短状態を終了させるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第１図柄）の確定表示直後に時短状態を終了させ、当選回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第１図柄）の確定表示後に実行される小当たり遊技終了後に時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間中を時短状態とすることができる。よって、小当たり遊技中は今回の小当たり当選によって時短状態が終了したのか否かを遊技者が判別することができず、小当たり遊技が終了するまで（２種当たりを獲得したか否かの遊技結果が報知されるまで）、時短状態が終了したのか否かを分かり難くすることができる。さらに、第３制御例のように、小当たり遊技中に２種当たりを獲得可能な遊技性を有するパ

チンコ機１０では、小当たり遊技終了後に時短状態が終了したか否かを遊技者に報知するように構成することで、今回の小当たり遊技が時短状態を終了させる小当たり当選に基づくものでは？と予測しながらの遊技を行うことになるため、時短状態中に実行される小当たり遊技に対して常に意欲的に２種当たりを狙わせることができる。

【０６７４】

次に、図１６３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０１０８）について説明する。図１６３は、タイマ割込処理（図１５５参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０１０８）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０１０８）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１１１０１）。Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１１１０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１１０２）。Ｓ１１１０２の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１１１０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１１１０３）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる（図１５４参照）。一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１１０２：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１１１０４）。その後、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１１１０５）、本処理を終了する。

【０６７５】

次に、図１６４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０１０９）について説明する。図１６４は、Ｖ通過処理（Ｓ１０１０９）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０１０９）は、タイマ割込処理（図１５５参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１２０１）。Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであると判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンでないと判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１１２０２）。即ち、遊技球がＶ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１２０３）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１１２０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１１２０４）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｆｅをオンに設定する（Ｓ１１２０５）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１１２０６）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオンに設定し（Ｓ１１２０７）する。その後、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１１２０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０３の処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１２０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１１２０９）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１１２０９の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラ

ーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。
【０６７６】
次に、図１６５を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（主制御装置）７について説明する。図１６５は、この立ち上げ処理（主制御装置）７を示すフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）７は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定を実行する（Ｓ１１４０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（第３制御例では１秒）を実行する（Ｓ１１４０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１１４０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１１４０４）、オンされていれば（Ｓ１１４０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１４１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１１４０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１４０５）、記憶されていなければ（Ｓ１１４０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１１４１５へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１４０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１１４０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１１４０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１４１５へ移行する。なお、図１６６のＳ１１５１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【０６７７】
Ｓ１１４１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１１４１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１１４１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１１４１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１４１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１１４０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１１４０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１１４０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１１４０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１１４０９）、Ｓ１１４１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。
【０６７８】

Ｓ１１４１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、時短カウンタ２０３ｈの値を読み出し（Ｓ１１４１１）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定する（Ｓ１１４１２）。そして、流路ソレノイド２０９ａをオフに設定する（Ｓ１１４１３）。その後、割込みを許可して（Ｓ１１４１４）、後述するメイン処理に移行する。次に、図１６６を参照して、上記した立ち上げ処理（主制御装置）７後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１６６は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１１５０１～Ｓ１１５０８の各処理が実行され、その残余時間でＳ１１５１１，Ｓ１１５１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。メイン処理（図１６６参照）においては、まず、タイマ割込処理（図１５５参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１１５０１）。具体的には、タイマ割込処理（図１５５参照）におけるＳ１０１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図１５６参照）や始動入賞処理（図４５参照）で設定された特図１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１１５０１）により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図１６７，Ｓ１１５０４）で設定されたオープニングコマンド（Ｓ１１６０２）、ラウンド数コマンド（Ｓ１１６０７）、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する（Ｓ１１６１１）。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０６７９】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１１５０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新（Ｓ１１５０２）が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１１５０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１１５０４）。大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）では、大当たり状態のラウンド毎に対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、第３制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）をメイン処理（図１６６参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図１５５参照）において実行しても良い。

【０６８０】

次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（Ｓ１１５０５）。小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）では、開放シナリオに基づいて対応する入賞口（第１

可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。尚、第３制御例では、小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）をメイン処理（図１６６参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図１５５参照）において実行しても良い。次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１１５０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ８２１の処理またはＳ８２３の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【０６８１】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図２参照）の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１１５０７）。第１図柄表示更新処理（Ｓ１１５０７）では、特別図柄変動パターン選択処理（図１５９参照）のＳ８２０６の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて開始する。第３制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理（図１６６参照）は４ｍ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理（Ｓ１１５０７）では、特別図柄変動パターン選択処理（図１５９参照）のＳ８２０６の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図１３５参照）において実行されている変動表示を終了し、特別図柄判定処理（図１５８参照）のＳ１０３０５、またはＳ１０３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに停止表示（点灯表示）する。

【０６８２】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１１５０８）。第２図柄表示更新処理（Ｓ１１５０８）では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１５の処理またはＳ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１１５０８）では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１８の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１２の処理またはＳ８１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１５０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１５０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よっ

て、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（第３制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１１５１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１１５１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１５０１へ移行し、上述したＳ１１５０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１１５１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１１５１１，Ｓ１１５１２）。

【０６８３】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１１５１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、各カウンタ値が最大値（第３制御例では９９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１１５０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１１５１２）。ここで、Ｓ１１５０１～Ｓ１１５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより（Ｓ１１５１１）、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。また、Ｓ１１５０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１５０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１１５１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１１５１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１１５１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１１５１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１１５１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０６８４】

なお、Ｓ１１５０９の処理は、Ｓ１１５０１～Ｓ１１５０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１１５１１とＳ１１５１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理（主制御装置）７の終了後、処理をＳ１１５０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理（主制御装置）７において初期化された場合と同様に、処理をＳ１１５０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１１４０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１１５０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。次に、図１６７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）を説明する。図１６７は、この大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）は、メイン処理（図１６６参照）の中で実

行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０６８５】

大当たり制御処理（図１６７，Ｓ１１５０４）では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６０１）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３ｊの設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、特別図柄変動処理（図１５６参照）のＳ１０２１５の処理により大当たりの開始を設定した場合に、オンに設定される（Ｓ１０２１６）。Ｓ１１６０１の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合（大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合）は（Ｓ１１６０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１１６０２）、次いで、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定して（Ｓ１１６０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１６０１の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングでは無い（大当たり開始フラグ２０３ｊがオフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１１６０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１１６０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている期間が該当する。Ｓ１１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中では無い（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合（Ｓ１１６０４：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１１６０４：Ｙｅｓ）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（Ｓ１１６０５～Ｓ１１６１２）が実行される。

【０６８６】

Ｓ１１６０４の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１１６０４：Ｙｅｓ）、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１１６０５）。このＳ１１６０５の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。Ｓ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１６０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｆｇに基づき、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１１６０６）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１１６０７）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【０６８７】

なお、詳細な説明は省略するが、大当たりが継続して（例えば、複数の大当たり遊技が実行される間の特別図柄変動回数（抽選回数）が５０回未満の場合や、大当たり遊技中を挟んで時短状態が繰り返し設定されている期間中に）実行される場合には、音声ランプ制御装置１１３側にて継続して実行される大当たり遊技のラウンド数を累積して表示するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から送信される状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて大当たりが継続して実行されていると判別する期間（連チャン期間）を設定する期間設定手段と、その期間設定手段によって

設定された期間中に新たな大当たり遊技が実行された場合に、前に実行された大当たり遊技におけるラウンド遊技数（ラウンド数）に新たな大当たり遊技のラウンド遊技数（ラウンド数）を加算するラウンド数累積手段と、そのラウンド数累積手段により累積されたラウンド累積数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４に送信し、大当たり遊技中の第３図柄表示装置８１に表示するラウンド累積数表示制御手段と、を有している。これにより、大当たりが長く継続していることを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、この場合の、累積して表示されるラウンド数も、特典をまとめた表示態様である。一方、Ｓ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１１６０５：Ｎｏ）、次に、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１１６０８）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、可変入賞装置６５又はＶ入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【０６８８】

Ｓ１１６０８の処理において、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１１６０８：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖して（Ｓ１１６０９）、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１１６０８：Ｎｏ）、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６１０）。エンディング演出の開始タイミングは、１５ラウンド（今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技）が終了して開閉扉６５０ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（第３制御例では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。Ｓ１１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１６１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１６１０：Ｎｏ）、Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６１２）。Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１６１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０６８９】

Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１６１２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の大当たり種別が大当たりＡ～大当たりＤの何れであるかを判別する（Ｓ１１６１３）。このＳ１１６１３の処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア（図示しない）に格納されている大当たり種別が読み出される。次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与テーブル２０２ｆｅを用いて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１１６１４）。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）または大当たりＢ（５Ｒ時短有り大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈに１００を、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに１を、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに３を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たりＤ（１５Ｒ時短有大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈに１００を、小当たりＡカウ

ンタ２０３ｆｇに２を、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに１０を、それぞれ設定する。なお、大当たり種別が大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）の場合は、大当たり終了後に時短状態が設定されない大当たり種別であるため、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、のそれぞれに値（時短終了条件）が設定されない用に構成している。上述したＳ１１６１４の処理を終えると、次に、Ｓ１１６１４の処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１１６１５）。

【０６９０】

ここで設定された時短設定情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア２２３ｇおよび仮時短情報更新エリア２２３ｉに今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動（抽選）に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数（残条件）を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第３図柄表示装置８１にて表示される。Ｓ１１６１５の処理を終えると、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１１６１６）。なお、この状態コマンドを設定することにより大当たり終了後の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３へと通知することができ、設定されている遊技状態に対応する報知を行うことができる。より具体的には、今回の大当たり種別が時短有大当たり（大当たりＡ，Ｂ，Ｄのいずれか）である場合は、状態コマンドによって時短状態が通知されることにより、大当たりの終了に基づいて時短状態に対応する右打ち遊技が報知される。一方で、今回の大当たり種別が時短無大当たり（大当たりＣ）である場合は、状態コマンドによって通常状態が通知されることにより、大当たりの終了に基づいて通常状態に対応する左打ち遊技が報知される。Ｓ１１６１６の処理が終了すると、次いで、大当たりの終了を設定し（Ｓ１１６１７）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１１６１８）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第３制御例では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるように構成している。さらに、第３制御例では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に比べて、第２特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合のほうが、時短状態の終了条件（時短終了条件）として成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されている間の右打ち遊技中に、２種当たりでは無く１種当たりに当選した際の付加価値を遊技者に提供することができる。なお、第３制御例では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、Ｂ）では、同一の時短終了条件が設定されるように構成しているが、それに限ること無く、例えば、大当たり種別が大当たりＡの場合のほうが成立し難い時短終了条件を設定するように構成しても良い。また、複数の時短終了条件の一部を大当たりＡのほうが成立し易くし、他を大当たりＢの方が成立し易くなるように設定しても良い。

【０６９１】

さらに、図１４７（ｄ）に示した通り、第３制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数に関する変動回数終了条件（時短カウンタ２０３ｈの値に基づいた終了条件）と、特別図柄の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数に関する当選回数終了条件（各小当たりカウンタの値に基づいた終了条件）と、を設定するように構成している。加えて、当選回数終了条件として、小当たり当選時に設定される複数の小当たり種別に対応させた終了条件を設定するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の変動回数が所定回数（１００回）に到達するまでの間に、どの小当たり種別に対応する小当たり遊技が実行され、あとどれくらいで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。なお、第３制御例では、変動回数終了条件として特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）の変動回数「１００回」のみを

設定するように構成しているが、大当たり種別に応じて異なる変動回数終了条件を設定しても良い。また、変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動回数のみを計測する第１特別図柄変動計測手段を設け、その第１特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第１特別図柄変動終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみを計測する第２特別図柄変動計測手段を設け、その第２特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第２特別図柄変動終了条件を設けても良い。さらに、第３制御例では、当選回数終了条件として各小当たり種別に対応させたカウンタ（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ）の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、単に小当たりに当選した回数を合算した値に基づいて成立する時短終了条件を設定しても良いし、複数（３以上）の小当たり種別のうち、所定数（２つ）の小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された回数を合算して計測する手段を設け、その手段の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しても良い。

【０６９２】

また、第３制御例では、小当たり当選時に設定され得る小当たり種別の全てに対して、時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ることなく、小当たり当選時に何回設定されたとしても時短終了条件が成立し得ない小当たり種別として小当たり種別Ｚを設定可能に構成しても良い。これにより、時短状態中に小当たりに当選したことを遊技者が把握したとしても、今回の小当たりによって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。加えて、上述した小当たり種別Ｚを設ける場合には、当選回数終了条件が設定されている小当たり遊技と同一内容の小当たり遊技を実行するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の遊技内容を識別したとしても、今回の小当たり遊技によって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。このように、小当たりに当選したことを判別したり、或いは、小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技の遊技内容を判別したりすることで、つまり、パチンコ機１０の遊技内容を判別することで、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を把握困難とすることにより、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を示唆（報知）する演出に対して、遊技者に強い興味を持たせることができる。なお、第３制御例において第３図柄表示装置８１で実行される演出の制御内容については、後述する音声ランプ制御装置１１３の制御処理説明の中で詳細に説明をする。次に、図１６８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）を説明する。図１６８は、この小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）は、メイン処理（図１６６参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０６９３】

小当たり制御処理（図１６８，Ｓ１１５０５）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１１７０１）。具体的には、小当たり開始設定処理（図１６１参照）のＳ１０４０４の処理により小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ１１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１１７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ１１７０２）。そして、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオフに設定して（Ｓ１１７０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（Ｓ１１７０１：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（Ｓ１１７０４）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１１７０４の判別は小当たり中フラグ３０３ｆｃがオンに設定されているかを解析することで判別する。Ｓ１１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中では

無いと判別した場合は（Ｓ１１７０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１１７０５の処理を実行する。Ｓ１１７０５の処理では、Ｖ入賞口開放タイミングであるか判別する（Ｓ１１７０５）。Ｓ１１７０５の処理において、Ｖ入賞口開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１７０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｆｇに基づき、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１１７０６）、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７０７）。

【０６９４】

Ｓ１１７０７の処理において、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１１７０７：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１７０７の処理で今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７０７：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１１７０８の処理において、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７０８）、オンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ１１７０８：Ｎｏ）、小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納されている小当たり種別を読み出し（Ｓ１１７０９）、次いで、読み出した小当たり種別に対応する指示コマンドを設定する（Ｓ１１７１０）。Ｓ１１７１０の処理において設定される指示コマンドとしては、例えば、小当たり種別として小当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い小当たり（例えば、小当たりＡ）と、小当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い小当たり（例えば、小当たりＢ）と、によって第３図柄表示装置８１に表示する表示態様を異ならせるための指示コマンドが設定される。図１６８に戻り、説明を続ける。Ｓ１１７０５の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１１７０５：Ｎｏ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したか、即ち、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであるか判別する（Ｓ１１７１１）。Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１７１１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを閉鎖し（Ｓ１１７１２）、本処理を終了する。

【０６９５】

一方、Ｓ１１７１１の処理において、現在がＶ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には（Ｓ１１７１１：Ｎｏ）、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７１３）。Ｓ１１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７１３：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１７１４）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１６６参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１７１３：Ｎｏ）、Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７１５）。Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１７１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７１５：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７１６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７１６：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し（Ｓ１１７１７）、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１１７１８）、Ｖフラグ２０３ｆｅをオフに設定し（Ｓ１１７１９）、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオフに設定し（Ｓ１１７２０）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオフに設定し（Ｓ１１７２１）、本処理を終了する。

【０６９６】
次に、図１６９を参照して、本第３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。図１６９は、特図１演出態様設定処理（Ｓ１４９８３）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ１４９８３）では、時短状態中における第１特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を設定するために、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａを参照して決定した演出態様を用いる処理（Ｓ１９５０２参照）を実行する。特図１演出態様設定処理（Ｓ１４９８３）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する（Ｓ１９５０１）。現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ１９５０１：Ｙｅｓ）、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａ（図１５３参照）を参照して、報知態様を決定する（Ｓ１９５０２）。そして、Ｓ１９５０２の処理において決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１９５０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９５０１の処理において、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ１９５０１：Ｎｏ）、Ｓ１９５０２の処理をスキップし、上述したＳ１９５０３の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第３制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選の判定と、時短当選の判定とを何れも実行可能に構成し、大当たりと、時短とに重複して当選した場合において、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第３制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機１０に適用しても良い。また、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。

【０６９７】
また、本第３制御例では、特別図柄抽選に関する処理が実行された場合に、大当たり当選を判定する処理よりも前に時短当選を判定する処理を実行可能に構成し、時短当選した場合には、大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、大当たり当選の判定が実行されてから、その判定結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間に時短状態を終了させるように構成している。つまり、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、従来型のパチンコ機１０のように、特別図柄抽選を実行させ易くすることを目的として時短状態を設定する場合とは異なる目的で時短状態を用いることができるため、遊技者に対して多彩な遊技を提供することができる。なお、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能にする構成として、本第３制御例に記載されている構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて時短状態を設定し、次の特別図柄抽選において大当たり当選の判定が実行された後に時短状態を終了させるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得している場合には、時短状態が設定される期間が一瞬となるため、本第３制御例と同様に、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的で時短状態を設定することが可能となる。一方、特図保留を獲得していない場合は、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間、時短状態が継続することになるため、特別図柄抽選を実行させ易い期間を設定することが可能となる。よって、特別図柄抽選を円滑に実行することができない遊技者に対してのみ、次の特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【０６９８】
また、本第３制御例では、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選と、時短当選とに重複当選可能に構成し、重複当選した場合に、重複当選していない場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、重複当選した場合に、重複当選しなかった場合よりも遊技者に不利となる特典を付与可能に構成しても良い。また、重複当選し得る判定として、大当たり当選の判定、時短当選の判定、だけで無く、時短終了条件成立の判定や、転落抽選当選の判定を用いても良い。つまり、特定の実行契機が成立し

たことに基づいて複数種類の判定を実行可能に構成し、その複数種類の判定結果の組合せが所定の組合せとなった場合に、所定の組合せとは異なる組合せとなった場合とは異なる特典を付与可能に構成すれば良い。なお、本第３制御例では、時短遊技状態において左打ちを行うと小当たり当選が発生しないため時短状態が長く継続し易くなる一方で、右打ちを行うと高確率で小当たり当選が発生して時短終了条件が比較的短い期間で成立し易くなるため、本第３制御例における左打ち遊技および右打ち遊技は、それぞれ有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法、および有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法の別形態である。

【０６９９】

＜パチンコ機１０の遊技盤構成の変形例＞

次に、図１７０を参照して、パチンコ機１０の遊技盤１３の変形例について説明をする。上述した第２制御例から第３制御例においては、通常状態において第１入球口６４へと遊技球を入球させるための左打ち遊技を実行し、時短状態が設定された場合に入球し易くなる第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を実行可能な遊技盤１３を有していた。つまり、遊技状態に応じて第１特別図柄抽選を実行させる遊技と、第２特別図柄抽選を実行させる遊技とを切り替える遊技性を有したパチンコ機１０について説明をした。これに対して本変形例では、図１７０に示した通り、通常状態において、左打ち遊技を実行することで第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄抽選を実行可能にし、右打ち遊技を実行することで第２入球口１６４１へと遊技球を入球させて第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている状態において遊技者が遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を選択することで（操作ハンドル２１を操作して発射強度を調整することで）、任意の特別図柄種別の特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。次に、図１７０に示した遊技盤１３を用いた斬新な遊技性について説明をする。

【０７００】

＜遊技性１＞

上述した第３制御例にて用いた遊技性を有するパチンコ機１０において、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで、同一の選択割合で大当たり当選するように構成し、加えて、第１特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて時短当選の判定も実行可能に構成し、第２特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて小当たり当選の判定も実行可能に構成する。そして、時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第２入球口１６４０へと遊技球が入球し易くなり、右打ち遊技を実行させ、小当たり当選によって大当たり遊技を狙わせる遊技を実行可能に構成する。このように構成することで、通常状態において、左打ち遊技によって、第１特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第１特別図柄の時短当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第１遊技）と、右打ち遊技によって、第２特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第２特別図柄の小当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第２遊技）と、を遊技者に選択させることが可能となる。この場合、例えば、時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）は時短終了条件が成立し易くし、第２時短が設定された場合の約５０％の割合で、第２時短中に小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行されるように構成し、第１特別図柄抽選で時短当選する確率を、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率よりも高くするように構成すると良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選の小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行される遊技過程を実行するために第１遊技を実行するか第２遊技を実行するかを遊技者の趣向に合わせて選択させることができる。なお、この場合、通常状態において左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるように、各入球口への遊技球の入球割合や、時短当選確率や、小当たり当選確率や、小当たり当選時における大当たり遊技の実行確率を規定すると良い。これにより、何れの遊技を実行した場合であっても、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

【０７０１】
さらに、この場合、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるのに要する期間を第１遊技と第２遊技とで異ならせたり、獲得賞球数の偏差を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者の趣向に合った遊技を提供することができる。
【０７０２】
＜その他の遊技性：時短種別によって通常状態よりも不利な時短状態と有利な時短状態とを設定可能＞
上述した第２制御例のように、通常状態において実行される特別図柄抽選において大当たり当選経由で設定される時短状態（第１時短）と、時短当選経由で設定される時短状態（第２時短）とを設定可能に構成し、第２時短に当選した場合に設定される時短種別として遊技者に有利な第２時短Ａと、不利な第２時短Ｂと、を設定可能に構成する。第２時短Ａが設定された場合には、上述した第２制御例と同様に、特別図柄抽選を通常状態よりも実行され易くなるように電動役物６４０ａが開放動作する時短状態が設定される。一方で、第２時短Ｂが設定された場合には、通常状態と同程度の入球割合でしか第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ない開放動作で電動役物６４０ａが開放動作制御される。そして、第２時短Ｂが設定された場合、即ち、通常状態以外の遊技状態では、時短当選判定が実行されないように構成する。このように構成することで、通常状態が設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定と時短当選判定と、が実行される遊技となり、第２時短Ｂが設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定のみが実行される遊技となる。つまり、通常状態に対して時短当選判定が実行されない分、第２時短Ｂのほうが遊技者に不利な遊技が実行されることになる。そして、第２時短Ｂに対して時短終了条件として異なる回数の特別図柄抽選回数（例えば、１０回、５０回、１００回）を設定可能に構成する。さらに、通常状態で実行される特別図柄抽選における抽選結果の選択割合として、大当たり当選する確率が１／２００とし、時短当選する確率が１９９／２００とする。そして、時短当選した場合に第２時短Ａが選択される割合を１０％、第２時短Ｂが選択される割合を９０％に設定する。つまり、通常状態において特別図柄抽選が実行された場合には、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、必ず時短当選するように構成する。
【０７０３】
このように構成することで、通常状態において特別図柄抽選が実行されるタイミングが、大当たり当選終了後第２時短Ｂの時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合における特別図柄抽選、即ち、特定周期において実行される特別図柄抽選のみとなる。これにより、遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）を、周期的に（第２時短Ｂの終了条件が成立する毎に）実行させることができる。また、第２時短Ｂの時短終了条件として異なる特別図柄抽選回数を設定可能に構成することで、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される周期を可変させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、この場合、図１７０を参照して上述した遊技盤１３の構成のように、通常状態において第１特別図柄抽選も第２特別図柄抽選も実行可能とするパチンコ機１０を用いた場合には、通常状態における第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、時短当選確率を異ならせたり、時短当選時に設定される時短種別の選択割合を異ならせたり、第２時短Ｂが設定された場合の時短終了条件の内容を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、周期的に実行される遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）が何れの種別の特別図柄で実行されるかに応じて、遊技者に有利な第２時短Ａが設定される確率を異ならせることができる。また、第２時短Ｂの時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果が特定の判別結果（例えば、小当たり）である場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成し、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり、時短当選とは異なる小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、第２時短Ｂが設定された場合に、いち早く第２時短Ｂを終了させて通常状態におけ

る特別図柄抽選を実行させようと、小当たり当選を目指すという斬新な遊技性を提供することができる。

【０７０４】

＜遊技性２：同時変動仕様の遊技機と、時短当選の組合せ＞

第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして、上述した第２制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典となる時短状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典とは異なる第２特典となる時短状態が設定される。さらに、時短当選している第１特別図柄変動中に実行された第２特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第１特典及び第２特典よりも有利な第３特典が付与される時短状態を設定可能に構成する。このように構成することで、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第１特典又は第２特典よりも時短終了条件が成立し難い第３特典としても良いし、第１特典又は第２特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第３特典としても良い。

【０７０５】

さらに、第３特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。

【０７０６】

＜時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）無限を設定可能な遊技機について＞

上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が１００回実行されるまでの期間、普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定可能に構成していたが、時短状態が継続する期間を特別図柄抽選が１００回実行されるまでに限らずに１００回以上の特別図柄抽選が実行されるまでとし

ても良く、無限（次回大当たりに当選するまで）としても良い。例えば、上述した第１制御例において、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、時短状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り１００回」と表示され、１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。なお、この上乗せする演出は、大当たりを経由すること無く付与特典を加算する演出である。また、残時短回数を増加させるための演出の実行条件として遊技者による枠ボタン２２への所定の操作を実行条件としても良い。

【０７０７】

このように構成することで、大当たり遊技終了後にスーパーチャンスモード（特別図柄抽選が５０回実行されるまでの期間限定の特別図柄の高確率状態（確変状態））が設定されなかった場合であっても、時短状態が継続する期間として１００００回の特別図柄変動が実行されるまでの期間が設定された場合には、確変状態が設定された場合よりも第２入賞口６４０へ球が入球し易い状態が長期間継続することにより、特別図柄の大当たり確率は低確率であるものの、獲得した遊技球数を維持したまま、より多くの特別図柄の大当たり抽選を実行させることが可能となり、大当たりに当選する可能性が高くなるため、大当たり遊技終了後にチャンスモード（時短状態）が設定されても、遊技者に長期間の時短状態が設定されることを期待させることで遊技意欲が低下することを抑制し、時短状態がいつまで継続するのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することで確変状態が設定され、通過しなかった場合には時短状態が設定される構成であるため、特別図柄の高確率状態となるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が１００回の確変状態での遊技と、特別図柄の低確率状態が設定されるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が最大で１００００回付与される可能性がある時短状態での遊技と、の何れの遊技状態で遊技するかを遊技者に選択させることができる。

【０７０８】

＜大当たり遊技終了後、終了条件が成立するまでの間、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される構成（所謂、ＳＴ仕様）を有する遊技機について＞

特別図柄抽選において大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１００回）に到達した場合に確変状態の終了条件が成立する構成（所謂、ＳＴ仕様）の遊技機において、終了条件を複数規定し、その中から１つの終了条件を設定する構成としても良い。例えば、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、確変状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り１００回」と表示され、終了条件として１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。このように構成することで、確変状態が継続する残り期間が遊技者に分かり難くなるため、表示されている確変状態が終了するまでの残り期間（特別図柄の残変動回数）が少ない場合でも、遊技者に上乗せ演出が発生することを期待させることが可能となり、確変状態が終了する最後の瞬間

まで確変状態が継続するかもしれないという期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した構成を特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂１種２種混合機）に適用しても良い。

【０７０９】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機について＞

なお、上述した時短回数無限を設定可能な構成を高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機に適用しても良い。ここで、リミット機能とは、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の高確率状態（高確状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の低確率状態（低確状態）を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。例えば、低確状態において大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される種別の大当たり（確変大当たり）に当選し、確変リミット回数として３回がセットされた場合、確変状態が設定されてから３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たり当選で確変リミットに到達し、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確状態が設定される。なお、確変リミット回数とは、特別図柄の低確状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合にセットされる値である。確変状態において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて確変リミットに到達したか否かの判別が実行される。従来の確変リミットを有する遊技機では、例えば、特別図柄の大当たりに当選した場合の大当たり種別の振分が、確変大当たり９０％、通常大当たり１０％であり、確変リミット回数３回とした場合に、低確状態において確変大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された後、３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たりで確変リミットに到達し、３回目の大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に移行する。

【０７１０】

また、確変リミットに到達する前に通常大当たりに当選した場合にも、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態に移行する。なお、時短状態において確変大当たりに当選すると、新たに確変リミット回数３回がセットされる。つまり、従来の確変リミットを有する遊技機では、通常大当たりに当選した場合に確変リミット回数が解除されるものの、限られた期間内（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまでの期間）に特別図柄の低確率状態で特別図柄の大当たりに当選しなければ通常状態に移行するため、遊技者にとっては、通常大当たりは確変大当たりよりも不利な大当たりであり、確変状態が設定された後に確変大当たりが２回連続した場合、次回当選する大当たりが確変大当たりと通常大当たりの何れの大当たりであっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は同じであるため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態において遊技者の遊技意欲が低下する虞があった。これに対して、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）が付与される通常大当たりを設定することで、確変状態が設定された後に通常大当たりに当選することによって、確変リミット回数が解除される特別図柄の低確率状態が設定されるものの、時短状態が次回大当たりまで継続するため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においては、確変大当たりに当選するよりも通常大当たりに当選する方が遊技者に有利となり、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においても遊技者に通常大当たりに当選することを期待させることで遊技意欲が低下

することを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、この場合、同一の確変状態が設定されている場合であっても、確変リミット到達までの残回数が多い確変状態と確変リミット到達までの残回数が少ない確変状態とで大当たり遊技終了後に設定される確変状態の有利度合いを異ならせている状態となる。また、確変リミット到達までの残回数が１回の場合は、確変状態が規制されている状態である。

【０７１１】

なお、時短回数無限が付与される通常大当たりに当選する場合には、確変大当たりに当選した場合と異なる特殊演出（例えば、表示されている確変リミット到達までの残回数が巻き戻される演出等）を実行しても良い。

【０７１２】

＜第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機における大当たり２回ループが実行可能な構成について＞

第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機において、大当たり遊技終了後に特別図柄および普通図柄の高確率状態（確変状態）が次回大当たりに当選するまで設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される通常大当たりの２つの大当たり種別を有する遊技機（所謂、確変ループ機。）が一般に知られている。従来の確変ループ機では、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、あと１回の大当たり当選が確約されることとなるが、確変大当たりに当選した後に通常大当たりに当選すると、所定期間設定される時短状態に大当たり当選しなければ、通常状態が設定されるため、確変大当たりの割合を変えることなく、あと２回の大当たり当選を確約することはできなかった。しかし、上述した時短回数無限回（次回大当たりに当選するまで）を設定可能な構成とすることで、確変大当たりの割合を変えずに確変大当たりに当選した場合にあと２回の大当たり当選を確約することが可能となる。具体的には、確変状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）の時短状態が設定され、通常状態または時短状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には時短回数無限よりも少ない期間（例えば、特別図柄抽選が２０回実行されるまで）の時短状態が設定される構成とする。

【０７１３】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、次回当選した大当たりが何れの大当たり種別であってもさらにもう１回の大当たりが確約されるため、１度確変大当たりに当選することであと２回の大当たりが確約されることとなる。したがって、確変大当たりに当選することで遊技者は多くの賞球を得ることが可能となるため、確変大当たりに当選することを期待して意欲的に遊技を行わせることができる。

【０７１４】

＜時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成について＞

従来の遊技機において、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）時短状態を設定し、時短状態中に大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始された場合に設定されていた時短状態を終了し、その大当たり遊技終了後に新たに所定期間の時短状態を設定する（時短状態をリセットする）構成が一般的である。このような構成の遊技機に対して、更なる興趣向上を目指すために、時短状態が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成とすることで、所定期間内に如何に多くの大当たりに当選できるかを遊技者に楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において大当たりに当選した場合（初当たり）の大当たり遊

技終了後に時短状態が設定され、時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を３００回、第３変動回数を５００回、第４変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、例えば、終了条件として第３変動回数が設定されている場合に、２０回目に実行された特別図柄変動で大当たりに当選した場合、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させない（リセットしない）ため、大当たり遊技終了後の時短状態の終了条件成立までの残変動回数は４８０回となる。このように、初当たりに基づいて設定されている時短状態が、時短状態中に大当たりに当選したことによって終了せず、初当たりに基づく大当たり遊技の終了後に設定された時短状態が新たに実行された大当たり遊技終了後にも引き継がれるため、初当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された時短状態の終了条件である変動回数が何回であるかによって遊技者が時短状態中に獲得し得る大当たり当選回数を異ならせることが可能となり、斬新な遊技を提供することができる。

【０７１５】

なお、時短状態を終了させる条件として、終了条件として設定された変動回数が０回になった場合（つまり、時短状態中に所定回数の特別図柄変動が実行された場合）と時短状態中の大当たり当選回数が特定回数に到達した場合、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が設定されてから３回目の大当たりに当選した場合に、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、その大当たり遊技終了後に新たに時短状態を設定する構成としても良い。このように構成することで、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）を継続させるために連チャンを目指すという斬新な遊技を提供することができ、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１６】

＜第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）よりも第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているほうが遊技者に有利となる構成の遊技機について＞

遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第１確変状態、第２確変状態の少なくとも４つの遊技状態が設定可能であり、各遊技状態の遊技者の有利度合いとして、第１確変状態よりも、少なくとも、第２確変状態のほうが遊技者に有利な構成の遊技機にて、上述した特別図柄抽選において時短抽選（特別図柄抽選における時短状態を設定するか否かの判定）を実行する構成としても良い。具体的には、特別図柄の低確率状態と高確率状態での大当たり当選確率の差を少なく設定し（例えば、特別図柄の低確率状態での大当たり当選確率を１／５０．１、高確率状態での大当たり当選確率を１／５０）、第１特別図柄で大当たり当選した場合に第１確変大当たり（大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を９５％、時短大当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を５％とし、大当たり遊技中には賞球を得ることができない構成とする。なお、通常状態、時短状態、第１確変状態においては第１特別図柄抽選が主として実行され、第２確変状態においてのみ第２特別図柄抽選が実行される構成とする。そして、第２特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合にのみ、小当たり抽選（特別図柄抽選における小当たり当選か否かの判定）が実行され、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって遊技者は賞球を得ることができる。なお、通常状態における特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には時短抽選を実行し、時短当選すると所定期間（例えば、特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）時短状態が設定される。

【０７１７】

また、通常状態において第１確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される。ここで、第１確変状態では特別図柄の高確率状態は次回大当たりに当選するまで継続するが、普通図柄の高確率状態は終了条件が成立すると低確率状

態が設定される構成とし、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、例えば、第１変動回数を１回、第２変動回数を５０回、第３変動回数を１００回、第４変動回数を２００回、第５変動回数を３００回とする。このように構成することで、第１確変状態において普通図柄の高確率状態の終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、つまり、遊技者に有利な第２確変状態が設定されることとなるため、第１確変状態においては大当たり当選せずに普通図柄の高確率状態が終了することを目指す斬新な遊技を遊技者に提供することができる。なお、第２特別図柄で大当たり当選した場合に第２確変大当たり（大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり）が決定される割合を９５％、時短大当たりが決定される割合を５％とする。なお、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄が大当たり当選した場合には１００％第２確変状態が設定される構成とする。なお、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける（時短リミット）構成としても良く、例えば、時短リミット回数を１０回とし、第１確変大当たりに１０回当選することで１０回目の大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。このように構成することで、大当たりを連チャンさせることで更に有利な遊技状態が設定されるという斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１８】

なお、第１特別図柄抽選においても小当たり抽選を実行する構成としても良く、小当たり当選した場合に、少なくとも小当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される小当たり種別を含む複数の小当たり種別の中から小当たり種別が決定される構成としても良い。このように構成することで、第２確変状態へ移行する契機が増えるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。なお、第１確変状態が設定されている場合に、設定されている普通図柄の高確率状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の残変動回数を遊技者に示唆する演出を実行しても良い。例えば、終了条件として第５変動回数（変動回数３００回）が設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動毎に１ポイント貯まり、３００ポイント貯まった場合に、第２確変状態が設定される構成としても良い。この場合、第１確変状態において大当たり当選した場合には、獲得したポイントがリセット（つまり、０に戻る）される構成とする。なお、終了条件として、例えば、第１変動回数（変動回数１回）が設定されている場合にも、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動が終了したら３００ポイント獲得できる構成としても良く、設定されている終了条件の変動回数に応じて特別図柄の１変動で付与されるポイント数を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態の終了条件としてどの変動回数が設定されているのかを遊技者が分かり難くなるため、付与されるポイント数からどの変動回数が設定されているかを予測する楽しみを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１９】

＜技術思想まとめ＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第２制御例のパチンコ機１０によれば、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結

果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第２制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

【０７２０】

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第２制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

【０７２１】

さらに、上述した第２制御例では、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。つまり、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。なお、上述した第２制御例では、第１特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付

与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、この場合、図１７０に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２２】

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。次に、上述した第３制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図１５６参照）。これにより、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第３制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図１４７（ｂ）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

【０７２３】

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第３制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。また、上述した第３制御例では、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。次に、上述した第２制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図１３２（ｂ）参照）。よって、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるとい

う効果がある。なお、上述した第２制御例の第２変形例では、設定種別（第１時短と第２時短）とに応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

【０７２４】

さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、上述した第２制御例や第２制御例の第１変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。加えて、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図１３０、及び図１３１参照）。つまり、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（図１３０（ａ）参照）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（図１３０（ｂ）参照）を実行するように構成している。

【０７２５】

より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に実行される特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行う技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている場合の特別図柄抽選においても時短抽選を実行可能に構成してもよい。また、このように構成する場合、時短当選した際に設定されている遊技状態に応じて設定される時短状態の時短種別を異ならせるとよい。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００回）し、時短Ｃが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１回）するように構成する。この場合、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの順に遊技者に有利な時短種別となる。そして、時短当選した場合の遊技状態が通常状態である場合には時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの設定割合が「３：６：１」となるように規定し、時短状態である場合には「６：３：１」となるように規定し、確変状態である場合には「１：２：７」となるように規定する。つまり、時短状態が設定されている場合に時短当選すると、時短状態以外の遊技状

態で時短当選した場合よりも最も有利な時短Ａが設定され易く、確変状態が設定されている場合に時短当選すると、確変状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も不利な時短Ｃが設定され易く構成する。このように構成することで、時短状態中に時短当選した場合には、時短回数の多い時短種別が設定され易くなるため、大当たり遊技が実行され易くなり、確変状態が設定されなくても遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。一方、確変状態中に時短当選した場合には、時短回数の少ない時短種別が設定され易くなるため、遊技者が過剰に有利になることを抑制することができるとともに、時短当選する前に大当たり当選しないと確変状態よりも不利な遊技状態に移行するという新たな遊技性を提供することができる。なお、特定の遊技状態で時短当選した場合のみ設定される時短種別を規定しても良い。例えば、時短Ａは通常状態および時短状態でしか設定されず、時短Ｃは確変状態でしか設定されないように構成する。このように構成することで、設定されている遊技状態によって、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性の異なる遊技性を提供することができる。なお、何れの遊技状態が設定されている場合であっても時短当選確率（時短抽選において時短当選する確率）を同一に規定しても良いし、設定されている遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせても良い。例えば、通常状態が設定されている場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５１～２００」であれば時短当選し、確変状態では「５１～５３」、時短状態では「５１～５００」で時短当選するように構成する。つまり、時短状態が設定されている場合は、時短状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し易く、確変状態が設定されている場合は、確変状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し難い構成である。このように構成することで、確変状態では遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制し、時短状態では時短終了条件が成立する前に新たな時短状態が設定され易くなるため、通常状態に移行する前に大当たり当選し易くなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

なお、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

【０７２６】

図１７０を参照して説明をした遊技機では、第１判別を実行可能な第１判別手段（第１特別図柄抽選）と、その第１判別手段により実行される第１判別の結果が、第１判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典（大当たり遊技）を付与可能であり、第１判別の結果が、第１判別結果とは異なる第２判別結果（時短当選）であることに基づいて第２特典（普通図柄の高確率状態）を付与可能な第１特典付与手段と、第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段（第２特別図柄抽選）と、第２判別手段により実行される第２判別の結果が、第３判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典を付与可能であり、第２判別の結果が第３判別結果とは異なる第４判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、第１特典及び第２特典とは異なる第３特典（小当たり遊技）を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、第１判別手段により実行される第１判別に基づいて第３特典が付与されることが無く、且つ、第２判別手段により実行される第２判別に基づいて第２特典が付与されることが無いように構成されている。これにより、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【０７２７】

上述した＜遊技性２＞に係る遊技機では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合に

は、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして第１判別手段により第１条件が成立した（時短当選した）と判別されてから第１状態設定手段により第１有利状態（第１特典の時短状態）が設定されるまでの間に、第２判別手段により第２条件が成立した（時短当選した）と判別されたことに基づいて、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態（第３特典の時短状態）を設定可能である。よって、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

【０７２８】

上述した＜その他の遊技性＞では、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、遊技状態設定手段は、第１遊技状態（通常状態）が設定されている状態において実行された判別手段（特別図柄抽選）による判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて第２遊技状態（第２時短Ｂ）を設定可能であり、第２遊技状態が設定されている状態において終了条件（時短終了条件）が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定可能であり、第１遊技状態が設定されている状態において実行された判別手段による判別の結果が第１判別結果及び第２判別結果とは異なる第３判別結果（第２時短Ａ当選）であることに基づいて、第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第２時短Ａ）を設定可能である。また、判別手段は、判別の結果が第２判別結果となる確率（選択割合９０％）よりも第３判別結果となる確率（選択割合１０％）のほうが低くなるように判別を実行可能である。さらに、終了条件（第２時短Ｂの時短終了条件）として、第２遊技状態が設定されている状態において実行される判別手段による判別の回数（特別図柄抽選回数）が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能である。加えて、判別手段による判別の結果が特定判別結果（小当たり当選）であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能である。

【０７２９】

この場合、遊技状態設定手段により第２遊技状態を設定するための設定種別として、特典遊技実行手段の終了後に第２遊技状態を設定可能な第１設定（通常の時短状態）と、判別手段により実行される判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて特典遊技を実行すること無く、第２遊技状態（時短状態）を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、遊技状態設定手段は、種別設定手段により設定された設定種別（時短種別）に応じて、第１遊技状態（通常状態）よりも有利となる有利第２遊技状態（通常の時短状態）と、第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態（第２時短Ｂ）と、を設定可能である。なお、上述した各種技術思想、及び遊技性に記載されている各種構成については、後述する各制御例に用いても良く、後述する各制御例に記載されている新たな課題を解決するための手法として適宜採用すれば良い。

【０７３０】

＜第４制御例＞

次に、図１７１～図２０３を参照して、第４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した各制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方が変動表示されている期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第４制御例は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して

）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。また、本第４制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選の両方で時短抽選を実行可能に構成し、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合よりも、一方の特別図柄が時短当選し、その特別図柄の変動表示が停止するまでの期間で、他方の特別図柄でも時短当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるように構成している点で相違している。詳細は後述するが、本第４制御例では、通常状態において第１特別図柄または第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ａ状態が設定される。一方、通常状態において第１特別図柄が時短当選した場合には、長時間（３００秒）の変動時間が設定され（時短当選変動状態）、第１特別図柄の変動が終了するまで（つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまで）の期間で第２特別図柄が時短当選した場合には、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態が設定される。このように構成することで、一方の特別図柄が時短当選した場合に、他方の特別図柄でも時短当選することで遊技者に有利な特典が付与されるため、一方の特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す特別図柄の変動中に、他方の特別図柄でも時短当選したいと遊技者に思わせることで、意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３１】

加えて、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に通常状態（普通図柄の低確率状態）を設定させるための処理を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が長時間に渡って継続することで遊技者が過剰に有利になることを抑制し、遊技者の射幸心の向上を抑制することができる。また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、本第４制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、本第４制御例のパチンコ機１０の概要について説明する。本第４制御例のパチンコ機１０の大当たり確率は１／５０であり、第１特別図柄と第２特別図柄で共通である。また、時短当選確率は１／５０であり、第１特別図柄と第２特別図柄で共通である。また、小当たり確率は１／５０であるが、小当たり抽選は第２特別図柄のみで実行される。

【０７３２】

詳細は後述するが、大当たりに当選した場合に決定される大当たり種別は、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なるテーブル（図１７５、図１７６参照）によって決定され、第１特別図柄で大当たり当選した場合には、遊技状態に関わらず、１００％大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が決定される。一方、第２特別図柄で大当たり当選した場合、図１７６に示す通り、遊技状態に応じて大当たり種別が決定される。図１７６に示す通り、通常状態において第２特別図柄が大当たりに当選した場合には、１００％大当たりＡが設定される。つまり、通常状態においては、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たり当選した

場合に決定される大当たり種別は同一である。なお、第２特別図柄では小当たり抽選も実行され、小当たり当選し、小当たり遊技において特定領域１６５０に遊技球が入球すると大当たりＡよりも有利な大当たりＢまたはＣとなるため、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が遊技者に有利な特別図柄であると言える。本第４制御例のパチンコ機１０では、通常状態（普通図柄の低確率状態）と時短状態（普通図柄の高確率状態）とで、第１特別図柄の変動時間と第２特別図柄の変動時間が異なり、通常状態では、第２特別図柄の変動時間よりも第１特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第１特別図柄の方が先に停止し易い。時短状態では、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第２特別図柄の方が先に停止し易い。このように構成することで、通常状態では第２特別図柄抽選の実行回数を抑制し、遊技者が過剰に有利になることを抑制し、時短状態では第２特別図柄よりも先に第１特別図柄が停止することで遊技者に比較的不利な遊技状態が設定されることを抑制することができ、メリハリのある遊技を提供することが可能となる。なお、通常状態では、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短く設定され、時短状態では、第２特別図柄の変動時間よりも第１特別図柄の変動時間の方が短く設定される構成としても良い。

【０７３３】

ここで、本第４制御例のパチンコ機１０において設定される遊技状態について説明する。本第４制御例では、遊技状態として、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能である。時短状態には、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が５回実行されると終了する時短Ａ状態と、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が１００００回実行されると終了する時短Ｂ状態の２つの時短種別があり、時短Ａ状態が設定された場合に、５回の特別図柄抽選で大当たり（大当たり当選確率：１／５０）または小当たり（小当たり当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低く、時短Ｂ状態が設定された場合には、ほぼ１００％大当たりまたは小当たりに当選可能であるため、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が遊技者に有利な時短種別である。本第４制御例のパチンコ機１０では、通常状態において第１特別図柄または第２特別図柄が大当たり当選した場合の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は時短Ａ状態のみである。また、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される遊技状態は時短Ａ状態のみであり、時短Ｂ状態は設定されない。ここで、本第４制御例では、図１７９に示す通り、通常状態において第１特別図柄が時短当選した場合に、第１特別図柄の変動時間として長時間（３００秒）が設定される構成としている。そして、図１８１に示す通り、第１特別図柄の長時間変動中（時短当選変動状態）は、第２特別図柄の変動時間として極めて短い変動時間（０．５秒）が設定される。これにより、時短当選変動状態では、通常状態に比べて第２特別図柄抽選を多く実行可能となる。そして、図１７６に示す通り、時短当選変動状態中に第２特別図柄が大当たり当選した場合には、１００％大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が決定され、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される。また、時短当選変動状態中に第２特別図柄が時短当選すると時短Ｂ状態が設定される。

【０７３４】

このように構成することで、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄が停止表示されるまでの期間で可能な限り多くの第２特別図柄抽選を実行させ、時短Ｂ状態を設定させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、詳細は後述するが、時短当選変動状態において、第２特別図柄の大当たり（又は小当たり）当選、或いは時短当選により時短Ｂ状態が設定された場合に、時短当選した第１特別図柄の変動表示が継続して実行され、その第１特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短Ｂ状態が破棄され、新たに時短Ａ状態が設定される。つまり、時短Ｂ状態は第１特別図柄が停止表示されるまでの期間しか継続しないこととなる。一方、時短当選した第１特別図柄の変動表示を破棄することができれば、後述する時短リミット到達まで時短Ｂ状態での遊技を実行することが可能となり、大量の賞球を得ることができる。なお、時短リミットとは、大当たり遊技終了後に時短状態が設定さ

れ得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に非時短状態を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。このように、本第４制御例のパチンコ機１０では、同じ時短Ｂ状態であっても、第１特別図柄の破棄を目指す遊技と、時短リミット到達まで連チャンさせることで大量の賞球を得ることを目指す遊技の異なる遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合に時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄が時短当選した場合にも時短当選変動状態を設定する構成としても良い。この場合、特別図柄種別によって時短当選変動の変動時間を異ならせる構成とすることで、特別図柄種別によって遊技者に比較的有利な時短当選変動状態と比較的不利な時短当選変動状態とを設けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３５】

なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される時短種別を時短Ａ状態としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄のみが時短当選した場合と、第２特別図柄のみが時短当選した場合と、で異なる時短種別の時短状態を設定する構成としても良く、例えば、第２特別図柄が時短当選した場合には、時短Ａ状態よりも遊技者に有利であるが、時短Ｂ状態よりも遊技者に不利な時短Ｃ状態（例えば、時短回数が１００回）を設定する構成としても良い。次に、図１７１を参照して、本第４制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１７１は、本第４制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。まず、図１７１を参照して、遊技盤１３の右側領域の構成について説明をする。本第４制御例では、遊技盤１３の右側領域に第２特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）として、第２入球口１６４０と、右第２入球口１６４１と、を配設している。

【０７３６】

第２入球口１６４０には、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開閉作動する電動役物１６４０ａが付随しており、設定されている遊技状態に応じて遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）と、遊技球を入球させ難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を創出可能に構成している。なお、普通図柄抽選の内容や、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）において開閉作動される電動役物１６４０ａの動作制御内容等については、上述した各制御例において説明をした電動役物制御の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。一方、右第２入球口１６４１は、設定されている遊技状態に関わらず、右打ち遊技によって発射された遊技球が一定の割合で入球し得るように配設されており、本第４制御例では、左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合と、同程度の入球割合となるように右第２入球口１６４１が配設されている。このように構成することで、通常状態において左打ち遊技によって実行される第１特別図柄抽選と、右打ち遊技によって実行される第２特別図柄抽選と、を同程度の頻度で実行させることができるため、遊技者が何れの遊技方法を選択した場合であっても、違和感無く遊技を行わせることができる。また、時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を実行することにより、第２入球口１６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるように普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物１６４０ａを開閉動作させる普図当たり遊技が実行されるため、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物１６４０ａを開閉動作させる普図当たり遊技の内容については、上述した第３制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【０７３７】

さらに、遊技盤１３の右側領域下方には、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置１６５０と、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置１０６５が配設されている。このＶ入賞装置１６５０は、上述した第３制御例における第２可変入賞装置６５０（図１

３５参照）と同一内容であり、可変入賞装置１０５０は、上述した第３制御例における可変入賞装置６５（図１３５参照）と同一内容であるため、その詳細な説明については省略する。

【０７３８】

＜第４制御例における電気的構成について＞

次に、図１７２から図１８１を参照して、本第４制御例における電気的構成について説明をする。本第４制御例では、上述した第３制御例に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１７２に示す通り、本第４制御例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、上述した第３制御例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成（図１４５（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｋａを、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂに代えて、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃに代えて、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃを、変動パターンテーブル２０２ｆｄに代えて、変動パターンテーブル２０２ｋｄを、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆに代えて、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆを、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈに代えて、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈを、時短種別選択テーブル２０２ｆｉに代えて、時短種別選択テーブル２０２ｋｉを用いている点と、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図１７３を参照して説明する。図１７３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。本第４制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第３制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１４５（ｂ）参照）対して、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａと、特図１変動時間タイマ２０３ｋａと、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄと、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅと、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆと、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇと、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈと、を追加して点で相違する。それ以外の構成については、上述した第３制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【０７３９】

時短リミット回数カウンタ２０３ｊａは、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第４制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中を除いて、普通図柄の低確率状態が設定されること無く、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普通連続設定回数）を計測可能に構成しており、その普通連続設定回数が所定数（１０回）に到達した場合（時短リミットに到達した場合）に、普通図柄の高確率状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、普通図柄の低確率状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態（第１確変状態）が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。この時短リミット回数カウンタ２０３ｊａには、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり終了後に普通図柄の高確率状態が設定される種別の大当たり遊技が実行された場合に、当該大当たり遊技の終了時に初期値として「１０」がセットされる（図２０３のＹ３００５参照）。そして、普通連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され（図２０３のＹ３００２参照）、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される（図２０３のＹ３００３参照）。そして、時短リミットに到達した場合に時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンに設定されることで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される（図２０２のＹ２７０３）。この時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を示す情報は、大当たり終了処理において、音声ランプ制御装置１１３へと出力するために状態コマンドとして設定される。

【０７４０】

なお、本第４制御例では、上述した通り、普通連続設定回数を計測するための時短リミ

ット回数カウンタ２０３ｊａの値に、時短リミットに到達するまでの普通連続設定回数をセットし、普通連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に「１」をセットし、以降、普通連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が時短リミットに到達したことを示す値（例えば、１０）であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合、例えば、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第２特別条件（例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選）が成立した場合に、時短リミットの成立条件（到達条件）を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件（到達条件）と、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普図図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（１回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０７４１】

特図１変動時間タイマ２０３ｋａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間タイマ２０３ｋａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（図１８９のＹ７０１、図１９８のＹ９０１参照）。特図１仮停止フラグ２０３０ｋｃは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、抽選結果が大当たりＤ以外の大当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図１９８のＹ９０３）、第１特別図柄変動実行中処理（図８７参照）および第１特別図柄変動停止処理（図１８９、Ｙ７０８参照）において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図１に対応する第１図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図１仮停止フラグ２０３０ｂｃがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１８８参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図１８８のＹ２８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図１８８のＹ２８０３）。なお、詳細な説明および図示は省略するが、この特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が小当たりである場合にも大当たりである場合と同一の処理が実行されオンに設定される。

【０７４２】

特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、特図２の変動時間の更新（減算）を停止する期間を

示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、抽選結果が大当たりである第１特別図柄（特図１）の変動を停止する際にオンに設定され（図１８９のＹ７０３）、第２特別図柄変動実行中処理（図１９７参照）および第２特別図柄変動停止処理（図１９８参照）において参照される。なお、本処理において参照される内容については、上述した特図１仮停止フラグ２０３ｋｃと同一であるため、その説明を省略する。そして、第２特別図柄変動実行中処理（図１９７参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図１９７のＹ２９０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図１９７のＹ２９０３）。特図１変動停止フラグ２０３ｋｅは、変動中の第１特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図１変動停止フラグ２０３ｋｅは、第２特別図柄に対して、大当たりＤまたは小当たりＢの変動が停止される場合にオンに設定される（図１９８のＹ９０５、図２００のＹ９３２参照）。一方、第１特別図柄の変動中に、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別された場合にオフに設定される（図１９０のＹ７２２参照）。これにより、第２特別図柄の大当たりＤまたは小当たりＢの変動が先に停止するタイミングに合わせて、第１特別図柄を強制的に停止させることができる。特図２変動停止フラグ２０３ｋｆは、変動中の第２特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｋｆは、第１特別図柄が時短当選し、変動表示が開始される場合にオンに設定される（図１８６のＹ４０５）。一方、第２特別図柄の変動中に、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別された場合にオフに設定される（図１９９のＹ６３２）。これにより、第１特別図柄が時短当選し、変動が開始されたタイミングに合わせて、第２特別図柄を強制的に停止させることができる。

【０７４３】

時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、時短当選した第１特別図柄が変動表示中であること（即ち、時短当選変動状態であること）を示すフラグである。この時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合に、オンに設定される（図１８６のＹ４０３参照）。一方、時短当選した第１特別図柄が停止表示され、時短Ａ状態が設定される場合（図１９１のＹ８３５２参照）と、第２特別図柄が大当たりＤまたは小当たりＢに当選し、第１特別図柄の変動が破棄された場合（図１９０のＹ７２６参照）にオフに設定される。これにより、第１特別図柄が時短当選し、その第１特別図柄の変動が終了するまでの期間で時短当選変動状態を設定することができる。時短リミット到達フラグ２０３ｋｈは、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数（普図連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普図連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。次に、図１７４（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに規定されている内容について説明をする。図１７４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに規定に規定されている内容を模式的に示した図である。本第４制御例は、図１７４（ａ）に示す通り、第１特別図柄と第２特別図柄で大当たり当選確率は同一であり、１８／９００（即ち、１／５０）の確率で大当たりに当選する。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たり確率を同一の確率としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる大当たり確率となるように構成しても良い。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、何れの遊技状態においても大当たり確率が可変しない構成としたが、これに限るものではなく、特定の大当たり種別が決定された場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（所謂、確変状態）を設定する構成としても良い。

【０７４４】

次に、図１７４（ｂ）を参照して、ＲＯＭ２０２に規定されている、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃの内容について説明をする。図１７４（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃの内容を模式的に示した図である。第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃは、

普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２」が規定されている。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～１４９」が規定されている。本第４制御例のパチンコ機１０では、普通入賞口６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。ここで、図１７１を参照して、本第４制御例のパチンコ機１０では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、遊技盤１３の右側領域に配設されている電動役物１６４０ａが開放動作し、右第２入球口１６４０に入球可能となるように構成している。従って、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されると、電動役物１６４０ａが開放動作し易くなり、右第２入球口１６４０へと遊技球が入球し易くなるため、通常状態に比べて第２特別図柄抽選が実行され易くなる。次に、図１７４（ｃ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈの内容について説明をする。図１７４（ｃ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈの内容を模式的に示した図である。図１７４（ｃ）に示す通り、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の両方で時短抽選が実行される。各特別図柄での時短当選確率は共通であり、１８／９００（１／５０）である。なお、時短抽選は通常状態でのみ実行され、時短状態では時短抽選が実行されない構成としている。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、時短当選確率を同一とする構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄のよりも第２特別図柄の方が時短当選確率が高くなるように構成としても良いし、低くなるように構成しても良い。

【０７４５】

なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、通常状態でのみ時短抽選が実行される構成としたが、これに限るものではなく、時短状態においても時短抽選が実行される構成としても良い。次に、４０９（ｄ）を参照して、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅの内容について説明する。図１７４（ｄ）は、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅの内容を模式的に示した図である。図１７４（ｄ）に示す通り、本第４制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄のみ小当たり抽選が実行される。小当たり当選確率は１８／９００（１／５０）である。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率の何れも１／５０であるが、これに限るものではなく、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率を全て異なる確率で構成しても良い。例えば、大当たり当選確率を１／３００、時短当選確率を１／３０、小当たり当選確率を１／１００としても良い。次に、図１７５（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂの内容について説明をする。図１７５（ａ）は、図１７５（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂの内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂには、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｂ１と特図２用大当たり用テーブル２０２ｋｂ２が規定されている。図１７５（ｂ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに規定されている特図１大当たり用テーブル２０２ｋｂ１の内容を模式的に示した図である。図１７５（ｂ）に示す通り、本第４制御例のパチンコ機１０において、第１特別図柄が大当たり当選した場合には、１００％大当たりＡが選択される。大当たりＡは、５ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定される大当たり種別である。なお、大当たりＡの大当たり遊技終了後には、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値として５回がセットされる。

【０７４６】

なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄の大当たり種別は１種類としたが、これに限るものではなく、複数種類の大当たり種別を設定しても良い。また、遊技状態に応じて選択される大当たり種別が異なる構成としても良い。図１７６は大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに規定されている特図２大当たり用テーブル２０２ｋｂ２の内

容を模式的に示した図である。第２特別図柄で大当たり当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態と、遊技状態が変更されてからの第２特別図柄の変動回数と、第１当たり種別カウンタＣＳ２の値に応じて大当たり種別を選択する。なお、変動回数のカウントは、例えば、時短Ｂ状態において大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に再度時短Ｂ状態が設定される場合にもリセットされる。まず、遊技状態が通常状態の場合には、非時短当選変動状態と時短当選変動状態とがあり、非時短当選変動状態とは、時短当選変動状態フラグ２０ｋｇがオフである状態、即ち、時短当選した第１特別図柄が変動表示されていない状態である。時短当選変動状態は、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである状態、即ち、時短当選した第１特別図柄が変動表示中である状態である。通常状態の非時短当選変動状態では、第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に５がセットされる。通常状態の時短当選変動状態では、第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に１００００がセットされる。このように、通常状態においては、大当たり当選時に時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かで遊技者に付与される特典が異なるように構成することで、第２特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制している。

【０７４７】

なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、通常状態においては第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＡ（または大当たりＢ）が選択される構成としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別の中から変動回数に応じて大当たり種別が選択される構成としても良い。例えば、通常状態の非時短当選変動状態において、大当たりＡ、大当たりＢの何れかを選択可能に構成し、０～５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易く、５１回転目以降は大当たりＡよりも大当たりＢが選択され易い構成としても良い。このように構成することで、通常状態において外れ当選が続いた場合であっても、遊技者に有利な大当たり種別が選択され易くなるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。また、０～５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易く、５１～１００回転目までは大当たりＡよりも大当たりＢが選択され易く、１０１～１５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別が可変する構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第２特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４８】

次に、時短状態には、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とがあり、時短Ａ状態においては第２特別図柄の変動回数に関わらず５０％で大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５０％で大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。時短Ｂ状態においては、第２特別図柄の変動回数に応じて選択される大当たり種別が可変し、０～５０回転目までは１００％大当たり（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５１回転目以降は５０％で大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５０％で大当たりＤ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。大当たりＢと大当たりＤは、ともに１０ラウンドの大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される大当たり種別であるが、大当たりＢに当選した場合には変動中の第１特別図柄を仮停止させる（中断させる）処理を実行し、大当たりＤに当選した場合には変動中の第１特別図柄を強制的に停止させる（破棄させる）処理を実行する点で異なる大当たり種別となっている。つまり、第２特別図柄の外れ当選が特定回数まで続いた場合には、第１特別図柄の変動表示を破棄させ易くなる。このように構成することで、時短当選した第１特別図柄が変動表示されている状態で第２特別図柄の外れ当選が続き、第１特別図柄の変動時間が残り少なくなった場合でも、第１特別図柄の変動を破棄できる可能性が高くなるので、第２特別図柄の外れ当選が続いた場合に遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、時短Ｂ状態の場合のみ、第２特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる

構成としたが、これに限るものではなく、時短Ａ状態においても第２特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。

【０７４９】

なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、０～５０回転目までは１００％大当たりＢが選択される構成としたが、これに限るものではなく、０～５０回転目であっても異なる大当たり種別に当選可能な構成としても良く、例えば、８０％で大当たりＢが選択され、２０％で大当たりＤが選択される構成としても良い。このように構成することで、時短Ｂ状態が設定されたばかりの期間においても遊技者に大当たりＤに当選し、第１特別図柄の変動表示を破棄できるかもしれないと期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、「０～５０回転目まで」と「５１回転目以降」とで、選択され易い大当たり種別を切り替える構成としたが、これに限るものではなく、例えば、０～５０回転目までは大当たりＤよりも大当たりＢが選択され易く、５１～１００回転目までは大当たりＢよりも大当たりＤが選択され易く、１０１～１５０回転目までは大当たりＤよりも大当たりＢが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第２特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図１７７を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆの内容について説明をする。図１７７は、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆの内容を模式的に示した図である。図１７７に示す通り、本第４制御例のパチンコ機１０では、２種類の小当たり種別が規定されている。なお、上述したように、本第４制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄のみ小当たり抽選が実行される構成である。

【０７５０】

小当たりＡは、小当たり当選時の８０％で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技において特定領域１６５０ａを通過（Ｖ通過）した場合に、大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が付与される。詳細は後述するが、本第４制御例のパチンコ機１０では、小当たり種別によって、実行中の第１特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄する）場合と、仮停止させる（中断させる）場合とがあり、小当たりＡが実行される場合には、実行中の第１特別図柄の変動を仮停止させる（中断させる）処理を行う。一方、小当たりＢは、小当たり当選時の２０％で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技においてＶ通過した場合に、大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が付与される。小当たりＢが実行される場合には、実行中の第１特別図柄の変動を強制的に停止させる（破棄する）処理を実行する。なお、本第４制御例のパチンコ機１０における小当たり種別は２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上の小当たり種別を設けても良い。次に、図１７８を参照して、変動パターンテーブル２０２ｋｄの内容について説明をする。図１７８は、変動パターンテーブル２０２ｋｄの内容を模式的に示した図である。変動パターンテーブル２０２ｋｄには、通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１、時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３が規定されており、それぞれの変動パターンテーブルは遊技状態に応じて参照される。図１７９は、変動パターンテーブル２０２ｋｄに規定されている、通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１の内容を模式的に示した図である。通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。

【０７５１】

具体的には、図柄種別が「第１特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に、変動時間が７秒（７０００ミリ秒）の「短外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～１４９」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、取得した

変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１８９」の範囲に、変動時間が８０秒（８０００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「３０～１８９」の範囲に、変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に、変動時間が１４０秒（１４０００００ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「時短当選」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が３００秒の「ロング時短当たり」が規定されている。一方、図柄種別が「第２特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「時短当選」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「時短当たり」が規定されており、当否判定結果が「大当たり、小当たり」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング当たり」が規定されている。

【０７５２】

このように、本第４制御例のパチンコ機１０では、通常状態においては第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成としている。これは、第２特別図柄のみ小当たり抽選を実行する構成であり、小当たり当選した場合には、遊技者に最も有利な時短Ｂ状態が設定されることから、第２特別図柄の変動時間を長くすることで遊技効率を悪くし、第２特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制するためである。また、第１特別図柄の抽選結果が「時短当選」である場合には、「ロング時短当たり」が設定される。ロング時短当たり変動中は、時短当選変動状態となり、ロング時短当たりが設定された第１特別図柄が停止表示される（或いは、破棄される）までは、時短当選変動状態用パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照され、第２特別図柄の変動が短変動（０．５秒）となるため、複数回の第２特別図柄抽選が実行可能となる。なお、ロング時短当たり変動中（時短当選変動状態中）に大当たり（または、小当たり）当選、時短当選に基づいて時短状態が設定された場合にもロング時短当たり変動が継続している期間は、時短当選変動状態用パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照される。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合には、１００％「ロング時短当たり」が設定される構成であったが、これに限るものではなく、複数の変動パターンの中から変動種別カウンターＣＳ１の値に基づいて選択する構成としても良い。例えば、５０％で変動時間３００秒の「ロング時短当たり」が選択され、３０％で変動時間が２００秒の「ショート時短当たり」が選択され、２０％で変動時間が５００秒の「スーパー時短当たり」が選択される構成としても良い。このように構成することで、選択された第１特別図柄の変動時間によって、時短当選変動状態における遊技者の有利不利を可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５３】

なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合にのみ時短当選変動状態となる構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄で時短当選した場合にも時短当選変動状態が設定可能な構成としても良く、この場合、特別図柄の図柄種別によって時短当選した場合の変動時間を異ならせる（例えば、第１特別図柄の場合は変動時間３００秒、第２特別図柄の場合は変動時間６００秒）構成とすることで、どちらの特別図柄で時短当選したかによって遊技者に有利な時短当選変動状態と、遊技者に比較的不利な時短当選変動状態を設定可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。図１８０は、変動パターンテーブル２０２ｋｄに規定されている、時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２の内容を模式的に示した図である。時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の

値と、に基づいて変動パターンが設定される。時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２は、遊技状態として時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであり、時短Ａ状態と時短Ｂ状態で共通である。なお、上述したように、第１特別図柄のロング時短当たり変動が実行されている場合には、時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２ではなく、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照される。図１８０に示す通り、時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２では、第１特別図柄が長変動（６００秒）となり、第２特別図柄が短変動（３～５秒）となる。上述したように、時短Ｂ状態が設定されている状態で第１特別図柄が大当たり当選した場合には、時短Ｂ状態よりも遊技者に不利な時短Ａ状態が設定されるため、第２特別図柄の変動が先に停止表示され易く構成することで、遊技者に有利な時短Ｂ状態が継続して設定され易くなるようにしている。

【０７５４】

図１８１は変動パターンテーブル２０２ｋｄに規定されている、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３の内容を模式的に示した図である。時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。図１８１に示す通り、本第４制御例のパチンコ機１０では、時短当選変動状態が設定されている場合には、第２特別図柄の抽選結果が何れの判定であっても短変動（０．５秒）が設定される。時短当選変動状態では、時短当選した第１特別図柄が停止表示されると終了してしまうため、時短当選変動状態における遊技効率を高めるために、第２特別図柄の変動時間が短くし、多くの第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。なお、時短当選変動状態では第１特別図柄が既に変動中であり、第１特別図柄の変動が終了すると時短当選変動状態も終了するため、時短当選変動状態において第１特別図柄の変動パターンが設定されることはない。従って、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３では第２特別図柄の変動パターンのみを選択する構成としている。なお、上述したように、遊技状態が通常状態または時短状態であっても、第１特別図柄のロング時短当たり変動中（時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンに設定されている場合）には、変動パターン選択時には、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照される。

【０７５５】

＜第４制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１８１～図２０２を参照して、第４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第４制御例における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第２制御例における主制御装置１１０の制御処理に対して、特別図柄変動処理（図１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図１８１参照）、更新処理（図１０８参照）に代えて遊技状態更新処理（図１８７参照）、大当たり制御処理（図１１２参照）に代えて大当たり制御処理（図２００参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。上述したように、本第４制御例では、上述した第２制御例に対して、特別図柄（以下、特図と称す）である第１特別図柄（以下、特図１と称す）と、第２特別図柄（以下、特図２と称す）とが同時に（並行して）変動表示を実行可能に構成している点で大きく相違している。まず、図１８２を参照して、本第４制御例における特別図柄変動処理（Ｙ１０４）の内容について説明をする。図１８１は特別図柄変動処理（Ｙ１０４）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｙ１０４）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し、（Ｙ２３１）。大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｙ２３１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２３２）。このＹ２３２の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Ｙ２３２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２３２：Ｙｅｓ）、仮停止され

ている特図に対応する第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｙ２３３）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第１図柄表示装置３７の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

【０７５６】

一方、Ｙ２３１の処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Ｙ２３１：Ｎｏ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３４）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）と同一の処理を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するＹ２３８に移行する。Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）を実行する。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）は、特図１変動中の処理を実行するものであり、図１８７を参照してその詳細な説明を後述する。第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）を終えると、次に、第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）を実行し、その後、Ｙ２３８へ移行する。Ｙ２３８～Ｙ２４１の処理では、特図１に対して実行したＹ２３４～Ｙ２３７と同一の処理が実行される。Ｙ２３８の処理が実行されると、まず、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３８）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３８：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）を実行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）を実行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）は、特図２変動中の処理を実行するものであり、図１９６を参照してその詳細な説明を後述する。第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）を終えると、次に、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）を実行し、本処理を終了する。

【０７５７】

次に、図１８３を参照して、特別図柄変動処理（図１８２、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）について説明する。図８９は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理（図１８２、Ｙ２３７）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンであるか判別する（Ｙ３０１）。Ｙ３０１の処理において、特図１仮停止フラグがオンであると判別した場合には（Ｙ３０１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｙ３０１の処理において、特図１仮停止フラグがオンでないと判別した場合には（Ｙ３０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ３０２）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３０３）。Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ３０４）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ３０５）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図４参照）の外部出力処理（Ｙ２００１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０７５８】
Ｙ３０５の処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ３０６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。Ｙ３０６の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄判定処理を実行する（Ｙ３０７）。この第１特別図柄判定処理（図１８３、Ｙ３０７）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。なお、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）をＹ３０７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。Ｙ３０７の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図１８５、Ｙ３０８）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｙ３０９）。この遊技状態更新処理（図１８６、Ｙ３０９）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ）の値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｙ３０９の処理が終了すると、特図１待受フラグ２０３０ｉをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ３１０）、本処理を終了する。

【０７５９】
一方、Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ３０３：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉがオンであるか否か判別し（Ｙ３１１）、オンであると判別した場合は（Ｙ３１１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ３１１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ３１１：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉをオンに設定し（Ｙ３１２）、オンを示す特図１待機コマンドを設定（Ｙ３１３）した後、本処理を終了する。次に、図１８４を参照して、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容について説明をする。図１８４は、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）は、上述した第２制御例の特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（特図１時短抽選処理）が実行される。第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８００２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８００５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８００６）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８００３：Ｎｏ）、特図１時短抽選処理を実行し（Ｙ８００７）、本処理を終了する。

【０７６０】
ここで、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第４制御例では、第１特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｙ８００３）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に

付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図１８５を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１８３、Ｙ２３７）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）について説明する。図１８５はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８５、Ｙ３０８）では、まず、第１特別図柄判定処理（図１８４、Ｙ３０７）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ５０１）。Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ５０１：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄判定処理（図１８４参照）におけるＹ８００５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｂ（図１７５（ｂ）参照）より大当たり種別を決定し（Ｙ５０２）、Ｙ５０３の処理へ移行する。一方、Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ５０１：Ｎｏ）、Ｙ５０２の処理をスキップして、Ｙ５０３の処理へ移行する。

【０７６１】

Ｙ５０３の処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ５０３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図１７８～図１８１参照）を読み出して（Ｙ５０４）、Ｙ５０５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ５０５の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ５０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｙ５０６）。Ｙ５０６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ５０７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ５０８）、本処理を終了する。次に、図１８６を参照して、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）の処理内容について説明をする。図１８６は、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）の内容を示したフローチャートである。特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ４０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ４０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ４０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオンに設定し（Ｙ４０３）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ４０４）、特図２変動停止フラグｋｆをオンに設定し（Ｙ８１０５）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０２の処理において時短当選していない（Ｙ４０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ４０６）、本処理を終了する。次に、図１８７を参照して、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）の内容について説明をする。図１８７は、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）の内容を示すフローチャートである。

【０７６２】

遊技状態更新処理（Ｙ３０９）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかが判別され（Ｙ６０１）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別された場合には（Ｙ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｙ６０２）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ６０３）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｙ６０４）、０であると判別した場合には（Ｙ６０４：Ｙｅｓ）、時短遊技が付与されていない状態（即ち、通常状態）であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０５）、本処理を終了する。一方、Ｙ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合（Ｙ６０４：Ｎｏ）は、Ｙ６０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図１８８を参照して、特別図柄変動処理（図１８２のＹ１０４参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）の内容について説明をする。図

１８８は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）では、特図１の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【０７６３】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されると、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２８０１）。ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、特図１が変動中において、特図２が特定の当たり（大当たりＡ～Ｃ、又は小当りＡ）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図１８２）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当り遊技）が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中（又は小当り中）では無いと判別されることで、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されることになる。このように構成することで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図１８８に戻り説明を続ける。Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｙ２８０２）、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオフに設定し（Ｙ２８０３）、Ｙ２８０４へ移行する。一方、Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｎｏ）、Ｙ２８０２，Ｙ２８０３の処理をスキップしてＹ２８０４の処理へ移行する。Ｙ２８０４の処理では特図１変動時間タイマ２０３ｋａを１減算して更新し（Ｙ２８０４）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｙ２８０５）、本処理を終了する。

【０７６４】

次に、図１８９を参照して、特別図柄変動処理（図１８２、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）について説明する。図１８９はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理（図１８９、Ｙ２３６）では、まず、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｙ７０１）。Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）の大当たりが設定されているか判別する（Ｙ７０２）。第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄをオンに設定する（Ｙ７０３）。図示は省略したが、Ｙ７０３の処理が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｋｄがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドが設定される。Ｙ７０３の処理を終えると、設定されている停止種別を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ７０４）。そして、選択されている大当たり種別に基づいた大当たりシナリオが設定される（Ｙ７０５）。その後、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定する（Ｙ７０６）。そして、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｙ７０７）、本処理を終了する。一方、Ｙ７０２の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていなければ（Ｙ７０２：Ｎｏ）、第１特別図柄の時短当選が設定されているかを判別する（Ｙ７１０）。Ｙ７１０の処理において、時短当選が設定されていると判別した場合（Ｙ７１０：Ｙｅｓ）には、時短設定処理（Ｙ７１１）を実行し、Ｙ７０６の処理に移行する。この時短設定処理（Ｙ７１１）では、当

選した時短種別に対応した時短状態の設定に関する処理が実行される。なお、この時短設定処理（Ｙ７１１）については、図１９１を参照して詳細について後述する。

【０７６５】

一方、Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ７０１：Ｎｏ）、次いで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであるか否かを判別する（Ｙ７０８）。Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオフであると判別された場合は（Ｙ７０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別した場合は（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄が大当たりまたは小当たりで停止された場合であるので、実行中の第１特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図１強制停止処理を実行する（Ｙ７０９）。尚、この特図１強制停止処理の詳細については、図１９０を参照して後述する。このように、第１特別図柄停止処理（Ｙ２３６）では、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｙ７０３からＹ７０７またはＹ７１１）が実行される。また、第２特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止され、第２抽選遊技の大当たり遊技（または小当たり遊技）が実行される場合に（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、変動表示中の第１特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ７０９）が実行される。なお、第１特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止された場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄の変動を中断（仮停止）するように構成してもよい。次に、図１９０を参照して、第１特別図柄変動停止処理（図１８９、Ｙ２３６）の一処理である特図１強制停止処理（Ｙ７０９）について説明する。図１９０は、この特図１強制停止処理（Ｙ７０９）を示すフローチャートである。

【０７６６】

特図１強制停止処理（図１９０、Ｙ７０９）では、まず、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであるかを判別する（Ｙ７２１）。特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別した場合（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅをオフに設定し（Ｙ７２２）、次に、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオフを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ７２３）。そして、第１特別図柄の変動種別を外れに設定し（Ｙ７２４）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇはオンであるかを判別する（Ｙ７２５）。なお、図示しないが、Ｙ７２５の処理の前に第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第１特別図柄の特図１確定コマンドを設定する。Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合）と判別した場合（Ｙ７２５：Ｙｅｓ）には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定し（Ｙ７２６）、本処理を終了する。一方、Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンでない（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選ではなかった場合）には（Ｙ７２５：Ｎｏ）、Ｙ７２６をスキップし、本処理を終了する。なお、第１特別図柄の変動を破棄することが可能な大当たりＤに当選可能なのは時短Ｂ状態が設定されている場合のみであるため、通常状態において第２特別図柄の大当たり当選に基づいて時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフに設定されることはない構成としているが、これに限るものではなく、例えば、通常状態において大当たりＤに当選可能な構成としても良い。その場合、Ｙ７２５の処理の後に、通常状態において大当たりＤに当選した場合にスペシャルフラグをオンに設定する処理を設けて、時短Ｂ状態よりも有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態））が設定される構成としても良い。このように構成することで、通常状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合と、時短状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合とで、異なる遊技状態が設定され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７６７】

一方、Ｙ７２１の処理において、特図１変動時間フラグ２０３ｋｅがオンでないと判別された場合（Ｙ７２１：Ｎｏ）は、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンである場合であるため、第１特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ７２９）、本処理を終了する。このように、本第４制御例では、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンにされる（第２特別図柄で大当たりまたは小当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第１特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断、或いは外れの判定結果として強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ対する小当たりや大当たりを実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第４制御例では、第２特別図柄の大当たりまたは小当たりの種別によって第１特別図柄の変動を強制的に外れとして停止させる場合と、仮停止（中断）させる場合と、を設ける構成としている。上述したように本第４制御例では、時短状態の種別として、時短Ａと時短Ｂを設定可能である。そして、時短Ａは時短回数が５回（図１７６参照）であり、時短回数５回で第２特別図柄が大当たり（当選確率１／５０）または小当たり（当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低確率であるため、時短Ａ状態中の第２特別図柄での大当たりまたは小当たり当選はほとんど期待できない。一方、時短Ｂは時短回数が１００００回（図１７６参照）であるため、時短Ｂが設定されると高確率で次回の大当たりまたは小当たり当選が期待できる。したがって、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が遊技者に有利な時短状態であると言える。

【０７６８】

ここで、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができずに時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短Ｂ状態が破棄され、新たに時短Ａ状態が設定される。つまり、この場合、時短Ｂ状態が継続するのは、時短当選した第１特別図柄の変動時間（本第４制御例では、３００秒）が経過するまでの期間のみとなり、時短リミットに到達する前に時短状態が終了してしまう可能性が高くなる。一方、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、特定の大当たり（大当たりＤ）または小当たり（小当たりＢ）に当選し、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができた場合には、時短リミット到達まで時短Ｂ状態を継続させることが可能となり、遊技者は大量の賞球を獲得可能となる。このように、本第４制御例では、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、変動表示されている第１特別図柄を強制的に外れとして停止（破棄）し、有利な時短状態を継続させることができるかという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７６９】

次に、図１９１を参照して、時短設定処理（Ｙ７１１）の処理内容について説明をする。図１９１は、時短設定処理（Ｙ７１１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｙ７１１）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Ｙ７１１）が実行されると、まず、今回の時短種別が時短Ａであるかを判別し（Ｙ８３５１）、時短Ａであると判別した場合に（Ｙ８３５１：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定する（Ｙ８３５２）し、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｙ８３５３）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Ｙ８３５４）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状

態コマンドを設定し（Ｙ８３５５）、本処理を終了する。一方、Ｙ８３５１の処理において、時短Ａではないと判別した場合（即ち、時短Ｂである場合）は（Ｙ８３５１：Ｎｏ）、Ｙ８３５２の処理をスキップし、Ｙ８３５３の処理を行う。なお、図示しないが、Ｙ８３５３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値をクリアした後、決定された時短種別に対応する値を新たに設定する。したがって、時短当選に基づいて時短Ａ状態が設定される場合に、既に時短カウンタ２０３ｈに時短Ｂに対応する値（例えば、１００００回）が設定されている場合には、時短Ｂに対応する値を破棄し、時短Ａに対応する値（５回）を設定する。このように、本第４制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。

【０７７０】

次に、図１９２を参照して、特別図柄変動処理（図１８２、Ｙ１０４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）について説明する。図９１は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動開始処理（図１９２、Ｙ２３９）では、まず、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンであるか判別する（Ｙ８３１）。Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンであると判別した場合には（Ｙ８３１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンでないと判別した場合には（Ｙ８３１：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ８３２）、取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ８３３）。Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ８３３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ８３４）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ８３５）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０７７１】

Ｙ８３５の処理が終了すると、次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ８３６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。Ｙ８３６の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄判定処理を実行する（Ｙ８３７）。この第２特別図柄判定処理（図１９３、Ｙ８３７）については、詳しく後述するが、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。Ｙ８３７の処理が終了すると、次に、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図１９６、Ｙ８３８）。詳細については後述するが、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）は、第２特別図柄の当否判定結果、および第２特別図柄保留球格納エリ

ア２０３ｂの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｙ８３９（Ｙ３０９））。この遊技状態更新処理（図１８６、Ｙ８３９（Ｙ３０９））は、第１特別図柄において実行されるものと同一の処理が実行され、細部は図１８７を参照して説明しているため、詳細な説明は省略する。Ｙ８３９の処理が終了すると、特図２待受フラグをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ８４０）、本処理を終了する。なお、遊技状態更新処理（Ｙ８３９）をＹ８３７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。

【０７７２】

一方、Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ８３３：Ｎｏ）、特図２待受フラグがオンであるか否か判別し（Ｙ８４１）、オンであると判別した場合は（Ｙ８４１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ８４１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ８４１：Ｎｏ）、特図２待受フラグをオンに設定し（Ｙ８４２）、オンを示す特図２待機コマンドを設定（Ｙ８４３）した後、本処理を終了する。次に、図１９３を参照して、第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）の処理内容について説明をする。図１９３は、第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）では、上述した第１特別図柄判定処理（図１８４のＹ３０７）とは異なり、特別図柄抽選における大当たり判定において外れであると判定された場合に、時短当選の判定（特図２時短抽選処理）に加えて小当たり当選の判定（小当たり抽選処理）が実行される。第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）が実行されると、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８１０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８１０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８１０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８１０５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８１０７）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、特図２時短抽選処理を実行し（Ｙ８１０６）、本処理を終了する。

【０７７３】

このように、本第４制御例では、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定でなかった場合には、時短抽選と小当たり抽選が実行される構成となっているため、第１特別図柄に比べて遊技者に有利な状態（時短状態）となる契機が多く設定されており、第２特別図柄は第１特別図柄よりも有利な特別図柄であるといえる。なお、上述したように、通常状態における第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定され、通常状態で第２特別図柄抽選のみを実行しようとする遊技者の遊技効率が悪くなるように構成している。また、細部については後述するが、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０６）では、特図１時短抽選処理（図１８６のＹ８００７）と異なり、時短当選した場合に、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かによって設定する時短種別を決定する。具体的には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである場合にのみ時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄が時短当選した場合にのみ時短Ｂ状態が設定され、それ以外の場合には時短Ａ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。次に、図１９４を参照して、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）の処理内容について説明をする。図１９４は、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）の内容を示したフローチャートである。特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を

取得し（Ｙ８２０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ８２０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ８２０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるかを判別し（Ｙ８２０３）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｙｅｓ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ｂをセットし（Ｙ８２０５）、本処理を終了する。

【０７７４】

Ｙ８２０２の処理において時短当選していない（Ｙ８２０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ８２０６）、本処理を終了する。Ｙ８２０３の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｎｏ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ８２０４）、本処理を終了する。このように本第４制御例では、時短当選変動状態フラグｋｇがオンの場合（即ち、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示が実行中である場合）のみ、第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ｂ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。また、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間内で、第２特別図柄の時短当選を目指すという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図１９５を参照して、第２特別図柄判定処理（図１９３、Ｙ８３７）の一処理である小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）について説明する。図１９５はこの小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）を示すフローチャートである。小当たり抽選処理（図１９５、Ｙ８１０８）では、まず、第２特別図柄の抽選結果が時短当選と判定されたか、即ち、第２特別図柄の時短当選が設定されているか否かを判別する（Ｙ８３０１）。Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていると判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０７７５】

一方、Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていないと判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブルに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８３０２）、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットする（Ｙ８３０５）。一方、Ｙ８３０４の処理において、小当たり当選ではないと判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｎｏ）、Ｙ８３０５の処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第４制御例では、１度の第２特別図柄抽選において大当たり当選、時短当選、小当たり当選が重複しないことで、遊技者に複数の特典が付与されることを抑制し、遊技者が過剰に有利にならないように構成している。なお、大当たり当選または小当たり当選と、時短当選が重複する構成としても良く、この場合、例えば、大当たり当選と時短当選が重複した場合には、大当たり当選のみした場合よりも大当たり遊技終了後に有利な時短状態が設定される構成とすることで、同種の大当たり種別の大当たりに当選した場合でも、時短当選したか否かで、大当たり遊技終了後の遊技状態に多様性を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図１９６を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１９２、Ｙ２３９）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）について説明する。図１９６はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理（図１９６、Ｙ８３８）では、まず、第２特別図柄判定処理（図１９３、Ｙ８１０３）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ９２１）。

【０７７６】
Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、上述した第２特別図柄判定処理（図１９３参照）におけるＹ８１０５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特図２大当たり用テーブル２０２ｋｂ２（図１７６参照）より大当たり種別を決定し（Ｙ９２２）、Ｙ９２３の処理へ移行する。一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９２２の処理をスキップして、Ｙ９２３の処理へ移行する。Ｙ９２３の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ９２３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターンテーブル（図１７８～図１８１参照）を読み出して（Ｙ９２４）、Ｙ９２５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ９２５の処理では、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ９２５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｙ９２６）。Ｙ９２６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｙ９２７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ９２８）、本処理を終了する。次に、図１９７を参照して、特別図柄変動処理（図１８２のＹ１０４参照）において実行される第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容について説明をする。図１９７は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）では、第２特別図柄の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【０７７７】
第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されると、まず、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２９０１）。ここで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、特図２が変動中において、特図１が当たり（大当たり）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図１８２、Ｙ１０４）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されることがない。そして、大当たり遊技が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中では無いと判別されることで、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されることになる。このように構成することで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行される状態が、大当たり遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図１９７に戻り説明を続ける。Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動再開コマンドを設定し（Ｙ２９０２）、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄをオフに設定し（Ｙ２９０３）、Ｙ２９０４へ移行する。一方、Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｎｏ）、Ｙ２９０２，Ｙ２９０３の処理をスキップしてＹ２９０４の処理へ移行する。Ｙ２９０４の処理では特図２変動時間タイマ２０３ｋｂを１減算して更新し（Ｙ２９０４）、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｙ２９０５）、本処理を終了する。

【０７７８】
次に、図１９８を参照して、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）の内容について説明をする。図１９８は、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）の内容を示すフローチャ

ートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものであって、上述した第１特別図柄変動停止処理（図１８９参照）に対して、特図２の抽選結果が大当たりであった場合において、特図１の変動を中断させる（変動時間の減算を中断させる）構成に加えて、特図２の抽選結果が特定の大当たり種別（大当たりＤ）であった場合には、特図１の変動を強制停止する構成を設けた点と、特図２の抽選結果が小当たりの場合に実行される処理を追加した点で相違している。第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）が実行されると、まず、第２特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（Ｙ９０１）。第２特別図柄の変動時間が終了したか否かは、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂのカウンタ値が０であるか否かによって判別される。Ｙ９０１の処理において変動時間が終了したと判別された場合には（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｙ９０２）、大当たりではない（外れである）と判別した場合は（Ｙ９０２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｙ９１２）。Ｙ９１０の処理において、小当たりではないと判別した場合は（Ｙ９１２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が時短当選であるかを判別する（Ｙ９１４）。時短当選ではないと判別した場合は、第２特別図柄の確定コマンドをセットし（Ｙ９０８）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の変動を停止し（Ｙ９０９）、本処理を終了する。Ｙ９１４の処理において、時短当選であると判別された場合には（Ｙ９１４：Ｙｅｓ）、時短設定処理が実行され（Ｙ９１５）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。なお、時短設定処理は、上述した第１特別図柄変動停止処理（図１８９、Ｙ２３６）の一処理として実行される時短設定処理（Ｙ７１１）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【０７７９】

Ｙ９１２の処理において、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ９１２：Ｙｅｓ）、特図２小当たり停止処理を実行し（Ｙ９１３）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）は、当選した小当たりの小当たり種別によって、第１特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、仮停止させる（中断させる）か、を設定する処理を実行するものであり、詳細な説明は図２００を参照して後述する。Ｙ９０２の処理において、大当たりであると判別した場合には（Ｙ９０２：Ｙｅｓ）、大当たり種別が大当たりＤであるかを判別し（Ｙ９０３）、大当たりＤではないと判別された場合（Ｙ９０３：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオンに設定し（Ｙ９０４）、設定されている停止種別を示す特図２停止種別コマンドを設定し（Ｙ９０６）、大当たりシナリオを設定し（Ｙ９０７）し、その後、Ｙ９０８、Ｙ９０９の処理を行う。一方、Ｙ９０３の処理において、大当たりＤであると判別された場合には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し（Ｙ９０５）、Ｙ９０６～Ｙ９０９の処理を実行する。このように本第４制御例のパチンコ機１０では、大当たり種別が大当たりＤである場合には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し、それ以外の大当たり種別の場合には、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオンに設定することで、大当たり種別によって第１特別図柄の変動が強制的に停止される（破棄される）場合と、仮停止される（中断される）場合とを可変させることができる。なお、図１７６に示す通り、第２特別図柄が大当たりした場合に決定される大当たり種別は、実行された第２特別図柄の変動回数によって異なり、大当たりＤは５１回転目以降に大当たり当選した場合に、決定され易い構成としている。このように構成することで、第２特別図柄で大当たり当選できずに外れ当選が続いた場合（所謂、ハマった場合）であっても、遊技者に有利な大当たり種別が決定され易くなるため、ハマった場合の遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【０７８０】

Ｙ９０１の処理において、実行中の第２特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ９０１：Ｎｏ）、次いで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるか否かを判別する（Ｙ９１０）。Ｙ９１０の処理において特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオフであると判別された場合は（Ｙ９１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、

Ｙ９１０の処理において特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合は（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が大当たりで停止された場合または時短当選した場合であるので、実行中の第２特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図２強制停止処理を実行する（Ｙ９１１）。尚、この特図２強制停止処理の詳細については、図１９９を参照して後述する。このように、第２特別図柄停止処理（Ｙ２４１）では、変動表示中の第２特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第１特別図柄の大当たり遊技が実行される場合、または第１特別図柄が時短当選し、時短当選変動状態が設定される場合に（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ９１１）が実行される。次に、図１９９を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図１９８、Ｙ２４１）の一処理である特図２強制停止処理（Ｙ９１１）について説明する。図１９９は、この特図２強制停止処理（Ｙ９１１）を示すフローチャートである。

【０７８１】

特図２強制停止処理（図１９９、Ｙ９１１）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるかを判別する（Ｙ６３１）。特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合（Ｙ６３１：Ｙｅｓ）には、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオフに設定し（Ｙ６３２）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆのオフを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｙ６３３）。そして、第２特別図柄の変動種別を外れに設定する（Ｙ６３４）。なお、図示しないが、Ｙ６３４の処理の後に第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第２特別図柄の特図２確定コマンドを設定する。一方、Ｙ６３１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンでないと判別された場合（Ｙ６３１：Ｎｏ）は、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンである場合であるため、第２特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ６３５）、本処理を終了する。このように、本第４制御例では、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンにされる（第１特別図柄で大当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第２特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断して強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみに対する大当たり遊技を実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第４制御例では、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成としている。本第４制御例では、上述したように、通常状態においては第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定されるため、第１特別図柄が時短当選した時点で既に第２特別図柄の変動表示が開始されている場合に、そのまま第２特別図柄の変動が継続されると、設定された時短当選変動状態が変動中の第２特別図柄の停止表示前に終了してしまい、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合が生起し得る。

【０７８２】

ここで、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成とすることで、時短当選した第１特別図柄の変動が開始された場合に、変動中の第２特別図柄の変動が破棄されるため、時短当選変動状態で新たに第２特別図柄の抽選を受けることができ、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合を防ぐことができる。次に、図２００を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図１９８、ｙ２４１）の一処理である特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）について説明をする。図２００は特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）の内容を示すフローチャートである。特図２小当たり停止処理（図２００、Ｙ９１３）では、まず、小当たり種別が小当たりＢであるか判別し（Ｙ９３１）、小当たりＢであると判別された場合（Ｙ９３１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し（Ｙ９３２）、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオンを示す特図１変動停止

コマンドを設定する（Ｙ９３３）。そして、選択されている小当たり種別に対応する小当たりシナリオを設定し（Ｙ９３４）、本処理を終了する。一方、Ｙ９３１の処理において、小当たりＢでないと判別された場合（Ｙ９３１：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグｋｃをオンに設定し、（Ｙ９３７）、特図１仮停止フラグｋｃのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｙ９３８）、Ｙ９３４の処理を行う。このように、本第４制御例では、特定の大当たり種別だけでなく、特定の小当たり種別によっても、変動中の第１特別図柄を破棄させることが可能に構成されている。これにより、遊技者に小当たり種別にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、小当たりＢ当選を示す第２特別図柄の変動停止時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、小当たりＢに当選した第２特別図柄の変動開始時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としても良い。また、小当たり遊技の開始時に第１特別図柄を破棄する構成としても良いし、小当たり遊技の終了時に破棄する構成としても良い。

【０７８３】

次に、図２０１を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容について説明をする。図２０１は大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００４）は、上述した各制御例における大当たり制御処理に対して、エンディング演出の終了タイミングにて大当たり終了処理（Ｓ１１６１３）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、その詳細な説明については省略する。次に、図２０２を参照して、大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容について説明する。図２０２は大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容を示すフローチャートである。大当たり終了処理が実行されると、まず、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）が実行される。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細な説明については、図２０３を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ２０３ｊａにセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新（減算）したりするための処理を実行する。ここで、図２０３を参照して、大当たり終了処理（図２０２のＹ１１６１３参照）内の一処理である時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細について説明する。図２０３は、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理が実行される。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、まず、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３００１）。時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｎｏ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に１０を設定し（Ｙ３００５）、時短フラグをオンに設定する（Ｙ３００６）。そして、本処理を終了する。

【０７８４】

一方、Ｙ３００１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１減算し（Ｙ３００２）、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であるか否かを判別する（Ｙ３００３）。減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であると判別した場合には（Ｙ３００３：Ｙｅｓ）、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈをオンに設定し（Ｙ３００４）、本処理を終了する。一方、Ｙ３００４の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ３００４：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本制御例では、時短リミット回数として１０回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、２０回や３０回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。図２０２に戻り説明を続ける。時短リ

ミット更新処理（Ｙ２７０１）を実行した後、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈはオンであるかを判別し（Ｙ２７０２）、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンであると判別された場合（Ｙ２７０２：Ｙｅｓ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し（Ｙ２７０３）、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｙ２７０７）し、本処理を終了する。一方、Ｙ２７０２の処理において、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンではないと判別された場合（Ｙ２７０２：Ｎｏ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短状態（普通図柄の高確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し、（Ｙ２７０４）、図１７５および図１７６に示す大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに基づき、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に設定し（Ｙ２７０５）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｙ２７０６）、Ｙ２７０７の処理を行う。

【０７８５】

このように、本第４制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に連続して時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能な上限値を定め、遊技者に有利な状態が連続して設定される回数を制限することで、過剰に賞球を得ることにより遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。なお、本第４制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される構成としても良い。なお、図示しないが、本第４制御例のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１において実行される演出の内容について説明する。従来のパチンコ機では、特定の結果を示すための特別図柄（例えば、大当たり図柄）が停止表示されたことを契機に、対応する遊技状態が設定されるものが一般的である。例えば、特別図柄が大当たり当選した場合に、大当たり当選したことを示す特別図柄の変動表示中の演出によって、遊技者は大当たり当選ではないかと予測し、特別図柄が停止表示され、大当たり当選であることを示す表示態様が表示されることで遊技者は大当たり当選したことを認識することができる。この場合、特別図柄の停止表示後に異なる遊技状態が設定されることを遊技者が事前に予測することができるため、円滑に遊技状態の変化に対応することができる。一方、本第４制御例のパチンコ機１０では、上述したように、第１特別図柄が時短当選し、その第１特別図柄の変動が開始された場合に、時短当選変動状態が設定される。図１７１に示す通り、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選の始動契機となる第１入球口６４は、遊技球が盤面の左側領域を流下した場合と、右側領域を流下した場合の何れであっても入球可能な位置に配置されているが、第２特別図柄の始動契機となる第２入球口１６４１は、遊技球が盤面の右側領域を流下した場合のみ入球可能な位置に配置されている。

【０７８６】

これにより、例えば、遊技球の盤面の左側領域を流下させて第１入球口６４へ入球させる遊技（所謂、左打ち遊技）を行っている遊技者が時短当選した場合に、時短当選変動状態が設定されているにも関わらず左打ち遊技を継続して行うと、第２特別図柄抽選を実行しないまま時短当選変動状態が終了してしまうという不具合が生起し得る。従って、本第４制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄が停止表示される前に時短当選し、時短当選変動状態中であることを報知する演出を実行する。具体的には、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄の変動表示が開始されると、所定時間経過した時点（例えば、１０秒経過後）で疑似図柄が停止し、時短当選変動状態が設定されたことを示す表示態様が表示され（例えば、「時短当選変動ゾーン突入」）、遊技者に第２入球口１６４１を狙って遊技球を発射させるために「右打ち」と表示される。このように表示されることで、遊技者は時短当選変動状態が設定されたことを認識し、遊技状態に適した遊技方法で遊技を行うことができる。なお、併せて、時短当選変動状態中に第２特別図柄で大当たり（または小当たり）当選または時短当選することで時短Ｂ状態が設定されることを遊技者に報知する表示を行うと良い。また、通常状態において保留されている第１特別図柄の入賞情報（特図１保留）の中に時短当選する入

賞情報が存在することを、その入賞情報を先読みした結果判別した場合には、時短当選する第１特別図柄の変動の直前に実行された第１特別図柄の停止表示画面で、次の第１特別図柄の変動において時短当選変動状態が設定されることを報知する構成を加えても良い。つまり、特図１保留が存在する場合には、時短当選変動状態が設定される直前の第１特別図柄の変動において次の変動が時短当選変動状態であることを報知し、特図１保留が存在しない場合には、時短当選変動状態が設定される第１特別図柄の変動の開始から所定時間経過後に時短当選変動状態が設定されていることを報知する構成とする。

【０７８７】

このように、特図１保留が存在しない場合には、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスがあるが、特図１保留が存在する場合には、事前に時短当選変動状態が設定されることが報知されるので、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスが無くなる。よって、遊技者は、時短当選変動状態における変動時間のロスを無くすために、常に保留を貯めた状態を維持させようと思わせることで、意欲的に遊技を行わせることができる。なお、時短当選変動状態における第１特別図柄の変動時間を遊技者に分かり易く報知する構成としても良い。以上、説明したように、本第４制御例は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。そして、上述した第２制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合には、第１特典となる時短状態が設定される。なお、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典となる時短状態（時短Ａ状態）が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典とは異なる第２特典となる時短状態（時短Ｃ）が設定される構成としても良い。

【０７８８】

さらに、時短当選している第１特別図柄変動中に実行された第２特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第１特典及び第２特典よりも有利な第３特典が付与される時短状態（時短Ｂ状態）を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第１特典又は第２特典よりも時短終了条件が成立し難い第３特典としても良いし、第１特典又は第２特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第３特典としても良い。さらに、第３特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆す

る変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。

【０７８９】

加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。なお、本第４制御例では、時短当選した特別図柄を長変動させ、時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、大当たり当選した特別図柄を長変動させて、大当たり当選変動状態を設定し、大当たり当選変動状態中は他方の特別図柄が短変動となる構成とすることで、小当たり遊技による賞球の獲得を可能としても良い。

【０７９０】

＜第５制御例＞

次に、図２０４から図２２８を参照して、第５制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第２制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。さらに、上述した第２制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成していた。

【０７９１】

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、普通図柄の高確率状態が設定される特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果種別の多様化を図りやすくすることができるものであった。しかしながら、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０においても、実行される特別図柄抽選の抽選結果に基づいて特典が付与される性質上、特別図柄抽選が複数回実行されたにも関わらず、何れの特典も付与されないという事態が長時間継続し得るものであり、実行される特別図柄抽選の結果によっては、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与すること

ができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に付与される特典（天井特典）とは、抽選結果が大当たり当選以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して所定回数（例えば、５００回）実行された場合に付与される特典であって、特別図柄抽選を比較的実行させ易くする遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における特別図柄抽選において、５００回連続で大当たり当選しなかった場合（ハマリ回数が５００回に到達した場合）に、天井特典が付与され、遊技者に有利となる遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選において大当たり当選しない遊技が長時間継続している遊技者に対して、遊技を継続させ易くすることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

【０７９２】

また、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選回数が多いパチンコ機１０（所謂、ハマリ台）であっても、天井特典が付与されることを目的としている新たな遊技者により遊技が実行されるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。特に、大当たり当選確率が異なる複数段階の設定値を設定可能に構成されているパチンコ機１０において、大当たり当選確率が比較的低い設定値（低設定）のパチンコ機１０であっても、天井特典が付与されることを目的としている遊技者が継続して遊技を実行し得るため、低設定のパチンコ機１０を設置することによりパチンコ機１０の稼働が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、本第５制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の一部、具体的には、時短抽選に当選したことに基づいて設定される時短状態が設定されている場合（第１時短状態）と、で略同一内容の遊技が実行されるように構成しており、現在設定されている遊技状態が通常状態であるのか第１時短状態であるのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。そして、天井特典が付与される（第３時短状態が設定される）条件が成立した時点における遊技状態（ハマリ回数が５００回に到達した時点における遊技状態）に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせている。具体的には、通常状態が設定されている状態で天井特典が付与されるよりも、第１時短状態が設定されている状態で天井特典が付与される場合のほうが、遊技者に有利な特典（終了し難い第３時短状態）が付与されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して設定されている遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。

【０７９３】

さらに、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選が実行される場合において高確率（１／２）で時短当選するように構成されており、時短当選した場合の殆どで、短期間（特別図柄変動１回分）の第１時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの間に、遊技状態として、通常状態と、第１時短状態とが頻繁に切り替わることになる。よって、天井特典が付与される条件が成立した時点における遊技状態を遊技者に予測させ難くすることができる。また、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行された場合において、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新される遊技状態（有効遊技状態）と、更新されない遊技状態（無効遊技状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しており、第２確変状態が設定されている場合には、通常状態、及び、第１時短状態と同様の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成している。つまり、遊技者に対して、設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるか、第２確変状態であるかを判別させ難くするように構成している。そして、第２確変状態が設定されている状態が無効遊技状態となり、第２確変状態中に特別図柄抽選が実行された場合には、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新されないように構成している。

【０７９４】
このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者（通常状態、第１時短状態、第２確変状態の何れかの遊技を実行している遊技者）に対して、現在が有効遊技状態であるか無効遊技状態であるかを判別させ難くすることができるため、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の回数を遊技者に予測させ難くすることができる。また、第２確変状態が設定される期間の長さに応じて、天井特典が付与される条件を満たす特別図柄抽選回数（前回の大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄抽選回数）を異ならせることができるため、天井特典が付与される特別図柄抽選回数として同一の回数（例えば、５００回）のみを規定した場合であっても、多様なタイミングで天井特典を付与させることができ、天井特典が付与されることを目指す遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選回数を予測させる楽しみを提供することができる。また、上述した第２制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成していたが、本第５制御例では、上述した第２制御例にて用いた構成に加え、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させること無く、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行されることが可能に構成している。具体的には、天井特典として付与される第３時短状態では、普通図柄の低確率状態を設定したまま、普通図柄の変動時間のみを可変させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成している。つまり、本第５制御例では、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（第２時短状態）と、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（第３時短状態）と、を設定可能に構成している。

【０７９５】
このように構成することで、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行するための契機（例えば、大当たり当選）が成立していない状況においても、特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせる（特別図柄抽選が比較的実行され難い状態から、特別図柄抽選が比較的実行され易い状態へと移行させる）ことが可能となるため、遊技者に対して多様なタイミングで特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせた遊技を提供することができる。なお、上述した第２制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合よりも、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）のみを設定可能に構成していたため、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（時短状態、右打ち遊技状態）と称していたが、本第５制御例では、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態の一部（第１時短状態）において、特別図柄抽選の実行のされ易さが通常状態と同一となるように構成し、且つ、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の一部（第２時短状態）において、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易くなるように構成している。よって、実際に設定されている各図柄の確率状態を説明するのでは無く、単に特別図柄抽選の実行のし易さを説明する際には、普通図柄の確率状態に関わらず、特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と同一（同程度）となる遊技状態（第１時短状態、第２確変状態）を通常状態、或いは、左打ち遊技状態と称し、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（第２時短状態、第３時短状態）を時短状態、或いは、右打ち遊技状態と称して説明をする。

【０７９６】
また、本第５制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典と同様の特典を付与可能に構成している。具体的には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、他の大当たり当選よりも大当たり遊技が実行される期間（ラウンド遊技数）が短く、且つ、大当たり遊技終了後に、天井特典として付与可能な第３時短状態

と同一の時短終了条件（時短回数）が設定される第２時短状態を設定可能に構成している。更に、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、第２時短状態を設定可能に構成し、時短当選に基づいて第２時短状態が設定された場合に、天井特典として付与可能な第３時短状態と同一の時短終了条件（時短回数）を設定可能に構成している。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立するよりも前に、天井特典と同等の特典を付与することが可能となるため、天井特典の付与条件を把握させ難くすることができる。また、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて第２時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第３時短状態が設定されたと遊技者に思わせることができるため、天井特典の付与条件として、少ない特別図柄抽選回数が設定される場合があると思い込んでいる遊技者に対して、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の回数と乖離している状態であっても、天井特典が付与されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させることができる。また、詳細な説明は後述するが、本第５制御例では、左打ち遊技中において、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間（残特別図柄抽選回数）を遊技者に示唆するための示唆演出（天井到達示唆演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出結果に基づいて天井特典の付与条件が成立し易い（間もなく成立する）状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となるため、天井特典が付与されることを期待しながら長時間の遊技を行わせ易くすることができる。

【０７９７】

なお、この天井到達示唆演出の演出態様を決定する際には、天井特典の付与条件が成立するまでの情報に加え、上述した天井特典として付与され得る第３時短状態と同様の第２時短状態が設定される条件の成立の有無に関する情報も加味して演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、天井特典として付与され得る第３時短状態と同様の第２時短状態が設定される条件を満たした場合には、天井到達示唆演出として、天井特典の付与条件が成立する可能性が高い状況である場合と同一の演出態様が決定されることになる。よって、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて天井特典と同様の第２時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第３時短状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。

【０７９８】

＜第５制御例の演出内容について＞

まず、図２０４から図２０６を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（５００回）に到達したと判別された場合に、その特別図柄抽選（５００回目の特別図柄抽選）の抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、救済措置として天井特典を付与可能に構成している。本第５制御例では、天井特典として、左打ち遊技状態よりも特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）を実行させ易くすることが可能な右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定される特典を付与するように構成している。そして、左打ち遊技状態（例えば、通常状態や第１時短状態）中において、特別図柄抽選が実行された場合に、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させるための演出として、天井到達示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出態様を把握することにより、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、実際に天井特典が付与されるよりも前に、間もなく天井特典が付与されることを（付与される可能性が高いことを）、遊技者に把握させることができるため、何の前触れも無く天井特典が付与されてしまい、遊技者が天井特典の恩恵を受け難くなる事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【０７９９】
本第５制御例では、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様と、その「示唆強」の演出態様よりも、天井特典が付与される期待度が低い「示唆弱」の演出態様と、を少なくとも設定可能に構成しており、後述する天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａ（図２１３参照）を用いて、演出態様が選択されるように構成している。具体的な説明は、図２１３を参照して後述するが、本第５制御例では、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に、前回の大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数、即ち、抽選結果が大当たり以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）と、天井到達示唆演出が実行される変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果と、に基づいて演出態様を選択するように構成している。このように、ハマリ回数に基づいて演出態様を選択するように構成することで、天井特典が付与されるまでの実際の期間（残ハマリ回数）に基づいて天井到達示唆演出の演出態様を選択することができるため、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行することができる。また、本第５制御例では、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典を付与可能に構成しており、天井到達示唆演出の対象となる特別図柄抽選の結果が天井特典と同様の特典を付与する可能性がある場合にも、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典が付与される場合においても遊技者に対して、天井特典が付与されたと思わせ易くすることができる。よって、予め定められている天井特典の付与条件（特別図柄抽選回数）が成立するタイミングよりも多くのタイミングにて天井特典が付与されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０８００】
天井到達示唆演出では、図２０４に示した通り、天井到達後の演出モード（天井中モード）にて表示されるキャラクタが表示画面に表示される演出が実行されるように構成しており、図２０４（ａ）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が短い場合よりも、長い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆弱」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２０４（ｂ）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が長い場合よりも、短い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆強」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。「示唆弱」の演出態様が設定された天井到達示唆演出が実行されると、図２０４（ａ）に示した通り、天使を模したキャラクタ８０９が第３図柄表示装置８１の表示画面上を横切る演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、天井到達示唆演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として「天使発見！天井？・・・」のコメントが表示される。ここで、上述した通り、図２０４（ａ）に示した演出態様「示唆弱」は、天井到達示唆演出として設定される演出態様としては天井到達の期待度が低い演出態様であるが、本第５制御例では、天井到達示唆演出が実行される頻度が、天井特典が付与されるまで（天井到達するまで）の期間が短くなるほど高くなるように構成している。よって、図２０４（ａ）に示した演出態様「示唆弱」であっても、天井到達示唆演出が実行されただけで天井特典が付与されるまでの期間が短いことを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。図２０４（ａ）に示した表示画面は、前回の大当たり遊技終了後から２５０回目の特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Ｄｍ７に「２５０回」が表示されている。つまり、本第５制御例では、左打ち遊技状態が継続している期間における特別図柄抽選回数の累積値（ハマリ回数）を遊技者に把握させ易くするために、ハマリ回数を示す表示態様を表示可能に構成している。

【０８０１】
このように構成することで、実行される天井到達示唆演出の演出態様と、小表示領域Ｄ

ｍ７に表示されているハマリ回数と、に基づいて天井特典が付与されるまでの期間（天井到達までの期間）を遊技者に予測させ易くすることができる。また、図２０４（ａ）に示した通り、左打ち遊技状態において、主として実行される第１特別図柄抽選の保留記憶（特図１保留）に対応させた保留アイコンｈｒ１～ｈｒ４が小表示領域Ｄｍ９に表示されるように構成しており、図２０４（ａ）に示した例では、特図１保留を３個獲得している状態（小表示領域Ｄｍ１ａ参照）であるため、小表示領域Ｄｍ９には３個の保留アイコンｈｒ１～ｈｒ３が表示されている。一方、天井到達示唆演出の演出態様として「示唆強」が設定された場合には、図２０４（ｂ）に示した通り、「示唆演出弱」よりも遊技者に対して天井到達示唆演出が実行される期待度が高いことを示すための演出が実行される。図２０４（ｂ）は、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が４９９回目となる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Ｄｍ７に「４９９回」が表示されている。そして、今回実行されている天井到達示唆演出が「示唆強」であることを示すための表示態様として、「示唆弱」のキャラクタ８０９（図２０４（ａ）参照）よりも、豪華なキャラクタ８０９ｚが表示される。このように、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）場合に設定され易い演出態様「示唆強」のほうが、他の演出態様「示唆弱」よりも、見た目上で豪華なキャラクタを表示するように構成することで、天井到達示唆演出が実行された場合に表示されるキャラクタの態様によって、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを視覚的に判別させ易くすることができる。

【０８０２】

加えて、副表示領域Ｄｓには、今回実行された天井到達示唆演出が「示唆強」であることを遊技者に案内するための案内態様として「大天使だ！天井までもうすぐ」のコメントが表示される。このように構成することにより、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを遊技者に判別させ易くすることができる。また、図２０４（ｂ）に示した表示画面では、特図１保留を２個獲得している状態（小表示領域Ｄｍ１ａ参照）であるため、小表示領域Ｄｍ９には２個の保留アイコンｈｒ１，ｈｒ２が表示されている。なお、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを、表示画面の主表示領域Ｄｍにて実行される天井到達示唆演出にて実行するのでは無く、小表示領域Ｄｍ９に表示される保留アイコンの表示態様を可変させることで示唆可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図１保留のうち、左打ち遊技状態中に消化される特図１保留の範囲を特定する特定手段を設け、その特定手段によって特定された範囲と、それ以外の範囲とで、保留アイコンの表示態様を異ならせたり、表示される保留アイコンの大きさを異ならせたり、表示される領域を異ならせたりするように構成しても良い。また、保留アイコンを用いて実行される先読み演出として、大当たり当選する期待度が高い表示態様が、天井特典が付与されるよりも前に実行される第１特別図柄抽選に対応する特図１保留の保留アイコンに設定される場合と、天井特典が付与された後に実行される第１特別図柄抽選に対応する特図１保留の保留アイコンに設定される場合と、で異なる表示態様を設定可能に構成しても良い。さらに、天井特典が付与される前に大当たり当選する場合と、天井特典が付与された後に大当たり当選する場合とで、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を異ならせるように構成されたパチンコ機１０であれば、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を示唆可能な表示態様で保留アイコンを表示するように構成すると良い。このように構成することで、保留アイコンを用いた先読み演出によって、大当たり当選期待度と、天井特典付与の期待度と、を組合せた情報を遊技者に提供することができる。

【０８０３】

加えて、先読み演出として、天井特典が付与されるタイミングを示唆するための第１示唆態様と、大当たり当選を示唆するための第２示唆態様と、時短抽選による時短当選を示唆するための第３示唆態様と、をそれぞれ保留アイコンの表示態様として設定可能に構成して場合において、１の保留アイコンの表示態様として、上述した２つ以上の示唆態様を

組み合わせた組合せ表示態様を表示可能に構成すると良い。また、この場合、異なる組合せに対応する組合せ表示態様として同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む概念）の表示態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様に基づいて、後の遊技状況を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、他の表示画面に表示されている各種情報（例えば、スタート回数等）を含めて複合的に遊技状況を判別することにより、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様が示す後の遊技状況を予測する精度を高めることができる。
次に、天井特典が付与される場合に実行される演出の演出内容について説明をする。図２０５（ａ）は、実行中の特別図柄変動が停止表示した後に天井特典（右打ち遊技状態）が設定される特別図柄変動（天井到達変動）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図２０５（ｂ）は、天井特典として付与された右打ち遊技状態中（天井中モード）に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、本第５制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５００回）実行された場合に、天井特典（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。また、天井特典が設定される場合において設定されている遊技状態（通常状態、又は第１時短状態）に応じて、天井特典の内容（遊技者への有利度合い）を異ならせるように構成している。

【０８０４】

そして、天井特典が付与されることを報知するための天井到達変動演出の演出態様によって、今回付与される天井特典の内容の少なくとも一部を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される時点で遊技者に対して天井特典が付与されることを報知するだけで無く、その内容も報知することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。具体的には、図２０５（ａ）に示した通り、天井到達変動演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの背景画像として天井中モードに対応する天国背景が表示され、小表示領域Ｄｍ７には天井に到達した（する）ことを示すための表示態様として「天井！？」の文字が表示される。そして、天井到達示唆演出にて表示されたキャラクタ８０９が、天井特典が付与されることを祝福する演出態様で天井到達変動演出が実行される。また、今回の天井特典の内容を報知するための情報「１００」を含む表示態様で宝箱８１０の中身８１０ａが表示される。さらに、主表示領域Ｄｍの右下側には、天井特典として右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定された後の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「右打ちしてね」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには、天井特典が付与されることを示唆するための報知態様として、「天井到達！！時短１００ＧＥＴ！！」のコメントが表示される。図２０５（ａ）に示した通り、天井特典の付与条件が成立した特別図柄変動の変動期間中に実行される天井到達変動演出では、小表示領域Ｄｍ７に前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数を示す情報（図２０４（ａ）の小表示領域Ｄｍ７に表示される情報）が表示されないように構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された特別図柄抽選回数を遊技者が容易に判別し難くすることができる。よって、天井特典が付与される条件が成立し得る特別図柄抽選回数を把握するためには、天井到達変動演出が実行されるよりも前の特別図柄抽選回数を常に把握する必要があり、遊技者に対して、左打ち遊技状態中においても第３図柄表示装置８１に表示される表示態様に常に興味を持たせ易くすることができる。

【０８０５】

また、上述した天井到達変動演出は、前回の大当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の抽選回数が天井特典の付与条件が成立する回数（５００回）となった場合だけで無く、天井特典と同様の特典（右打ち遊技状態）が付与される大当たりに当選した場合や、天井特典と同様の特典（右打ち遊技状態）が付与される特定の時短に当選した場合にも実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、今回付与される特典が天井特典であるか否かを判別させ難くすることができる。なお、複数の特典付与過程にて図２０５（ａ）に示した天井到達変動演出を実行することで、遊技者に対し

て、実際に付与される特典の種別を判別させ難くする場合には、特典の種別に応じて実行される天井到達変動演出の演出態様の少なくとも一部を変更するように構成すると良い。このように構成することで実行される天井到達変動演出の演出態様の若干の違いを識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。

【０８０６】

また、実行される天井到達変動演出の演出態様を変えること無く、天井到達変動演出が実行される演出期間、即ち、天井到達変動演出が実行される特別図柄変動の変動時間を異ならせるように構成しても良く、例えば、天井特典が付与されることとなる特別図柄変動の変動時間（外れ当選した特別図柄変動の変動時間）を基本時間（例えば、１０秒）とした場合において、大当たり当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄変動の変動時間（特定の大当たり当選に対応する特別図柄変動の変動時間）が１１秒、時短当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄の変動時間（特定の時短当選に対応する特別図柄変動の変動時間）が１２秒となるように構成しても良い。このように構成することで、同一の演出態様で天井到達変動演出を実行させながら、天井到達変動演出の演出期間を付与される特典の種別に応じて異ならせることができる。よって、天井到達変動演出を実行するための演出データの増加を抑制しながらも、付与される特典の種別に応じて異なる態様の天井到達変動演出を実行させることが可能となるため、実行される天井到達変動演出の若干の違い（演出期間の違い）を識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。なお、詳細な説明は省略するが、本第５制御例では、図２０５（ａ）に示した天井到達変動演出を、天井特典が付与されない場合においても実行可能に構成している。この場合に実行される天井到達変動演出（ガセ天井到達演出）では、図２０５（ａ）に示した表示画面と同様に、天井中モードの背景画像（天国画像）が表示され、キャラクタ８０９が登場し、宝箱８１０を開放しようとする演出が実行される。そして、宝箱８１０の中から天井特典が付与されないことを示す表示態様（「残念」の文字が付された中身８１０ａ）が表示された後、背景画像が通常の背景画像へと切り替わる演出が実行される。

【０８０７】

このガセ天井到達演出の実行期間のうち、天井特典が付与される場合に実行される天井特典演出と同一の演出態様を用いて演出が実行されている間は、副表示領域Ｄｓにて天井特典が付与される可能性が高いことを示す態様として「天井到達！？」のコメントが表示され、ガセ天井到達演出の演出結果を示す演出が実行されると、副表示領域Ｄｓにて天井特典が付与されないことを示す態様として「残念！！」のコメントが表示される。このように、実際に天井特典が付与されることの無い状況にてガセ天井到達演出を実行可能に構成することで、天井到達演出の演出結果として天井特典が付与されないことを示す演出結果を一時的に表示した後に、天井特典が付与されない演出が実行される演出態様（復活演出）が実行される場合において、実行中の天井到達演出が、実際に天井特典が付与されることの無いことを示すガセ天井到達演出であると思わせ易くすることができる。上述した通り、本第５制御例では、天井到達演出（ガセ天井到達演出を含む）が実行された場合であっても、天井特典が付与されることを報知するものでは無く、天井特典が付与される可能性があることを遊技者に示すだけである。よって、図２０５（ａ）に示した第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７には「天井！？」の表示態様、即ち、天井特典が付与される可能性があることを示す表示態様が表示される。換言すれば、図２０５（ａ）に示した第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７に表示される「天井！？」の文字のうち「！？」の文字は、天井特典が付与されることを確定報知するものでは無いことを示す表示態様となる。なお、本制御例、及び、他の制御例においても、表示画面に表示される文字として「！？」が表示される場合には、その文字が付随する対象が確定している状態では無いことを示すものとして用いている。

【０８０８】

また、本第５制御例では、図２０４（ａ）、及び図２０４（ｂ）に示した通り、左打ち遊技状態中は、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数（スター

ト回数）を表示するように構成し、天井特典が付与されるまで（天井特典の付与条件が成立するまで）に必要となる特別図柄変動回数（残変動回数）を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数を把握した上で、遊技を継続するか否かを遊技者に選択させることができる。また、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数（残変動回数）に対応した情報（例えば、残り回数）を遊技者に報知可能に構成した場合には、実際の残変動回数とは異なる値に対応した演出用情報（例えば、残り回数よりも多い回数）を表示画面に表示するように構成し、実際に天井特典が付与される時点で表示画面に表示されている演出用情報が、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が０であることを示す演出用情報となるように構成しても良い。この場合、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数が２００回である場合において、表示画面に表示される演出用情報として「残り３００回」の表示態様を表示する。つまり、実際の残変動回数よりも大きい残り回数を演出用情報として表示する。そして、実行される特別図柄変動の変動時間が長い場合や、大当たり当選の期待度が高い演出態様で変動演出が実行された場合や、遊技者が操作手段を操作可能な操作演出が実行され、その操作演出中に遊技者が操作手段を操作した場合といった更新条件が成立したことに基づいて、表示画面に表示されている演出用情報が示す値が、実際の残変動回数に近付くように更新（減算）されるように構成すると良い。

【０８０９】

このように構成することで、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能となるため、遊技者に対して、実行される演出の演出結果によって、天井特典が付与され易くなった（天井特典が付与されるまでの残変動回数が短縮された）と思わせることが可能となり、演出効果を高めることができる。また、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能に構成することで、天井特典が付与されるよりも前に、特別図柄抽選の結果が、天井特典と同等の特典（第２時短状態）を付与可能な抽選結果（大当たりＣ１３当選、或いは、第２時短状態が設定される時短当選）となる場合に、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでに、演出用情報として表示されている残り回数を、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が０であることを示す演出用情報へと大幅に更新（減算）する演出を遊技者に違和感を与えること無く実行させ易くすることができる。このように構成することで、天井特典と同等の特典（第２時短状態）が付与される場合に実行される演出の内容と、天井特典が付与される場合に実行される演出の内容とが乖離してしまうことを抑制することがでるため、遊技者に対して、何れの特典が付与されたのかを分かり難くすることができる。よって、様々なタイミング（ハマり回数）で天井特典が付与されると思わせながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。次に、天井特典（第３時短状態が設定される右打ち遊技状態）が付与されている期間を示すための天井中モードでは、図２０５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにてウサギを模したキャラクタ８０１が、天国を飛び回る演出が実行され、現在が天井中モードであることを示すための「天井中」の文字が表示される。そして、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様として、小表示領域Ｄｍ４には「右打ち」の文字が表示され、天井特典が終了するまでの残期間を報知するための残期間表示態様として、小表示領域Ｄｍ７に「ラスト９０回」の文字が表示されている。

【０８１０】

図２０５（ｂ）に示した表示画面は、天井到達変動演出にて天井特典の内容として、時短回数１００回が付与されることを示す「１００」が表示された（図２０５（ａ）参照）後、特別図柄抽選が１０回実行された時点の表示画面であるため、天井特典が付与された時点にて遊技者に報知された天井特典の内容を示す「１００」の値が、特別図柄抽選が実行される毎に減算されていき「９０」が表示されている。このように、天井特典が終了するまでの期間（天井中モードが継続する期間）を遊技者に報知することで、天井特典が急

に終了してしまうことを抑制することができる。また、本第５制御例では、左打ち遊技状態が設定されている場合よりも、右打ち遊技状態が設定されている場合の方が、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）として、遊技者に有利となる有利特典が付与され易くなるように構成している。よって、副表示領域Ｄｓには「今大当たりするといいことあるよ！」のコメントが表示される。詳細な説明は後述するが、本第５制御例では、通常状態や第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態と、第３時短状態が設定されている右打ち遊技状態と、では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が同一（５／１０００）となるように構成しており、通常状態や第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態にて、大当たり当選しない特別図柄抽選を連続で５００回実行した場合に天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。そして、左打ち遊技状態よりも右打ち遊技状態の方が、大当たり当選時に遊技者に有利となる特典を付与し易くなるように構成している。

【０８１１】

つまり、上述した右打ち遊技状態中において、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄抽選回数）が少なくなった場合には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選することを期待するのでは無く、特別図柄抽選で大当たり当選しないことを期待しながら遊技を行わせ、右打ち遊技状態が設定された後に特別図柄抽選で大当たり当選することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。ここで、従来型のパチンコ機１０では、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選に基づいて付与される特典に対して有利度合いを異ならせるものはあるが、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、特別図柄抽選で大当たり当選する場合の方が、大当たり当選しない場合よりも特典が付与される点で遊技者に有利となるように構成しているため、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選を目指すという単調な遊技性を有するものであった。これに対して、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選の抽選結果では無く、抽選回数に基づいて特典を付与可能に構成している。具体的には、通常状態、或いは第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選すること無く５００回実行された場合に右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。そして、通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている場合よりも、第３時短状態が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態、或いは第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数が５００回に近付いた場合に、実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。つまり、遊技者が特別図柄抽選を実行する遊技期間の一部を、大当たり当選を期待しない特殊期間として設定することが可能となるように構成している。

【０８１２】

よって、遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選することを期待する遊技期間と、特別図柄抽選で大当たり当選しない（外れ当選する）ことを期待する遊技期間（特殊期間）と、を提供することができるため、常に大当たり当選を目指す従来型のパチンコ機１０よりも遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図２０６を参照して、天井中モードの残期間が上乗せされる場合の演出（上乗せ演出）について説明をする。図２０６は、天井中モードの残期間を示すための情報（残回数）表示が加算（上乗せ）される上乗せ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第５制御例では、天井特典が付与される場合に実行される天井到達変動演出（図２０５（ａ）参照）において、今回付与される特典の内容（時短回数）を遊技者に報知可能に構成しているが、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）は、内部的に設定される時短回数を上限に、専用の選択テーブル（天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂ）を参照して決定するように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される特典の内

容（時短回数）と、内部的に設定されている時短回数とに差が生じた場合には、天井中モード中に、天井中モードの残期間（図２０５（ｂ）の小表示領域Ｄｍ７に表示される残回数）を増加（上乗せ）する上乗せ演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井中モードが設定された遊技者に対して、天井中モードが継続する最低限の期間を把握させた状態で安心して遊技を行わせることができると共に、天井中モードが継続する期間が延長されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【０８１３】

さらに、本第５制御例では、天井特典が付与される時点において設定されている遊技状態に応じて天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成しており、具体的には、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が通常状態である場合には、天井特典として時短回数が１００回の右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定され、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が第１時短状態である場合には、天井特典として時短回数が３００回の右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態にて天井特典が付与されるよりも、第１時短状態にて天井特典が付与される場合の方が、遊技者に有利な天井特典が付与されるように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）として、時短回数が３００回の天井特典が付与された場合において、遊技者に不利となる天井特典の内容（時短回数１００回）を報知可能に構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された時点において、今回付与された天井特典が遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）であるか、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容が、実際に設定される天井特典の内容の範囲内となるように構成し、遊技者に対して報知された内容に従って安心して遊技を行わせることを可能にしているが、これに限ること無く、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）を、天井中モードが設定されている期間において減算する減算演出を実行するように構成しても良い。

【０８１４】

例えば、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）が設定された場合において、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が付与されたことを示すための情報を報知し（小表示領域Ｄｍ７に「３００回」と表示し）、天井中モードにて、小表示領域Ｄｍ７に表示されている情報（残時短回数）を、特別図柄抽選の実行回数よりも多く減算させるように構成しても良い。このように構成することで、何れの天井特典が付与される場合であっても、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された可能性があることを遊技者に把握させることができるため、実際に有利な天井特典が付与されていることに期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態が設定されている場合と、第１時短状態が設定されている場合とで、同一内容の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成しており、左打ち遊技が実行される左打ち遊技状態中は、同一内容の変動演出が実行されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中において設定されている遊技状態を遊技者が識別することが困難となるように構成している。よって、左打ち遊技状態中に天井特典の付与条件が成立した場合には、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が何れであるのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容に興味を持たせることができる。また、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、及び、第１時短状態が設定されている場合において実行される特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成しており、その時短当選の判定（時短抽選）の結果が当たりである場合には、時短当選した特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、大当たり遊技を介すること無く時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を設定可能に構成している。

【０８１５】
そして、時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定された場合には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動が１回実行された場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。つまり、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、左打ち遊技状態中において、遊技状態が通常状態と第１時短状態とに頻繁に切り替わるように構成している。このように構成することで、天井特典の付与条件（特別図柄抽選５００回）が成立する時点において設定されている遊技状態を異ならせ易くすることができるため、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を遊技者により分かり難くすることができる。図２０６に示した表示画面は、天井特典として遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された状態で、天井到達変動演出にて遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）に対応する特典の内容を示す表示態様が表示され（図２０５（ａ）参照）、天井中モードにて１００回の特別図柄抽選が実行された（小表示領域Ｄｍ７に表示される残時短回数が１回（ラスト））時点における表示画面であって、小表示領域Ｄｍ７には、天井中モードの最終期間であることを示すための「ラスト」が表示されている。そして、天井中モードの残期間を上乗せさせるための上乗せ演出として、キャラクタ８０９が天井中モードの残期間を延長させるため上乗せ態様８０９ａが表示される演出が実行される。図２０６では、上乗せ態様８０９ａとして、天井中モードの残期間が特別図柄抽選２００回分延長されることを示すための「＋２００」が表示されている。そして、上乗せ態様８０９ａが小表示領域Ｄｍ７に向かって移動し、小表示領域Ｄｍ７に表示される残期間が「ラスト２００回」へと可変される上乗せ演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、天井中モードが延長することを案内する案内態様と、延長内容を示すための案内態様として「天井延長！！プラス２００回！！」の文字が表示される。

【０８１６】
なお、図２０６に示した例では、天井中モードの最終期間（小表示領域Ｄｍ７に「ラスト」が表示される特別図柄変動期間）において上乗せ演出が実行された場合における表示画面を示しているが、上乗せ演出を天井中モードの最終期間以外に実行しても良く、例えば、天井中モードの残期間として所定期間（例えば、残り時短回数９０回）を示す情報が小表示領域Ｄｍ７に表示されている状態（図２０５（ｂ）参照）にて上乗せ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで上乗せ演出が実行されるかを遊技者に予測させ難くすることができるため、天井中モード中に実行される演出に対して継続して興味を持たせることができる。また、図２０６に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、上乗せ演出として専用の演出が実行されるように構成しているが、上乗せ演出の一部演出態様が他の演出の演出態様と同一となるように構成しても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において対象となる特別図柄抽選の結果が外れである場合に、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すと共に、天井中モードの残期間が延長されることを示すための情報を含む表示態様を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、天井中モード中に実行される各種演出（変動演出等）にて天井中モードの残期間が延長されることを示す演出結果が表示される可能性を残すことができるため、天井中モード中に実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０８１７】
さらに、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、天井中モード期間中に天井中モードの残期間を延長させるための上乗せ演出を実行するように構成しているが、天井中モードの終了を示す表示態様が表示された後に、天井中モードが再度設定される復活演出を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、図２０６に示した天井中モードの最終変動演出にて上乗せ演出を実行せずに、一旦、天井中モードの終了を示す終了画面を表示し、左打ち遊技状態が設定されることを示唆する演出（例えば、「左打ちに戻してください」との案内報知が設定された場合に実行される演出の一部演出）を実行した後に、天井中モードが終了していないことを示す演出（「天井中モード突入！！右打ち遊技を継続してください」との案内報知を含む演出）を実行し、天井中モードの残期間を示すための表示態

様として小表示領域Ｄｍ７に「残り２００回」を表示するように構成すると良い。このように構成することで、天井中モードが単に継続したのでは無く、１の天井中モードが終了した後に、新たな天井中モードが設定されたと遊技者に思わせることができるため、遊技者に対して天井中モードが設定される条件（第３時短状態の付与条件）を分かり難くすることができる。よって、左打ち遊技状態の遊技を実行している遊技者に対して、第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。なお、右打ち遊技すべきではない左打ち遊技状態中に右打ち遊技が行われたこと、即ち、遊技盤の右側領域を遊技球が流下していると判定された場合には、適正な遊技方法を案内するための「左打ちに戻してください」等の音声が繰り返し出力される（ループ再生される）。この出力制御は、特定の報知態様を設定するための制御であり、「左打ちに戻してください」等の音声の出力中に遊技盤の右側領域に向けた遊技球の発射（右打ち遊技）が終了された後で、当該終了時点で出力中の「左打ちに戻してください」等の音声の末尾まで出力しきってから実行される、「左打ちに戻してください」等の音声の出力を終了させる制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御である。

【０８１８】

＜第５制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図２０７を参照して、本第５制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図２０７は、本第５制御例のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を示した図である。図２０７に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４（図８６参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０よりも左側）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な発射遊技の遊技方法となる左打ち遊技状態と、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口６４０（図８６参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット８０よりも右側）に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に有利な発射遊技の遊技方法となる右打ち遊技状態と、を設定可能に構成している。より具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は左打ち遊技状態となり、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第３時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は右打ち遊技状態となるように構成している。ここで、第１時短状態と、第２時短状態とは、共に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間（普図変動時間）として異なる長さの普図変動時間が設定されるように構成しており、第１時短状態が設定された場合には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも高確率で普通図柄抽選にて当たり当選するが、当たり当選に基づいて実行される普図当たり遊技中に遊技球が第２入球口６４０へと入球し難くなるように普図変動時間が規定されている。よって、第１時短状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定されているにも関わらず、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

【０８１９】

また、第３時短状態とは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間として専用の変動時間を設定可能に構成することで、左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合よりも、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球する割合の方が高くなる遊技状態である。よって、第３時短状態が設定されている状態では、普通図柄の低確率状態が設定されているにも関わらず、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中における遊技内容について説明をする。通常状態は、左打ち遊技によって第１入球口６４

へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を主として実行させる遊技（特図１遊技）が行われる遊技状態である。通常状態中に第１特別図柄抽選が実行されると、１／２００の確率で大当たり当選し、大当たり当選しなかった場合において１／２の確率で時短当選する特別図柄抽選が実行される。通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、４種類の大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりＡ１３が２０％、大当たりＢ１３が３０％、大当たりＣ１３が３０％、大当たりＤ１３が２０％の選択割合となるように規定されている。大当たり種別として、大当たりＡ１３が設定された場合には、ラウンド遊技数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。大当たりＢ１３が設定された場合には、ラウンド数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される。大当たりＣ１３が設定された場合には、ラウンド数が２ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される。大当たりＤ１３が設定された場合には、ラウンド数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。

【０８２０】

一方、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選すること無く、時短当選した場合には、その第１特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短状態が設定される。本第５制御例では、特別図柄抽選において時短当選した場合には、２種類の時短種別のうち何れかの時短種別が設定されるように構成しており、第１時短状態が設定される時短種別の選択割合が９９％、第２時短状態が設定される時短種別の選択割合が１％となるように構成している。なお、図２０７に示した図では、遊技状態の主な遷移の流れを示しているため、時短当選した場合には第１時短状態へと移行する流れのみを示しているが、実際には、時短当選時の１％にて第２時短状態へと移行する。次に、時短当選した場合において設定される第１時短状態について説明をする。第１時短状態は、上述した通り、特別図柄抽選の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態ではあるが普通図柄の変動時間として、後述する第２時短状態よりも短い変動時間（０．１秒）が設定される変動時間短縮（変短）状態が設定されることにより、右打ち遊技を実行したとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成している。よって、通常状態と同様に左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技状態となる。なお、本第５制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、遊技状態を示す用語としては第１時短状態と称すが、実際には、通常状態と同一の遊技が実行される遊技状態であることから、遊技内容を示すための用語として、通常状態を第１通常モード、第１時短状態を第２通常モードと称す場合もある。この第１時短状態は、特別図柄抽選で時短当選した場合にのみ設定される遊技状態であって、時短当選にて第１時短状態が設定された場合には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件として「時短回数１回」が設定される。なお、第１時短状態中に特別図柄抽選が実行された場合にも、通常状態と同一の時短抽選（時短当選の判定）が実行されるように構成しており、第１時短状態中に時短当選した場合にも、上述した通常状態と同一の選択割合、同一の内容で時短種別が選択されるように構成している。

【０８２１】

つまり、第１時短状態中に実行される１回目の特別図柄抽選の抽選結果が大当たり、時短の何れにも当選しなかった場合には、その抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短終了条件が成立し、通常状態が設定される。一方、第１時短状態中に実行される１回目の特別図柄抽選の抽選結果が時短当選である場合には、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで新たな第１時短状態が設定されるため、第１時短状態が繰り替えし設定されることになる。よって、第１時短状態が設定されると、特別図柄抽選にて時短当選する限り、第１時短状態における特別図柄抽選が継続し、特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合に、通常状態における特別図柄抽選が実行されるように構成している。

このように構成することで、左打ち遊技状態中において、通常状態と、第１時短状態と、を頻繁に切り替えることが可能となる。また、左打ち遊技が実行される通常状態（第１通常モード）と、第１時短状態（第２通常モード）では、第３図柄表示装置８１を用いて実行される変動演出も同一の演出態様が設定されるように構成している。よって、通常状態と第１時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、本第５制御例では、通常状態、或いは第１時短状態にて抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）が５００回に到達した場合に、天井特典として第３時短状態が設定されるように構成している。詳細は後述するが、第３時短状態が設定された場合には、上述した第２時短状態と同様に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる右打ち遊技を行った方が、第１入球口６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行うよりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態となるように構成している。加えて、左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が、天井特典が付与される回数に到達した時点で設定されている遊技状態に応じて、天井特典の内容を異ならせるように構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、第１時短状態が設定されている場合の方が遊技者に有利となる天井特典が付与されるように構成している。

【０８２２】

つまり、本第５制御例のパチンコ機１０では、左打ち遊技状態中に通常状態と第１時短状態とが頻繁に切り替わり、且つ、通常状態と第１時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難く構成しているため、天井特典として第３時短状態が設定される場合において、何れの遊技状態（通常状態、第１時短状態）から第３時短状態へと移行したのかを遊技者に把握させ難くすることができる。図２０７に戻り、説明を続ける。第１時短状態中に第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、上述した通常状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と同一の４種類の大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成している。そして、通常状態にて大当たり当選した場合とは異なる選択割合で各大当たり種別が選択されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりＡ１３が５０％、大当たりＢ１３が２０％、大当たりＣ１３が１０％、大当たりＤ１３が２０％の選択割合となるように規定している。本第５制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態と、設定された大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しており、第１時短状態中に大当たり当選し、大当たり種別として、大当たりＡ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、大当たりＢ１３、及び大当たりＣ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定され、大当たりＤ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されるように構成している。つまり、第１時短状態で大当たり当選した場合は、５０％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、３０％の割合で大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されることになる。よって、通常状態で大当たり当選した場合よりも、第１時短状態で大当たり当選した場合の方が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面で遊技者に不利な特典が付与されることになる。

【０８２３】

以上、説明をした通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（５００回）に到達した場合に、天井特典として、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）よりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態（第３時短状態）を設定可能に構成しており、天井特典が付与される場合に設定されている遊技状態が通常状態である場合よりも、第１時短状態である場合の方が、遊技者に有利となる天井特典（時短終了条件が成立し難い第３時短状態）を設定可能に構成している。一方で、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典（大当たり特典）としては、第１時短状態が設定されている場合

よりも、通常状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利となる大当たり特典（大当たり遊技終了後に右打ち遊技状態が設定され易い特典）が付与され易くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中において設定される遊技状態として、通常状態の方が第１時短状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間）と、第１時短状態の方が通常状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達した期間）と、が創出されるため、単に何れか一方の遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせる場合に比べて、遊技状況に応じて設定されることを期待する遊技状態の種別を異ならせることができる分、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８２４】

次に、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として大当たりＢ１３，Ｃ１３の何れかが設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第２時短状態が設定される。この第２時短状態は、上述した第２制御例のパチンコ機１０において設定される時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と同様に、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態等）よりも高く設定され、継続して右打ち遊技を実行した場合において、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることが可能となるように普図変動時間が設定される。この第２時短状態は、特別図柄抽選で大当たり当選し、特定の大当たり種別（大当たりＢ１３，Ｃ１３）が設定された場合、或いは、図２０７では図示を省略したが時短抽選にて時短当選した場合の一部（１％）において設定される遊技状態である。なお、本第５制御例では、第２時短状態が設定されている場合に時短抽選が実行されないように構成している。よって、遊技者に有利となる第２時短状態中に実行される時短抽選にて時短当選し、第２時短状態よりも遊技者に不利となる第１時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。本第５制御例では、第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせて設定可能に構成しており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たりＢ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短１００回が、大当たりＣ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。また、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて第２時短状態が設定される場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。このように第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせることで、第２時短状態が設定された場合に、いつまで第２時短状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【０８２５】

通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（５００回）に到達すると、第３時短状態が設定される。第３時短状態は天井特典として設定される遊技状態であって、特別図柄抽選の結果に基づいて設定されることの無い特殊遊技状態である。第３時短状態は、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、右打ち遊技をした場合における第２入球口６４０への遊技球の入球割合が上述した第２時短状態と同一になるように構成している。具体的には、本第５制御例のパチンコ機１０は、普通図柄の低確率状態時における当たり当選確率が、普通図柄の高確率状態時における当たり当選確率に比べて若干低確率となる程度にしか差を設けておらず、且つ、第３時短状態が設定されている状態と、第２時短状態が設定されている状態とで、普通図柄変動の変動時間や、普図当たり遊技中に実行される電動役物の開放動作パターンとが同一に設定されている。よって、第２時短状態が設定されている場合と、第３時短状態が設定されている場合とでは、遊技者に対して同一の遊技（右打ち遊技）が実行されることになる。このように構成することで、右打ち遊技を実行している遊技者に、現在設定されている遊技状態が第２時短状態であるのか第３時短状態であるのかを把握させ難くすることができる。上述した通り、本第５制御例では、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において連続して大当たり当選しなかった回数（ハマリ回

数）が規定回数（５００回）に到達したことを契機に第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定される特典（天井特典）を付与可能に構成している。

【０８２６】

さらに、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において大当たり当選した場合の一部（大当たりＣ１３が設定される大当たり当選）にて、他の大当たり当選に比べて少ないラウンド数の大当たり遊技（２ラウンド大当たり）を実行し、その大当たり遊技終了後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。加えて、通常状態、或いは、第１時短状態にて実行された特別図柄抽選において時短当選した場合の一部（第２時短状態が設定される時短当選）にて、時短当選したことを示すための特別図柄変動が停止表示された後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中における特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が天井特典の付与条件を満たした場合、或いは、左打ち遊技状態にて実行される特別図柄抽選の結果（大当たり当選の有無、時短当選の有無）が特定の抽選結果である場合に遊技者に有利となる右打ち遊技状態を設定可能に構成している。そして、右打ち遊技状態が設定されることを示すための演出として、上述した何れの契機が成立した場合であっても同一内容の演出を実行することで遊技者に対して右打ち遊技状態が設定される契機を把握させ難くすることができるように構成している。このように構成することで、右打ち遊技状態を設定するための成立契機に応じて有利度合いの異なる右打ち遊技状態を設定可能に構成したパチンコ機１０において、設定される右打ち遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であるかを事前に判別させ難くすることができる。

【０８２７】

＜第５制御例における電気的構成について＞

次に、図２０８から図２１４を参照して、本第５制御例における電気的構成について説明をする。本第５制御例では、上述した第２制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。まず、図２０８から図２１１を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図２０８（ａ）は、本第５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２０８（ａ）に示した通り、本第５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図９６（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｌａを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃを、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄを、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅを、時短種別選択テーブル２０２ｄｆに代えて時短種別選択テーブル２０２ｌｆを設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。なお、詳細な説明は省略するが、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに規定されている変動パターン（変動時間）の一部を、上述した第２制御例と異ならせており、第２制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｂが有する通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１に代えて、左打ち遊技状態用テーブル（図示せず）を設けている。そして、左打ち遊技状態用テーブルには、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合、時短当選である場合、大当たりにも時短にも当選していない場合の何れにおいても変動時間が１５秒の特殊変動パターンが選択され得るように変動パターンが規定されている。

【０８２８】

つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、同一の変動時間（１５秒）の変動パターンが

選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に設定されている特別図柄変動の変動パターンを特定することにより特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。本第５制御例では、特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターン（変動時間１５秒）が選択され、選択された変動パターンを示すための情報を含む変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３側が受信した場合に、演出期間が１５秒の天井到達示唆演出を実行するように構成している。つまり、天井到達示唆演出は特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターンが選択された場合に実行される演出となる。このように主制御装置１１０から出力された変動パターン種別に対応させた変動演出（天井到達示唆演出）を実行可能とすることで、音声ランプ制御装置１１３側において受信した変動パターンに対応した変動演出を決定するための処理を軽減させることが可能となる。また、天井到達示唆演出が実行される特別図柄変動の変動時間を１５秒に固定することができるため、天井到達示唆演出の演出期間を特別図柄抽選の抽選結果に関わらず１５秒に固定することができる。よって、天井到達示唆演出の演出態様に対応する演出データの量を削減し易くすることができる。次に、図２０９（ａ）を参照して、本第５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｌａについて説明する。図２０９（ａ）は、本第５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｌａの規定内容を示した図である。

【０８２９】

図２０９（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｌａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図９７（ａ）参照）に対して、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲を異ならせている点で相違している。また、本第５制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせている。具体的には、上述した第２制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を「０～８９９」の９００個に規定しているが、本第５制御例では、「０～９９９」の１０００個に規定している。このように構成することで、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を参照して決定される各種判定において、より低確率な判定結果を規定することができる。なお、本第５制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせているだけであり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を更新するための処理や、更新後の値を格納する構成については同一であるためその詳細な説明を省略する。具体的には、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「５～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１９」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「２０～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が１０００個に対して、大当たりと判定される値が５個であるため、大当たり当選確率が５／１０００（１／２００）となる。一方、特別図柄の確率状態が「高確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が１０００個に対して、大当たりと判定される値が２０個であるため、大当たり当選確率が２０／１０００（１／５０）となる。

【０８３０】

次に、図２０９（ｂ）を参照して、本第５制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃについて説明する。図２０９（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃの規定内容を示した図である。この第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃは、上述した第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の範囲（０～２９９）に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される値が規定されている。具体的には、図２０９（ｂ）に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９８」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「２９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９９」の範囲、即ち、全範囲に対して

抽選結果「当たり」が規定されている。つまり、本第５制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、その殆どで当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて）、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。なお、本第５制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選で当たり当選する確率を高く設定することにより、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くしているが、これに限ること無く、普通図柄の「低確率状態」と、「高確率状態」とで、当たりと判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の値の範囲がほぼ同一となるように規定すれば良い。

【０８３１】

また、詳細な説明は省略するが、図２０９（ｂ）に示した通り、本第５制御例では、普通図柄の「高確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選で外れ当選すること無く、普通図柄の「低確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選にて低確率（１／３００）で外れ当選するように構成している。よって、普通図柄抽選にて外れ当選したことを把握することにより、普通図柄の「低確率状態」が設定されていることを把握することが可能となる。このように構成することで、普通図柄抽選の抽選結果が外れとなるか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。なお、この場合、普通図柄変動の変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に設定される変動パターンよりも、変動時間（普通図柄変動時間）が長い変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行されない期間が長くなるほど、普通図柄の低確率状態が設定されている可能性が高くなるため、普通図柄の確率状態を把握しようとしている遊技者に対して、普図当たり遊技の実行頻度について興味を持たせることができる。次に、図２０９（ｃ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅについて説明をする。この時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合に実行される時短判定（時短抽選）にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅ（図９７（ｃ）参照）に対して、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されている条件（特別図柄種別、遊技状態）を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態、或いは、第１時短状態である場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５００～９９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態、第１時短状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。

【０８３２】

ここで、本第５制御例では、特別図柄抽選において時短当選の判定（時短抽選）が、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合、即ち、大当たり抽選で外れ当選した場合に実行されるように構成しており、通常状態、或いは、第１時短状態で特別図柄抽選が実行された場合には、１／２の確率で時短当選するように構成している。つまり、本第５制御例では、特別図柄の確率状態として低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態、第３時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。また、普通図柄の確率状態として高確率状態が設定される遊技状態（第１時短状態、第２時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。このように、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して設定される確率状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定するのでは無く、設定されている遊技状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定しているため、遊技者に対して、時短当選し得る特別図柄抽選が実行されているか否かを判別させ難くすることができる。さらに、本第５制御例では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技が主な遊技となる左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態

、第２確変状態）のうち、一部の左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。そして、左打ち遊技状態のうち第２確変状態が設定されている場合には、時短当選し得ないように構成している。そして、左打ち遊技状態が設定されている場合には、遊技者に対して実際に設定されている遊技状態が判別され難くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、常に時短抽選が実行されていると思わせ易くすることができる。

【０８３３】

なお、詳細な説明は後述するが、本第５制御例では、時短抽選にて時短当選し得る遊技状態以外の遊技状態が設定されている場合には、時短抽選（時短当選の判定）が実行されないようにすることで確実に時短当選し得ないように構成しているが、これに限ること無く、何れの遊技状態が実行される場合であっても時短抽選が実行されるように構成し、時短当選し得ない遊技状態に対して、時短抽選の結果として時短当選と判定される判定値を設定しないように構成しても良い。次に、図２１０を参照して、本第５制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄについて説明する。図２１０は、大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄの規定内容を示した図である。図２１０に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄには、第１特別図柄、第２特別図柄に対して共通の大当たり種別が規定されている。つまり、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、共通のデータテーブルを参照して大当たり種別が選択される。本第５制御例では、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３、大当たりＥ１３の５種類の大当たり種別が設けられており、大当たり当選した時点で設定されている遊技状態に応じて、各大当たり種別の選択割合を異ならせている。また、大当たり当選時の遊技状態に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合における時短カウンタ２０３ｈの値、及び、時短状態の種別を異ならせている。具体的には、図２１０に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は２０個なので、通常状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８３４】

大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～４９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は３０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は３０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当

たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８３５】

つまり、通常状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第２確変状態）が設定される割合が４０％、右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される割合が６０％となる。また、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＤ１３）は、何れも同一内容の大当たり遊技（１０ラウンド大当たり遊技）が実行されるため、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定された場合に、通常状態、第２確変状態の何れが設定されているのかを分かり難くすることができる。また、大当たりＣ１３が決定された場合には、他の大当たり種別に対応する大当たり遊技よりも少ないラウンド数（２ラウンド）の大当たり遊技が実行され、遊技者に対して大当たり遊技が実行される（されている）ことを把握させ難くなるように構成している。詳細な説明は省略するが、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合には、他の大当たり種別が設定される大当たりに当選した場合に比べて、大当たり当選したことを遊技者に把握させ難い演出態様で変動演出が実行されるように構成している。具体的には、天井特典が付与される際に実行される天井到達示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、即ち、大当たり種別として大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合には、大当たり当選したのでは無く、天井特典が付与される遊技状況であると遊技者に思わせ易くすることができる。よって、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選することで、予め定められている天井特典の付与条件（ハマリ回数５００回）を成立させること無く、天井特典と同等の特典（時短３００回）を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測させ難くすることができる。これにより、左打ち遊技状態中において、天井特典が付与される付与条件として、異なるハマリ回数が設定され得ると思わせることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【０８３６】

また、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定された場合には、第２確変状態が終了し、通常状態へと移行するまでの間（確変カウンタ２０３ｉの値が０になるまでの間）、時短抽選が実行されず、且つ、特別図柄抽選が実行されたとしても、天井特典を付与させるためのハマリ回数が加算されないように構成している。つまり、第２確変状態が設定される場合は、大当たり遊技終了後に５３０回の特別図柄抽選が実行された時点でハマり回数が５００回に到達し、天井特典が付与されることになるため、天井特典付与の観点からは、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも遊技者に不利となる。また、第２確変状態が設定されている期間は、時短当選の判定（時短抽選）が実行されないため、時短抽選が実行される通常状態が設定されている期間に対して、時短当選した場合の一部（０．１％）にて第２時短状態（時短３００回）が設定されることを目指す遊技が実行されない分、第２時短状態設定の観点からは遊技者に不利な遊技状態となる。一方で、第２確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定されるため、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選は１／５０の確率で大当たり当選することになる。よって、第２確変状態が設定されている期間は、通常状態が設定されている場合よりも特別図柄抽選で大当たり当選を目指す観点では遊技者に有利な遊技状態となる。次に、図２１０に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第１時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）

である。
【０８３７】
大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第１時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。
【０８３８】
つまり、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）が設定される割合が１００％となる。よって、第１時短状態（第２通常モード）中は、大当たり当選した場合であっても、その大当たり遊技終了後に、特別図柄抽選を左打ち遊技状態よりも実行させ易い右打ち遊技状態が設定されないため、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。また、上述した通り、通常状態では、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合に第２時短状態が設定されるため、天井特典の付与条件が成立していない状況であっても、天井特典と同等の特典（時短３００回の第２時短状態）を遊技者に付与可能であったのに対して、第１時短状態では、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合であっても、第２時短状態では無く、第１時短状態が設定されるため、大当たり当選に基づいて天井特典と同等の特典（時短３００回の第２時短状態）を遊技者に付与することができない。次に、大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。
【０８３９】
大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～５９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個

のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第２時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８４０】

つまり、第２時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第２確変状態）が設定される割合が３０％、右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される割合が７０％となる。また、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合には、第１時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態と同程度の時短状態）では無く、第２時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態よりも高い時短状態）が必ず設定される。よって、第２時短状態は、上述した通常状態、及び、第１時短状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与され易い遊技状態となる。次に、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は３０個なので、第２確変状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～４９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８４１】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は３０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～８９」の範囲

には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。さらに、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲には、「大当たりＥ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＥ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【０８４２】

上述した通り、第２確変状態が設定されている場合に大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別を複数選択可能に構成されており、選択された大当たり種別に応じて、確変回数（第２確変状態が継続する期間の長さ）を異ならせるように構成している。上述した通り、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないため、第２確変状態が継続する期間の長さに応じて、前回の大当たり遊技終了後から天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残期間を容易に把握させ難くすることができる。なお、図２１０に示した通り、本第５制御例では、第２確変状態が設定されている場合にのみ、確変回数（確変カウンタ２０３ｉに設定される値）を異ならせた第２確変状態が設定される大当たり（大当たりＤ１３、大当たりＥ１３）に当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、他の遊技状態が設定されている状態で大当たり当選した場合においても、異なる確変回数が設定される大当たり種別を設定可能に構成しても良い。また、本第５制御例では、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているが、実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されない遊技状態として他の遊技状態を設定可能に構成しても良く、例えば、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成しても良い。

【０８４３】

このように構成することで、大当たり当選すること無く実行される複数回の特別図柄抽選にて時短当選し第１時短状態が設定されるほど、天井特典の付与条件を成立させ難くすることができる。また、本第５制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（第２確変状態）中に実行される特別図柄抽選の回数が天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているため、予め定められている第２確変状態が継続する期間（確変カウンタ２０３ｉの値が０になるまでの期間）分、天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが可能となるが、予め定められた期間（第２確変状態が継続する期間）しか天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが出来ないため、長時間パチンコ機１０を遊技している遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測され易くなるという問題があった。これに対して、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成した場合には、通常状態、或いは、第１時短状態中に実行された時短抽選の結果に応じて、大当たり遊技が終了してから天井特典の付与条件が成立するハマリ回数に到達するまでの間に、第１時短状態が設定される期間の長さを異ならせることができるため、ハマリ回数の値に更新されない特別図柄抽選の実行回数が予め定められた回数では無く、時短抽選の結果に応じて可変させることが可能となる。よって、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に予測させ難くすること

ができる。次に、図２１１（ａ）を参照して、時短種別選択テーブル２０２ｌｆの内容について説明をする。図２１１（ａ）は、時短種別選択テーブル２０２ｌｆに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル２０２ｌｆは、大当たり当選に基づくこと無く時短状態が設定される場合、具体的には、時短抽選にて時短当選した場合や、天井特典の付与条件が成立した場合において、設定される時短状態の種別（第１時短状態～第３時短状態）の決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短当選した場合における時短種別を決定する際に参照される時短当選用テーブル２０２ｌｆ１と、天井用テーブル２０２ｌｆ２とが規定されている。

【０８４４】

ここで、時短当選時に参照される時短当選用テーブル２０２ｌｆ１に規定されている内容について、図２１１（ｂ）を参照して説明をする。図２１１（ｂ）は、時短当選用テーブル２０２ｌｆ１に規定されている内容を示すための図である。図２１１（ｂ）に示した通り、時短当選用テーブル２０２ｌｆ１には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９９８」の範囲に対して時短種別「第１時短」が規定されており、「９９９」の範囲に対して時短種別「第２時短」が規定されている。そして、「第１時短」が選択された場合には第１時短状態が設定され、その第１時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。また、「第２時短」が選択された場合には第２時短状態が設定され、その第２時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「３００」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、時短当選した場合に第１時短状態が設定される割合が９９．９％となり、時短当選した場合に第２時短状態が設定される割合が０．１％となるように構成している。そして、時短当選に基づいて、第１時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が１回実行された時点で時短終了条件が成立する。ここで、本第５制御例では、第１時短状態中も時短抽選を実行可能に構成しているため、第１時短状態が設定された状態で実行される特別図柄抽選にて時短当選した場合には、新たな時短状態が設定されることになる。よって、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選し、時短種別として「第１時短」が設定された場合には、特別図柄変動が停止表示した後に第１時短状態が設定されるため、時短終了条件として時短１回（時短カウンタ２０３ｈの値が「１」）が設定される第１時短状態にて連続して特別図柄抽選が実行される。一方、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合には、その特別図柄変動が停止表示した時点で第１時短状態が終了し、通常状態が設定されることになる。よって、次の特別図柄抽選が通常状態にて実行されることになる。

【０８４５】

このように構成することで、大当たり当選すること無く特別図柄抽選を連続して実行する左打ち遊技期間（ハマリ期間）において、通常状態と第１時短状態とを頻繁に切り替えながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、１回の時短抽選の結果だけで無く、連続して実行される複数回（２回）の時短抽選の結果に応じて、特別図柄抽選が実行される遊技状態が切り替わるように構成しているため、連続して実行される複数回の特別図柄抽選に興味を持たせることができる。次に、図２１１（ｃ）を参照して、天井特典が付与される際（第３時短状態が設定される際）における時短種別を決定する際に参照される天井用テーブル２０２ｌｆ２の内容について説明をする。図２１１（ｃ）は、天井用テーブル２０２ｌｆ２に規定されている内容を示した図である。この天井用テーブル２０２ｌｆ２は、時短種別選択テーブル２０２ｌｆが有するデータテーブルであって、天井特典の付与条件が成立した場合に、今回設定される時短種別（時短回数）を決定するために参照される。図２１１（ｃ）に示した通り、天井用テーブル２０２ｌｆ２には、天井到達時（天井特典の付与条件成立時）における遊技状態に応じて異なる内容の天井特典（時短回数）が規定されており、具体的には、天井到達時の遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として「１００」が、天井到達時の遊技状態が第１時短状態である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として「３００」がそれぞれ規定されている。なお

、天井特典の付与条件が成立した場合には、普通図柄の高確率状態が設定されること無く普通図柄の低確率状態が設定されたまま右打ち遊技状態となる第３時短状態が設定される。つまり、特別図柄抽選の実行回数に基づいて左打ち遊技状態よりも遊技者に特別図柄抽選を実行させ易くする右打ち遊技状態を設定する場合には、各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く右打ち遊技状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短抽選の結果）に基づくこと無く各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる処理を実行するための処理負荷を軽減することができる。

【０８４６】

なお、本第５制御例では、上述した通り、天井特典の付与条件が成立した場合には、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く、遊技者に特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、天井特典の付与条件が成立したことに基づいて各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる（遊技者に不利な確率状態から遊技者に有利な確率状態へと可変させる）特典を付与するように構成しても良い。この場合、天井特典の付与条件が成立した場合に、第３時短状態では無く、第２時短状態が設定されるように構成すると良い。これにより、右打ち遊技状態中に設定される遊技状態を第２時短状態のみとすることができるため、遊技状態を管理するための処理を簡素化することができる。次に、図２０８（ｂ）を参照して、本第５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０８（ｂ）は、本第５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図２０８（ｂ）に示した通り、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２０３（図９６（ｂ）参照）に対して、特図抽選カウンタ２０３ｌａ、第１天井待機フラグ２０３ｌｂ、第２天井待機フラグ２０３ｌｃを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。特図抽選カウンタ２０３ｌａは、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。

【０８４７】

具体的には、特別図柄変動処理（図２１５のＳ３０１０４参照）の特別図柄判定処理（図２１６のＳ３０２５１参照）にて実行される天井判定処理（図２１７のＳ３８０５１参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図２１７のＳ３８１０２：Ｙｅｓ）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が１加算される（図２１７のＳ３８１０３）。そして、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合（図２１５のＳ２１７：Ｙｅｓ）、或いは、天井特典が付与される場合（図２２０のＳ３８３５１：Ｙｅｓ、或いは、図２２０のＳ３８３５８：Ｙｅｓ）に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が０にクリアされる。本第５制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が５００回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ２０３ｌａの値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのでは無く、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。

【０８４８】

なお、本第５制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第１特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されてい

る状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第１時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、１の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ２０３ｌａの値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くすることができる。さらに、本第５制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場合）、天井特典が付与された場合に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を０にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が５００回に到達し、天井特典として第３時短状態（時短１００回、又は３００回）が設定される際に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が０にクリアされ、その後、第３時短状態にて特別図柄抽選が実行される毎に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が加算されるように構成している。よって、天井特典として第３時短状態が設定されてから、再度、ハマリ回数が５００回に到達した場合、即ち、前回の大当たり遊技が終了してからのハマリ回数が１０００回に到達した場合には、２回目の天井特典が付与されるように構成している。

【０８４９】

このように構成することで、天井特典として付与された第３時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とすることができる。また、本第５制御例では、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が０にクリアされるため、時短回数１００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が１００となり、時短回数３００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が３００となる。よって、２回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、１回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第５制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を５００回に規定しており、２回目以降の天井特典に対してもハマリ回数が５００回に到達した場合に天井特典の付与条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、ハマリ回数が５００回に到達した場合に１回目の天井特典が付与され、次に、１回目の天井特典が付与されてからのハマリ回数が３００回に到達した場合、即ち、前回の大当たり遊技が終了してからのハマリ回数が８００回に到達した場合に、２回目の天井特典が付与されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、１回目の天井特典として時短回数３００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態の終了条件（３００回の特別図柄抽選）が成立した直後に２回目の天井特典を付与することが可能となり、継続して第３時短状態を設定することができ、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、本第５制御例では、特別図柄抽選が実行された場合に、設定されている遊技状態に応じて、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を加算する、或いは加算しない処理が実行されるように構成しているが、これに加えて、実行される特別図柄抽選が特定条件を満たした場合に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を減算する処理を実行可能に構成しても良い。

【０８５０】

第１天井待機フラグ２０３ｌｂは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図２２０のＳ３０２５４）において、第１天井待機フラグ２０３ｌｂの設定状況が判別され（図２２０のＳ３８３５１）、オンに設定されていると判別した場合は（図２２０のＳ３８３５１：Ｙｅｓ）、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が通常状態である場合に対応する特典（時短１００回）が付与され（図２２０のＳ３８３５２）、その後、第１天井待機フラグ２０３ｌｂがオフに設定される。第２天井待機フラグ２０３ｌｃは、第１時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグ

であって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図２２０のＳ３０２５４）において、第２天井待機フラグ２０３ｌｃの設定状況が判別され（図２２０のＳ３８３５８）、オンに設定されていると判別した場合は（図２２０のＳ３８３５８：Ｙｅｓ）、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が第１時短状態である場合に対応する特典（時短３００回）が付与され（図２２０のＳ３８３５９）、その後、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオフに設定される。本第５制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する処理（天井判定処理）を、特別図柄変動の開始タイミングにて実行し、実際に天井特典を付与する処理（時短設定処理）を、特別図柄変動の停止タイミングにて実行するように構成している。そして、特別図柄変動の開始タイミングにて実行された天井判定処理の結果を、第１天井待機フラグ２０３ｌｂ、或いは第２天井待機フラグ２０３ｌｃの設定状況に基づいて、特別図柄変動の停止タイミングにて実行される時短設定処理にて判別可能に構成している。

【０８５１】

このように構成することで、例えば、特別図柄変動の実行期間中に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０や、天井判定処理が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０や、特別図柄変動が停止表示されてから時短設定処理が実行されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０を用いた場合であったとしても、適正な天井特典を付与することができる。次に、図２１２から図２１４を参照して、本第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成の内容について、上述した第２制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第２制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図２１２（ａ）を参照して、本第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２１２（ａ）は、本第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている構成を模式的に示した図である。図２１２（ａ）に示した通り、本第５制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２２２（図１０１（ａ）参照）に対して、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａと、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂを追加した点で相違している。天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａは、左打ち遊技状態中の特別図柄変動に対応する変動演出として天井到達示唆演出が実行される場合において、その天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第５制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間において、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆するための天井到達示唆演出を実行可能に構成している。

【０８５２】

このように天井到達示唆演出を実行することにより、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの残期間を予測させることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第５制御例では、天井到達示唆演出として、天井特典が付与されるまでの残期間だけでは無く、特別図柄抽選の結果に基づいて天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定されることも示唆可能に構成している。これにより、遊技者にとって想定外のタイミング（例えば、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が２０回程度のタイミング）にて天井特典が付与される可能性が高いことを示す天井到達示唆演出が実行され、その天井到達示唆演出が実行された後に、第２時短状態が設定されるという意外性のある遊技を提供することができる。このように構成することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるハマリ回数として、少ないハマリ回数が設定される場合があるのではと思わせることができ、遊技者に対して意欲的に左打ち遊技を実行させることができる。さらに、天井特典（第３時短状態）は、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与（設定）されることから、天井特典が付与されるまでの残期間が特定され易いのに対して、天井特典と同等の特典（第２

時短状態）は、特別図柄の抽選結果に基づいて付与（設定）されることから、その付与タイミングが第３時短状態よりもランダムになり易い性質を持つ。よって、遊技者に対して、天井特典（第３時短状態）、或いは天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定される右打ち遊技状態へとどのタイミングで移行するのかを分かり難くすることができるため、右打ち遊技状態へと移行するタイミングをいち早く把握しようと、実行される天井到達示唆演出の演出態様に興味を持たせることができる。

【０８５３】

ここで、図２１３を参照して天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａの詳細な内容について説明をする。図２１３は、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａに規定されている内容を模式的に示した図である。図２１３に示した通り、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａには、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と、獲得している特図保留（特別図柄の保留記憶）に対応する先読み結果（事前判別結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応付けて天井到達示唆演出の演出態様として２種類の演出態様がそれぞれ規定されている。具体的には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「０～２００」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「８０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【０８５４】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４６０」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「８０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「２０～３９」の範囲に対して「示唆態様（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「５～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。さらに、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４６１～４９５」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「２０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「示唆態様（強）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「５０～６９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「７０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【０８５５】

最後に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４９６～５００」の場合には、先読み結果に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、「１０～３９」の範囲に対して「天井示唆（弱

）」が、「４０～９９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。つまり、天井特典が付与されるハマリ回数までの残期間が少ないほど、つまり、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が大きいほど、天井示唆態様が設定され易く、且つ、示唆態様として残期間が少ないことを強調して示唆するための「天井示唆（強）」が設定され易くなるように天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａの内容が規定されている。また、天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定される「大当たりＣ１３」に当選する特図保留を有している場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値に関わらず「天井示唆（強）」が選択され易くなるように規定されている。よって、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される場合であっても、大当たり当選する特別図柄変動が実行されるよりも前に、その旨を遊技者に示唆することが可能となる。さらに、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれている場合には、時短当選に基づいて第２時短状態が設定される可能性が若干ではあるが残されているため、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれていない場合よりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成している。なお、本第５制御例では、時短抽選で時短当選した場合の一部（０．０１％）にて第２時短状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。そして、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に用いる情報として、時短抽選によって第２時短状態が設定される時短に当選したか否かの情報を用いるのでは無く、単に時短当選したか否かの情報を用いるように構成している。

【０８５６】

このように構成することで、第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることの無い時短に当選した場合と、第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定される時短に当選した場合とで、同一の選択割合で天井到達示唆演出の演出態様（示唆態様）が選択されることになる。よって、右打ち遊技状態が設定されない場合であっても、適度な割合で天井示唆態様を含む天井到達示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行することができる。なお、本第５制御例の内容に限定されること無く、例えば、第２時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有している場合に、第２時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有していない場合によりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成しても良い。天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂは、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動にて実行される天井到達時演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、今回付与される天井特典の内容（時短回数）と、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動が示す特別図柄抽選の結果（大当たり、外れ）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて異なる演出態様が規定されている。天井到達時演出が実行されると、図２０５（ａ）に示した通り、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典の内容（時短回数）を示す態様と、を含んだ演出態様で天井到達時演出が実行される。これにより、遊技者に対して天井特典が付与されること（第３時短状態が設定されること）を、実際に天井特典が付与されるよりも前に把握させることができる。また、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動にて大当たり当選した場合、即ち、天井特典が付与されること無く大当たり遊技が開始される場合には、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典（例えば、時短３００回）が付与されることを報知した直後に、右打ち遊技を行うこと無く大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【０８５７】

なお、本第５制御例では、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が天井特典の付与条件を満たした場合（５００に到達した場合）に天井到達時演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図抽選カウンタ２２３ｌｃの値が所定値（例えば、１００の倍数）となった場合に、天井到達時演出を実行するように構成し、実際に天井特典の付与条件が成立していない場合には、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されないことを示すための演出態様で天井到達時演出が実行された場合に、大当たり当選している

可能性を残すことができるため、演出効果を高めることができる。ここで、図２１４を参照して、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂに規定されている内容について説明をする。図２１４は、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂに規定されている内容を示した図である。図２１４に示した通り、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂには、天井特典（時短回数）と、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応付けて演出態様（演出Ａ～演出Ｃ）が規定されており、各演出態様に対応させて、天井時短カウンタ２２３ｌａに設定する値と、後乗せフラグ２２３ｌｂの設定内容とが規定されている。具体的には、付与される天井特典の内容が「時短１００」である場合、即ち、通常状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ２２３ｌａには値がセットされず、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される（オンに設定されない）。

【０８５８】

詳細な説明は後述するが、天井時短カウンタ２２３ｌａは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が０となった際に、天井特典として付与された第３時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。後乗せフラグ２２３ｌｂは、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ２２３ｌａの値が、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値以外の値（第３時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ２２３ｌａの値にセットされた場合にオンに設定されるものである。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、天井特典として付与される第３時短状態による遊技を実行することができない状態であるため、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値がセットされること無く、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフのままとなる。一方、天井特典の内容が「時短１００」で特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されるように規定されている。

【０８５９】

この場合、実際には、天井特典として第３時短状態（時短１００回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短１００回を上乗せ報知する上乗せ演出（図２０６参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与されなくなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出Ａ」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が設定される。この演出態様「演出Ｂ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短１００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短１００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短１００回）と、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される。次に、付与

される天井特典の内容が「時短３００」である場合、即ち、第１時短状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ２２３ｌａには値がセットされず、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される（オンに設定されない）。

【０８６０】

また、特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されるように規定されている。この場合、実際には、天井特典として第３時短状態（時短３００回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短３００回を上乗せ報知する上乗せ演出（図２０６参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与されなくなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出Ａ」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～４９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が設定される。この演出態様「演出Ｂ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短１００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短３００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短１００回）とが一致しておらず、天井到達時演出にて報知された時短期間に対応する天井中モード演出（図２０５（ｂ）参照）の終了時に、時短回数２００回を上乗せする上乗せ演出が実行されるため、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂにオンが設定される。

【０８６１】

さらに、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が設定される。この演出態様「演出Ｃ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短３００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短３００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短３００回）とが、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「３０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される。次に、図２１２（ｂ）を参照して、本第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２１２（ｂ）は、本第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図２１２（ｂ）に示した通り、本第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第２制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図１０１（ｂ）参照）に対して、天井時短カウンタ２２３ｌａ、後乗せフラグ２２３ｌｂ、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。天井時短カウンタ２２３ｌａは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が１となった際に、天井特典として付与された第３時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数

に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。
【０８６２】
天井時短カウンタ２２３ｌａは、天井到達時演出（第３時短状態が設定される直前の特別図柄変動に対応する演出）が実行される際に値がセットされるため、第３時短状態の時短回数として天井到達時演出にて報知する値に１を加算した値がセットされ（図２２８のＳ３４５０３参照）、天井時短カウンタ２２３ｌａの値がセットされている状態で特別図柄変動に対応する変動演出を設定する毎にその値が１減算される（図２２７のＳ３４４０８参照）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第３時短状態の残時短回数が１回（ラスト）となる特別図柄変動の変動演出が設定されるタイミングを、天井時短カウンタ２２３ｌａの値を用いて判別することができる（図２２７のＳ３４４１０参照）。後乗せフラグ２２３ｌｂは、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ２２３ｌａの値が、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値以外の値（第３時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ２２３ｌａの値にセットされた場合にオンに設定されるものである。この後乗せフラグ２２３ｌｂは、実際に設定される天井特典の内容（時短回数）と、天井到達時演出の演出態様とに対応させて、オンに設定され（図２２８のＳ３４５０４）、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１となった場合に（図２２７のＳ３４４１０：Ｙｅｓ）、フラグの設定状況が判別される（図２２７のＳ３４４１１）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第３時短状態の時短回数（天井時短カウンタ２２３ｌａの値）が、実際に設定された第３時短状態の時短回数と一致しているか否かの判別をすることができ、一致していない場合（後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されている場合）には、上乗せ演出が実行される。
【０８６３】
特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃは、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０にて計測される特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示すためのコマンドを受信した場合に（図２２４のＳ９０９３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す値が設定される（図２２４のＳ９０９４参照）。そして、天井到達示唆演出の演出態様を決定する際に参照される（図２２８のＳ３４５０８参照）。
【０８６４】
＜第５制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞
次に、図２１５～図２２２を参照して、第５制御例における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第２制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第５制御例のパチンコ機１０は、上述した第２制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて天井特典を付与するか否かを決定する処理と、天井特典を付与するための処理とを追加した点と、時短抽選を実行可能な遊技状態を異ならせた点と、普通図柄抽選に基づく処理の内容を詳細に説明している点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図２１５のＳ３０１０４参照）と、普通図柄変動処理（図２２１のＳ３０１０６参照）、及び、立ち上げ処理（図２２２参照）を図示した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図２１５を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ３０１０４）の内容について説明をする。図２１５は、特別図柄変動処理（Ｓ３０１０４）の処理内容を示したフローチャートである。図２１５に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ３０１０４）は、上述した特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４参照）に対して、特別図柄判定処理（図１０４のＳ２５１）に代えて、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）を、特別図柄変動パターン選択処理（図１０４のＳ２５２参照）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）を、時短設定処理（図１０４のＳ２５４）に代えて、時短設定処理（Ｓ３０２５４）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【０８６５】
次に、図２１６を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）の処理内容について説明をする。図２１６は、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）の処理内容を示したフローチャートである。図２１６に示した通り、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｌａに基づいて抽選結果（大当たり）判定結果）を取得し（Ｓ８００２）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ８００３）。大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。一方、Ｓ８００３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、次いで、天井判定処理を実行し（Ｓ３８０５１）、その後、時短抽選処理を実行し（Ｓ３８００６）、本処理を終了する。つまり、本第５制御例にて実行される特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）は、上述した第２制御例にて実行される特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）に対して、天井判定処理（Ｓ３８０５１）を追加し、時短抽選処理（図１０５のＳ８００６）に代えて時短抽選処理（Ｓ３８００６）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。次に、図２１７を参照して、天井判定処理（Ｓ３８０５１）の内容について説明をする。図２１７は、天井判定処理（Ｓ３８０５１）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（Ｓ３８０５１）では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件（ハマリ回数）を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件（ハマリ回数）を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。

【０８６６】
天井判定処理（Ｓ３８０５１）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ３８１０１）、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する（Ｓ３８１０２）。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０２：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値の１を加算し（Ｓ３８１０３）、加算後の特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達したかを判別する（Ｓ３８１０４）。Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達していないと判別した場合は（Ｓ３８１０４：Ｎｏ）、現在の特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０５）、本処理を終了する。Ｓ３８１０５の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第２制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側においても、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は（Ｓ３８１０４：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態、即ち、天井特典の付与条件が成立した時点における遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ３８１０６）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０６：Ｙｅｓ）、第１天井待機フラグ２０３ｌｂをオンに設定し（Ｓ３８１０７）、天井待機中を示す情報と、天井種別（第１天井）を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０８）、本処理を終了する。

【０８６７】
また、Ｓ３８１０６の処理において、現在が通常状態では無い、即ち、第１時短状態、第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０６：Ｎｏ）、第２天井待機フラグ２０３ｌｃをオンに設定し（Ｓ３８１０９）、Ｓ３８１０８の処理へ移行する。一方で、Ｓ３

８１０２の処理において、特別図柄の低確率状態では無いと判別した場合、即ち、ハマリ回数の更新条件を満たしていないと判別した場合は（Ｓ３８１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第５制御例では、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数（ハマり回数）が規定値（５００回）に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマり回数を更新（加算）するのでは無く、ハマり回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に（図２１７のＳ３８１０２：Ｙｅｓに相当）、ハマり回数（特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値）を更新（加算）するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマり回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマり回数として特定回数（５００回）を規定している場合であっても、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

【０８６８】

なお、本第５制御例では、図２１７に示した通り、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマり回数が更新され、特別図柄の高確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマり回数が更新されないように構成している。つまり、ハマり回数の更新条件として、特別図柄の低確率状態が設定されていることが更新条件となるように構成しているが、ハマり回数の更新条件はこれに限ること無く、例えば、特定の遊技状態（第１時短状態）が設定されている場合にはハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が実行される場合にはハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特別図柄抽選の抽選結果が、特定の抽選結果となった場合に、それ以降の所定期間（特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間）は、ハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良い。このように構成することで、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。また、本第５制御例では、図２１７に示した通り、ハマり回数の更新条件が成立した場合には、特別図柄抽選が１回実行される毎に、ハマり回数を１回更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選１回に対して、ハマり回数を２回以上、或いは、１回未満（０．５回）更新するように構成しても良いし、特別図柄抽選１回に対して、ハマり回数を減算するように構成しても良い。このように構成した場合も、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

【０８６９】

次に、図２１８を参照して、時短抽選処理（Ｓ３８００６）の処理内容について説明をする。図２１８は、時短抽選処理（Ｓ３８００６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ３８００６）は、上述した第２制御例にて実行される時短抽選処理（図１０６のＳ８００６参照）に代えて実行されるものであって、時短抽選（時短当選の判定）を実行するための条件を遊技仕様に対応させて変更している点で相違している。具体的には、時短抽選処理（Ｓ３８００６）が実行されると、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ８１０２）、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態であるかを判別する（Ｓ３８１５１）。そして、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ３８１５１：Ｙｅｓ）、時短抽選の実行条件が成立しているため、時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅに基づいて時短抽選の抽選結果を取得し（Ｓ３８１５２）、その後、上述した時短抽選処理（図１０６のＳ８１０１参照）と同一のＳ８１０５，Ｓ８１０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３８１５１の処理において、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態では無い、即ち、時短抽選の実行条件が成立していない遊技状態であると判別した場合は（Ｓ３８１５１

：Ｎｏ）、時短抽選を実行すること無く、本処理を終了する。
【０８７０】
次に、図２１９を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）の処理内容について説明をする。図２１９は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）は、上述した第２制御例にて実行される特別図柄変動パターン選択処理（図１０７のＳ２５２参照）に対して、大当たり当選時において大当たり種別を決定するために参照するデータテーブルを、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄ（図９８参照）から大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５１）と、時短当選時において時短種別を決定するために参照するデータテーブルを、時短種別選択テーブル２０２ｄｆ（図１００（ｂ）参照）から時短種別選択テーブル２０２ｌｆに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５３）と、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ（図９９参照）から変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５２参照）とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図２２０を参照して、時短設定処理（Ｓ３０２５４）の内容について説明をする。図２２０は、時短設定処理（Ｓ３０２５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ３０２５４）では、上述した時短設定処理（図１０９のＳ２５４参照）に対して、天井判定処理（図２１７のＳ３８０５１参照）にて天井特典の付与条件が成立していることを示す情報が設定された場合（第１天井待機フラグ２０３ｌｂ、又は、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオンに設定された場合）において時短状態（第３時短状態）を設定するための処理を追加している点で相違している。
【０８７１】
また、１の特別図柄抽選の実行に基づいて、天井判定処理（図２１７のＳ３８０５１参照）による天井特典の付与条件の成立と、時短抽選による時短当選とが、重複した場合には、天井特典の付与条件の成立に基づく時短状態の設定が優先して処理され、時短当選に関わる情報を破棄するための処理が実行されるように、複数の時短状態の設定に対して予め優先順位を設けている点で相違している。時短設定処理（Ｓ３０２５４）が実行されると、まず、第１天井待機フラグ２０３ｌｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ３８３５２）、第１天井待機フラグ２０３ｌｂをオフに設定し（Ｓ３８３５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。Ｓ３８３５１の処理において、第１天井待機フラグ２０３ｌｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｎｏ）、次に、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５８）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に３００を設定し（Ｓ３８３５９）、第２天井待機フラグ２０３ｌｃをオフに設定し（Ｓ３８３６０）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。
【０８７２】
そして、Ｓ３８３５８の処理において、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、今回実行された特別図柄抽選に基づいて、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｎｏ）、上述した第２制御例における時短設定処理（図１０９のＳ２５４参照）と同一のＳ８３５１～Ｓ８３５４の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第５制御例では、特別図柄

変動が停止表示される場合に実行される制御処理（時短設定処理（Ｓ３０２５４））にて時短状態の設定条件が成立しているか（時短状態が設定可能な抽選結果であるか、或いは、各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されているか）を判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しているが、時短状態を設定するタイミングとして別のタイミングを採用しても良く、例えば、特別図柄変動が開始されるタイミング（特別図柄変動を開始させるための処理を実行するタイミング）にて時短状態の設定条件が成立しているかを判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しても良い。また、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間に時短状態が設定されれば良く、例えば、時短状態の設定条件が成立した際に時間経過を計測可能な計測手段（タイマ）に対して所定の値をセットし、計測手段にセットされた値に対応した時間が経過した場合に時短状態を設定可能に構成しても良いし、時短状態の設定条件が成立している場合（各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されている場合）に、定期的に設定抽選（例えば、主制御装置１１０にて定期的に実行されるメイン処理にて実行される抽選）を実行可能に構成し、その設定抽選に当選したタイミングで時短状態を設定するように構成しても良い。このように、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間の範囲内において様々なタイミングで時短状態を設定可能に構成することで、遊技者に対して時短状態が設定されるタイミングを把握させ難くすることができる。

【０８７３】

また、本第５制御例では、時短状態を設定させるための時短設定条件を複数設定可能に構成しており、１回の特別図柄抽選に基づいて、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成している。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する抽選結果時短設定条件と、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する抽選回数時短設定条件と、を設定可能に構成している。そして、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い抽選結果時短設定条件の成立有無に関わらず抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立した場合であっても遊技者に有利となる時短状態を優先して設定し易くすることができるため、遊技者に対して、不利な遊技が実行され易くなることを抑制することができる。なお、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成されたパチンコ機１０において、上述した本第５制御例とは異なる時短状態の設定方法を採用しても良く、例えば、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選結果時短設定条件が成立していないと判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い抽選回数時短設定条件の成立有無を判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成してもよい。

【０８７４】

つまり、複数の時短設定条件が重複して成立した場合には、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定され、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）のみが成立している場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立する場合よりも、特定の時短設定条件のみが成立する場合の方が、遊技者に有利な時短状態を設定し易くすることができる。つまり、特定の時短設定条件が成立することとなる特別図柄抽選に基づいて、他の時短設定条件が成立しないことを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。この場合、例えば、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立する特別

図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（天井到達演出）と、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立しない特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（通常演出）と、で、他の時短設定条件（抽選結果時短設定条件）が成立するか否か（例えば、時短抽選で時短当選するか否か）の結果を示すための演出態様を異ならせると良く、天井到達演出では、時短当選しない方が、時短当選した場合よりも結果的に有利な時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が外れ当選である場合の方が、時短抽選の結果が時短当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易く、通常演出では、時短当選した方が、時短当選しない場合よりも時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が時短当選である場合の方が、時短抽選の結果が外れ当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対しては、自身に有利な遊技状況が設定され易いか否かを実行される演出の内容を把握することで容易に把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【０８７５】

また、複数の時短設定条件が重複して成立した場合にのみ特殊時短状態（第４時短条件）を設定可能に構成しても良い。次に、図２２１を参照して、普通図柄変動処理（Ｓ３０１０６）の内容について説明をする。図２２１は、普通図柄変動処理（Ｓ３０１０６）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ３０１０６）は、上述した各制御例において図示を省略していた処理内容を図示したものである。本第５制御例を含む各制御例において、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において、普図当たり遊技中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い遊技状態（本制御例では、第２時短状態）と、普図当たり遊技中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させ難い遊技状態（本制御例では、第１時短状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、時短抽選によって時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短状態）と、大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短状態）と、で異なる長さの普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、第１時短状態が設定された場合は、図２２１のＳ３０８０７に示した通り、非常に短時間（０．１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物６４０ａへと到達するまでに、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）を終了させることが可能となり、遊技球が第２入球口６４０へと入球し難い時短状態となる。一方で、第２時短状態が設定された場合は、図２２１のＳ３０８０５に示した通り、短時間（１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物６４０ａへと到達するタイミングが、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）中とさせることが可能となり、遊技球が第２入球口６４０へと入球し易い時短状態となる。

【０８７６】

さらに、本第５制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において、第２入球口６４０へと遊技球を上述した第２時短状態と同程度入球させることが可能な第３時短状態を設定可能に構成している。具体的には、第３時短状態が設定されている場合は、図２２１のＳ３０８０５に示した通り、短時間（１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（２９９／３００）、普通図柄の高確率状態（２９９／３００）となるように構成している。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、普通図柄の変動時間として、第２時短状態と同一の長さとすることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態（右打ち遊技状態）を設定することが可能となる。なお、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態や第２確変状態においては、図２２１のＳ３０８０８に示した通り、他の遊技状態よりも長い変動時間（６０秒）が普通図柄変動時間として設定されるため、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難くなり、左打ち遊技によって第１

入球口６４へと遊技球を入球させた方が特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（左打ち遊技状態）となる。また、図２２１のＳ３０８０９、及びＳ３０８１０に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、普図当たり遊技において電動役物６４０ａが開放状態となる時間が長くなるように構成しているが、何れの場合であっても、普通図柄変動時間として１秒が設定される場合には、第２入球口６４０へと遊技球が入球可能となるため、第２時短状態と、第３時短状態とでは、同程度の遊技球を第２入球口６４０へと入球させることができる。

【０８７７】

次に、図２２２を参照して、本第５制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理について説明をする。図２２２は、本第５制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図２２２に示した通り、本第５制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理では、パチンコ機１０が正常に立ち上がったと判別した場合に（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ３１７０１）と、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ３１７０２）と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機１０の電源供給が断たれた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機１０の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置１１３へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機１０の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。

【０８７８】

＜第５制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２２３から図２２８を参照して、本第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本第５制御例では、上述した第２制御例に対して、コマンド判定処理（図２２３のＳ３４１８２参照）と、変動表示設定処理（図２２６のＳ３４１１３参照）と、を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図２２３を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３４１８２）の処理内容について説明をする。図２２３は、コマンド判定処理（Ｓ３４１８２）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３４１８２）では、上述した第２制御例のコマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２参照）に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）に代えて状態コマンド受信処理（図２２４のＳ３４２５１参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図２２４を参照して、状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）の処理内容について説明をする。図２２４は、状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）の処理内容を示したフローチャートである。図２２４に示した通り、状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）では、上述した第２制御例における状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）に対して、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【０８７９】

状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）が実行されると、上述した第２制御例における状態コマンド受信処理（図１１７のＳ４２８２参照）と同一のＳ９００１，Ｓ９００２の処理が実行される。その後、Ｓ９００５の処理が実行され、遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）は、時短状態演出設定処理を実行し（Ｓ９０９１）、その後、Ｓ９０９３の処理へ移行する。時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）の内容については、図２２５を参照して後述する。また、Ｓ９００５の処理において、時

短状態に変更していないと判別した場合は（Ｓ９００５：Ｎｏ）、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ９０９２）、Ｓ９０９３の処理へ移行する。Ｓ９０９３の処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ９０９３）、含まれていると判別した場合は（Ｓ９０９３：Ｙｅｓ）、受信した値に対応する値を特図抽選カウンタ２０３ｌａの値に設定し（Ｓ９０９４）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０９３の処理において、ハマリ回数を示す情報が含まれていないと判別した場合は（Ｓ９０９３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図２２５を参照して、状態コマンド受信処理（図２２４のＳ３４２５１参照）にて実行される時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）の処理内容について説明をする。図２２５は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）は、上述した時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）に対して、通常状態から時短状態へと移行した場合における処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【０８８０】

時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇから、変更前の遊技状態を読み出し（Ｓ３４３０１）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ３４３０２）。Ｓ３４３０２の処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０２：Ｙｅｓ）、今回受信したコマンドに含まれる時短種別を示す情報が、第１時短状態を示す情報であるかを判別し（Ｓ３４３０３）、第１時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０３：Ｎｏ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ３４３０４）、その後、今回設定された時短状態の時短種別が第３時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０５）、第３時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０５：Ｙｅｓ）、天井モードに対応する背面種別（図２０５（ｂ）参照）を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ３４３０６）、本処理を終了する。また、Ｓ３４３０５の処理において、今回設定された時短状態の時短種別が第３時短状態では無いと判別した場合（Ｓ３４３０５：Ｎｏ）は、次に、今回設定された時短状態の時短種別が大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０７）、大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０７：Ｙｅｓ）、上述したＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３４３０７の処理において、大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０７：Ｎｏ）、次に、時短当選後に設定された第２時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０８）、時短当選後に設定された第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０８：Ｙｅｓ）、上述したＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。そして、Ｓ３４３０８の処理において、時短当選後に設定された第２時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０８：Ｎｏ）、設定された時短種別に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ３４３０９）、本処理を終了する。

【０８８１】

このように構成することで、天井特典が付与され第３時短状態が設定された場合に実行される天井中モードの背面画像を、大当たり種別「大当たりＣ１３」に基づく大当たり遊技終了後に設定される第２時短状態、及び、時短抽選にて時短当選した場合の一部（０．１％）にて設定される第２時短状態が設定された場合にも表示することが可能となる。これにより、遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立することなく設定される上述した第２時短状態が設定された場合であっても、天井特典の付与条件が成立したと思わせることができるため、天井特典が様々なタイミングで付与されることに期待しながら遊技を行わせることができる。次に、図２２６を参照して、変動表示設定処理（Ｓ３４１１３）の内容について説明をする。図２２６は、変動表示設定処理（Ｓ３４１１３）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ３４１１３）は、上述した変動

表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に対して、変動演出の演出態様を設定するために、特図１演出態様設定処理（図６６のＳ４９０３）、及び特図２演出態様設定処理（図６６のＳ４９０７）に代えて、演出態様設定処理（図２２６のＳ４９９１）を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、本第５制御例では、第１特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理と、第２特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理とが同一処理となるため、何れの特別図柄の変動演出の演出態様を設定する場合にも、演出態様設定処理（図２２６のＳ４９９１参照）が実行される。

【０８８２】

次に、図２２７を参照して、演出態様設定処理（Ｓ４９９１）の内容について説明をする。図２２７は、演出態様設定処理（Ｓ４９９１）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ４９９１）は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。また、第３図柄表示装置８１の表示面にて特別図柄抽選の実行回数を示すための表示態様や、特定の遊技状態（例えば、第３時短状態）が継続し得る残期間（残時短回数）を示すための表示態様が表示されている場合において、その表示態様が示す値を更新するための処理が実行される。演出態様設定処理（Ｓ４９９１）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいか、即ち、現在が第２時短状態、或いは、第３時短状態であるかを判別し（Ｓ３４４０１）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ３４４０１：Ｎｏ）、通常モード用演出設定処理を実行し（Ｓ３４４０２）、その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３４４０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４４０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３４４０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ３４４０３）、次に、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３４４０４）。天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きく無い、即ち、天井中モードが設定されていない右打ち遊技状態（第２時短状態）であると判別した場合は（Ｓ３４４０４：Ｎｏ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４４０５）、各種カウンタの値に対応する演出態様を決定し（Ｓ３４４０６）、上述したＳ３４４０７の処理へ移行し、本処理を終了する。

【０８８３】

Ｓ３４４０４の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３４４０４：Ｙｅｓ）、天井時短カウンタ２２３ｌａの値を１減算し（Ｓ３４４０８）、減算後の天井時短カウンタ２２３ｌａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４４０９）、減算後の天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１であるかを判別する（Ｓ３４４１０）。Ｓ３４４１０の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１では無い、即ち、天井中モードの最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ３４４１０：Ｎｏ）、上述したＳ３４４０６，Ｓ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３４４１０の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１である（即ち、天井中モードの最終変動である）と判別した場合は（Ｓ３４４１０：Ｙｅｓ）、次に、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４４１１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４４１１：Ｙｅｓ）、後乗せフラグ２２３ｌｂをオフに設定し（Ｓ３４４１２）、時短中カウンタ２２３ｄａの値に対応した値を天井時短カウンタ２２３ｌａの値に加算し（Ｓ３４４１３）、残時短回数表示が増加する後乗せ演出（上乗せ演出）の演出態様を決定し（Ｓ３４４１４）、上述したＳ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３４４１１の処理において、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４４１１：Ｎｏ）、天井中モードが設定されている第３時短状態、第２時短状態が終了する特別図柄変動に対応する変動演出となるため、天井中モード（天井モード）が終了することを示す演出態様を決定し（Ｓ３４

４１５）、上述したＳ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。
【０８８４】
次に、図２２８を参照して、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）の内容について説明をする。図２２８は、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）では、特別図柄変動が停止表示された際に、天井中モード（天井モード）が設定されることを示すための天井到達時演出の演出態様を決定する処理と、左打ち遊技状態が設定されている状態にて実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出として、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆することが可能な天井到達示唆演出の演出態様を決定するための処理が実行される。通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）が実行されると、まず、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であるか、即ち、今回実行される特別図柄抽選によって、天井特典の付与条件が成立するかを判別する（Ｓ３４５０１）。Ｓ３４５０１の処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であると判別した場合は（Ｓ３４５０１：Ｙｅｓ）、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂを参照して、天井到達時演出の演出態様を決定し（Ｓ３４５０２）、決定した演出態様に対応した値を、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に設定し（Ｓ３４５０３）、決定した演出態様に対応させた後乗せフラグ２２３ｌｂの設定状況を決定し（Ｓ３４５０４）、本処理を終了する。また、Ｓ３４５０１の処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００では無い、即ち、天井特典の付与条件が成立しないと判別した場合には（Ｓ３４５０１：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動であるかを判別し（Ｓ３４５０５）、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０５：Ｙｅｓ）、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード（天井中モード）となる第２時短状態が設定されるため、上述したＳ３４５０２～Ｓ３４５０４の処理を実行し、本処理を終了する。
【０８８５】
また、Ｓ３４５０５の処理において、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動では無いと判別した場合は（Ｓ３４５０５：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が、第２時短状態が設定される時短当選変動であるかを判別し（Ｓ３４５０６）、第２時短状態が設定される時短当選変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０６：Ｙｅｓ）、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード（天井中モード）となる第２時短状態が設定されるため、上述したＳ３４５０２～Ｓ３４５０４の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３４５０６の処理において、第２時短状態が設定される時短当選変動では無いと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が停止表示された後に、天井中モード（天井モード）が設定されることの無い特別図柄変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０６：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が特殊変動（１５秒変動）であるかを判別し（Ｓ３４５０７）、特殊変動（１５秒変動）であると判別した場合は（Ｓ３４５０７：Ｙｅｓ）、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａを参照して、示唆演出の演出態様を決定し（Ｓ３４５０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３４５０７の処理において特殊変動（１５秒変動）では無いと判別した場合は（Ｓ３４５０７：Ｎｏ）、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ３４５０９）、本処理を終了する。なお、上述した第５制御例の構成では、通常状態において大当たりに当選する場合は、天井直前で大当たりになるよりも天井が遠い間に大当たりに当選する方が遊技者にとって望ましい。つまり、通常状態において、天井直前という状況で時短状態を終了させ得る大当たり当選が発生するよりも、天井までの残回数が多い状況で大当たり当選が発生した方が、有利度合いが高くなり易い構成となっている。つまり、特定の遊技状態において第１の状況で特定条件が成立するか、第２の状況で特定条件が成立するかに応じて有利度合いが可変する構成である。
【０８８６】
＜第５制御例における第１変形例について＞
次に、図２２９から図２３５を参照して、上述した第５制御例の第１変形例について説明をする。上述した第５制御例では、遊技状態が通常状態、或いは、第１時短状態の場合

に時短抽選を実行可能に構成し、時短抽選で時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、時短回数１回の第１時短状態が設定されるように構成していた。そして、通常状態又は第１時短状態が設定されている間に、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５００回実行されることで天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第３時短状態が設定されるように構成していた。加えて、天井特典の付与条件が成立した場合に設定されている遊技状態に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成し、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短１００回の第３時短状態が設定され、第１時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短３００回の第３時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第５制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す従来型の遊技性に加え、大当たり当選しない期間が長時間継続した場合に、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与される天井特典を目指す遊技を遊技者に実行させることができるものであった。さらに、時短抽選の結果に基づいて、通常状態と、第１時短状態と、を頻繁に切り替えることで、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が、遊技者に有利な有利特典（時短３００回）となるか、有利特典よりは不利となる不利特典（時短１００回）となるかを遊技者に予測させ難くすることができるものであった。これに対して、本第１変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率（１／５００）に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が設定されるように構成している。

【０８８７】

つまり、本第１変形例では、通常状態にて時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第１時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。さらに、本第１変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。

【０８８８】

＜第５制御例の第１変形例にて実行される演出内容について＞

まず、図２２９を参照して、本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定されている間は時短抽選が実行されず、且つ、第１時短状態として天井特典が付与されるハマリ回数（５００回）よりも多い１０００回の時短回数が設定されるように構成している。よって、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定されると、その時点で、天井特典として有利特典（時短３００回の第３時短状態）が設定されることが確定する。そこで、本第１変形例では、左打ち遊技状態中において、第１時短状態が設定されているか否かを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。図２２９（ａ）は、遊技状態示唆演出の演出画面の一例を示した図であって、

図２２９（ｂ）は、左打ち遊技状態において、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆するための示唆演出中における表示画面の一例を示した図である。図２２９（ａ）に示した通り、遊技状態示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央部に複数の領域が形成されたルーレット８６１が回転表示され、指標８６３に対応する位置に停止した領域が演出結果となる遊技状態示唆演出が実行される。ルーレット８６１には、第１時短状態が設定されていることを示す「準備」の表示態様が表示されている第１領域８６２ａ、第１時短状態が設定されている可能性を示唆する「チャンス」の表示態様が表示されている第２領域８６２ｂ、大当たり当選を示す「Ｖ」の表示態様が表示されている第３領域８６２ｃ、何れの情報も示唆することのない「？」の表示態様が表示されている第４領域８６２ｄの４つの領域が占有範囲を異ならせて形成されている。

【０８８９】

そして、主表示領域Ｄｍには、遊技状態示唆演出が実行されていることを示すための「状態示唆チャンス」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、遊技状態示唆演出の演出内容を遊技者に説明するための説明態様として「どこで止まるかな？「準備」で止まれば「天井準備」へ、「Ｖ」で止まれば「大当たり！」」のコメントが表示されている。ここで、本第１変形例では、天井特典が付与されるまでの残期間の長さや、実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、遊技状態示唆演出の実行頻度や、演出態様を異ならせるように構成しており、天井特典が付与されるまでの残期間が短くなるほど、又は、特定回数目（例えば、５０の倍数）の特別図柄抽選であるほど、実際に設定されている遊技状態を把握し易い演出態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、次の特定回数目の特別図柄抽選が実行されるまで遊技を行わせ易くすることができるため、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。また、図２２９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに形成される小表示領域Ｄｍ７には、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が表示されるように構成しており、図２２９（ａ）に示した図では、２５０回目の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中を示している。

【０８９０】

そして、遊技状態示唆演出にて第１領域８６２ａが、指標８６３に対応する位置に停止表示された場合には、図２２９（ｂ）に示した通り、天井準備モードが設定される。この天井準備モードは、第１時短状態が設定されていることを示すための演出モードであって、小表示領域Ｄｍ７には、前回の大当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の回数では無く、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄変動回数）が表示され、天井モード（天井中モード）中に出現するキャラクタ８０９が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、天井準備モードの演出内容を説明するための説明態様として、「あと９０回ハマったら、時短３００回ＧＥＴ」の文字が表示される。このように構成することで、遊技状態示唆演出にて、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するだけで無く、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に報知することが可能となるため、天井特典の付与を目指した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【０８９１】

＜第５制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２３０～図２３２を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第５制御例の第１変形例は、上述した第５制御例に対して、時短抽選の当選確率を低確率に変更した点と、時短当選時に設定される時短回数を異ならせた点と、で主制御装置１１０の電気的構成を異ならせており、遊技状態示唆演出の演出態様を決定するためのデータテーブルを追加した点と、天井準備モードが設定されている状態を示すためのフラグを追加した点で、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。まず、図２３０（ａ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｌａｅの内容について説明をする。図２３０（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｌａｅに規定されている内容を示した図である。この時短当たり乱数テーブル２０２ｌａｅは、上述した時短当たり乱数

テーブル２０２ｌｅ（図２０９（ｃ）参照）に対して、時短抽選で当り当選する判定値の数を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態である場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「９９８，９９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。このように構成することで、時短抽選で時短当選し得る遊技状態が通常状態のみとなり、さらに、時短抽選で時短当選させ難くすることができる。よって、時短抽選で時短当選したことによる付加価値として遊技者に有利な有利特典（時短３００回の第３時短状態）を付与可能に構成したとしても、遊技者に対して過剰に有利特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【０８９２】

次に、図２３０（ｂ）を参照して、時短当選用テーブル２０２ｌａｆ１の内容について説明をする。図２３０（ｂ）は、時短当選用テーブル２０２ｌａｆ１に規定されている内容を示した図である。図２３０（ｂ）に示した通り、時短当選用テーブル２０２ｌａｆ１は、上述した第５制御例の時短当選用テーブル２０２ｌｆ１に対して、各時短種別に対して設定される時短回数（時短カウンタ２０３ｈにセットする値）を異ならせており、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。具体的には、時短種別として第１時短状態が設定された場合には、時短回数として「１０００回」が設定される点で相違している。このように構成することで、時短当選して第１時短状態が設定された場合に、ハマリ回数を超えるまで継続して第１時短状態を設定することができる。次に、図２３１（ａ）を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２（図２１２（ａ）参照）に対して、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａに代えて、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａを設けた点で相違し、それ以外は同一である。遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａは、遊技状態示唆演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常モード（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）中において、特殊変動（１５秒変動）の変動パターンが選択された場合に参照される（図２３５のＳ３４５３２参照）。

【０８９３】

ここで、図２３２を参照して、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａに規定されている内容について説明をする。図２３２は、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａに規定されている内容を示した図である。図２３２に示した通り、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａには、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と、設定されている遊技状態と、当該変動に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる示唆態様（演出態様）が規定されている。この遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａを参照して決定された演出態様で遊技状態示唆演出の演出態様、即ち、図２２９（ａ）を参照して説明をした遊技状態示唆演出にて、最終的に指標８６３に対応して停止表示される領域８６２ａ～８６２ｄが決定される。具体的には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「１～２００までの５０の倍数以外」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「１～２００までの５０の倍数以外」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９

」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【０８９４】

次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「５０，１００，１５０，２００」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「４０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「５０，１００，１５０，２００」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４９０までの５０の倍数以外」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【０８９５】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４９０までの５０の倍数以外」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２５０，３００，３５０，４００，４５０」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２５０，３００，３５０，４００，４５０」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されている。

【０８９６】

そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４９１～５００」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当

該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４９１～５００」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９８」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されており、「９９」の値に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。ここで、演出態様「Ｖ」が決定された場合は、図２２９（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、Ｖが表示されている領域８６２ｃが停止表示される演出が実行され、演出態様「チャンス」が決定された場合は、図２２９（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、チャンスが表示されている領域８６２ｂが停止表示される演出が実行され、演出態様「？」が決定された場合は、図２２９（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、「？」が表示されている領域８６２ｄが停止表示される演出が実行され、演出態様「準備」が決定された場合は、図２２９（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、準備が表示されている領域８６２ａが停止表示される演出が実行される。

【０８９７】

以上、説明をした通り、遊技状態示唆演出では、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が大きいほど、つまり、天井特典が付与されるまでの残期間が少ないほど、現在設定されている遊技状態に対応した示唆態様が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、徐々に現在設定されている遊技状態の予測精度を高めさせることができるため、継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が特定の値（５０の倍数）のタイミングで遊技状態示唆演出の実行条件が成立した場合には、他のタイミングで遊技状態示唆演出が実行される場合よりも、現在設定されている遊技状態を把握し易い演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が特定の値となるまで特別図柄抽選を実行させようと継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図２３１（ｂ）を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図２１２（ｂ）参照）に対して、報知済フラグ２２３ｌａａを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【０８９８】

報知済フラグ２２３ｌａａは、遊技状態示唆演出において、第１時短状態が設定されていることを示す報知が実行されたことを示すためのフラグであって、遊技状態示唆演出の演出結果として天井準備モード（図２２９（ｂ）参照）が設定される場合にオンに設定される（図２３５のＳ３４５３４参照）。そして、報知済フラグ２２３ｌａａの設定状況は、遊技状態示唆演出を実行するか否かを決定する際に参照され（図２３５のＳ３４５３１参照）、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されている場合には（図２３５のＳ３４５３１：Ｙｅｓ）、新たな遊技状態示唆演出が実行されないように構成している。このように構成することで、既に、第１時短状態が設定されていることを報知している状態において、無用に遊技状態示唆演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【０８９９】

＜第５制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図２３３を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０にて実行される制

御処理の内容について説明をする。本第１変形例は、上述した第５制御例に対して、時短抽選の実行条件を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図２３３を参照して、時短抽選処理（Ｓ３８００６ａ）の内容を説明する。図２３３は、本第１変形例における時短抽選処理（Ｓ３８００６ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図２３３に示した通り、時短抽選処理（Ｓ３８００６ａ）は、上述した第５制御例の時短抽選処理（Ｓ３８００６）に対して、遊技状態が通常状態である場合にのみ時短抽選の実行条件が成立する点（Ｓ３８１５１ａ：Ｙｅｓ）と、時短抽選時に参照されるデータテーブルを、時短当たり乱数テーブル２２２ｉａｅとしている点（Ｓ３８１５２ａ）で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

【０９００】

＜第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２３４および図２３５を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第１変形例では、上述した第５制御例に対して、時短状態演出設定処理（図２２５のＳ９０９１参照）に代えて、時短状態演出設定処理（図２３４のＳ９０９１ａ参照）を実行する点と、通常モード用演出設定処理（図２２８のＳ３４４０２参照）に代えて、通常モード用演出設定処理（図２３５のＳ３４４０２ａ参照）を実行する点と、で相違している。それ以外は同一であるため、その説明を省略する。まず、図２３４を参照して、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１ａ）の処理内容について説明をする。図２３４は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図２３４に示した通り、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１ａ）が実行されると、上述した時短状態演出設定処理（図２２５のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０１～Ｓ３４３０４の処理が実行される。そして、Ｓ３４３０５の処理において、第３時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０５：Ｙｅｓ）、Ｓ３４３０７の処理において、大当たりＣ１３後の第２時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０７：Ｙｅｓ）、時短当選後の第２時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０８：Ｙｅｓ）に、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４３３１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４３３１：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３ｌａａをオフに設定し（Ｓ３４３３２）、上述した時短状態演出設定処理（図２２５のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３４３３１の処理において、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４３３１：Ｎｏ）、Ｓ３４３３２の処理をスキップして、上述した時短状態演出設定処理（図２２５のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、報知済フラグ２２３ｌａａを確実にオフに設定することができる。

【０９０１】

次に、図２３５を参照して、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）の処理内容について説明をする。図２３５は、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）は、上述した第５制御例における通常モード用演出設定処理（図２２８のＳ３４４０２参照）に対して、通常モードにおいて特殊変動（１５秒変動）が実行される場合に演出態様を設定するための処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）が実行されると、まず、上述した第５制御例における通常モード用演出設定処理（図２２８のＳ３４４０２参照）と同一のＳ３４５０１～Ｓ３４５０７の処理を実行し、Ｓ３４５０７の処理にて１５秒変動（特殊変動）であると判別した場合に（Ｓ３４５０７：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３４５３１）。Ｓ３４５３１の処理において、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４５３１：Ｎｏ）、第１時短状態が設定されていることを遊技者に報知するための天井準備モードが設定されていない状態であるため

、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａを参照して、示唆演出（遊技状態示唆演出）の演出態様を決定し（Ｓ３４５３２）、その後、今回決定した演出態様が天井準備態様であるかを判別し（Ｓ３４５３３）、天井準備態様であると判別した場合は（Ｓ３４５３３：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３ｌａａをオンに設定する（Ｓ３４５３４）。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値を読み出し（Ｓ３４５３５）、読み出した値が５００になるまでの残回数、即ち、天井特典の付与条件が成立するまでのハマリ回数の残回数を算出し（Ｓ３４５３６）、算出した残回数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５３７）、本処理を終了する。Ｓ３４５３７の処理によって設定された表示用コマンドを表示制御装置１１４側で受信することにより、図２２９（ｂ）に示した表示画面にて小表示領域Ｄｍ７に表示される天井到達までの残回数が表示される。

【０９０２】

なお、詳細な説明は省略するが、Ｓ３４５３６の処理によって算出された残回数は、専用のカウンタ（残回数カウンタ）に設定され、特別図柄抽選が実行される毎に、設定された値が１減算され、減算後の値を示すための表示用コマンドが表示制御装置１１４へと出力されるように構成している。これにより、天井準備モードが設定された場合には、特別図柄抽選が実行される毎に、天井までの残回数を示す値が、徐々に減算表示されるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ３４５３１の処理において、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３４５３１：Ｙｅｓ）は、すでに天井準備モードが設定されている状態であるため、遊技状態示唆演出を実行するための処理をスキップして、Ｓ３４５３５の処理へ移行する。また、Ｓ３４５３３の処理において、天井準備態様以外の演出態様を決定したと判別した場合は（Ｓ３４５３３：Ｎｏ）、新たな遊技状態示唆演出を実行可能な状態であるため、Ｓ３４５３４の処理をスキップして、Ｓ３４５３５の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第５制御例の第１変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率（１／５００）に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が設定されるように構成し、通常状態にて時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第１時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。

【０９０３】

なお、本第５制御例の第１変形例では、第１時短状態中には時短抽選を実行しないように構成しているが、第１時短状態中においても、時短抽選を実行可能に構成し、第１時短状態中に時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が新たに設定されるように構成し、天井特典の付与条件が成立するまでに時短当選した回数に応じて、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を異ならせるように構成しても良い。この場合、時短当選回数が多い程、天井特典として付与される時短回数が多くなるように構成すると良い。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値をより高めることができる。また、天井特典として付与される時短回数が少なくなるように構成しても良い。さらに、本第５制御例の第１変形例では、上述した第５制御例と同様に、通常状態と第１時短状態とが切り替わった場合でも、ハマり回数は継続して更新（加算）されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態から第１時短状態へと遊技状態が切り替わる場合や、第１時短状態から通常状態へと遊技状態が切り替わる場合には、ハマり回数をリセットするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、本第５制御例の第１変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも大きな値の時短回数の第１時短状態が設定されるため、確実に天井特典を付与することができる。なお、本第５制御例の第１変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よ

りも大きな値の時短回数を有する第１時短状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて時短当選した場合の一部において、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも小さな値の時短回数（例えば、１００回、１５０回等）を有する第１時短状態を設定可能に構成しても良い。

【０９０４】

このように構成することで、通常状態にて時短当選したタイミング（時短当選時のハマり回数）や、時短当選に基づいて設定される時短状態種別によって、第１時短状態が設定される時点において、第１時短状態中に天井特典が付与されることが確定するか否かを決定することができる。そして、この場合、通常状態にて実行される演出として、時短当選時に第１時短状態が設定される各時短状態種別の選択割合に基づいて、時短当選時に設定される第１時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、時短当選時において、今回設定される第１時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、通常状態において実行される時短抽選に対して、その時短抽選結果が遊技者に有利となるか否かを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。また、本第１変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。

【０９０５】

＜第５制御例の第１変形例における演出変形例について＞

次に、図２２９（ａ）を参照して説明をした第５制御例の第１変形例にて実行される演出の変形例について説明をする。上述した第５制御例の第１変形例では、左打ち遊技状態において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか第１時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を実行可能に構成していた。そして、遊技状態示唆演出として、図２２９（ａ）に示した表示画面が表示される演出を実行可能に構成していた。上述した通り、第５制御例の第１変形例にて実行される遊技状態示唆演出では、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数（ハマり回数）が近付く程、現在設定されている遊技状態を遊技者が把握し易い態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成することで、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くするものであったが、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数（ハマり回数）が遠い状態では、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果（指標８６３に対応する位置に「？」が付された領域８６２ｄが停止する演出結果）が実行され易くなり、演出効果が低下してしまうという問題があった。また、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果（指標８６３に対応する位置に「？」が付された領域８６２ｄが停止する演出結果）となる遊技状態示唆演出が連続して複数回実行される場合であっても、同様の演出が繰り返し実行されるだけであり、実行される演出が単調となるという問題があった。これに対して、本演出変形例では、遊技状態示唆演出の演出態様の一部（ルーレット８６１の態様）を上述した第５制御例の第１変形例とは異ならせている。具体的には、上述した第５制御例の第１変形例において「？」が付された領域８６２ｄに対して、本演出変形例では、「インジケータ」が設けられている。このインジケータには１０個の目盛りが付されていて、領域８６２ｄの一端側（領域８６２ｃと隣接する側）から順に、１目盛り単位で値が上昇するように

表示態様が可変されるように構成している。
【０９０６】
そして、遊技状態示唆演出の演出結果として「？」が選択された場合には、指標８６３に対応する位置に「インジケータ」が付された領域８６２ｄが位置した場合（表示された場合）に、領域８６２ｄに付された「インジケータ」が１目盛り毎上昇し、「インジケータ」の可変後の表示態様が、領域８６２ｄの他端側（領域８６２ｄに隣接する側）に設けられた最大値まで上昇した場合に、「準備」が付された領域８６２ａが指標８６３に対応する位置に位置した（表示された）場合と同一の演出結果となるように構成している。つまり、特定期間（天井特典が付与されるまでの期間）中に実行された特定演出（遊技状態示唆演出）の演出結果として、特定の演出結果（「？」が表示される演出結果）となる（なった）回数を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報（特定の演出結果となった演出回数）に基づいて、特定演出（遊技状態示唆演出）の演出態様を可変可能に構成している。よって、同一の演出態様が繰り返し実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、記憶手段に記憶されている回数が所定回数を満たした場合には、特定の演出結果を示すための表示領域を、特定の演出結果よりも遊技者に有利となる他の演出結果（「準備」）を示すための表示領域へと可変させることができるため、特定の演出結果となる遊技状態示唆演出が連続して実行される程、他の演出結果となる遊技状態示唆演出の実行頻度を高くすることができ、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。なお、本演出変形例では、「インジケータ」が最大値まで上昇した場合に、「インジケータ」が付された領域８６２ｄが示す遊技状態示唆演出の演出結果を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「インジケータ」が付された領域８６２ｄのうち、既に値が上昇している領域の範囲を、他の演出結果を示すための領域として表示するように構成しても良い。この場合、「インジケータ」が示す値が上昇する毎に、他の演出結果を示す領域が徐々に拡大していくため、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。
【０９０７】
また、上述した第５制御例の第１変形例、及び、本演出変形例では、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット９６１の表示態様として１種類の表示態様（図２２９（ａ）参照）を示しているが、これに限ること無く、遊技状態示唆演出が最初に実行された時点におけるハマり回数（天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数）に基づいて、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット９６１の表示態様を異ならせても良い。このように構成することで、遊技状態示唆演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示されているルーレット９６１の表示態様に基づいて、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に予測させることが可能となる。
【０９０８】
＜第５制御例に関する別技術思想について＞
上述した第５制御例、及び、第５制御例の第１変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、時短回数の異なる第３時短状態を設定可能に構成しているが、遊技者に付与される天井特典の内容として別の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、時短状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態にて天井特典が付与される場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定され、第１時短状態にて天井特典が付与される場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の回数を異ならせるのでは無く、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の結果を異ならせることができる。また、他の天井特典として、電動役物１６４０が開放する期間の長さを、天井特典が付与される時点にて設

定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中における普通図柄抽選の当たり確率を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普通図柄変動の変動時間を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普図当たり遊技にて、電動役物１６４０が開放状態となる期間の長さを天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したりすると良い。このように構成することで、天井特典の内容によって、天井特典中に払い出される賞球数の数を異ならせることができる。さらに、この場合、天井特典として付与される特典の一部において、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を設定可能に構成しても良い。

【０９０９】

また、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を天井特典として付与可能に構成した場合には、その遊技球の増加割合を、天井特典が付与されるまでのハマリ回数に応じて決定すれば良く、天井特典が付与されるまでのハマり回数が多い程、天井特典が付与されるまでに多くの遊技球を使用しているため、天井特典中に、天井特典が付与されるまでに使用した遊技球の３割程度が持ち玉として増加し得るように構成すると良い。このように構成することで、天井特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。また、天井特典を設けていることから、同一の遊技状態でもハマり回数が多くなるほど有利度合いが高くなるため、示唆弱の天井到達示唆演出、および示唆強の天井到達示唆演出は、それぞれ特定の遊技状態において実行される第１演出と、その第１演出よりも高い有利度合いを示唆可能な第２演出と、の別形態である。さらに、上述した第５制御例、及び、第５制御例の第１変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、主制御装置１１０の制御処理内容を異ならせる特典（異なる時短回数を設定する特典）を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３の制御処理範囲において付与可能な特典を天井特典として設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すために実行される変動演出として、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行され易い出現頻度の低いプレミア演出を実行させ易くするように構成しても良いし、異なる大当たり確率を複数段階に設定可能な設定機能を有しているパチンコ機１０においては、設定されている設定値を遊技者に示唆可能な設定示唆演出を、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行させ易くするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、天井特典が付与されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【０９１０】

また、上述した第５制御例では、天井特典が付与されるまでの間、通常状態と、第１時短状態とが頻繁に切り替わるように構成しているため、上述した第５制御例の第１変形例のように、天井特典が付与されるまでの期間において、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行するように構成しても良い。この場合、所定期間の間、継続して同一の遊技状態が設定されていることを判別した場合に、その旨を報知可能に構成すると良い。このように構成することで、例えば、天井特典として遊技者に有利な特典が付与される第１時短状態が終了しないように不正な遊技を行っている遊技者を特定し易くすることができる。なお、本第５制御例における第２時短状態で小表示領域Ｄｍ９に表示される保留アイコンの個数は、保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。

【０９１１】

＜第６制御例＞

次に、図２３６から図２６３を参照して、第６制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選と、第

２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成した上で、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。また、上述した第４制御例では、時短状態として有利度合い（時短回数）が異なる複数の時短状態（時短Ａ、時短Ｂ）を設ける構成とすることで、遊技者の興趣向上を図っていた。これに対して本第６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された（天井抽選回数に到達した）場合は、まず第３時短状態Ｂが設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第２時短状態Ａに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、本第６制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、９０％の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂに移行した場合、特定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂの間は、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乗せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａの継続回数を可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。

【０９１２】

この第６制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図２３６を参照して、本第６制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明する。図２３６は、本第６制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図２３６に示した通り、本第６制御例における遊技盤１３では、第４制御例における遊技盤１３（図１７１参照）に対して、第１入球口６４の直下に小当たり用可変入賞装置２６５０が設けられている点で相違している。この小当たり用可変入賞装置２６５０の上方は第１入球口６４および釘によって塞がれており、遊技球が入球困難に配置されている。この小当たり用可変入賞装置２６５０は、第１特別図柄の抽選が小当たりとなった場合に開放される可変入賞装置である。つまり、第１特別図柄の抽選結果が小当たりになったとしても、遊技球を小当たり用可変入賞装置２６５０へと入球させることが困難となるため、本第６制御例における第１特別図柄の小当たりは、ほぼ、一般的な遊技機における外れと同様の価値となる。本第６制御例において第１特別図柄の小当たりを設けている意義は、第２特別図柄のロング変動を強制的に外れで停止させる機能にある。

【０９１３】

ここで、本第６制御例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成した上で、両方の特別図柄が変動中に一方の特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、実行中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的

に停止表示させる仕様を採用している。そして、第１特別図柄の抽選では高確率（４９／５０）で小当たりに当選する構成としている。このように構成することで、通常状態において右打ちを行って第２特別図柄の抽選が実行され、６００秒間のロング変動が設定されたとしても、第１特別図柄の抽選を実行することにより、６００秒間を待つこと無く、第２特別図柄のロング変動を外れ図柄で強制停止させることができる。よって、第２特別図柄の抽選が延々と実行され続けてしまう不具合を抑制することができる。また、本第６制御例における遊技盤１３は、第４制御例における遊技盤１３に対して、可変入賞装置１０６５が削除され、Ｖ入賞装置１６５０に可変入賞装置１０６５の役割（大当たりの各ラウンドで所定期間開放される大入賞口としての役割）も兼ねさせている点でも相違している。これにより、遊技盤１３の盤面構成をシンプルにすることができる。更に、本第６制御例における遊技盤１３は、上述した第４制御例における右側第２入球口１６４０と右側第２入球口１６４０を開閉する電動役物１６４０ａとに代えて、右側第１入球口６４ｒと右側第１入球口６４ｒを開閉する電動役物６４ｒａと、が設けられている点でも相違する。この右側第１入球口６４ｒは、第１入球口６４と同様に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の一種として構成される。また、電動役物６４ｒａは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、遊技状態に応じた開放パターンで開閉制御される。

【０９１４】

次に、図２３７、および図２３８を参照して、本第６制御例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第６制御例では、主として有利度合いが低い（ほぼ時短図柄に当選しない）第１特別図柄の抽選が実行される時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、主として有利度合いが高い（高確率で時短図柄に当選する上に、小当たりに当選した場合に実質的に大当たりも確定する）第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、の２種類の時短状態が設けられている。そして、本第６制御例では、時短状態において時短図柄に当選した場合に、当該当選した時短図柄に対応する時短回数を上乗せする制御を採用すると共に、時短状態Ｂにおいて特定回数（例えば、１１回）の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、時短図柄に当選し易い時短状態Ｂにおいて時短図柄当選によって多くの時短回数が上乗せされるほど、その後（特定回数経過後）に移行する時短状態Ａの時短回数が多くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現する構成としている。つまり、時短状態Ｂは、実質的な大当たりの当選確率が高い（小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する）第２特別図柄の抽選が主として実行される極めて有利度合いが高い状態であることに加え、その後に移行する時短状態Ａの継続回数を決定するための状態でもある。この時短状態Ｂにおける演出態様について、図２３７、および図２３８を参照して説明する。図２３７（ａ）は、天井抽選回数（本第６制御例では１５０回）に渡って大当たりとは異なる抽選結果（即ち、小当たり含む外れ）となり、第３時短状態へと移行した後において第３図柄表示装置８１で実行される演出態様の一例を示した図である。上述した通り、第３時短状態に移行すると、まず、主として第２特別図柄の抽選が実行される第３時短状態Ｂが設定され、第３時短状態Ｂにおいて特定回数の特別図柄の変動表示が実行されることで第３時短状態Ａに移行する。図２３７（ａ）は、第３時短状態Ｂの間の表示態様を示した図である。

【０９１５】

図２３７（ａ）に示した通り、第３時短状態Ｂにおいては、主表示領域Ｄｍの上方に「～上乗せＲＵＳＨ～」という文字が表示されると共に、第２特別図柄の抽選が実行される毎に、ウサギを模したキャラクタ８０１が天使を模したキャラクタ８０９から宝箱８１０の中に入っている特典を付与される演出が実行される。図２３７（ａ）では、宝箱８１０の中から時短回数５回が上乗せされた（時短回数が５回の時短図柄に当選した）ことを示す、「５」という数字が付された図柄を含む中身８１０ａがキャラクタ８０１に付与された場合を例示している。また、図２３７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が付された小表示領域Ｄｍ４と、その小表示領域Ｄｍ４の下方に、「ラスト８回」という文字が付された小表示領域Ｄｍ７と、その小表示領域Ｄｍ

７の下方に、「ストック５０＋１０回」という文字が付された小表示領域Ｄｍ１３と、が形成される。小表示領域Ｄｍ７は、時短状態Ｂが終了される（時短状態Ａに移行する）までの残りの第２特別図柄の抽選回数を示す表示内容が表示され、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ減算表示される。また、小表示領域Ｄｍ１３は、時短状態Ａに移行後の時短回数を示す表示内容が表示され、左側には時短状態Ｂに移行した時点で確定している時短回数が、右側には時短状態Ｂにおいて時短図柄当選により獲得（上乗せ）した時短回数が、それぞれ表示される。つまり、図２３７（ａ）の例では、天井抽選回数に到達した（第３時短状態Ｂに移行した）時点で、５０回の時短状態Ａが保証されており、更に、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選することにより１０回分の時短回数の獲得（上乗せ）に成功したという状況を例示している。なお、本第６制御例では、天井抽選回数到達に係る第３時短状態の時短回数は一律６１回に設定される。このうち１１回が第３時短状態Ｂに設定され、５０回が第３時短状態Ａに設定される。

【０９１６】

また、副表示領域Ｄｓには、「チャンスタイム回数を増やせ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の抽選が実行される毎にチャンスタイム（時短状態Ａ）の時短回数が上乗せ（ストック）されていくということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第６制御例では、時短状態において、右打ちにより第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも頻繁に遊技球が入球するように構成されている。このため、第３時短状態Ｂに移行した後で右打ちを行うと、第２特別図柄の抽選だけでなく、第１特別図柄の抽選もほぼ確実に実行される。ここで、本第６制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることが可能な同時変動仕様を採用しており、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の変動表示を開始させることおよび第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の変動表示を開始させることの両方が許容されている。また、時短状態Ｂにおいては、第１特別図柄に対して比較的長い変動時間（例えば、１２０秒）が設定されるように構成している。このため、第１特別図柄の変動表示が１回実行されている間に、第２特別図柄による抽選遊技を時短状態Ａへと移行するまでの残り回数分実行させることができる。時短状態Ｂの継続回数を１１回という中途半端な回数にしているのは、第１特別図柄の抽選１回分と、第２特別図柄の抽選１０回分とを合算していることによる。これにより、時短状態Ａへと移行するまでの間の第２特別図柄の抽選回数を、きりの良い回数である１０回に設定することができる。

【０９１７】

図２３７（ｂ）は、本第６制御例における第３時短状態Ｂで、１１回目の変動表示が終了した後における演出態様を示した図である。第３時短状態Ｂにおいて１１回目の変動表示が終了すると、その後に移行する第３時短状態Ａの時短回数を報知する演出が実行される。具体的には、図２３７（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央部分に、時短回数を示す文字が表示される。図２３７（ｂ）の例では、「ＴＯＴＡＬ１１０回」という文字が表示された場合を例示しており、時短状態Ｂの開始時から確定していた５０回の時短回数に加え、時短状態Ｂの間に６０回の時短回数を上乗せした状況が例示されている。また、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイム突入」という文字が表示される。これらの表示内容により、第３時短状態Ａの時短回数を遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図２３８を参照して、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間に大当たりまたは小当たりに当選した場合の演出態様について説明する。本第６制御例では、時短状態Ｂの間に大当たりに当選するか、小当たり当選後にＶ入賞が発生して大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態に設定される。この第２時短状態では、天井抽選回数到達に基づく第３時短状態と同様に、まず、１１回の時短状態Ｂが設定された後で、時短状態Ａへと移行する。よって、遊技者の視点で見ると、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間に大当たりに当選すると、大当たり後に時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）が再度開始されるかのような動きとなる。更に、第２特別図柄の大当たり後における時短回数は８６回が設定されるように構成されているため、時短状態Ｂで消化する１１回を除くと、時短状態Ｂの後で移行する時短状態Ａの時短回数として７５回が保証されている状態

で時短状態Ｂが最初から再開される。よって、天井抽選回数到達に伴う第３時短状態よりも多い時短回数が設定されるため、時短状態Ｂの間に大当たりになることを期待させることができる。

【０９１８】

図２３８に示した通り、時短状態Ｂの間に大当たりまたは小当たりに当選すると、宝箱８１０から「ＲＵＳＨ」という文字が付された図柄を含む中身８１０ａが出現して、キャラクタ８０１に付与される演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ１３に表示される時短回数を示す表示が「ストック７５回」という表示内容に変更される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「上乗せＲＵＳＨ再セット確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、７５回の時短回数を獲得した上で、上乗せＲＵＳＨを最初からやり直すことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図２３９を参照して、本第６制御例における遊技状態間の移行方法について説明する。図２３９に示した通り、本第６制御例では、遊技状態として通常状態、第２時短状態Ａ、第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ａ、および第３時短状態Ｂの５種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動しない遊技状態で構成されている。つまり、左打ちにより有利度合いが低い第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行させる必要がある遊技者にとって不利な遊技状態で構成されている。

【０９１９】

また、第２時短状態Ａは、普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるため、右打ちにより右側第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも遊技球が頻繁に入球するが、第２特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、６００秒）が設定されるため、右側第１入球口６４ｒへの入球に基づく第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。また、第２時短状態Ｂは、第２時短状態Ａと同様に普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第２時短状態Ａとは異なり、第１特別図柄の変動時間が長くなると共に第２特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第２入球口１６４１への入球に基づく第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。ここで、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が有利度合いが高いため、第２時短状態Ａよりも、第２時短状態Ｂの方が有利度合いが高い遊技状態となる。また、第３時短状態Ａは、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されている。また、第２時短状態Ａと同様に、右打ちにより右側第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも遊技球が頻繁に入球するが、第２特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、６００秒）が設定されるため、右側第１入球口６４ｒへの入球に基づく第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。つまり、第２時短状態Ａに対して、普通図柄の当たり確率が低い分、有利度合いが低くなるが、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。ここで、本第６制御例では、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１個しか異ならないように構成している。このため、有利度合いの差（第２時短状態Ａに対して第３時短状態Ａの有利度合いが低いこと）を遊技者が体感困難にすることができる。よって、第３時短状態Ａに移行した場合に、第２時短状態Ａに移行した場合と同等の価値を得たかのように遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９２０】

更に、第３時短状態Ｂは、第３時短状態Ａと同様に普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第３時短状態Ａとは異なり、第１特別図柄の変動時間が長くなると共に第２特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第２入球口１６４１への入球に基づく第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。よって、第３時短状態Ｂは、第３時短状態Ａよりも有利度合いが高い遊技状態となる。まず、図２３９の上部を参照して、通常状態から他の遊技状態へ

の移行方法について説明する。図２３９の上部に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図２３９の上部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａに設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａよりも有利度合いが高い第２時短状態Ｂに設定される。更に、通常状態において大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。第２時短状態Ｂと第３時短状態Ｂとは有利度合いがほぼ同等であり、第２時短状態Ａは第２時短状態Ｂや第３時短状態Ｂよりも有利度合いが明確に低い遊技状態で構成されるため、通常状態においては、有利度合いが低い第２時短状態Ａに移行する可能性が高い大当たり当選よりも、大当たりに当選せずに天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。つまり、大当たりに当選しないことをより強く期待しながら遊技を行う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９２１】

次に、図２３９の中段左側を参照して、第２時短状態Ａから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２３９の中段左側に示した通り、第２時短状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数が経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図２３９に示した通り、第２時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第２時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第２時短状態Ａにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第２時短状態Ｂに設定される。なお、時短状態Ａのまま天井抽選回数に到達するためには、一旦第２時短状態Ｂへと移行し、当該第２時短状態Ｂにおいて天井抽選回数を超える抽選回数分の時短回数を上乗せした状態で時短状態Ａへと移行し、更に、大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達する必要がある。第２時短状態Ｂへと移行する場合に大当たり終了時に付与される時短回数は６１回又は８６回であるため、天井抽選回数を超える時短回数を上乗せするためには、第２時短状態Ｂの間に最低でも６４回以上の上乗せを発生させる必要がある。しかしながら、１の第２特別図柄の抽選で上乗せされる時短回数は８０％が５回であり、１０回以上の時短回数が上乗せされる割合は２０％しかないため、そもそも天井抽選回数を超える時短回数を上乗せすることが困難となる。更に、大当たりに当選せずに天井抽選回数まで到達するという事象もそもそも比較的起り難い事象であるため、第２時短状態Ａを維持したまま天井抽選回数（大当たり終了後１５０回）に到達するケースは極めて希であるといえる。

【０９２２】

これらに対し、第２時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第２時短状態Ａに設定される（第２時短状態Ａをループする）。よって、第２時短状態Ａにおいては、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合（１０％の割合）で決定される大当たりＢ１７が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。

【０９２３】

次に、図２３９の下段左側を参照して、第２時短状態Ｂから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２３９の下段左側に示した通り、第２時短状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（６回又は１１回）の特別図柄の抽選が実行された場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図２３９の下段左

側に示した通り、第２時短状態Ｂにおいて特定回数（６回又は１１回）の特別図柄の抽選が終了すると、第２時短状態Ｂよりも有利度合いが低い第２時短状態Ａへと移行する。これに対し、第２時短状態Ｂにおいて特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第２時短状態Ｂに設定される（最も有利な第２時短状態Ｂをループする）。よって、第２時短状態Ｂにおいては、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでに大当たりまたは小当たりに当選することを期待して遊技を行う遊技性となる。なお、第２特別図柄の抽選で大当たりと小当たりとのどちらかとなる確率は１／１０であり、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでにおける第２特別図柄の抽選回数は基本的に５回又は１０回となるので、第２時短状態Ｂをループする可能性は、第２特別図柄の抽選回数が５回の場合におよそ４１％、第２特別図柄の抽選回数が１０回の場合におよそ６５％となる。なお、上述した通り、第２時短状態Ｂの間に大当たりにも小当たりにも当選しなかったとしても、第２時短状態Ｂにおいては第２特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を５回以上獲得（上乗せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第２時短状態Ａの有利度合い（継続回数）を、通常（大当たりＡ１７に当選したことに基づいて設定された第２時短状態Ａ）よりも高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９２４】

次に、図２３９の中段右側を参照して、第３時短状態Ｂから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２３９の中段右側に示した通り、第３遊技状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりまたは小当たりに当選した場合、および大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する可能性がある。具体的には、図２３９の中段右側に示した通り、第３時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ｂにおいて特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が終了すると、第３時短状態Ｂよりも有利度合いが低い第３時短状態Ａへと移行する。よって、第３時短状態Ｂにおいては、特定回数（１１回）以内の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりのどちらかに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した第２時短状態Ｂと同様に、第３時短状態Ｂにおいては第２特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を５回以上獲得（上乗せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第３時短状態Ａの有利度合い（継続回数）を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、第３時短状態Ｂにおいて変動パターンテーブルを切り替えることにより第２特別図柄の変動時間を異ならせて（第２特別図柄の遊技効率を異ならせて）第３時短状態Ａに設定する制御は、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を異なる有利度合いに設定する設定手段の別形態である。

【０９２５】

次に、図２３９の下段右側を参照して、第３時短状態Ａから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２３９の下段右側に示した通り、第３時短状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数が経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図２３９に示した通り、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第３時短状態Ａにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達

した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。なお、第２時短状態Ａと同様に、第３時短状態Ａにおいて天井抽選回数に到達するのは極めて希なケース（第３時短状態Ｂにおいて６５回以上の時短回数の上乗せを発生させた上で、天井抽選回数までハマらなければ起き得ない事象）である。このため、第３時短状態Ａにおいては、第２時短状態Ａと同様に、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合（１０％の割合）で決定される大当たりＢ１７が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。このように、本第６制御例では、５種類の遊技状態を互いに行き来する遊技性となる上に、同じ時短状態であっても、時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）とで大幅に有利度合いおよび遊技性を異ならせる構成としているので、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９２６】

＜第６制御例における電気的構成＞

次に、図２４０を参照して、本第６制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２４０は、本第６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２４０に示した通り、本第６制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１７２参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｋｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｑｄが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅに代えて小当たり乱数テーブル２０２ｑｅが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆが設けられている点、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈに代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈが設けられている点、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉが追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊが追加されている点である。その他の構成については上述した第４制御例におけるＲＯＭ２０２と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

まず、図２４２（ａ）を参照して、本第６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂの詳細について説明する。図２４２（ａ）は、本第６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂの構成を示したブロック図である。図２４２（ａ）に示した通り、本第６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂは、第１特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１と、第２特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２と、で少なくとも構成されている。

【０９２７】

図２４２（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１の規定内容を示した図である。図２４２（ｂ）に示した通り、本第６制御例における特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１には、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１７」と、「大当たりＢ１７」と、の２種類が規定されている。即ち、特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１において、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１７」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１７」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５１回の第２時短状態Ａ（主として第１特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。また、「大当たりＢ１７」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５６回の第２時短状態Ｂ（主として第２特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。なお、第２時短状態Ｂにおいて１１回の特別図柄の抽選が実行されると、第２時短状態Ａへと移行し、以降は基本的に、時短回数が経過（終了）するか大当たりに当選するまでの間、第２時短状態Ａが維持される。上述した通り、第２時短状

態Ａよりも第２時短状態Ｂの方が遊技者にとって有利度合いが高いため、「大当たりＢ１７」の方が「大当たりＡ１７」よりも有利度合いが高い大当たり種別となる。なお、「大当たりＡ１７」には第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち９０個の乱数値が対応付けられている一方で、「大当たりＢ１７」には１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、９０％の割合で「大当たりＡ１７」となり、１０％の割合で「大当たりＢ１７」となる。

【０９２８】

次に、図２４２（ｃ）を参照して、上述した特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２の詳細について説明する。図２４２（ｃ）は、この特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２の規定内容を示した図である。図２４２（ｃ）に示した通り、本第６制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２には、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ１７」と、「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」と、の３種類が規定されている。即ち、特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２において、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１７」が対応付けて規定されている。図２４２（ｃ）に示した通り、「大当たりＣ１７」と、「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」とは、それぞれ大当たりのラウンド数が１５ラウンド、８ラウンド、４ラウンドと異なっているが、大当たり終了後の遊技状態としては時短回数８６回の第２時短状態Ｂが共通して設定される。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、１００％の割合で有利度合いが高い第２時短状態Ｂが設定されるので、第２特別図柄の抽選の方が第２特別図柄の抽選よりも有利度合いが高くなる。なお、「大当たりＣ１７」には第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち８５個の乱数値が対応付けられ、「大当たりＤ１７」には５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられ、「大当たりＥ１７」には１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、８５％の割合で「大当たりＣ１７」となり、５％の割合で「大当たりＤ１７」となり、１０％の割合で「大当たりＥ１７」となる。

【０９２９】

このように、本第６制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、有利な第２時短状態Ｂへと１０％の割合でしか移行しないのに対し、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、必ず有利な第２時短状態Ｂが設定されるように構成されているので、第２特別図柄の抽選が実行された場合により強く大当たりに当選することを期待させることができる。よって、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図２４３（ａ）を参照して、本第６制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃは、上述した第４制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃと同様に、普通図柄の抽選を行う際に参照され、普通図柄の当たりとなる乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ２のカウンタ値）が規定されたデータテーブルである。より具体的には、図２４３（ａ）に示した通り、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９８」の２９９個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４は「０～２９９」の範囲の値を取り得るので、普通図柄の低確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は２９９／３００であり、普通図柄の高確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は１（３００／３００）である。つまり、本第６制御例では、普通図柄の低確率状態であっても、ほぼ毎回の普通図柄の抽選で当たりと判定されるように構成されている。これは、第２時短状

態と第３時短状態との有利度合いの差をほぼ無くす目的である。このように構成することで、天井抽選回数に到達して第３時短状態に移行した場合における有利度合いを第２時短状態とほぼ同等にすることができるので、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【０９３０】

なお、通常状態においても右打ちによりスルーゲート６７を通過させて普通図柄の抽選を実行させることにより高確率で普通図柄の当たりとなるが、通常状態では普通図柄の変動短縮機能が作動しない上に、電動役物６４ｒａの開放期間も短くなる（例えば、０．１秒間になる）ため、右打ちを行い続けたとしても右側第１入球口６４ｒへと遊技球を入球させることはほとんどできない。つまり、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射し続けるよりも遊技効率が悪くなるので、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図２４３（ｂ）を参照して、本第６制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｑｄは、上述した第４制御例における変動パターンテーブル２０２ｋｄと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２４３（ｂ）は、本第６制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄの構成を示したブロック図である。

【０９３１】

図２４３（ｂ）に示した通り、本第６制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｑｄ１と、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特１時短用テーブル２０２ｑｄ２と、第２特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特２時短用テーブル２０２ｑｄ３と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル２０２ｑｄ１に関しては、上述した第４制御例における通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１（図１７９参照）と同等の規定内容となるため、ここではその詳細な説明については省略する。なお、本第６制御例では、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選する可能性が無い点、特別図柄の抽選で高確率で小当たりを伴う外れとなる点で第４制御例と相違している。このため、本第６制御例の通常用テーブル２０２ｑｄ１の第１特別図柄の小当たりに係る規定内容は、第４制御例の通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１における第１特別図柄の外れに係る規定内容と同一になる。次に、図２４３（ｃ）を参照して、上述した変動パターンテーブル２０２ｑｄを構成する特１時短用テーブル２０２ｑｄ２の詳細について説明する。図２４３（ｃ）は、この特１時短用テーブル２０２ｑｄ２の規定内容を示した図である。図２４３（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして変動時間が３秒間の短外れが対応付けて規定されている。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒間の短当たりが対応付けて規定されている。

【０９３２】

これに対して、図２４３（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が時短当選に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして変動時間が６００秒間のロング外れが対応付けて規定されている。また、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が６００秒間のロング当たりが対応付けて規定されている。このため、特１時短用テーブル２０２ｑｄ１が参照される第２時短状態Ａおよび第３時短状態Ａでは、右打ちにより第１特別図柄の抽選が実行される毎に、５秒以下の短い変動時間が設定される一方で、第２特別図柄の抽選が実行されると抽選結

果によらず極めて長い６００秒間の変動時間が設定されるため、第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成することができる。なお、上述した通り、本第６制御例では、時短状態において右打ちを行うと、右側第１入球口６４ｒと第２入球口１６４１との両方に頻繁に遊技球が入球し、且つ、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成されているので、時短状態Ａでは第２特別図柄がロング変動している間に第１特別図柄の抽選を複数回実行することができる。つまり、主として第１特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態として構成されている。

【０９３３】

なお、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３に関しては、上述した第４制御例の時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２（図１８０参照）に対して、第１特別図柄の変動時間が抽選結果によらず１２０秒間となっている点で相違するのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。この特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照される遊技状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）では、第１特別図柄のロング変動（１２０秒）が行われている間に第２特別図柄の５秒以下の変動を連続して実行させることができるため、主として第２特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態を形成する。なお、第１特別図柄の変動時間を第４制御例における６００秒間から１２０秒間に変更しているのは、時短状態Ｂにおいて当たりとならずに時短状態Ａへと移行した場合に、第１特別図柄の抽選が長い時間残ってしまい、第１特別図柄の抽選を実行することができない期間が長く継続してしまうことを回避する趣旨である。一方で、第１特別図柄の抽選時間を短くしすぎると、第２時短状態Ｂや第３時短状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選が複数回実行されてしまい、第２特別図柄の抽選回数が減ってしまう可能性があるため、ある程度長い１２０秒という期間を設定している。次に、図２４４（ａ）を参照して、小当たり乱数テーブル２０２ｑｅの詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル２０２ｑｅは、上述した第４制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｋｅ（図１７４（ｄ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図２４４（ａ）は、本第６制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｑｅの規定内容を示した図である。図２４４（ａ）に示した通り、本第６制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、対応付けられている乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）を異ならせている。つまり、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせている。

【０９３４】

より具体的には、図２４４（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１８～８９９」が規定されている一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１８～８９」が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第１特別図柄の抽選および第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）はそれぞれ８８２個、および７２個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は４９／５０（８８２／９００）であり、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は２／２５（７２／９００）である。特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が１／５０であることを加味すると、第１特別図柄の抽選では、大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する。また、第２特別図柄の抽選では、１／１０（２／２５＋１／１０）の確率で大当たり若しくは小当たりに当選する。ここで、詳細については後述するが、第１特別図柄の小当たりは、大当たりに当選し得ない（Ｖ入賞が発生し得ない）不利な小当たり種別のみが選択されるため、他の制御例における外れと実質的に同一である。一方で、第２特別図柄の小当たりは、小当たり遊技中に右打ちを行うことでほぼ確実にＶ入賞が発生して大当たりに当選する有利な小当たり種別のみが選択される。よって、第１特別図柄の大当たり確率は、小当たりの影響を受けないため、１／５０となるに対し、第２特別図柄の大当たり確率は、実質的に大当たりと小当たりとの合算の確率となるため、１／１０となる。よって、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利となる。

【０９３５】
次に、図２４４（ｂ）を参照して、本第６制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆは、上述した第４制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆと同様に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たりの種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図２４４（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆの規定内容を示した図である。図２４４（ｂ）に示した通り、本第６制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆには、第１特別図柄の小当たり種別として、「小当たりＡ１７」の一種類のみが規定されている一方で、第２特別図柄の小当たり種別として、「小当たりＢ１７」～「小当たりＤ１７」の３種類が規定されている。「小当たりＡ１７」は、小当たり用入賞装置２６５０が開閉される小当たりである。つまり、大当たりの当選契機となる特定領域１６５０ａが設けられているＶ入賞装置１６５０が開放されない小当たりであるため、大当たりに当選する（Ｖ入賞が発生する）可能性がない小当たり種別である。また、「小当たりＢ１７」～「小当たりＤ１７」は、いずれもＶ入賞装置１６５０が開放される種別の小当たりであり、右打ちにより特定領域１６５０ａへと容易に遊技球を入球させることができるため、実質的に大当たり当選が確定する小当たり種別である。また、「大当たりＢ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＣ１７（１５ラウンド特図２時短大当たり）が実行され、「大当たりＣ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＤ１７（８ラウンド特図２時短大当たり）が実行され、「大当たりＤ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＥ１７（４ラウンド特図２時短大当たり）が実行される。このため、第２特別図柄の小当たりの中では、「小当たりＢ１７」が最も有利度合いが高く、「小当たりＤ１７」が最も有利度合いが低くなる。
【０９３６】
図２４４（ｂ）に示した通り、「小当たりＡ１７」には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る全範囲（０～９９）の値が対応付けられている。よって、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、必ずＶ入賞が発生し得ない「小当たりＡ１７」が決定される。よって、第１特別図柄の小当たりは、実質的に他の制御例における外れと同等の抽選結果となる。また、図２４４（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して、「小当たりＢ１７」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０～６９」の範囲に対して、「小当たりＣ１７」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「７０～９９」の範囲に対して、「小当たりＤ１７」が対応付けて規定されている。このため、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ１７」が決定される割合は５０％であり、「小当たりＣ１７」が決定される割合は２０％であり、「小当たりＤ１７」が決定される割合は３０％である。第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、最も有利な「大当たりＡ１７」の振り分けが８５％に設定されていた（図２４２（ｃ）参照）ことを鑑みると、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が、小当たりに当選してＶ入賞を発生させた場合よりも有利度合いが高くなり易く設定されているといえる。よって、時短状態Ｂにおいては、確率の高い（２／２５の）小当たりよりも、確率の低い（１／５０の）大当たりに当選することをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【０９３７】
次に、図２４４（ｃ）を参照して、本第６制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈの詳細について説明する。この時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈは、上述した第４制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈと同様に、特別図柄の抽選で時短図柄当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図２５４（ｃ）は、この時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈの規定内容を示した図である。図２４４（ｃ）に示した通り、本第６制御例では、第２特別図柄の抽選で時短当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「９０～８９９」の８１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１

当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が８１０個であるため、第６制御例において第２特別図柄の抽選が実行された場合に時短当選と判定される確率は９／１０（８１０／９００）である。一方で、図２４４（ｃ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）が対応付けられていないため、第１特別図柄の抽選で時短当選と判定される可能性は０である。このように、本第６制御例では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（９／１０の確率）で時短図柄に当選する構成としている。このように構成することで、主として第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂにおいて、限られた抽選回数において、ほぼ毎変動で時短図柄に当選して時短回数を上乗せすることができる。よって、時短状態Ａにおける有利度合いを、時短状態Ａよりも前に設定される時短状態Ｂにおける抽選内容に応じて決定することができるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９３８】

次に、図２４５（ａ）を参照して、本第６制御例におけるＲＯＭ２０２に追加されている時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉの詳細について説明する。この時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉは、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図２４５（ａ）に示した通り、この時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉには、時短図柄の種別（時短当たり種別）と、第１当たり種別カウンタＣ２の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図２４５（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、時短当たり種別として時短回数が５０回の「時短図柄Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１～１９」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が１０回の「時短図柄Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～９９」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が５回の「時短図柄Ｃ」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ａ」、「時短図柄Ｂ」、および「時短図柄Ｃ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）はそれぞれ１個、１９個、および８０個であるので、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ａ」が決定される割合は１％であり、「時短図柄Ｂ」が決定される割合は１９％であり、「時短図柄Ｃ」が決定される割合は８０％である。よって、第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）においては、時短図柄に当選した場合に１％の割合で時短回数が５０回上乗せされ（時短図柄Ａが決定され）、１９％の割合で時短回数が１０回上乗せされ（時短図柄Ｂが決定され）、８０％の割合で時短回数が５回上乗せされる（時短図柄Ｃが決定される）。これにより、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨの実行中）に上乗せされる時短回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９３９】

次に、図２４５（ｂ）を参照して、本第６制御例におけるＲＯＭ２０２に追加されている変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊは、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別（通常用テーブル２０２ｑｄ１、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３のいずれか）が規定されているデータテーブルである。特別図柄の抽選が実行されると、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊを用いて、変動パターン（変動時間）を選択するために参照される変動パターンテーブルの種別を決定し、その決定した変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択される。図２４５（ｂ）は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊの規定内容を示した図である。図２４５（ｂ）に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊには、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）の組み合わせ毎に、参照する変動パターンテ

ーブルの種別が対応付けて規定されている。具体的には、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」、現在の遊技状態が通常状態という状況において、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。一方、その他の範囲には変動パターンテーブルが対応付けられていない。これは、大当たりＡ１７の終了後１回～５１回の範囲は、必ず第２時短状態に設定される（大当たりＡ１７の終了時に時短カウンタ２０３ｈの値に５１が設定される）し、大当たりＡ１７の終了後１５１回～２１１回の範囲は、必ず天井抽選回数到達に基づいて第３時短状態に設定されるので、通常状態で特別図柄の抽選が実行される可能性がないためである。

【０９４０】

なお、本第６制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００に到達した場合（当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が３００回に到達した場合）に、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を１５０に更新する構成としている。つまり、天井抽選回数に到達した後で、更に１又は複数回天井抽選回数に到達した場合についても、天井抽選回数に到達する毎に第３時短状態Ｂを設定することができる。よって、所謂大ハマりが発生したとしても、遊技者にとって過剰に不利となることを抑制することができる。また、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊに対して、３００回を超える特図抽選回数のシナリオを規定する必要がなくなるため、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊのデータ量を低減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。図２４５（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～５１の範囲、および１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＡ１７の終了後５１回以内の抽選回数、および１６３回以上では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＡ１７の終了後１５１回～１６２回の抽選回数では、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

【０９４１】

また、図２４５（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＢ１７」、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たりＢ１７」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が７～１５０の範囲、および１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～６の範囲、および１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１７の終了後７回～１５０回の抽選回数、および１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＢ１７の終了後１回～６回、および１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として

第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりＡ１７」と異なり、抽選回数が５２回～１５０回の範囲でも時短状態が継続する可能性があるのは、大当たり終了直後の第２時短状態Ｂにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性があるためである。

【０９４２】

また、図２４５（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」のいずれか、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」や「大当たりＢ１７」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」のいずれか、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１２～１５０の範囲、および１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～１１の範囲、および１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＣ１７～大当たりＥ１７の終了後１２回～１５０回の抽選回数、および１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＣ１７～大当たりＥ１７の終了後１回～１１回、および１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりＢ１７」と同様に、「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」においても、大当たり終了直後の第２時短状態Ｂが設定されるため、当該第２時短状態Ｂにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性がある。

【０９４３】

また、図２４５（ｂ）に示した通り、大当たりに未当選の状況（パチンコ機１０を初期化した後、大当たりに１回も当選していない状況）で、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たりに未当選で、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、パチンコ機１０の初期化後１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、パチンコ機１０の初期化後１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。このように、本第６制御例では、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊによって変動パターンシナリオを規定し、前回の大当たり種別、現在の遊技状態、および特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを選択する構成としているので、比較的複雑な遊技状態の移行方式を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９４４】
次に、図２４１を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２４１は、本第６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図２４１に示した通り、本第６制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１７３参照）に対して、特図抽選カウンタ２０３ｑａと、大当たりフラグ２０３ｑｂと、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃと、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄと、が追加されている点で相違している。また、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈが削除されている点でも相違している。特図抽選カウンタ２０３ｑａは、大当たり終了後（若しくはパチンコ機１０の初期化後）に実行された特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図抽選カウンタ２０３ｑａは、特別図柄の変動表示の開始を設定するタイミングで値が１ずつ加算して更新される（図２５２のＳ３８１０３参照）。この特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を参照して、天井抽選回数への到達有無を判別したり、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊから抽選回数に対応する変動パターンテーブルの選択処理が実行される。

【０９４５】
大当たりフラグ２０３ｑｂは、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図２４９のＹ８０１１、図２５６のＹ８１１１参照）。この大当たりフラグ２０３ｑｂは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２５３のＹ７２７、図２５９のＹ９２５参照）。この大当たりフラグ２０３ｑｂは、第１特別図柄用の大当たりフラグと、第２特別図柄用の大当たりフラグとが設けられており、第１特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２５３のＹ７２６参照）。また、第２特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第１特別図柄の変動表示が実行中の場合に第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２５９のＹ９２４参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が大当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、大当たりと大当たり、若しくは大当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。特図１小当たりフラグ２０３ｑｃは、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図２５０のＹ８０５５参照）。この特図１小当たりフラグ２０３ｑｃは、第１特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２５４のＹ７５９参照）。特図１小当たりフラグ２０３ｑｄがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２５４のＹ７５３参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

【０９４６】
特図２小当たりフラグ２０３ｑｄは、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図２５０のＹ８０５５参照）。この特図２小当たりフラグ２０３ｑｄは、第２特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２５４のＹ７５９参照）。特図１小当たりフラグ２０３ｑｄがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２６１のＹ９５９参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。次に、図２４６を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられ

ているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２４６は、本第６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２４６に示した通り、本第６制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第４制御例（および第２制御例）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１０１（ｂ）参照）に対して、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃ、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａ、ベース回数カウンタ２２３ｑｂ、上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃが追加されている点で相違する。また、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂ、モード種別格納エリア２２３ｄｃ、ロング時短中フラグ２２３ｄｄ、初回設定フラグ２２３ｄｅが削除されている点でも相違する。特図抽選カウンタ２２３ｌｃは、上述した第５制御例等の特図抽選カウンタ２２３ｌｃと同一の機能を有するカウンタである。即ち、主制御装置１１０内のＲＡＭ２２３に設けられている特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に同期して更新されるカウンタであり、主制御装置１１０から状態コマンドによって特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が通知される毎に値が更新される。この特図抽選カウンタ２２３ｌｃによって、主制御装置１１０側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、音声ランプ制御装置１１３側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数とを常に一致させることができる。

【０９４７】

上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａは、上乗せＲＵＳＨ（時短状態Ｂ）が終了するまでの残り回数を示すカウンタである。この上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂ（第２時短状態、第３時短状態のどちらか）が設定されると、設定契機に応じたカウンタ値（時短状態Ａへと移行するまでの特別図柄の抽選回数に応じた値）が設定される。即ち、天井抽選回数（１５０回）到達に基づく時短状態Ｂへの移行、または、大当たりＣ１７～Ｅ１７に当選したことに基づく時短状態Ｂへの移行の場合は、時短状態Ｂの抽選回数が１１回に設定されるので、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに対して１１が設定される（図２６２のＳ９３１４Ａ参照）。また、大当たりＢ１７に当選したことに基づく時短状態Ｂへの移行の場合は、時短状態Ｂの抽選回数が６回に設定されるので、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに対して６が設定される（図２６２のＳ９３１７Ａ参照）。また、上乗せＲＵＳＨにおいて特別図柄の抽選が１回時実行される毎に、値が１ずつ減算して更新される。この上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａの値に応じて、上乗せＲＵＳＨ終了までの残り回数の表示が設定される。

【０９４８】

ベース回数カウンタ２２３ｑｂは、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）が終了した後で移行する時短状態Ａの時短回数のうち、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）に突入した時点で既に確定している（保証されている）時短回数（ベースの時短回数）を示すカウンタである。このベース回数カウンタ２２３ｑｂは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂへと移行した場合に、当該移行に伴って設定される時短回数から時短状態Ｂの間の特別図柄の抽選回数を減じた値が設定される。より具体的には、大当たりＣ１７～Ｅ１７のいずれかに当選したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合は、このベース回数カウンタ２２３ｑｂに対して７５が設定される（図２６２のＳ９３１６Ａ参照）。また、大当たりＢ１７に当選したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合、および天井抽選回数に到達したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合は、このベース回数カウンタ２２３ｑｂに対して５０が設定される（図２６２のＳ９３１８Ａ参照）。このベース回数カウンタ２２３ｑｂに設定された値が、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間、小表示領域Ｄｍ１３における左側に表示され続ける。上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃは、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において上乗せされた時短回数をカウントするためのカウンタである。この上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選し、時短回数が上乗せされる（時短カウンタ２０３ｈに対して当選した時短図柄に応じた時短回数が加算される）毎に、当該上乗せされた時短回数に応じたカウンタ値が加算して更新される（図２６３のＳ９６２９Ａ参照）。この上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃに設定された値が、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間、小表示領域Ｄｍ１３における右側に表示され続ける。

【０９４９】
＜第６制御例における主制御装置の制御処理について＞
次いで、図２４７～図２６１を参照して、第６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。具体的には、本第６制御例では、第４制御例における特別図柄変動処理（図１８２参照）に代えて特別図柄変動処理（図２４７参照）を実行する点で相違する。その他の構成については、第４制御例と同一であるので、その詳細な説明は省略する。なお、特別図柄変動処理（図１８２参照）から特別図柄変動処理（図２４７参照）への変更は、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様への変更に伴うものである。まず、図２４７を参照して、本第６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｙ１１１）について説明する。図２４７は、この特別図柄変動処理（Ｙ１１１）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｙ１１１）のうち、Ｙ２３１、Ｙ２３４およびＹ２３８の各処理では、それぞれ第４制御例における特別図柄変動処理（図１８２参照）の、Ｙ２３１、Ｙ２３４およびＹ２３８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理（Ｙ１１１）では、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち０である）と判別した場合には（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１８３参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｙ２５１）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）の詳細については、図２４８を参照して後述する。
【０９５０】
一方、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａを減算して更新し（Ｙ２５２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新し（Ｙ２５３）、次いで、上述した第４制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１８９参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２５４）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）の詳細については、図２５２を参照して後述する。また、本第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７参照）では、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは０より大きい値ではない（即ち０である）と判別した場合には（Ｙ２３８：Ｎｏ）、上述した第４制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１９２参照）に代えて第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｙ２５５）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）の詳細については、図２５５を参照して後述する。一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂを減算して更新し（Ｙ２５６）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新し（Ｙ２５７）、上述した第４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１９８参照）に代えて第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２５８）、本処理を終了する。第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２５８）の詳細については、図２５９を参照して後述する。次いで、図２４８を参照して、本第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）について説明する。図２４８は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）の内容を示したフローチャートである。
【０９５１】
この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）のうち、Ｙ３０２～Ｙ３０６およびＹ３０９の各処理では、それぞれ第４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１８３参照）のＹ３０２～Ｙ３０６およびＹ３０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）では、第４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１８３参照）のＹ３０１の処理が削除されている。また、本第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）では、Ｙ３０６の処理を実行した後、第４制御例における第１特別図柄判定処理（図１８４参照）に代えて、第１特

別図柄判定処理を実行し（Ｙ３２１）、第４制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８５参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ３２２）、処理をＹ３０９へと移行する。更に、本第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）では、Ｙ３０９の処理が終了すると、次いで、天井抽選回数に到達したか否かを判定して、天井抽選回数に到達した場合に第３時短状態を設定するための天井判定処理を実行し（Ｙ３２３）、本処理を終了する。第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）、天井判定処理（Ｙ３２３）の詳細については、図２４９、図２５１、および図２５２を参照して後述する。次いで、図２４９を参照して、本第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）の一処理である第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）について説明する。図２４９は、この第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）の内容を示したフローチャートである。

【０９５２】

この第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）のうち、Ｙ８００１～Ｙ８００６の各処理では、それぞれ第４制御例における第１特別図柄判定処理（図１８４参照）のＹ８００１～Ｙ８００６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）では、Ｙ８００３において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には、（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオンに設定し（Ｙ８０１１）、処理をＹ８００４へと移行する。一方、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には、（Ｙ８００３：Ｎｏ）、小当たり抽選処理を実行し（Ｙ８０１２）、本処理を終了する。次いで、図２５０を参照して、本第６制御例における第１特別図柄判定処理（図２４９）の一処理である小当たり抽選処理（Ｙ８０１２）について説明する。図２５０は、この小当たり抽選処理（Ｙ８０１２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理（Ｙ８０１２）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短当選であるか否かを判別する（Ｙ８０５１）。Ｙ８０５１の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（Ｙ８０５１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５１：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブル２０２ｑｅに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８０５２）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Ｙ８０５３）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｙ８０５４）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Ｙ８０５５）、本処理を終了する。一方、Ｙ５０５３の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｎｏ）、Ｙ８０５４およびＹ８０５５の処理をスキップし、本処理を終了する。

【０９５３】

次いで、図２５１を参照して、本第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）について説明する。図２５１は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理では、それぞれ第４制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８５参照）のＹ５０１～Ｙ５０３およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）では、Ｙ５０３の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊを参照して現在の特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ５１１）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｙ５１２）、処理をＹ５０５へと移行する。次いで、図２５２を参照して、本第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）の一処理である天井判定処理（Ｙ３２３）について説明する。図２５２は、この天井判定処理（Ｙ３２３）の内容を示し

たフローチャートである。この天井判定処理（Ｙ３２３）では、まず、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に１を加算し（Ｓ３８１０３）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００であるか否かを判別し（Ｓ３８１２１Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００であると判別した場合には（Ｓ３８１２１Ａ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を１５０に更新し（Ｓ３８１２２Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０５）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３８１２１Ａの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００ではないと判別した場合には（Ｓ３８１２１Ａ：Ｎｏ）、次いで、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１であるか否かを判別し（Ｓ３８１２３Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１ではないと判別した場合には（Ｓ３８１２３Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ３８１０５へ移行する。

【０９５４】

これに対し、Ｓ３８１２３Ａの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１であると判別した場合には（Ｓ３８１２３Ａ：Ｙｅｓ）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、時短カウンタ２０３ｈに６１を加算することで第３時短状態を設定し（Ｓ３８１２４Ａ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を示す情報を設定する（Ｓ３８１１２Ａ）。次に、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８１１３Ａ）、第３時短状態を示す情報と時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１１４Ａ）、本処理を終了する。次いで、図２５３を参照して、本第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）について説明する。図２５３は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）のうち、Ｙ７０１およびＹ７０４～Ｙ７０７の各処理では、それぞれ第４制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１８９参照）のＹ７０１およびＹ７０４～Ｙ７０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）では、Ｙ７０１の処理において、変動時間が終了していないと判別した場合は（Ｙ７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ７０１の処理において、変動時間が終了したと判別した場合は（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ７２１）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではないと判別した場合には（Ｙ７２１：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、特図１外れ停止処理を実行し（Ｙ７２２）、本処理を終了する。なお、特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）の詳細については、図２５４を参照して後述する。

【０９５５】

一方、Ｙ７２１の処理において、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであると判別した場合には（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ７２３）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値である（つまり、第２特別図柄の変動表示中である）と判別した場合には（Ｙ７２３：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオンに設定し（Ｙ７２４）、特図２の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７２５）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ７２６）、処理をＹ７２７へと移行する。一方、Ｙ７２３の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０である（つまり、第２特別図柄の変動表示中ではない）と判別した場合には（Ｙ７２３：Ｎｏ）、Ｙ７２４～Ｙ７２６の処理をスキップし、処理をＹ７２７へと移行する。次に、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオフに設定し（Ｙ７２７）、処理をＹ７０４へと移行する。次いで、図２５４を参照して、本第６制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２５３）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）について説明する。図２５４は、この特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）の内容を示したフローチャートである。

【０９５６】

この特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであるか否かを判別し（Ｙ７５１）、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであると判別した場合には（Ｙ７５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７５２

）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ７５３）、小当たりシナリオを設定する（Ｙ７５４）。次いで、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオンに設定し（Ｙ７５５）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定し（Ｙ７５６）、特図１確定コマンドをセットする（Ｙ７５７）。次いで、第１図柄表示装置の第１特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｙ７５８）、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃをオフに設定し（Ｙ７５９）、本処理を終了する。一方、Ｙ７５１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ７５１：Ｎｏ）、特図１確定コマンドをセットし（Ｙ７６０）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｙ７６１）、本処理を終了する。次いで、図２５５を参照して、本第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）について説明する。図２５５は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）のうち、Ｙ８３２～Ｙ８３６およびＹ８３９（Ｙ３０９）の各処理では、それぞれ第４制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１９２参照）のＹ８３２～Ｙ８３６およびＹ８３９（Ｙ３０９）の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるか否かを判別し（Ｙ８５１）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合には（Ｙ８５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオフに設定し（Ｙ８５２）、本処理を終了する。一方、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ８５１：Ｎｏ）、処理をＹ８３２へと移行する。

【０９５７】

また、Ｙ８３６の処理を実行した後、第２特別図柄判定処理を実行し（Ｙ８５３）、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ８５４）、次いで、Ｙ８３９（Ｙ３０９）を実行し、天井判定処理を実行し（Ｙ８５５（Ｙ３２３））、本処理を終了する。なお、第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）および第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）の詳細については、図２５６および図２５８を参照して後述する。また、天井判定処理（Ｙ８５５（Ｙ３２３））は、上述した図２５２と同一の内容のため、その説明を省略する。次いで、図２５６を参照して、本第６制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２５５）の一処理である第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）について説明する。図２５６は、この第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）のうち、Ｙ８１０１～Ｙ８１０６の各処理では、それぞれ第４制御例における第２特別図柄判定処理（図１９３参照）のＹ８１０１～Ｙ８１０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）では、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオンに設定し（Ｙ８１１１）、処理をＹ８１０４へと移行する。一方、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、特図２時短抽選処理を実行し（Ｙ８１１２）、小当たり抽選処理を実行し（Ｙ８１１３（Ｙ８０１２））、本処理を終了する。なお、特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）の詳細については、図２５７を参照して後述する。また、小当たり抽選処理（Ｙ８１１３（Ｙ８０１２））は、上述した図２５０と同一の内容のため、その詳細な説明については省略する。次いで、図２５７を参照して、本第６制御例における第２特別図柄判定処理（図２５６）の一処理である特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）について説明する。図２５７は、この特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）の内容を示したフローチャートである。

【０９５８】

この特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）のうち、Ｙ８２０２およびＹ８２０６の各処理では、それぞれ第４制御例における特図２時短抽選処理（図１９４参照）のＹ８２０２およびＹ８２０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）では、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８２１１）、処理をＹ８２０２へと移行する。また、本第６制御例における特

図２時短抽選処理（図２５７参照）では、Ｙ８２０２の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（Ｙ８２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置に表示する特別図柄として時短図柄をセットし（Ｙ８２１２）、本処理を終了する。次いで、図２５８を参照して、本第６制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２５５）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）について説明する。図２５８、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）のうち、Ｙ９２１～Ｙ９２８の各処理では、それぞれ第４制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１９６参照）のＹ９２１～Ｙ９２８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）では、Ｙ９２３の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊ（図２４５（ｂ）参照）を参照して現在の特図抽選カウンタ２０３ｑａの値と現在の遊技状態と前回の大当たり種別とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ９３１）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｙ９３２）、処理をＹ９２４へと移行する。次いで、図２５９を参照して、本第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）について説明する。図２５９、この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）の内容を示したフローチャートである。

【０９５９】

この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）のうち、Ｙ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９１４の各処理では、それぞれ第４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１９８参照）のＹ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６制御例における第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）では、Ｙ９０１の処理において、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ９２１）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であるか否かを判別する（Ｙ９２２）。特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ９２２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングになったことを意味するため、実行中の第１特別図柄の変動を停止表示させるべく、特図１の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９２３）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ９２４）、次いで、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオフに設定し（Ｙ９２５）、処理をＹ９０６へと移行する。一方、Ｙ９２２の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ９２２：Ｎｏ）、Ｙ９２３，Ｙ９２４の処理をスキップし、処理をＹ９２５へと移行する。

【０９６０】

一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９１４の処理を実行し、Ｙ９１４の処理において、第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合には（Ｙ９１４：Ｙｅｓ）、第４制御例における時短設定処理（図１９１参照）に代えて時短設定処理を実行し（Ｙ９２６）、処理をＹ９０８へと移行する。一方、第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合には（Ｙ９１４：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｙ９２７）、本処理を終了する。なお、時短設定処理（Ｙ９２６）および特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）の詳細については、図２６０および図２６１を参照して後述する。次いで、図２６０を参照して、本第６制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２５９）の一処理である時短設定処理（Ｙ９２６）について説明する。図２６０、この時短設定処理（Ｙ９２６）の内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｙ９２６）は、上述した第４制御例における時短設定処理（図１９１参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄に対応する時

短状態の設定を行うための処理である。この第６制御例における時短設定処理（図２６０参照）のうち、Ｙ８３５４，Ｙ８４５５の各処理では、それぞれ第４制御例における時短設定処理（図１９１参照）のＹ８３５４，Ｙ８４５５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６制御例における時短設定処理（図２６０参照）では、まず、今回当選した時短図柄に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに加算し（Ｙ８３６１）、処理をＹ８３５４へと移行する。このように、本第６制御例では、時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈに加算していくことができるので、９０％の割合で時短当選する第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回時短回数が上乗せされていく斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９６１】

次いで、図２６１を参照して、本第６制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２５９）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）は、第２特別図柄の外れ（小当たり含む）図柄の停止表示を設定するための処理である。図２６１は、この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）では、まず、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであるか否かを判別し（Ｙ９５１）、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであると判別した場合には（Ｙ９５１：Ｙｅｓ）、特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９５２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ９５３）、小当たりシナリオを設定する（Ｙ９５４）。次に、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオンに設定し（Ｙ９５５）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定し（Ｙ９５６）、特図２確定コマンドをセットする（Ｙ９５７）。そして、第１図柄表示装置の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｙ９５８）、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄをオフに設定し（Ｙ９５９）、本処理を終了する。一方、Ｙ９５１の処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９５１：Ｎｏ）、特図２確定コマンドをセットし（Ｙ９６０）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｙ９６１）、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理（図２６１参照）を実行することにより、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、当該小当たり当選に基づく小当たり図柄を停止表示させる際に、第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で停止表示させることができる。これにより、第１特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合に、大当たりと小当たり、若しくは小当たりと小当たりとが重複して実行されてしまうことを抑制することができる。

【０９６２】

＜第６制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２６２から図２６３を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第６制御例では、上述した第４制御例（および第２制御例）に対して、状態コマンド受信処理（図１１５参照）の１処理である時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）の内容が変更された点、特図２演出態様設定処理（図１２１参照）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第６制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第６制御例に当然適用されるものである。まず、図２６２を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）について説明をする。図２６２は、この時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）では、まず、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ９３１１Ａ）、

次いで、時短状態Ｂに変更したか否かを判別し（Ｓ９３１２Ａ）、時短状態Ｂに変更していないと判別した場合には（Ｓ９３１２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９６３】

一方、Ｓ９３１２Ａの処理において、時短状態Ｂに変更したと判別した場合には（Ｓ９３１２Ａ：Ｙｅｓ）、大当たりＢ１７を契機とする時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９３１３Ａ）、大当たりＢ１７を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３１３Ａ：Ｎｏ）、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに１１を設定し（Ｓ９３１４Ａ）、天井到達を契機とする時短状態であるか否かを判別する（Ｓ９３１５Ａ）。天井到達を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３１５Ａ：Ｎｏ）、ベース回数カウンタ２２３ｑｂに７５を設定し（Ｓ９３１６Ａ）、処理をＳ９３１９Ａへと移行する。一方、Ｓ９３１３Ａにおいて、大当たりＢ１７を契機とする時短状態であると判別した場合には（Ｓ９３１３Ａ：Ｙｅｓ）、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに６を設定し（Ｓ９３１７Ａ）、ベース回数カウンタ２２３ｑｂに５０を設定し（Ｓ９３１８Ａ）、処理をＳ９３１９Ａへと移行する。また、Ｓ９３１５Ａの処理において、天井到達を契機とする時短状態であると判別した場合は（Ｓ９３１５Ａ：Ｙｅｓ）、処理をＳ９３１８Ａへと移行する。次に、各カウンタ値に応じて上乗せＲＵＳＨの残り回数および初期ストック回数の表示を設定し（Ｓ９３１９Ａ）、本処理を終了する。次に、図２６３を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）について説明をする。図２６３は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）の内容を示したフローチャートである。

【０９６４】

この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）のうち、Ｓ９６１１の処理では、第４制御例における特図２演出態様設定処理（図１２１参照）のＳ９６１１の処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）では、まず、時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９６２１Ａ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９６２１Ａ：Ｎｏ）、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ６９２２Ａ）、Ｓ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９６２１Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態Ａであるか否かを判別し（Ｓ９６２３Ａ）、時短状態Ａであると判別した場合には（Ｓ９６２３Ａ：Ｙｅｓ）、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動であるかを判別し（Ｓ９６２４Ａ）、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動であると判別した場合には（Ｓ９６２４Ａ：Ｙｅｓ）、特図１の残変動時間の終了まで継続するチャンスタイム突入表示（図２３７（ｂ）参照）を設定し（Ｓ９６２５Ａ）、ＴＯＴＡＬ回数として、ベース回数カウンタ２２３ｑｂの値と上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃの値とを加算した値の表示を設定し（Ｓ９６２６Ａ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。一方、Ｓ９６２４Ａの処理において、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動ではないと判別した場合には（Ｓ９６２４Ａ：Ｎｏ）、Ｓ９６２５ＡおよびＳ９６２６Ａの処理をスキップし、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。

【０９６５】

一方、Ｓ９６２３Ａの処理において、時短状態Ａではないと判別した場合には（Ｓ９６２３Ａ：Ｎｏ）、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ９６２７Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合には（Ｓ９６２７Ａ：Ｙｅｓ）、当選した時短図柄に応じた上乗せ回数を報知する変動表示態様（図２３７（ａ）参照）を決定し（Ｓ９６２８Ａ）、当選した時短図柄に対応する時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａおよび上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃに加算し（Ｓ９６２９Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。一方、Ｓ９６２７Ａの処理において、時短当選ではない（即ち、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりである）と判別した場合には（Ｓ９６２７Ａ：Ｎｏ）、上乗せＲＵＳＨの再セットを報知する変動表示態様（図２３８参照）を決定し（Ｓ９６３０Ａ）、上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃの値を０クリアし（Ｓ９６３１Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。この特図２演出態様設定処理（図２６３参照）を実行することにより、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短図柄に当選する毎に、

時短図柄に対応する時短回数の上乗せを報知することができる。よって、ほぼ毎変動で時短図柄が上乗せされるという極めて斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。以上説明した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、天井抽選回数に到達した場合は、まず第３時短状態Ｂが設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第２時短状態Ａに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【０９６６】

また、本第６制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、９０％の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂに移行した場合、特定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂの間は、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乗せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａの継続回数を時短状態Ｂの間に実行される特別図柄の抽選結果に応じて可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。なお、本第６制御例では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞が発生し得ない「小当たりＡ１７」のみを設ける構成としていたが、第１特別図柄の小当たりでも、一部はＶ入賞が発生し得るように構成してもよい。そして、天井間際（例えば、天井抽選回数に到達するまでの抽選回数が残り５回以内）にＶ入賞が発生し得る第１特別図柄の小当たりの抽選結果がある場合は、小当たりにおいてＶ入賞を発生させないように促す演出を実行する構成としてもよい。つまり、特に、Ｖ入賞を発生させることで第２時短状態Ａが設定される「大当たりＡ１７」に当選する種別の小当たりとなった場合、Ｖ入賞を発生させて第２時短状態Ａに移行するよりも、天井抽選回数に到達して第３時短状態Ｂへと移行した方が有利になる可能性が高くなるので、係る場合には、Ｖ入賞を避けるように遊技者に促す斬新な演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９６７】

本第６制御例では、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選する毎に、当選した時短図柄に対応する時短回数を上乗せする演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態Ｂにおいて途中まで（例えば、９回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまで）は時短回数の上乗せ回数を報知せずに秘匿し、所定の報知タイミング（例えば、時短状態Ｂにおける最後の第２特別図柄の変動表示に係る変動表示演出）で上乗せ回数をまとめて報知する構成としてもよい。このように構成することで、どれだけの時短回数が上乗せされているかを所定の報知タイミングまで遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、特別図柄の抽選が実行される毎に、上乗せされた時短回数を示唆する演出を実行してもよいし、時短回数に関する情報を一切示唆しない構成としてもよい。前者の場合は、時短回数の上乗せ状況を予測し易くすることができるし、後者の場合は、報知タイミングとなるまで、第２特別図柄の抽選で大当たりとなるか否かに注目して遊技を行わせることができる。

【０９６８】

本第６制御例では、第２特別図柄の抽選で１／１０の確率で大当たり又は小当たりに当選し、９／１０の確率で時短図柄に当選する構成としていたが、これに限られるものでは

ない。所定の確率（例えば、１／２の確率）で時短図柄に当選するように構成してもよい。つまり、本第６制御例では、単なる外れの抽選結果を設けていなかったが、外れを設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Ｂにおいて時短図柄に当選するだけで遊技者を喜ばせることができるので、時短状態Ｂにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第６制御例では、第３時短状態Ａであるか、第３時短状態Ｂであるかに応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせることで有利な第２特別図柄抽選の実行され易さを異ならせて有利度合いを異ならせていたが、同一の遊技状態で参照する変動パターンテーブルを異ならせることで実質的な有利度合いを異ならせる方法はこれに限られない。例えば、第３時短状態Ａと第３時短状態Ｂとで、共に同一の特別図柄（例えば、第１特別図柄）の抽選が実行され易くなるように構成し、遊技効率を異ならせて有利度合いを異ならせてもよい。本第６制御例では、天井抽選回数に到達した場合に第３時短状態へと移行させる構成としていたが、天井抽選回数に到達した場合に設定される遊技状態は第３時短状態に限られるものではなく、任意の遊技状態に設定することができる。具体的には、例えば、第３時短状態よりも有利な第２時短状態へと移行させる構成としてもよいし、より有利な第２確変状態へと移行させる構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数到達時の有利度合いを可変させることができるので、設計の自由度を高めることができる。

【０９６９】

本第６制御例では、固定の天井抽選回数に到達した場合に有利な遊技状態（第３時短状態）へと移行する構成としていたが、天井抽選回数を固定化しなくてもよい。例えば、天井抽選回数として設定され得る回数を複数（例えば、５０回、３００回、５００回、１０００回等）設ける構成とし、パチンコ機１０が初期化された（ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにした状態で電源が投入された）場合や大当たり終了時に、天井抽選回数を抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数として少ない抽選回数が選択されることを期待して遊技を行わせる遊技性を付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、パチンコ機１０が初期化された場合（例えば、初期化後１回目の変動表示演出中）や大当たり終了時（例えば、エンディング演出中や終了後１回目の変動表示演出中）に、天井抽選回数を示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数を示唆する演出から天井抽選回数を予測する遊技性を更に付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たりの種別毎に、大当たり終了後の天井抽選回数を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、ラウンド数および大当たり終了後の遊技状態が共通で、大当たり終了後の天井抽選回数が異なる大当たり種別を設けてもよい。具体的には、例えば、４ラウンド時短大当たりとして、天井抽選回数が１００回の種別と１０００回の種別とを設けたり、８ラウンド時短大当たりとして天井抽選回数が４００回の種別と６００回の種別とを設けたりしてもよい。このように構成することで、４ラウンド時短大当たりとなった場合に、天井抽選回数が少ない可能性があるので、遊技者の興趣を向上させることができる。また、８ラウンド時短大当たりとなった場合に、１０００回という極めて多い天井抽選回数が設定される可能性が無くなるため、安心して遊技を行わせることができる。

【０９７０】

本第６制御例では、パチンコ機１０が初期化された場合にＲＡＭ２０３も初期化されることに伴って、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値がリセットされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０が初期化された場合でも、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値がリセットされないように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が初期化された可能性が高い（例えば、大当たりや第２確変状態の間にパチンコ機１０が設置されているホールの閉店時間となってしまった場合等）パチンコ機１０での遊技を避けることを抑制することができるので、初期化された可能性の有無に

よらず、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【０９７１】
＜第７制御例＞
以下、図２６４から図３４１を参照し、第７制御例について説明する。図２６４は、第７制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２６５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図２６６はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図２６７から図２７０は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図であり、図２７１は、パチンコ機１０に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図２７２は、パチンコ機１０の後面図である。図２６４に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図２６４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図２６５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２９０参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図２６４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【０９７２】
正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図２６４参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００（図示せず）とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１（図２６５参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、図２７１に後述するように、演出ボタン２２ａが設けられている。本第７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。
【０９７３】
また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図２７１に後述するように、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。本第７制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図２９０参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図２６５参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第７制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段

階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機１０を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第７制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第７制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【０９７４】

さらに、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図２６４参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【０９７５】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図２６５参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等

（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【０９７６】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【０９７７】

図２６５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図２６４参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図２６４参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２６５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図２６４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。

【０９７８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２９０参照）から発射された

遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２６５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２６５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図２６５の正面視で右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７として、第１特別図柄に対応した表示装置３７ａと、第２特別図柄に対応した表示装置３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２９０参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第７制御例では、第１図柄表示装置３７は、遊技球が、第１入球口６４へ入球したか、第２入球口６４０へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入球した場合には、表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７は、パチンコ機１０に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能なＬＥＤ（状態ＬＥＤ）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【０９７９】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、６Ｒ時短大当たり（大当たりＡ）、６Ｒ通常大当たり（大当たりＢ）、９Ｒ時短大当たり（大当たりＣ）が用意されている。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「６Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行する大当たり種別（大当たりＡ）のことであり、「６Ｒ通常大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技の後に通常状態へ移行する大当たり種別（大当たりＢ）のことである。また、「９Ｒ時短大当たり」は、最大ラウンド数が９ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態へ移行する大当たり種別（大当たりＣ）のことである。ここで、本第７制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第１特別図柄）と、第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第２特別図柄）と、を有している。そして、各第１図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

【０９８０】

特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂ（図２６５参照）が開放され、特定入賞口６５ａ（図２６５参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機１０における遊技にて多くの賞球を獲得するために、

特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ（図２６５参照）が開放され、Ｖ入賞口６５０ａ（図２６５参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第７制御例では、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に設けられた特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第７制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第１大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４を通過した場合に成立する第２大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０９８１】

なお、上述した通り、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第２図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤１３に設けられたスルーゲート６７へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａ（図２６５参照）を作動させることで、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

【０９８２】

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート６７へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能

となる期待度が低くなるように構成している。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）抽選の当たり確率がアップし、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

【０９８３】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。なお、本第７制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率（小当たり確率）を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率（外れ確率）が低くなるように構成しても良い。

【０９８４】

遊技領域には、遊技球が入球することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、装飾用の第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過をトリガとして第２図柄（普通図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図２９０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第７制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２９０参照）の制御に伴った特別図柄の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【０９８５】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会（普図当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態（普通図柄の高確率状態）中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された遊技球のうち、遊技盤１３の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過すると、第２図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【０９８６】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第７制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方（左側領域）でも良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２９０参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ａで示される。

【０９８７】

一方、遊技盤１３の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２９０参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表

示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４に遊技球が入球すると、４個の遊技球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に遊技球が入球すると１個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第１入球口６４、及び、第２入球口６４０は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第７制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第２入球口６４０へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となり、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い状態となる。

【０９８８】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄（普通図柄）の当たり確率が高く、また、第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短いので、第２図柄（普通図柄）の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

【０９８９】

つまり、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第７制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選と、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約１／３００）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の９ラウンド（Ｒ）となる確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、

遊技者に有利な時短状態が設定される確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。一方で、第１入球口６４は、第２入球口６４０のように電動役物６４０ａを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａのない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【０９９０】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０へと入球させ易い状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入球口６４０への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第７制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第７制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図２６５、及び図２６６を参照して本第７制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第７制御例では図２６５に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【０９９１】

図２６５に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第７制御例のパチンコ機１０では、図２６５に示した通り、右打ち領域には、上流側から順にスルーゲート６７、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５の順で各機構が配設されており、右側領域のスルーゲート６７よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３がスルーゲート６７を通過するように構成している。そして、スルーゲート６７を通過した遊技球は、スルーゲート６７の下方に植設

された複数の釘によって、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置６５０に到達するように構成している。一方で、スルーゲート６７を通過すること無く（スルーゲート６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球は、スルーゲート６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に配設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。

【０９９２】

図２６５に示した通り、第２可変入賞装置６５０は、その上面が左下方向（図２６５の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、電動役物６４０ａに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球の殆どがＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置６５０の上流側に到達した遊技球（スルーゲート６７を通過した遊技球）がＶ入賞口６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い第１流路（スルーゲート６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い第２流路（スルーゲート６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第７制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３がスルーゲート６７を通過し、第２可変入賞装置６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／２がスルーゲート６７を通過すること無く、第２可変入賞装置６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、電動役物６４０ａに到達することになる。

【０９９３】

そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を右下方向（図２６５の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成

を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【０９９４】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図２６６を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域に設けられた電動役物６４０ａの構成について、より詳細に説明をする。図２６６に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図２６５の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図２６６参照）に流下する。領域ａに到達した遊技球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端側に向けて遊技球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて遊技球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から１０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【０９９５】

なお、本第７制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）によって、電動役物６４０ａが突出状態を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する（普図当たり遊技を実行する）場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｂ（図２６６参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｃ（図２６６参照）へと到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置する期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図２６６に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第７制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する遊技球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了し、退避状態となる、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも長い期間、電動役物６４０ａの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物６４０ａの上面を流下した遊技球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【０９９６】
さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した遊技球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような遊技球は図２６６に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの遊技球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと遊技球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。また、本第７制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個保持（保留記憶）可能に構成している。つまり、新たな特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない状態であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで特図２保留を獲得し、特図２保留を獲得している状態で、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立した場合には、特図２保留を用いて第２特別図柄抽選を実行させることができるように構成している。よって、時短状態が設定されている状態において、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない場合、例えば、特別図柄変動が実行されている場合であっても、特図２保留を獲得するために意欲的に遊技者に右打ち遊技を行わせることができる。さらに、特図２保留を既に最大数（１個）獲得している状態であっても、時短状態中に右打ち遊技を行うことで、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球を入賞させ易くすることができるため、時短状態中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、意欲的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。
【０９９７】
なお、本第７制御例では、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数（１個）よりも、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（１０個）の方が多くなるように構成することで、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技に加え、多くの賞球獲得を目指す遊技を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、時短状態における遊技状況に応じて目的を異ならせた遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第７制御例では、上述した通り、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技とは異なる遊技として、多くの賞球獲得を目指す遊技を実行させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、一般入賞口６３へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球とは異なる特典を遊技者に提供するように構成しても良いし、一般入賞口６３の代わりに、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能な入賞口や、普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を獲得可能な入賞口を設けるように構成しても良い。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が１個となるように構成しているため、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立している状態であれば、第２入球口６４０に遊技球が入球する場合の方が一般入賞口６３に遊技球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２抽選および１個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立しておらず、且つ、特図２保留を条件数獲得している状態であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に遊技球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。
【０９９８】
これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。尚、第７制

御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間として、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ遊技球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に遊技球を通過させた後、遊技球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度遊技球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。第１入球口６４の下方右側には第１可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入球に起因して行われた特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示すための停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７にて特別図柄を点灯表示させると共に、その大当たり当選に対応した第３図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、遊技者に対して大当たり当選が報知される。

【０９９９】

そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、１０個入賞した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、３０秒経過した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、１０個入賞した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、３０秒経過した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。

【１０００】

第１可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５ｂと、その開閉扉６５ｂを前後方向（図２６５の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ（図２９０参照）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５ｂが手前側（図２６５の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５ｂが位置している状態では、開閉扉６５ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられたアウト口６６に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５ｂが奥側（図２６５の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞する

ことを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【１００１】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図２６５の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ（図２９０参照）とを備えている。Ｖ入賞口６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図２６５の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、Ｖ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０の下流側に流下し、第２可変入賞装置６５０よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図２６５の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球がＶ入賞口６５０ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第２可変入賞装置６５０の詳細な構造については、図２６７から図２７０を参照して後述する。ここで、図２６７から図２７０を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図２６５に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図２６５の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【１００２】

本第７制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞するのに十分な期間である。Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下しながら検出口６５０ａ１（図２６９（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第７制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第７制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【１００３】

詳細は後述するが、本第７制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目の開放動作までよりも、５回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点で特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される５回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（０．４秒）設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、５回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（１０個）Ｖ入賞装置６５０へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される１回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１００４】

次に、図２６７を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図２６７は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図２６７に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【１００５】

図２６８は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図２６８（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図２６８（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図２６８（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図２６８（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技

球は、図２６９（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図２６８（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【１００６】

図２６８（ａ）は、図２６８（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図２６８（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図２６９を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図２６９（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図２６９（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。図２６９（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【１００７】

ここで、詳細については後述するが、第７制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ（特定領域）６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖスイッチ（特定領域）６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図２６９（ｂ）参照）ように構成している。第７制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図２９２を参照して後述する開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するよ

うに切替部材６５０ｈを維持する状態（図２６９（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【１００８】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【１００９】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（１個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ４通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第７制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１０１０】

次に、図２７０を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図２７０（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第７制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図２７０（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図２６５参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２

を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、１のラウンド遊技中に開閉扉６５０ｆ１を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御は、可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御である。

【１０１１】

図２７０（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図２７０（ｂ）に示した状態へと移行する。図２７０（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図２７０（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【１０１２】

以上、説明をしたように、本第７制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。図２６４に戻り、説明を続ける。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図

２６５参照）を通じて視認することができる。遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５ａ，６４０，６５０ａにも入賞（入球）しなかった遊技球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口６６は、第１入球口６４の下方に配設される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。この各種部材は、遊技領域を流下する遊技球の流下方向や流下速度を可変させるための調整手段として機能する。

【１０１３】

図２７２に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１０１４】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２９０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２９０参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。ここで、図２７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。第３図柄表示装置８１の表示面には、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）に対応させた

第３図柄が表示されるように構成しており、第３図柄の表示態様として「０」から「９」の数字を模した１０種類の主図柄を含む表示態様が表示されるように構成されている。また、本第７制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【１０１５】

この第３図柄は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間においては、変動している特別図柄と同様に変動表示され、特別図柄抽選の結果を示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合に、停止表示された特別図柄に対応した表示態様で停止表示されるように構成している。つまり、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の変動表示（変動演出）を見ながら特別図柄抽選の結果を予測し、その後、停止表示された第３図柄を視認することで、特別図柄抽選の結果を把握するように構成している。ここで、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動表示内容について説明する。本第７制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の第３図柄を変動表示させることが可能に構成しており、停止表示された複数の第３図柄の表示態様（組合せ）によって、特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。具体的には、主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。また、主表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。なお、第３図柄表示装置８１における図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。

【１０１６】

主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には、小表示領域Ｄｍ４が形成されている。この小表示領域Ｄｍ４は、第３図柄の変動表示を簡易的に表示させることが可能に構成されている。ここで、小表示領域Ｄｍ４において変動表示を実行する場合とは、例えば、主表示領域Ｄｍにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン２２の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Ｄｍで演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。また、表示演出の実行中に、第３図柄の変動表示を小表示領域Ｄｍ４に簡易的に表示させておくことで、第３図柄の変動表示が継続していることを遊技者に対して容易に理解させることができる。図２７３（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図２７３（ｂ）に示すように、黒色の円形からなる保留図柄が表示される。上述した通り、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４や第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が所定数（第１入球口６４は４回、第２入球口６４０は１回）保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本制御例では、保留球数の最大値が第１特別図柄で４個、第２特別図柄で１個に設定されており、副表示領域Ｄｓには、第１特別図柄に対応する保留図柄（特図１保留図柄）を表示可能に構成しているため、副表示領域Ｄｓには、最大で４個の保留図柄（特図１保留図柄）が表示される。なお、図２７３（ｂ）では、副表示領域Ｄｓに保留図柄（特図１保留図柄）を表示させる例を示しているが、保留図柄の表示位置はこれに限ること無く、主表示領域Ｄｓの一部領域に保留図柄を表示させるように構成しても良い。

【１０１７】

また、保留記憶されている全ての保留図柄を表示させる必要も無く、例えば、第２入球

口６４０に球を入球させ易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、第２特別図柄の保留図柄（特図２保留図柄）のみを表示させ、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、第１特別図柄の保留図柄（特図１保留図柄）のみを表示させるように構成しても良いし、各特別図柄種別に対応させた保留図柄の視認度合いを遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、特図２保留図柄のほうが特図１保留図柄よりも遊技者が視認し易いように表示し、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、特図１保留図柄のほうが特図２保留図柄よりも遊技者に視認させ易く表示するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて主として実行される特別図柄種別を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第７制御例では、保留図柄の個数を保留球数に対応させて可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としてもよい。また、表示されている保留図柄が特図１保留図柄であるか特図２保留図柄であるかを遊技者が識別可能となるように特別図柄種別に応じて保留図柄の表示態様を異ならせるように構成しても良いし、何れの特別図柄種別に対応した保留図柄が何個あるのかを遊技者に分かり難くさせるために同様の表示態様（完全に同一の表示態様も含む思想）で各保留図柄を表示するように構成しても良い。

【１０１８】

＜第７制御例における演出内容について＞

次に、図２７４から図２８８を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０において実行される各種演出内容について説明をする。本第７制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、遊技状態として通常状態又は時短状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選（初当たり当選）した場合に実行される大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、賞球を獲得するだけの単調な遊技となる大当たり遊技中において、遊技者が強く興味を持つ演出を実行することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第７制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知するための大当たり遊技演出として、所定数の敵を味方キャラが複数回の攻撃によって討伐していく討伐演出を実行可能に構成している。この討伐演出は、演出結果として敵数が０体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が０体以外（例えば、１２体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。ここで、従来より、表示されている所定値を、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで複数回減算させる演出を実行し、所定値が特定値まで減算された場合に、遊技者に有利な特典が付与されることを報知する操作減算演出を実行するものがある。

【１０１９】

この従来型の操作減算演出では、最初に表示される所定値と、最終的に表示される値とを予め決定しておき、決定された範囲内において値を減算するための各演出が複数回実行されるように構成されているものが一般的であり、遊技者が操作手段を短期間で操作した場合には、操作減算演出が開始されてから直ぐに最終的に表示される値が表示され、操作手段への操作に基づいて値が減算されない期間が長時間継続してしまうことから遊技者の操作意欲が低下してしまうという問題があった。本第７制御例にて実行される討伐演出では、演出ボタン２２ａへの操作に基づいて敵数を減算させる攻撃演出の実行回数と、攻撃演出の個々の実行機会に対して減算（討伐）可能な敵の討伐数（残敵数）と、を予め決定可能に構成している。そして、各攻撃演出が実行される間に、遊技者が操作手段を操作することで、予め決定されている残敵数を攻撃演出の演出結果として表示可能に構成し、各攻撃演出において遊技者が操作手段を操作しなかった場合、或いは、操作手段を操作したにも関わらず予め決定されている残敵数よりも多い数の敵数が表示された場合には、実際

に表示されている残敵数を追加攻撃によって減算させる追加攻撃演出を実行可能としている。また、追加攻撃演出が実行された場合において、予め決定されている残敵数まで敵数を減少させる第１攻撃演出と、実際に表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内であって、特定の残敵数まで敵数を減少させる第２攻撃演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、追加攻撃演出の演出結果が常に予め決定されている残敵数となることを抑制することができる。さらに、本第７制御例では、全ての敵を討伐した場合（残敵数が０体となった場合）以外にも、討伐演出中に残敵数が特定数（例えば、「１１１」等のぞろ目）で表示されることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者に対して、討伐演出の演出内容（各攻撃演出の演出結果）を注視させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【１０２０】

加えて、本第７制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能な残敵数の特定数として、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種類）に関わらず共通の共通特定数に加え、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数を設定可能に構成している。このように固有特定数を設定可能に構成することで、大当たり当選した際に表示された第３図柄の種別に応じて、討伐演出中に表示されることを期待する残敵数を異ならせることができ、遊技者が討伐演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第７制御例では、上述した第２攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数を決定可能に構成している。つまり、１回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させるのでは無く、１回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させなかった場合であって、表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内に特定数が含まれており、且つ、特定数の敵残数を表示させるための表示条件が成立した場合に、第２攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、攻撃演出が開始される時点で表示されている残敵数を把握し、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数（予め決定されている残敵数）を予測することで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを予測し、その予測結果に基づいて、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かを選択させることができるため、演出効果を高めることができる。

【１０２１】

加えて、特定数となる残敵数として、共通特定数に加え固有特定数を設定可能にすることで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを遊技者に予測させ難くすることができるため、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かの選択結果が単調になってしまうことを抑制することができる。なお、本第７制御例では、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数として、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字（例えば「４４４」の第３図柄が停止表示された場合には、「４」）が少なくとも含まれている残敵数の一部を設定可能に構成している。そして、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字の数が多い程、固有特定数として設定され易くなるように構成している。具体的には、「４４４」の第３図柄が停止表示されたことに基づいて実行される大当たり遊技中の討伐演出では、固有特定数として「４４４」が最も設定され易く、次いで、下二桁が「４４」となる残敵数、「４」の数字を２つ有する残敵数、下一桁が「４」となる残敵数の順に、固有特定数が設定され難く構成されている。このように構成することで、遊技者に対して固有特定数としてどの残敵数が設定されたのかを予測する楽しみを提供することができる。また、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字を含む複数

種類の残敵数の何れかが表示された場合に、表示された残敵数が固有特定数であることに期待させることができるため、遊技者に対して飽きること無く討伐演出を実行することができる。なお、本第７制御例では、固有特定数を抽選で決定可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字に対応させて、固有特定数を予め決定しておくように構成しても良い。また、固有特定数を１個のみ決定しても良いし、３個以上決定しても良い。

【１０２２】

加えて、討伐演出が実行されている間に、今回設定されている固有特定数を遊技者に予測させ易くするための情報を含む固有特定数示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字を含む残敵数が表示される毎に、無用に固有特定数であると遊技者に期待させてしまうことを抑制することができる。まずは、図２７４から図２７７を参照して、大当たり遊技中に実行される演出内容について説明をする。図２７４（ａ）は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための演出として討伐演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、討伐演出とは、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部であって、所定数の敵を味方キャラが討伐していく演出であり、演出結果として敵数が０体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が０体以外（例えば、１２体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。具体的には、大当たり遊技の最初のラウンド遊技（１ラウンド目）にて、今回の討伐演出における敵数が表示され、大当たり遊技が終了するまでに実行される以降のラウンド遊技（２ラウンド目～６ラウンド目）毎に、敵を倒す攻撃演出が実行され、最後の攻撃演出が終了した後に表示される敵数が今回の討伐演出の演出結果として表示される。

【１０２３】

図２７４（ａ）は、大当たり遊技の１ラウンド目を示す表示画面であって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの右上には、第１特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が表示される表示領域Ｄｍ１に、大当たり当選を示すための第３図柄の停止表示態様として「４４４」が停止表示されている。なお、図２７４（ａ）では、大当たり遊技中の表示画面を示すために、表示領域Ｄｍ１に遊技者が識別可能な態様で第３図柄を停止表示させているが、これに限ること無く、遊技者が識別困難な態様で第３図柄を停止表示させても良いし、大当たり遊技中において第３図柄を停止表示させないように構成しても良い。さらに、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第３図柄）に代えて、大当たり当選したことを示すための識別情報（特殊図柄）として、「Ｖ」を模した特殊図柄を主表示領域Ｄｍ１に停止表示させるように構成しても良い。また、主表示領域Ｄｍの左上側には、遊技者に遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される表示領域Ｄｍ４が形成され、大当たり遊技中に遊技者が実行すべき遊技方法を案内するための表示態様として右打ち遊技を案内するための「右打ち」の文字が表示されている。また、表示領域Ｄｍ４の下方には、大当たり遊技の進行状況を遊技者に報知するための大当たり遊技状況表示態様として、実行中のラウンド遊技数を示す「ラウンド１」が表示されている。

【１０２４】

主表示領域Ｄｍの右下側には、遊技者に有利な遊技状態が継続している期間において獲得した賞球数の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様が表示される表示領域Ｄｍ６が形成される。図２７４（ａ）は、通常状態において大当たり当選（初当たり当選）したことに基づいて実行される大当たり遊技の１ラウンド目の表示画面を示しており、表示領域Ｄｍ６には、今回の大当たり遊技中に既に獲得した賞球数に対応する情報として「３３Ｐ」が表示されている。つまり、本第７制御例では、大当たり遊技が実行された場合に第１可変入賞装置６５が開閉動作され、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入球した場合に１１個の賞球が払い出されるように構成しており、図２７４（ａ）は、１ラウンド目のラウンド遊技にて３個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞さ

せ、合計で３３個の賞球が払い出された時点における表示画面を示している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、今回の討伐演出において討伐対象となる敵の総数を表示するための表示領域ＨＲ１が形成され、「残り５００体」の文字が表示される。つまり、今回の討伐演出の演出態様が５００体の敵を討伐する演出態様であることが報知される。ここで、本第７制御例では、討伐演出における敵の総数として異なる値を決定可能に構成しており、具体的には、「１０００体」，「５００体」，「７７７体」の何れかが決定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合よりも「１０００体」が決定され易くなるように構成し、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも「５００体」が決定され易くなるように構成している。また、敵の総数「７７７体」は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合にのみ決定されるように構成している。

【１０２５】

このように構成することで、討伐演出が開始された直後（大当たり遊技の１ラウンド目）にて表示領域ＨＲ１に表示される敵の総数を把握することで、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。さらに、敵の総数「７７７体」が表示された場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを、討伐演出が開始された時点で遊技者に把握させることが可能となる。よって、討伐演出が実行されている演出期間において、様々なタイミングにて時短状態が設定されることを報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握したい遊技者に対して討伐演出が実行されている演出期間の間、継続して演出を注視させることができる。また、主表示領域の右上側には、演出ボタン２２ａを模した複数のボタンアイコンＰｕ１～Ｐｕ５が表示される表示領域Ｄｍ７が形成される。この表示領域Ｄｍ７には、今回の討伐演出にて敵の総数を減少させるための攻撃演出が実行される回数と、１回の攻撃演出において減少させる敵の数（討伐数）を示唆する情報と、に基づいて決定された表示態様で複数のボタンアイコンＰｕ１～Ｐｕ５が表示される。図２７４（ａ）に示した例では、左から順に第１ボタンアイコンＰｕ１、第２ボタンアイコンＰｕ２、第３ボタンアイコンＰｕ３、第４ボタンアイコンＰｕ４、第５ボタンアイコンＰｕ５が表示されており、今回の討伐演出では演出ボタン２２ａを用いた攻撃演出が５回実行されることを遊技者に報知している。また、第１ボタンアイコンＰｕ１、第３ボタンアイコンＰｕ３、第４ボタンアイコンＰｕ４、第５ボタンアイコンＰｕ５が、通常の攻撃演出が実行されることを示唆する通常表示態様で表示され、第２ボタンアイコンＰｕ２が、強攻撃演出が実行されることを示唆する強表示態様（図では、通常よりも厚みを持たせた表示態様で表示）で表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行されてから１回目の攻撃演出が実行されるまでの間に、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、各攻撃演出の演出内容と、を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い演出を提供することができる。

【１０２６】

さらに、本第７制御例では、１回目の攻撃演出にて第１ボタンアイコンＰｕ１に対応する攻撃演出が、２回目の攻撃演出にて第２ボタンアイコンＰｕ２に対応する攻撃演出が、３回目の攻撃演出にて第３ボタンアイコンＰｕ３に対応する攻撃演出が、４回目の攻撃演出にて第４ボタンアイコンＰｕ４に対応する攻撃演出が、５回目の攻撃演出にて第５ボタンアイコンＰｕ５に対応する攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、表示領域Ｄｍ７に表示されている複数のボタンアイコンは、討伐演出にて実行される攻撃演出の回数だけで無く、各攻撃演出における演出態様も示唆可能に構成している。このように構成することで、討伐演出における何回目の攻撃演出が残敵数を大きく減少させる演出結果となるかを遊技者に事前に予測させることができるため、各攻撃演出の演出結果（残敵数）と、表示領域Ｄｍ７に表示されている残りのボタンアイコンの表示態様と、を把握しながら敵の残数が固有特定数や共通特定数へと可変することを期待させることができる。また、副表示領域Ｄｓには、討伐演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様と

して「敵を全て倒すとラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行された場合に、残り５００体と表示された値が０体になることで何らかの特典が付与されると遊技者が把握し易くなるため、討伐演出の実行中において残敵数が減少していく過程を楽しませることができる。討伐演出における１回目の攻撃演出が実行されると、図２７４（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２７４（ｂ）は、討伐演出における１回目の攻撃演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第７制御例では、上述した通り、大当たり遊技の２ラウンド目～６ラウンド目にかけて討伐演出における攻撃演出が実行されるように構成しており、１回目の攻撃演出は２ラウンド目に実行されるため、図２７４（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５には、２ラウンド目のラウンド遊技中を示す「ラウンド２」が表示されている。

【１０２７】

そして、討伐演出開始時には主表示領域Ｄｍの中央部に形成されていた表示領域ＨＲ１が表示領域Ｄｍの中央上方側に縮小形成され、代わりに、主表示領域Ｄｍの中央部には、遊技者に対して演出ボタン２２ａの押下を促す表示態様として、第１ボタンアイコンＰｕ１と、押下方向を示す表示態様（図では下向きの矢印で表示）と、１回目の攻撃演出における演出ボタン２２ａの操作が有効に判別される期間（ＳＷ有効期間）を示す表示態様として、タイムゲージｇａ１と、が表示されている。本第７制御例では、１回の攻撃演出に対応するＳＷ有効期間として３秒間が設定されるように構成しており、タイムゲージｇａ１の表示態様は、残期間を示すための残期間表示ｇａ１ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ１ｂとから形成されており、ＳＷ有効期間が設定されてから期間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ１ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ１ａが占める割合が減少するように、タイムゲージｇａ１の表示態様が可変するように構成している。なお、図２７４（ｂ）に示した例では、ＳＷ有効期間が設定されてから１秒が経過した時点を示しており、タイムゲージｇａ１全体で示すＳＷ有効期間（３秒）に対して、経過期間表示ｇａ１ｂが１秒分、残期間表示ｇａ１ａが２秒分の範囲を示している状態が表示されている。このように構成することで、ＳＷ有効期間が経過するまでの残期間を遊技者に視覚的に把握させることができるため、攻撃演出中に遊技者が演出ボタン２２ａへの操作を忘れてしまうことを抑制することができる。さらに、今回の攻撃演出にて実行される演出内容を示唆するための表示態様としてウサギを模したキャラクタ８０１ａが表示されている。本第７制御例では、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下したことに基づいて実行される残敵数を減少させる演出に用いられる味方キャラを示すための表示態様を、遊技者が演出ボタン２２ａを押下するよりも前（ＳＷ有効期間が設定された後）に第３図柄表示装置の表示画面に表示するように構成している。

【１０２８】

そして、攻撃演出では、味方キャラの種別と、実行される攻撃種別とに応じて減少させることが可能な残敵数の範囲を異ならせるように構成している。具体的には、味方キャラの種別として、ウサギを模したキャラクタ８０１ａ（図２７４（ｂ）参照）と、キャラクタ８０１ａよりも高い攻撃力を有する勇者を模したキャラクタ８０１ｂ（図２７５（ａ）参照）と、を設定可能に構成しており、各キャラクタが通常攻撃と、その通常攻撃よりも敵数を多く減少させ易い強攻撃とを実行可能に構成している。よって、キャラクタ８０１ａによる通常攻撃が最も残敵数を減少させ難い組合せの攻撃演出となり、キャラクタ８０１ｂによる強攻撃が最も残敵数を減少させ易い組合せの攻撃演出となる。このように、１回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数の範囲を、攻撃演出の演出態様を形成する複数の構成要素の少なくとも一部を事前に遊技者に報知可能に構成することで、遊技者に対して、今回実行される攻撃演出の演出結果を予測させ易くすることができる。なお、本第７制御例では、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別を２種類有しているが、味方キャラの種別を１種類にしても良いし、３種類以上としても良い。また、味方キャラが実行可能な攻撃の種類を、３種類以上にしても良いし、味方キャラの種別に応じて実行される攻撃の種類を異ならせても良い。このように構成することで、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別としてどの種別が選択されるかについてより興味を持たせることができる

。攻撃演出中に表示される第１ボタンアイコンＰｕ１は、討伐演出開始時に表示領域Ｄｍ７に表示されていた第１ボタンアイコンＰｕ１と同一の表示態様で表示されるように構成している。具体的には、攻撃演出が開始された場合に、表示領域Ｄｍ７に表示されている第１ボタンアイコンＰｕ１が拡大しながら主表示領域Ｄｍの中央部へと移動していくボタンアイコン移動演出が実行される。このように構成することで、討伐演出の開始時に表示領域Ｄｍ７に表示された各ボタンアイコンを実際に用いて攻撃演出が実行される演出を創出することができるため、討伐演出開始時に表示領域Ｄｍ７に表示される表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【１０２９】

そして、第１ボタンアイコンＰｕ１が攻撃演出に用いられたため、表示領域Ｄｍ７には、未使用の第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５のみが表示され、過去に第１ボタンアイコンＰｕ１が表示されていた領域には、攻撃演出に用いられたことを示すための表示態様（図では「－」で表示）が表示されている。このように構成することで、表示領域Ｄｍ７に表示されている各ボタンアイコンを確認することで、討伐演出中に既に実行された攻撃演出の回数と、残りの攻撃演出の回数と、を容易に把握することができる。図２７４（ｂ）に示した状態で遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、キャラクタ８０１ａが敵を攻撃する演出が実行され、攻撃後の残敵数が表示される。次に、図２７５（ａ）を参照して、１回目の攻撃演出が実行された２ラウンド目のラウンド遊技が終了した後のインターバル期間中の演出内容について説明をする。図２７５（ａ）は、２ラウンド目終了後のインターバル中に表示される表示画面の一例を示した図である。２ラウンド目～６ラウンド目のラウンド遊技間に設定されるインターバル期間では、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）を示す表示態様と、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。本第７制御例では、インターバル期間として１．５秒間が設定されるように構成しており、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａが押下されなかった場合には、インターバル期間を用いて、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示される。一方で、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａを押下した場合には、演出ボタン２２ａを押下した直後に、味方キャラが攻撃を行う演出が実行された後に今回の攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示されたままインターバル期間に移行し、攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示したまま、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。

【１０３０】

より詳細に説明をすると、本第７制御例では大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の終了条件として第１可変入賞装置６５へと１０個の遊技球が入賞した場合に成立する第１終了条件と、ラウンド遊技が開始されてから第１終了条件が成立すること無く３０秒が経過した場合に成立する第２終了条件と、を有している。ここで、本第７制御例におけるパチンコ機１０は、図２６５を参照して上述した通り、大当たり遊技中は右打ち遊技が実行され、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが第１可変入賞装置６５に到達するように遊技盤１３を構成している。本パチンコ機１０は、１分（６０秒）間で１００個の遊技球を発射可能に構成していることから、大当たり遊技中に継続して遊技球は発射した場合には、ラウンド遊技が開始されてから約６秒で第１終了条件が成立しラウンド遊技が終了する。そして、ラウンド遊技中に実行されるラウンド遊技演出としては、ラウンド遊技が開始されてから３秒後に３秒間のＳＷ有効時間が設定される攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、ラウンド遊技中に実行される攻撃演出におけるＳＷ有効時間の長さ（３秒）が、通常に遊技した場合において継続するラウンド遊技期間の長さ（約６秒）よりも短くなるように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中において効率良く遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞する場合であっても、ＳＷ有効時間が設定されている際中にラウンド遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン

２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１０３１】

なお、本第７制御例では、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間を、通常の遊技が実行されている場合に継続し得るラウンド遊技期間（約６秒）よりも短くなるように予め規定しておき、ラウンド遊技期間（約６秒）が経過するよりも前にＳＷ有効時間が経過するように攻撃演出を実行することで、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間の長さを、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと入賞した遊技球の個数に応じて可変させるように構成しても良い。具体的には、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間として、経過時間に基づいてラウンド遊技を終了させる第２終了条件（３０秒経過）が成立する期間と同一の長さ（３０秒）を設定し、その後、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと遊技球が１個入賞する毎に、ＳＷ有効時間の残期間が３秒減算されるように構成する。このように構成することで、ラウンド遊技が終了するまでに、確実にＳＷ有効時間を終了させることができる。また、ラウンド遊技中において、遊技球の発射を中断し、演出ボタン２２ａへの操作を実行しようとする遊技者に対しては、長時間（最大で３０秒）のＳＷ有効時間を提供することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にＳＷ有効時間が経過してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１０３２】

図２７５（ａ）に戻り、説明を続ける。図２７５（ａ）に示した通り、２ラウンド目終了後のインターバル期間では、２ラウンド目にて実行された攻撃演出（図２７４（ｂ）参照）の演出結果として表示領域ＨＲ１に「残り３８５体」が表示されている。また、３ラウンド目にて実行される攻撃演出の内容を示唆するための表示態様として、主表示領域Ｄｍの左側に勇者を模したキャラクタ８０１ｂが表示されており、表示領域Ｄｍ７には、次の攻撃演出に対応する第２ボタンアイコンＰｕ２が強表示態様で表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の討伐演出における攻撃演出の残回数と、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出であることを案内するための表示態様として「残り４回！！次は大量討伐のチャンス！！」のコメントが表示されている。よって、図２７５（ａ）に示した表示画面を目視した遊技者は、３ラウンド目に実行される攻撃演出にて、敵の残数が大きく減少することを事前に把握することができるため、敵の残数が０体になることを期待しながら３ラウンド目の攻撃演出を楽しませることができる。なお、本第７制御例では、図２７５（ａ）に示した通り、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を３つの表示要素（表示領域Ｄｍ７の表示態様、キャラクタ８０１ｂの表示、副表示領域Ｄｓのコメント）によって遊技者に示唆可能に構成している。この各表示要素は、全てのインターバル期間において表示するものでは無く、少なくとも１の表示要素を用いて次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示唆可能に構成しても良い。この場合、上述した３つの表示要素のうち、用いられた表示要素の数が多いほど、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたり、３つの表示要素が示唆する攻撃演出の内容に矛盾が発生している場合に次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたりするように構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間にて表示される各種表示態様に対しても遊技者に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

【１０３３】

さらに、本第７制御例では、上述した３つの表示要素のうち、表示態様Ｄｍ７のみ事前に表示し、残りの２つの表示要素をインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様が表示されるタイミングにて同時に表示するように構成しているが、これに限ること無く、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演

出に用いられるキャラクタを示唆する表示態様（第１表示要素）の表示タイミングと、副表示領域Ｄｓのコメント表示（第２表示要素）の表示タイミングと、を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を後に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間中に表示される表示内容を遊技者が注視する期間を長くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を先に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、先に表示された表示要素が遊技者に有利な表示態様である場合に、２つの表示要素が何れも遊技者に有利な表示態様である可能性を残すことができるため、後に表示される表示要素に対して遊技者を注視させることができる。

【１０３４】

なお、本第７制御例では、各攻撃演出にて用いられるボタンアイコンの種別（強表示態様、通常表示態様）を、討伐演出が開始される時点で事前に遊技者に表示する（図２７４（ａ）参照）ように構成しているが、これに限ること無く、例えば、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数に対応させた数のボタンアイコンとして、第１ボタンアイコンＰｕ１のみ１回目の攻撃演出の演出内容に応じて種別を決定し、残りの第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５を通常表示態様で表示させておき、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、１回目の攻撃演出の演出内容のみを遊技者に報知する表示態様を表示し、２ラウンド目以降のインターバル期間にて第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５の表示態様を、対応する攻撃演出の演出内容に応じて可変表示させるように構成しても良い。このように構成した場合には、インターバル期間中に表示される各表示要素の表示タイミングを決定する処理において、上述した第１表示要素、第２表示要素に加え、可変させたボタンアイコンの表示態様（第３表示要素）の表示タイミングも含めて表示タイミングを決定するように構成すると良い。また、２ラウンド目以降のインターバル期間にて第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５の表示態様を可変させる構成を用いた場合には、討伐演出にて実行される各攻撃演出の演出内容を、討伐演出が開始されるまでに予め決定しておくのでは無く、インターバル期間中に決定するように構成しても良いし、討伐演出の開始時に予め決定しておいた攻撃演出の内容を、前に実行された攻撃演出の演出結果（演出ボタン２２ａの操作状況）に応じて、可変させるように構成しても良い。このように、討伐演出が実行されている際中に残りの攻撃演出の演出内容（減少させる残敵数）を可変させるように構成したとしても、可変後の攻撃演出の演出内容に応じた表示態様でボタンアイコンを表示させることができるため、遊技者に違和感を与える演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１０３５】

そして、討伐演出にて実行される最後の攻撃演出（６ラウンド目の攻撃演出）にて、敵を全て討伐した場合には、図２７５（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２７５（ｂ）は、討伐演出にて敵を全て討伐した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２７５（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ１に表示される敵残数を示す表示態様として「残り０体」が表示され、攻撃演出にて用いられたキャラクタ８０１ａ、及びキャラクタ８０１ｂが祝福する演出態様が主表示領域Ｄｍに表示される。また、表示領域Ｄｍ７には、今回の討伐演出にて実行された攻撃演出の回数を把握可能な表示態様として、消費済アイコン（図では「－」で表示）が、攻撃演出が実行された回数に対応させて５個表示されている。副表示領域Ｄｓには、今回の討伐演出が遊技者に有利な演出結果であることを案内するための案内表示態様として「討伐完了！！ラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な成功演出であることと、大当たり遊技の終了後に時短状態（ラッシュ）が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この「討伐完了！！ラッシュ突入！！」との文字は、初めて時短状態へと移行する場合に表示されるものであり、時短状態中に大当たり当

選し、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合には、「討伐完了！！ラッシュ突入！！」に代えて「ラッシュ継続」の文字が表示される。この表示態様の切替は、短期間で同一条件が成立した場合（時短状態が設定される場合）に異なる表示態様を表示する構成である。

【１０３６】

次に、上述した討伐演出にて実行される攻撃演出中における演出ボタン２２ａに対する操作の有無に応じて表示される表示画面の表示内容について、図２７６、及び図２７７（ａ）を参照して説明をする。図２７６（ａ）は、図２７５（ａ）に表示したインターバル期間が経過した後に実行される３ラウンド目の攻撃演出中であって、ＳＷ有効時間中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２７６（ｂ）は、図２７６（ａ）に表示した攻撃演出のＳＷ有効時間内に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２７７（ａ）は、図２７６（ａ）に表示した攻撃演出のＳＷ有効時間内に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）しなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第７制御例では、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを報知する演出結果）であることを示すために残敵数が共通特定数（０体）となる演出態様を決定可能に構成している。さらに、遊技者に有利な演出結果となる討伐演出において残敵数が共通特定数（０体）となるよりも前に、残敵数として固有特定数（例えば、３３３といったぞろ目や、大当たり図柄に対応した値）を表示することで、討伐演出の際中に今回の討伐演出の演出結果を遊技者に報知可能に構成している。加えて、各攻撃演出における演出ボタン２２ａの操作状況（押下の有無）に応じて、各攻撃演出の演出結果を異ならせるように構成しており、例えば、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合には、予め定められた各攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示し、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、予め定められている演出結果（残敵数）よりも多い残敵数を表示可能に構成している。つまり、攻撃演出の演出結果を予め決定しておき、攻撃演出中に成立する条件に応じて予め定められている演出結果が示す残敵数を上限に複数の残敵数を表示可能に構成している。

【１０３７】

このように構成することで、討伐演出にて実行される各攻撃演出にて減少させることが可能な敵の総数を予め規定しておくことで、討伐演出の演出期間中に偏って残敵数を減少させてしまうことを抑制すると共に、各攻撃演出にて減少させる残敵数にバリエーションを持たせることができる。さらに、攻撃演出の演出結果として予め決定されている残敵数と、攻撃演出開始時に表示されている残敵数との間に、固有特定数が含まれている状態であって、当該攻撃演出中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）しなかった場合に、残敵数を固有特定数とする追加攻撃演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した通り、固有特定数は大当たり図柄に含まれる数字に応じて決定されるように構成しており、遊技者に対して固有特定数として決定された残敵数を報知しないように構成しているため、攻撃演出が実行される毎に、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲内に固有特定数が含まれているか否かを予測する楽しみを提供することができる。加えて、次に実行される攻撃演出にて減少させる残敵数の大小を遊技者に報知することで、実行される攻撃演出中に減少される残敵数を予測するためのヒントを提供可能に構成しているため、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲を予測させ易くすることができる。図２７６（ａ）に示した通り、３ラウンド目の攻撃演出が実行されると、２ラウンド目終了後のインターバル期間中の表示画面（図２７５（ｂ）参照）に表示されたキャラクタ８０１ｂが主表示領域Ｄｍに表示され、主表示領域Ｄｍの中央部には、強表示態様の第２ボタンアイコンＰｕ２が表示され、今回の攻撃演出にて設定されたＳＷ有効時間を示すためのタイムゲージｇａ１が表示される。このタイムゲージｇａ１は、図２７４（ｂ）にて示したタイムゲージｇａ１と同様に、３秒間のＳＷ有効時間の経過時間を示すように残期間表示ｇａ１ａと、経過期間表示ｇａ１ｂとで表示され

る。
【１０３８】
　また、３ラウンド目の攻撃演出は第２ボタンアイコンＰｕ２を用いた攻撃演出が実行されるため、表示領域Ｄｍ７には第３ボタンアイコンＰｕ３～第５ボタンアイコンＰｕ５が表示されており、表示領域ＨＲ１には、２ラウンド目の攻撃演出の演出結果である残敵数を示す「残り３８５体」が表示されている。このように、遊技者に対して演出ボタン２２ａを操作させる期間（攻撃演出のＳＷ有効時間内）にて、今回の攻撃演出によって減少させることが可能な残敵数を示唆するボタンアイコンの表示態様と、現在の残敵数と、を表示することで、遊技者に対して、実行中の攻撃演出に対して演出ボタン２２ａを操作するか否かを決定させ易くすることができる。３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合には、図２７６（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２７６（ｂ）は、３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２７６（ｂ）に示した通り、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）すると、ラウンド遊技の終了を待つこと無く、味方キャラ８０１ｂが攻撃アクションを実行する演出が実行され、その後、今回の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り９９体」の文字が表示される。つまり、図２７６（ｂ）に示した例では、討伐演出の演出態様として、敵の総数「５００体」が決定され、さらに、３ラウンドに実行される攻撃演出（２回目の攻撃演出）の演出結果として、「残り９９体」が予め決定されており、２回目の攻撃演出によって予め決定されている残敵数まで残敵数を減少させた演出結果が表示されている。残敵数を示す表示領域ＨＲ１は、表示されている残敵数の数に応じて表示態様（背景）が可変設定されるように構成しており、図２７６（ｂ）では、敵の残り数（残敵数）が１００体以下となったことを示すための表示態様（ヒビ割れ背景）が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、残敵数が１００体以下であることを遊技者に報知するための案内表示態様として「あと少しだ！！」の文字が表示される。
【１０３９】
　なお、本第７制御例では、残敵数が表示される表示領域の表示態様を、残敵数に応じて可変可能に構成しているが、表示態様を可変させる条件として残敵数以外の条件を設定しても良く、討伐演出の総敵数（最初に表示領域ＨＲ１に表示される残敵数）に対する現在の残敵数が占める割合が所定割合以下となった場合（例えば、１０００体の敵を討伐する討伐演出にて、残敵数が１００体（総敵数の一割以下））となった場合）に、表示態様を可変させる条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、残敵数では無く、討伐演出の総敵数に対する敵数の減少度合いによって表示領域ＨＲ１の表示態様を可変させることができるため、討伐演出にてどの程度敵を討伐したかを遊技者に把握させ易くすることができる。次に、３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、図２７７（ａ）に示した表示画面が表示される。図２７７（ａ）は、図２７６（ａ）に示した状態から、演出ボタン２２ａを操作すること無く３ラウンド目が終了した場合における３ラウンド目終了後のインターバル期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２７６（ａ）に示した状態（残敵数「３８５体」の状態）で、演出ボタン２２ａを操作すること無くＳＷ有効時間が経過すると、タイムゲージｇａ１の残期間表示ｇａ１ａが減少し、ＳＷ有効時間が終了する。その状態で３ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、３ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間へと移行し、演出ボタン２２ａが操作されなかった場合に実行される追加攻撃演出を実行し、追加攻撃演出の演出結果として、表示領域ＨＲ１に「残り３３３体」が表示される。つまり、図２７７（ａ）に示した図は、今回の大当たり遊技は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技であり、成功演出が実行される討伐演出の固有特定数として「３３３」が設定されている討伐演出が実行されている場合における表示画面の一例を示した図である。
【１０４０】
　そして、３ラウンド目に実行される攻撃演出の演出結果として、残敵数「９９体」が決

定されており、遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合には、図２７６（ｂ）に示した通り、残敵数が「３８５体」から「９９体」まで減少する演出結果が表示される。一方、遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合には、残敵数を「３８５体」から所定数減少させるための追加攻撃演出が実行される。この追加攻撃演出が実行される条件が成立した場合には、専用の抽選によって追加攻撃演出の演出態様（演出結果）が決定されるように構成している。具体的には、演出ボタン２２ａを操作すること無くＳＷ有効時間が経過した場合に、追加攻撃演出の実行条件が成立し、現時点の残敵数（例えば、「３８５体」）と、攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）と、の間に、今回の討伐演出にて決定された固有特定数（例えば、「３３３体」）が含まれているかを判別し、固有特定数が含まれていないと判別した場合には、７０％の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）まで減少させる演出態様が決定され、２０％の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第１擬似残敵数（例えば、「１０４体」）まで減少させる演出態様が決定され、１０％の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第２擬似残敵数（例えば、「１４４体」）まで減少させる演出態様が決定される。一方、固有特定数が含まれていると判別した場合には、４０％の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）まで減少させる演出態様が決定され、３０％の割合で固有特定数（例えば、「３３３体」）まで減少させる演出態様が決定され、１０％の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第１擬似残敵数（例えば、「１０４体」）まで減少させる演出態様が決定され、２０％の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第２擬似残敵数（例えば、「１４４体」）まで減少させる演出態様が決定される。

【１０４１】

そして、決定された演出態様に応じた追加攻撃演出が実行される。このように構成することで、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作した場合と、しなかった場合とで１の攻撃演出の演出結果を異ならせることができるため、攻撃演出のバリエーションを増加させることができる。また、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合であっても、大当たり図柄に含まれる数字に関連する残敵数（擬似残敵数）へと敵の数を減少させ易くしているため、遊技者に対して、追加攻撃演出の演出結果が固有特定数であると思わせ易くすることができる。さらに、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれている場合、即ち、実行中の討伐演出が成功演出となる討伐演出（時短状態が設定される大当たり遊技中に実行される討伐演出）である場合には、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合と比べて、擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。よって、固有特定数へと残敵数を減少させることが出来なかった場合であっても、１の討伐演出において、追加攻撃演出が複数回実行されるように遊技を行い、擬似残敵数が複数回表示されることにより、今回の討伐演出が成功演出となる討伐演出であることを遊技者に予測させることが可能となる。また、図２７７（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１に固有特定数（「３３３体」）の残敵数が表示された場合、即ち、残敵数が「０体」となるよりも前に遊技者に対して成功演出（時短状態が設定されることを報知する討伐演出）が実行されることが報知された場合は、表示領域ＨＲ１の表示態様が通常とは異なる表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示され、表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコン（第３ボタンアイコンＰｕ３～第５ボタンアイコンＰｕ５）が、最終的に残敵数が「０体」となるように残りの攻撃演出が実行される旨を示すための特殊表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示される。

【１０４２】

本第７制御例では、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成している。つまり、固有特定数が表示された後も残敵数が０体になるまで残敵数を減少させる攻撃演出が実行される。よって、一度固有特定数の残敵数が表示された場合であっても、討伐演出が進行した場合に、表示領域ＨＲ１には固有特定数とは異なる残敵数が表示されることに

なる。よって、固有特定数が表示されたことを報知するための表示態様で表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンの表示態様や、表示領域ＨＲ１の表示態様を表示可能に構成することで、討伐演出の途中段階にて残敵数として固有特定数が表示されたことを討伐演出の残期間に渡って継続して遊技者に把握させ易くすることができる。本第７制御例では、上述した通り、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成することで、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が増大してしまうことを抑制している。つまり、既に、成功演出が実行されていることを遊技者が把握している状態では、各攻撃演出における残敵数の減少度合いに対する遊技者の興味が低くなることから、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成したとしても演出効果を効果的に高めることが困難であるため、予め決定されている攻撃演出の演出態様をそのまま使用するように構成し、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が過剰に増大してしまうことを抑制することができる。

【１０４３】

なお、本第７制御例にて用いた構成に限ること無く、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合において、予め決定されている攻撃演出の演出態様に代えて、専用の演出態様を実行するように構成しても良く、例えば、残敵数として固有特定数が表示されている状態において次の攻撃演出が実行される場合には、討伐演出における攻撃演出の残回数に関わらず残敵数が「０体」となる攻撃演出を実行するように構成し、その後、討伐演出が終了するまでの残期間（確定後時間）を用いて、残りの攻撃演出を実行すること無く遊技者を祝福するための祝福演出を実行するように構成しても良いし、上述した確定後時間中に実行される攻撃演出を用いて遊技者に対して別の特典（例えば、保留連の有無）が付与されるか否かを報知可能な第２演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、成功演出となる討伐演出が実行される場合において、演出結果が表示されるまでの演出の進行状況（固有特定数の表示の有無）に応じて、遊技者に対して異なる特典を付与させることができるため、遊技者に対して、討伐演出が実行される期間中に演出ボタン２２ａを押下するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、表示領域ＨＲ１に表示される残敵数を把握するだけで、固有特定数が表示されたことを遊技者に分かり易く報知することができるため、表示領域ＨＲ１以外の表示領域（例えば、表示領域Ｄｍ７）に表示される表示要素（例えば、ボタンアイコン）の表示態様として専用の表示態様（例えば、輝いている態様）を表示するための表示データを用意する必要が無くなる。図２７７（ｂ）は、討伐演出における最後の攻撃演出において固有特定数が表示された場合における表示画面の一例を示した図である。本第７制御例では、成功演出となる討伐演出において、最後の攻撃演出の演出結果として残敵数「０体」では無く、固有特定数（例えば「４４体」）が表示され、その後、追加攻撃演出によって残敵数を「０体」にする復活演出を実行可能に構成している。

【１０４４】

つまり、今回実行される攻撃演出が討伐演出における最後の攻撃演出であることを遊技者に把握させた状態で、その最後の攻撃演出の演出結果として「０体」以外の残敵数を表示し、遊技者に対して失敗演出（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないことを報知する演出）が実行されたと思わせた後に、復活演出を実行し残敵数を「０体」へと可変表示可能に構成している。このように構成することで、討伐演出が終了する最後まで遊技者に対して成功演出が実行されていることに期待を持たせることができる。この場合、図２７７（ｂ）に示した通り、６ラウンド目のラウンド遊技中に、最後の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り４４体」が表示される。図２７７（ｂ）に示した例では、固有特定数として大当たり図柄に含まれる「４」の数字を用いた

「４４」が決定されており、表示領域ＨＲ１に表示されている「４４体」が固有特定数となる。そして、主表示領域Ｄｍには、復活演出に対応するキャラクタ８０１ｃが表示領域ＨＲ１を攻撃し、一旦表示された固有特定数をさらに減少させる復活演出（追加攻撃演出）が実行される。この復活演出が終了すると、図２７５（ｂ）に示した表示画面と同様に、成功演出を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り０体」が表示され、遊技者に対して成功演出が実行されたことを報知する。なお、図示は省略したが、本第７制御例では、討伐演出の演出結果が失敗演出である場合において、最後の攻撃演出の演出結果として固有特定数以外の残敵数がランダムに決定されるのでは無く、大当たり図柄に含まれる数字を用いた擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。つまり、「４４４」で大当たり当選した場合における討伐演出では、失敗演出の演出結果を示すための表示画面（最後の攻撃演出の結果を示す表示画面）の表示領域ＨＲ１に「４」の数字が付された残敵数であって、固有特定数として決定されていない擬似残敵数（例えば、「１４体」や「４体」等）が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、失敗演出の演出結果が表示された場合において、復活演出が実行される可能性を残した状態で失敗演出の演出結果を表示することができる。

【１０４５】

以上、説明をした通り、本第７制御例では、初回大当たりの大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出結果を用いて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを事前に報知可能に構成していた。さらに、討伐演出の演出結果（最後の攻撃演出の演出結果）が表示されるよりも前に、討伐演出の演出結果を報知可能にすることで、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者が討伐演出の演出結果だけで無く、討伐演出の演出過程（各攻撃演出の演出結果）についても興味を持ちやすくするように構成していた。具体的には、各攻撃演出の演出結果として特定数（共通特定数、固有特定数）を表示することで、討伐演出の演出結果が、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数０表示）が表示されることを事前に報知可能に構成していた。つまり、本第７制御例では、討伐演出として、特定数が表示される場合と、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数０表示）が表示される場合とで、同一の特典が付与されることを、報知タイミングを異ならせて報知可能に構成している。なお、特定数が表示される場合に遊技者に付与される特典の内容と、討伐演出の演出結果が表示された場合に遊技者に付与される内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、討伐演出の演出結果が表示されることで付与される特典として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す特典を設定し、特定数が表示される場合に付与される特典として、大当たり遊技終了後に直ぐに次の大当たり遊技が実行される（保留連する）ことを示す特典を付与するように構成しても良い。このように構成することで、討伐演出によって、複数の特典を遊技者に付与することが可能となるため、遊技者に対して、討伐演出の演出結果だけで無く、その演出過程に対してもより注視させ易くすることができる。

【１０４６】

次に、図２７８を参照して、時短状態（ラッシュ）中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。本第７制御例のパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利な第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選は、高確率（１／２の確率）で小当たり当選するように規定されており、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が特定領域を通過可能に構成され、特定領域を遊技球が通過したことに基づいて大当たり（Ｖ大当たり）遊技が実行されるように構成している。また、本第７制御例のパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、１秒）の変動時間を設定可能に構成し、１の大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くすることで、単位時間当たり

における大当たり遊技の実行回数を増加させ易くするように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出として、通常状態中に実行される変動演出、即ち、抽選結果を示すための第３図柄を少なくとも含む複数の図柄列（例えば、左列、中列、右列）に含まれる複数の図柄を変動表示させた後に、一部の図柄列（例えば、左列、右列）に含まれる第３図柄を、大当たり当選を示す組合せで停止表示させたリーチ状態を創出し、残りの図柄列（例えば、中列）にて変動表示されている第３図柄の停止表示態様を遊技者に予測させながら楽しませるリーチ演出を実行すること無く、時短状態中専用の変動演出を実行するように構成している。本第７制御例では、時短状態中において更新条件の成立に基づいて所定のカウント値を更新する処理は行うが、当該処理による更新結果を示す表示態様を表示しない技術として、時短状態中において第３図柄表示装置８１の表示面に獲得済みの第１特別図柄抽選の実行権利数（特図１保留数）に対応する特図１保留図柄を表示させないように構成している。

【１０４７】

つまり、上述したリーチ演出は、特別図柄変動が実行されている変動期間を用いて、大当たり当選への期待度を徐々に高めて行く変動演出であって、特別図柄抽選が頻繁に実行されることを防ぐために長めの変動時間（例えば、６０秒）を設定した場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるが、本第７制御例のパチンコ機１０のように、時短状態中において短い変動時間（例えば、１秒）の特別図柄変動が実行され易く構成されている場合には、１回の特別図柄変動の変動時間を用いてリーチ演出を実行したとしても、リーチ状態を創出してから特別図柄抽選の結果を停止表示させるまでに費やす時間が短くなってしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうという問題があった。そこで、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定されているラッシュ期間において、時短状態中に実行可能な第２特別図柄変動の残回数（残特図２変動回数）をカウントダウンする演出を主に実行し、第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、カウントダウン表示される数字に代えて特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が連続して実行される時短状態において、時短状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知しながら、特別図柄抽選で当り当選したことを分かり易く報知することができる。図２７８（ａ）は、時短状態（時短３回）が設定されてから、１回目の第２特別図柄変動が実行されている間に表示される表示画面の一例を示した図である。図２７８（ａ）に示した通り、時短状態中の演出モードであるラッシュ中は、キャラクタ８０１が攻撃をチャージしている演出が実行され、その前面側に残特図２変動回数を示すための表示態様として数字アイコン８０８が表示される。図２７８（ａ）に示した図では、１回目の第２特別図柄変動が実行されている状態であるため、実行中の第２特別図柄変動を含めて３回の第２特別図柄変動が実行されることを示す「３」の表示態様で数字アイコン８０８が表示されている。

【１０４８】

また、主表示領域Ｄｍの右側には、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ８が形成され、時短状態（ラッシュ）期間の継続期間を示す表示態様として「００：０２：４４」の表示態様が表示されている。この「００：０２：４４」は、時短状態が設定されてから２秒が経過したことを示している。具体的には、表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示は、最大で９９分５９秒の期間を表示可能に構成している。なお、秒単位の時間が表示される領域（真ん中の２桁領域）の右側の領域（右側の２桁領域であって、図２７８（ａ）では「４４」が表示されている領域）は、擬似経過時間表示領域として形成されており、最小で「００」から最大で「９９」までの値を表示可能に構成している。そして、１秒が経過するまでの間に、最小値から最大値まで値を更新可能に構成し、最大値に到達した後は再度最小値が表示され繰り返し値が更新されるように構成している。つまり、擬似経過時間表示領域は１／１００秒単位で値が更新されているように見せる表示領域である。なお、表示領域Ｄｍ８に表示される

継続期間表示の最大値（９９分５９秒）を超えて時短状態が継続した場合には、それ以上の継続期間の表示を行わず、時短状態が長時間継続したことを示すための祝福表示（例えば「エクセレント！！」の表示）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して特別感のある演出を提供することができる。なお、本第７制御例では、時短状態が継続している期間（途中に実行される大当たり遊技、或いは、小当たり遊技の期間も含む）は、遊技の有無に関わらず、継続期間の表示を更新するように構成しているため、例えば、時短状態中に遊技を長時間中断した場合には、継続期間表示が最大値に到達し易くなる。そこで、上述した祝福表示を実行する条件として、継続期間表示が最大値に到達したことに加え、ラッシュ期間中に獲得した賞球数が所定数を超えた場合に成立する条件や、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技回数、或いは、時短状態中に実行された特別図柄抽選回数が所定回数を超えた場合に成立する条件が成立することを祝福表示を実行する条件としても良い。

【１０４９】

このように構成することで、ラッシュ期間中に多くの遊技（特別図柄抽選）を実行した遊技者のみ祝福表示を表示させることができるため、祝福表示が表示された遊技者の満足感を高めることができる。なお、この場合、祝福表示の実行条件が成立していない状態で継続期間表示が最大値に到達すると、最大値である継続期間表示を継続して表示するように構成し、最大値である継続期間表示が継続している状態で祝福表示の実行条件が成立した場合に、祝福表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、ラッシュ期間が長時間継続している遊技者に対して、祝福表示を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。副表示領域Ｄｓには、ラッシュ期間（時短状態）中に実行される変動演出の演出内容を示すための案内表示態様として「カウントダウンが０になるまでに画面を破壊しろ」の文字が表示されている。このように構成することで、キャラクタ８０１が画面を攻撃して破壊した場合に特典（当たり）が付与されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。そして、ラッシュ期間中に実行された第２特別図柄抽選で当り当選した場合には、図２７８（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２７８（ｂ）は、ラッシュ期間中に当たり当選した特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。当たり当選した第２特別図柄変動が実行されると、攻撃をチャージしていたキャラクタ８０１が画面を破壊する攻撃演出が実行され、画面が破壊されカウントダウン表示されていた数字アイコン８０８が非表示になり、代わりに、当たり当選を示す組合せで第３図柄（図では「５５５」）が表示領域ＨＲ２に表示される。

【１０５０】

次に、図２７９、及び図２８０を参照して、特別図柄抽選で小当り当選した場合に実行される小当たり遊技中の演出内容について説明をする。図２７９（ａ）は、小当たり遊技が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２７９（ｂ）は、小当たり遊技が開始されてから４秒以内に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと入球させた場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２８０は、小当たり遊技が開始されてから４秒以内に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと入球させた状態で、小当たり遊技が開始されてからの経過時間が４秒を過ぎた場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第７制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態（ラッシュ期間）中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を短くしている。さらに、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの期間や、小当たり遊技が実行されてから遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと入球させることが可能となるまでの期間も短く構成している。ここで、従来より、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させるパチンコ機１０が知られている。この従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技が実行される限られた期間内に特定領域へと遊技球を入球させるために、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間を用いて、小当たり遊技中に実行すべ

き遊技内容（例えば、「右打ちをしてＶを狙え」の表示）を遊技者に予め報知する遊技案内報知を実行するように構成していた。

【１０５１】

このように構成された従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間として、上述した遊技案内報知を繰り返し実行可能な程度の長さを設定することで、遊技者に対して小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に把握させるように構成していた。そして、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となるまでの間に、遊技案内報知が繰り返し実行される従来型のパチンコ機１０では、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる状態においても遊技案内報知を繰り返し実行し、遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示することで、遊技者に対して適正な遊技が実行されたことを分かり易く理解させるように構成していた。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技中に遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示するように構成しているため、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでに、遊技案内報知を繰り返し実行させる期間を設ける必要があり、小当たり当選してから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態が設定されるまでの期間が間延びしてしまい、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ難いという問題があった。また、小当たり遊技が開始されてから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間を短く設定し、初回の遊技案内報知期間が終了するよりも前に、遊技球を特定領域へと入球させることが可能に構成した場合には、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができるが、遊技案内報知にて遊技者に報知される遊技内容を遊技者が把握する前に遊技案内報知が終了してしまい、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技に対して遊技者が困惑してしまうという問題があった。

【１０５２】

これに対して、本第７制御例では、小当たり遊技が開始されてから、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間の長さが、初回の遊技案内報知期間（４秒）よりも短くなるように構成し、さらに、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するまでの間に、遊技球を特定領域へと入球させた場合には、初回の遊技案内報知が経過した後に、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。そして、初回の遊技案内報知が経過した後に実行される２回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中に、特定領域へと遊技球が入球した場合には、実行中の遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができると共に、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技の内容を遊技者に案内するための報知期間（初回の遊技案内報知期間）を確実に確保することができる。図２７９（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、遊技盤１３の右側領域に設けられた第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に向けて遊技球を入球させるための右打ち遊技の実行を遊技者に案内するための案内報知として、表示領域Ｄｍ４には「右打ち」が表示され、主表示領域Ｄｍの右側に形成された表示領域Ｄｍ１０には、第２可変入賞装置６５０の箇所を遊技者に分かり易く把握させるために、第２可変入賞装置６５０が配設された遊技領域付近を示す画像が表示される。さらに、小当たり遊技中における遊技内容として、第２可変入賞装置６５０内に設けられた特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知として、第１矢印８１０が主表示領域Ｄｍに表示される。

【１０５３】

この第１矢印８１０は、第３図柄表示装置８１の表示面に対して、第２可変入賞装置６５０が配設されている方向（右方向）を示す表示態様で表示されており、「右を狙え」の文字が付設されている。そして、表示面の左右方向に移動するように表示されるものであって、１の遊技案内報知期間である４秒間の間に、第１矢印８１０が左右方向へと２往復するように表示される。さらに、副表示領域Ｄｓ１には、小当たり遊技中における遊技方法を案内するための案内態様として「右打ちしてＶアタッカーに入賞させろ！！Ｖ入賞で大当たりゲット！」の文字が表示される。また、第１矢印８１０が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、音声出力装置２２６から「右を狙え」の音声が４秒間の間に２回出力される。本第７制御例では、小当たり遊技の遊技方法を案内するための遊技案内報知として、１回の報知期間が４秒となる遊技案内報知が実行されるように構成している。そして、１回の遊技案内報知が終了した時点において、遊技案内報知を継続するか否かを判別し、継続する必要があると判別した場合には、同一の遊技案内報知を繰り返し複数回実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された状態では、右打ち遊技によって第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技を実行させることが可能となることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、主表示領域Ｄｍに表示される第１矢印８１０の下方には、小当たり遊技において遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入球させることが可能な期間（ラウンド遊技期間）の残時間を示すための第２タイムゲージｇａ２が表示されている。この第２タイムゲージｇａ２の表示態様は、小当たり遊技のラウンド遊技期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ２ｂとから形成されており、小当たり遊技のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ２ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ２ａが占める割合が減少するように、第２タイムゲージｇａ２の表示態様が可変するように構成している。

【１０５４】

本第７制御例では、小当たり遊技が開始されると、２秒間のオープニング期間が経過した後に最大で２０秒間のラウンド遊技が実行され、その後、２秒間のエンディング期間が設定されるように構成している。オープニング期間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、特別図柄抽選で当り当選を目指す遊技を行っていた遊技者に対して、小当たり当選に基づいて第２可変入賞装置６５０が開放動作されることを報知するための期間である。オープニング期間が設定されると、小当たり遊技の開始を案内するための表示態様（例えば、「小当たり遊技開始」）を表示されると共に、初回の遊技案内報知として、図２７９（ａ）に示した第１矢印８１０が４秒間表示される。つまり、本第７制御例では、小当たり遊技中の遊技内容を案内するための遊技案内報知を、ラウンド遊技が実行されるよりも前の段階（オープニング期間）から実行するように構成している。このように構成することで、遊技案内報知の内容を把握することで小当たり遊技中の遊技を理解した遊技者が、小当たり遊技中の遊技を理解した段階から右打ち遊技を実行したとしても、ラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができる。小当たり遊技のラウンド遊技中は、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入賞させることが困難な（入賞させることが出来ない）閉状態と、に開閉扉６５０ｆ１が可変動作される。具体的には、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となるように、開閉扉６５０ｆ１が可変制御される。

【１０５５】

ここで、本第７制御例における小当たり遊技は、上述した２０秒の可変制御が終了した場合、或いは、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球が入賞した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立し、ラウンド遊技が終了するように構

成している。そして、ラウンド遊技中に実行される開閉扉６５０ｆ１の可変制御内容として、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるように構成している。そして、小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行した場合には、５回目の開状態となるタイミングで、第２可変入賞装置６５０への入賞数が１０個となるように構成している。つまり、小当たり遊技が実行されてから（オープニング期間が設定されてから）、継続して右打ち遊技を実行した場合には、ラウンド遊技の遊技期間が２．１秒となり易く、ラウンド遊技中に継続して右打ち遊技を実行しなかった場合は、ラウンド遊技の遊技期間が最大で２０秒となるように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、小当たり遊技が開始された直後から意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。また、ラウンド遊技が進行するほど、開閉扉６５０ｆ１が閉状態となる期間が長くなるため、第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球を入賞させることでラウンド遊技を終了させる場合であっても、１０個目の遊技球を入賞させるタイミングによって、ラウンド遊技期間の長さが大きく異ならせることができる。よって、小当たり遊技中における遊技状況によっても、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が異なるため、遊技者に対して小当たり遊技中の遊技状況についても興味を持たせることができる。

【１０５６】

なお、ラウンド遊技の後半期間に設定される長時間の閉状態（９秒の閉状態）、即ち、小当たり遊技中に、正常に右打ち遊技を実行していた場合には、設定され難い閉状態が設定された場合には、例えば、小当たり遊技が実行されていることに気付かずに右打ち遊技を実行していない場合も考えられるため、既に遊技球を特定領域へと入球させているか否かを判別し、特定領域へと遊技球を入球させていないと判別した場合には、遊技者に対して、右打ち遊技を強調して案内するための強調案内報知を実行するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、遊技球を特定領域へと入球させること無く、大当たり遊技の実行権利を獲得しないまま小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、小当たり遊技のラウンド遊技中において、前半期間では開閉扉６５０ｆ１の開状態となる期間として０．１秒が繰り返し設定され、後半期間では、前半期間よりも長い期間（０．２秒、０．８秒）の開状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技を短時間で終了させることが出来なかった遊技者、例えば、小当たり遊技が実行されたことに途中まで気付かなかった遊技者に対して、確実に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させる機会を残すことができる。なお、本第７制御例では、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるようにラウンド遊技中の可変制御を実行するように構成することで、ラウンド遊技を短時間で終了させることが可能としているが、ラウンド遊技中における可変制御の内容はこれに限ること無く、ラウンド遊技の全期間に対して開状態となる期間が占める割合が均等となるように構成しても良い。

【１０５７】

また、本第７制御例では、ラウンド遊技の後半期間の方が、前半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御することで、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させること無くラウンド遊技が終了してしまうことを抑制するように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技の前半期間中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、ラウンド遊技を短時間で終了させ易くすることができる。一方で、ラウンド遊技の前半期間にてラウンド遊技を終了させることができなかった遊技者に対して、短い開状態と、長い閉状態と、が繰り返される小当たり遊技が実行されるため、ラウンド遊技期間を無用に長くすることができる。よって、小当たり遊技を実行する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された直後から意欲的に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための右打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、小当たり遊技のエンディング期間は

、上述したオープニング期間と同様に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、小当たり遊技のラウンド遊技中に実行された遊技内容に基づいた表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ、大当たり遊技の実行権利を獲得している場合には、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。一方で、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることが出来なかった場合には、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されないため、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技終了後に通常状態へと移行することを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。

【１０５８】

ここで、図２７９（ａ）に示した例では、小当たり遊技が開始されてから３秒が経過した時点、即ち、２秒間のオープニング期間が終了し、ラウンド遊技が実行されてから１秒が経過した時点を示しており、主表示領域Ｄｍには、初回の遊技案内報知である第１矢印８１０が表示されており、タイムゲージｇａ２全体で示すラウンド遊技期間（２０秒）に対して、経過期間表示ｇａ２ｂが１秒分、残期間表示ｇａ２ａが１９秒分の範囲を示している状態が表示されている。そして、初回の遊技案内報知が実行されている期間中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過した場合（Ｖ入賞した場合）、即ち、ラウンド遊技が開始されてから２秒以内に遊技球がＶ入賞した場合は、図２７９（ｂ）に示した通り、初回の遊技案内報知期間が終了するまで、主表示領域Ｄｍの中央部にて初回の遊技案内報知（第１矢印８１０）が継続して表示され、副表示領域Ｄｓにて小当たり遊技中における遊技方法を案内するための「右打ちしてＶアタッカーに入賞させろ！！Ｖ入賞で大当たりゲット！」も継続して表示される。このように構成することで、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後に遊技球をＶ入賞させてしまった場合であっても、Ｖ入賞した後に実行される遊技内容（大当たり遊技が実行される遊技内容）を遊技者に分かり易く理解させることができる。また、図２７９（ｂ）に示した通り、初回の遊技案内報知期間（４秒間）中に遊技球をＶ入賞させた場合には、初回の遊技案内報知が実行されている主表示領域Ｄｍの空き領域にて、既にＶ入賞していることを示すためのＶ入賞済アイコン８１１を表示するように構成している。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中に遊技球がＶ入賞しているか否かを遊技者に把握させることができる。

【１０５９】

なお、本第７制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にＶ入賞済アイコン８１１を表示することによって、初回の遊技案内報知期間中であってもＶ入賞の有無を遊技者が判別可能に構成しているが、第３図柄表示装置８１以外でＶ入賞している状態であることを報知するように構成しても良く、例えば、パチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を発光させることによってＶ入賞していることを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中の表示画面を、Ｖ入賞の有無に関わらず統一することができるため、第３図柄表示装置８１の表示面に対する表示制御を簡素化することができる。そして、Ｖ入賞した状態で、初回の遊技案内報知期間が経過すると、図２８０に示した通り、遊技案内報知を終了し、Ｖ入賞したことを示すためのＶ演出として、主表示領域Ｄｍの中央部に拡大表示されたＶ入賞済アイコン８１１を用いて「Ｖゲット」を表示する。そして、副表示領域Ｄｓには、Ｖ入賞したことに基づいて大当たり遊技が実行されることを示すための「ラッキー大当たり！！」の文字が表示される。つまり、初回の遊技案内報知期間中に遊技球をＶ入賞させた遊技者は、初回の遊技案内報知が終了するまでの間に遊技案内報知の内容を把握することで、Ｖ入賞させた後に大当たり遊技が実行されることを理解した状態で、Ｖ入賞後の遊技を実行することになる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。以上、説明をした通り、本第７制御例では、小当たり遊技中に実行される初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、小当たり遊技が終

了しないように、小当たり遊技中における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容を規定しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技の実行期間をより短くするために、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するよりも前に、小当たり遊技が終了し得るように小当たり遊技中における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容を規定しても良い。

【１０６０】

この場合、例えば、小当たり遊技のオープニング期間を０．５秒、小当たり遊技が開始されてからの開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容として、０．２秒の開放と、０．３秒の閉鎖を繰り返す開放動作内容を設定し、且つ、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が３個入賞した時点で小当たり遊技終了条件が成立するように構成することで、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するよりも前に、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が３個入球して小当たり遊技が終了することになる。そして、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）へと入球した場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が開始される。このように構成されたパチンコ機１０に対して、初回の遊技案内報知を、遊技の進行状況に関わらず確実に実行させる本第７制御例の技術思想を適用した場合には、大当たり遊技の実行期間中も初回の遊技案内報知が実行される可能性がある。このような場合では、初回の遊技案内報知が終了した後に、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示されるように各種表示態様の表示タイミングを遅延させるように構成しても良いし、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示される期間を通常よりも短くすることで、徐々にズレ幅を減少させる処理を実行しても良く、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、判別された遊技状況に基づいて、通常の大当たり遊技にて特定の表示態様が表示されるタイミングと、遅延させて特定の表示態様を表示させるタイミングとの差分を算出する。そして、算出された差分を解消するために、各種表示態様の表示期間を短縮させる短縮処理を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くすることができる。

【１０６１】

また、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、通常であれば表示される各種表示態様のうち、優先度の低い表示態様（例えば、オープニング期間中に表示される表示態様）の表示をキャンセルする処理を実行することで初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くするように構成しても良い。なお、上述した通り、大当たり遊技中において、実際の遊技状況と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様とにズレが生じている場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される一部の表示態様のみを、実際の遊技状況に対応させて表示するように構成すると良い。また、本第７制御例では、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、特定領域へと遊技球を入賞（Ｖ入賞）させた場合には、図２８０に示した通り、初回の遊技案内報知期間が経過した時点でＶ入賞の有無を判別し、Ｖ入賞していると判別した場合にＶ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、Ｖ入賞した場合に、Ｖ演出を実行させるまでの期間をタイマに設定（例えば、４秒を設定）し、そのタイマによって４秒が経過したと判別した場合にＶ演出を実行させるように構成しても良い。つまり、Ｖ入賞したタイミングに応じて、タイマに設定する値を変更するように構成し、初回の遊技案内報知期間中にＶ入賞した場合には、タイマに遅延値（例えば、４秒）をセットし、初回の遊技案内報知期間経過後にＶ入賞した場合には、タイマに即効値（例えば、０．１秒）をセットするように構成することで、Ｖ入賞してからＶ演出が実行されるまでの期間の長さを、小当たり遊技が実行されてからＶ入賞するまでに要した期間の長さによって異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでＶ入賞したとしても、Ｖ演出を実行させるために実行される処理内容を統一化するこ

とができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理を簡素化することができる。

【１０６２】

次に、図２８１（ａ）を参照して、時短状態における最終変動中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図２８１（ａ）は、時短状態（ラッシュ中）に実行される最後の第２特別図柄変動が外れ変動である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第７制御例では、図２７８（ａ）に示した通り、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（１秒）が設定され、その変動期間中に、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数と、当該変動に対応する第２特別図柄抽選の結果と、を示すための変動演出を実行可能に構成している。具体的には、時短状態中において連続して第２特別図柄抽選を実行した場合であって、その抽選結果が全て外れである場合には、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数に対応させて１秒間隔で「３」、「２」、「１」と数字アイコン８０８の表示態様を可変させるカウントダウン表示が実行され、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるように構成している。一方、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるよりも前に、当たり当選した場合には、カウントダウン表示されている数字アイコン８０８が破壊され、当たり当選を示す表示態様が表示される（図２７８（ｂ）参照）ように構成している。そして、時短状態中における第２特別図柄変動の最終変動では、特別図柄抽選の結果に基づいて異なる変動時間が決定され得るように構成しており、例えば、抽選結果が小当たり当選である場合の一部において、変動時間が１秒の変動パターンが決定されるように構成している。この変動パターンが決定された場合には、数字アイコン８０８がカウントダウン表示される演出が最終変動まで継続し、「０」を示す数字アイコン８０８が破壊されて小当たり当選を示す表示態様が表示される変動演出が実行される。

【１０６３】

また、抽選結果が小当たり当選である一部、或いは、大当たり当選である場合には、変動時間が２０秒の変動パターンが決定されるように構成している。この２０秒の変動パターンが決定された場合には、数字アイコン８０８がカウントダウン表示が実行され、「０」を示す数字アイコン８０８が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン８０８が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「ＥＮＤ」）が、最終変動が開始されてから１０秒が経過するまで表示される。その後、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）を実行し、その案内演出の途中で、実行中の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たり当選、或いは大当たり当選）であることを示すための表示態様が表示される。この数字アイコン８０８を用いたカウントダウン表示演出の演出態様は、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合の何れにおいても設定される演出態様であることから、異なる種別の抽選結果を示すための演出態様を共通化する処理である。また、カウントダウン表示演出中に所定条件が成立することで今回の抽選結果を遊技者に報知する演出を実行する場合は、演出実行中の特定タイミングにて特定演出を実行する処理と言える。最後に、時短状態の最終変動となる第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、３０秒の変動パターンが決定されるように構成している。この３０秒の変動パターンが決定された場合には、上述した２０秒の変動パターンと同様に、数字アイコン８０８がカウントダウン表示が実行され、「０」を示す数字アイコン８０８が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン８０８が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「ＥＮＤ」）が、最終変動が開始されてから１０秒が経過するまで表示される。その後、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）が実行される。そして、案内演出が終了した後に、特図２保留の獲得を案内するための保留球獲得演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）が実行される。

【１０６４】

図２８１（ａ）は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されている場合に表示される表示画面であって、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に特図２保留を上限数（１個）獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２８１（ａ）に示した通り、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央付近に表示領域ＨＲ１１が形成され、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されていることを示すための「ＦＩＮＡＬチャージ中」が表示される。そして、表示領域Ｄｍ１０には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを案内するために、遊技盤１３のうち第２入球口６４０が配設されている付近を模した画像が表示される。この表示領域Ｄｍ１０に表示される画像は、現在が第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）であることを遊技者に視覚的に把握させるために、電動役物６４０ａが誘導状態であることを強調した画像（図では、発光表示）が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「時間内にチャージを貯めろ」の文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１０の下方には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行される演出期間の残期間を示すための第３タイムゲージｇａ３が表示される。この第３タイムゲージｇａ３の表示態様は、残期間を示すための残期間表示ｇａ３ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ３ｂとから形成されており、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてからの時間経過応じて、経過期間表示ｇａ３ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ３ａが占める割合が減少するように、第３タイムゲージｇａ３の表示態様が可変するように構成している。なお、図２８１（ａ）に示した例では、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから３秒が経過した時点を示しており、第３タイムゲージｇａ３全体で示す演出期間（７秒）に対して、経過期間表示ｇａ３ｂが３秒分、残期間表示ｇａ３ａが４秒分の範囲を示している状態が表示されている。

【１０６５】

そして、主表示領域Ｄｍの下側には、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の遊技状況を示すための状況表示態様が表示される。図２８１（ａ）に示した図は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから３秒が経過した状態であって、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ、特図２保留を上限数まで獲得している状態であることから、状況表示態様として、「チャージ完了」の文字が表示されている。ここで、主表示領域Ｄｍの下側に表示される状況表示態様の表示内容について説明をする。この状況表示態様は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された時点で特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、「未チャージ状態」の文字が表示され、遊技者に対して、現在が特図２保留を上限数まで獲得していないことを分かり易く報知可能に構成している。この「未チャージ状態」の表示は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから所定期間（１秒）が経過するまで、必ず表示されるように構成している。つまり、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから０．５秒が経過したタイミングで特図２保留を上限数まで獲得した場合であっても、「未チャージ状態」を１秒間継続して表示するように構成している。そして、「未チャージ状態」が１秒間継続して表示された後に、特図２保留を上限数まで獲得したことを示す「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。一方、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから１秒が経過した時点で特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、特図２保留が上限数となるまで「未チャージ状態」の表示を継続させ、特図２保留を上限数まで獲得した場合に「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。また、このＦＩＮＡＬチャージ演出は、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が開始されてから２０秒以上経過した時点で実行されることから、既に、特図２保留を上限数まで獲得している状態でＦＩＮＡＬチャージ演出が実行される場合もある。この場合においても、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから１秒が経過するまでは、「未チャージ状態」の文字が表示され、その後「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。

【１０６６】

このように、特図２保留を上限数まで獲得している状態であっても、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に特図２保留を上限数まで獲得していない状態から特図２保留を上限数まで獲得した状態へと移行したことを疑似的に示す表示態様を表示可能に構成することで、遊技者

に対して、特図２保留を上限数まで獲得したことを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第７制御例では、特図２保留の獲得状況に関わらず、時短状態の最終変動中にＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、ＦＩＮＡＬチャージ演出の実行タイミングにおいて、既に特図２保留を上限数まで獲得している場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図２保留を獲得することが出来ない状態においてＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてしまい、遊技者に無用に右打ち遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。また、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにおける特図２保留の獲得状況に応じて、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の演出態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、上述した通り、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成し、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図２保留を上限数まで獲得している場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることで、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図２保留を獲得することが出来ない状態においてＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された場合であっても、獲得済みの特図２保留に基づいて実行される第２特別図柄抽選の結果をいち早く察知しようと、意欲的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。

【１０６７】

なお、本第７制御例のように、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成した場合であっても、特図２保留を上限数まで獲得した後に、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合（所謂、オーバー入賞した場合）に、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されている間、遊技者に意欲的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。また、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様と、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様と、を重複させたＦＩＮＡＬチャージ演出を実行可能に構成しても良い。また、本第７制御例では、時短状態中において獲得済みの特図２保留数を示すための表示態様を表示しないように構成することで、遊技者に対して特図２保留が上限数に到達しているか否かを把握させ難くし、時短状態中に右打ち遊技を継続させることで遊技の稼働を向上させるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中における第３図柄表示装置８１の表示面に獲得済みの特図２保留数を示すための表示態様（特図２保留図柄）を表示するように構成しても良く、この場合、現在獲得済みの特図２保留数と、獲得可能な特図２保留の上限数と、を遊技者が把握可能な表示態様を表示可能に構成すると良い。加えて、時短状態における最終変動中と、それ以外とで、特図２保留数を示すための表示態様を切り替えるように構成しても良い。また、図２８１（ｂ）に示した通り、本第７制御例では、時短状態の終了後、通常状態が設定された場合において、獲得済みの特図２保留に基づく第２特別図柄変動が終了するまで引き戻し演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図２保留を獲得したままの状態で引き戻し演出を終了させるように構成しても良いし、通常状態が設定された場合に引き戻し演出を実行しないように構成しても良い。なお、本第７制御例における特図１保留図柄表示に関する技術に、特図１保留図柄の記憶数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウントされた記憶数を表示する第１状態と、表示しない第２状態と、を設定可能に構成し、第２状態が設定されている状態で所定の表示条件が成立した場合に第１状態を設定可能にする技術思想を適用することは勿論可能である。

【１０６８】

以上、説明をした通り、本第７制御例では、時短状態中に実行される第２特別図柄変動

の最終変動の変動パターンとして、対応する第２特別図柄抽選の結果が小当たりである場合には、比較的短い変動時間（１秒）の変動パターンと、長い変動時間（２０秒）の変動パターンと、を設定可能に構成している。つまり、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動とならない第２特別図柄変動よりも、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動の方が長い変動時間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合において、小当たり当選した変動回数に応じて単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を大きく異ならせることができる。よって、遊技者に対して、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指すだけで無く、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。なお、本第７制御例では、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動と、時短状態の最終変動とならない第２特別図柄変動よりも長い変動時間が設定され易くなるように構成することで、小当たり当選するまでに実行された第２特別図柄変動回数に応じて、前回の大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間が大きく乖離するようにしているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。この場合であっても、時短状態中に実行される第２特別図柄変動回数が増加するほど、前回の大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間を長くすることができるため、遊技者に対して、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。

【１０６９】

さらに、本第７制御例では、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動が小当たり当選している第２特別図柄変動である場合の一部において、他の第２特別図柄変動と同一の短変動時間（１秒）が設定される変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態の最終変動までを対象として、短変動時間の変動パターンを用いた変動演出（カウントダウン表示）を実行することができる。また、時短状態の最終変動にて小当たり当選した場合には、設定される変動パターンの種別に応じて、前回の大当たり遊技が終了してから、次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間を大きく異ならせることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、時短状態の最終変動にて実行される第２特別図柄抽選の結果だけで無く、変動パターンにも興味を持たせることができる。加えて、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動では、小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成しているため、第２特別図柄変動の変動時間を把握することで小当たり当選しているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。つまり、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動（特図２最終変動）に対して短変動時間（例えば、１秒）の変動パターンのみを設定可能に構成した場合には、特図２最終変動の変動時間が１秒を経過した時点で、実行中の特図２最終変動が小当たり当選していないことを遊技者が把握してしまい、特図２最終変動が停止表示されるまでに遊技者の遊技意欲が低下してしまうが、本第７制御例のように、小当たり当選している特図２最終変動の変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを設定可能に構成することで、小当たり当選しているか否かを把握可能なタイミングを複数設けることができるため、遊技者に対して、小当たり当選の有無を把握させ難くすることができる。

【１０７０】

以上、説明をした通り、本第７制御例では、特図２最終変動に設定される変動パターンとして、外れ当選している場合に設定される変動パターンが最も長い変動時間（３０秒）の変動パターンが設定されるように構成している。そして、外れ当選している特図２最終変動の変動パターン（３０秒変動）に対して、残りの１０秒を用いて、遊技者に対して第

２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得させるための演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）を実行するように構成している。このように構成することで、特図２最終変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合（特図２最終変動が小当たり変動、又は、大当たり変動である場合）であって、当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合、即ち、後に新たな特図２保留を獲得可能な期間（時短状態）が設定される場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されないため、遊技者に対して、特図２保留を獲得するための右打ち遊技を無用に行わせることを抑制することができる。なお、本第７制御例における構成に限ること無く、例えば、特図２最終変動が当たり変動である場合において、外れ変動である場合と同一の長さの変動時間（３０秒）、或いは、外れ変動である場合よりも長い変動時間（例えば、４０秒）の変動パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、特図２最終変動が外れ変動であることを覚悟した遊技者に対して当たり変動を提供することができるため、意外性のある遊技を提供することができる。また、この場合、当たり変動中であっても、ＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、獲得済みの特図２保留に対する先読み結果（事前判別結果）を遊技者に示唆するための演出（保留連演出）を、大当たり遊技中に実行し易くすることができる。なお、この場合、保有している小当たり保留の数（先読み結果で当たりと判定された数）に対応した演出態様で保留連演出を実行可能に構成し、例えば、複数個の小当たり保留を保有している場合にのみ保留連演出を実行可能な状況を創出可能に構成すると良い。この場合、保有している小当たり保留が１個の場合は、複数個の小当たり保留を有していることを示す保留連演出の実行条件を満たしていないため、小当たり保留の報知（保留連演出の実行）がストックされることになる。この場合における、獲得済みの特図保留内に事前報知されていない小当たり保留を記憶しておく処理も、特典をストックする処理である。

【１０７１】

そして、時短状態における最終変動である第２特別図柄変動が停止表示し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得していた特図２保留に基づく第２特別図柄変動が開始されると、図２８１（ｂ）に示した引き戻し演出が実行される。図２８１（ｂ）は、引き戻し演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２８１（ｂ）に示した引き戻し演出は、通常状態中に実行される変動演出であるため、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内態様が表示される表示領域Ｄｍ４が非表示となる。これにより、時短状態が終了した後に実行される引き戻し演出中に、時短状態中に実行していた右打ち遊技が継続して行われることを抑制することができる。なお、この引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選（通常状態にて実行される第２特別図柄抽選）は、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選と同一の確率（約１／２）で当たり当選するように構成しているため、引き戻し演出後に当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることで遊技者に右打ち遊技を行わせる可能性が高いことから、通常状態が設定されたことに基づいて遊技方法を左打ち遊技へと切り替えさせるための案内報知も実行されないように構成している。このように構成することで、実行される遊技方法の案内報知に従って遊技方法を変更する遊技者が、右打ち遊技と左打ち遊技とを頻繁に切り替えることで遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第７制御例では、引き戻し演出が実行されている間の第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内報知を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される案内報知である「右打ち」の表示態様とは異なる表示態様で「右打ち」を示す案内報知を表示するように構成しても良く、例えば、時短状態中に実行される案内報知よりも、遊技者が識別困難な表示態様で案内報知を実行するように構成し、引き戻し演出の終了後に再度右打ち遊技が実行される可能性が高いことを遊技者に報知可能に構成しても良い。なお、本第７制御例のように、設定される遊技状態に応じて、実行権利を獲得し易い特別図柄種別が異なるように構成されたパチンコ機１０において、例えば、第１特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い通常状態であって、第１特別図柄抽選の結果を示すための第１

特別図柄変動が実行されている期間中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得した場合には、特図２保留を獲得したことを報知するための報知演出を実行したり、獲得済みの特図２保留を示すための表示態様を特図１保留図柄よりも小さく表示するように構成したりしても良い。

【１０７２】

さらに、引き戻し演出が実行されている間に表示される案内報知として、遊技球の発射を中断させる遊技方法を案内する表示態様（例えば、「遊技球の打ち出しを止めてね」の表示）を表示するように構成し、さらに、引き戻し演出の演出結果に応じた遊技方法を事前に案内可能な表示態様（例えば、「引き戻し成功で右打ち遊技、引き戻し失敗で左打ち遊技」の表示）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出の演出結果に基づいて次に実行させる遊技方法を事前に遊技者に案内することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。加えて、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果に基づいて、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも、右打ち遊技を案内するための「右打ち」の表示態様を強調するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様に基づいて、右打ち遊技を継続した場合の方が、継続しない場合よりも有利となる遊技状況、即ち、引き戻し演出の終了後に当たり遊技が実行される遊技状況であることを分かり易く報知することができる。引き戻し演出が実行されると、主表示領域Ｄｍには、演出ボタン２２ａを模したボタンＰｕが表示され、遊技者に対して演出ボタン２２ａを押下させるための演出（図ではボタンＰｕの押下を促す下方向の矢印を表示）が実行される。そして、ボタンＰｕの下方には、遊技者による演出ボタン２２ａへの押下操作を有効に判別可能な操作有効期間の長さを示すためのタイムゲージｇａ１が表示される。なお、図２８１（ｂ）に示したタイムゲージｇａ１の表示態様、及び、表示態様の可変内容については、上述した図２７４（ｂ）に示したタイムゲージｇａ１と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１０７３】

なお、図２８１（ｂ）に示した図では、通常の表示態様でボタンＰｕが表示されているが、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいてボタンＰｕの表示態様や、遊技者に対して演出ボタン２２ａを押下させるための演出（図では矢印表示）の表示態様といった引き戻し演出の演出態様を可変させるように構成しても良く、例えば、当たり当選している場合の方が、外れである場合よりも選択され易い演出態様として、ボタンＰｕの表示態様が特殊表示態様（例えば、厚みを持たせたボタンを模した表示態様や、ボタンＰｕの色を赤色にした表示態様）となる演出態様や、表示される矢印の表示態様が特殊表示態様（矢印の大きさを通常よりも大きくした表示態様や、矢印の色を赤色にした表示態様）となる演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出が実行されている期間のうち、遊技者が演出ボタン２２ａを押下する前の段階で、引き戻し演出の演出結果（対応する特別図柄抽選の抽選結果）を予測することが可能となり、演出効果を高めることができる。さらに、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ８が非表示となる。本第７制御例では、時短状態が終了し通常状態が設定された際に特図２保留が存在している場合、即ち、引き戻し演出が実行される場合は、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ）の値をクリアすること無く、継続して更新するように構成し、引き戻し演出が実行される第２特別図柄抽選にて当たり当選し、時短状態へと復帰した場合には、継続期間表示も継続するように構成している。

【１０７４】

このように、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ）の値が継続して更新されている期間であっても、引き戻し演出が実行されている間は、継続期間表示を実行しないように構成することで、時短状態（ラッシュ）が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができるため、引き戻し演出の実行期間中も継続して継

続期間表示が実行される場合に比べて、時短状態（ラッシュ）が終了した状態から再度時短状態（ラッシュ）へ突入させる遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。よって、引き戻し演出の演出内容に注視させることができる。そして、引き戻し演出中に遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、対応する第２特別図柄抽選の結果に基づく演出結果が表示される。具体的には、対応する第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、演出ボタン２２ａを押下した直後に当たり当選を示すための表示態様（例えば、「Ｖ」の表示）が表示され、その後、時短状態中における小当たり当選時の表示画面（図２７８（ｂ）参照）と同様の表示画面が表示される。次に、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである場合における演出内容について、図２８２を参照して説明する。図２８２（ａ）は、引き戻し演出として、対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである場合に対応する失敗演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図２８２（ｂ）は、引き戻し演出として失敗演出が実行された後に表示される遊技結果表示画面の一例を示した図である。対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである引き戻し演出にて、遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、図２８２（ａ）に示した通り、当たり当選を示すための表示態様（例えば、「Ｖ」の表示）が表示されず、佇むキャラ８０１が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ラッシュ期間（時短状態）が終了することを示すための案内態様として「残念！ラッシュ終了！」の文字が表示される。

【１０７５】

図２８２（ａ）に示した表示画面が表示され、失敗演出となった引き戻し演出が終了すると、図２８２（ｂ）に示した遊技結果表示画面が表示される。この遊技結果表示画面には、今回の時短状態（ラッシュ）中に実行された遊技の結果として、時短状態（ラッシュ）中に獲得した賞球数に対応する値を示す獲得ポイント表示ｋ１と、時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す継続期間表示ｋ２と、大当たり遊技を介して時短状態（ラッシュ）が設定（再設定）された回数を示すラッシュ継続回数表示ｋ３と、１の時短状態期間（ラッシュ期間）中に実行された大当たり遊技の回数を示す大当たり回数表示ｋ４と、が表示される。図２８２（ｂ）に示した例では、獲得ポイント表示ｋ１として「合計６６０Ｐ」が表示され、継続期間表示ｋ２として「００：３６：４４」が表示され、ラッシュ継続回数表示ｋ３として「ラッシュ１回」が表示され、大当たり回数表示ｋ４として「ボーナス０回」が表示されている。つまり、今回実行された時短状態（ラッシュ）は、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された６ラウンドの時短大当たり遊技が１回実行され、その大当たり遊技終了後に設定された時短状態（ラッシュ）にて１度も大当たり遊技が実行されなかった遊技結果が表示されており、時短状態が設定されてからの経過時間が３６秒であることが表示されている。そして、継続期間表示ｋ２が示す時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す表示態様のうち、秒数の単位よりも小さな単位に該当する右から２桁の値ｋ２ａは、実際の経過期間に関わらず、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果に基づいて決定されるように構成しており、抽選の結果が当たり当選である場合には値ｋ２ａに「ぞろ目」の表示態様が表示され、抽選の結果が外れである場合には値ｋ２ａに「ばらけ目」の表示態様が表示されるように構成している。

【１０７６】

図２８２（ｂ）に示した図では、継続期間表示ｋ２として表示される値ｋ２ａとして「４４」が表示されている。つまり、図２８２（ｂ）に示した表示画面は、実行中の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であって、引き戻し演出にて失敗演出が設定された場合に表示されるものである。このように、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合の一部において、引き戻し演出として失敗演出が実行され、遊技結果表示画面が表示された後に、当たり当選していることを遊技者に報知する復活演出を実行可能に構成することで、引き戻し演出にて失敗演出が表示された後も、当たり当選に期待を持たせながら遊技者に遊技を行わせることができる。ここで、本第７制御例では、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であるにも関わらず、上

述した復活演出が実行される条件として、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する抽選にて特定の抽選結果となった場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、引き戻し演出にて遊技者が演出ボタン２２ａを押下したタイミングに基づいて成立する条件を設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、引き戻し演出中に設定される操作有効期間の残期間が所定期間よりも長い状態で演出ボタン２２ａが押下された場合、つまり、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が多く残っている状態で演出ボタン２２ａが押下された場合に、復活演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に早期に演出ボタン２２ａを押下した場合に、成功演出が長時間継続してしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【１０７７】

また、遊技結果表示画面は、時短状態が終了したことを遊技者に示すための表示態様であるため、表示領域Ｄｍ４が形成され、通常状態中における適切な遊技方法である左打ち遊技を案内するための「左打ち」が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、時短状態（ラッシュ）が終了したことを案内するための案内態様として「お疲れさまでした」の文字が表示される。このように構成することで、図２８２（ｂ）に示した表示画面が表示された時点で、遊技者に有利な遊技期間が終了したと強く思わせることができるため、復活演出が実行された場合の意外性をより強くすることができる。次に、図２８３から図２８６を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０における大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。本第７制御例のパチンコ機１０では、時短状態中（ラッシュ中）における第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（ラッシュ中大当たり遊技）の実行期間中に、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を報知するための大当たり遊技演出（昇格演出）と、大当たり遊技終了後に実行される第２特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選）することを報知するための大当たり遊技演出（保留連演出）と、を実行可能に構成しており、昇格演出、保留連演出の何れが実行される場合であっても、同一態様の演出画面が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技演出が実行された場合において、今回実行された大当たり遊技の演出結果が、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を示す演出結果となるか、大当たり遊技終了後に再度大当たり遊技が実行される可能性が高い状態（保留連状態）であることを示す演出結果となるかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、実行される大当たり遊技演出の演出内容に興味を持たせ易くすることができる。

【１０７８】

また、本第７制御例では、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行された場合には、その実行された保留連演出の演出対象となる特図保留に基づいた大当たり遊技の大当たり遊技演出として、再度保留連演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行される条件として、大当たり遊技の所定タイミング（例えば、最終ラウンド遊技の開始タイミング）までに獲得済みの特図保留が、特別図柄抽選で当り当選する特図保留である場合に成立する第１条件と、第１条件が成立している場合において、大当たり遊技演出として保留連演出を実行するか否かを決定するための処理において保留連演出の実行が決定された場合に成立する第２条件と、が共に成立した場合に保留連演出を実行するように構成しており、保留連演出が実行されている状態（保留連演出によって報知された大当たり遊技中、又は、保留連演出によって報知された小当たり遊技中に実行権利を獲得した大当たり遊技中）の方が、保留連演出が実行されていない状態である場合よりも、第２条件が成立し易くなるように構成している。つまり、第１条件が成立している場合において、保留連演出の実行が決定される可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、一度保留連演出が実行された遊技者は、連続して保留連演出が実行されることを目指して意欲的に遊技を行うことができる。さらに、本第７制御例では、保留連演出が連続して実行された場合において、大当たり遊技の遊技内容を示す情報を累積するように構成し、その累積された情報を示す表示態様を表示

可能に構成している。具体的には、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を表示するための表示態様を、累積表示するように構成している。このように構成することで、連続して保留連演出が実行された場合には、ラウンド遊技数の表示態様として、複数回の大当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数を累積した表示態様が表示されることになる。このように構成することで、ラウンド遊技数の表示態様として、より多くのラウンド数に対応した表示態様が表示されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１０７９】

加えて、本第７制御例では、連続して保留連演出が実行された場合において累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報が、所定条件を満たした場合に、特典演出を実行可能に構成している。具体的には、ラウンド遊技数の表示態様として、１回の大当たり遊技にて実行可能となる最大ラウンド遊技数（例えば、９ラウンド）よりも大きなラウンド数に対応する表示態様が表示された場合に、遊技者に対して、保留連演出が連続して実行されたことを祝福するための祝福演出を実行可能に構成している。なお、この場合の累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報の表示態様も、特典をまとめた表示態様である。このように構成することで、遊技を行っている遊技者だけで無く、その周りの遊技者に対しても連続して保留連演出が実行されている状態であることを報知することができるため、優越感を持って遊技を行うことができる。なお、本第７制御例では、連続して保留連演出が実行される場合に、ラウンド遊技数を累積するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に楽曲が再生されるように構成されたパチンコ機１０において、連続して保留連演出が実行された回数を累積し、その累積回数に応じて再生される楽曲が切り替わるように構成しても良いし、大当たり遊技中に再生させる楽曲を、複数の楽曲の中から遊技者が選択可能に構成されたパチンコ機１０であれば、連続して保留連演出が実行された累積回数に応じて、遊技者が選択可能な楽曲の種類を増加させるように構成しても良い。加えて、連続して保留連演出が実行された累積回数が特定回数（例えば、５回）に到達した場合には、遊技者が選択すること無く、特定の祝福楽曲が再生されるように構成しても良い。

【１０８０】

このように構成することで、保留連演出が連続して所定回数実行されない限り再生することが出来ない楽曲を提供することができるため、様々な楽曲を再生しようとする遊技者に対して、保留連演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を例に挙げているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に表示される静止画像や動画に対して、上述した技術思想を転用しても良いし、保留連演出の演出態様自体に対して、上述した技術思想を転用しても良い。図２８３（ａ）は、大当たり遊技演出として、ＮＥＸＴ演出が実行された場合に表示される表示画面を示した図であり、図２８３（ｂ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、遊技者に追加特典が付与されることの無い演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２８４（ａ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、大当たり遊技内容（ラウンド数）が増加することを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２８４（ｂ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、保留連演出が実行されることを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、各図において表示されている各表示要素（大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素）のうち、上述した各制御例にて説明をした表示要素と同一内容のものについては、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技（３ラウンド大当たり遊技、又は、９ラウンド大当たり遊技）の２ラウンド目のラウンド遊技が実行されると、図２８３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部にＮＥＸＴ演出が開始されてことを示すＮＥＸＴの文字が表示され、その文字の下側に形成され、ＮＥＸＴ演出の演出結果を表示するための表示領域Ｄｍ９に、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ＮＥＸＴ演出が実行されたことを遊

技者に案内するための案内態様として、「追加特典は何だろう？」の文字が表示される。

【１０８１】

本第７制御例では、時短状態中に実行される大当たり遊技のうち、最小数のラウンド遊技が実行される３ラウンド大当たり遊技における最終ラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）の１つ前のラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出が開始され、ＮＥＸＴ演出が実行されたラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）の次に実行されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるように構成している。つまり、何れのラウンド数の大当たり遊技が実行された場合であっても、ＮＥＸＴ演出が実行されるラウンド数が特定ラウンド数（２ラウンド目）となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して大当たり遊技中においてＮＥＸＴ演出が実行されるタイミング（ラウンド数）を分かり易くすることができる。そして、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）が開始されると、ＮＥＸＴ演出の演出結果を示すための表示態様が表示される。ここで、実行中の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であって、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点にて獲得している特図２保留内に当たり当選を示す特図２保留が無い場合には、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていないため、図２８３（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９にはＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」の文字が表示される。本第７制御例では、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技が終了した後には、必ず時短状態が設定されるように構成している（ラッシュが継続するように構成している）ため、図２８３（ｂ）に示した通り、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていない場合、即ち、遊技者に対して追加特典（ラウンド昇格、保留連）が付与されない場合であっても、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、遊技者に有利となる基本情報（時短状態の設定）を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示されるように構成している。

【１０８２】

このように構成することで、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されることを把握していない遊技者に対して、ラッシュ期間が継続するという追加特典が付与されたと思わせることができる。また、図２８３（ｂ）に示した通り、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、副表示領域Ｄｓには、今回の演出結果に対応する遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として、「ラッシュで当たりを引き戻せ」の文字が表示される。なお、図２８３（ｂ）に示した図では、表示領域Ｄｍ５に「最終ラウンド」が表示されているが、この表示は、表示領域Ｄｍ９にＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後に表示されるように構成している。詳細な図示は省略したが、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点では、表示領域Ｄｍ５に、３ラウンド目のラウンド遊技が開始されたことを示すための表示態様として「ラウンド３」が表示される。そして、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示されている表示領域Ｄｍ９に、演出結果を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示された後に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様が「ラウンド３」から「最終ラウンド」へと切り替え表示されるように構成している。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様によって、今回の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であることを遊技者が把握してしまい、ＮＥＸＴ演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後も「ラウンド３」を継続して表示する場合に比べて、実行中のラウンド遊技が最終ラウンドであることを遊技者に把握させ易くすることができるため、大当たり遊技が急に終了してしまい遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

【１０８３】

なお、これに限ること無く、３ラウンド目の開始時から表示領域Ｄｍ５に「最終ラウン

ド」と表示するように構成しても良い。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であることを遊技者に把握させることができるため、実行中のＮＥＸＴ演出の演出結果として表示され得る演出結果の選択肢を遊技者が限定しながら予測することができる。よって、ＮＥＸＴ演出以外の表示要素を用いて、ＮＥＸＴ演出の演出結果を予測する楽しみを提供することができる。この場合、例えば、ＮＥＸＴ演出の演出結果を表示するための演出態様として、ＮＥＸＴ演出の演出結果となり得る表示態様を複数表示し、そのうちの１の表示態様が最終的な演出効果として表示される演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の途中段階で表示される演出結果となり得る複数の表示態様が示す特典の内容と、今回の大当たり遊技の内容（３ラウンド大当たり遊技）を示す情報と、を複合的に分析することで、遊技者に対して、ＮＥＸＴ演出の演出結果として表示される表示態様をいち早く特定させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、ＮＥＸＴ演出の演出結果として示される追加特典のうち、大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）以外の特典に関する何れかの情報をＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるまでに報知可能に構成しても良い。一方、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンド以外（９ラウンド）であることを示すための演出結果が表示される場合（昇格演出が実行される場合）は、図２８４（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に、大当たり遊技の内容が３ラウンド遊技では無いことを示すための演出結果として「ラッシュ昇格」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ラッシュ昇格」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「９ラウンド大当たりに昇格おめでとう」の文字が表示される。

【１０８４】

この場合は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示される３ラウンド目のラウンド遊技が、実行中の大当たり遊技（９ラウンド大当たり遊技）の途中段階であるため、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後も、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド３」が継続表示される。また、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、獲得済みの特図２保留内に当たり当選を示すための特図２保留が含まれていることを示すための演出結果（保留連演出が実行される場合）は、図２８４（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に、保留連することを示すための演出結果として「ボーナス」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ボーナス」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「連続ボーナスおめでとう」の文字が表示される。ここで、図２８４（ｂ）に示した例は、３ラウンド大当たり遊技中に実行されたＮＥＸＴ演出の演出結果として、保留連演出が実行された場合に表示される表示画面を示したものであるため、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるラウンド遊技は、実行中の大当たり遊技における最終ラウンド遊技となる。しかし、本第７制御例では、保留連演出が実行された場合において、実行中の大当たり遊技の遊技内容を示す表示態様（表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数）を、次の大当たり遊技まで引き継いで表示するように構成している。よって、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド３」が表示され、実行中の大当たり遊技の最終ラウンドであることを示す「最終ラウンド」が表示されないように構成している。このように構成することで、保留連演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技と、次に実行される大当たり遊技（保留連演出の対象となる当たり遊技）と、が１つの大当たり遊技であると思わせ易くすることができる。

【１０８５】

次に、図２８５を参照して、保留連演出が実行された後の演出内容について説明をする。図２８５（ａ）は、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合であって、その保留連演出の対象である小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２８５（ｂ）は、保留連演出の対象となる大当たり遊技中に、再度保留連演出が実行された場合（保留連演出が連続して実行された場合）に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２８６は、保留連演出が連続して実行されたことに基づいて実行される特殊演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２８４（ｂ）に示した保留連演出が実行される大当たり遊技が終了すると、既に獲得している特図２保留に基づく第２特別図

柄抽選が実行される。本第７制御例では、特図２保留を最大で１個記憶可能に構成していることから、保留連演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後１回目の第２特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）することになる。その第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）が短時間（１秒）となるように構成しており、その特別図柄変動期間中は、図２８４（ｂ）に示した表示画面が継続して表示される。そして、大当たり遊技終了後１回目の第２特別図柄抽選が小当たり当選を示す表示態様で停止表示され、小当たり遊技が開始されると、図２８５（ａ）に示した表示画面が表示される。図２８５（ａ）に示した通り、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面（図２７９（ａ）参照）とは異なる表示画面が表示されるように構成している。

【１０８６】

具体的には、表示領域Ｄｍ５に、前回の大当たり遊技にて表示されたラウンド数に１加算したラウンド数を示すための表示態様「ラウンド４」が表示される。また、通常であれば、主表示領域Ｄｍの中央部に大きく表示されていた「右を狙え」の文字が付された矢印８１０が表示されず、代わりに、表示領域Ｄｍ１１に「Ｖを狙え」の文字が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、大当たり遊技が継続していることを示すためのキャラクタ８０１ａ、つまり、図２８４（ｂ）に示した通り、前回の大当たり遊技中に表示されていた表示態様であるキャラクタ８０１ａが継続して表示される。このように、前回の大当たり遊技中に表示された表示態様のうち、少なくとも一部の表示態様を継続して表示することによって、複数回の大当たり遊技が実行される場合であっても、１つの大当たり遊技が連続して実行されているように遊技者に思わせ易くすることができる。また、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Ｖを狙え」）を異ならせることにより、現在が小当たり遊技中では無く、大当たり遊技中の一部であると遊技者に思わせ易くすることができる。なお、本第７制御例では、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面（図２７９（ａ）参照）と、保留連演出の対象となる小当たり遊技中に表示される表示画面（図２８５（ａ）参照）と、で、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Ｖを狙え」）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、それ以外の小当たり遊技中よりも、矢印８１０を小さく表示するように構成しても良い。図２８５（ａ）に示した小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３へと入球させたことにより、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行された場合には、図２８５（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５には、前回の大当たり遊技、及び、前回の小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数に今回の大当たり遊技のラウンド数が累積した表示態様が表示される。

【１０８７】

図２８５（ｂ）に示した表示画面は、保留連演出の対象となる小当たり遊技の終了後に３ラウンド大当たり遊技が実行され、その３ラウンド大当たり遊技の最終ラウンド（３ラウンド目）を示す表示画面である。よって、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド７」が表示されている。そして、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、保留連演出が実行されている状態である。保留連演出が連続して実行された場合には、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、表示領域Ｄｍ９に「ラウンド８」が表示されると共に、連続して実行された保留連演出の回数に対応したキャラクタ８０１ａ，８０１ｂが表示される。その後、図２８６に示した通り、保留連演出が連続して実行されたことによって、大当たり遊技中に表示される表示領域Ｄｍ５の表示態様が、１回の大当たり遊技における最大ラウンド数（９ラウンド）よりも大きなラウンド数を示す特殊表示態様（「ラウンド１０」）になると表示領域Ｄｍ５が通常とは異なる特殊領域として表示形成され（図では、二重線で表示）、表示領域Ｄｍ９にて、「ＭＡＸオーバー」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「この大当たりどこまで続くか？」の文字が表示される。このように構成することで、大当たり遊技が連続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第７制御例では、特殊表示態様を表示するための条件として、連続して保留連演出が実行され

ている期間中のラウンド遊技数の累積値が１回の大当たり遊技にて実行され得るラウンド遊技数の上限を超えた場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が特定数（例えば、１０の倍数）となった場合や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数（例えば、５回）を超えた場合や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Ｄｍ６に表示されているポイント表示が特定数（例えば、１００００Ｐ）となった場合に同一情報を用いた別表示態様として別領域にポイント表示を表示させる条件を設けても良い。

【１０８８】

また、特殊表示態様として複数の表示態様を段階的に表示可能に構成し、且つ、各表示態様を表示するための条件を、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Ｄｍ６に表示されているポイント表示が特定数に対して段階的に設けるように構成し、段階的に設けられた表示条件が成立する毎に異なる表示態様を段階的に表示するように構成しても良い。このように構成することで、より多彩な特殊表示態様を表示させようと、より意欲的に遊技者に対して遊技を行わせることができる。次に、図２８７を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０における遊技環境を設定する際に表示される表示画面について説明をする。本第７制御例では、パチンコ機１０の遊技環境を変更するための操作として、音声出力装置２２６から出力される音声の音量レベルを４段階から選択可能な音量レベル選択操作と、パチンコ機１０に配設されている装飾発光用ＬＥＤや第３図柄表示装置８１に設けられた液晶ディスプレイのバックライトの光量レベルを４段階から選択可能な光量レベル操作と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出態様の種別（ステージ種別）が切り替わる頻度を変更するモード種別選択操作と、を実行可能に構成している。パチンコ機１０が遊技されていない状態（待機状態）では、図２８７（ａ）に示した表示画面が表示される。図２８７（ａ）は、待機状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２８７（ａ）に示した通り、待機状態中は、表示領域Ｄｍ５に現在設定されているステージ種別（図では「ウサギステージ」）が表示され、表示領域Ｄｍ６に現在設定されているモード種別（図では「ノーマルモード」）が表示され、表示領域Ｄｍ１には、現在が遊技中では無いことを示す表示態様として、最後に実行された特別図柄抽選の結果を示す表示態様（図では「３１６」）が表示されている。

【１０８９】

そして、主表示領域Ｄｍの下側には、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、光量調整に関する表示領域ＨＲ２、モード種別選択に関する表示領域ＨＲ３が形成される。表示領域ＨＲ１には、音量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている音量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、音量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃ、又は左ボタン６００ｅを操作することで音量レベルを変更可能であることを示すために、右ボタン６００ｃに対応する右ボタンアイコンＳｗ２と、左ボタン６００ｅに対応する左ボタンアイコンＳｗ４が表示されている。また、表示領域ＨＲ２には、光量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている光量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、光量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで光量レベルを変更可能であることを示すために、上ボタン６００ｂに対応する上ボタンアイコンＳｗ５と、下ボタン６００ｄに対応する下ボタンアイコンＳｗ３が表示されている。表示領域ＨＲ３には、モード種別を選択するための選択画面（メニュー）を表示するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、決定ボタン（中ボタン）６００ａに対応する中ボタンアイコンＳｗ１が表示されている。図２８７（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタン６００ｃを押下することで、音量レベルが１段階上がり、左ボタン６００ｅを押下することで、音量レベル

が１段階下がる。また、上ボタン６００ｂを押下することで光量レベルが１段階上がり、下ボタン６００ｄを押下することで光量レベルが１段階下がる。そして、遊技者による選択ボタン６００に対する操作に基づいて選択された音量レベル、及び光量レベルが、後述する遊技環境格納エリア２２３ｕに格納される。

【１０９０】

また、図２８７（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下すると、第１段階の状況として図２８７（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２８７（ｂ）は、演出モードを選択可能な演出モード選択画面を模式的に示した図である。図２８７（ｂ）に示した通り、演出モード選択画面が表示されている状態では、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを押下することで、選択されるモード種別を示す矢印アイコンｙａ１が上下方向に移動し、演出ボタン２２ａを押下することで、矢印アイコンｙａ１が示しているモード種別を決定することが可能な操作方法を示す表示態様が表示領域Ｄｍ８に表示されている。また、主表示領域Ｄｍには、現在が演出モード選択画面を表示していることを示すための表示態様として、表示領域Ｄｍ７に「演出モード選択画面」と表示され、選択可能なモード種別と、各モード種別の内容が表示されている。具体的には、本第７制御例では、モード種別として「ノーマルモード」、「アクティブモード」、「固定モード」を選択可能に構成しており、各モード種別を示す表示態様としてノーマルモードＭ１、アクティブモードＭ２、固定モードＭ３が上下方向に並んで表示されている。そして、固定モードＭ３の下方には、モード種別を変更すること無く、演出モード選択画面を終了させる際に選択する表示態様として戻るアイコンＭ４が表示されている。なお、各モード種別の内容については後述する。以上、説明をした通り、本第７制御例では、遊技者が遊技をしていない状態において、遊技環境を選択可能に構成しているため、遊技者自身が自分に適した遊技環境を設定した状態で遊技を開始することができる。なお、本第７制御例では、ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）を遊技者が選択できないように構成しているが、これに限ること無く、待機状態中において、遊技者が任意のステージ種別を選択可能に構成しても良い。また、演出モード選択画面において音量・光量調整Ｍ５を選択可能に構成し、音量・光量調整Ｍ５を選択した場合に、第２段階の状況として音量レベルと光量レベルを調整可能な音量・光量調整画面を表示するように構成しても良い。なお、本第７制御例では、待機状態中において遊技環境（音量・光量）を調整する構成について説明したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動表示中に遊技環境を調整可能に構成しても良い。具体的には、特別図柄の変動表示中に遊技者によって右ボタン６００ｃまたは左ボタン６００ｅが操作されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて音量調整に関する表示領域ＨＲ１を表示し、上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄが操作されると光量調整に関する表示領域ＨＲ２を表示する。この場合、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、光量調整に関する表示領域ＨＲ２が主表示領域Ｄｍにおいて変動表示される第３図柄の一部と重なる位置に表示されるため、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、光量調整に関する表示領域ＨＲ２の表示は、第３図柄が隠された状況を創出する演出である。また、このように特別図柄の変動表示中にも音量・光量調整を可能に構成する場合、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、または光量調整に関する表示領域ＨＲ２が表示されてから所定時間（例えば、１０秒）経過した場合に第３図柄が隠された状況を復旧させる処理（表示領域ＨＲ１、表示領域ＨＲ２を非表示とする処理）を実行しても良いし、所定時間が経過する前に決定ボタン６００ａが操作された場合に第３図柄が隠された状況を復旧させる処理（表示領域ＨＲ１、表示領域ＨＲ２を非表示とする処理）を実行しても良い。なお、第３図柄の変動表示中に音量に関する表示領域ＨＲ１に表示される音量レベル、または光量に関する表示領域ＨＲ２に表示される光量レベルを可変させると、それに対応して第３図柄変動に対応する変動演出における音量・光量も可変する。つまり、設定された値を遊技者に把握させる態様として表示領域ＨＲ１または、表示領域ＨＲ２に表示される音量レベルと光量レベルの表示は、実行中の変動演出の演出態様に関連する演出情報を付与する態様である。また、音量に関する表示領域ＨＲ１、または光量に関する表示領域ＨＲ２を表示する制御は、特別図柄変動中のボタン操作に

より変動演出の演出態様を可変させることが可能な第１演出を実行可能な制御である。また、選択ボタン６００ｂ～６００ｅを操作することにより、遊技者が音量・光量を調整可能な表示領域ＨＲ１、ＨＲ２の表示は、その複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出である。

【１０９１】

次に、図２８８（ｂ）を参照して、特別図柄変動中に実行可能な遊技環境変更操作について説明をする。図２８８（ｂ）は、特別図柄変動中に固定モードを設定した際の表示画面を示した図である。本第７制御例では、特別図柄変動が実行されている際中であっても、決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下することで、現在設定されているステージ種別を固定可能に構成している。つまり、本パチンコ機１０を初めて遊技する遊技者は、待機状態中において自身の好みにあったステージ種別が他のステージ種別へと切り替わることを抑制するために固定モードを選択することが困難であった。一方、遊技を実行し、各ステージ種別にて実行される演出の概要を把握した状態では、各ステージ種別のうち、自身の好みにあったステージ種別を決定することが可能となる。この場合、遊技を一旦中断し待機状態とした後に固定モードを設定する操作を実行させてしまうと、遊技の稼働が低下してしまうという問題があった。そこで、本第７制御例では、特別図柄変動中であっても、遊技者が所定の操作（決定ボタン６００ａの押下）を実行することで、モード種別を固定モードへと切り替えることができるように構成している。このように構成することで、遊技中の遊技者が好みのステージ種別を見つけた直後に固定モードを設定することができる。また、決定ボタン６００ａを押下するという単純な操作、即ち、待機状態中において固定モードを設定するための操作よりも単純な操作で固定モードを設定することができるため、遊技中の遊技者に対して、固定モードを設定する煩わしさを与えることが無い。特別図柄変動中に固定モードを設定した場合には、図２８８（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５にステージ種別が変更しないことを示すための表示態様として、カギを模したアイコンが表示される。これにより、固定モードが設定されたことを分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、固定モードが設定された状態で再度遊技者が決定ボタン６００ａを押下することで、固定モードが解除される。

【１０９２】

なお、詳細な説明は省略するが、本第７制御例では、待機状態が継続する期間が所定期間（例えば、１分）経過する毎に、ステージ種別が切り替わるように構成している。つまり、特別図柄変動が実行されている場合よりも、待機状態が設定されている場合の方が、ステージ種別が切り替わり易くなるように構成している。このように構成することで、待機状態中に固定モードを設定する際のステージ種別を選択し易くすることができる。次に、図２８８（ａ）を参照して、本第７制御例にて実行される変動演出の演出内容について説明をする。図２８８（ａ）は、特別図柄変動中におけるステージ移行演出が実行された場合の演出画面を示した図である。図２８８（ａ）に示した通り、本第７制御例では、ステージ種別の移行条件（特別図柄変動回数や特別図柄抽選結果に基づいて成立する条件）が成立した場合に、第３図柄表示装置８１の表示面を覆うシャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示される移行示唆演出を実行し、その後、シャッターｓｔ１，ｓｔ２が非表示となり、移行後のステージ種別に応じた表示態様が表示されるように構成している。さらに、この移行示唆演出を用いて、ステージ種別が移行すること以外の変動演出を実行可能に構成しており、例えば、移行示唆演出が実行されたにも関わらず、ステージ種別が移行しなかった場合に、実行中の特別図柄抽選が当り当選している可能性が上昇するステージチェンジ演出を実行可能に構成している。このステージチェンジ演出が実行されると、図２８８（ａ）に示した通り、シャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示され、その後、シャッターｓｔ１，ｓｔ２の表面にステージチェンジ演出の実行中であることを示すための表示態様として、案内表示領域ｓｔ１ａ，ｓｔ１ｂが形成され「ステージチェンジ！？」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ステージチェンジ演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ステージが変わらないと大チャンス」の文字が表示される。

【１０９３】

このように構成することで、ステージ種別が移行することを示唆するための移行示唆演出を、大当たり当選期待度を遊技者に示す演出（ステージチェンジ演出）の一部として用いることができるため、ステージ種別を移行させるためのシャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示された場合に、ステージ種別が移行しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。なお、詳細な図示は省略するが、この移行示唆演出を含むステージチェンジ演出を、固定モード中に実行しても良く、例えば、固定モード中に移行示唆演出が実行された場合には、副表示領域Ｄｓに「ステージが変わるとチャンス」の案内態様を表示すると良い。ここで、本第７制御例では、固定モードが設定されている場合であっても、大当たり当選している特別図柄変動中にステージ種別を移行可能に構成している。よって、固定モード中にステージチェンジ演出が実行され、演出結果としてステージ種別が移行した場合には、大当たり当選を報知することができる。また、上述したステージチェンジ演出を、特別図柄変動の期間中だけで無く、大当たり遊技期間中に実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、固定モードが設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技のエンディング期間中に、ステージチェンジ演出を実行する。そして、大当たり遊技終了後に設定されるステージ種別が、大当たり遊技前に設定されていたステージ種別と異ならせることで、保留連することを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技の前後に設定されるステージ種別、即ち、大当たり遊技演出の実行期間を挟んで表示されるステージ種別が同一であるか異なっているかを遊技者が把握し難くなるため、ステージチェンジ演出の演出結果（シャッターｓｔ１，ｓｔ２非表示後のステージ種別）が表示された後に保留連が実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【１０９４】

＜第７制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図２８９を参照して、本第７制御例における遊技内容（各遊技状態の遷移内容）を説明する。図２８９は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図２８９に示した通り、本第７制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態では左打ち遊技が、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。パチンコ機１０の初期状態としては、特図１保留、及び、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選し、１／６５５３６の確率で小当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」、或いは、「大当たりＢ」が設定され、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が、「大当たりＢ」が設定された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の割合は、予め規定されており、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、６０％の確率で「大当たりＡ」が、４０％の確率で「大当たりＢ」が設定される。また、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たりＡ」が設定される小当たり遊技が実行される。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための正常な遊技（右打ち遊技）を実行することで、遊技球を特定領域へと入球させる（Ｖ入賞させる）ことが可能な小当たり遊技であり、Ｖ入賞した場合には、小当たり遊技終了後に、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技が実行される。

【１０９５】

「大当たりＡ」，「大当たりＣ」の大当たり遊技が終了すると、時短状態が設定される。一方で、「大当たりＢ」の大当たり遊技が終了した場合、或いは、小当たり遊技中にＶ入賞させること無く小当たり遊技が終了した場合（非Ｖ入賞の場合）は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。次に、本第７制御例のパチンコ機１０における時短状態の

内容について説明をする。図２８９に示した通り、本第７制御例では、時短状態中は特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定され、通常状態に対して、普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる遊技状態となる。この時短状態は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、具体的には、時短終了条件として、第２特別図柄変動（特図２変動）が３回実行された（３回目の特図２変動が停止表示された）場合、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合、第１特別図柄変動（特図１変動）と、特図２変動の合算回数が１０回に到達した（１０回目の特図変動が停止表示された）場合の何れかの条件を満たした場合に成立する時短終了条件が設けられている。時短状態中は、右打ち遊技によってスルーゲート６７に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合には、１／２の確率で小当たり当選し、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。つまり、時短状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選が３回実行されるまでに小当たり当選、或いは、大当たり当選することを目指す遊技が行われる。本第７制御例では、時短状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、第１特別図柄抽選よりも高確率で、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には小当たり遊技中に正常に遊技（右打ち遊技）を実行することで、確実に大当たり遊技の実行権利（特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３への遊技球の入球）を獲得可能に構成している。

【１０９６】

時短状態中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として「小当たりＢ」と「小当たりＣ」とを設定可能に構成している。そして、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、Ｖ入賞可能な小当たり遊技が実行され、Ｖ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技の内容が異なる大当たり遊技が実行される。なお、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。つまり、本第７制御例では、時短状態中に実行可能な３回の第２特別図柄抽選の何れかで、１／２の確率で当選する小当たりに当選する限り、連続して時短状態中の遊技を実行することができる。一方、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動が停止表示された場合において、特図２保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される通常状態（引き戻し遊技）へと移行する。この引き戻し遊技中は、図２８１（ｂ）に示した引き戻し演出が実行される。通常状態（引き戻し遊技）において第２特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（１／２）で小当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第２特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。なお、本第７制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当たり種別（小当たりＣ）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができる。

【１０９７】

＜第７制御例における電気的構成について＞

次に、図２９０を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２９０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタ

イマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図２９１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２９１は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【１０９８】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３０３参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３１８参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【１０９９】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。なお、本第７制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている

各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第７制御例では、特別図柄抽選の実行条件（特別図柄変動の始動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている情報よりも、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

【１１００】

なお、本第７制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序（入賞順）に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第７制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１０１】

本第７制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定され、設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後には、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第１特典）と、小当たり（第２特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけで無く、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第７制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第７制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるス

ルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

【１１０２】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図２９１を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３０３参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３１８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１１０３】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図２９３を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２９３（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図２９３（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２と、を有している。この特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１は、第１特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２は、第２特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

【１１０４】

次に、図２９３（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の内容について説明をする。図２９３（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「６５５３５」に対して小当たり当選する小

当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が１個に規定しているため、第１特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、１／６５５３６となる。よって、第１特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。次に、図２９３（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の内容について説明をする。図２９３（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。

【１１０５】

具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３２７６８～６５５３５」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が３２７６８個に規定しているため、第２特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、３２７６８／６５５３６（約１／２）となる。よって、第２特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第２特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。以上、説明をした通り、本第７制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第７制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（Ｖ領域）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。

【１１０６】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件（第１実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第２実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第７制御例では、第１特別図柄抽選が実行される場合よりも第２特別図

柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第２実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第１特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機１０を提供することができる。

【１１０７】

なお、本第７制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第７制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１１０８】

加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第１高確率状態、第２高確率状態、第３高確率状態を設定可能に構成し、第１高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第２高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第３高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を３種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最

大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第７制御例では、図２９３（ｂ）、及び図２９３（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における大当たり確率と、第２特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

【１１０９】

また、本第７制御例では、図２９３（ｂ）、及び図２９３（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における小当たり確率と、第２特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選の小当たり確率と、第２特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。さらに、本第７制御例では、当選確率は異なるが、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れでも小当たり当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の特別図柄種別のみ小当たり当選し得る特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第７制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第７制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図２９４（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。図２９４（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２９４（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

【１１１０】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が６ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が、それぞれ設定される大当たり種別である。詳細な説明は、図２９４（ｂ）を参照して後述するが、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件として複数の時短終了条件を同時に設定可能に構成しており、設定されている複数の時短終了条件のうち、何れか１の時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成している。上述した時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔは、それぞれ異なる時短終了条件が成立したか否かを判定する際に参照されるカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選に基づいて対応するカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選の内容に応じて、異なる時短終了条件が成立し、時短状態を終了させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている状態において、故意に不適切な遊技（例えば、第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技では無

く、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技）を実行した場合であっても、時短状態を終了させることができるため、時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。

【１１１１】

また、図２９４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が６ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「０」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定される分、有利な大当たり種別となる。一方、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は１００％（３０／１００）である。

【１１１２】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、特定の大当たり種別（大当たりＣ）が必ず設定されるように構成しており、「大当たりＣ」は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）よりも大当たり遊技のラウンド数が大きくなるように構成している。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態も、「大当たりＡ」と同様に、遊技者に有利となる時短状態が設定されるように構成している。よって、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりＡ」が遊技者に有利な大当たり種別となる。そして、「大当たりＢ」が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。ここで、本第７制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には、約１／２の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。また、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態は、所定回数（１回）の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選するには、約１／２の確率で当選する小当たりに当選すること無く、約１／３００の確率で当選する大当たりに当選する必要がある。このように大当たり遊技を実行させることが可能であって、且つ、高確率で当選し得る小当たりでは無く、その小当たりの当選確率よりも低確率に設定されている大当たりに当選したことの付加価値を遊技者に付与するために「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別と

なるように構成している。このように構成することで、時短状態中に大当たり当選した遊技者に対して、付加価値を付与することができるため、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて小当たり当選よりも先に大当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１１１３】

以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず時短大当たり遊技が実行されるため、６０％の割合で時短大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な特別図柄抽選となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面においても、獲得し得る最大数、最小数、平均数の何れにおいても第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成し、大当たり遊技期間が同一となるように構成している。そして、この同一の大当たり遊技期間を用いて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に示唆するための大当たり遊技演出（討伐演出）を実行するように構成している。このように構成することで、実行される大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握されてしまうことを抑制し、大当たり遊技中に実行される討伐演出に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。なお、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、討伐演出の演出期間を、少ない数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技期間に対応させるように構成し、多い数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技では、討伐演出の演出期間が経過した後に、残りのラウンド数に対応させた大当たり遊技演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、少なくとも討伐演出の演出期間中は、大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握させ難くすることができる。また、この場合、少ないラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別の方が、多いラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように大当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容を規定すると良い。

【１１１４】

このように構成することで、討伐演出の演出結果として時短状態が設定されることを示す演出結果（成功演出）が表示された直後に、時短状態を設定することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、遊技者に有利な遊技状態が設定される大当たり遊技の方が、遊技者に不利な遊技状態が設定される大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を少なくすることで、遊技者に対して過剰に賞球数を獲得されてしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技終了後に不利な遊技状態（通常状態）が設定される遊技者に対して、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態（時短状態）が設定される遊技者よりも、１回の大当たり遊技で多めに賞球を獲得させることができるため、大当たり遊技を実行したにも関わらず少ない賞球を獲得しただけで通常状態へ移行してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第７制御例では、時短状態が設定された場合に時短状態を同一期間（時短回数３回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。図２９１に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本第７制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第７制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタＣ５の値を用いて、小当たり種

別選択テーブル２０２ｆを参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図２９５を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｆの内容について説明をする。

【１１１５】

図２９５は、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図２９５に示した通り、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆは、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、第１特別図柄（特図１）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～９９」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。一方、第２特別図柄（特図２）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～７９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ」が対応付けて規定されており、「８０～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＤ」が設定される小当たり種別である。また、「小当たりＣ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。

【１１１６】

つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は１００％（１００／１００）である。一方、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。また、「小当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＣ」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第７制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（Ｖ領域）を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（Ｖ条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、Ｖ条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、Ｖ条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図２９５に示した通り、「小当たりＡ」、及び「小当たりＣ」に対しては、「大当たりＣ」の大当たり種別が規定されており、「小当たりＢ」に対しては、「大当たりＤ」の大当たり種別が規定されている。

【１１１７】

ここで、「大当たりＣ」が設定された場合には、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（「大当たりＣ」が設定される大当たり遊技）と同一の大

当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される。一方、「大当たりＤ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には設定されることの無い大当たり種別であり、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される大当たり種別である。つまり、本第７制御例では、パチンコ機１０全体として、４種類の大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＤ）を設定可能に構成しており、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となり、「大当たりＣ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、及び、特別図柄抽選で小当たり当選時に設定され得る大当たり種別となり、「大当たりＤ」は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となる。このように、大当たり遊技を実行するための複数の実行条件のうち、成立した実行条件に応じて異なる大当たり種別の大当たり遊技を実行可能に構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させるために様々な実行条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【１１１８】

なお、本第７制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合の一部とで同一内容の大当たり遊技（「大当たりＣ」に基づく大当たり遊技）を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機１０において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図２９１に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図３１８参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２９６（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【１１１９】

ここで、図２９６（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２９６（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２９６（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別を、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に応じて決定するように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に基づいて異なる種別の変動パターン選択テーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンを決定することが可能となる。図２９１に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０

に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３０３参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【１１２０】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、詳細に説明をすると、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第７制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【１１２１】

また、本第７制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第７制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、第２入球口６４０へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）において普通図柄抽選で当り当選しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第２特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１１２２】

なお、本第７制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態）にて、第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ難くするために、普通図柄の低確率状態中は、普通図柄の高確率状態中に比べて、普通図柄抽選で当り当選し難くし、且つ、普通図柄抽選で当り当選（普図当たり当選）した場合であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となる動作態様で電動役物６４０ａを動作させる普図当たり遊

技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、スルーゲート６７を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。

【１１２３】

さらに、普通図柄の低確率状態中における普通図柄の当たり確率を極端に低確率（例えば、１／６５５３６）に設定しておき、普通図柄の低確率状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選した場合に、ロング普図当たり遊技が必ず実行されるように構成しても良い。また、この場合、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選が複数回実行されるように構成すると良い。具体的には、ロング普図当たり遊技の動作パターンとして、遊技球が第１期間の間隔を空けて第２入球口６４０へと複数回入球し得るよう動作パターンを決定し、且つ、第２特別図柄変動の変動時間が、第１期間よりも短い第２期間となるように構成すると良い。このように構成することで、ロング普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球が入球する毎に、新たな第２特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができる。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）の遊技を行っている遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第１遊技と、普通図柄抽選の抽選結果に基づいてロング普図当たり遊技を実行することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第２遊技と、を並行して実行させることができるため、単調な遊技が継続し遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、この場合、１回のロング普図当たり遊技によって実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数が、時短状態中に実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数よりも多くなるように構成しても良い。つまり、第２特別図柄抽選が実行され易くなる時短状態が設定されてから、時短状態の時短終了条件が成立するまでの期間において実行可能な第２特別図柄抽選の実行回数（本第７制御例では３回）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に実行された普通図柄抽選で当り当選し、ロング普図当たり遊技が実行された場合の方が、多くの第２特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成しても良い。

【１１２４】

このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易くする状態への移行契機として、成立し難い移行契機が成立した場合の方が、成立し易い移行契機が成立した場合よりも多くの第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となるため、成立し難い移行契機を成立させた遊技者に対して、付加価値を付与することができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図３０３参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３１８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このよう

に、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。図２９０に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２９１に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２９２（ａ）を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２９２（ａ）は、本第７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２９２（ａ）に示した通り、本第７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆ、開放シナリオテーブル２０２ｇ、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆについては、図２９１に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【１１２５】

図２９６（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別を、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に応じて決定するように構成している。通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図２９６（ｂ）を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容について説明をする。図２９６（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図２９６（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【１１２６】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れ

である場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は小当たり）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、小当たり）当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１１２７】

さらに、通常状態における第１特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間（８０秒）よりも長い変動時間（９０秒、１４０秒）となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間（４０秒、８０秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置１１０のメイン処理（図３１８参照）にて実行される外部出力処理（図３１８のＳ１８０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定されている。

【１１２８】

本第７制御例では、通常状態が設定されている状態では、第２入球口６４０へと遊技球が入球し難く（不可能）なるように遊技盤１３に各種機構を配設しており、通常状態中に右打ち遊技を実行し、普図当たり遊技を実行したとしても、第２特別図柄抽選が実行され難く構成している。また、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個獲得可能に構成している。よって、通常状態において第２特別図柄抽選が実行される遊技状況としては、第２特別図柄抽選を容易に実行することが可能な時短状態中に特図２保留を獲得し、獲得した特図２保留を保持した状態で時短状態から通常状態へと移行し、通常状態が設定された後に、保持している特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される遊技状況となる。つまり、第２特別図柄抽選を容易に実行させることが可能な時短状態が終了し、その時短状態を契機に実行される最後の第２特別図柄抽選として通常状態にて第２特別図柄抽選が実行されることになる。よって、本第７制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（２０秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように

構成している。そして、本変動時間を用いて時短状態終了後の引き戻し演出（図２８１（ｂ）参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

【１１２９】

次に、図２９７（ａ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容について説明をする。図２９７（ａ）は、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルであって、時短状態中に参照される他のデータテーブル（特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４）よりも頻繁に参照されるデータテーブルである。具体的には、この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態が設定されてからの実行回数が１～４回目の第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンを決定する場合、又は、時短状態が設定されてからの実行回数が１，２回目の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンを決定する場合において参照される。本第７制御例では、時短状態が設定されると、普通図柄抽選で当り当選した場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い動作態様で普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技を行うことで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す遊技が行われる。

【１１３０】

ここで、例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で時短状態が設定されることになり、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまでの間に、第１特別図柄抽選が実行される場合があった。本第７制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第２特別図柄変動にて設定される変動時間が短くなるように構成しているが、時短状態で第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に第１特別図柄抽選が実行された場合には、実行された第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が停止表示されるまで、第２特別図柄抽選を実行することができず、結果として時短状態が設定されている期間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。加えて、本第７制御例におけるパチンコ機１０は、特図２保留を最大で１個記憶可能に構成しており、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間（１秒）の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態中は、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が頻繁に実行されるため、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下状況によっては、特図２保留を獲得していない状態が発生し得る。このような状態において特図１保留を獲得している場合には第１特別図柄抽選が実行されてしまうため、新たに特図２保留を獲得したとしてもその時点が第１特別図柄変動中である場合には、新たに獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動を即座に実行することが出来ず、結果として時短状態が設定されている単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。

【１１３１】

これに対して、本第７制御例では、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図１保留を短時間で消化するように構成している。このように構成することで特図１保留を獲得したままの状態で特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変動によって、第２特別

図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図２９７（ａ）に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されている。

【１１３２】

以上、説明をした通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２を参照して変動パターンが決定される１～４回目の第１特別図柄変動、即ち、特図１保留として獲得可能な上限数（４個）に該当する変動回数であって、通常状態中に獲得した特図１保留に基づいて時短状態中に実行され得る回数の第１特別図柄変動に対しては、抽選結果が外れである場合には、変動時間が０．５秒の変動パターンが設定される。このように構成することで、特図１保留を獲得している状態で、時短状態が設定されたとしても、特図２保留を獲得するまで（時短状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選したことに基づく普図当たり遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させるまで）の間に、獲得済みの特図１保留を全て消化させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の抽選結果が外れ当選以外の場合（大当たり、小当たり）には、遊技者が抽選結果を把握可能な程度の変動時間が設定され、時短状態中に実行された第１特別図柄抽選にて当たり当選したことを遊技者に報知するための専用演出が実行される。このように構成することで、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に当たり遊技が実行された経緯を遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、時短状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、通常状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合と、同一の変動パターン（９０秒）が決定されるように構成している。そして、小当たり当選に対応した特別図柄変動中は、遊技状態に関わらず同一の変動演出が実行されるように構成している。

【１１３３】

また、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２を参照して変動パターンが決定される１，２回目の第２特別図柄変動では、抽選結果に関わらず変動時間が１秒の変動パターンが決定される。この期間は、カウントダウン演出（図２７８（ａ）参照）が実行されるように構成している。このように構成することで、カウントダウン演出によって残時短回数を示すための数字アイコン８０８（図２７８（ａ）参照）が可変表示されるタイミングと、数字アイコン８０８を非表示にして当たり当選を示す第３図柄が停止表示させるタイミングと、を一致させ易くすることができるため、カウントダウン演出の一環として当たり当選を示す第３図柄を停止表示させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図２９７（ｂ）を参照して、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３の内容について説明をする。図２９７（ｂ）は、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３は、時短状態中に実行される一部の第１特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態が設定されてから５～１０回目の第１特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるものである。図２９７（ｂ）に示した通り、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３には、特別図柄種別として第１特別図柄に対応する

変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。

【１１３４】

本第７制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算回数が１０回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本制御例におけるパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第２特別図柄抽選を３回実行し、何れかの第２特別図柄抽選において約１／２の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される３回の第２特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図２保留を用いた第２特別図柄抽選（１回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第１特別図柄抽選が３回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第７制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を最大で４個獲得可能に構成しており、例えば、特図１保留を４個、特図２保留を０個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第２特別図柄変動よりも先に第１特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第２特別図柄抽選が３回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【１１３５】

また、時短状態が設定される際に特図１保留を４個獲得している状態であっても、時短状態中に第２特別図柄変動を３回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が７回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図１保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第２特別図柄変動を３回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第７制御例では、第２特別図柄変動の実行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図１保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第２特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第２特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。さらに、本第７制御例では、時短状態中において効率良く第２特別図柄抽選を実行させるために、特図１保留の上限数（４個）に対応する第１特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから４回目の第１特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図２９７（ａ）参照）を用いて、短時間（０．５秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第１特別図柄変動に対しては、２０秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として常に短時間（０．５秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第１特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第１特別図柄

変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。

【１１３６】

これに対して、本第７制御例では、時短状態が設定されてから実行される５回目以降の第１特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図１保留を獲得した場合にのみ実行される第１特別図柄変動に対しては、長時間（２０秒）の変動時間を設定するように構成し、１回の第１特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保させることができるように構成している。つまり、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、時短状態中に第１特別図柄変動が５回以上実行された場合には、その第１特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。なお、上述した時短状態中における５回目以降の第１特別図柄変動は、正常な遊技、即ち、大当たり遊技中から継続して右打ち遊技を実行する遊技を行っている場合には実行され得ない第１特別図柄変動となるため、長い変動時間（２０秒）が設定されるように構成したとしても、正常な遊技を行っている遊技者に対して、時短状態中における遊技効率を低下させるものではない。次に、図２９７（ｃ）を参照して、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４の内容について説明をする。図２９７（ｃ）は、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４は、時短終了条件が成立する第２特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから３回目の第２特別図柄変動が実行された場合に、設定される変動パターンを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別として第２特別図柄に対する変動パターンのみが規定されている。

【１１３７】

具体的には、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４には、特別図柄種別として第２特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。そして、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「大当たり」が規定されている。つまり、時短最終変動となる第２特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン８０８の「０」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図２保留の獲得を促すためのチャージ演出（図２８１（ａ）参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから１回目、又は２回目の第２特別図柄変動よりも３回目（最終）の第２特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、１回目、或いは２回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合と、３回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間当たりに実行される第２特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第２特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第２特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。

【１１３８】

また、図２９７（ｃ）に示した通り、時短最終変動（３回目）となる第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、２種類の変動時間を設定可能に構成している。ここで、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン８０８の「１」が表示されている状態で画面が破壊され、当たり当選を示す第３図柄が停止表示される演出、即ち、１回目、２回目の第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合と同様の演出態様を用いて小当たり当選を示す変動演出が実行されるように構成している。そして、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン８０８の「１」が表示されている状態から、カウントダウンが終了することを示す「ＬＡＳＴ」の文字が表示され、チャージ演出へと切り替わる際に表示画面が破壊され、当たり当選を示す第３図柄が停止表示される演出が実行される。このように、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、短時間（１秒）で小当たり当選を示す第３図柄を停止表示させる変動パターンと、長時間（２０秒）で小当たり当選を示す第３図柄を停止表示させる変動パターンと、を設定可能に構成することで、遊技者に対して、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを様々なタイミングで報知することができるため、カウントダウン演出の演出効果を高めることができる。また、長時間（２０秒）の変動時間が設定された場合には、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が外れであったことを示すための演出態様でカウントダウン演出を実行した後に、小当たり当選を示す演出結果が表示されるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【１１３９】

加えて、図２９７（ｃ）に示した通り、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が外れであった場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動が停止表示された後に通常状態が設定される場合の方が、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が当りであった場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合よりも、長い変動時間の変動パターンが設定されるように構成し、差分の変動時間を用いて、遊技者に特図２保留の獲得を促すチャージ演出を実行可能に構成している。よって、特図２保留を獲得している状態で時短状態を終了させ易くすることができると共に、時短状態が継続する可能性が高い場合（小当たり遊技中にＶ入賞させることで大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合）には、時短最終変動（３回目）の変動期間中であってもチャージ演出を実行する期間を排除することで、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができる。図２９２（ａ）に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選時に設定された大当たり種別）に応じた遊技状態（時短終了条件）が規定されている。ここで、図２９４（ｂ）を参照して、時短付与テーブル２０２ｅの内容について説明をする。図２９４（ｂ）は、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図２９４（ｂ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｅには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」，「大当たりＣ」，「大当たりＤ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が規定されており、「大当たりＢ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値、小当たりカウンタ２０３ｓの値、特図２カウンタ２０３ｔの値に「数値無し（図では「－」で表示）」が規定されている。

【１１４０】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル２０２ｅに情報が規定されている、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔは、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行さ

れるように構成している。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第１特別図柄変動、或いは、第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新（減算）される。つまり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

【１１４１】

図２９４（ｂ）に示した通り、大当たり種別の「大当たりＡ」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される。よって、大当たり種別の「大当たりＡ」に基づいて設定された時短状態は、合算特別変動回数が「１０回」、小当たり当選回数が「１回」、第２特別図柄変動回数が「３回」の何れかの条件を満たした場合に、時短終了条件が成立する時短状態となる。本第７制御例では、上述した各カウンタの値が１以上である場合に、時短状態中であると判別するように構成している。よって、大当たり種別の「大当たりＢ」が設定された場合には、各カウンタの値に対して数値が設定されないように時短付与テーブル２０２ｅの内容を規定しているため、大当たり遊技終了後に時短状態では無く、通常状態が設定されることになる。なお、本第７制御例では、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容として、設定された大当たり種別に関わらず時短状態が設定される場合における各カウンタの値を統一しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、各カウンタの値（特に特図２カウンタ２０３ｔの値）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、設定された大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件を設定することができる。この場合、例えば、時短状態中に実行される第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の内容を規定する特図２カウンタ２０３ｔの値を大当たり種別に応じて異ならせると良く、１の大当たり種別が設定された場合の方が、他の大当たり種別が設定された場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を増加させることができるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に遊技者により有利な時短状態が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１１４２】

また、特図２カウンタ２０３ｔ以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の大当たり種別が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１０」よりも少ない「４」を設定するように構成しても良い。この場合、特図１保留を獲得しており、且つ、特図２保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数が減少することになる（特図２カウンタ２０３ｔの値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ２０３ｈの値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる）ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短カウンタ２０３ｈの値として「１０」よりも多い「９０」を設定するように構成しても良い。この場合、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行したとしても、時短終了条件が成立し難くなるため、時短状態中に敢えて第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることが可能となる。なお、この場合、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選し

た場合の方が、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率を高めたり、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を増加したりする特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を行うか、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を行うかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【１１４３】

図２９４（ｂ）に示した通り、本第７制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、３種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図２カウンタ２０３ｔに対して数値を設定すること無く、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０００」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ２０３ｓに対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中にＶ入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第７制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第２特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）の獲得数を計測するためのカウンタ（特図２保留獲得数カウンタ）を設け、特図２保留獲得数カウンタの値が所定条件（例えば、「４」）を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第２特別図柄変動期間中に特図２保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。

【１１４４】

このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図２保留を獲得していない状態（少ない特図２保留を獲得している状態）で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図２保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。また、本第７制御例では、第２特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値を一定数（「１」）減算するように構成しているが、例えば、第２特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。

【１１４５】
加えて、本制御例では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。開放シナリオテーブル２０２ｇは、主制御装置１１０によって動作制御される各種機構（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ）に対する動作態様が規定されているデータテーブルであって、上述した各種機構を動作させるための動作条件が成立した場合に、実行する動作制御に対応する開放シナリオを設定する際に参照される。変動パターンシナリオテーブル２０２ｈは、遊技状態や大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数に対応させて、実行される特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるテータテーブルを規定しているものである。ここで、図２９８を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈの内容について説明をする。図２９８は、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈの内容を模式的に示した図である。図２９８に示した通り、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈには、大当たり遊技終了後の変動回数（特図１変動回数、特図２変動回数、合算回数）と、遊技状態に対して、各種変動パターンテーブルが規定されている。本第７制御例のように時短状態における最終変動であることを時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて決定し、最終変動専用の演出が実行される処理は、カウンタの残回数を用いて所定の演出を実行する処理である。

【１１４６】
このように構成することで、複数の時短終了条件が設定される時短状態中であっても、例えば、特図１変動の変動回数に関わらず、時短状態の最終変動となる特図２変動にて時短最終変動用の変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定することができる。これに限ること無く、同一の条件である場合に異なる変動パターンテーブルを決定可能となるよう構成しても良く、例えば、抽選によって、決定する変動パターンシナリオテーブルを決定可能に構成しても良い。図２９０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２９０に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３１８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３１７参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３１６参照）が即座に実行される。

【１１４７】
また、ＲＡＭ２０３は、図２９２（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア

２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３ｍ、小当たり開始フラグ２０３ｎ、小当たり中フラグ２０３ｏ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐ、Ｖフラグ２０３ｑ、Ｖ通過フラグ２０３ｒ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、図２９１に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて取得された入賞情報（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値）がそれぞれ格納される。より具体的には、遊技球が第１入球口６４へと入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値（入賞情報）が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【１１４８】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、始動入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して、第２入球口６４０への始動入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点と、保留エリアの個数を１つに変更した点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと同様に、始動入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータ（普図入賞情報）が格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【１１４９】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの場合と同様に、他の保留エリア

に記憶されている入賞情報のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞情報のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３１０のＳ８０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３０４のＳ２１２参照）。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３０４のＳ２１３、図３１０のＳ８０５参照）。第１特別図柄保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される第１特別図柄保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１１５０】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに対して、第２入球口６４０に始動入賞して、保留された保留球（特図２保留）の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更されると、第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過に基づいて第２図柄表示装置で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３１３のＳ１２０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３１２のＳ１１０５参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される（図３１３のＳ１２０６参照）。一方、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図３１３のＳ１２０３：Ｎｏ）。

【１１５１】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、小当たりカウンタ２０３ｓの設定状況、特図２カウンタ２０３ｔの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短

カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値として０よりも大きい値が設定されている場合に時短状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されており、小当たり遊技が実行されている状態では、小当たり遊技が実行されている状態であることを示す小当たり遊技状態（小当たり状態）と、実行されている小当たり遊技に対応する小当たり種別を示す種別情報（対応する大当たり種別に関する種別情報）も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア２２３ｇに一時的に、現在の遊技状態に関する情報を記憶する。この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図３１７参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【１１５２】

時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、主制御装置１１０にて実行される大当たり制御処理（図３１９のＳ１８０４参照）おいて、エンディング期間の終了タイミングと判別された場合に（図３１９のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に対応した値が設定される（図３１９のＳ１９１５参照）。そして、大当たり図柄が停止表示された場合（図３０４のＳ２２０参照）や、これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第７制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｈの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。また、後述する小当たりカウンタ２０３ｓの値が０となった場合（図３０９のＳ７０３：Ｙｅｓ）、特図２カウンタの値が０となった場合（図３０８のＳ６１１：Ｙｅｓ）、即ち、他の時短終了条件が成立した場合にも０にクリアされる。このように構成することで、１の時短終了条件が成立した場合において時短カウンタ２０３ｈの値として０よりも大きな値が保持されてしまい、通常状態が設定されているにも関わらず、時短終了条件が成立してしまうという不具合を抑制することができる。

【１１５３】

なお、本第７制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第１可変入賞装置６５へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。また、本第７制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が終了するまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継

続させることができるため、右打ち遊技によって第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。よって、時短状態が設定されてから新たな特図２保留を獲得するよりも前に小当たり遊技が開始された場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図２保留を獲得することが可能となる。大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図３０４のＳ２１９参照）。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図３１９のＳ１９０３参照）。

【１１５４】

大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図３１９のＳ１９０４参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図３１９のＳ１９１９参照）。そして、特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図３０４のＳ２０１参照）。小当たり種別格納エリア２０３ｍは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図３０６のＳ４０９：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理（図３０７のＳ２２３参照）において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される（図３０７のＳ５０１参照）。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに格納される（図３０７のＳ５０２参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図３０７のＳ５０４参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される（図３２０のＳ２００３参照）。この小当たり開始フラグ２０３ｎは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【１１５５】

小当たり中フラグ２０３ｏは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図３０７のＳ５０４参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図３２０のＳ２０１８参照）。この小当たり中フラグ２０３ｏは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、小当たり遊技が実行されている場合に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図３０７のＳ５０２参照）。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下

し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知されると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｑがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【１１５６】

Ｖフラグ２０３ｑは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を遊技球が流下し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｑがオンであるかを判別し（図３２０のＳ２０１３参照）、Ｖフラグ２０３ｑがオンであると判別した場合に（図３２０のＳ２０１３：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図９６９１のＳ２０１５参照）。このＶフラグ２０３ｑは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｒは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合にオンに設定される。第７制御例では、小当たり遊技中において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した遊技球に対応したＶ通過処理（図３１５のＳ１０９参照）においてオンに設定される（図３１５のＳ１４０７参照）。

【１１５７】

そして、Ｖ通過処理（図３１５のＳ１０９参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｒがオンに設定しているか判別し（図３１５のＳ１４０１）、オンに設定していると判別した場合は（図３１５のＳ１４０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図３１５のＳ１０９参照）のうちＳ１４０２～Ｓ１４０９の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にと規定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ２０３ｓには、大当たり制御処理（図３１９のＳ１８０４）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図３１９のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値が設定される（図３１９のＳ１９１５）。

【１１５８】

そして、特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４）の時短更新処理（図３０８のＳ２２４参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図３０９のＳ６１５参照）にて、小当たり当選したと判別した場合に（図３０９のＳ７０１：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別されると（図３０９のＳ７０３：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図３０９のＳ７０４）。なお、第７制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に設定（リセット）される（図３０８のＳ６０６）。このように、複

数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ２０３ｓの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図２カウンタ２０３ｔには、大当たり制御処理（図３１９のＳ１８０４）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図３１９のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値が設定される（図３１９のＳ１９１５）。

【１１５９】

そして、特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４）の時短更新処理（図３０８のＳ２２４参照）にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第２特別図柄変動であると判別した場合に（図３０８のＳ６０８：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別されると（図３０８のＳ６１１：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図３０８のＳ６１２）。なお、第７制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図２カウンタ２０３ｔの値が０に設定（リセット）される（図３０８のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、特図２カウンタ２０３ｔの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図２カウンタ２０３ｔの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図２カウンタ２０３ｔの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図２９０に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【１１６０】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出ス

イッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【１１６１】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２、選択ボタン６００、などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。

【１１６２】

また、音声ランプ制御装置１１３に接続されている枠ボタン２２は、演出ボタン２２ａを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、演出ボタン２２ａからの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３に接続されている選択ボタン６００は、図２７１に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、選択ボタン６００に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置１１４へ指示する。

【１１６３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２９９（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａと、討伐数選択テーブル２２２ｂと、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃと、追加減少値選択テーブル２２２ｄと、演出ステージデータテーブル２２２ｅと、遊技環境データテーブル２２２ｆと、が少なくとも記憶されている。変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【１１６４】

討伐数選択テーブル２２２ｂは、大当たり遊技中に実行される討伐演出における初期段階の敵総数を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図３２９のＳ３８０３参照）。ここで、討伐数選択テーブル２２２ｂに規定されている内容について、図３００（ａ）を参照して詳細に説明をする。図３００（ａ）は、討伐数選択テーブル２２２ｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図３００（ａ）に示した通り、討伐数選択テーブル２２２ｂは、実行される大当たり遊技に設定されている大当たり種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に対応させて異なる討伐数が規定されている。具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たりＡ、大当たりＣ」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４４」の範囲に対して、討伐数「１０００」が、「４５～８９」の範囲に対して、討伐数「７７７」が、「９０～９９」の範囲に対して、討伐数「５００」が、それぞれ規定されている。また、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たりＢ」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、討伐数「１０００」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐数「５００」が、それぞれ規定されている。つまり、討伐演出が開始された際に表示される討伐数（敵の総数）が「１０００」である場合の方が、「５００」である場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される可能性が高くなるように各討伐数の決定割合を規定している。このように構成することで、討伐演出が開始された時点で、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させることが可能となる。

【１１６５】

また、時短大当たりに対応する大当たり種別が設定されている場合のみ、討伐数「７７７」を決定可能に討伐数選択テーブル２２２ｂの内容を規定しているため、討伐演出として「７７７」体の敵を討伐する演出態様が決定された場合には、討伐演出が終了するのを待たずして、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを遊技者に報知することができる。このように、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を、大当たり遊技が終

了するまでに遊技者に報知する演出（討伐演出）を実行する場合において、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に時短状態（遊技者に有利となる遊技状態）が設定されることを報知するタイミングが様々なタイミングで到来するように構成することで、大当たり遊技中に実行される討伐演出を遊技者が常に注視することになるため、演出効果を高めることができる。討伐演出態様選択テーブル２２２ｃは、討伐演出における演出シナリオを決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図３２９のＳ３８０３参照）。ここで、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃに規定されている内容について、図３００（ｂ）を参照して説明をする。図３００（ｂ）は、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図３００（ｂ）に示した通り、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃには、大当たり種別、討伐数選択テーブル２２２ｂを参照して決定された討伐数、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値に対応させて、異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、討伐演出シナリオとして、討伐演出中に実行される５回の攻撃演出のそれぞれにおいて減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限値と、討伐演出の演出結果として表示させることが可能な残敵数の最小値と、が規定されている。

【１１６６】

具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たりＡ、大当たりＣ」であり、討伐数が「１０００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～４９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１」が、「５０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別２」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別３」が規定されている。また、討伐数が「７７」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別４」が規定されている。そして、討伐数が「５００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～４９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別５」が、「５０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別６」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別７」が規定されている。一方、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たりＢ」であり、討伐数が「１０００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～５９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別８」が、「６０～８９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別９」が、「９０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１０」が規定されている。そして、討伐数が「５００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～５９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１１」が、「６０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１２」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１３」が規定されている。ここで、図２７４から図２７７を参照して上述した通り、討伐演出が実行されると、５回の攻撃演出が実行され、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下することで敵を減少させる演出が実行されるように構成している。また、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、攻撃演出終了後（ラウンド遊技終了後）に設定されるインターバル期間において、敵数を減少させるための追加攻撃演出を実行可能に構成している。

【１１６７】

本第７制御例では、討伐演出中に実行される各攻撃演出において減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限を、討伐演出シナリオに基づいて予め決定するように構成しているため、敵数の減少度合いが偏った討伐演出が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、各攻撃演出の終了後に表示される残敵数をシナリオ管理するのでは無く、各攻撃演出の終了後に表示され得る最小の残敵数のみをシナリオ管理し、実際に表示される残敵数に幅を持たせるように構成しているため、予め規定されているシナリオ種別の個数よりも多くの演出パターンで討伐演出を実行することがで

きるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第７制御例では、攻撃演出中において遊技者が演出ボタン２２ａを押下するか否かに応じて、敵数を減少させるための演出態様を異ならせるように構成し、且つ、実行される演出態様によって、攻撃後の残敵数として表示される敵数を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。追加減少値選択テーブル２２２ｄは、討伐演出における各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下すること無く、インターバル期間中に追加攻撃演出が実行される場合に参照されるデータテーブルであって、初回インターバル中演出処理（図３３２のＳ３８０９参照）にて参照される。この追加減少値選択テーブル２２２ｄを参照して、追加攻撃演出にて減少させる敵数が決定される。

【１１６８】

ここで、図３０１を参照して追加減少値選択テーブル２２２ｄに規定されている内容について説明をする。図３０１は、追加減少値選択テーブル２２２ｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図３０１に示した通り、追加減少値選択テーブル２２２ｄには、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃを参照して決定されたシナリオ種別と、現在の残敵数（残討伐数カウンタ２２３ｊの値）と、討伐演出シナリオに規定されている敵数との差分数と、その差分の範囲における特定数（固有特定数、共通特定数）の有無と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に対応させて、追加攻撃演出にて減少させる敵数（追加減少値）が規定されている。具体的には、シナリオ種別が「シナリオ種別１，８」であり、差分数が「４０１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。また、差分数が「１０１～４００」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５０」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５０」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【１１６９】

そして、差分数が「１００以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値＋１０」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別２，３，９，１０」であり、差分数が「５１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－２０」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－２０」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「５０以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値＋１０」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【１１７０】
シナリオ種別が「シナリオ種別５，１１，１２」であり、差分数が「２１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「２０以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別６，７，１３」である場合には、差分数に関わらず、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１９」の範囲に対して、追加減少値として「減少無し」が規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。最後に、シナリオ種別が「シナリオ種別４」である場合には、差分数、及び、特定数の有無に関わらず、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。
【１１７１】
演出ステージデータテーブル２２２ｅは、背景種別として設定可能な演出ステージに関する情報が予め規定されているデータテーブルであって、遊技環境として、決定されるモード種別（通常モード、アクティブモード、固定モード）に応じて、各ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）の移行条件が規定されている。本第７制御例では、遊技の進行状況と、設定されているモード種別と、に基づいて、ステージ種別の移行条件が成立したかを判別し、ステージ変更を実行するように構成している。ここで、演出ステージデータテーブル２２２ｅに規定されている内容について、図３０２（ａ）を参照して説明をする。図３０２（ａ）は、演出ステージデータテーブル２２２ｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図３０２（ａ）に示した通り、演出ステージデータテーブル２２２ｅには、モード種別と、ステージ種別に対応させてステージ種別の移行条件が規定されており、大まかには、アクティブモードが設定されている場合が最もステージ種別の移行条件が成立し易く、通常モードが設定されている場合はアクティブモードよるも移行条件が成立し難く、固定モードが設定されている場合は、移行条件が成立しないように各内容が規定されている。具体的には、モード種別が「通常」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動５０回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動５０回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されている。また、モード種別が「アクティブ」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動２０回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」、「特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、特図変動２０回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」が規定されている。そして、モード種別が「固定」に対しては、ステージ種別に関わらず移行条件が既定されていない。
【１１７２】
ここで、各移行条件について説明をする。「特図変動５０回」とは、ステージ種別が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する移行条件（特図変動移行条件）である。つまり、通常モードが設定されている場合は、特別図柄変動が５０回実行される毎に、ステージ種別を変更させるためのステージ変更演出が実

行されることになる。なお、本第７制御例では、特図変動移行条件として、設定されているモード種別に対して、固定の回数を予め規定しているが、これに限ること無く、所定の範囲の特図変動回数（例えば、１０回～５０回）を抽選で決定する手段を設け、その手段によって決定された特図変動回数を特図変動移行条件として設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングでステージ変更演出が実行されるかを予測させ難くすることができる。また、この場合、設定されているモード種別に応じて抽選にて決定される特図変動回数を異ならせるように構成し、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも多い回数の特図変動回数が抽選で決定され易くなるように、設定されているモード種別に応じて異なるデータテーブルを用いた抽選が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が任意に設定したモード種別（ステージ変更演出の実行頻度）に応じた間隔でステージ変更演出を実行させ易くすることができる。

【１１７３】

移行条件の１つである「大当たり変動開始の一部」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第３図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図３３５のＳ４３０４参照）において、大当たり当選する特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定された場合に成立する移行条件（当たり変動移行条件）である。詳細な説明は省略するが、本第７制御例では、図３３５のＳ４４０４の処理において、設定されているモード種別と、抽選結果（大当たり当選）と、変動パターンとに基づいて、ステージ変更演出と伴う演出態様が決定されるように構成しており、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定され難くなるように構成している。このように構成することで、特図変動移行条件が成立していない状態であっても、当たり変動移行条件が成立したことによりステージ変更演出を実行させることができるため、遊技者に意外性のあるタイミング、例えば、連続して実行される２回の特別図柄変動にてステージ変更演出を実行させることができる。さらに、当たり変動移行条件は大当たり当選した場合のみ成立するように構成しているため、意外性のあるタイミングでステージ変更演出が実行された場合に、大当たり当選への期待度を高めることができる。本第７制御例では、特図変動移行条件として予め規定された回数を設定しているため、遊技者に対して、特図変動移行条件によってステージ変更演出が実行される間隔を把握させ易くすることができるため、当たり変動移行条件の成立に基づいて実行されるステージ変更演出を容易に把握させることができる。よって、大当たり当選をいち早く察知したい遊技者に対して、特図変動移行条件が成立する間隔を把握しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【１１７４】

さらに、移行条件の１つである「特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第３図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図３３５のＳ４３０４参照）において、第３図柄の変動演出の演出態様として、特図変動中にステージ変更演出を実行させる演出態様が決定された場合に成立する移行条件（特図移行条件）である。なお、本第７制御例では、上述した３つの移行条件を、ステージ変更演出を実行させるための条件として規定しているが、それ以外の移行条件を設定しても良く、特別図柄変動が実行されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）に対して操作を行うことでステージ変更演出を実行可能に構成しても良い。この場合、選択可能なステージ種別を予め遊技者に報知するように構成し、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別を設けても良い。さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別のみ予め遊技者に報知しないように構成しても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。また、上述した通り、本第７制御例では、同一のモード種別においても、設定されているステージ種

別に応じて、異なる移行条件が規定されるように構成しており、具体的には、「ウサギステージ」の方が、「勇者ステージ」よりも移行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、設定されているステージ種別に基づいて、ステージ変更演出が実行された場合においてどの移行条件が成立したのかを予測する楽しみを向上させることができる。遊技環境データテーブル２２２ｆは、各遊技環境の内容が予め規定されているデータテーブルであって、遊技者によって遊技環境が選択された場合に、選択された遊技環境に対応するデータが読み出され、遊技環境格納エリア２２３ｕに格納される。

【１１７５】

さらに、固定モードが設定されている場合には、保留連が確定している状態において大当たり遊技終了後１回目の特別図柄変動が開始された場合の一部のみでステージ変更演出が実行されるように構成している。つまり、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行された場合には、大当たり当選を遊技者に報知することになる。よって、固定モードを選択した遊技者、即ち、ステージ変更演出が実行されないことを所望する遊技者に対しても、大当たり当選という特典を付与することを条件にステージ変更演出を実行することで演出効果を高めると共に、ステージ変更演出が実行されたことによる不快感を軽減させることができる。次に、図２９９（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２９９（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ（第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２）、従遊技状態格納エリア２２３ｇ、時短情報更新エリア２２３ｈ、討伐回数カウンタ２２３ｉ、残討伐数カウンタ２２３ｊ、特定数表示済フラグ２２３ｋ、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ、賞球数カウンタ２２３ｎ、保留連フラグ２２３ｏ、ラウンド数カウンタ２２３ｐ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑ、右打ちフラグ２２３ｒ、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓ、演出固定フラグ２２３ｔ、遊技環境格納エリア２２３ｕ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【１１７６】

入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、第１特別図柄に対応する４つのエリア（特図１用第１エリア～特図１用第４エリア）と、第２特別図柄に対応する１つのエリア（特図２用第１エリア）を有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報（入賞情報）により、特別図柄抽選が実行される前に入賞情報に基づく抽選結果等が音声ランプ制御装置１１３によって事前判別（先読み）される。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３２３のＳ３１１３参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別された場合に（図３２３のＳ３２０９：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいた入賞情報に含まれる特別図柄種別に対応する第１エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンド（入賞コマンド）は、主制御装置１１０の先読み処理（図３１１のＳ８０７参照）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図３１８参照）にて実行される外部出力処理（図３１８のＳ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。この入賞情報格納エリア２２３ａの各エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図３３４のＳ３１１４参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【１１７７】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される

特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第７制御例では第１特別図柄に関する入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる特別図柄変動の実行権利の保留記憶数を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する特図１保留の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【１１７８】

具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球（始動入賞）によって第１特別図柄抽選の実行権利の保留記憶数（特図１保留数）が加算された場合、又は、主制御装置１１０において第１特別図柄抽選が実行されて特図１保留数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）から、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図３２４のＳ３３０１参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図１保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図１保留数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【１１７９】

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

報でも良いし、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃは、上述した特別図柄１保留球カウンタ２２３ｂに対して、カウントする対象を保留球数コマンドに含まれる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に変更した点で相違しているものであり、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。本第７制御例では、特図２保留の上限数を１個としているため、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃが計測する値の上限数も１となる。

【１１８０】

この特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃによって計測された値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図２保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図２保留数を特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図２保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。さらに、本第７制御例では、時短状態における第２特別図柄の最終変動期間中において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを促すためのチャージ演出（図２８１（ａ）参照）を実行するように構成しており、このチャージ演出が実行されている際中に、特図２保留の上限数を示す保留球数コマンドを受信したことに基づいて、新たに特図２保留を獲得することができない状態であることを示すための表示態様（「チャージ完了」）を表示可能に構成している。つまり、保留球数コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの特図２保留数を表示するだけでは無く、実行中の演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように構成することで、様々な条件によって演出態様を切り替えることが可能となるため、演出効果を高めることができる。

【１１８１】

変動開始フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図３２３のＳ３２０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図３３４のＳ４３０２参照）。変動開始フラグ２２３ｃがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３２２参照）のコマンド出力処理（図３２２のＳ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図３２３のＳ３２０５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図３３４のＳ４３０７参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大

当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図３３４のＳ４３０９参照）。演出カウンタ２２３ｆは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図３２２参照）が実行される毎に更新される。第７制御例では、演出カウンタ２２３ｆとして、ループカウンタ（例えば、０～９９の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を複数（第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２等）有しており、各演出カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。

【１１８２】

具体的には、例えば、メイン処理（図３２２参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される複数演出の演出態様を同一タイミング（１回のメイン処理内）で決定する場合において、同一タイミングで決定される複数演出の演出態様が同期してしまい、多様な組合せで演出を実行することができないという不具合が発生することを抑制できる。従遊技状態格納エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第７制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第７制御例ではパチンコ機１０への電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（図３１７参照）にて状態コマンドが設定されるため（図３１７のＳ１７１２参照）、電源復旧後、直ちに従遊技状態格納エリア２２３ｇに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図３１９のＳ１９１７等参照）。

【１１８３】

時短情報更新エリア２２３ｈは、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件と、各時短終了条件に対する進捗状況（時短終了条件の対象となる遊技要素（例えば、特別図柄変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ｈに格納される情報（時短終了条件、及び、進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様が選択される。この時短情報更新エリア２２３ｈは、主制御装置１１０から設定される時短状態の内容に関する情報を含む時短設定情報コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図３１９のＳ１８０４）にてエンディング期間の終了タイミングと判別し（図３１９のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、時短終了条件を設定した場合に（図３１９のＳ１９１６）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための時短終了条件が設定される（図３２５のＳ３４１２参照）。そして、主制御装置１１０の時短更新処理（図３０８のＳ２２４参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を示すための残時短回数コマンドが設定され、その残時短回数コマンドを受信したと判別した場合に、受信した残時短回数コマンドに含まれる更新情報に対応させて時短情報更新エリア２２３ｈに含まれる各種情報が更新される。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態が時短状態であるか否かだけで無く、時短状態が設定されている場合において、残時短終了条件が成立するまでの残状況

を、時短終了条件毎に把握することが可能となる。

【１１８４】

この時短情報更新エリア２２３ｈ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｈには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり当選回数（Ｖ入賞装置６００の動作を開始した回数）に対応した情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。本第７制御例では、この時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている更新情報のうち、第２特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件に関する更新情報に基づいて時短状態中の主たる演出態様を決定するように構成している。本第７制御例では、時短状態中に、特別図柄抽選が所定回数実行された場合、或いは、実行された特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合に、時短状態が終了するように構成している。ここで、当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合には、当たり遊技を実行することで遊技者に特典が付与されると共に、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定され易くなるように構成している。一方で、特別図柄抽選が所定回数実行されたことに基づいて時短状態が終了した場合には、遊技者に特典を付与すること無く通常状態が設定されるように構成している。

【１１８５】

よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、当たり当選に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件が成立するまでの残期間に関する情報の提供を所望する。さらに、本第７制御例では、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件として、第１特別図柄変動回数と第２特別図柄変動回数とを合算した合算回数に基づいて成立する合算変動時短終了条件と、第２特別図柄変動回数のみに基づいて成立する特図２変動時短終了条件と、を有している。そして、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、合算変動時短終了条件よりも、特図２変動時短終了条件が成立し易くなるように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で当り当選しなかった場合には、特図２変動時短終了条件が最も成立し易くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、特図２変動時短終了条件に関する更新情報（主制御装置１１０にて更新される特図２カウンタ２０３ｔの値に関する情報）に基づいて、当たり当選すること無く時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出（カウントダウン演出）を実行することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの正確な残期間（時短状態中に実行可能な第２特別図柄変動の残回数）を分かり易く報知することができる。なお、本第７制御例では、上述した通り、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合に、最も成立し易い時短終了条件（特図２変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行される遊技内容によって、他の時短終了条件の方が成立し易い状況が発生した場合には、時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出に用いられる時短終了条件の種別を切り替えるように構成しても良いし、複数の時短終了条件のそれぞれに対して、各時短終了条件が成立するまでの残期間を報知可能な演出を実行するように構成しても良い。

【１１８６】

また、本第７制御例では、時短終了条件（特図２変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を示すカウントダウン演出として、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数を数値で示す演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数を数値以外の態様（例えば、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数が減算される毎に態様を異ならせるアニメーション）、即ち、遊技者に対して、時短状態が終了

するまでに実行可能な第２特別図柄抽選の回数を具体的では無く、抽象的に報知可能な態様で演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、特図２変動時短終了条件が成立するまでに要する第２特別図柄変動回数を異ならせた時短状態を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な特図２変動回数を予測させる楽しみを提供することができる。さらに、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第７制御例では、時短情報更新エリア２２３ｈに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納するように構成しても良い。

【１１８７】

討伐回数カウンタ２２３ｉは、大当たり遊技中に実行される討伐演出として設定される攻撃演出の回数（討伐回数）を管理するためのカウンタであって、討伐演出の演出態様を決定するための討伐演出態様決定処理（図３３０のＳ３８０３参照）において、「５」の値がセットされる（図３３０のＳ３９０７）。そして、討伐演出が実行される大当たり遊技にて新たなラウンド遊技を開始する場合に実行される初回大当たりラウンド中演出処理（図３３１のＳ３８０７参照）にて、カウンタの値が減算される（図３３１のＳ４００９）。この討伐回数カウンタ２２３ｉの値は、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンの数）を決定する際に参照される。また、設定されている討伐演出シナリオに基づいて、各ラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出態様を決定する際に参照される。なお、本第７制御例では、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず６ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成しており、その大当たり遊技中に討伐演出を実行するように構成している。そして、１ラウンド目のラウンド遊技期間中に今回実行される討伐演出の内容（残敵数、攻撃演出回数等）を告知し、２ラウンド目～６ラウンド目の各ラウンド遊技期間中に攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、討伐演出が実行される場合において、固定回数（５回）の攻撃演出が必ず実行されるように構成している。よって、討伐回数カウンタ２２３ｉには、初期値として「５」の値がセットされるように構成しているが、これに限ること無く、実行される討伐演出の内容に応じて、攻撃演出回数を異ならせるように構成しても良い。

【１１８８】

例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド遊技数を異ならせた大当たり遊技を実行可能に構成し、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を異ならせるように構成しても良い。この場合、少なくとも、大当たり遊技の種別として、ラウンド遊技数が標準ラウンド数（例えば、６ラウンド）となる標準大当たり遊技と、その標準大当たり遊技よりも多いラウンド遊技数（例えば、８ラウンド）となる特定大当たり遊技と、を実行可能に構成して、標準大当たり遊技が実行される場合よりも、特定大当たり遊技が実行される場合の方が、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加するように構成すると良い。さらに、標準大当たり遊技（６ラウンド大当たり遊技）よりも特定大当たり遊技（８ラウンド大当たり遊技）が実行される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成すると良い。具体的には、標準大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第１大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第２大当たり種別と、を設定可能に構成し、且つ、特定大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第３大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第４大当たり種別と、を設定可能に構成する。そして、標準大当たり遊技が実行され

る大当たりに当選した場合における第２大当たり種別の選択割合よりも、特定大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第４大当たり種別の選択割合の方が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加する程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、討伐演出にて多くの攻撃演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１１８９】

加えて、大当たり遊技のラウンド数が多い程、攻撃演出の実行回数を増加させ易くすることができるため、大当たり遊技中に多くの賞球数を獲得し得る場合の方が、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、複数の特典をまとめて提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本第７制御例では、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数に対応させて討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を決定するように構成しているが、これに限ること無く、実行されるラウンド遊技数を最大数として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を抽選で決定するように構成しても良い。この場合、何れのラウンド数が設定される大当たり遊技であっても、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合よりも、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合の方が、攻撃演出の回数として多くの回数が決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中に討伐演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技のラウンド数と、実行される攻撃演出の回数と、を把握しながら大当たり遊技終了後に実行される遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。なお、本第７制御例では、討伐演出が実行される大当たり遊技が実行される場合において、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）の遊技期間中に、今回実行される討伐演出の演出内容を遊技者に告知するための初期表示態様を表示し、残りのラウンド遊技の遊技期間を用いて複数回の攻撃演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、討伐演出の初期表示態様が表示されるラウンド遊技として、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）とは異なるラウンド遊技を設定可能に構成しても良い。

【１１９０】

具体的には、今回実行される大当たり遊技のラウンド数を管理する管理手段と、今回実行される討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を管理する管理手段と、を設け、今回実行される攻撃演出の回数分のラウンド数を確保可能な範囲にて、討伐演出の初期表示態様を表示するラウンド数を決定する手段を設けると良い。このように構成することで、大当たり遊技が開始されてから短時間で討伐演出が開始された方が（討伐演出の初期表示態様が表示された場合の方が）、より多くの攻撃演出が実行される可能性を高めることができるため、遊技者に対して、討伐演出の実行タイミングについても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。以上、説明をした例では、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数に応じて、討伐演出の演出結果を示唆可能な構成として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が多くなる程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くする例を示したが、これに限ること無く、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が少ない程、或いは、特定回数（例えば、３回）の攻撃演出が実行される程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くするように構成しても良い。また、討伐演出が実行される大当たり遊技にて少ないラウンド数が設定される場合の方が、多いラウンド数が設定される場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成しても良い。残討伐数カウンタ２２３ｊは、討伐演出にて実行される攻撃演出によって減算された敵数を計測するためのカウンタであって、討伐演出が実行される場合に、初期値として敵の総数に対応する値がセットされ、その後、攻撃演出が実行される毎に、実行された攻撃演出の演出結果に応じた値へと減算される。

【１１９１】

具体的には、通常状態にて実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニングコマンドを受信したと判別した場合（図３２９のＳ３８０１：Ｙｅｓ）に実行される討伐演出態様決定処理（図３３０のＳ３８０３参照）において、決定された敵総数に対応する値がセットされ（図３３０のＳ３９０２参照）、ラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間を示すためのインターバルコマンドを受信したと判別した場合（図３２９のＳ３８０８：Ｙｅｓ）に実行される初回インターバル中演出処理（図３３２のＳ３８０９）において、討伐演出シナリオの内容と、残討伐数カウンタ２２３ｊの値と、が一致するかの判別を実行する際に参照される（Ｓ４１０２）。ここで、本第７制御例では、討伐演出の演出態様をシナリオ管理している。具体的には、討伐演出の演出態様を決定する際に、今回の討伐演出にて討伐すべき敵の総数と、攻撃演出の実行回数と、各攻撃演出にて減少させることが可能な敵数（残討伐数）と、が規定された討伐演出シナリオとして、規定されている内容を異ならせた複数の討伐演出シナリオの中から１の討伐演出シナリオを決定可能に構成している。そして、攻撃演出の演出期間（ラウンド遊技期間）中に、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作を有効に判別可能な期間としてＳＷ有効時間を設定するように構成しており、そのＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合には、決定されている討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて、敵数を減少させる演出を実行するように構成している。一方で、ＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合には、ラウンド遊技期間中に敵数を減少させる演出が実行されないように構成している。

【１１９２】

つまり、ラウンド遊技期間終了時にて表示されている敵数は、ラウンド遊技中における演出ボタン２２ａへの操作の有無によって異なる。ここで、本第７制御例では、攻撃演出によって減少される敵数を残討伐数カウンタ２２３ｊの値で管理するように構成し、ラウンド遊技期間が終了し、インターバル期間が設定された時点における残討伐数カウンタ２２３ｊの値が、決定されている討伐演出シナリオの内容と一致しているかを判別し（図３３２のＳ４１０２）、一致していないと判別した場合は（図３３２のＳ４１０２：Ｎｏ）、インターバル期間を用いて敵数を減少させる演出（追加攻撃演出）を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作の有無に関わらず、決定されている討伐演出シナリオの内容に沿った内容で敵数の減少度合いを決定し易くすることができる。さらに、本第７制御例では、追加攻撃演出の演出態様として、表示されている敵数を、討伐演出シナリオに規定されている敵数まで減少させる基本演出態様に加え、今回の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するための特定数まで敵数を減少させる特殊演出態様を決定可能に構成している。具体的には、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、９９体）と、実際に表示されている敵数（例えば、３８５体）とが異なる場合であって、その差分（９９体～３８５体）の範囲内容に固有特定数（例えば、３３３体）が設定される場合の一部において、追加攻撃演出の演出態様として、敵数を特定数（例えば、３３３体）まで減少させる特殊演出態様を設定可能に構成している。つまり、攻撃演出が実行されるラウンド遊技期間において、演出ボタン２２ａを操作し、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、９９体）まで敵数を減少させなかった場合に、特殊演出態様による追加攻撃演出を実行することで、今回の討伐演出の演出結果をいち早く遊技者に報知可能に構成している。

【１１９３】

このように構成することで、討伐演出として実行される攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）するか否かによって、討伐演出の演出結果を把握し得るタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作するか否かを決定する楽しみを提供することができる。また、本第７制御例では、遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合において、演出ボタン２２ａを操作した場合よりも早いタイミングで討伐演出の演出結果を把握可能な演出態様（特殊演出態様）を決定可能に構成している。即ち、討伐演出において、敵数を０体まで減少させることを目的とした場合には選択すべき操作方法を選択しなかった場合に、敵数が０体まで減少するよりも前に討伐演出の演

出結果を把握可能な特定数（例えば、３３３体）を表示可能に構成している。よって、遊技者が目指す演出内容に対応させて演出ボタン２２ａへの操作方法を選択させることができるため、遊技者が選択する操作方法を偏り難くすることができる。なお、本第７制御例では、遊技者が選択した選択方法によって、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングを異ならせることが可能に構成している。そして、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングとして、１の操作方法で操作（演出ボタン２２ａを押下する操作）した場合よりも早いタイミングで報知可能な他の操作方法による操作（演出ボタン２２ａを押下しない操作）した場合には、操作方法だけで無く、表示されている敵数、及び、討伐演出シナリオに規定されている敵数に基づいて報知条件が成立した場合のみ、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを示すための演出態様として、残敵数が特定数（例えば、３３３体）となる追加攻撃演出が実行されるように構成している。

【１１９４】

つまり、報知条件が成立し得ない状態で演出ボタン２２ａを押下しない操作を実行した場合には、残敵数が特定数（例えば、３３３体）となる追加攻撃演出が実行されること無く、且つ、残敵数が討伐演出シナリオに規定されている敵数よりも多くなる追加攻撃演出が実行され得るように構成している。このように、いち早く実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知可能な操作方法を実行した場合には、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることが報知されない可能性があるため、遊技者に対して何れの操作方法を選択させるかをより楽しんで決定されることができる。なお、本第７制御例では、何れの操作方法によって演出ボタン２２ａを操作した場合であっても、遊技者に付与される特典（大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを事前に報知する特典）の内容が同一であって、その付与タイミングのみを異ならせているが、これに限ること無く、１の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、別の第１特典（例えば、獲得済みの特図保留内に当たり当選する特図保留があるか否かを事前に報知する特典）を付与可能に構成し、１の操作方法とは異なる他の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、第１特典とは異なる第２特典（例えば、大当たり遊技中に実行される残りのラウンド遊技数を事前に報知する特典）を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が選択した遊技方法に応じて、異なる特典を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して操作方法を選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に実行される討伐演出における攻撃演出中の演出ボタン２２ａへの操作方法に応じて付与可能な特典として第２特典（ラウンド遊技数の事前報知）を付与可能な例を示しているが、この場合、例えば、大当たり遊技中に実行されたラウンド遊技数が増加する毎に、残りのラウンド数が減少していくことから、第２特典が付与されるメリットが低くなる。

【１１９５】

よって、大当たり遊技中におけるラウンド遊技の進行状況に応じて、１回の討伐演出中において選択する操作方法を遊技者に切り替えさせることが可能となるため、よりメリットのある特典が付与されることを期待しながら討伐演出を注視する遊技者に対して、演出効果をより高めることができる。なお、本第７制御例では、何れの攻撃演出が実行された場合であっても、遊技者が操作方法を選択可能に構成しているが、これに限ること無く、演出ボタン２２ａへの操作方法を遊技者が選択することができない攻撃演出を実行可能に構成しても良く、例えば、ＳＷ有効時間が設定されない攻撃演出を実行することで、演出ボタン２２ａを押下するという操作方法を選択できなくしたり、ＳＷ有効時間として極めて短いＳＷ有効時間を設定することで、演出ボタン２２ａを押下し難くしたりする攻撃演出を実行可能に構成しても良い。さらに、本第７制御例では、演出ボタン２２ａに対する操作方法として、演出ボタン２２ａを押下する操作と、演出ボタン２２ａを押下しない操作と、の２種類から遊技者が選択する構成を用いているが、これに限ること無く、演出ボ

タン２２ａを所定期間内（例えば、１秒以内）に複数回（例えば、２回以上）操作する操作方法（所謂、連打操作）や、演出ボタン２２ａを所定期間（例えば、１秒間）継続して押下し続ける操作方法（所謂、長押し操作）を遊技者に選択可能に構成しても良い。また、このように複数の操作方法を遊技者に選択させる場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者が選択可能な操作方法と、各操作方法を選択した場合に付与可能な特典の内容と、を報知可能な表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が選択する操作方法を決定し易くすることができる。

【１１９６】

特定数表示済フラグ２２３ｋは、討伐演出の演出態様として、特定数を示す演出態様が表示されたことを示すためのフラグであって、特定数を示す演出態様が表示された場合にオンに設定される。本第７制御例では、討伐演出にて減少させる敵数として、特定条件が成立した場合に、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の討伐演出の演出結果を示すための特定数の敵数（例えば、３３３体）を表示可能に構成している。そして、特定数の敵数（例えば、３３３体）が表示された場合には、その表示態様によって討伐演出の演出結果が報知されるため、特定数の敵数が表示されてから討伐演出の演出結果が表示されるまでの残期間にて、特定数の敵数が表示されたことを示す専用の演出（祝福演出）が実行されるように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたことを特定数表示済フラグ２２３ｋの設定状況に基づいて判別可能に構成することで、特定数の敵数が表示された後も敵数を減少させる攻撃演出を継続した場合であっても、特定数が表示されたことに基づいて祝福演出を継続して実行することができる。なお、本第７制御例では、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定された後も、設定された討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて攻撃演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、攻撃演出が継続して実行されるように構成している。そして、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されている場合には、攻撃演出に加え、祝福演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、討伐演出における主となる演出内容（攻撃演出の演出態様）を共通化し、特定数の敵数が表示された場合のみ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素の一部（例えば、表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンや、副表示領域Ｄｓに表示されるコメント等）を用いて、特定数の敵数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するように構成している。

【１１９７】

このように構成することで、特定数の敵数が表示された場合に、攻撃演出の代わりに特別な演出を実行可能に構成した場合に比べて、討伐演出を実行するための処理負荷を軽減できると共に、討伐演出に用いる演出データを削減することができる。ここで、本第７制御例では、討伐演出が実行される場合において、特定数の敵数が表示されるか否かが、討伐演出中に実行される攻撃演出における遊技者による演出ボタン２２ａへの操作内容に応じて決定されるように構成している。さらに、設定されている討伐演出シナリオの内容と、実際に表示されている敵数（残敵数）と、によって、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングが異なるように構成している。より具体的には、２ラウンド目のラウンド遊技中に実行される１回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、２ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなり、４ラウンド目のラウンド遊技中に実行される３回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、２ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなる。また、固有特定数は、大当たり当選した際に表示された第３図柄に含まれる数値に基づいて、討伐演出が実行される毎に決定されるように構成しており、１桁の敵数（例えば、１体）から３桁の敵数（例えば、９９９体）までの範囲の中から、固有特定数を幅広く決定可能に構成しているため、特定数の敵数を表示させることが可能なインターバル期間を、大当たり遊技毎に

異ならせることができる。このように構成することで、討伐演出の演出内容が単調となることを抑制し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１１９８】

しかしながら、固有特定数が表示され得るタイミングを異ならせることが可能とし、且つ、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作方法に応じて、固有特定数が表示されるか否かが決定されるように構成することで、固有特定数が表示されてからの討伐演出の残期間が異なるため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、各残期間に応じた専用演出データを用意する必要があり、演出データの容量が増加してしまうという問題があった。さらに、討伐演出を実行する際に決定される演出内容に基づいて、固有特定数が表示され得るタイミング（インターバル期間）を特定した場合であっても、遊技者が行う演出ボタン２２ａへの操作内容に応じて、実際に固有特定数が表示されるか否かが異なるため、固有特定数が表示されることを前提として演出データを予め設定しておくことが出来ず、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、演出データを設定する処理が煩雑になってしまうという問題があった。これに対して、本第７制御例では、固有特定数が表示された場合であっても、固有特定数が表示されなかった場合と同様に攻撃演出を継続して実行するように構成しているため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行する場合に比べて、討伐演出に関する演出データの容量を削減することができる。また、継続して攻撃演出が実行され、表示されている敵の総数が、特定数よりも減少した場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面の一部領域を用いて、固有特定数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するため、遊技者に対して固有特定数が表示されたことを遡って把握させ易くすることができる。

【１１９９】

ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍは、遊技者に有利となる遊技状態が継続している期間（ラッシュ期間）を計測するためのカウンタであって、ラッシュ期間を表示する際にカウンタの値が参照される。本第７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定された場合に、高確率で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、再度時短状態が設定されるように構成している。さらに、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が決定され易くなるように構成し、且つ、小当たり遊技が実行されてから遊技球がＶ入賞し得る状態へと遷移するまでの期間も短くなるように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技回数を増加させ易くするように構成している。そして、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数（単位時間当たりにおいて獲得した賞球数）を、ラッシュ期間の計測期間を示すための表示態様と合わせて表示する（図２８１（ａ）参照）ことで、ラッシュ期間が継続した場合における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くするように構成している。このように構成することで、単位時間当たりに獲得可能な賞球数を増加させるために、ラッシュ期間中に実行する遊技の内容を遊技者に決定させることができる。具体的には、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定された場合に「１」の値がセットされる（図３２５のＳ３４１４参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３において定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図３２２参照）において、演出更新処理（図３３７のＳ３１１２参照）が実行された場合に、カウンタ値が１加算（更新）される（図３３７のＳ４６０４）。そして、加算後のラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を示すための表示用コマンドが設定される（図３３７のＳ４６０５）。

【１２００】

図３３７のＳ４６０５の処理にて設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３２２参照）にて１ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）よって、表示制御装置１１４へと出力され、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示させる演出態様（表示データ等）を決定し。決定した

表示データに応じた演出態様で時短状態（ラッシュ期間）表示される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図２保留が存在しないと判別した場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図３２５のＳ３２１２参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図３２５のＳ３４０２：Ｙｅｓ）、特図２保留の有無が判別され（図３２５のＳ３４０５参照）、特図２保留が無いと判別した場合にラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされる（図３２５のＳ３４０６参照）。ここで、本第７制御例では、時短状態が終了し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（１回）実行可能に構成しており、その第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間が遊技者に有利なラッシュ期間となる。つまり、遊技状態として遊技者に有利な時短状態が設定されている期間に、通常状態が設定されている期間の一部を加えた期間が、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間（ラッシュ期間）となるように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングと、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間が終了するタイミングと、を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【１２０１】

賞球数カウンタ２２３ｎは、少なくとも、ラッシュ期間（大当たり遊技、時短状態）中に獲得した賞球数を保持するためのカウンタであって、ラッシュ期間中において賞球が付与される場合に、付与された賞球数に対応する値が加算される（図３２３のＳ３２１７参照）。そして、ラッシュ期間中において第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域Ｄｍ６に表示するポイント表示態様を決定する際にカウンタの値が参照される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図２保留が存在しないと判別した場合に、賞球数カウンタ２２３ｎの値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図３２５のＳ３２１２参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図３２５のＳ３４０２：Ｙｅｓ）、特図２保留の有無が判別され（図３２５のＳ３４０５参照）、特図２保留が無いと判別した場合に賞球数カウンタ２２３ｎの値がクリアされる（図３２５のＳ３４０７参照）。このように構成することで、ラッシュ期間中（時短状態、大当たり遊技状態、時短状態中に獲得した特図２保留が消化される通常状態（引き戻し遊技状態）を含む継続期間中）に獲得した賞球数のみを累積することができる。

【１２０２】

なお、本第７制御例では、最初に時短状態が設定された時点でラッシュ期間を計測するためのラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットするように構成し、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上である場合に受信した賞球数コマンドに基づいて賞球数カウンタ２２３ｎの値を加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される毎に賞球数カウンタ２２３ｎの値を加算可能に構成し、時短状態が設定される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に獲得した賞球数も含めてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を累積するように構成しても良い。このように、特定期間（ラッシュ期間）が継続する時間の長さを示すための表示態様（表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示）と、その特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示態様）と、を表示可能な構成において、特定期間よりも前の期間（特定期間の設定契機となる大当たり遊技の実行期間）に獲得した賞球数も含めて、特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示態様）を表示可能に構成することで、特定期間中に獲得した賞球数を、実際に特定期間中に獲得した賞球数よりも遊技者に多く見せることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合、実際に遊技者に提供される（提供されている）賞球数に対応する表示態様が表示領域Ｄｍ６に表示されることから、表示領域Ｄｍ６に表示される表示態様（ポイント表示態様）と、実際に獲得した賞球数との大きな誤差が生じること

が無いため、表示領域Ｄｍ６に表示されたポイント表示態様に対して遊技者に違和感を与えることが無い。

【１２０３】

なお、本第７制御例では、最初に時短状態が設定されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍを用いて計測可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍを用いて計測可能に構成しても良い。この場合、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行される場合に、実行される大当たり遊技の種別（大当たり種別）に関わらず、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットし、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合には、その時点でラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値をクリアし、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、継続してラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新するように構成すれば良い。さらに、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新している期間であっても、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されている期間（初回大当たり遊技期間）は、経過時間を表示しないように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合、即ち、ラッシュ遊技に突入しない場合において、無用に経過時間が表示されてしまうことを抑制することができる。このように、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新している期間であっても、第３図柄表示装置８１の表示画面に経過期間を示す表示態様（継続期間表示）を表示しない制御を、上述した初回大当たり遊技期間以外に用いても良く、例えば、ラッシュ期間中において、当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）したことを示す表示態様が表示される期間や、小当たり遊技中において遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される期間といった、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技内容（遊技結果）を報知する必要がある期間は、継続期間表示を非表示にする制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を表示するための表示領域を拡げることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１２０４】

また、同様の目的を達成するために、継続期間表示の表示態様を非表示にする制御では無く、継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ６の大きさを縮小したり、表示領域Ｄｍ６が形成される位置を異ならせたりすることで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を示す表示態様を、遊技者に分かり易く表示するように構成しても良い。加えて、本第７制御例では、ラッシュ期間が設定されている間は、継続してラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラッシュ期間中において、遊技者が遊技を中断している中断期間、具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面にデモ画面が表示されている期間は、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新せず、再度遊技が開始された場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新する処理を再開させるように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、実際に遊技者が遊技を行っている期間のみを累積して継続期間表示として表示することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くすることができる。さらに、ラッシュ期間のうち、遊技者が遊技を進行させられない期間、具体的には、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの第１待機期間（図柄確定期間）や、小当たり遊技が実行されてから、Ｖ入賞可能となるまでの第２待機期間（小当たり遊技のオープニング期間）や、Ｖ入賞してから小当たり遊技が終了するまでの第３待機期間（小当たり遊技のエンディング期間）といった期間も、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が更新されない制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、遊技者が積極的に遊技を進めることが可能な期間であって、実際に遊技者が遊技を行っている経過期間のみラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍによって計測することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を、精度を高めて遊技者に提供することができる。

【１２０５】
保留連フラグ２２３ｏは、保留連演出が実行されたことを示すためのフラグであって、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合にオンに設定される。保留連演出とは、大当たり遊技中に実行される遊技者に有利な特典が付与されることを示すための演出であって、大当たり遊技の最終ラウンドが実行される時点で獲得済みの特図２保留の中に、当たり当選を示す入賞情報が含まれているかを先読みし、当たり当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合（当たり特図２保留を有していると判別した場合）の一部において実行される演出である。つまり、保留連演出を実行することにより、大当たり遊技が実行されている期間において、次の大当たり遊技を実行させるための実行契機（小当たり当選）が成立することを遊技者に事前に報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が短い場合であっても、安心して遊技者に遊技を行わせることができる。本第７制御例では、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、保留連演出が実行されていない場合に比べて、当たり特図２保留を有している状態で保留連演出が実行され易くなるように構成している。具体的には、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていない場合では、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されると判別した場合（図３２８のＳ３７０１：Ｙｅｓ）に、当たり保留（当たり特図２保留）があるかを判別し（図３２８のＳ３７０３参照）、当たり保留があると判別した場合（図３２８のＳ３７０３：Ｙｅｓ）、即ち、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合は、保留連演出を実行するか否かの実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に（図３２８のＳ３７０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ３７０９参照）、その後、保留連演出の実行を決定する（図３２８のＳ３７０５参照）ように構成している。一方、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合（図３２８のＳ３７０４：Ｙｅｓ）は、実行抽選を行うこと無く、保留連演出の実行を決定する（図３２８のＳ３７０５参照）ように構成している。

【１２０６】
つまり、保留連演出が実行された場合には、その後、保留連演出の実行権利を獲得している状態では、必ず、保留連演出が実行されるように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続して実行させたい遊技者に対して、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されるように、時短状態中において積極的に右打ち遊技を行わせることができる。ここで、本第７制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、変動時間として極めて短い変動時間（１秒）で第２特別図柄抽選を３回実行可能に構成している。そして、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、最大で１個獲得可能に構成している。さらに、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されるタイミングで獲得している特図２保留に含まれる入賞情報を先読みし、先読み結果として、特図２保留に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報が含まれていると判別した場合に、その大当たり遊技の最終ラウンドを用いて、獲得している特図２保留を用いた第２特別図柄抽選で当り当選することを示すための保留連演出（図２８４（ｂ）参照）を実行可能に構成している。この場合、特図２保留の最大獲得数が１個である本第７制御例では、大当たり遊技終了後に実行される第２特別図柄抽選で当り当選することが保留連演出によって報知されることになる。つまり、大当たり遊技が終了してから１秒後に小当たりに当選することを遊技者が把握することになる。本第７制御例では、大当たり遊技中は通常状態が設定され、且つ、時短状態において小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されることから、保留連演出が実行された大当たり遊技が終了した後は、時短状態が継続する期間が１秒となる。よって、通常状態である大当たり遊技の終了直前に普通図柄抽選が実行された場合には、通常状態中に実行された普通図柄抽選の結果が表示されるまでに時間を費やしてしまうことから、時短状態中に新たな特図２保留を獲得することが困難であると遊技者が予測してしまい大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。

【１２０７】

また、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されてから右打ち遊技を行う場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球がスルーゲート６７を通過するまでに最短でも所定期間（０．５秒）要するため、スルーゲート６７を通過した直後に時短状態中における普通図柄抽選が実行された場合であっても、普図当たり遊技が実行されるまでに通常状態が設定されてしまい、新たな特図２保留を獲得することが困難となるため、大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。これに対して、本第７制御例では、上述した通り、保留連演出が実行された後は、保留連演出の実行権利を獲得した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を継続して実行させようとする遊技者に対して、短時間の時短状態中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させようと意欲的に右打ち遊技を行わせることができるため、遊技の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第７制御例では、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、保留連演出を実行可能な条件（獲得済みの特図２保留内に当たり当選を示す特図２保留が含まれている場合に成立する条件）が成立した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている場合の方が、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていない場合よりも保留連演出が実行される確率が高確率となるように構成すれば良い。

【１２０８】

また、本第７制御例では、保留連演出が実行された場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定しているが、これに限ること無く、他の条件で保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する処理を実行可能に構成しても良い。例えば、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積が特定数（例えば、１００００個）を超えた場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定可能としても良いし、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積値を示すための表示態様（図２８４（ａ）の表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示の表示態様）として特定の表示態様が表示されている期間、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する構成を用いても良い。さらに、ラッシュ状態が継続する期間（ラッシュ継続期間）の長さに基づいて保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する構成を用いても良い。この場合、ラッシュ継続期間が所定期間（例えば、１００秒）を超えた場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良いし、ラッシュ継続期間が所定範囲である場合のみ保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良い。加えて、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の実行回数の累積値を計測する計測手段を設け、ラッシュ継続期間にて実行された第２特別図柄抽選の回数が所定回数を超えた場合に、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定しても良いし、保留連フラグ２２３ｏがオフの状態において実行される第２特別図柄抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の実行契機となる第２特別図柄抽選（小当たり当選する特図２抽選）が、時短状態が設定されてから何回目の特図２抽選かを判別可能な判別手段を設け、その判別手段によって、１回目の特図２抽選（時短状態が設定されてから最初に実行された特図２抽選）と判別された場合よりも、３回目の特図２抽選（時短状態の最終変動となる特図２抽選）と判別された場合の方が、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定され易くなるように構成しても良い。

【１２０９】

また、本第７制御例では、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するための条件が成立した場合に、必ず保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するための条件が成立した場合に、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するか否かを決定可能な抽選手段を設け、抽選手段による抽選の結果、オンに設定すると判別した場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良い。このように構成することで、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態であるか否かを、遊技状況に基づいて遊技者に予測させ難くすることができる。よって、保留連演出が実行されなかったにも関わらず、保留連演出の対象となる特図２保留に基づく第２特別図柄抽選で小当たり当選するといった意外性のある遊技を提供す

ることができる。ラウンド数カウンタ２２３ｐは、大当たり遊技のラウンド数を計測するためのカウンタであって、新たなラウンド遊技が実行される場合にカウンタ値が更新され、更新後のカウンタ値を示す表示態様が表示領域Ｄｍ５に表示される。このように構成することで、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。ここで、本第７制御例では、上述した保留連演出が実行された場合において、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで次に実行される大当たり遊技のラウンド数を表示領域Ｄｍ５に表示可能に構成している。

【１２１０】

つまり、通常であれば、大当たり遊技の終了タイミングにてラウンド数カウンタ２２３ｐの値をクリアする処理（図３２７のＳ３６１２参照）を実行するのに対して、保留連演出が実行される場合には（図３２７のＳ３６１１：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値をクリアする処理がスキップされるように構成し、保留連演出の対象となる当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数として、前回の大当たり遊技にて計測されたラウンド数カウンタ２２３ｐの値に加算されたラウンド数が表示領域Ｄｍ５に表示される。このように構成することで、保留連演出が連続すればするほど、表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数が増加していくため、保留連演出を連続させた遊技者に対して、付加価値を提供することができる。また、本第７制御例では、表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数が、１回の大当たり遊技にて実行可能な最大ラウンド数よりも大きくなった場合に、特殊演出（図２８６参照）を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続させた遊技者に対してより付加価値を付与することができる。ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑは、演出ボタン２２ａが有効として判別される操作有効期間を計測するためのカウンタあって、遊技者に対して演出ボタン２２ａを操作させることで演出態様を可変可能な操作演出が実行される場合に、操作有効期間をセットするタイミングを規定した演出シナリオが設定され、設定されている演出シナリオに基づいて操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合に、予め定められた操作有効期間の長さに対応した値がセットされる。

【１２１１】

ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑにセットされた値は、１ミリ秒周期で実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３２２参照）にて実行される演出更新処理（図３３７のＳ３１１２参照）によって減算される（図３３７のＳ４６０７参照）。そして、減算されたＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値に対応した表示態様を示すための表示用コマンドが設定される（図３３７のＳ４６０８参照）。ここで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３２２参照）にて実行されるコマンド出力処理（図３２２のＳ３１０２）によって表示制御装置１１４へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に、操作有効期間の残時間を示すためのタイムゲージｇａ１（図２７４（ｂ）参照）を、表示態様を可変させて表示される。右打ちフラグ２２３ｒは、遊技者に対して右打ち遊技を実行させる遊技状態（当たり遊技状態、時短状態）が設定されたことを示すためのフラグであって、主制御装置１１０から右打ち遊技を実行させる遊技状態が設定されたことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。そして、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドが出力された場合にオフに設定される。この右打ちフラグ２２３ｒがオンに設定されている状態では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示領域Ｄｍ４に「右打ち」の案内表示が実行される。Ｖ入賞済フラグ２２３ｓは、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過したこと（Ｖ入賞したこと）を示すためのフラグであって、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過した場合にオンに設定される（図３３３のＳ４２１３参照）。そして、小当たり遊技が開始されてから所定期間（４秒）が経過したと判別された場合に（図３３８のＳ４７０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓの設定状況が判別され（図３３８のＳ４７０２参照）、オンに設定されていると判別した場合（図３３８のＳ４７０２：Ｙｅｓ）に、Ｖ入賞したことを示すための表示用Ｖ演出コマンド

を設定し（図３３８のＳ４７０３参照）、その後、オフに設定される（図３３８のＳ４７０４参照）。

【１２１２】

本第７制御例では、小当たり遊技が開始されると、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様として特定期間（４秒間）の遊技案内報知を繰り返し実行可能に構成している（図２７９（ａ）参照）。そして、最初の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの４秒間）中も、Ｖ入賞可能に構成している。具体的には、小当たり遊技が開始されてから２秒間の間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されないオープニング期間が設定され、オープニング期間の終了後、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されるラウンド遊技が実行される。そして、ラウンド遊技が開始されてから０．５秒後から切替部材６５０ｈが作動し（図２６９（ａ）参照）、特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球可能（Ｖ入賞可能）となるように構成している。つまり、本第７制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されてから初回の遊技案内報知が終了するまでの間に、遊技球をＶ入賞させることが可能となるように構成することで、小当たり遊技が開始されてからＶ入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くしているため、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第７制御例では、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞したタイミングに応じて、遊技球がＶ入賞したことを遊技者に報知するためのＶ演出の実行タイミングを異ならせるように構成している。具体的には、初回の遊技案内報知が実行されている間に遊技球がＶ入賞した場合には、初回の遊技案内報知が終了した後にＶ演出を実行し、初回の遊技案内報知が終了した後（２回目以降の遊技案内報知が実行されている間）に遊技球がＶ入賞した場合には、Ｖ入賞タイミングに合わせてＶ演出を実行するように構成している。

【１２１３】

このように構成することで、初回の遊技案内報知が実行されている間に、遊技球がＶ入賞した場合であっても、初回の遊技案内報知が途中で終了してしまうことを防ぐことができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、初回の遊技案内報知が終了した後に遊技球をＶ入賞させた場合には、即座にＶ演出を実行することができるため、小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させることができたことを確実に報知することができる。なお、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技の遊技期間（遊技球をＶ入賞させることが可能な期間）が、初回の遊技案内報知が終了するタイミングよりも長く継続するように構成している。つまり、初回の遊技案内報知が終了した後に、右打ち遊技を行ったとしても、遊技球をＶ入賞させることができるように構成している。このように構成することで、熟練の遊技者に対しては、小当たり遊技が開始された直後から右打ち遊技を行わせ、短時間でＶ入賞を目指す遊技を行わせることができると共に、初心者の遊技者に対しては、遊技案内報知によって報知される小当たり遊技中の遊技方法を理解させた上で右打ち遊技を行わせてもＶ入賞を目指す遊技を行わせることができる。よって、遊技者の熟練度に応じた遊技を適正に行わせることができる。さらに、本第７制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が最短で小当たり遊技を終了させた場合の経過時間（最短小当たり遊技時間）が、初回の遊技案内報知が実行される期間（４秒間）よりも長くなるように構成している。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技の終了条件が成立する入賞数（１０個）の遊技球が第２可変入賞装置６５０へと入賞するまでに要する期間が、最短でも５秒となるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を実行し、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させる状況が発生したとしても、初回の遊技案内報知が終了するまでに、小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１２１４】

演出固定フラグ２２３ｔは、パチンコ機１０の演出モードとして、固定モードが設定されていることを示すためのフラグであって、固定モードが設定された場合にオンに設定される。遊技環境格納エリア２２３ｕは、遊技者が選択した遊技環境に関する情報を一時的に格納するための記憶領域であって、遊技環境データテーブル２２２ｆを参照して選択された各遊技環境の内容を示すための情報が格納される。

【１２１５】

＜第７制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３０３から図３２０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第７制御例では、上述した通り、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第２可変入賞装置６５０内に配設された特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３に遊技球を通過（Ｖ入賞）させることにより、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第２特別図柄抽選を、第１特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選の方が、大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）が実行され易くなるように構成している。

【１２１６】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第１特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数（３回）の第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行権利を所定個数（１個）を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（１回）実行させることができるように構成している。このように構成された第７制御例におけるパチンコ機１０では、初期状態である通常状態において、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第１特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態（初期状態）が設定される場合であっても、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図３０３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保

存する。
【１２１７】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では６５５３６）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、６５５３５，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）、始動入賞処理（Ｓ１０５）の詳細は、図３０４～図３１１を参照して後述する。
【１２１８】
始動入賞処理（Ｓ１０５）を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の詳細は、図３１２および図３１３を参照して後述する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を実行した後は、Ｖ入口通過処理を実行し（Ｓ１０８）、その後、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）を実行する。ここで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８）、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）の詳細については図３１４及び図３１５を参照して後述する。Ｖ通過処理（Ｓ１０９）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ１１０）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図３０４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図３０４は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４参照）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４参照）について説明する。
【１２１９】
この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）で

あれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行いＳ２０９の処理へ移行する。

【１２２０】

なお、本第７制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、１個を上限に獲得可能に構成しているため、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、１個の特図２保留に関するデータ（各カウンタ値）を格納するための保留第１エリアのみを有しているが、特図２保留を１個よりも多い個数（例えば、４個）獲得可能に構成した場合であれば、特図２保留を獲得可能な個数に応じた数の保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を設ければ良く、この場合、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトすれば良い。一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１１）。Ｓ２１１の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１１：Ｎｏ）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１１の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１２）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１３）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【１２２１】

Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１４）、処理をＳ２０９の処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１４の処理後に実行されるＳ２０９の処理では、特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０９）、次いで、特別図柄

変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２１０）、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）の詳細については図３０５及び図３０６を参照して後述する。Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１５）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１６の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１６の処理を実行する毎に更新（減算）される。

【１２２２】

一方、Ｓ２１５の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１６の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別として大当たりＡ～大当たりＣのいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて小当たり種別として小当たりＡ～小当たりＣのいずれかが決定される。尚、本第７制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たりＡが設定された大当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢが設定された大当たりである場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣが設定された大当たりである場合には、緑色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりＡが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＢが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＣが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【１２２３】

つまり、第１図柄表示装置３７は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第７制御例では、上述した通り、第１図柄表示装置３７に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各ＬＥＤの点灯態様）を組み合わせて特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第１図柄表示装置３７では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各ＬＥＤを点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各ＬＥＤを点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。

このように構成することで、第１図柄表示装置３７の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第３図柄変動に基づく変動演出が実行される第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第７制御例では、第１図柄表示装置３７に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有するＬＥＤの点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数のＬＥＤを設け、点灯させるＬＥＤの組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

【１２２４】

Ｓ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１９）、時短カウンタ２０３ｈの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２２０）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１８の処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（Ｓ２２２）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２２３）、その後、時短更新処理を実行し（Ｓ２２４）、上述したＳ２２１の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２２２：Ｎｏ）、Ｓ２２３の処理をスキップして時短更新処理を実行し（Ｓ２２４）、Ｓ２２１の処理へ移行する。なお、Ｓ２２３の処理において実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）の詳細な内容については、図３０８を参照して後述し、Ｓ２２４の処理において実行される時短更新処理（Ｓ２２４）の詳細な内容については、図３０９を参照して後述する。

【１２２５】

Ｓ２２１の処理によって設定される特図確定コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図３１８のＳ１８０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第３図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機１０への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置１１３側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第３図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図３０５を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）の処理内容について説明をする。図３０５は、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。

【１２２６】

特別図柄判定処理（Ｓ２０９）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３０６）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（Ｓ３０６：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３０７）、取得した当たり種別カ

ウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３０６の処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（Ｓ３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図３０６を参照して、特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）について説明する。図３０６はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）では、まず、特別図柄判定処理（図３０５のＳ２０９参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。

【１２２７】

Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ４０４）。そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図３１８のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図３１８）の外部出力処理（図３１８のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【１２２８】

一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ４０９）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ４０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（Ｓ４１０）。そして、上述したＳ４０３の処理へ移行する。また、Ｓ４０９の処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（Ｓ４０９：Ｎｏ）、Ｓ４１０の処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。次に、図３０７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）について説明する。図３０７は、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）は、タイマ割込処理（図３０３参照）の特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されると第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成さ

れている。なお、詳細は後述するが本第７制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。

【１２２９】

このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（２種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ５０１）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ５０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（６ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＢ（６ラウンド時短無大当たり）であると判別する。このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、本第７制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図３０７に戻り、説明を続ける。Ｓ５０２の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ５０３）、小当たり開始フラグ２０３ｎと小当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定する（Ｓ５０４）。その後、本処理を終了する。

【１２３０】

次に、図３０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短更新処理（Ｓ２２４）について説明する。図３０８は、時短更新処理（Ｓ２２４）を示したフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ２２４）は、タイマ割込処理（図３０３参照）の特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理（Ｓ２２４）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ６０１）。Ｓ６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０２）、Ｓ６０３の処理へ移行する。Ｓ６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図３１８参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５）、小当たりカウンタ２０３ｓおよび特図２カウンタ２０３ｔの値を０に設定する（Ｓ６０６）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７）、本処理を終了する。

【１２３１】

一方、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６０４：Ｎｏ）、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動

）であるかを判別し（Ｓ６０８）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｔの値を１減算し（Ｓ６０９）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６１０）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であるかを判別する（Ｓ６１１）。Ｓ６１１の処理において、特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１２）、時短カウンタ２０３ｈおよび小当たりカウンタ２０３ｓの値を０に設定する（Ｓ６１３）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６１４）、本処理を終了する。また、Ｓ６０８の処理において、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）では無いと判別した場合（Ｓ６０８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１１の処理において、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６１１：Ｎｏ）は、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６１５）、本処理を終了する。次に、図３０９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）について説明する。図３０９は、小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）は、タイマ割込処理（図３０３参照）の特別図柄変動処理（図３０４のＳ１０４参照）の時短更新処理（図３０８のＳ２２４参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【１２３２】

小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）では、まず、小当たり当選したかを判別し（Ｓ７０１）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１の処理において、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算し（Ｓ７０２）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３）。Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、および特図２カウンタ２０３ｔの値を０に設定する（Ｓ７０５）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したＳ７０４～Ｓ７０６の処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第７制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

【１２３３】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第７制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短更新処理（図３０８参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり時短更新処理（図３０９参照）により判別されるように構成してい

る。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【１２３４】

なお、本第７制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図３１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３０３参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図３１０は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４は最大４個、第２入球口６４０は最大１個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図３１０のＳ１０５）について説明する。

【１２３５】

始動入賞処理（Ｓ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ８０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ８０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ８０３）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ８０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０５）。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ８０６）、先読み処理を実行し（Ｓ８０７）、Ｓ８０８の処理へ移行する。また、Ｓ８０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ８０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ８０８の処理へ移行する。次に、Ｓ８０８～Ｓ８１４までの各処理については、Ｓ８０１～Ｓ８０７までの各処理で実行された第１始

動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【１２３６】

先読み処理（Ｓ８０７，Ｓ８１４）については、図３１１を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【１２３７】

上述した通り、本制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ８１３）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ８０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ８０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ８１３）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図３１１を参照して、始動入賞処理（図３１０のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ８０７）について説明する。図３１１は、この先読み処理（Ｓ８０７）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ８０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ９０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

【１２３８】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ９０２）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ９０２：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に

基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０３）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ９０２の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ９０２：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ９０４）、Ｓ９０４の当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０５，Ｓ９０６）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ９０３，Ｓ９０５或いはＳ９０６の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ９０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図３１８参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【１２３９】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【１２４０】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機

１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図３１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図３１２は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【１２４１】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ１１０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４）。Ｓ１１０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５）。つまり、Ｓ１１０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０６）。Ｓ１１０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７）。

【１２４２】

次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ１１０８）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃの当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃの当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。Ｓ１１１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１２）、Ｓ１１１４の処理へ移行する。一方、Ｓ１１１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１３）、Ｓ１１１４の処理へ移行する。Ｓ１１１４の

処理では、普通図柄の変動時間を３秒に設定し本処理を終了する。なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【１２４３】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１５の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６）。Ｓ１１１６の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１２、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ１１１６の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１２の処理、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【１２４４】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１１８）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１２０）、Ｓ１１２１の処理へ移行する。一方、Ｓ１１１８の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１１９）、Ｓ１１２１の処理へ移行する。Ｓ１１２１の処理では、Ｓ１１１９、或いはＳ１１２０の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。次に、本制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ１１０８～Ｓ１１１１の処

理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【１２４５】

即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【１２４６】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（Ｓ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図３１３を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容について説明をする。図３１３は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（Ｓ１１１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【１２４７】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄

始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３）。Ｓ１２０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（Ｓ１２０５）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ１２０６）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第２当たり乱数カウンタＣ４を、第２当たり乱数テーブル２０２ｃを参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【１２４８】

次に、図３１４、及び図３１５を参照して、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８）、及び、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）の内容について説明をする。図３１４、及び図３１５に示したＶ入口通過処理（Ｓ１０８）、及び、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）は、上述した制御例に記載したＶ入口通過処理、及び、Ｖ通過処理と同一の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図３１６を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図３１６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図３１７を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３１７は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【１２４９】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図３１７）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれ

ば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１５へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１５へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１２５０】

Ｓ１７１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【１２５１】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、時短中カウンタの値を読み出し（Ｓ１７１１）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定し（Ｓ１７１２）、流路ソレノイドをオフに設定し（Ｓ１７１３）、割込みを許可し（Ｓ１７１４）、後述するメイン処理に移行する。次に、図３１８を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３１８は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図３１８参照）においては、まず、タイマ割込処理の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部

出力処理（Ｓ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１２５２】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図３１９を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理（Ｓ１８０５）を実行し、Ｓ１８０６の処理へ移行する。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図３１２参照）のＳ１１２１の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１１１９の処理、Ｓ１１２０の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【１２５３】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図３０６のＳ２１０参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり

図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【１２５４】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。

【１２５５】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【１２５６】

また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３１６のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が

実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図３１７，Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【１２５７】

次に、図３１９を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容について説明をする。図３１９は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図３１８参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。なお、詳細な内容は、上述した各制御例と同一であるため、詳細な説明は省略する。本第７制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別選択テーブル２０２ｂを用いて大当たり種別を決定する処理を実行し、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、Ｓ１９１２の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第７制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのでは無く、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無（特定領域（Ｖゲート６５０ｅ３）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。具体的には、大当たり制御処理（図３１９のＳ１８０４参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中に実行された遊技内容を判別し、その判別結果に基づいて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良く、特に大当たり遊技中に実行される遊技の結果に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０においては、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利な遊技状態となる場合に、それ以外の場合よりもエンディング期間の長さが長くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。

【１２５８】

また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、１ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、Ｖ入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、２ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、当選した大当

たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たりに当選した場合には１７秒、通常大当たりに当選した場合には１５秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にＶ入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。

【１２５９】

一方、Ｓ１９１１の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９１１：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９１３）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１９１３の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１９１４）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２ｅを用いて対応する時短終了条件を設定し（Ｓ１９１５）、Ｓ１９１５の処理によって設定された設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ１９１６）、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１７）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１９１８）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９１９）、本処理を終了する。次に、図３２０を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０５）の処理内容について説明をする。図３２０は小当たり制御処理（Ｓ１８０５）の処理内容を示したフローチャートである。なお、本第７制御例で実行される小当たり制御処理（Ｓ１８０５）は、上述した各制御例における小当たり制御処理と同一であり、その詳細な説明を省略する。

【１２６０】

＜第７制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３２１から図３４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図３２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３２１は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ３００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ３１１８の電源断処理（図３２２参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ３００２）。図３２２を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図３２２のＳ３１１５参照）、Ｓ３１１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ３１１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ３００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ３００３）。

【１２６１】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ３００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「

５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ３００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ３００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ３００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ３００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ３１１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ３００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１２６２】

Ｓ３００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ３００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ３００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ３００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ３００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ３００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１２６３】

Ｓ３００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ３００８）。電源断フラグはＳ３１１８の電源断処理の実行時にオンされる（図３２２のＳ３１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ３１１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ３００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ３００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ３００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ３０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ３０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ３００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ３００４からＳ３００６の処理を経由してＳ３００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信するこ

となく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ３００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ３００９をスキップして、処理をＳ３０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ３０１０）。なお、Ｓ３００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ３００４からＳ３００６の処理を経由してＳ３００８の処理へ至った場合には、Ｓ３００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１２６４】

次に、図３２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３２２は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ３１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ３１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２の処理を行わずにＳ３１１３の処理へ移行する。Ｓ３１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ３１１３のコマンド判定処理やＳ３１１４の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ３１１３の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ３１１３の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ３１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ３１０３～Ｓ３１１４の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ３１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ３１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ３１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ３１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５の処理へ移行する。

【１２６５】

Ｓ３１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ３１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ３１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）や、選択ボタン６００といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）の詳細については、図３３９を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ３１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ３１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。

音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１２６６】

Ｓ３１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ３１１０）、次に、各種カウンタ更新処理を実行する（Ｓ３１１１）。その後、演出更新処理を実行する（Ｓ３１１２）。Ｓ３１１２の処理を実行後、Ｓ３１１３の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ３１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ３１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。Ｓ３１１２の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ３１１３）が実行され、Ｓ３１１４の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）の詳細については、図３２３を参照して後述する。Ｓ３１１４の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図３３４を参照して後述する。Ｓ３１１４の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ３１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ３１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ３１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ３１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ３１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１２６７】

一方、Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ３１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ３１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ３１１６：Ｎｏ）、Ｓ３１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ３１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図３２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１１３）について説明する。図３２３は、このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３２２参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ３１１３）の詳細を説明する。コマンド判定処理（Ｓ３１１３）が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ３２０２）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ３２０３）。そして、本処理を終了する。

【１２６８】

Ｓ３２０１の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０４）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｙｅｓ）、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ３２０５）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ３２０６）。そして、本処理を終了する。Ｓ３２０４の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０７）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、保留情報関連処理を実行し（Ｓ３２０８）、その後、本処理を終了する。保留情報関連処理では、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納する処理や、特図保留球を獲得したことに基づく演出態様を決定するための処理が行われる。なお、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の詳細な説明については、図３２４を参照して後述する。また、Ｓ３２０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０９）。Ｓ３２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａに格納する処理を実行し（Ｓ３２１０）、本処理を終了する。具体的には、Ｓ３２１０の処理では、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ａ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。

【１２６９】

Ｓ３２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０９：Ｎｏ）、次に、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１１）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２１２）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）の詳細については図３２５を参照して後述する。Ｓ３２１１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、次に、当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１３）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ３２１４）、その後、本処理を終了する。なお、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の詳細な説明は、図３２６を参照して後述する。一方、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、賞球数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１５）、賞球数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上であるか、即ち、現在が賞球数の累計を計測する期間（ラッシュ期間）であるかを判別し（Ｓ３２１６）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ３２１６：Ｙｅｓ）、今回受信した賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を賞球数カウンタ２２３ｎの値に加算し（Ｓ３２１７）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３２１６の処理において、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１では無いと判別した場合は、現在がラッシュ期間では無いため、Ｓ３２１７の処理をスキップして、本処理を終了する。

【１２７０】

本第７制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が開始すると、当たり遊技

中に開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第２入球口６４０が配設されており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも当たり当選する確率（小当たり当選する確率）が高くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選で当り当選した場合には、第１特別図柄抽選で当り当選した場合よりも、当たり遊技の終了後に時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本制御例のパチンコ機１０では、継続して右打ち遊技が実行される期間（当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間）を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。このように、遊技者に有利となる有利遊技期間が継続している間、共通の演出（ラッシュ中演出）を実行することにより、遊技者に対して、有利遊技期間が継続していることを分かり易く報知することができる。

【１２７１】

そして、本第７制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した特典（賞球数）の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様を表示領域Ｄｍ６に表示することで遊技者に報知可能に構成している（図２７４（ａ）の表示領域Ｄｍ６参照）。Ｓ３２１６の処理では、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を参照することで、現在が有利遊技期間であるかを判別している。このラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値は、遊技状態として時短状態が設定された場合に１がセットされるように構成している。そして、通常状態において特図２保留を獲得していない状態となった場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間が開始されるタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに対応させてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新（クリア）させることができるため、有利遊技期間中に獲得した賞球数に対応する適正な値を賞球数カウンタ２２３ｎに加算させることができる。Ｓ３２１５の処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３２１８）、本処理を終了する。ここで、Ｓ３２１８の処理において実行される詳細な処理内容の一部について説明をする。Ｓ３２１８の処理では、例えば、特別図柄変動が停止表示された場合に出力される特図確定コマンドを受信したことに基づく処理が実行される。具体的には、図柄確定コマンドを受信したかを判別し、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は、第３図柄の停止表示を設定し、本処理を終了する。本処理を実行することにより、主制御装置１１０が特別図柄変動を停止表示させたタイミングを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に判別することができるため、例えば、特別図柄変動が実行されている際中に電源が断されたことにより、電源復帰後における特別図柄変動の残変動時間を音声ランプ制御装置１１３側で判別できなくなった場合であっても、特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて変動演出の停止表示タイミングを決定することができる。

【１２７２】

さらに、Ｓ３２１８の処理では、普通図柄抽選に関する各種処理も実行される。具体的には、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、遊技球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたと

きに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｆの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【１２７３】

次に、図３２４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留情報関連処理（Ｓ３２０８）について説明をする。図３２４は、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（Ｓ３２０８）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図３２３のＳ３１１３参照）の中で実行されるものであって、受信した保留球数コマンドに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側で特別図柄の保留球数（特図保留数）を管理するための処理や、時短状態中において特図２保留を獲得した場合における演出態様を設定するための処理を実行するものである。以下、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の詳細を説明する。保留情報関連処理（Ｓ３２０８）が実行されると、まず、受信した保留球数コマンドから特別図柄種別と保留球数とを抽出し、今回受信した保留球数コマンドに対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ）に格納し（Ｓ３３０１）、格納した特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ）の値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ３３０２）。Ｓ３３０２の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３２２参照）のコマンド出力処理（図３２２のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ３３０２の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれる特図保留数を示すための表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する。

【１２７４】

次に、今回受信した保留球数コマンドが第２特別図柄に関する保留球数コマンド（特図２保留を示すコマンド）であるかを判別し（Ｓ３３０３）、特図２保留を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｎｏ）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０３の処理において、特図２保留を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、次に、時短情報更新エリア２２３ｈから現在の時短状況を読み出す（Ｓ３３０４）。ここで、時短情報更新エリア２２３ｈには、時短状態中に実行される各種遊技内容が格納されるように構成しており、例えば、特別図柄変動が実行されている状態であるか否かを示す情報や、各時短終了条件を成立させるための要素（例えば、小当たり当選に関する情報や、特別図柄変動回数に関する情報）の更新内容を示す情報が格納されるように構成している。よって、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている情報を読み出すことにより、現在が時短状態であるか否かだけで無く、特別図柄変動期間中であるか否かや、時短状態の最終変動であるか否かといった情報を判別することができるため、例えば、時短状態における２回目の第２特別図柄変動が実行されている場合であっても、その第２特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かに応じて異なる演出態様を決定する

ことができる。
【１２７５】
　Ｓ３３０４の処理を終えると、次に、現在が時短状態における最終変動中（時短終了条件が成立する変動回数目の特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ３３０５）、最終変動中であると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、チャージ完了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０６）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。つまり、時短状態における最終変動中に特図２保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合には、時短状態が終了し通常状態が設定された後に、獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることから、特図２保留を獲得している状態で時短状態が終了することを示す表示用コマンドがＳ３３０６の処理によって設定される。Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３２２参照）のコマンド出力処理（図３２２のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれるチャージ完了を示すための表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する（図２８１（ａ）参照）。ここで、本第７制御例では、時短状態における特別図柄最終変動（特図２最終変動）のうち、抽選結果が外れであることを示すための外れ特図２最終変動の変動期間のうち、一部期間を用いて遊技者に対して、特図２保留の獲得を促す演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）を実行可能に構成している（図２８１（ａ））。そして、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された直後（１秒以内）に、特図２保留を獲得した場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が１秒経過した後に、特図２保留を獲得したことを報知する演出（「チャージ完了」表示）を実行するように構成している。
【１２７６】
　よって、Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドを、表示制御装置１１４が受信した場合には、現在が、チャージ完了表示の待機期間（ＦＩＮＡＬチャージ演出が開始されてから１秒経過するまでの期間）であるかを判別し、待機期間では無い場合には、現在第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている演出に対応した態様でチャージ完了したことを報知するための表示態様を表示する。一方、待機期間である場合には、チャージ完了を示す表示用コマンドを受信したことを一時的に記憶する処理（専用の待機フラグをオンに設定する処理）のみを実行し、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示を待機させる。そして、待機期間が経過したと判別された場合に、待機フラグがオンに設定されているか、即ち、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示が待機されている状態であるかが判別され、待機中であると判別された場合には、チャージ完了したことを示すための表示態様が表示され、待機中フラグがオフされる。Ｓ３３０５の処理において、時短最終変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄変動中（特図変動中）であるかを判別し（Ｓ３３０７）、特図変動中であると判別した場合は（Ｓ３３０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３３０８）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動が当たり当選する特別図柄変動であって、且つ、既に、保留連演出にて報知された当たり当選に対応する特別図柄変動である場合に（Ｓ３３０８：Ｙｅｓ）、次の保留連を示唆する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０９）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０７の処理において、現在が特図変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３３０７：Ｎｏ）、Ｓ３３０８、及びＳ３３０９の処理をスキップしてＳ３３１０の処理を実行し、本処理を終了する。
【１２７７】
　次に、図３２５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ３２１２）について説明する。図３２５は、この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２

）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図３２３参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（Ｓ３２１２）の詳細を説明する。

【１２７８】

状態コマンド処理（Ｓ３２１２）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納する（Ｓ３４０１）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４０２）、通常状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、右打ちフラグ２２３ｒをオフに設定し（Ｓ３４０３）、時短情報更新エリア２２３ｈに記憶されている情報をクリアする（Ｓ３４０４）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第２特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ３４０５）、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ３４０５：Ｙｅｓ）、引き戻し中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１０）、本処理を終了する。Ｓ３４１０の処理にて設定される表示用コマンドによって、現在が引き戻し中であることを示す表示態様（図２８１（ｂ）参照）が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。一方、Ｓ３４０５の処理において、特図２保留が無いと判別した場合、即ち、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合は（Ｓ３４０５：Ｎｏ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を０にクリアし（Ｓ３４０７）、通常状態（通常中）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０８）、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０９）、本処理を終了する。つまり、本制御例では、遊技者に有利な遊技状態であるラッシュ期間の継続期間を、時短状態が設定されている間だけでは無く、特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される通常状態中も継続して計測するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。また、Ｓ３４０２の処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４０２）、次に、時短状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４１１）、時短状態へと移行したと判別した場合は（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値３４１１：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４１２）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１３）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットし（Ｓ３４１４）、本処理を終了する。また、Ｓ３４１１の処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１２７９】

次に、図３２６を参照して、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の処理内容について説明をする。図３２６は、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３２１４）では、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理（Ｓ３２１４）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３５０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３５０２）、本処理を終了する。一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド等）を受信したかを判別し（Ｓ３５０３）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０４）、その後、本処理を終了する。Ｓ３５０３の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判

別した場合は（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３５０５）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３５０６）、本処理を終了する。Ｓ３５０５の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンド（小当たり開始コマンド、小当たり終了コマンド、Ｖ通過コマンド等）を受信したかを判別し（Ｓ３５０７）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３５０７の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の詳細な内容については、図３３３を参照して後述する。

【１２８０】

次に、図３２７を参照して、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）の処理内容について説明をする。図３２７は、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ３５０４）では、通常状態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）と、それ以外の大当たり遊技とで異なる大当たり演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ３５０４）が実行されると、まず、今回実行される大当たり遊技が、通常状態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）であるかを判別し（Ｓ３６０１）、初回大当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ３６０１：Ｙｅｓ）、初回大当たり関連処理を実行し（Ｓ３６０２）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。また、Ｓ３６０１の処理において初回大当たり遊技では無いと判別した場合は（Ｓ３６０１：Ｎｏ）、次に、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０３）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３６０４）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。Ｓ３６０３の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６０３：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０５）、受信したと判別した場合は（Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ３６０６）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ３６０７）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値を１加算し（Ｓ３６０８）、ラウンド中演出処理を実行し（Ｓ３６０９）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。

【１２８１】

一方、Ｓ３６０５の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６１１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３６１１：Ｎｏ）、ラウンド数カウンタの値をクリアし（Ｓ３６１２）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３６１３）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。また、Ｓ３６１１の処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３６１１：Ｙｅｓ）、Ｓ３６１２の処理をスキップして、Ｓ３６１３の処理へ移行する。つまり、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている場合は、大当たり遊技が終了した場合に、大当たり遊技のラウンド数を累積するラウンド数カウンタの値がクリアされることが無い。よって、保留連演出が実行された後、２回目の大当たり遊技（保留連演出の対象となる大当たり遊技）が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を示す表示が、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで表示されることになる。このように構成することで、保留連演出が実行された場合には、複数回の大当たり遊技を跨いで一連の演出を実行し易くなるため、一体感のある演出を提供し易くすることができる。また、保留連演出が連続して実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を表示するための表示態様が、大きなラウンド数に対応する表示態様となり、例えば、１回の大当たり遊技にて実行可能なラウンド数を超えたラウンド数に対応する表示態様を表示させることが可

能となる。このように構成することで、より多くのラウンド数を表示させようと、遊技者に対して保留連演出が連続して実行されることを目指して、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されることを目指した右打ち遊技を行わせ易くすることができる。一方、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｎｏ）、その他コマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３６１４）、その後、本処理を終了する。

【１２８２】

次に、図３２８を参照して、大当たり関連処理（図３２７のＳ３５０４参照）にて実行されるラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）の処理内容について説明をする。図３２８は、ラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）の処理内容を示したフローチャートである。このラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）では、初回大当たり遊技以外、即ち、時短状態を含むラッシュ期間中に実行される大当たり遊技における大当たり演出のうち、ラウンド遊技中に実行される演出態様（保留連演出の演出態様）を決定するための処理が実行される。ラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）が実行されると、まず、今回受信したラウンド数コマンドが大当たり遊技の最終ラウンドを示すコマンドであるかを判別し（Ｓ３７０１）、最終ラウンドを示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ３７０１：Ｎｏ）、受信したラウンド数に対応する演出態様を決定するためのその他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３７０８）、本処理を終了する。Ｓ３７０１の処理において、最終ラウンドを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３７０１：Ｙｅｓ）、次に、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている特図２保留の入賞情報を読み出し（Ｓ３７０２）、読み出した入賞情報の中に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報（当たり保留）が含まれているかを判別する（Ｓ３７０３）。Ｓ３７０３の処理において、当たり保留が含まれていると判別した場合には（Ｓ３７０３：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３７０４）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３７０４：Ｙｅｓ）、保留連することを示すための演出態様（保留連演出）を決定し（Ｓ３７０５）、Ｓ３７０８の処理へ移行する。そして、１の演出であるラウンド中演出が終了した後には、インターバル演出、またはエンディング演出が実行される。

【１２８３】

また、Ｓ３７０４の処理において、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３７０４：Ｎｏ）、保留連演出の実行有無を抽選で決定し（Ｓ３７０６）、保留連演出の実行を決定した場合には（Ｓ３７０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ３７０９）、Ｓ３７０５へ移行する。Ｓ３７０７の処理において、保留連演出が実行されないと判別した場合は（Ｓ３７０７：Ｎｏ）、保留連演出に関する処理をスキップしてＳ３７０８の処理へ移行する。一方、Ｓ３７０３の処理において、当たり保留が含まれていないと判別した場合は（Ｓ３７０３：Ｎｏ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３７１０）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３７１０：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオフに設定し（Ｓ３７１２）、Ｓ３７０８の処理へ移行する。また、Ｓ３７１０の処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３７１０：Ｎｏ）、Ｓ３７１２の処理をスキップしてＳ３７０８の処理へ移行する。次に、図３２９を参照して、大当たり関連処理（図３２７のＳ３５０４参照）にて実行される初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）の処理内容について説明をする。図３２９は、初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）では、初回大当たり遊技における大当たり演出の各種演出態様（討伐演出の演出態様）を決定するための処理が実行される。

【１２８４】

初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８０１）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３８０１：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３８０２）、次いで、討伐演出態様決定処理を実行し（Ｓ３８０３）、Ｓ３８１２の処理を実行し、本処理を

終了する。Ｓ３８０１の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８０４）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３８０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ３８０５）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ３８０６）、初回大当たりラウンド中演出処理を実行し（Ｓ３８０７）、Ｓ３８１２へと移行する。Ｓ３８０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８０４：Ｎｏ）、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８０８）、受信したと判別した場合は（Ｓ３８０８：Ｙｅｓ）、初回インターバル中演出処理を実行し（Ｓ３８０９）、Ｓ３８１２へ移行する。また、Ｓ３８０８の処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８０８：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ３８１０：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３８１１）、Ｓ３８１２の処理へ移行し、Ｓ３８１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８１２：Ｎｏ）、Ｓ３８１２へ移行する。次に、図３３０を参照して、討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）の処理内容について説明をする。図３３０は、討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）の処理内容を示したフローチャートである。この討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）では、初回大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【１２８５】

討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）が実行されると、まず、今回設定された大当たり種別と、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に基づいて、討伐数選択テーブル２２２ｂを参照して、敵総数を決定し（Ｓ３９０１）、決定した敵総数に対応する値を、残討伐数カウンタ２２３ｊにセットする（Ｓ３９０２）。その後、今回決定された敵総数（残討伐数カウンタ２２３ｊにセットされた値）が「７７７」であるかを判別し（Ｓ３９０３）、７７７体であると判別した場合は（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、特定数表示済フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ３９０５）、特殊討伐演出シナリオを討伐演出態様選択テーブル２２２ｃから決定し（Ｓ３９０６）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値に「５」をセットし（Ｓ３９０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０３の処理において、敵総数が「７７７」では無い（「１０００」、又は「５００」である）と判別した場合は（Ｓ３９０３：Ｎｏ）、決定した敵総数と、大当たり種別と、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値とに基づいて、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃを参照して討伐演出シナリオを決定し（Ｓ３９０４）、Ｓ３９０７の処理へ移行する。なお、Ｓ３９０４、及びＳ３９０６の処理において決定された演出シナリオは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚが有する記憶領域に一時的に記憶され、今回実行される討伐演出が終了するまで、読み出し可能に構成している。次に、図３３１を参照して、初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）の処理内容について説明をする。図３３１は、初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）では、討伐演出が実行される初回大当たり遊技のラウンド遊技中に実行される攻撃演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【１２８６】

初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）が実行されるとまず、今回受信したラウンド数コマンドが１ラウンド目を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４００１）、１ラウンド目を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４００１：Ｙｅｓ）、残討伐数カウンタ２２３ｊの値に対応する敵総数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００２）、次いで、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４００３）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４００３：Ｎｏ）、決定した討伐演出シナリオを参照して特定した強攻撃演出の発生タイミングと、討伐回数カウンタ２２３ｉの値とに基づいて、ボタンアイコンの表示態様を決定し（Ｓ４００５）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００６）、本処理を終了

する。一方、Ｓ４００３の処理において、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値に基づいて、特殊表示態様で表示されるボタンアイコンの個数を決定し（Ｓ４００４）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００６）、本処理を終了する。つまり、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されている場合には、既に、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることが遊技者に報知されているため、ボタンアイコンの表示態様を用いて、討伐演出の演出内容を示唆すること無く、遊技者に対して、時短状態が設定されることを報知するための特殊表示態様が決定される。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための複数の演出の演出態様に矛盾が生じてしまうことを抑制することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１２８７】

Ｓ４００１の処理において、１ラウンド目を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４００１：Ｎｏ）、次に、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４００７）、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４００７：Ｙｅｓ）、次に、討伐回数カウンタ２２３ｉの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４００８）、０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ４００８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４００８の処理において、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値を１減算し（Ｓ４００９）、決定されている討伐演出シナリオの内容に基づいて攻撃演出の演出態様を決定し（Ｓ４０１０）、決定した演出態様に対応する操作有効時間をＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑにセットし（Ｓ４０１１）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１２）、本処理を終了する。また、Ｓ４００７の処理において、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４００７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理（Ｓ４０１３）を実行し、本処理を終了する。次に、図３３２を参照して、初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）の処理内容について説明をする。図３３２は、初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）の処理内容を示したフローチャートである。この初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）では、討伐演出が実行される大当たり遊技中において、インターバル期間が設定された場合に、前回のラウンド遊技中に実行された攻撃演出の演出結果に応じた演出態様を設定するための処理が実行される。

【１２８８】

初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）が実行されると、まず、残討伐数カウンタ２２３ｊの値を読み出し（Ｓ４１０１）、設定されている討伐演出シナリオの内容と一致する（決定値と同一である）かを判別し（Ｓ４１０２）、同一であると判別した場合は（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、討伐演出中の通常インターバル演出態様を決定し（Ｓ４１０３）、決定した各演出態様に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４１１１）、本処理を終了する。つまり、Ｓ４１０３の処理によってインターバル演出態様が決定された場合には、追加攻撃演出が実行されることが無い。Ｓ４１０２の処理において、同一では無いと判別した場合は（Ｓ４１０２：Ｎｏ）、次に、追加減少値選択テーブル２２２ｄを参照して追加減少値を決定し（Ｓ４１０４）、決定された追加減少値が特定減少値（特定数）であるかを判別し（Ｓ４１０５）、特定減少値では無いと判別した場合は（Ｓ４１０５：Ｎｏ）、追加減少値に対応した敵の総数となるインターバル演出態様（追加攻撃演出態様）を決定し（Ｓ４１０６）、残討伐数カウンタ２２３ｊの値を、追加減少値に対応した値へと更新し（Ｓ４１０７）、Ｓ４１１１の処理へ移行する。

【１２８９】

また、Ｓ４１０５の処理において、特定減少値であると判別した場合は（Ｓ４１０５：Ｙｅｓ）、特定数表示済フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ４１０８）、特殊討伐演出シナリオへの書き換えを決定し（Ｓ４１０９）、特殊討伐演出シナリオに対応する演出態様を決定し（Ｓ４１１０）、Ｓ４１１１の処理へ移行する。次に、図３３３を参照して小当

たり関連処理（Ｓ３５０８）の処理内容について説明をする。図３３３は、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ３５０８）は、小当たり遊技中に実行される処理であって、小当たり遊技が開始されたタイミング（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）にて表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４２０２）、右打ちフラグ２２３ｒがオンに設定されていない場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、右打ちフラグ２２３ｒをオンに設定し（Ｓ４２０４）、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定する処理（Ｓ４２０５）を実行する。また、小当たり遊技の終了タイミングにおいて、小当たり注意フラグ（小当たり遊技中にＶ入賞していないことを示すフラグ）がオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されないことを示す（パンクしたことを示す）表示用小当たり終了コマンドを設定したり（Ｓ４２１０）、小当たり注意フラグがオンでは無いと判別した場合（Ｓ４２０７：Ｎｏ）には、大当たり遊技が開始されることを示すための表示用小当たり終了コマンドを設定したりする（Ｓ４２０８）。さらに、小当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合において（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから４秒以降であるかを判別し（Ｓ４２１２）、４秒経過している場合には（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞したことを遊技者に報知するための表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４２１４）、小当たり注意フラグに関する処理を実行する。また、Ｖ通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから４秒以内である場合、即ち、小当たり遊技における初回の案内報知が完了していない状態であると判別した場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定すること無く、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓをオンに設定し（Ｓ４２１３）、本処理を終了する。このように構成することで、小当たり遊技中において、遊技球がＶ入賞したタイミングに応じて、Ｖ入賞したことを遊技者に報知するＶ演出の実行タイミングを異ならせることができる。

【１２９０】

次に、図３３４を参照して変動表示設定処理（Ｓ３１１４）の処理内容について説明をする。図３３４は、変動表示設定処理（Ｓ３１１４）の処理内容を示したフローチャートである。図３３４に示した通り、変動表示設定処理（Ｓ３１１４）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理を実行するため、その詳細な説明を省略する。次に、図３３５を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３０４）の処理内容について説明をする。図３３５は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４）は、変動表示設定処理（図３３４のＳ３１１４参照）にて実行される処理であって、特別図柄変動に対応する第３図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。変動演出設定処理（Ｓ４３０４）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ４４０１）、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４４０２）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、実行される特別図柄変動が第２特別図柄変動（特図２変動）であるかを判別し（Ｓ４４０３）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて引き戻しモード用（引き戻し演出用）の演出態様を決定し（Ｓ４４０９）、本処理を終了する。

【１２９１】

Ｓ４４０３の処理において、特図２変動では無い（第１特別図柄変動である）と判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、演出固定フラグ２２３ｔがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４０４）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０４の処理において、演出固定フラグ２２３ｔがオンに設定されていない、即ち、ステージ移行を変更可能な状態であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、演出ステージデータテーブル２２２ｅを参照して移行条件成立の有無を特定し（Ｓ４４０６）、その後、ステージ移行条件が成立したかを判別し（Ｓ４４０７）、成立したと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、ステージ移行を行う

ための演出態様を決定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０５の処理へ移行し、Ｓ４４０７の処理においてステージ移行の移行条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４０８の処理をスキップしてＳ４４０５の処理へ移行する。また、Ｓ４４０２の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）を実行し、本処理を終了する。ここで、図３３６を参照して、時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）の処理内容について説明をする。図３３６は、時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）の処理内容を示したフローチャートである。この時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）では、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための処理と、時短状態中に実行される特図２変動に対応する変動演出のうち、時短最終変動に対して特図２保留の獲得を促すための表示態様を設定するための処理が実行される。時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）が実行されると、まず、今回の特図変動が特図２（特図２変動）であるかを判別し（Ｓ４５０１）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、次に、時短最終変動であるかを判別し（Ｓ４５０２）、時短最終変動であると判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次に、抽選結果が外れであるかを判別する（Ｓ４５０３）。

【１２９２】

Ｓ４５０３の処理において、抽選結果が外れであると判別した場合（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動が、時短状態中における最終特図２外れ変動である場合には、特図２保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０４）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４５０５）、本処理を終了する。また、Ｓ４５０１：Ｎｏ，Ｓ４５０２：Ｎｏ、或いはＳ４５０３：Ｎｏの処理を実行した場合には、特図２保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定する条件を満たしていないため、そのままＳ４５０５の処理へ移行する。次に、図３３７を参照して、演出更新処理（Ｓ３１１２）の処理内容について説明をする。図３３７は、演出更新処理（Ｓ３１１２）の処理内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理（Ｓ３１１２）は、定期的（２ミリ秒）に実行される処理であって、変動演出における各種カウンタの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタの値に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。演出更新処理（Ｓ３１１２）が実行されると、まず、現在が小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４６０１）、小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中更新処理を実行し（Ｓ４６０２）、Ｓ４６０３の処理へ移行する。一方で、Ｓ４６０２の処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１よりも大きいか、即ち、現在がラッシュ状態中であるかを判別し（Ｓ４６０３）、１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新し（Ｓ４６０４）、更新後のラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に対応するラッシュ期間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、Ｓ４６０６の処理へ移行する。

【１２９３】

Ｓ４６０６の処理では、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値が１よりも大きいか、即ち、現在が操作有効期間（ＳＷ有効時間）中であるかを判別し（Ｓ４６０６）、１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値を更新し（Ｓ４６０７）、更新後のＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値に対応する期間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８）、Ｓ４６０９の処理へ移行する。Ｓ４６０６の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値が１よりも大きく無いと判別した場合（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４６０８の処理を終えた場合は、その他演出更新処理を実行し（Ｓ４６０９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ４６０９の処理では、図３３７にて図示していない様々なカウンタの値を更新するための処理が実行され、その更新結果に応じた演出態様が決定される。次に、図３３８を参照して、演出更新処理（図３３７のＳ３１１２参照）にて実行される小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）の処理内容

について説明をする。図３３８は、小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）では、小当たり遊技中における時間経過に基づいて表示される表示態様の表示を設定するための処理が実行される。小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）が実行されると、まず、現在が、小当たり遊技が開始してから４秒が経過したタイミングであるかを判別する（Ｓ４７０１）。つまり、Ｓ４７０１の処理では、小当たり遊技中に実行される初回遊技案内報知の報知期間が終了したかを判別する。Ｓ４７０１の処理において、４秒が経過したタイミングであると判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４７０３）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓをオフに設定し（Ｓ４７０４）、本処理を終了する。

【１２９４】

つまり、Ｓ４７０３の処理では、初回遊技案内報知の報知期間中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）へと入球したことで、遊技者に対してＶ演出の実行を待機させている状態において、Ｖ演出の実行条件が成立したことに基づいてＶ演出を実行させるための処理が実行される。このように構成することで、初回遊技案内報知の報知期間が経過した後に、直ぐに、Ｖ演出を実行させることができる。一方、Ｓ４７０１の処理において、４秒が経過したタイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、小当たり注意フラグがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、次いで、当たり遊技開始から５秒が経過したか（小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始してから５秒が経過したか）を判別し（Ｓ４７０６）、５秒が経過したと判別した場合は（Ｓ４７０６：Ｙｅｓ）、Ｖ通過しているか（既に、遊技球が特定領域へと入球済であるか）を判別し（Ｓ４７０７）、Ｖ通過していないと判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｎｏ）、小当たり注意フラグをオンに設定し（Ｓ４７０８）、Ｖ入賞させることを促すための表示用注意喚起コマンドを設定し（Ｓ４７０９）、本処理を終了する。また、Ｓ４７０５の処理において小当たり注意フラグがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４７０６の処理において、５秒が経過していないと判別した場合（Ｓ４７０６：Ｎｏ）、Ｓ４７０７の処理において、Ｖ通過あり（既に、遊技球が特定領域へと入球済である）と判別した場合（Ｓ４７０７：Ｙｅｓ）は、そのまま本処理を終了する。

【１２９５】

次に、図３３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）について説明する。図３３９は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）では、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン２２や選択ボタン６００の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）が実行されると、まず、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作があったか判別する（Ｓ４８０１）。操作があったと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、現在が待機状態中（デモ画面表示中）であるかを判別し（Ｓ４８０２）、待機状態中であると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、遊技環境格納エリア２２３ｕに各応されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し（Ｓ４８０３）、更新後の環境情報に対応する態様を決定し（Ｓ４８０４）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４８１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８０２の処理において、待機状態では無いと判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、次に、モード選択状態であるかを判別し（Ｓ４８０５）、モード選択状態であると判別した場合は（Ｓ４８０５：Ｙｅｓ）、ボタン操作内容に対応させて選択カーソルの表示位置を決定し（Ｓ４８０６）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。このＳ４８０６の処理によって、図２

８７（ｂ）を参照して上述したモード選択状態である演出モード選択画面にて矢印ｙａ１の位置が切り替わる。Ｓ４８０５の処理において、モード選択状態では無いと判別した場合（Ｓ４８０５：Ｎｏ）は、そのままＳ４８１６の処理へ移行する。

【１２９６】

また、Ｓ４８０１の処理において、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作が無かったと判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、次に、決定ボタン６００ａの操作があったかを判別し（Ｓ４８０７）、操作があったと判別した場合は（Ｓ４８０７：Ｙｅｓ）、現在が待機状態中（デモ画面表示中）であるかを判別し（Ｓ４８０８）、待機状態中であると判別した場合は（Ｓ４８０８：Ｙｅｓ）、モード選択状態の表示を決定し（Ｓ４８０９）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。一方、Ｓ４８０８の処理において、待機状態では無いと判別した場合は（Ｓ４８０８：Ｎｏ）、次に、モード選択状態であるかを判別し（Ｓ４８１０）、モード選択状態であると判別した場合は（Ｓ４８１０：Ｙｅｓ）、選択中の演出モードを遊技環境格納エリア２２３ｕに格納し（Ｓ４８１１）、次いで、選択された演出モードが固定モードであるかを判別し（Ｓ４８１２）、固定モードであると判別した場合は（Ｓ４８１２：Ｙｅｓ）、固定モード設定処理を実行し（Ｓ４８１３）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。Ｓ４８１２の処理において、固定モードでは無いと判別した場合は（Ｓ４８１２：Ｎｏ）、演出固定フラグ２２３ｔをオフに設定し（Ｓ４８１４）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。また、Ｓ４８０７の処理において、決定ボタン６００ａの操作が無いと判別した場合は（Ｓ４８０７：Ｎｏ）、次に、演出ボタン操作処理を実行し（Ｓ４８１５）、その後、Ｓ４８１６の処理へ移行する。

【１２９７】

ここで、図３４０を参照して、固定モード設定処理（Ｓ４８１３）の処理内容について説明をする。図３４０は、固定モード設定処理（Ｓ４８１３）の処理内容を示したフローチャートである。この固定モード設定処理（Ｓ４８１３）は、固定モードが選択された場合における処理が実行されるものである。本第７制御例では、固定モードを遊技者が任意に選択可能に構成しており、この固定モードが設定された場合には、ステージ変更演出が実行されないように構成している。しかしながら、後で実行される特別図柄抽選の結果を示唆するための先読み演出の演出態様として、ステージ変更演出を含む演出態様が設定される場合がある。この場合、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。また、特別図柄変動回数が所定回数（例えば５０回）に到達することでステージ変更演出が実行される他の演出モードが選択されている状態で、特別１保留を獲得している場合には、ステージ変更演出が実行された後に特別図柄抽選が実行される特図１保留に対して、ステージ変更演出を伴った先読み演出が設定される場合があり、この場合においても、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第７制御例では、ステージ変更演出が待機している状態において固定モードが選択された場合において、ステージ変更演出の実行有無、及び、ステージ変更演出の演出態様を可変設定可能に構成している。具体的には、固定モード設定処理（Ｓ４８１３）が実行されると、まず、ステージ変更待機中であるかを判別し（Ｓ４９０１）、ステージ変更待機中では無いと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、ステージ変更演出が実行されることが決定済の状態では無いため、演出固定フラグ２２３ｔをオンに設定し（Ｓ４９０２）、本処理を終了する。

【１２９８】

Ｓ４９０１の処理において、ステージ変更待機中であると判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、次に、先読み演出中（先読み演出に基づくステージ変更待機中）であるかを判別し（Ｓ４９０３）、先読み演出中であると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｙｅｓ）、次変動の特別図柄抽選結果（先読み対象となる特別図柄抽選の結果）を事前判別し（Ｓ４

９０４）、ステージ変更演出が実行されることを示唆するためのステージ変更示唆演出（図２８８（ａ）参照）を実行し（Ｓ４９０５）、次に、当たり当選しているかを判別し（Ｓ４９０６）、当たり当選していると判別した場合は（Ｓ４９０６：Ｙｅｓ）、ステージ変更態様をそのまま決定し（Ｓ４９０９）、Ｓ４９０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４９０３の処理において、現在が先読み演出中では無い、即ち、特別図柄変動回数に基づいて実行されるステージ変動演出の待機中であると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｎｏ）、ステージ変更演出に関する演出情報をクリアし（Ｓ４９０７）、代わりにステージ変更が実行されない演出態様を決定し（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０２の処理へ移行する。このように構成することで、固定モードが設定された後に、特別図柄抽選の結果を事前に示唆するための先読み演出では無く、賑やかし用の演出として実行されるステージ変更演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、遊技者の所望する演出を提供し易くすることができる。また、Ｓ４９０６の処理において、当たり当選していないと判別した場合、即ち、事前判別結果（先読み結果）に基づく先読み演出として、ステージ変更演出が決定されている状態であって、その先読み演出の対象となる特別図柄抽選の結果（事前判別結果）が、外れである場合（Ｓ４９０６：Ｎｏ）は、上述したＳ４９０７，Ｓ４９０８の処理を実行し、その後、Ｓ４９０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２９９】

つまり、先読み演出としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、その先読み演出の演出結果（対象となる特別図柄抽選の抽選結果）が、外れである場合には、ステージ変更演出が実行されないように新たな演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、固定モードを任意に選択した遊技者に対して、ステージ変更演出が実行されることにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第７制御例では、遊技者が固定モードを選択した時点で、後に実行される演出（先読み演出）の演出態様としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、そのステージ変更演出が実行される先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合以外は、ステージ変更演出が実行されないように、追加で演出態様を決定する処理を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者が任意に固定モードを選択した後に、ステージ変更演出が実行される場合、即ち、遊技者が選択したモード種別とは矛盾する演出が実行された場合には、遊技者に対して特典を付与することが出来るため、遊技者に対して、所望しない演出が実行されたことにもとづいて遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図３４１を参照して、演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）の処理内容について説明をする。図３４１は、演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）の処理内容を示したフローチャートである。この演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）では、演出ボタン２２ａが押下された時点における遊技内容を判別し、実行中の遊技内容に応じた演出態様を決定するための処理が実行される。演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）が実行されると、まず、現在が演出用ＳＷ有効期間中、即ち、演出ボタン２２ａへの押下操作を有効に判別可能な期間であるかを判別し（Ｓ５００１）、演出用ＳＷ有効期間であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、次いで、現在が引き戻し演出中であるかを判別し（Ｓ５００２）、引き戻し演出中であると判別した場合は（Ｓ５００２：Ｙｅｓ）、引き戻し演出の演出結果として決定されている演出結果を示すための演出態様を決定し（Ｓ５００３）、Ｓ５００８の処理へ移行する。

【１３００】

一方、Ｓ５００２の処理において、引き戻し演出中では無いと判別した場合は（Ｓ５００２：Ｎｏ）、次に、討伐演出中であるかを判別し（Ｓ５００４）、討伐演出中であると判別した場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、決定値を上限に、今回の敵減少数を抽選で決定し（Ｓ５００５）、決定した敵減少数に対応する演出態様を決定し（Ｓ５００６）、決定された敵減少数に対応させて残討伐数カウンタの値を更新し（Ｓ５００７）、Ｓ５００８の処理へ移行する。また、Ｓ５００１の処理において、演出用ＳＷ有効期間では無いと判別した場合（Ｓ５００１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５００４の処理において、討伐演出中ではないと判別した場合は（Ｓ５００４：Ｎｏ）、Ｓ５００８の処理へ移行する。Ｓ５００８

の処理では、演出ボタン２２ａを押下した場合に実行される各種演出態様を決定し、本処理を終了する。Ｓ５００５～Ｓ５００７の処理を実行することにより、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合の敵減少数が決定される。ここで、Ｓ５００５の処理にて決定される敵減少数には禁則処理が実行されるように構成しており、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出中は、残敵数が特定数に該当する値となってしまう敵減少数が決定されないように禁則処理が実行される。このように構成することで、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出の演出結果として特定数が表示されてしまうことを抑制することができる。

【１３０１】

＜第８制御例＞

次に、図３４２から図３７５を参照して、第８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、第２特別図柄の抽選が実行され難い普通図柄の低確率状態に設定される通常状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、の２種類の遊技状態を設ける構成とし、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が極めて有利度合いが高くなるように構成することにより、時短状態を遊技者に有利な遊技状態とし、通常状態を遊技者に不利な遊技状態として構成していた。より具体的には、第１特別図柄の抽選においては、約１／３００の確率で大当たりに当選し、１／６５５３６の確率で実質的に大当たりが確定する小当たりに当選する一方で、第２特別図柄の抽選においては、約１／３００の確率で大当たりに当選し、約１／２の確率で実質的に大当たりが確定する小当たりに当選する構成としている。つまり、第１特別図柄の抽選では実質的な大当たり確率が約１／３００であるのに対し、第２特別図柄の抽選では約１／２となるように構成していた。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後の遊技状態が４０％の割合で不利な通常状態に設定される一方で、第２特別図柄の抽選で直接大当たりに当選した場合、および小当たりとなって特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３への遊技球の入球を検出して大当たり当選した場合は、いずれも１００％の割合で、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態が設定される構成としていた。これらによって、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０では、不利な通常状態と有利な時短状態とで遊技性を大きく異ならせ、メリハリのついた遊技性を実現可能に構成していた。

【１３０２】

これに対して本第８制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に不利な遊技状態としての通常状態と、遊技者に有利な遊技状態としての時短状態と、を設けている点では第７制御例と共通しているが、有利な時短状態として有利度合いが異なる複数を設ける構成としている点で相違している。具体的には、実質的な大当たり確率が高い第１時短状態と、実質的な大当たり確率が第１時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い（第１時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い）第２時短状態と、を形成可能に構成した。ここで、第１時短状態は、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態であり、第２時短状態は、上述した第２制御例等と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した（大当たりを介さずに時短状態に移行させる抽選結果になった）場合に設定され得る遊技状態である。なお、詳細については後述するが、本第８制御例では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、１００％の割合で、大当たり、または実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する構成としている代わりに、時短状態において第２特別図柄の抽選が１度も実行されずに時短状態の終了条件が成立し得るように構成した。より具体的には、時短状態を終了させる契機となる時短終了条件として、第１特別図柄変動（特図１変動）と、第２特別図柄変動（特図２変動）の合算の変動回数が規定回数（１０回～１０００回のいずれか）に到達した（規定回数目の特図変動が停止表示された）場合に成立する第１終了条件と、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第２終了条件と、に加えて、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数（１回～１０００回）に到達したことに基づいて成立する第３終了条件が設定されている。この第３終了条件の存在によって、有利な第１時短状態において右打

ちを行い続けたとしても、第２特別図柄の抽選が１回も実行されることなく時短状態が終了される可能性がある。なお、本第８制御例では、通常状態、第１時短状態、および第２時短状態のいずれにおいても、普通図柄の抽選が実行された場合に１００％の割合出普通図柄の当たりとなる構成とし、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａに対して設定される変位パターンの選択割合を遊技状態毎に異ならせる構成としている。具体的には、通常状態では、有利な第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが極めて困難（不可能）となる第１変位パターンが必ず設定され、第１時短状態では、２０％の割合で第１変位パターンが設定されると共に８０％の割合で第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能となる第２変位パターンが設定され、第２時短状態では、約９７％の割合で第１変位パターンが設定されると共に約３％の割合で第２変位パターンが設定されるように構成している。このため、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に第２変位パターンが設定されると、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、普通図柄の抽選で第２変位パターンに対応する当たりに当選することが、実質的に大当たりに当選することと同義になるという極めて斬新な遊技性を実現することができる。

【１３０３】

また、本第８制御例では、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球する遊技球が、第１入球口６４へ入球するよりも前に必ず通過する位置（第１入球口６４の上方）に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７ｃを配置する構成とし、更に、第１特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりが終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同時に（第１特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート６７ｒを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第２時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第２時短状態の間に大当たりに当選する可能性が高くなる。即ち、第２時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約３％の割合で当選する第２変位パターンの当たりに当選した場合にのみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で第２変位パターンの当たりに当選することに加えて、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性もあるため、第２時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球が必ず第１入球口６４へと入球し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第１特別図柄の抽選１回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第１特別図柄の大当たりとなる確率である約１／３２０と、第２変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約１／３３との合算確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３０４】

この第８制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３

のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１３０５】

まず、図３４２を参照して、本第８制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３４２は、本第８制御例における遊技盤１３の正面図である。図３４２に示した通り、本第８制御例における遊技盤１３は、上述した第７制御例における遊技盤１３の盤面構成（図２６５参照）に対して、第１入球口６４の上方に普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７ｃが配置されている点で相違している。これにより、左打ちにより発射されて第１入球口６４へと入球する遊技球は、第１入球口６４へと入球する直前に必ず中央スルーゲート６７ｃを通過する。つまり、左打ちを行い続けた場合、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが略同時に実行され易くなっている。特に、第２時短状態においては、第１特別図柄の変動時間と普通図柄の抽選が開始されてから第１変位パターン（第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となる電動役物６４０ａの変位パターン）に対応する普通図柄の当たりが終了するまでの期間とが同一となるように制御されるため、第１特別図柄、および普通図柄の保留球が共に０個の状態で左打ちを行った場合、第１特別図柄の抽選が実行される毎に、普通図柄の抽選がほぼ同時に開始されるように構成することができる。

【１３０６】

また、図３４２に示した通り、本第８制御例における遊技盤１３では、上述した第７制御例における遊技盤１３の盤面構成（図２６５参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の正面視右側の流路（右打ち用流路）の構成が変更となっている点でも相違している。より具体的には、図３４２に示した通り、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０が右打ち用流路において右スルーゲート６７ｒよりも上流側に移動されていると共に、第２入球口６４０に対して、「Ｖ」という文字を模した装飾が施されている。第２入球口６４０を右打ち用流路における上流側に配置し、戻り球防止部材６８から第２入球口６４０までの距離を比較的短くしたことにより、遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが可能な第２変位パターンが設定される普通図柄の当たりに当選した場合に、右打ちを行ってから普通図柄の当たりに伴って突出状態（開放状態）に変位された電動役物６４０ａへと到達するまでの時間を短くすることができる。よって、電動役物６４０ａが突出状態（開放状態）に設定されている期間（開放期間）の間に遊技球を第２入球口６４０へとより確実に入球させることができるので、第１時短状態や第２時短状態において普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりに当選したにもかかわらず、電動役物６４０ａの開放期間の間に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができず、大当たりに当選する機会（実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させる機会）を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

【１３０７】

なお、本第８制御例では、普通図柄の当たり遊技の実行中に第２入球口６４０へと１個の遊技球が入球したことに基づいて普通図柄の当たりが終了される構成としている。また、第２特別図柄の保留球数は、上述した第７制御例と同様に１個のみとする構成としている。このように構成することで、１回の第２変位パターンによる開放期間の間に複数の遊技球が第２入球口６４０へと入球することを抑制できる上に、たとえ複数の遊技球が入球したとしても、保留球が１個のみしか増加しないように構成することができる。よって、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の保留球が一度に複数個獲得されてしまい、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、図３４２に示した通り、本第８制御例では、第７制御例におけるスルーゲート６７に代えて、「ＧＯ」という文字を模した装飾が施された右スルーゲート６７ｒが設けられている。また、右スルーゲート６７ｒの正面視左側の遊技釘の配置も第７制御例における遊技盤１３（図２６５参照）から変更となり、第７制御例における盤面構成に対して、右打ちにより発

射された遊技球が右スルーゲート６７ｒへと比較的入球し難くなるように構成されている。より具体的には、右打ちにより発射され、閉鎖状態（埋没状態）の電動役物６４０ａの手前側を通過した遊技球は、遊技釘群ＹＫ１に衝突するか、遊技釘群ＹＫ２に衝突するか、遊技釘群ＹＫ１と遊技釘群ＹＫ２との間の隙間から下流側（右スルーゲート６７ｒを通過し得ない方向）へと流下する。遊技釘群ＹＫ１へと衝突した遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過するためには、正面視右側へと跳ねて遊技釘群ＹＫ２へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ３へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ４へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねる必要がある。いずれかの遊技釘との衝突時に、飛距離が足りなかったか、または跳ね返る方向が正面視左側だった場合は、遊技釘群ＹＫ１と遊技釘群ＹＫ２との間の隙間や、遊技釘群ＹＫ２と遊技釘群ＹＫ３との間の隙間や、遊技釘ＹＫ３と遊技釘ＹＫ４との間の隙間から下流側へと流下してしまい、右スルーゲート６７ｒを通過することが不可能となる。

【１３０８】

また、最初に遊技釘群ＹＫ２へと衝突した遊技球についても同様に、正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ３へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ４へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねた場合に右スルーゲート６７ｒを通過可能となり、遊技釘群ＹＫ２と遊技釘群ＹＫ３との間の隙間や、遊技釘ＹＫ３と遊技釘ＹＫ４との間の隙間から下流側へと流下した場合は右スルーゲート６７ｒを通過不可能となる。この盤面構成としたことにより、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合は、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート６７を通過する割合と略同一（およそ遊技球１０～１５個発射する毎に１個通過する程度の割合）となる。

【１３０９】

なお、本第８制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート（中央スルーゲート６７ｃまたは右スルーゲート６７ｒ）を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート６７ｃを通過する割合よりも高くなる（例えば、右打ちにより２個の遊技球を発射する毎に１個の遊技球が右スルーゲート６７ｒ通過する割合となる）ように構成してもよい。このように構成した場合、第１時短状態や第２時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる（左打ちにより遊技球を１０～１５個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第１特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第１特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる（右打ちにより遊技球を２個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第１特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たりに当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法（左打ちを行うか右打ちを行うか）によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる（時短状態の消化に比較的長い時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する）遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる（第１特別図柄の大当たり確率である１／３２０の分だけ大当たり期待度が低下する）遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１３１０】

また、図３４２に示した通り、右スルーゲート６７ｒの下流側において、複数の遊技釘

によって、正面視左上方向から右下方向に下る向きの傾斜を形成することにより、右打ちにより発射され、第２入球口６４０へと入球しなかった全ての遊技球を、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導することが可能に構成している。このように構成することで、第２特別図柄の抽選が実行されて小当たりに当選し、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が開放された場合に、右打ちされた遊技球を第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと確実に入球させることができるので、実質的に大当たりが確定する小当たりに当選したにもかかわらず、開閉扉６５０ｆ１の開放期間の間にＶ入賞口６５０ａへと遊技球を入球させることができず、大当たりに当選する機会を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

【１３１１】

次に、図３４３から図３４８を参照して、本第８制御例における特徴的な演出について説明する。まず、図３４３（ａ）を参照して、第１特別図柄の抽選で時短図柄当選（大当たりを介さずに直接時短状態を付与する抽選結果）が発生した場合における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、第２時短状態は、普通図柄の抽選が実行された場合に約３％の割合で第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる第２変位パターンで電動役物６４０ａが開放される当たり（普図当たりＢ）に当選する遊技状態である。即ち、普図当たりＢに当選し得ない（第２入球口６４０へと遊技球を入球不可能な第１変位パターンの当たり（普図当たりＡ）にのみ当選し得る）通常状態に比較して、少なくとも実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選が実行され得ることにより、有利度合いが高くなる遊技状態である。通常状態においては、左打ち遊技を行った場合に大当たりとなる確率は第１特別図柄の抽選が１回実行される毎に約１／３２０となり、大当たり終了後の遊技状態として第１時短状態が設定される割合は５０％に設定されているので、第１特別図柄の抽選が１回実行される毎の第１時短状態への移行可能性は、トータルで約１／５００となる。これに対して、第２時短状態においては、左打ち遊技を行った場合に第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が約１／３２０、普通図柄の抽選で第２入球口６４０へと入球可能となる普図当たりＢに当選する確率が約１／３３であり、第１特別図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の抽選が実行されるため、第１特別図柄の抽選が１回実行される毎の実質的な大当たり確率は約１／２９．８となる。加えて、時短状態の間に大当たりに当選した場合は、第１特別図柄の大当たりであっても、大当たり終了後の遊技状態が第１時短状態に設定されるため、第２時短状態において第１特別図柄の抽選が１回実行される毎の第１時短状態への移行可能性は、トータルで約１／２９．８となる。このため、第２時短状態は、通常状態に比較して大幅に第１時短状態へと移行する可能性がアップする有利な状態を形成する。

【１３１２】

図３４３（ａ）に示した通り、時短図柄当選に対応する変動表示演出が実行されると、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍで、時短図柄に当選したことを示す特殊な第３図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。より具体的には、図３４３（ａ）に示した通り、左図柄列、および右図柄列に対して同一の数字を模した第３図柄が停止表示されてリーチ演出が発生した後で、中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、変動停止タイミングにおいて、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイムＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常状態よりも有利な状態（実質的な大当たり確率、第１時短状態への移行率が共に大幅に上昇する第２時短状態）が設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図３４３（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１における右上部分には、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）を表示させるための小表示領域Ｄｍ１が形成される。また、副表示領域Ｄｓの右下部分には、第１特別図柄に対応する保留図柄を表示させるための小表示領域Ｄｍ９が形成される。

【１３１３】

次に、図３４３（ｂ）を参照して、時短図柄当選が報知された後（時短図柄が停止表示された後）で実行されるチャンスタイム待機演出について説明する。このチャンスタイム待機演出は、主に、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数を報知するための演出が実行される。このチャンスタイム待機演出では、主表示領域Ｄｍにおける左下にウサギを模したキャラクタ８０１が表示され、その上方において、今回設定された第２時短状態が終了するまでの特別図柄の抽選回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数）を示唆する図柄８１１ａ～８１１ｄが回転して表示される。その更に上方には、「～チャンスタイム待機中～」という文字が表示される。更に、小表示領域Ｄｓに対しては、「チャンスタイムの回数を決めろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも第２時短状態の時短回数が未だ設定されていないかのように遊技者に思わせることができる。換言すれば、第２時短状態が未だ開始されていない（待機されている）かのように遊技者に思わせることができる。なお、実際にはこのチャンスタイム待機演出の開始時点で第２時短状態に移行しており、時短図柄当選に伴う変動表示の終了時点（時短図柄の停止表示時点）で保留されていた第１特別図柄の変動表示が実行されている。この時短図柄当選時点の残保留に基づく変動表示は、主表示領域Ｄｍにおける右上部分に形成される小表示領域Ｄｍ１で、遊技者が比較的視認し難い態様（狭い表示領域）にて実行される。また、保留図柄に関しても、遊技者が比較的視認し難い（表示領域が狭い）小表示領域Ｄｍ９において実行される。つまり、第１特別図柄の保留球に基づいて第１特別図柄の抽選が実行されていること（第２時短状態が既に開始されていること）を遊技者に認識され難く構成している。これは、第２時短状態が既に開始されていると判断して、遊技者が左打ちを開始することを抑制するためである。

【１３１４】

ここで、第２時短状態に移行した後で、当該移行の前に既に保留されていた第１特別図柄の保留球が未だ残存している状態で遊技者が左打ちを行ってしまうと、残保留に基づく第１特別図柄の変動表示の実行中に中央スルーゲート６７ｃの通過、および第１入球口６４への入球が発生する可能性がある。この場合、普通図柄の抽選は即座に開始されるものの、第１入球口６４に対する新たな始動入賞に基づく第１特別図柄の抽選は、保留球を全て消化しきるまで開始されないため、第１特別図柄の変動表示期間と普通図柄の変動表示期間（および普通図柄の当たり遊技期間）とがずれてしまう可能性がある。上述した通り、第２時短状態では、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回略同時に開始されることにより、第１特別図柄の抽選が実行された場合の実質的な大当たり確率を、通常状態よりも高く構成しており、演出態様としても、第１特別図柄の変動表示演出において、第１特別図柄の抽選と略同時に開始された（直前に開始された）普通図柄の抽選結果を加味した演出を設定する構成としている。つまり、第１特別図柄の抽選が大当たりであるか、または普通図柄の抽選結果が普図当たりＢに対応する抽選結果である場合に同一の数字を模した（付された）第３図柄が揃う演出態様の変動表示演出が実行され、第１特別図柄の抽選が外れであり、且つ、普通図柄の抽選結果が普図当たりＡである場合は第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。係る状況下において、第１特別図柄の抽選開始タイミングと、普通図柄の抽選開始タイミングとがずれてしまうと、第１特別図柄の変動表示期間において普通図柄の抽選結果をふまえた変動表示演出を実行することが困難となってしまう可能性がある。よって、本第８制御例では、チャンスタイム待機演出を実行することにより、あたかも第２時短状態が開始されていないかのように装うことで遊技者が遊技球を発射し難い状況を形成し、このチャンスタイム待機演出の実行中に第１特別図柄の保留球が０となる状況を成立させる構成としている。このように構成することで、第２時短状態において、第１特別図柄の保留球が０の変動停止状態となってから、左打ちを開始させ易くすることができるので、第２時短状態において、第１特別図柄の抽選開始タイミングと、普通図柄の抽選開始タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。よって、第１特別図柄の変動表示演出において、確実に、当該第１特別図柄の抽選が実行される直前に実行された普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができる。

【１３１５】
なお、本第８制御例では、第２時短状態の終了条件のうち、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第１終了条件）と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第３終了条件）とで、規定回数を異ならせる構成としている。具体的には、第１終了条件に係る規定回数の方が、第３終了条件に係る規定回数よりも４回分多くなるように構成している。このように構成することで、第２時短状態が設定された時点で第１特別図柄の保留球が０個から４個のいずれの個数であっても、大当たりに当選しない場合に、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達するまで、確実に第２時短状態を継続させることができる。つまり、第１特別図柄の保留球をチャンスタイム待機演出中に複数消化させたとしても、第２時短状態の間に実行させることができる普通図柄の抽選回数が減ってしまうことがないので、実質的に第１特別図柄の抽選よりも大当たりに結びつく可能性が大幅に高い普通図柄の抽選の実行回数を第１特別図柄の保留球数によらず共通化することができ、第２時短状態における大当たり期待度が低下してしまうことを抑制することができる。なお、以降の説明では、第２時短状態における時短回数と言った場合に、第４終了条件が成立する普通図柄の当たり遊技の実行回数を指すものとする。

【１３１６】
図３４３（ｂ）に戻って説明を続ける。チャンスタイム待機演出において回転して表示される図柄（アイコン）は、例えば、時短回数が少なくとも１０回以上付与されたことを示唆する「１０回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ａと、時短回数が少なくとも３０回以上付与されたことを示唆する「３０回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｂと、チャンスタイム待機演出が継続することを示唆する「継続」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｃと、大当たりを示唆する「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｄと、で構成されている。この他にも、時短回数が１００回以上付与されたことを示唆する「１００回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）や、実質的に次回の大当たりまで第２時短状態が継続することを示唆する「∞」という文字が付された示唆図柄（アイコン）も設けられている。当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第１特別図柄の保留球数と、第１特別図柄の抽選結果と、に応じて、示唆図柄（アイコン）８１１ａ～８１１ｄとしていずれの種別の示唆図柄（アイコン）を設定するのかが抽選により決定される。チャンスタイム待機演出の開始から特定期間（例えば、５秒間）が経過すると、図３４４（ａ）に示した通り、示唆図柄（アイコン）８１１ａ～８１１ｄのうち、１の示唆図柄をウサギのキャラクタ８０１が殴打する演出が実行され、その殴打した示唆図柄が示す示唆内容を獲得したことが報知される。図３４４（ａ）の例では、「１０回」という文字が付された示唆図柄８１１ａが殴打される演出が実行された場合を例示している。この場合、副表示領域Ｄｓにおいて、「１０回ＧＥＴ！！左打ち！！」という文字が表示されることで、示唆図柄８１１ａに表示されている「１０回」が時短回数として付与されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１３１７】
また、図３４４（ｂ）は、チャンスタイム待機演出の実行中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の演出態様を示した図である。つまり、時短図柄が停止表示された時点で既に保留されていた第１特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれていた場合の演出態様を示した図である。図３４４（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の残保留で大当たりに当選した場合は、「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｄをウサギのキャラクタ８０１が殴打する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たりＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第８制御例では、第２時短状態における第１特別図柄の変動時間が５秒間に固定化される。これにあわせて、チャンスタイム待機演出において１の示唆図柄を選択する（ウサギのキャラクタ８０１が殴打する）演出も５秒間に固定化される。そして、第１特別図柄の保留球が１以

上存在し、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合は、必ず「継続」という文字が付された示唆図柄を選択する５秒間の演出が実行されて、次変動において新たな組み合わせの４つの示唆図柄が表示されてその中から１の示唆図柄を選択する５秒間の演出が再度実行される。そして、残保留に基づく特別図柄の抽選結果が外れとなり、且つ、第１特別図柄の保留球数が０となった場合は、今回の時短図柄の種別に応じた時短回数を示唆する１の示唆図柄を選択する５秒間の演出が実行されて、第２時短状態（チャンスタイム）の開始が報知される。なお、時短図柄当選時点で第１特別図柄の保留球が０であった場合の第２時短状態の開始時においても、同様に、今回の第２時短状態の時短回数を示唆する１の示唆図柄を選択する５秒間の演出が実行される。このように構成することで、今回の時短回数を知りたいと希望する遊技者に対して、チャンスタイム待機演出の演出内容に注目させることができるので、チャンスタイム待機演出が終了するまでの間、遊技球を発射され難い状況を形成することができる。よって、第１特別図柄の抽選の実行タイミングと普通図柄の抽選の実行タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。

【１３１８】

ここで、本第８制御例では、チャンスタイム待機演出中に遊技球を発射せずに第１特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始した場合と、チャンスタイム待機演出の開始直後から左打ちを開始し、第１特別図柄の保留球が消化されている間に新たな第１特別図柄の保留球を貯めた場合とで、有利度合いがほぼ変わらない（保留消化を待った方が、時短状態の間に実行される第１特別図柄の抽選回数が多くなり、若干有利となる）ように構成している。即ち、本第８制御例では、上述した通り、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第３終了条件）を設ける構成としており、チャンスタイム（第２時短状態）においては、チャンスタイムへと移行した時点の第１特別図柄の保留球数によらず、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第１終了条件）よりも先に、第３終了条件が成立するように構成されている。つまり、第１終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数の方が、上限個数の保留球数（４個）に対応する回数分、第３終了条件が成立するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、第２時短状態において第１特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第２時短状態が設定された直後に左打ちを開始したとしても、第３終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して極めて不利益となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技球を発射せずにチャンスタイム待機演出に注目し続けた遊技者が損をしてしまうことを抑制できるので、好適な演出態様を実現することができる。

【１３１９】

次に、図３４５から図３４７（ａ）を参照して、チャンスタイム（第２時短状態）において、実質的に大当たりが確定する第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりに当選した場合の演出態様について説明する。まず、図３４５（ａ）は、チャンスタイム（第２時短状態）において普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行され、普通図柄の抽選で第２変位パターン（第２入球口６４０へと入球させることが可能なロング開放）に対応する普通図柄の当たりに当選した場合の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。ここで、本第８制御例では、チャンスタイム（第２時短状態）に移行すると、他の制御例におけるチャンスタイムと同様に、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ８０１が雲の上に移動する演出が実行されて、以降はチャンスタイムが終了するまでの間、キャラクタ８０１が雲の上において各種のアクションを実行する演出が実行される。また、図３４５（ａ）に示した通り、本第８制御例におけるチャンスタイム（第２時短状態）では、主表示領域Ｄｍにおける中央部分において第３図柄の変動表示演出が実行されると共に、主表示領域Ｄｍにおける右上に形成される小表示領域Ｄｍ１において第４図柄の変動表示演出が実行される。第４図柄の変動表示演出は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される特別図柄の変動表示に同期して実行されるが、

第３図柄の変動表示は、必ずしも特別図柄の変動表示に同期して実行されるわけではない。即ち、本第８制御例では、チャンスタイム中に普通図柄の抽選でロング開放（第２変位パターン）に設定される普図当たりＢに当選した場合は、第３図柄の変動表示によって普通図柄の抽選結果を示すことが可能に構成されている。この場合、普通図柄の変動時間に合わせて第３図柄の変動表示が実行される。

【１３２０】

また、図３４５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に、「～高確率中～」という文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍにおける左上側に形成された小表示領域Ｄｍ４に対して、「左打ち」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ４の下方に形成された小表示領域Ｄｍ７に対して、チャンスタイム（第２時短状態）が終了されるまでの残りの抽選回数を示唆する表示内容が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、有利なチャンスタイムにおいても左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技方法で遊技を行えば良いということを容易に理解させることができる。また、チャンスタイム（第２時短状態）においては、実質的な大当たり確率が高くなるということ、および実質的な大当たり確率が高い状態がいつまで継続するのかということを遊技者に対して把握させることができる。チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選でロング開放（第２変位パターン）に設定される普通図柄の当たり（普図当たりＢ）に当選した場合、まず、当該普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示とほぼ同時に（普図当たりＢに対応する変動表示の開始直後に）開始された第１特別図柄の変動表示期間に同期して第３図柄表示装置８１において実行される変動表示演出として、図３４５（ａ）に示した通り、右図柄列、中図柄列、および左図柄列に対して同一の数字を模した第３図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、図柄停止時に、図３４５（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓにおいて「ボーナス確定」という文字が表示される。つまり、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される変動表示演出と区別し難い（同一の）態様で普図当たりＢを報知する変動表示態様の疑似当たり演出が実行される。

【１３２１】

なお、この疑似当たり演出においては、必ず、偶数の図柄を模した第３図柄が停止表示される。これは、普図当たりＢに当選した時点では、単に実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行することが可能な状態（電動役物６４０ａが比較的長い時間（例えば、２．５秒間）開放される状態）へと移行することのみが確定するに過ぎず、当選する大当たりの種別を特定することはできない（第２特別図柄の抽選契機となる第２入球手段６４０への入球が発生していない）からである。よって、一般的に有利度合いが高い意味合いで用いられる数字（例えば、「７」）が揃う演出態様の変動表示演出を実行してしまうと、その後に第２特別図柄の抽選で有利度合いが低い種別の大当たりまたは小当たりに当選した場合に、遊技者を困惑させてしまう可能性がある。そこで、本第８制御例では、疑似当たり演出において、一般的に比較的有利度合いが低い意味合いで用いられる偶数の数字を模した第３図柄が揃う変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができる。

【１３２２】

疑似当たり演出が終了して普図当たりＢの開放期間が開始されると、次いで、普図当たりＢに基づく電動役物６４０ａの開放期間の間に右打ちにより第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第１示唆演出を実行する。この第１示唆演出の演出態様について、図３４５（ｂ）を参照して説明する。図３４５（ｂ）は、第１示唆演出の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図３４５（ｂ）に示した通り、第１示唆演出が実行されると、第３図柄表示装置８１における左上側に形成される小表示領域Ｄｍ４の表示内容が、「右打ち」という文字に切り替わる。また、表示領域ＨＲ１０に対して、直前の変動表示演出（疑似当たり演出）において確定表示された第３図柄が縮小表示される。また、表示領域ＨＲ１０の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧが形成されると共に、当該矢印画像ＹＧに対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像ＹＧの下方には、普図当たりＢにおいて遊技球を第

２入球口６４０へと入球させることが可能な期間（ロング開放期間）の残時間を示すためのタイムゲージｇａ２が表示されている。このタイムゲージｇａ２の表示態様は、普図当たりＢの開放期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ２ｂとから形成されており、普図当たりＢのラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ２ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ２ａが占める割合が減少するように、タイムゲージｇａ２が時間経過に応じて可変表示される。

【１３２３】

また、図３４５（ｂ）に示した通り、第１示唆演出が実行されている間、主表示領域Ｄｍにおける右下部分には、遊技盤１３における第２入球口６４０およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６が形成されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで上のＶを狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示ｇａ２ａが残っているうちに、「Ｖ」という文字を模した装飾が付されている第２入球口６４０、および第２可変入賞装置６５０のうち、上流側に設けられている第２入球口６４０へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第８制御例では、この第１示唆演出を、普図当たりＢの開放期間に同期させて実行する構成としているが、これに限られるものではない。例えば、普図当たりＢの開放期間が開始されるよりも所定期間（例えば、２秒間）前から第１示唆演出を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、普図当たりＢに基づく開放期間が開始されるよりも前から遊技者に右打ちを開始させることができるので、開放期間の間により確実に電動役物６４０ａに対して遊技球を到達させることができ、より確実に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。

【１３２４】

第１示唆演出（上のＶを狙うことを示唆する演出）において遊技者が右打ちを行うことにより、第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の抽選が実行されると、第２特別図柄の抽選結果を示すための第２特別図柄の変動表示演出として、例えば、図３４６に示すような昇格演出が実行される。この昇格演出では、図３４６（ａ）に示した通り、まず、主表示領域Ｄｍにおいて、普図当たりＢに当選した際に確定表示された第３図柄（図３４６（ａ）の例では数字の「２」を模した第３図柄）が再度表示されると共に、当該第３図柄の上方から、「７」の数字を模した第３図柄が降下してくる演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「図柄を昇格させろ！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「昇格チャンス！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、偶数の数字を模した第３図柄が「７」の図柄を模した第３図柄に入れ替わる（昇格する）ことにより、有利な大当たり種別の大当たり遊技が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって理解し易い演出態様を実現することができる。

【１３２５】

なお、上述した通り、第２特別図柄の抽選が実行された場合は、小当たり若しくは大当りのどちらかに当選する上に、小当たり当選時は、小当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができるため、第２特別図柄の抽選が実行された時点で、実質的に大当たりが確定する。そして、第２特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合、および小当たりとなって小当たり種別が小当たりＡ４０に決定され、当該小当たりＡ４０において特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も多い（１０ラウンドの）大当たりＣ４０が決定される。一方で、第２特別図柄の抽選結果が小当たりとなって小当たり種別が小当たりＢ４０に決定され、当該小当たりＢ４０において特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も少ない（３ラウンドの）大当たりＤ４０が決定される。昇格演出では、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであるか、小当たりＡ４０である場合に、昇格に成功する（偶数の数字を模した第３図柄が「７」を模した第３図柄に

置き換わる）演出態様に設定される一方、第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢである場合に、昇格に失敗する演出態様に設定される。図３４６（ｂ）は、昇格に成功する演出態様の昇格演出が実行された場合の演出態様を示した図である。図３４６（ｂ）に示した通り、昇格に成功する演出態様の昇格演出では、偶数の数字を模した第３図柄の上方から降下してきた「７」の数字を模した第３図柄によって、偶数の数字を模した第３図柄がはじき飛ばされ、「７」の数字を模した第３図柄に置き換わる演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「昇格成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ラウンド数が最大の大当たりに当選した（第２特別図柄の抽選で大当たり、または大当たりＡ４０のどちらかに当選した）と言うことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１３２６】

なお、図示については省略したが、第２特別図柄の抽選で有利度合いが低い（特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合にラウンド数が最も少ない大当たりＤ４０に当選する）小当たりＢ４０に当選した場合は、「７」を模した第３図柄が偶数の数字を模した第３図柄をはじき飛ばすことができずに跳ね返されて、上方へと吹き飛ぶ演出態様の演出が実行される。これにより、昇格に失敗したこと（有利度合いが低い大当たりＤ４０に当選すること）を遊技者に対して容易に理解させることができる。第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していた場合は、次いで、小当たりに基づく第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放期間の間に右打ちによりＶ入賞口６５０ａへと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第２示唆演出を実行する。この第２示唆演出の演出態様について、図３４７（ａ）を参照して説明する。図３４７（ａ）は、第２示唆演出の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図３４７（ａ）に示した通り、第２示唆演出が実行されると、表示領域ＨＲ１０に対して、直前の変動表示演出（昇格演出）において確定表示された第３図柄が縮小表示される。また、第１示唆演出（上Ｖを狙え演出）と同様に、表示領域ＨＲ１０の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧが形成されると共に、当該矢印画像ＹＧに対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像ＹＧの下方には、小当たりにおいて遊技球をＶ入賞口６５０ａへと入球させることが可能な期間の残時間を示すためのタイムゲージｇａ２が表示されている。このタイムゲージｇａ２の表示態様は、小当たりの開放期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ２ｂとから形成されており、小当たり遊技が開始されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ２ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ２ａが占める割合が減少するように、タイムゲージｇａ２が時間経過に応じて可変表示される。

【１３２７】

また、図３４７（ａ）に示した通り、第２示唆演出が実行されている間、主表示領域Ｄｍにおける右下部分には、遊技盤１３における第２可変入賞装置６５０およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６が形成されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで下のＶを狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示ｇａ２ａが残っているうちに、「Ｖ」という文字を模した装飾が付されている第２入球口６４０、および第２可変入賞装置６５０のうち、下流側に設けられている第２可変入賞装置６５０へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、これまで説明してきたチャンスタイム（第２時短状態）における演出態様（図３４３から図３４７（ａ）を参照して説明した演出態様）を加味して、チャンスタイム（第２時短状態）における全体的な演出態様の推移について説明する。図３４９は、チャンスタイムへの移行前から大当たり当選後までの間における演出態様の推移を示したタイムチャートである。図３４９に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で時短図柄（突然時短）に当選すると、スーパーリーチを伴う８０秒間の時短図柄変動が実行されて、最終的に中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される（図３４３（ａ）参照）。この時短図柄変動の停止表示期間（確定表示期間）が終了すると、遊

技状態が通常状態から第２時短状態に変更される。第２時短状態に移行すると、まず、チャンスタイム待機演出（図３４４（ｂ）、図３４５参照）が実行される。このチャンスタイム待機演出は、最短で５秒間、最長で２０秒間実行される演出であり、上述した通り、今回のチャンスタイム（第２時短状態）の継続回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数によって規定されている第３終了条件）を報知する演出を実行することで、遊技者の注意を演出内容に集めて遊技（遊技球の発射）を止めさせ、第２時短状態への移行時点で既に保留されていた第１特別図柄の保留球を消化させるために実行される。

【１３２８】

チャンスタイム待機演出の実行中に第１特別図柄の保留球を消化しておくことにより、チャンスタイム待機演出の終了時点で第１特別図柄の保留球が０の状態とすることができ、その後に遊技者が左打ちを行って第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄の抽選を実行させる場合に、毎回、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に開始される（普通図柄の抽選が開始された直後に第１特別図柄の抽選が開始される）動作を実現することができる。よって、第１特別図柄の変動表示演出において、直前に開始された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。上述した通り、第２時短状態では、普通図柄の当たりとなった場合に有利な（実質的に大当たりが確定する）普図当たりＢが選択される割合が通常状態よりも高くなる（０％→３％に上昇する）ので、実質的に、１の第１特別図柄の抽選が実行される毎に、３％超の割合で大当たりを抽選しているのと同等の挙動とすることができる。即ち、チャンスタイム（第２時短状態）では、通常状態と同様に左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する遊技状態であるにもかかわらず、見かけ上の大当たり確率が飛躍的に高くなる（実質的な大当たり確率が約１／３２０から約１／３０に上昇する）有利な遊技状態を形成する。図３４９に示した通り、チャンスタイム待機演出が終了すると、ウサギのキャラクタ８０１が雲の上において各種のアクションを行うと共に第３図柄の変動表示が実行されることで大当たり期待度を示唆する演出態様の演出が実行されるチャンスタイム中演出に切り替わる。チャンスタイム中演出では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、および第１特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりＢとなった場合に、同一の数字を模した第３図柄が揃う変動表示演出が実行され、第１特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、当該外れに対応する第１特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりＡとなった場合に、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示演出が実行される。

【１３２９】

ここで、チャンスタイムにおける第１特別図柄の変動表示における変動時間と普通図柄の変動表示における変動時間との対応関係について、図３５０を参照して説明する。図３５０は、第１特別図柄の変動表示も普通図柄の変動表示も（第２特別図柄の変動表示も）実行されていない状態でスルーゲート６７および第１入球口６４へと遊技球がほぼ同時に入球した場合の第１特別図柄の変動時間および普通図柄の変動時間の対応関係を示した図である。図３５０（ａ）は、普通図柄の抽選結果が普図当たりＢ（第２入球口６４０へ入球困難なショート開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示しており、図３５０（ｂ）は、普通図柄の抽選結果が普図当たりＡ（第２入球口６４０へと容易に入球可能となるロング開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示している。

【１３３０】

図３５０（ａ）の上段に示した通り、チャンスタイム（第２時短状態）において第１特別図柄の抽選が実行されると、変動時間が５秒間の変動パターンが設定される。この５秒間の変動時間は、抽選結果が大当たりであるか、外れであるかにかかわらず、固定の変動時間として設定される。一方で、図３５０（ａ）の中段に示した通り、チャンスタイムにおいて第１特別図柄の変動表示とほぼ同時に開始された普通図柄の変動時間は１秒間に設定される。なお、図３５０（ａ）においては、説明の簡略化のため、第１特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示とが全く同時に開始されているかのように図示されているが、実際には普通図柄の変動表示の方が僅かに（例えば、０．０５秒前後）早く開始される。

第１特別図柄の抽選の開始タイミングよりも僅かに前に普通図柄の抽選が実行される（第１入球口６４よりも上流側に中央スルーゲート６７ｃが配置されている）ため、第１特別図柄の変動表示演出として、直前に実行された普通図柄の抽選結果も加味した演出態様（変動表示態様）を設定する。図３５０（ａ）は、第２入球口６４０へと入球困難な普図当たりＡに当選した場合を例示しているため、第１特別図柄の抽選結果が外れであれば、第１特別図柄の抽選結果を示す変動表示演出として、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示態様が設定され、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第１特別図柄の抽選結果を示す変動表示態様として、同一の数字を模した第３図柄が揃う変動表示態様が設定される。

【１３３１】

図３５０（ａ）の下段に示した通り、普通図柄の変動時間（１秒間）が経過すると、普図当たりＡが開始される。普図当たりＡが開始されると、１．５秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）が設定された後で、０．１秒間の開放期間が設定され、以降は２．４秒間のエンディング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）が設定される。これにより、第１特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たりＡのエンディング期間が終了される。つまり、第１特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第１特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第１特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第１特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様に設定することができる斬新な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図３５０（ｂ）を参照して、普通図柄の抽選結果が普図当たりＢである場合の第１特別図柄の変動時間と普通図柄の変動時間との対応関係について説明する。図３５０（ｂ）の上段および中段に示した通り、第１特別図柄の変動時間、および普通図柄の変動時間は、それぞれ普図当たりＡの場合（図３５０（ａ）参照）と共通である。つまり、第１特別図柄の変動表示は、変動時間が５秒間の変動パターンに設定され、当該第１特別図柄の変動表示とほぼ同時に（直前に）開始された普通図柄の変動時間は１秒間に設定される。なお、図３５０（ｂ）の例では、普通図柄の抽選で、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選した場合を例示しているため、第１特別図柄の変動表示に同期して実行される第３図柄の変動表示演出として、第１特別図柄の抽選結果にかかわらず、同一の数字を模した第３図柄が揃う変動表示態様が設定される。

【１３３２】

図３５０（ｂ）の下段に示した通り、普通図柄の変動時間（１秒間）が経過すると、普図当たりＢが開始される。普図当たりＢが開始されると、１．５秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）が設定された後で、２．５秒間の開放期間が設定され、エンディング期間はほぼ０に設定されて普図当たりＢが終了される。これにより、第１特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たりＢが終了される。つまり、普図当たりＡであるか、普図当たりＢであるかによらず、第１特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第１特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第１特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第１特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様に設定することができる斬新な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１３３３】

なお、本第８制御例では、チャンスタイムにおいて、実質的に大当たりが確定する普図

当たりＢに当選した場合も、普通図柄の変動が開始されてから普図当たりＢが終了するまでの期間と、第１特別図柄の変動時間とを一致させる（５秒間とする）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、普図当たりＢの場合は、普通図柄の変動時間を長くしたり（例えば、３．５秒間にしたり）、オープニング期間を長くしたり（例えば、４秒間にしたり）することで、５秒経過以降に普通図柄の開放期間が開始されるように構成してもよい。このように構成することで、５秒間の変動期間を全て用いて変動表示演出を実行することができるので、演出態様をより多様化させることができる。詳述すると、上述した第８制御例の構成では、普図当たりＢに当選した場合、第１特別図柄の変動開始後、約２．５秒経過時点で普図当たりＢに基づく開放期間が開始されるため、変動表示演出の演出期間として、実質的に２．５秒間しか確保できない構成となっていた。つまり、普通図柄の抽選結果によらず、第１特別図柄の変動表示の終了とほぼ同時に普通図柄の当たりを終了させる制御を採用していた。これは、仮に普図当たりＢにおいて遊技者が右打ちを行わなかった等して第２入球口６４０へと遊技球が入球せず、そのまま普図当たりＢが終了されたとしても、残りのチャンスタイムにおいて再度、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる遊技性を確実に実現できるように配慮した結果である。つまり、第１特別図柄の抽選が５秒で終了する一方で、普図当たりＢが５秒以上継続した場合、普図当たりＢの実行中に次の第１特別図柄の変動表示が開始されてしまい、以降は第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることが困難となってしまうという事象が発生してしまうことを防止する趣旨である。しかしながら、普図当たりＢに当選したにもかかわらず、第１示唆演出（図３４５（ｂ）参照）の示唆内容を無視して左打ちを継続する遊技者はほぼいないと考えられるため、実際には、普図当たりＡに基づく普通図柄の変動が開始されてから普図当たりＡが終了されるまでの間の期間のみ、第１特別図柄の変動時間に一致させておけば大きな問題が生じないとも考えられる。よって、普図当たりＢの開放期間が、普通図柄の変動開始から少なくとも５秒間が経過した後で開始されるように構成することで、第１特別図柄の変動時間である５秒間をフルに用いて普図当たりＢとなるか（電動役物６４０ａがロング開放するか）否かを示唆する演出を実行する構成としてもよい。これにより、演出態様をより好適に設定することができる。

【１３３４】

図３４９に戻って説明を続ける。チャンスタイム（第２時短状態）において普図当たりＢ（電動役物６４０ａに対して２．５秒間のロング開放が設定される普図当たり）に当選すると、当該普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示の開始直後に開始される第１特別図柄の変動表示における変動表示態様として、疑似当たり変動演出（図３４５（ａ）参照）が実行される。この疑似当たり変動演出は、上述した通り、特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、同一の数字を模した第３図柄がそれぞれ右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示される演出態様の演出である。つまり、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と区別困難な演出態様の演出である。図３４９に示した通り、疑似当たり変動演出が終了すると、上のＶを狙え演出（第１示唆演出、図３４５（ｂ）参照）が実行されて、遊技者に対して１回目の右打ちが促される（示唆される）。この上のＶを狙え演出（第１示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態（突出状態）に設定された電動役物６４０ａへと遊技球を到達させることができ、当該電動役物６４０ａによって第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。第２入球口６４０への入球を検出するか、または普図当たりＢが終了することによって、上のＶを狙え演出（図３４５（ｂ）参照）は終了される。第２入球口６４０への入球を検出した（第２特別図柄の保留球を獲得した）場合は、上のＶへの入球に成功したことを報知する演出態様の演出が、第１特別図柄の変動表示の終了までの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により第２入球口６４０へと入球しなかった場合は、普通図柄の当たりの終了時に上のＶを狙え演出が終了されると共に上のＶへの入球に失敗したことを示す短時間（例えば、１秒間）の演出が実行される。

【１３３５】

なお、普通図柄の抽選で普図当たりＢ（実質的に大当たりが確定する普図当たり）に当

選し、且つ、直後に実行された第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合についても、同様に、上のＶを狙え演出が実行される。この場合、第１特別図柄の変動時間の終了と共に上のＶを狙え演出が終了されて、第１特別図柄の大当たりが開始される。つまり、昇格演出や下のＶを狙え演出が発生せずに、いきなり大当たり演出が開始される。これにより、遊技者に対して大きな驚きと喜びとを与えることができる。当該第１特別図柄の大当たりの終了後は、上のＶを狙え演出において右打ちを行って第２特別図柄の保留球を獲得していた場合、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行されて、大当たり遊技若しくは実質的に大当たり確定の小当たり遊技が実行される。つまり、第１特別図柄の大当たりと第２特別図柄の大当たりとが連続する極めて有利な状況が成立する。図３４９に示した通り、上のＶを狙え演出（第１示唆演出、図３４５（ｂ）参照）の実行中に第２入球口６４０への入球を検出していた（第２特別図柄の保留球を獲得していた）場合は、第２特別図柄の変動表示に同期させて、昇格演出（図３４６参照）が実行される。この昇格演出は、上述した通り、第２特別図柄の抽選でラウンド数が最大の大当たりに対応する抽選結果となった（大当たりまたは小当たりＡに当選した）場合に昇格に成功する演出態様（図３４６（ｂ）参照）に設定され、少ないラウンド数の大当たりに対応する抽選結果となった（小当たりＢに当選した）場合に昇格に失敗する演出態様に設定される。

【１３３６】

第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していた場合は、図３４９に示した通り、下のＶを狙え演出（第２示唆演出、図３４７（ａ）参照）が実行されて、遊技者に対して２回目の右打ちが促される（示唆される）。この下のＶを狙え演出（第２示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態に設定されたＶ入賞口６５０ａへと遊技球を入球させることができ、特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる。特定領域６５０ｅ３への入球を検出するか、または小当たり遊技が終了することによって、下のＶを狙え演出（図３４７（ａ）参照）は終了される。特定領域６５０ｅ３への入球を検出した（大当たりが確定した）場合は、下のＶへの入球に成功したことを報知する演出態様の演出が、小当たり遊技の終了タイミングまでの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球しなかった場合は、小当たり遊技の開放期間の終了時に下のＶを狙え演出が終了されると共に下のＶへの入球に失敗したことを示す短時間（例えば、１秒間）の演出が実行される。図３４９に示した通り、下のＶを狙え演出の実行中に特定領域６５０ｅ３への入球を検出していた場合は、大当たりが開始されると共に大当たり演出が実行される。なお、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していた場合は、下のＶを狙え演出が実行されずに、第２特別図柄の大当たり変動の終了時に大当たり遊技が開始されると共に、大当たり演出が実行される。

【１３３７】

次に、図３４７（ｂ）、および図３４８を参照して、本第８制御例における第１時短状態の演出態様について説明する。第１時短状態は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態である。より具体的には、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に５０％の割合で設定される一方で、時短状態（第１時短状態、または第２時短状態）において第１特別図柄の抽選で大当たりになるか、第２特別図柄の抽選で直接または小当たり経由で大当たりになった場合に１００％の割合で設定される遊技状態である。この第１時短状態は、８０％の割合で大当たりに当選する上に、大当たりに当選した場合は、当該大当たりの終了後に再度、第１時短状態が設定される（第１時短状態をループする）ため、一度移行すると、８０％の割合で第１時短状態と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。上述した通り、第１時短状態では、第３終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数が１回に設定される。そして、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する割合は８０％であるため、普通図柄の抽選で普図当たりＢに当選しさえすれば、大当たり当選および第１時短状態のループが確定することになる。このため、本第８制御例における第１時短状態では、普通図柄の抽選が実行された場合に、大当たりとなるか否かを遊技者に対して疑似的に報知する演出態様を設定する構成としている。

【１３３８】
図３４７（ｂ）は、第１時短状態（ラッシュ状態）における演出態様の一例を示した図である。第１時短状態（ラッシュ状態）において、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されていない状況下では、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８０１が、複数の宝箱８１０ａ～８１０ｃを発見し、いずれの宝箱を開けるかを吟味する演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの左上部分に形成される小表示領域Ｄｍ４に対して、「右打ち」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「選んだ箱からＶ出現でボーナス！？」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＧＯを通して宝箱を選べ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行って「ＧＯ」という文字を模した装飾が付された右スルーゲート６７ｒを通過させることにより、ウサギのキャラクタ８０１に対していずれか１の宝箱を選択させることができるということを容易に理解させることができる。図３４８（ａ）は、第１時短状態において遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過した場合の演出態様の一例を示した図である。図３４８（ａ）に示した通り、第１時短状態において右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄の抽選結果に応じてウサギのキャラクタ８０１が１の宝箱を選択する演出が実行される。具体的には、例えば、図３４８（ａ）に示したように、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０ｂを選択する演出が実行されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「選択完了！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対しては、引き続き、「選んだ箱からＶ出現でボーナス！？」という文字が表示され続ける。これらの表示内容により、選択した宝箱から「Ｖ」が出現することで大当たりに当選するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１３３９】
なお、図３４７（ｂ）や図３４８（ａ）に示した通り、宝箱には複数のバリエーションが存在する。即ち、光り輝く表示態様の宝箱８１０ａと、通常の表示態様の宝箱８１０ｂと、大きさが小さい表示態様の宝箱８１０ｃと、の３種類が設けられている。ウサギのキャラクタ８０１が選択する宝箱の種別によって、普図当たりＢに当選している期待度を遊技者に示唆する構成としている。具体的には、普図当たりＢに当選している場合、宝箱８１０ａの選択割合が普図当たりＡに当選している場合よりも高くなる一方で、宝箱８１０ｃの選択割合が普図当たりＡに当選している場合よりも低くなるように構成されている。これにより、右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過した場合に、キャラクタ８０１が選択する宝箱の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図３４８（ａ）の例では、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０ｂを選択した場合を例示している。図３４８（ｂ）は、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの当選が報知された場合の表示態様の一例を示した図である。図３４８（ｂ）に示した通り、普図当たりＢに当選したことを報知する場合、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１が選択した宝箱の中から「Ｖ」の文字が付されたＶアイコン８１０ｂａが出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して大当たりが確定した（実質的に大当たり当選が確定する普図当たりＢに当選した）ということを、容易に理解させることができる。なお、これ以降は、チャンスタイム中に普図当たりＢに当選した場合と同様に、まず、上のＶを狙え演出が発生した後で、第２入球口６４０への始動入賞に基づく抽選結果に応じた昇格演出が実行され、第２特別図柄の抽選が大当たりである場合はそのまま大当たり遊技が開始される一方で、小当たりである場合は下のＶを狙え演出を経て特定領域６５０ｅ３への入球を条件として大当たり遊技が開始される。

【１３４０】
次に、図３５１を参照して、本第８制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第８制御例では、３つの遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な通常状態と、遊技者にとって最も有利な第１時短状態と、通常状態よりは有利度合いが高く、第１時短状態よりは有利度合いが低い第２時短状態と、の３種類の遊技状態が設け

られている。通常状態は、普通図柄の抽選で第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢが決定される可能性が無く、第１時短状態では、普通図柄の抽選で約８０％の割合で普図当たりＢに当選し、第２時短状態では、普通図柄の抽選で約３％の割合で普図当たりＢに当選する遊技状態である。まず、図３５１の上段を参照して、遊技者に不利な通常状態における遊技状態の移行方法について説明する。図３５１の上段に示した通り、通常状態（通常モード）から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または時短図柄に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなった場合に５０％の割合で決定（選択）される大当たりＡ４０が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第１時短状態が設定される。また、特別図柄の抽選で約１／２００の確率で当選する時短図柄（突然時短）に当選した場合に、第２時短状態が直接設定される。一方で、大当たりに当選した場合に５０％の割合で決定（選択）される大当たりＢ４０が大当たり種別として決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態に設定される。このため、通常状態においては、特別図柄の抽選で大当たりに当選すること、または時短図柄に当選することにより、有利度合いが高い遊技状態へと移行するため、これらの抽選結果となることに期待して遊技を行う遊技性となる。

【１３４１】

また、図３５１の下段左側に示した通り、第１時短状態から他の遊技状態には、時短状態の終了条件（第１～第３終了条件のいずれか）が成立した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、第１特別図柄変動（特図１変動）と、第２特別図柄変動（特図２変動）の合算の変動回数が１０回となることで成立する第１終了条件が成立するか、小当たりに１回当選することで成立する第２終了条件が成立するか、普通図柄の当たり遊技の実行回数（普通電動役物６４０ａの作動回数）が１回となることで成立する第３終了条件が成立することで、遊技状態が不利な通常状態に設定される。一方で、第１時短状態において普通図柄の抽選が実行された場合に８０％の割合で当選する普図当たりＢ（ロング開放の普図当たり）に当選すると、実質的に大当たりが確定する。つまり、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する第２特別図柄の抽選を実行する権利を得ることができ、大当たり終了後は再度、第１時短状態が設定される（第１時短状態をループする）。ここで、実際には、普図当たりＢが開始された時点で電動役物６４０ａの作動回数が規定回数である１回に到達し、時短状態が終了されている（第３終了条件が成立している）が、図３５１では、説明を分かり易くするために、普図当たりＢに当選して発生する第２特別図柄の当たり（大当たりまたは小当たり）は、第１時短状態中の当たりとして取り扱っている。また、図３５１の下段右側に示した通り、第２時短状態から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合、および普通図柄の抽選で普図当たりＢ（ロング開放の普図当たり）に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図３５１の下段右側に示した通り、特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなった場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が、必ず有利度合いが高い第１時短状態に設定される。また、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選した場合も、演出による示唆内容に従って右打ちを行い続けることにより、第２特別図柄の抽選を実行させることができ、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりに当選させることができるため、大当たり終了後の遊技状態が有利な第１時短状態に設定される。

【１３４２】

このように、本第８制御例では、３つの遊技状態を設ける構成とし、各遊技状態で、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの当選割合を異ならせることにより、有利度合いに差を設ける斬新な遊技性を実現している。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３４３】

＜第８制御例の電気的構成＞

次に、図３５２（ａ）を参照して、本第８制御例における主制御装置１１０内に設けら

れているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３５２（ａ）は、本第８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３５２（ａ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２９２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｊが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｄｊが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅに代えて時短付与テーブル２０２ｅｊが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊが設けられている点、時短種別選択テーブル２０２ｊａが追加されている点、普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂが追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｈが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、本第８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｊの詳細について、図３５３（ａ）、および図３５３（ｂ）を参照して説明する。ここで、本第８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｊは、上述した第７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２９３（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄の抽選において参照される特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１と、第２特別図柄の抽選において参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２と、で少なくとも構成されている。まず、図３５３（ａ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１の詳細について説明する。図３５３（ａ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１の規定内容を示した図である。

【１３４４】

図３５３（ａ）に示した通り、本第８制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～５３２」の３２８個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が３２８個であるので、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は約１／２００（３２８／６５５３６）である。次に、図３５３（ｂ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２の詳細について説明する。図３５３（ｂ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２の規定内容を示した図である。図３５３（ｂ）に示した通り、本第８制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～６５５３５」の６５３３１個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。一方、時短図柄当選と判定される乱数値は対応付けられていない。

【１３４５】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が６５３３１個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約３１９／３２０

（６５３３１／６５５３６）である。次に、図３５３（ｃ）を参照して、本第８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの詳細について説明する。図３５３（ｃ）は、本第８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊは、上述した第７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図２９４（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図３５３（ｃ）に示した通り、本第８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４０、および大当たりＢ４０の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ４０の１種類が規定されている。

【１３４６】

図３５３（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ４０」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４０」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４０」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数（普通図柄の当たりの規定回数）が１回の第１時短状態が設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４０」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態に設定される）大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ４０」と「大当たりＢ４０」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ４０」の方が「大当たりＢ４０」よりも有利度合いが高くなる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４０」および「大当たりＢ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個ずつであるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４０」、「大当たりＢ４０」に当選する割合は、それぞれ５０％ずつである。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、５０％の割合でしか最も有利な第１時短状態へと移行することがない。なお、時短状態において大当たりに当選した場合は、大当たり種別が「大当たりＢ４０」であっても第１時短状態に移行する。つまり、第１時短状態や第２時短状態では、大当たりに当選することで、必ず最も有利な第１時短状態へと移行する有利な遊技状態を形成する。

【１３４７】

また、図３５３（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４０」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ４０」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が有利な第１時短状態に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４０」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ４０」が決定される。次に、図３５４（ａ）を参照して、本第８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図３５４（ａ）に示した通り、本第８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊでは、遊技状態によらず、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の全範囲（「０～２９９」の範囲）が対応付けられている。このため、本第８制御例では、遊技状態によらず、普通図柄の抽選が実行された場合に必ず普通図柄の当たりに当選する。なお、上述した通り、普通図柄の当たりに当選した場合に実行される普通図柄の当たり種別の選択比率が、遊技状態に応じて異なっている。詳細については後述するが、通常状態では、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢが選択されることはなく、第１時短状態では８０％の割合で普図当たりＢが選択され、第２時短状態では、３％の割合で普図当たりＢが選択される。これにより、遊技状

態間の有利度合いを大きく異ならせている。
【１３４８】
次に、図３５４（ｂ）を参照して、本第８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｊの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｊは、第７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２９６（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図３５４（ｂ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ｄｊの構成を示したブロック図である。図３５４（ｂ）に示した通り、本第８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｊは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｊ１と、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル２０２ｄｊ２と、で少なくとも構成されている。まず、図３５４（ｃ）を参照して、通常用テーブル２０２ｄｊ１の詳細について説明する。図３５４（ｃ）は、本第８制御例における通常用テーブル２０２ｄｊ１の規定内容を示した図である。図３５４（ｃ）に示した通り、通常用テーブル２０２ｄｊ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。
【１３４９】
また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は時短図柄）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は時短図柄である可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、時短図柄）に当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【１３５０】
一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対し

て、変動パターンとして変動時間が１０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「小当たり」が規定されている。なお、上述した通り、本第８制御例では、第２特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりのどちらかのみに当選し得る構成としており、通常の（Ｖ入賞装置６５０の作動を伴わない）外れが存在しないようになっている。このため、通常用テーブル２０２ｄｊ１にも「大当たり」および「小当たり」の抽選結果のみが規定されている。

【１３５１】

なお、上述した通り、本第８制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（第１変位パターン）が設定される普図当たりＡが必ず実行されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第８制御例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（第１時短状態または第２時短状態）において普通図柄の当たりに当選して第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢが決定され、当該普図当たりＢによる電動役物６４０ａの作動によって先に時短終了条件（第３終了条件）が成立して時短状態が終了された後で、実行中の普図当たりＢの開放期間の間に第２入球口６４０へと遊技球が入球した状況である。この状況は、特に、第３終了条件として普図当たりの規定回数が１回に設定される第１時短状態において成立し易い状況となっている。即ち、第１時短状態に移行した後で普図当たりＢに当選した場合は、ほぼ確実に、普図当たりＢの開始の方が第２入球口６４０への入球よりも先となるため、第１時短状態に設定された後で第２特別図柄の抽選が実行される場合は、一旦通常状態に移行（転落）してから第２特別図柄の抽選が開始される。よって、本第８制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（１０秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて昇格演出（図３４６参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

【１３５２】

次に、図３５５（ａ）を参照して、上述した時短用テーブル２０２ｊ２の詳細について説明する。図３５５（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｊ２の規定内容を示した図である。図３５５（ａ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄｊ２には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短当たり」が規定され、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短突時」が規定されている。一方、図３５５（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル２０２ｄｊ１（図３５４（ｃ）参照）と共通である。即ち、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パ

ターンとして変動時間が１０秒の「小当たり」が規定されている。
【１３５３】
これらの規定内容により、時短状態における第１特別図柄の変動時間を５秒間に固定化できると共に、第２特別図柄の変動時間を１０秒間に固定化することができる。よって、図３５０で上述した通り、チャンスタイム（第２時短状態）において、第１特別図柄の変動と普通図柄の変動とをほぼ同時に開始させることができると共に、第１特別図柄の変動終了タイミングと普通図柄の当たり終了タイミングとをほぼ一致させることができる。よって、チャンスタイムにおける毎回の第１特別図柄の変動表示演出として、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができる。また、第２特別図柄の変動時間を固定化することで、昇格演出の演出期間を毎回固定化することができる。次に、図３５５（ｂ）を参照して、本第８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｊの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅｊは、上述した第７制御例における時短付与テーブル２０２ｅ（図２９４（ｂ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図３５５（ｂ）は、この時短付与テーブル２０２ｅｊの規定内容を示した図である。
【１３５４】
図３５５（ｂ）に示した通り、本第８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｊには、各大当たり種別、および時短図柄種別と時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値とが対応付けられて規定されている。なお、図３５５（ｂ）に示した通り、本第８制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、普電作動カウンタ２０３ｊａと、の３つが設けられている。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、普電作動カウンタ２０３ｊａは、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図３５５（ｂ）に示した通り、本第８制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４０」～「大当たりＤ４０」の４種類が設けられていると共に、時短図柄種別として「時短図柄Ａ４０」～「時短図柄Ｅ４０」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｅｊには、各大当たり種別および各時短図柄種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、普電作動カウンタ２０３ｊａの値（即ち、第１から第３終了条件）が対応付けて規定されている。
【１３５５】
図３５５（ｂ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ４０」、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりＡ４０」、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」のいずれかに当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１回が設定される。なお、これらの大当たり終了後は第１時短状態に設定されるため、ほぼ、普通図柄の当たり遊技が１回実行されることで成立する第３終了条件の成立によって時短終了条件が成立する。この普通図柄の当たり遊技が普図当たりＢであれば、時短状態の終了条件は成立するものの、第２入球口６４０へと遊技球を入球させて実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させることができるため、再度第１時短状態へと移行させることができる。一方、普通図柄の当たりが普図当たりＡであれば、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な第１変位パターンで電動役物６４０ａが変位されるため、第２特別図柄の抽選を実行させることも不可能となる。よって、「大当たりＡ４０」

、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」の終了後に設定される第１時短状態では、普図当たりＢに当選することを強く期待させる遊技性となる。なお、第１時短状態において普図当たりＢに当選する割合は、普通図柄の抽選が実行された場合の８０％である。

【１３５６】

また、図３５５（ｂ）に示した通り、「大当たりＢ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値、小当たりカウンタ２０３ｓの値、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値に対して、それぞれ「数値無し（図では「－」で表示）」が規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ４０」に当選した場合は、大当たり終了後が時短状態に設定されず、通常状態に設定される。よって、「大当たりＢ４０」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利な大当たり種別である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、他の大当たり種別（「大当たりＡ４０」、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」）と同一の終了条件が規定されている。詳細については上述した通りであるため、ここではその説明については省略する。

【１３５７】

また、図３５５（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ａ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ａ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１０回が設定される。よって、「時短図柄Ａ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が１４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが１０回実行されるまで継続する。ここで、上述した通り、第２時短状態は、左打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回ほぼ同時に実行される遊技状態であり、且つ、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの当選割合が、普通図柄の抽選１回あたり３％の割合となる遊技状態であるため、特別図柄の大当たり確率（約１／３２０）を加味すると、第１特別図柄の抽選が実行される毎に、実質的に約１／３０の確率で大当たりに当選する有利な遊技状態を形成する。１０回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約２８．５％であるので、「時短図柄Ａ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約２８．５％である。

【１３５８】

なお、第１終了条件（特別図柄の変動回数に基づく終了条件）を、第３終了条件（普通図柄の当たり回数に基づく終了条件）よりも４回分多く設定しているのは、時短図柄に当選した時点の保留球数がいずれの値であっても、普通図柄の当たり回数を損させることなく第２時短状態における遊技を行わせるためである。より具体的には、第１終了条件と第３終了条件を一致させた場合、第２時短状態が開始された時点で第１特別図柄の保留球が存在している場合に、普通図柄の抽選が実行されずに第１特別図柄の抽選が実行されてしまい、第１終了条件に対応する時短カウンタ２０３ｈの値が減算されてしまう。つまり、第３終了条件が成立するよりも前に第１終了条件が成立してしまう可能性があり、第１特別図柄の保留球数が多くなるほど、第１特別図柄の抽選よりも実質的な大当たりの可能性が高い普通図柄の抽選回数を損してしまう虞がある。このため、本第８制御例では、第２時短状態への移行時点における第１特別図柄の保留球数が０個～４個のいずれであっても、第３終了条件よりも先に第１終了条件が成立することを極めて困難とするために、第３終了条件よりも第１終了条件を最大の保留球数分（即ち、４回分）だけ多い回数に設定する構成としている。このように構成することで、第２時短状態において第１特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第３終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して極

めて不利益となってしまうことを抑制することができる。
【１３５９】
一方、図３５５（ｂ）に示した通り、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「時短図柄Ａ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１０００回が設定される。１０００回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、ほぼ１００％であるので、時短状態において「時短図柄Ａ４０」に当選したことに基づいて設定された第２時短状態は、実質的に大当たりが確定する時短状態となる。また、図３５５（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｂ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「３４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「３０」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ｂ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数３４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数３０回が設定される。よって、「時短図柄Ｂ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が３４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが３０回実行されるまで継続する。３０回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約６３．５％であるので、「時短図柄Ｂ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約６３．５％である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄Ａ４０」と同様に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第２時短状態が設定される。
【１３６０】
また、図３５５（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｃ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「５４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「５０」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ｃ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数５４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数５０回が設定される。よって、「時短図柄Ｃ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が５４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが５０回実行されるまで継続する。５０回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約８１．３％であるので、「時短図柄Ｃ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約８１．３％である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄Ａ４０」や「時短状態Ｂ４０」と同様に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第２時短状態が設定される。
【１３６１】
また、図３５５（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｄ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１００」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ｄ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１００回が設定される。よって、「時短図柄Ｄ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態

は、特別図柄の抽選が１０４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが１００回実行されるまで継続する。１００回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約９６．５％であるので、「時短図柄Ｄ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約９６．５％である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄Ａ４０」～「時短図柄Ｃ４０」と同様に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第２時短状態が設定される。

【１３６２】

更に、図３５５（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｅ４０」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」がそれぞれ規定されている。このため、「時短図柄Ｅ４０」に当選した場合は、遊技状態によらず、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１０００回が設定される。よって、「時短図柄Ｅ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が１００４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが１０００回実行されるまで継続する。１０００回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、ほぼ１００％であるので、「時短図柄Ｅ４０」に当選したことに基づく第２時短状態は、実質的に大当たりが確定する時短状態となる。このように、本第８制御例では、時短図柄の種別に応じて付与される第２時短状態の終了条件を異ならせることで時短図柄の種別毎の大当たり期待度を異ならせる構成としている。つまり、第２時短状態が終了するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数を、時短図柄の種別に応じて異ならせることで、大当たりに当選する可能性を異ならせる構成としている。このように構成することで、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１３６３】

次に、図３５６（ａ）を参照して、本第８制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊの詳細について説明する。図３５６（ａ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊの規定内容を示した図である。図３５６（ａ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４０」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８０～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ４０」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ４０」も、「小当たりＢ４０」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ４０」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ４０（１０ラウンド大当たり）に当選する一方で、「小当たりＢ４０」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４０（３ラウンド大当たり）に当選するように構成されている。いずれの大当たりに当選した場合も、大当たり終了後の遊技状態は第１時短状態に設定されるため、大当たり当選時のラウンド数が多い点でのみ、「小当たりＡ４０」の方が「小当たりＢ４０」よりも有利度合いが高い小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ４０」および「小当たりＢ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ８０個および２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ４０」および「小当たりＢ４０」が決定される割合は、それぞれ８０％（８０／１００）および２０％（２０／１００）である。

【１３６４】

次に、図３５６（ｂ）を参照して、本第８制御例における時短種別選択テーブル２０２ｊａの詳細について説明する。この時短種別選択テーブル２０２ｊａは、特別図柄の抽選

で時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図３５６（ｂ）に示した通り、時短種別選択テーブル２０２ｊａには、「時短図柄Ａ４０」～「時短図柄Ｅ４０」の５種類の時短図柄種別のそれぞれに対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図３５６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ａ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が１０回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ａ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が９０個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ａ４０」が決定される割合は９０％（９０／１００）である。また、図３５６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９４」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｂ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が３０回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｂ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｂ４０」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１３６５】

また、図３５６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５～９７」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｃ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｃ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が５０回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｃ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｃ４０」が決定される割合は３％（３／１００）である。また、図３５６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「９８」に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｄ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｄ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が１００回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｄ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｄ４０」が決定される割合は１％（１／１００）である。また、図３５６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「９９」に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｅ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｅ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が１０００回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｅ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｅ４０」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【１３６６】

次に、図３５６（ｃ）を参照して、本第８制御例における普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂについて説明する。この普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂは、普通図柄の抽選で普通図柄の当たりとなった場合に普通図柄の当たり種別を選択（決定）するために参照されるデータテーブルである。図３５６（ｃ）に示した通り、この普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂには、遊技状態毎に、普通図柄の当たり種別と、第２当たり種別カウンタＣ６の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図３５６（ｃ）に

示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が通常状態である場合には、第２当たり種別カウンタＣ６の値の全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、普図当たり種別として普図当たりＡが対応付けて規定されている。この普図当たりＡは、上述した通り、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な開閉パターン（第１変位パターン）で電動役物６４０ａが開閉（変位）される種別の普図当たりである。

【１３６７】

一方、図３５６（ｃ）に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第１時短状態である場合には、第２当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して「普図当たりＡ」が対応付けて規定され、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「２０～９９」の範囲に対して「普図当たりＢ」が対応付けて規定されている。普図当たりＢは、上述した通り、第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることが可能な開閉パターン（第２変位パターン）で電動役物６４０ａが開閉（変位）される種別の普図当たりである。そして、第２特別図柄の抽選は、実質的に大当たりが確定する抽選であるため、普図当たりＢは、実質的に大当たりが確定する種別の普図当たりであると言える。第２当たり種別カウンタＣ６の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＡおよび普図当たりＢに対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数はそれぞれ２０個および８０個であるため、第１時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に普図当たりＡおよび普図当たりＢが決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）および８０％（８０／１００）である。第１時短状態は、普通図柄の当たり遊技が１回実行されることで終了される（通常状態に転落される）遊技状態であるので、第１時短状態では、８０％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選して大当たり遊技が実行される一方で、２０％の割合で第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができずにそのまま通常状態へと転落してしまう遊技状態を形成する。

【１３６８】

また、図３５６（ｃ）に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第２時短状態である場合には、第２当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９６」の範囲に対して「普図当たりＡ」が対応付けて規定され、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「９７～９９」の範囲に対して「普図当たりＢ」が対応付けて規定されている。第２当たり種別カウンタＣ６の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＡおよび普図当たりＢに対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数はそれぞれ９７個および３個であるため、第１時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に普図当たりＡおよび普図当たりＢが決定される割合は、それぞれ９７％（９７／１００）および３％（３／１００）である。第２時短状態では、普通図柄の当たりが１０回、３０回、５０回、１００回、および１０００回のいずれかの回数実行されることで終了される遊技状態であるため、第２時短状態においては、規定の普通図柄の当たり遊技回数に到達するよりも前に３％の普図当たりＢに当選することを目指す遊技性となる。

【１３６９】

次に、図３５２（ｂ）を参照して、本第８制御例の主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３５２（ｂ）は、本第８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図３５２（ｂ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２９２（ｂ）参照）に対して、特図２カウンタ２０３ｔに代えて普電作動カウンタ２０３ｊａが設けられている点でのみ相違している。この普電作動カウンタ２０３ｊａは、上述した通り、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、大当たり終了時または時短図柄の停止時に、大当たり種別または時短種別に対応するカウンタ値が設定される（図３５９のＳ２２６Ａ参照）。また、この普電作動カウンタ２０３ｊａは、普通図柄の当たり遊技の開始タイミングとなる毎に、値が１ずつ減算して更新される（図３６６（ｂ）のＳ２３３２Ａ参照）。この普電作動カウンタ２０３ｊａの値によって、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）の成立有無が判定される。

【１３７０】
なお、本第８制御例における時短終了条件の１つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定している理由としては、右打ちを行うことで、第１特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たりＢに当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第１終了条件）および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第２終了条件）のみを時短終了条件として規定した場合、第１時短状態または第２時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第８制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普図当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普図当たりＢに当選するまで時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。次に、図３５７（ａ）を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図３５７（ａ）は、本第８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図３５７（ａ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図２９９（ａ）参照）に対して、待機演出選択テーブル２２２ｊａが追加されている点、および討伐数選択テーブル２２２ｂ、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃ、追加減少値選択テーブル２２２ｄ、演出ステージデータテーブル２２２ｅ、遊技環境データテーブル２２２ｆが削除されている点で相違している。待機演出選択テーブル２２２ｊａは、チャンスタイム待機演出（図３４３（ｂ）、図３４４参照）の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。この待機演出選択テーブル２２２ｊａの詳細について、図３５８を参照して説明する。

【１３７１】
図３５８は、待機演出選択テーブル２２２ｊａの規定内容を示した図である。図３５８に示した通り、この待機演出選択テーブル２２２ｊａは、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短回数、および演出開始時の状況の組み合わせ毎に、アイコン（示唆図柄）の組み合わせと第１演出カウンタ２２３ｆ１の値の範囲との対応関係が規定されている。ここで、上述した通り、チャンスタイム待機演出（図３４３（ｂ）、図３４４参照）は、時短図柄に対応する変動表示が終了してから、第１特別図柄の保留球を全て消化しきるまで（保留球数が０個の場合は時短図柄が停止表示されてから５秒が経過するまで）の期間を用いて実行される演出であり、第１特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に第１入球口６４（および中央スルーゲート６７ｃ）へと遊技球が入球（通過）してしまうことを防止するために実行される演出である。このため、時短図柄が停止表示されて第２時短状態へと移行した後、最大で４回（第１特別図柄の保留球の上限個数分）の変動表示演出に渡って連続的に実行され得る演出で構成される。

【１３７２】
図３５８に示した通り、チャンスタイム待機演出の演出期間内で新たな演出を実行する際の状況として、大当たり変動の開始時という状況に対しては、時短回数（第３終了条件）によらずに、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出Ａ）が対応付けて規定されている。同様に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～８９」の範囲に対して、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打する

ことにより報知する演出（当たり報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「∞」という文字が付された２つのアイコン、「祝」という文字が付された２つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【１３７３】

第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、当たり報知演出Ａ、当たり報知演出Ｂ、および当たり報知演出Ｃに対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、４０個、および１０個であるので、チャンスタイム待機演出の演出期間内に当たり変動が開始される場合に、当たり報知演出Ａ、当たり報知演出Ｂ、および当たり報知演出Ｃが決定される割合は、それぞれ５０％（５０／１００）、４０％（４０／１００）、および１０％（１０／１００）である。なお、当たり報知演出Ａで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、少ない時短回数（１０回の時短回数）を報知する際にも比較的高い割合で決定される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が低い演出態様という位置付けである。また、当たり報知演出Ｂで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、比較的多い時短回数（１００回や１０００回）が設定されている場合にも選択される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が高い演出態様という位置付けである。更に、当たり報知演出Ｃで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、実質的に大当たりまで継続するに等しい１０００回の時短回数が報知される状況においてのみ選択され得る組み合わせであるため、アイコンの組み合わせが表示された段階で当たりまたは実質的に大当たりが確定する１０００回の時短状態のどちらかであることが確定する極めて有利な演出態様という位置づけである。

【１３７４】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８０～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【１３７５】

一方で、時短回数（第３終了条件）が１０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第

１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定されている。これらにより、１０回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球数が１以上の間は継続報知演出Ａが高い割合で実行され、保留球数が０になると１０回報知演出Ａが高い割合で実行される。

【１３７６】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が３０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～３９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された２つのアイコン、「３０回」という文字が付された１つのアイコン、「継続」という文字が付された１つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「４０～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【１３７７】

一方で、時短回数（第３終了条件）が３０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。これらにより、３０回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂの割合が高くなる。また、時短回数１０回では選択され得ない継続報知演出Ｃが選択される可能性がある。また、保留球数が０になると３０回報知演出Ｂが比較的高い割合で実行される。

【１３７８】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が５０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｄ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～１２」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１３，１４」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１５～８９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定されている。

【１３７９】

つまり、時短回数が５０回の場合は、実際よりも少ない時短回数（３０回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（３０回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があると遊技者に期待させることができる。なお、実際よりも少ない時短回数を報知した場合は、表示上の時短回数が０になった時点で、報知されていなかった残りの時短回数を上乗せする演出が実行される。また、チャンスタイム中に時短図柄に当選して時短回数が増加していた場合も同様に、表示上の時短回数が０になった時点で、残りの時短回数を上乗せする演出が実行される。このように構成することで、表示上の時短回数が少なくなったとしても、時短回数の上乗せが発生することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１３８０】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が５０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組

み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。これらにより、５０回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回や３０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂおよび継続報知演出Ｃの割合が高くなる。また、保留球数が０になると５０回報知演出Ａが比較的高い割合で実行される。

【１３８１】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１５～２４」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「２５～６９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１００回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１００回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７０～９９」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１００回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１００回報知演出Ｂ）が対応付けて規定されている。

【１３８２】

つまり、時短回数が１００回の場合についても、５０回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数（５０回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（５０回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があると遊技者に期待させることができる。

【１３８３】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～８９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン

、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９８」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｄ）が対応付けて規定されている。これらにより、１００回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回～５０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂおよび継続報知演出Ｃの割合が高くなる。また、時短回数が１０回～５０回の場合には選択され得ない継続報知演出Ｄが選択される可能性がある。

【１３８４】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１０００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１００回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１００回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～６４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「∞」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（∞報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「６５～９８」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「∞」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（∞報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「∞」という文字が付された２個のアイコンと、「祝」という文字が付された２個のアイコンとの組み合わせが表示され、最終的に「∞」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（∞報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【１３８５】

つまり、時短回数が１０００回の場合についても、５０回や１００回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数（１００回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（１００回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があると遊技者に期待させることができる。

【１３８６】

また、図３５８に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１０００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して

、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～７４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～９４」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｄ）が対応付けて規定されている。これらにより、１０００回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回～５０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂおよび継続報知演出Ｃの割合が高くなる。また、時短回数が１０回～５０回の場合には選択され得ない継続報知演出Ｄが選択される可能性が、時短回数が１００回の場合よりも更に高くなる。

【１３８７】

このように、本第８制御例では、チャンスタイム待機演出によって、時短回数を報知する演出を実行する構成とすると共に、報知演出において最初に表示されるアイコンの組み合わせの選択比率を、時短回数に応じて異ならせることにより、アイコンの組み合わせにより時短回数を予測させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスタイム待機演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図３５７（ｂ）を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３５７（ｂ）は、本第８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図３５７（ｂ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２９９（ｂ）参照）に対して、待機演出フラグ２２３ｊａと、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂと、待機期間タイマ２２３ｊｃと、が追加されている点で相違している。また、討伐回数カウンタ２２３ｉと、残討伐数カウンタ２２３ｊと、特定数表地済フラグ２２３ｋと、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍと、賞球数カウンタ２２３ｎと、保留連フラグ２２３ｏと、ラウンド数カウンタ２２３ｐと、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑと、右打ちフラグ２２３ｒと、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓと、演出固定フラグ２２３ｔと、遊技環境格納エリア２２３ｕと、が削除されている点でも相違している。

【１３８８】

待機演出フラグ２２３ｊａは、チャンスタイム待機演出（図３４３（ｂ）、図３４４参照）の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであればチャンスタイム待機演出の実行中であることを意味し、オフであればチャンスタイム待機演出の実行中で無いことを意味する。この待機演出フラグ２２３ｊａは、第２時短状態へと移行したことを示す状態コマンドを主制御装置１１０から受信した場合にオンに設定され（図３６９のＳ３４５１Ａ参照）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングでオフに設定される（図３７４のＳ５７１１Ａ、図３７５のＳ４６１７Ａ参照）。この待機演出フラグ２２３ｊａがオンの状態で新たな変動表示演出を開始させる場合は、上述した待機演出選択テーブル２２２ｊａ（図３５８参照）を参照して新たなチャンスタイム待機演出を伴う変動表示態様の変動表

示演出が設定される。待機演出回数カウンタ２２３ｊｂは、チャンスタイム待機演出（図３４３（ｂ）、図３４４参照）の実行期間における変動回数をカウントするためのカウンタである。この待機演出回数カウンタ２２３ｊｂは、初期値が０に設定されており、１のチャンスタイム待機演出の実行期間において新たな演出態様を実行する毎に値が１ずつ加算して更新される（図３６９のＳ３４５５Ａ、図３７４のＳ５７０９Ａ参照）。チャンスタイム待機演出においては、この待機演出回数カウンタ２２３ｊｂが４になった場合に演出が打ち切られて通常のチャンスタイム演出に移行する。これは、チャンスタイム待機演出の実行中に遊技者が左打ちを行い続けて第１特別図柄の保留球が１以上の状態を維持する変則的な遊技方法が実行された場合に、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを防止する趣旨である。

【１３８９】

待機期間タイマ２２３ｊｃは、チャンスタイム（第２時短状態）において、普通図柄の抽選が開始された後における経過時間を計時するタイマである。この待機期間タイマ２２３ｊｃは、初期値が０に設定されており、チャンスタイム待機演出の終了後に普通図柄の抽選が実行される毎に、０．２秒に対応するタイマ値が設定される（図３７２のＳ５６０８Ａ参照）と共に、演出更新処理（図３７５参照）が実行される毎に値が減算して更新される。この待機期間タイマ２２３ｊｃが０に更新された場合は、普通図柄の抽選タイミングと第１特別図柄の抽選開始タイミングとが大幅にずれていると判断して、０．２秒前に開始された普図変動の抽選結果を報知するための疑似的な変動表示演出を開始させる（図３７５のＳ４６１４Ａ参照）。これにより、第１特別図柄の抽選タイミングと普通図柄の抽選タイミングとがずれたとしても、より実質的な大当たり期待度が高い普通図柄の抽選結果に基づいて変動表示演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【１３９０】

＜第８制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３５９から図３６６を参照して、本第８制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理の詳細について説明する。まず、図３５９を参照して、本第８制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）の詳細について説明する。図３５９は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）は、上述した第７制御例における特別図柄変動処理（図３０４参照）と同様に、特別図柄の変動表示中における第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示設定等を行うための処理である。この第８制御例における特別図柄変動処理（図３５９参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７、およびＳ２１１～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ上述した第７制御例における特別図柄変動処理（図３０４参照）のＳ２０１～Ｓ２０７、およびＳ２１１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における特別図柄変動処理（図３５９参照）では、Ｓ２０７の処理、またはＳ２１４の処理が終了すると、第７制御例における特別図柄判定処理（図３０５参照）に代えて特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０９Ａ）、次いで、第７制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３０６参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して（Ｓ２１０Ａ）、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）の詳細については、それぞれ図３６０と図３６１、および図３６２と図３６３を参照して後述する。

【１３９１】

また、本第８制御例における特別図柄変動処理（図３５９参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次いで、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２５Ａ）、時短図柄当選である場合は（Ｓ２２５Ａ：Ｙｅｓ）、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短終了条件を、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、普電作動カウンタ２０３ｊａに対して設定し（Ｓ２２６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２５Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（

Ｓ２２５Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ２２２へと移行する。また、本第８制御例における特別図柄変動処理（図３５９参照）では、Ｓ２２２の処理において今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合（Ｓ２２２：Ｎｏ）、またはＳ２２３処理が終了した場合に、上述した第７制御例における時短更新処理（図３０８参照）に代えて時短更新処理を実行して（Ｓ２２４Ａ）、本処理を終了する。この時短更新処理（Ｓ２２４Ａ）の詳細については、図３６４を参照して後述する。次に、図３６０を参照して、上述した特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）は、第７制御例における特別図柄判定処理（図３０５参照）に代えて実行される処理であり、第７制御例における特別図柄判定処理（図３０５参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第８制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ第７制御例における特別図柄判定処理（図３０５参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における特別図柄判定処理（図３６０参照）では、Ｓ３０３の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して（Ｓ３１１Ａ）、本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３１１Ａ）の詳細について、図３６１を参照して説明する。

【１３９２】

図３６１は、この外れ時処理（Ｓ３１１Ａ）を示すフローチャートである。この外れ時処理（Ｓ３１１Ａ）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２１０１Ａ）、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する時短図柄種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる時短図柄として設定し（Ｓ２１０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０１Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２１０３Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２１０４Ａ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる小当たり図柄として設定し（Ｓ２１０５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２１０４Ａ，Ｓ２１０５Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理（図３６１参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり以外）である場合に、抽選結果に応じた第１図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図３６２を参照して、本第８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）の詳細について説明する。図３６２は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）は、上述した第７制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３０６参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。

【１３９３】

この第８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３６２参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０８の各処理では、それぞれ第７制御例における変動パターン選択処理（図３０６参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における変動パターン選択処理（図３６２参照）では、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｎｏ）、外れ（小当たり、時短図柄当選含む）時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して（Ｓ４２１Ａ）、処理をＳ４０３へと移行する。この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）の詳細について、図３６３を参照して説明する。図３６３は、この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２０１Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０

２ｊａ（図３５６（ｂ）参照）を参照して時短図柄の種別を決定し（Ｓ２２０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ａの処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２２０３Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊ（図３５６（ａ）参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ２２０４Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２２０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２２０４Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図３６３参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

【１３９４】

次に、図３６４を参照して、本第８制御例における時短更新処理（Ｓ２２４Ａ）の詳細について説明する。この時短更新処理（Ｓ２２４Ａ）は、第７制御例における時短更新処理（図３０８参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図３０８参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第８制御例における時短更新処理（図３６４参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理では、それぞれ上述した第７制御例における時短更新処理（図３０８参照）のＳ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における時短更新処理（図３６４参照）では、Ｓ６０５の処理が終了すると、小当たりカウンタ２０３ｓ、普電作動カウンタ２０３ｊａの値を０にリセット（設定）して（Ｓ６２１Ａ）、処理をＳ６０７へと移行する。このＳ６２１Ａの処理を、第７制御例における時短更新処理（図３０８参照）のＳ６０６に代えて実行しているのは、単に第７制御例における第３終了条件を判定するための特図２カウンタ２０３ｔに代えて、本第８制御例では普電作動カウンタ２０３ｊａが設けられていることによる変更である。つまり、第７制御例では、第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設けていたが、本第８制御例では、これに代えて、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設ける構成としていることによる変更である。

【１３９５】

また、図３６４に示した通り、本第８制御例における時短更新処理（図３６４参照）では、Ｓ６０４の処理で、時短カウンタ２０３ｈの値が０に減算されていないと判別した場合に（Ｓ６０４：Ｎｏ）、次いで、今回変動停止タイミングとなった変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ６２２Ａ）、小当たりでないと判別した場合は（Ｓ６２２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対して、Ｓ６２２Ａの処理において、今回の変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ６２２Ａ：Ｙｅｓ）、まず、小当たり遊技の開始を設定するために小当たり開始フラグ２０３ｎをオンに設定し（Ｓ６２３Ａ）、次いで、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算する（Ｓ６２４Ａ）。Ｓ６２４Ａの処理が終了すると、次いで、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に減算されたか否かを判別し（Ｓ６２５Ａ）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に減算されたと判別した場合は（Ｓ６２５Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり回数が規定回数に到達したことに基づく時短終了条件（第２終了条件）が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ６２６Ａ～Ｓ６２８Ａの各処理を実行する。より具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇのデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６２６Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、普電作動カウンタ２０３ｊａの各値を０にリセット（設定）することで時短終了条件をクリアする（Ｓ６２７Ａ）。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ６２８Ａ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ６２５の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に減算されていないと判別した場合は（Ｓ６２５Ａ：Ｎｏ）、第２終了条

件が成立していないことを意味するため、Ｓ６２６Ａ～Ｓ６２８Ａの各処理をスキップして、本処理を終了する。

【１３９６】

次に、図３６５を参照して、本第８制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ａ）について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ａ）は、上述した第７制御例における普通図柄変動処理（図３１２参照）に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理（図３１２参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａの開閉制御を設定するための処理である。図３６５は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ａ）を示すフローチャートである。この第８制御例における普通図柄変動処理（図３６５参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理では、それぞれ上述した第７制御例における普通図柄変動処理（図３１２参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における普通図柄変動処理（図３６５参照）では、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、現在の遊技状態が第１または第２時短状態である）と判別した場合に（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、時短状態用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図３５４（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１３１Ａ）、処理をＳ１１１１へと移行する。これに対し、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、現在の遊技状態が通常状態である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、通常状態用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図３５４（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１３２Ａ）、処理をＳ１１１１へと移行する。

【１３９７】

また、図３６５に示した通り、本第８制御例における普通図柄変動処理（図３６５参照）では、Ｓ１１１１の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり種別を特定して当たり種別を音声ランプ制御装置１１３へと通知するための普図当たり時処理を実行し（Ｓ１１３３Ａ）、処理をＳ１１３４Ａへと移行する。この普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）の詳細については、図３６６（ａ）を参照して後述する。Ｓ１１３３Ａの処理、またはＳ１１１３の処理が終了した後で実行されるＳ１１３４Ａの処理では、変動時間を１秒間に設定して（Ｓ１１３４Ａ）、本処理を終了する。また、本第８制御例における普通図柄変動処理（図３６５参照）では、Ｓ１１１７の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に、まず、普通図柄の当たり回数に基づく時短終了条件（第３終了条件）の成立有無を判定するための第３終了条件判定処理を実行する（Ｓ１１３５Ａ）。この第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）の詳細については、図３６６（ｂ）を参照して後述する。Ｓ１１３５Ａの処理が終了すると、次いで、今回の普通図柄の当たりが普図当たりＡであるか否かを判別し（Ｓ１１３６Ａ）、今回の普通図柄の当たりが普図当たりＡであると判別した場合は（Ｓ１１３６Ａ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの変位パターンを普図当たりＡ用の第１変位パターン（即ち、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能な変位パターン）に設定して（Ｓ１１３７Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。これに対し、Ｓ１１３６の処理において、今回の普通図柄の当たりが普図当たりＡではない（即ち、普図当たりＢである）と判別した場合は（Ｓ１１３６Ａ：Ｎｏ）、電動役物６４０ａの変位パターンを普図当たりＢ用の第２変位パターン（即ち、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能であり、実質的に大当たり当選が確定する変位パターン）に設定して（Ｓ１１３８Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。

【１３９８】

次いで、図３６６（ａ）を参照して、上述した普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）の詳細について説明する。図３６６（ａ）は、この普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）を示すフローチャートである。この普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）が実行されると、まず、普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂ（図３５６（ｃ）参照）を参照して、現在の遊技

状態に応じた普図当たり種別を決定し（Ｓ２３０１Ａ）、次いで、決定した普図当たり種別を音声ランプ制御装置１１３に通知するための普図当たりコマンドを設定する（Ｓ２３０２Ａ）。ここで設定された普図当たりコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、普図当たりコマンドを受信すると、その普図当たりコマンドから普通図柄の当たり種別を特定し、特定した当たり種別を加味した演出制御を行う。特に、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選し得る時短状態においては、普通図柄の抽選が実行される毎に、普図当たりＢであるか否かを示す演出を実行する。Ｓ２３０２Ａの処理が終了した後は、普図当たりを示すための第２図柄表示装置８３の表示態様を設定して（Ｓ２３０３Ａ）、本処理を終了する。この普図当たり時処理（図３６６（ａ）参照）を実行することにより、遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態）に応じた割合で普図当たり種別を決定することができる。つまり、遊技状態に応じて、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの確率を可変させることができるので、実質的な大当たり確率が異なる遊技状態を形成することができる。

【１３９９】

次いで、図３６６（ｂ）を参照して、上述した第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）の詳細について説明する。図３６６（ｂ）は、この第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）を示すフローチャートである。図３６６（ｂ）に示した通り、この第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）が実行されると、まず、普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０より大きい値であるか（１以上の値であるか）否かを判別し（Ｓ２３３１Ａ）、普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０より大きい値ではない（０である）と判別した場合は（Ｓ２３３１Ａ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が通常状態であり、第３終了条件の成立有無を判定する必要が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２３３１Ａの処理において、普電作動カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値である（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ２３３１Ａ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短状態（第１時短状態または第２時短状態）であることを意味するため、次いで、普電作動カウンタ２０３ｊａの値を１減算して更新し（Ｓ２３３２Ａ）、減算後の普電作動カウンタ２０３ｊａの値が０に更新されたか否かを判別する（Ｓ２３３３Ａ）。Ｓ２３３３Ａの処理において、普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ２３３３Ａ：Ｙｅｓ）、第３終了条件が成立したと判定し、時短状態を終了させるためのＳ２３３４～Ｓ２３３６の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇのデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ２３３４Ａ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓの値を共に０にリセットする（Ｓ２３３５Ａ）。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ２３３６Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２３３３Ａの処理において、減算後の普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０に更新されていない（１以上の値に更新された）と判別した場合は（Ｓ２３３３Ａ：Ｎｏ）、第３終了条件が成立していないと判定して、Ｓ２３３４Ａ～Ｓ２３３６Ａの各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【１４００】

この第３終了条件判定処理（図３６６（ｂ）参照）を実行することにより、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達することで時短状態を終了させることができる。これにより、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行され得ない右打ちを行い続けたとしても、規定回数の普通図柄の当たり遊技が実行されることで時短状態を終了させることができるので、継続的に右打ちを行ったとしても、必ず普図当たりＢになるまで時短状態が継続してしまう不具合が発生することを防止できる。

【１４０１】

＜第８制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３６７から図３７５を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１

１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３６７を参照して、本第８制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ａ）の詳細について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ａ）は、上述した第７制御例におけるコマンド判定処理（図３２３参照）に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理（図３２３参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第８制御例におけるコマンド判定処理（図３６７参照）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３、およびＳ３２１８の各処理では、それぞれ第７制御例におけるコマンド判定処理（図３２３参照）のＳ３２０１～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３、およびＳ３２１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例におけるコマンド判定処理（図３６７参照）では、Ｓ３２１１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、第７制御例における状態コマンド処理（図３２５参照）に代えて状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２３１Ａ）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ａ）の詳細については、図３６８および図３６９を参照して後述する。

【１４０２】

また、本第８制御例におけるコマンド判定処理（図３６７参照）では、Ｓ３２１３の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、第７制御例における当たり関連処理（図３２６参照）に代えて当たり関連処理を実行し（Ｓ３２３２Ａ）、本処理を終了する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理（Ｓ３２３２Ａ）では、第７制御例における当たり関連処理（図３２６参照）に対して、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）に代えて大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）が実行される点、および小当たり関連処理（Ｓ３５０８）に代えて小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）が実行される点でのみ相違している。これらの大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）、および小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）の詳細については、それぞれ図３７０、および図３７１を参照して後述する。一方、Ｓ３２１３の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ３２３３Ａ）、普図当たりコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３２３３Ａ：Ｙｅｓ）、通知された普図当たり種別に応じた制御を行うための普図当たりコマンド処理を実行して（Ｓ３２３４Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３２３３Ａの処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２３３Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。次に、図３６８を参照して、上述した状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ａ）の詳細について説明する。この状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ａ）は、上述した通り、第７制御例における状態コマンド処理（図３２５参照）に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理（図３２５参照）と同様に、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

【１４０３】

この第８制御例における状態コマンド処理（図３６８参照）のうち、Ｓ３４０１、およびＳ３４０２の各処理では、それぞれ第７制御例における状態コマンド処理（図３２５参照）のＳ３４０１、およびＳ３４０２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における状態コマンド処理（図３６８参照）では、Ｓ３４０２の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合に（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、通常状態用の背面画像を設定するための表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ３４２１Ａ）、時短情報更新エリア２２３ｈに記憶されている情報をクリアして（Ｓ３４２２Ａ）、本処理を終了する。なお、通常状態への移行タイミングが普図当たりＢの開始タイミングである場合は、普図当たりＢへの当選に基づく第１示唆演出（上のＶを狙え演出、図３４５（ｂ）参照）が背面画像よりも手前側のレイヤーに設定されるため、通常状態用の背面画像が遊技者に視認困難になり、第１示唆演出に遊技者を注目させることができる。

【１４０４】
一方、Ｓ３４０２の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、次いで、第１時短状態への移行を示す状態コマンドであるか否かを判別し（Ｓ３４２３Ａ）、第１時短状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ３４２３Ａ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報格納エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４２４Ａ）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ３４２５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３４２３Ａの処理において、今回受信した状態コマンドが第１時短状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ３４２３Ａ：Ｎｏ）、次いで、受信した状態コマンドが第２時短状態への移行を通知する状態コマンドであるか否かを判別し（Ｓ３４２６Ａ）、第２時短状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ３４２６Ａ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報格納エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４２４Ａ）、チャンスタイム待機演出用の背面画像を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ３４２８Ａ）。次いで、チャンスタイム待機演出の演出態様を設定するための待機演出設定処理を実行して（Ｓ３４２９Ａ）、本処理を終了する。この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）の詳細については、図３６９を参照して後述する。一方、Ｓ３４２６Ａの処理において、受信した状態コマンドが第２時短状態への移行を通知する状態コマンドでないと判別した場合は（Ｓ３４２６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３４２７Ａ～Ｓ３４２９Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１４０５】
次に、図３６９を参照して、上述した待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）の詳細について説明する。図３６９は、この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）を示すフローチャートである。この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）では、まず、待機演出フラグ２２３ｊａをオンに設定し（Ｓ３４５１Ａ）、次いで、第１特別図柄の保留球数が０であるか否かを判別する（Ｓ３４５２Ａ）。Ｓ３４５２Ａの処理において、第１特別図柄の保留球数が０であると判別した場合は（Ｓ３４５２Ａ：Ｙｅｓ）、今回の時短種別（時短回数）に応じた演出態様を、待機演出選択テーブル２２２ｊａ（図３５８参照）を参照して特定し（Ｓ３４５３Ａ）、特定した演出態様の待機演出の実行を設定する（Ｓ３４５４Ａ）。次いで、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値に１を設定して（Ｓ３４５５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３４５２Ａの処理において、第１特別図柄の保留球数が０ではない（１以上である）と判別した場合は（Ｓ３４５２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３４５３Ａ～Ｓ３４５５Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。保留球が存在する場合は、当該保留球に基づく第１特別図柄の変動表示に同期して実行する変動表示演出の演出態様として待機演出を設定すれば良く、本処理の中で演出態様を設定する必要がないためである。この待機演出設定処理（図３６９参照）を実行することにより、第１特別図柄の保留球が存在しない状況で第２時短状態に移行した場合に、第２時短状態の種別（時短回数）に応じた演出態様のチャンスタイム待機演出を実行することができる。次に、図３７０を参照して、上述した大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）は、上述した第７制御例における大当たり関連処理（図３２７参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図３２７参照）と同様に、大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【１４０６】
この第８制御例における大当たり関連処理（図３７０参照）は、第７制御例における大当たり関連処理（図３２７参照）に対して、Ｓ３６０１，Ｓ３６０２，Ｓ３６０８，Ｓ３６０９，Ｓ３６１１、およびＳ３６１２の処理が削除されている点でのみ相違している。これは、大当たり中の各種演出が削除されていることによるものである。次に、図３７１を参照して、本第８制御例における小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）の詳細について説明する。この小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）は、上述した第７制御例における小当たり関連処理（図３３３参照）に代えて実行される処理である。図３７１は、この小当たり

関連処理（Ｓ３５０８Ａ）を示すフローチャートである。この第８制御例における小当たり関連処理（図３７１参照）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０６、およびＳ４２１１の各処理では、それぞれ上述した第７制御例における小当たり関連処理（図３３３参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０６、およびＳ４２１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における小当たり関連処理（図３７１参照）では、Ｓ４２０１の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、下のＶを狙え演出（第２示唆演出、図３４７（ａ）参照）の開始を設定して（Ｓ４２２１Ａ）、本処理を終了する。下のＶを狙え演出（第２示唆演出）を実行することにより、遊技者に対して小当たり遊技の実行中に右打ちによりＶ入賞装置６５０を狙って遊技球を発射させることができるので、小当たり遊技における開閉扉６５０ｆ１の開放期間の間に遊技球を確実にＶ入賞装置６５０へと入球させて当該遊技球を特定領域６５０ｅ３に入球させることができる。

【１４０７】

また、本第８制御例における小当たり関連処理（図３７１参照）では、Ｓ４２０６の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、今回の小当たりが第１時短状態において実行された小当たり遊技（厳密には、第１時短状態において普図当たりＢが開始されて通常状態に転落した後で、当該普図当たりＢの開放期間中に第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて実行された小当たり遊技）であるか否かを判別する（Ｓ４２２２Ａ）。Ｓ４２２２Ａの処理において、第１時短状態において実行された小当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ４２２２Ａ：Ｙｅｓ）、第１時短状態（ラッシュ）において小当たりに当選したにもかかわらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過しなかったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、ラッシュ終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（Ｓ４２２３Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４２２２Ａの処理において、第１時短状態において実行された小当たり遊技ではない（第２時短状態において普図当たりＢに当選したことに基づいて実行された小当たり遊技である）と判別した場合は（Ｓ４２２２Ａ：Ｎｏ）、第１時短状態（ラッシュ）において小当たりに当選したにもかかわらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過しなかったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、チャンスチムの終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（Ｓ４２２４Ａ）、本処理を終了する。また、本第８制御例における小当たり関連処理では、Ｓ４２１１の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、大当たり当選を示す演出を実行させるための表示用コマンドを設定して（Ｓ４２２５Ａ）、本処理を終了する。

【１４０８】

次に、図３７２を参照して、本第８制御例における普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）の詳細について説明する。この普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）は、上述した通り、普図当たりコマンドにより通知された普通図柄の当たり種別に応じた制御を行うための処理である。図３７２は、この普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）を示すフローチャートである。図３７２に示した通り、普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）では、まず、現在の遊技状態が第１時短状態であるか否かを従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納されているデータに基づいて判別し（Ｓ５６０１Ａ）、第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ５６０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、普図当たりコマンドにより通知された普図当たり種別に応じて、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱の種別を選択する演出（図３４７（ｂ）、図３９参照）において選択する宝箱の種別を抽選により決定し（Ｓ５６０２Ａ）、決定した種別の宝箱を選択する演出態様のラッシュ中演出を、普通図柄の変動時間において実行する（Ｓ５６０３Ａ）。なお、このＳ５６０２Ａの処理による抽選では、例えば、今回の抽選結果が普図当たりＡである場合に、通常の宝箱８１０ｂを８０％の割合で選択し、小さな宝箱８１０ｃを２０％の割合で選択する一方で、普図当たりＢである場合に、輝く宝箱８１０ａを３５％の割合で選択し、通常の宝箱８１０ｂを５５％の割合

で選択し、小さな宝箱８１０ｃを１０％の割合で選択するように抽選内容が規定されている。これにより、輝く宝箱８１０ａが選択された場合は、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選したことが確定する一方で、小さな宝箱８１０ｃが選択された場合には、不利な普図当たりＡの可能性が高まってしまうため、ウサギのキャラクタ８０１が選択する宝箱の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４０９】

一方、Ｓ５６０１Ａの処理において、現在の遊技状態が第１時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ５６０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が第２時短状態であるか否かを判別し（Ｓ５６０４Ａ）、第２時短状態でもないと判別した場合は（Ｓ５６０４Ａ：Ｎｏ）、普図当たりＢに当選し得ない通常状態において普図当たりに当選したことを意味し、普通図柄の変動に基づく演出を設定する必要がない遊技状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６０４Ａの処理において、現在の遊技状態が第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ５６０４Ａ：Ｙｅｓ）、待機演出フラグ２２３ｊａがオンであるか（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中であるか）否かを判別し（Ｓ５６０５Ａ）、待機演出フラグ２２３ｊａがオンである（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中である）と判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の抽選結果が普図当たりＢであるか否かを判別し（Ｓ５６０６Ａ）、普図当たりＢであると判別した場合は（Ｓ５６０６Ａ：Ｙｅｓ）、実行中のチャンスタイム待機演出の結果を、「祝」という文字が付されたアイコン（示唆図柄）を選択する演出態様に書き替えて設定し（Ｓ５６０７Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０６Ａの処理において、今回の普図当たりが普図当たりＢではない（即ち、普図当たりＡである）と判別した場合は（Ｓ５６０６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５６０７Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６０５Ａの処理において、待機演出フラグ２２３ｊａがオフである（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中ではない）と判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｎｏ）、待機期間タイマ２２３ｊｃに０．２秒に対応するタイマ値を設定して（Ｓ５６０８Ａ）、本処理を終了する。この普図当たりコマンド処理（図３７２参照）を実行することにより、普通図柄の抽選結果に応じた演出態様を設定することができる。

【１４１０】

次に、図３７３を参照して、本第８制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ａ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ａ）は、上述した第７制御例における変動演出設定処理（図３３５参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図３３５参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期して第３図柄表示装置８１において実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。この第８制御例における変動演出設定処理（図３７３参照）のうち、Ｓ４４０１、およびＳ４４０３の各処理では、それぞれ第７制御例における変動演出設定処理（図３３５参照）のＳ４４０１、およびＳ４４０３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における変動演出設定処理（図３７３参照）では、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第２特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出であると判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、次いで、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢ４０であるか否かを判別する（Ｓ４４１２Ａ）。つまり、特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合にラウンド数が少ない（不利な）３ラウンド大当たりが実行される小当たり種別であるか否かを判別し（Ｓ４４１２Ａ）、第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢ４０ではない（つまり、第２特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりＡ４０であり、いずれにしても有利な１０ラウンド大当たりが実行される状況である）と判別した場合は（Ｓ４４１２Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示演出として、昇格に成功する演出態様の昇格演出（図３４６参照）を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ４４１３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４１２Ａの処理において、第２特別図柄の抽選結果が不利な小当たりＢ４０であると判別した場合は（Ｓ４４１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示演出として、昇格に失敗する演出態様の昇格演出を

伴う変動表示態様を決定して（Ｓ４４１４Ａ）、本処理を終了する。
【１４１１】
これらに対し、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第２特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出ではないと判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判別し（Ｓ４４１５Ａ）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４１５Ａ：Ｙｅｓ）、今回受信した変動パターンコマンドにより通知された抽選結果と、当該変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の変動表示態様を決定し（Ｓ４４１６Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４４１５Ａの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合は（Ｓ４４１５Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイム（第２時短状態）中の第１特別図柄の変動表示演出の開始タイミングであることを意味するため、チャンスタイム中の演出態様を設定するためのチャンスタイム中演出設定処理を実行して（Ｓ４４１７Ａ）、本処理を終了する。このチャンスタイム中演出設定処理（Ｓ４４１７Ａ）の詳細について、図３７４を参照して説明する。
【１４１２】
図３７４は、このチャンスタイム中演出設定処理（Ｓ４４１７Ａ）を示すフローチャートである。図３７４に示した通り、このチャンスタイム中演出設定処理（Ｓ４４１７Ａ）が実行されると、まず、待機演出フラグ２２３ｊａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５７０１Ａ）、待機演出フラグ２２３ｊａがオフであると判別した場合は（Ｓ５７０１Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイム待機演出（図３４３（ｂ）、図３４４参照）の実行中ではないことを意味し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される状態を形成している可能性が高いので、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５７０２Ａ）、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０より大きい値でない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５７０２Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイムに突入済みであるにもかかわらず普図当たりと第１特別図柄の抽選タイミングとが比較的長い時間（少なくとも０．２秒間以上）ずれていることを意味し、変動表示演出として普通図柄の抽選結果を示すための疑似的な変動表示演出を優先的に実行している状態であることを意味するため、まず、現在が普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示中であるか否かを判別し（Ｓ５７０３Ａ）、普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示中である場合は（Ｓ５７０３Ａ：Ｙｅｓ）、既に普図当たりＢを示すための疑似的な当たり変動演出が設定されているはずであるため、今回の特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を設定（上書き）せずに、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ５７０３の処理において、現在が普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示中ではないと判別した場合は（Ｓ５７０３Ａ：Ｎｏ）、普図当たりＡを示すための疑似的な外れ変動演出の実行中である可能性が高いため、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ５７０４Ａ）、大当たりであれば（Ｓ５７０４Ａ：Ｙｅｓ）、疑似的な外れ変動演出の終了後に復活演出によって大当たりが報知されるように設定して（Ｓ５７０５Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５７０４Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は（Ｓ５７０４Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５７０５Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【１４１３】
これらに対し、Ｓ５７０２Ａの処理において、待機時間タイマ２２３ｊｃの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５７０２Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の抽選が開始された直後（０．２秒以内）に第１特別図柄の抽選が開始されたことを意味し、チャンスタイムにおける正常な動作となっていることを意味するため、次いで、実行中の普通図柄の変動表示に対応する普通図柄の抽選結果と今回の第１特別図柄の抽選結果とに応じた演出態様を決定し（Ｓ５７０６Ａ）、待機期間タイマ２２３ｊｃの値を０にリセットして（Ｓ５７０７Ａ）、本処理を終了する。Ｓ５７０６Ａの処理により、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができ、普通図柄の抽選で３％の割合で決定される普図当たりＢが決定されているか、１／３２０の確率の特別図柄の大当たりに当選していれば

、大当たり時と同様に同一の第３図柄が揃う変動表示態様が設定されるため、チャンスタイムにおいて、見かけ上の第１特別図柄の大当たり確率が高くなったかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４１４】

また、Ｓ５７０１Ａの処理において、待機演出フラグ２２３ｊａがオンであると判別した場合は（Ｓ５７０１Ａ：Ｙｅｓ）、待機演出選択テーブル２２２ｊａ（図３５８参照）を参照して、今回の抽選結果、設定されている第２時短状態の時短回数、および現在の第１特別図柄の保留球数に応じた演出態様を決定し（Ｓ５７０８Ａ）、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値に１を加算して更新する（Ｓ５７０９Ａ）。次いで、加算後の待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値が４になったか否かを判別し（Ｓ５７１０Ａ）、４になったと判別した場合は（Ｓ５７１０：Ｙｅｓ）、待機演出フラグ２２３ｊａをオフに設定して（Ｓ５７１１Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５７１０Ａの処理において、加算後の待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値が４ではないと判別した場合は（Ｓ５７１０Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５７１１Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。Ｓ５７１０Ａ，Ｓ５７１１Ａの各処理を実行することにより、チャンスタイム待機演出における変動回数を最大４回に限ることができるので、チャンスタイム待機演出中に遊技者が左打ちを行って第１特別図柄の保留球が途切れなかったとしても、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを抑制することができる。次に、図３７５を参照して、本第８制御例における演出更新処理（Ｓ３１１２Ａ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ３１１２Ａ）は、上述した第７制御例における演出更新処理（図３３７参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図３３７参照）と同様に、演出態様を更新するための処理である。

【１４１５】

この第８制御例における演出更新処理（図３７５参照）では、まず、待機期間タイマ２２３ｊｃのタイマ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ４６１１Ａ）、待機期間タイマ２２３ｊｃのタイマ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ４６１１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、待機期間タイマの値を減算することで更新し（Ｓ４６１２Ａ）、更新後の待機期間タイマ２２３ｊｃのタイマ値が０であるか否かを判別する（Ｓ４６１３Ａ）。Ｓ４６１３Ａの処理において、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ４６１３Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の抽選が実行されてから所定期間（０．２秒間）が経過しても第１特別図柄の抽選が開始されていないことを意味し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているため、実行中の普図変動の抽選結果に応じた演出態様の疑似変動演出を、実行中の普通図柄の変動表示に基づく普図当たりの終了までの期間で実行し（Ｓ４６１４Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４６１３Ａの処理において、更新後の待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ４６１３Ａ：Ｎｏ）、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているか否かの判断がつかないため、Ｓ４６１４Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１４１６】

これに対し、Ｓ４６１１Ａの処理において、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６１１Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ４６１５Ａ）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ４６１５Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、現在が変動停止状態であるか否かを判別する（Ｓ４６１６Ａ）。Ｓ４６１６Ａの処理において、変動停止状態であると判別した場合は（Ｓ４６１６Ａ：Ｙｅｓ）、時短図柄当選時に第１特別図柄の保留球が０の状態で５秒間のチャンスタイム待機演出が実行され、保留球数が０のまま当該チャンスタイム待機演出が終了されたことを意味するため、待機演出フラグ２２３ｊａをオフに設定して（Ｓ４６１７Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４６１５Ａの処理において、待

機演出の終了タイミングではないと判別した場合（Ｓ４６１５Ａ：Ｎｏ）、およびＳ４６１６Ａの処理において変動停止状態ではないと判別した場合は（Ｓ４６１６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４６１７Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理（図３７５参照）を実行することにより、チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作から外れた動作となってしまった場合に、大当たり確率が１／３２０の第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出よりも優先的に、実質的な大当たり確率（普図当たりＢの決定割合）が３％の普通図柄の抽選結果を示すための疑似変動演出を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

【１４１７】

以上説明した通り、第８制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態よりも有利な時短状態として、実質的な大当たり確率が高い第１時短状態と、実質的な大当たり確率が第１時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い（第１時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い）第２時短状態と、を形成可能に構成している。より具体的には、大当たり終了後の遊技状態の１種として、第１時短状態が設定され得る一方で、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、第２時短状態が設定されるように構成している。また、本第８制御例では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、１００％の割合で、大当たり、または実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する（第２特別図柄の抽選が実行された時点で実質的に大当たりが確定する）構成としている一方で、時短状態の種別に応じて、時短状態が終了するまでの間に第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと入球する可能性を異ならせる構成としている。即ち、本第８制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に遊技状態によらず１００％の割合で普通図柄の当たりに当選する構成とした上で、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる（即ち、実質的に大当たりが確定する）普図当たり種別（普図当たりＢ）が決定される割合を、通常状態では低確率（０％の割合）、第１時短状態では高確率（８０％の割合）、第２時短状態では第１時短状態と通常状態との間の確率（３％の割合）に設定することにより、遊技状態毎に普通図柄の抽選が実行された場合の大当たり確率を異ならせる構成とした。これにより、普通図柄の抽選が実行された場合における大当たり期待度を遊技状態毎に異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４１８】

また、本第８制御例では、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球する遊技球が、第１入球口６４へ入球するよりも前に必ず通過する位置（第１入球口６４の上方）に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７ｃを配置する構成とし、更に、第１特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりが終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同時に（第１特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート６７ｒを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第２時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第２時短状態の間に大当たりに当選する可能性が高くなるように構成している。具体的には、第２時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約３％の割合で当選する普図当たりＢ（遊技球が第２入球口６４０へと入球可能な第２変位パターンで電動役物６４０ａが変位される普図当たり）に当選した場合にのみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で普図当たりＢ（第２変位パターンで電動役物６４０ａが変位される当たり）に当選

する可能性に加えて、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性もあるため、第２時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球が必ず第１入球口６４へと入球し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第１特別図柄の抽選１回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第１特別図柄の大当たりとなる確率である約１／３２０と、第２変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約１／３３との合算確率である約１／３０の大当たり確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、右打ちよりも左打ちを行った方が有利となり、且つ、特別図柄の抽選内容（特別図柄の抽選で実質的に大当たりとなる確率）が共通となる複数の遊技状態（通常状態、および第２時短状態）において、実質的な大当たり確率を異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４１９】

また、本第８制御例では、時短終了条件の１つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定している。より具体的には、第１時短状態においては、普通図柄の当たり遊技が１回実行されることで時短状態が終了されるように構成し、第２時短状態においては、当選した時短図柄の種別に応じて普通図柄の当たり遊技が１０回～１０００回実行されることで時短状態が終了するように構成している。この理由としては、本第８制御例においては、右打ちを行うことで、第１特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たりＢに当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第１終了条件）および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第２終了条件）のみを時短終了条件として規定した場合、第１時短状態または第２時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第８制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普図当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普図当たりＢに当選するまで（即ち、実質的に大当たり当選まで）時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。

【１４２０】

また、本第８制御例では、第２時短状態において、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を実行する場合に、その直前に実行された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定する構成としている。即ち、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選していた場合、第１特別図柄の抽選結果が外れであったとしても、大当たりを報知する変動表示態様と区別困難な演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、１の変動表示演出によって第１特別図柄の抽選結果と普通図柄の抽選結果とを一括して報知することができるので、１の変動表示演出における見かけ上の大当たり確率が高くなったかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。更に、本第８制御例における第２時短状態では、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作からずれた動作（第１特別図柄の抽選タイミングが普通図柄の抽選タイミングから少なくとも０．２秒間以上ずれている動作）となっている場合に、変動表示演出によって第１特別図柄の抽選結果よりも、普通図柄の抽選結果を優先的に報知する構成としている。つまり、普通図柄の抽選が実行されたことに基づいて疑似的な変動表示演出を実行し、当該疑似的な変動表示演出の実行中に第１特別図柄の抽選が実行された場合は、当該第１特別図柄の抽選結果が大当たりであり、且つ、実行中の疑似的な変動表示演出が外れ（第２入球口６４０へと入球不可能（困難）な普図当たりＡ）を報知する変動表示演出である場合にのみ、第１特別図柄の

抽選結果（大当たり）を報知する演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の抽選結果を、実質的な大当たり確率が低い第１特別図柄の抽選結果よりも優先的に報知することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

【１４２１】

なお、本第８制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート（中央スルーゲート６７ｃまたは右スルーゲート６７ｒ）を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート６７ｃを通過する割合よりも高くなる（例えば、右打ちにより２個の遊技球を発射する毎に１個の遊技球が右スルーゲート６７ｒ通過する割合となる）ように構成してもよい。このように構成した場合、第１時短状態や第２時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる（左打ちにより遊技球を１０～１５個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第１特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第１特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる（右打ちにより遊技球を２個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第１特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たりに当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法（左打ちを行うか右打ちを行うか）によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる（時短状態の消化に比較的長い時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する）遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる（第１特別図柄の大当たり確率である１／３２０の分だけ大当たり期待度が低下する）遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４２２】

本第８制御例では、第１時短状態を大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態として構成し、第２時短状態を時短図柄に当選した場合に設定される遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短図柄に当選した場合の一部又は全部で第１時短状態が設定されるように構成してもよいし、大当たり終了後の遊技状態として第２時短状態が設定され得るように構成してもよい。本第８制御例では、第１時短状態と第２時短状態とで、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢが決定される割合を異ならせることにより、通常状態と、第１時短状態と、第２時短状態とで、互いに実質的な大当たり確率を異ならせるように構成していたが、実質的な大当たり確率を異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の大当たり確率が異なる３種類の状態を設ける構成としてもよい。即ち、特別図柄の大当たり確率が約１／３２０となる通常状態と、特別図柄の大当たり確率が約１／１．２５となる第１時短状態と、特別図柄の大当たり確率が約１／３０となる第２時短状態と、を形成してもよい。このように構成することで、中央スルーゲート６７ｃを少なくとも廃止することができるので、盤面構成を簡素化することができる。

【１４２３】

本第８制御例では、第１時短状態において右打ちを報知する一方で、第２時短状態においては左打ちを報知する構成としていたが、第２時短状態においても左打ちを報知する構成としてもよい。即ち、第２時短状態においても、左打ちを行った場合は、第１特別図柄の抽選を実行させることができる分、大当たりとなる可能性が高くなるため、左打ちによ

り若干有利度合いが高くなる。よって、第２時短状態において左打ちを報知することにより、遊技者の有利度合いを向上させることができる。また、本第８制御例では、第１時短状態において昇格演出（大当たりが３ラウンドで終了する３ラウンド大当たりの可能性がある「７」以外の図柄が１０ラウンドまで継続する１０ラウンド大当たりが確定する「７」図柄に昇格する演出）を実行する構成としていたが、この昇格演出は、有利な特定状態が特定期間を超えて継続することが決定された場合に、決定されたタイミングとは異なるタイミングで実行され、特定期間を超えて継続することを報知する演出態様の特定演出の別形態である。

【１４２４】

本第８制御例では、時短終了条件として、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり当選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、を規定する構成としていたが、これらに加え、例えば、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、Ｖ入賞不可能な小当たり）となった回数が規定回数となったことに基づいて成立する第４終了条件を課す構成としてもよい。このように構成することで、特に、第２時短状態において、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となるよりも前に第２時短状態が終了され得る構成とすることができるので、第２時短状態において、時短回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数）に余裕がある場合でも、遊技者に対して緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、この場合において、所定の抽選結果となった場合の変動表示演出として、所定の抽選結果となったことを遊技者が把握し得るように固定の演出を実行する（例えば、リーチ外れ演出を実行する）構成としてもよい。このように構成することで、固定の演出の実行回数により所定の抽選結果の規定回数までの残り回数を把握し得る遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４２５】

本第８制御例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第２時短状態を設定する機能）を設けていなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第２時短状態は、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態と同じ有利度合い（約３％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する普図当たりの振り分け）に設定してもよいし、異なる有利度合いに設定してもよい。時短図柄当選に基づく第２時短状態よりも高い有利度合い（例えば、約１０％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、天井抽選回数に到達することをより強く期待させることができるし、時短図柄当選に基づく第２時短状態よりも低い有利度合い（例えば、約１％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、少ない抽選回数から天井抽選回数を目指して遊技を行い、遊技者が遊技にのめり込みすぎてしまうことを抑制することができる。また、いずれの場合においても、天井機能を設けることで、所謂ハマりが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【１４２６】

本第８制御例では、電動役物６４０ａが開放されている場合に、第２入球口６４０へと遊技球を誘導可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、所謂非電動役物（第１非電動役物）によって開閉され、第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口と、非電動役物（第２非電動役物）によって開閉され、第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口と、が設けられている仕様と組み合わせてもよい。更に、遊技球が通過することで第１非電動役物を開放させる第１非電作動ゲートと、遊技球が通過することで第２非電動役物を開放させる第２非電作動ゲートと、装置内部に入球した遊技球を第１非電作動ゲートと第２非電作動ゲートとのいずれかに振り分ける振分役物と、が設けられた入賞装置とを設け、普通図柄の当たりとなった場合に入賞装置を開放する位置に電動役物を設ける構

成としてもよい。そして、普通図柄の当たりとなったことに基づいて振分役物を固定の変位動作で変位させ、普通図柄の当たり種別として、振分役物によって第１非電作動ゲートへと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たりＡと、第２非電作動ゲートへと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たりＢと、を設け、普図当たりＢが選択される割合を、上述した第８制御例と同様に、通常状態、第１時短状態、および第２時短状態で互いに異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、上述した第８制御例と同様の挙動を実現することができる。

【１４２７】

本第８制御例では、第２時短状態へと移行した場合に、第１特別図柄の保留球を消化している間、チャンスタイム待機演出を実行することで、第１特別図柄の保留球が０個の状態にしてから左打ちを行わせ易くし、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される基本動作から外れた動作となり難くする構成としていたが、チャンスタイム中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れ難くする方法は、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、例えば、チャンスタイム（第２時短状態）において第１特別図柄の保留球が１以上となっている場合に、第１特別図柄の変動時間を極めて短い変動時間（例えば、０．１秒間）に設定する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスタイムへと移行してから比較的短い時間で第１特別図柄の保留球を消化することができるので、チャンスタイム中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）からより外れ難くすることができる。また、例えば、第１特別図柄、および普通図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。このように構成することで、時短図柄が停止表示されてチャンスタイム（第２時短状態）に移行した時点において、確実に、第１特別図柄も普通図柄も変動停止状態にすることができる。よって、基本動作（普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れた動作となってしまうことを抑制することができる。

【１４２８】

本第８制御例では、時短図柄当選が発生してチャンスタイムに突入した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了されるまで（またはチャンスタイム突入後、特定期間が経過するまで）に渡って、チャンスタイム待機演出を実行する構成とし、チャンスタイムが開始されていないかのような演出態様に設定していたが、演出態様はチャンスタイム待機演出に限定されるものではない。例えば、時短図柄当選に基づく変動表示演出を、第１特別図柄の保留球が全て消化される期間まで継続して実行することで、チャンスタイムが開始されていないかのように遊技者に思わせる構成としてもよいし、時短図柄当選を示す第３図柄の停止表示期間を、チャンスタイム突入後も、第１特別図柄の保留球が全て消化されるまで継続して実行してもよい。また、時短図柄当選に基づく変動表示演出が終了されてから（時短図柄当選を示す第３図柄が停止表示されてから）、第１特別図柄の保留球が消化されるまで、チャンスタイムへの移行が確定したことを示す演出のみを実行し、保留球が消化された後で第１入球口６４（および中央スルーゲート６７ｃ）への遊技球の入球を検出したことに基づいて、チャンスタイムが開始されたことを明確に報知する演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者に対してチャンスタイム（第２時短状態）が開始されていないと思わせることができるので、第１特別図柄の保留球が存在するうちに遊技者が左打ちを開始してしまい、第１特別図柄の変動表示の開始タイミングと普通図柄の変動開始タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。即ち、変動表示演出によって、第１特別図柄の抽選結果と、その第１特別図柄の抽選とほぼ同時に（直前に）実行された普通図柄の抽選結果と、の両方を加味した演出結果を報知する遊技性をより確実に実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４２９】

本第８制御例では、通常状態において普図当たりＢが決定される割合を０％、第１時短状態において普図当たりＢが決定される割合を８０％、第２時短状態において普図当たり

Ｂが決定される割合を３％に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の割合に設定することができる。例えば、通常状態において普図当たりＢが決定され得る（例えば、０．１％の割合で決定される）ように構成することで、通常状態においても、第１特別図柄の抽選で大当たりになることに加え、普通図柄の抽選で普図当たりＢとなることを期待させることもできるので、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、第２時短状態における普図当たりＢの決定割合を上昇させることで、第２時短状態における変動表示演出毎の実質的な大当たり期待度を向上させることができるし、低下させることで、第２時短状態における大当たり期待度を低下させることができる。更に、第１時短状態における普図当たりＢの決定割合を上昇させることで、第１時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度（連チャン発生率）を向上させることができるし、普図当たりＢの決定割合を低下させることで、第１時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度を低下させることができる。なお、時短状態Ａにおいて第２入球口６４０へと入球困難な普図当たりＡに係る普図当たり遊技の実行、および第２入球口６４０へと入球容易な普図当たりＢに係る普図当たり遊技の実行は、それぞれ保留球を増加させ難い制御、および保留球を増加させ易い制御の別形態である。

【１４３０】

本第８制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に、遊技状態によらず、普通図柄の当たりとなる確率を１／１（１００％）とする構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の確率に設定することができる。他の制御例と同様に、普通図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態を設ける構成とし、通常状態および第２時短状態は普通図柄の低確率状態として取り扱われる一方で、第１時短状態は普通図柄の高確率状態として取り扱われるように構成してもよい。この場合において、普通図柄の当たりとなる確率を、普通図柄の高確率状態では１／１．２５（８０％）、普通図柄の低確率状態では３／１００（３％）に設定し、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）において普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりＢに設定される（第２変位パターンで電動役物６４０ａが変位される）一方で、通常状態で普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりＡに設定される（第１変位パターンで電動役物６４０ａが変位される）構成としてもよい。つまり、普通図柄の高確率状態に設定される第１時短状態では、普通図柄の抽選で８０％の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりＢが必ず決定され、普通図柄の低確率状態に設定される第２時短状態では、普通図柄の抽選で３％の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりＢが必ず決定され、通常状態では、普通図柄の抽選で３％の割合で普通図柄の当たりとなるが、必ず普図当たりＡが決定されるため第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の当たりとなった場合に、時短状態であれば普図当たりＢを決定し、通常状態であれば普図当たりＡを決定するという、比較的簡単な制御により上述した第８制御例と同一の動作を実現することができるので、普通図柄の当たりに当選した後における処理負荷を低減することができる。

【１４３１】

本第８制御例では、普図当たりＡであるか普図当たりＢであるかによらず、第２時短状態において普通図柄の抽選が開始されてから普通図柄の当たりが終了して次の普通図柄の抽選を実行可能となるまでの期間の長さを、第２入球口６４０への入球を検出しない場合に、第１特別図柄の変動時間と同一の期間となるように構成することで、第２時短状態の間、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される遊技性を維持可能に構成していたが、少なくとも普図当たりＢでは、普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間を必ずしも第１特別図柄の変動時間に一致させなくても良い。例えば、普図当たりＢに当選した場合は、普通図柄の変動時間が１秒間、普通図柄のオープニング期間が７秒間、電動役物６４０ａの開放期間が最大２秒間の、合計１０秒間となるように構成してもよい。このように構成することで、普図当たりＢとなる場合（即ち、大当たり演出を実行する場合）における演出期間をより長く確保することができるので、演出態様をより好適に

設定することができる。
【１４３２】
本第８制御例では、通常状態において時短図柄に当選することで、大当たりを介さずに、第２時短状態へと直接移行する構成としていたが、遊技状態の組合せはこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、第２時短状態において時短図柄に当選した場合に、第１時短状態（または第１時短状態と同等の普図当たりＢの決定割合となる第２時短状態Ｂ）へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第２時短状態において大当たりに当選することに加え、時短図柄当選が発生した場合にも、時短状態と大当たりとを８０％の割合で繰り返す（ループする）極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第１時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、普図当たりＢの当選割合が低い遊技状態（例えば、第２時短状態、または第２時短状態と同等の普図当たりＢの決定割合となる第１時短状態Ｂ）へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第１時短状態において左打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることができることにより第１特別図柄の大当たりに当選し得る分、大当たり期待度が高くなるというメリットが生じる代わりに、時短図柄当選が発生すると、時短状態自体の有利度合いが低下してしまうというデメリットを生じさせることができるので、メリット、デメリットを勘案して遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができる。また、遊技状態は時短状態および通常状態には限られず、例えば、特別図柄の抽選確率が通常よりも高い特別図柄の高確率状態を設け、特別図柄の低確率状態に設定される遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態）から特別図柄の高確率状態に設定される遊技状態（高確率状態、且つ、非時短状態、高確率状態、且つ、第１時短状態、高確率状態、且つ、第２時短状態）へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、逆に、高確率状態に設定される遊技状態から低確率状態に設定される遊技状態へと大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよいし、高確率状態に設定される遊技状態から高確率状態に設定される他の遊技状態へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、上記のあらゆる場合において、大当たりを介さずに遊技状態を変更する条件は、時短図柄当選に限られるものでもなく、例えば、特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることが不可能な開閉扉６５０ｆ１の開放パターンに設定される小当たり（非Ｖ小当たり）に当選したことを契機として、遊技状態を変更する構成としてもよいし、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、第２特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよい。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１４３３】
＜第９制御例＞
次に、図３７６から図４０４を参照して、第９制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０への入球し易さ（第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢに当選する割合）が異なる複数の時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を設ける構成とすることにより、特別図柄の抽選確率が共通であるにもかかわらず、実質的な大当たり確率が異なる複数の遊技状態を設ける構成としていた。
【１４３４】
これに対して第９制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第８制御例と同様に、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで実質的な大当たり確率（実質的に大当たりが確定する小当たりの確率）を異ならせているものの、第２特別図柄の抽選に完全外れの抽選結果を設けている点では第８制御例と相違している。即ち、本第９制御例におけるパ

チンコ機１０では、第２特別図柄の抽選が実行された場合における実質的な大当たり確率（特別図柄の抽選で大当たりとなる確率と小当たりとなる確率との合算の確率）が約１／３となる（約２／３の確率で外れとなる）ように構成している点で第８制御例と相違している。また、本第８制御例におけるパチンコ機１０では、時短回数が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている点で相違している。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａと、特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短状態Ｂと、を設ける構成としている。ここで、本第８制御例では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、が設けられている。時短状態Ａと時短状態Ｂとでは、第１～第３終了条件が共通とされ、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせている。

【１４３５】

また、本第９制御例では、時短状態Ａ，Ｂに加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Ｃを設ける構成としている。加えて、本第９制御例では、時短状態の連続回数（通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数）に制限を設ける（時短リミット回数を設定する）構成とした上で、時短状態Ｃの間に大当たりに当選した場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態Ｃが設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態Ｃに移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、本第９制御例では、時短状態Ｃにおいて、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターンを設定することにより、時短状態Ｃと大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返されて通常状態へと移行した際に、上限個数（４回）の第２特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、大当たり確率が約１／３の第２特別図柄の抽選を４回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第２特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａよりも大当たり期待度が高く、且つ、第２特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短状態Ｂと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合も、遊技者に対して大当たりに対する大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４３６】

更に、本第９制御例では、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成する一方で、時短状態Ｃにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した後で第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成している。このように構成することで、時短状態Ａや時短状態Ｂに移行した後において小当たりに当選した場合に、時短状態の間に実行された第２特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第２特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した時点の遊技状態を通常状態に設定す

ることができる。よって、時短状態の間に開始された第２特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することができる。また、時短状態Ｃにおいては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが継続してしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが終了されてしまうことを抑制することができる。

【１４３７】

この第９制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第８制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３７６を参照して、本第９制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３７６は、本第９制御例における遊技盤１３の正面図である。図３７６に示した通り、本第９制御例における遊技盤１３は、第８制御例における遊技盤１３の盤面構成（図３４２参照）に対して、第１入球口６４の上方に設けられていたスルーゲート６７ｃ、および可変表示装置ユニット８０の右側に設けられていた右スルーゲート６７ｒに代えて、Ｖ入賞装置６５０の上流側に単一のスルーゲート６７が設けられている点で相違している。図３７６に示した通り、このスルーゲート６７は、右打ちにより可変表示装置ユニット８０の正面視右側の流路へと発射され、第２入球口６４０に入球しなかった遊技球が必ず通過する位置に設けられている。つまり、本第９制御例では、第８制御例に対して、右打ちを行わなければ普通図柄の抽選が実行されず、電動役物６４０ａが開放されることもない代わりに、右打ちを行った際のスルーゲート６７の通過割合が高くなる盤面構成となっている点で相違している。

【１４３８】

次いで、図３７７から図３７９を参照して、本第９制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図３７７を参照して、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（所謂、初当たりに当選した）後において高い割合（９５％の割合）で設定される時短状態Ａにおける演出態様について説明する。まず、図３７７（ａ）は、時短状態Ａが開始されてから第２特別図柄の抽選が開始されるまでの間における演出態様を示した図である。図３７７（ａ）に示した通り、初当たり後に時短状態Ａに移行すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Ｄｍ４が形成され、主表示領域Ｄｍの左下には、後述する攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２が形成される。更に、副表示領域Ｄｓには、「敵を倒せばＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより攻撃アイコンを獲得（ストック）することができること、および怪獣のキャラクタ８２１を冒険者のキャラクタ８１１が討伐できればラッシュモード（時短状態Ａよりも有利な時短状態Ｂ）に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１４３９】

また、図３７７（ｂ）は、時短状態Ａにおいて右打ちにより発射された遊技球が第２入球口６４０へと１個入球して第２特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図３７７（ｂ）に示した通り、第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い（遊技者が視認し難い）小表示領域Ｄｍ８において、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示が開始される。また、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間にタイムゲージｇａ３が表示される。このタイムゲージｇａ３は、第２特別図柄の変動開始時に残時間表示ｇａ３ａがタイムゲージｇａ３の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなるように構成されており、第２特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒が経過した時点で残時間表示ｇａ３ａの右端がタイムゲージｇａ３の左端に到達して残時間表示ｇａ３ａの面積が０になると共に、タイムゲージｇａ３の全体を経過時間表示ｇａ３ｂが占める表示態様となるように構成されている。タイムゲージｇａ３が０になった時点で、当該変動の抽選結果および第２特別図柄の残保留の先読み結果に応じて、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行されるか否かが決定される。

【１４４０】

更に、第２入球口６４０への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に対して、今回の第２特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図３７７（ｂ）の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第２特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる（怪獣のキャラクタ８２１を倒す）期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、本第９制御例では、「パンチ」、「蹴り」、「斬撃」、および「必殺技」の４種類のアイコンが設けられている。「パンチ」アイコンは外れの場合に選択され易く、大当たり又は小当たりの場合に選択され難くなるように構成され、「蹴り」アイコンは時短状態Ｂとなる場合に他の場合よりも選択され易くなるように構成され、「斬撃」アイコンは外れの場合に選択され難くなるように構成されている。また、「必殺技」アイコンは大当たりまたは小当たりの場合にのみ選択され得る上に、大当たり後に時短状態Ｂへと移行する場合よりも、有利な時短状態Ｃへ移行する場合の方が選択割合が高くなるように構成されている。これらの選択割合により、攻撃アイコンの種別によって第２特別図柄の抽選結果を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４４１】

次に、図３７８（ａ）を参照して、時短回数（第２特別図柄の規定抽選回数）が１回の時短状態Ａにおいて１個目の第２特別図柄の保留球を獲得した場合の表示態様について説明する。図３７８（ａ）に示した通り、１個目の第２特別図柄の保留球を獲得し、第４終了条件（時短最終変動にて第２特別図柄の保留球数が規定個数（時短状態Ａの場合、１個）に到達したことで成立する時短終了条件）が成立して時短状態Ａが終了された状況を示した図である。図３７８（ａ）に示した通り、時短状態Ａの１変動目（最終変動目）において第２特別図柄の保留球が１個となり、第４終了条件が成立すると、２番目の攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に対して今回獲得した第２特別図柄の保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンが表示される。図３７８（ａ）の例では、「蹴り」アイコンが獲得された場合を例示している。また、タイムゲージｇａ３に対して、「準備完了」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態Ａにおいて獲得可能な第２特別図柄の保留球を全て獲得できたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、実行中の第２特別図柄の変動表示および新たに獲得した第２特別図柄の保留球のそれぞれに対応する抽選結果と、各攻撃アイコンの種別とが対応しているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１４４２】

なお、図示については省略したが、第２特別図柄の保留球が貯まって時短状態が終了さ

れた後は、冒険者のキャラクタ８１１が攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ８２１に攻撃を仕掛ける演出が実行される。即ち、実行中の第２特別図柄の変動表示の後半（１０秒経過～３０秒経過）までの期間を用いて、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に表示された攻撃アイコン（図３７８（ａ）の例では、「残撃」アイコン）を用いて怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。怪獣のキャラクタ８２１を倒しきれなかった場合は、時短状態Ａにおいて獲得していた第２特別図柄の保留球を用いた第２特別図柄の変動表示が開始されると共に、攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に表示された攻撃アイコン（図３７８（ａ）の例では、「蹴り」アイコン）を用いて怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。

【１４４３】

次に、図３７８（ｂ）を参照して、時短状態Ａにおいて大当たりに当選した（所謂、連チャンが発生した）場合に、当該連チャン大当たり後に移行し得る時短状態Ｂにおける演出態様について説明する。図３７８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの表示内容は、時短状態Ａにおける演出態様と類似しており、攻撃アイコン表示領域の個数が２個から４個になっている点でのみ相違している。これは、時短状態Ｂにおいては、第４終了条件（時短最終変動にて第２特別図柄の保留球数が規定個数に到達したことで成立する時短終了条件）として、保留球数３個に設定されていることに対応している。つまり、時短状態Ｂにおいて実行される１回の第２特別図柄の抽選と、時短状態Ｂの間に獲得できる３個の第２特別図柄の保留球に基づく３回の第２特別図柄の抽選と、の合計４回分の第２特別図柄のそれぞれに対応する攻撃アイコンを表示させるための４個の表示領域が形成される点で相違している。また、副表示領域Ｄｓの表示内容についても、時短状態Ａと時短状態Ｂとでは相違している。即ち、時短状態Ｂでは、「攻撃がヒットすればボーナス！？敵を倒せばＭＡＸ！？？」という文字が表示される。これらの表示内容により、攻撃が怪獣のキャラクタ８２１に当たるだけで大当たりとなる上に、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行されればＭＡＸボーナスも確定するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、ＭＡＸボーナスとは、大当たり終了後に最も有利な（実質的に次回の大当たりまで継続する）時短状態Ｃへと移行することを意味している。つまり、大当たりと時短状態Ｃとが、時短リミット回数（３回）に到達するまで繰り返される状態への移行を意味しており、合計で４回分の大当たりが保証される極めて有利な状態を形成することを示している。本第９制御例では、第２特別図柄の大当たりとして、４ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり１回あたり６００個以上の賞球の払い出しが行われるため、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行されることにより、１６ラウンドの大当たりに当選した（２４００個以上の賞球が払い出される）のと同等の恩恵を受けることができる。よって、４ラウンドの大当たりしか搭載していないにもかかわらず、大量の賞球を一度に獲得できる機会を遊技者に対して与えることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。

【１４４４】

図３７９（ａ）は、時短状態Ｃに対応する大当たり（ＭＡＸボーナス）への当選が確定した（第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりＡ４１に当選した）場合の演出態様を示した図である。図３７９（ａ）に示した通り、ＭＡＸボーナスに当選した場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、怪獣のキャラクタ８２１を冒険者のキャラクタ８１１が撃破する演出が実行されると共に、「７」の数字を模した第３図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓにおいて、「ＭＡＸボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してＭＡＸボーナスに当選したということを容易に理解させることができる。

【１４４５】
次に、図３７９（ｂ）を参照して、ＭＡＸボーナスに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の各時短状態Ｃにおける演出態様について説明する。ここで、本第９制御例では、最初に時短状態Ｃに対応する大当たりに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間（ＭＡＸボーナスモード）の、４ラウンド大当たりと時短状態Ｃとが繰り返されている間の演出態様を、あたかも１の大当たりが継続しているかのような演出態様に設定する構成としている。つまり、初回の大当たり終了後の１回目の時短状態Ｃでは、４ラウンド終了後（５ラウンド前）のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、ＭＡＸボーナスモードにおける２回目の４ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの５ラウンド目から８ラウンド目であるかのような演出を実行し、２回目の時短状態Ｃでは、８ラウンド終了後（９ラウンド前）のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、ＭＡＸボーナスモードにおける３回目の４ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの９ラウンド目から１２ラウンド目であるかのような演出を実行し、３回目（時短リミット回数における最後）の時短状態Ｃでは、１２ラウンド終了後（１３ラウンド前）のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、ＭＡＸボーナスモードにおける４回目の４ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの１３ラウンド目から１６ラウンド目であるかのような演出を実行するように構成している。このように構成することで、４回の大当たりを１の大当たりかのように遊技者に思わせることができるので、実際には少ないラウンド数の大当たりが繰り返されているに過ぎないにもかかわらず、ラウンド数が極めて多く、大量の賞球を獲得可能な１の大当たりに当選したかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４４６】
図３７９（ｂ）は、ＭＡＸボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Ｃの演出態様の一例を示した図である。図３７９（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Ｃでは、あたかもインターバル期間中であるかのような疑似インターバル演出が実行される。即ち、冒険者のキャラクタ８１１が宝箱８１０の中から出現した大量の金貨に喜ぶ演出が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ９に対して、次の疑似的なラウンド数を示す「５ラウンド」という文字が表示される。また、小領事領域Ｄｍ２に対して、ＭＡＸモードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字（８００）と、ＭＡＸボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字（２４００）と、が表示される。また、小表示領域Ｄｍ８において、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示演出が比較的目立ち難い態様で実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＭＡＸボーナス中」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してあたかも１の１６ラウンド大当たりが実行されているかのように思わせることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図３８０を参照して、本第９制御例において初当たり発生後に時短状態Ａへと移行した場合における演出態様の推移について説明する。図３８０は、本第９制御例において通常モードで当選した初当たりが終了してから時短状態Ａが終了して第２特別図柄の保留球を消化し、通常モードに戻るまでの間における演出態様の経時変化を示した図である。図３８０に示した通り、初当たりが終了すると、まず、右打ちにより保留球（攻撃アイコン）を獲得することを促す演出（保留チャージ演出、図３７７、図３７８（ａ）参照）が実行される。保留チャージ演出は、時短状態Ａにおける初回の第２特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒間が経過するまでの間実行される。なお、第２特別図柄の変動表示演出中に右打ちを継続することで、第２特別図柄に対応する始動入賞が発生して保留球数が１になると、時短状態Ａが終了されて通常状態へと移行する。

【１４４７】
図３８０に示した通り、保留チャージ演出が終了してから第２特別図柄の１回目の変動表示が終了するまでの間の２０秒間の期間では、怪獣のキャラクタ８２１に対して１個目の攻撃アイコン（攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に表示された攻撃アイコン）に対応する攻

撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間（１秒間）で演出結果が報知される。図３８０では、怪獣のキャラクタ８２１の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了と共に２回目の変動表示演出（時短状態Ａの間に獲得した第２特別図柄の保留球に基づく変動表示演出）が開始され、２個目の攻撃アイコン（攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に表示された攻撃アイコン）に対応する攻撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間（１秒間）で演出結果が報知される。図３８０では、２回目の攻撃でも怪獣のキャラクタ８２１の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了後に通常モード用の演出態様に切り替わる。このように、時短状態Ａに移行してから、時短状態Ａの間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでの期間において、連続性（ストーリー性）のある一連の演出でラッシュモード（時短状態Ｂ）またはＭＡＸボーナスモードに突入するか否かの報知を行うことができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４４８】

次に、図３８１を参照して、ＭＡＸボーナスモードにおける演出態様について説明する。図３８１は、本第９制御例において、時短状態Ｃへと移行する大当たりに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の演出態様の経時変化を示した図である。図３８１に示した通り、時短状態において時短状態Ｃへと移行する種別の４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～大当たりＣ４１）が実行されると、まず、ＭＡＸボーナスモードにおける１ラウンド目～４ラウンド目に対応する演出が実行され、４ラウンド目が終了すると、疑似インターバル演出が実行される。そして、１回目の時短状態Ｃの間、疑似インターバル演出が継続され、４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～Ｄ４２のいずれか）に当選すると、当該４ラウンド大当たりの１ラウンド目～４ラウンド目において、疑似的に５ラウンド目～８ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な８ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、２回目の時短状態Ｃの間、疑似インターバル演出が継続され、４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～Ｄ４２のいずれか）に当選すると、当該４ラウンド大当たりの１ラウンド目～４ラウンド目において、疑似的に９ラウンド目～１２ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な１２ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、３回目（時短リミット回数目）の時短状態Ｃの間、疑似インターバル演出が継続され、４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～Ｄ４２のいずれか）に当選すると、当該４ラウンド大当たりの１ラウンド目～４ラウンド目において、疑似的に１３ラウンド目～１６ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な１６ラウンド目が終了してエンディング期間に移行すると、エンディング期間の開始時点で保留されていた第２特別図柄の保留球の数（疑似インターバル演出の実行中に継続して右打ちを行っていれば、ほぼ４個）だけ攻撃アイコンを獲得する演出が実行される。そして、大当たり終了後はエンディング期間において獲得した攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける最大４回の演出が実行される。つまり、時短状態Ｂと同じ回数の演出が実行される。

【１４４９】

このように、本第９制御例では、大当たり終了後に時短状態Ｃが設定される場合に、最初の大当たりが開始されてから時短リミット回数に到達するまでの間の４回の大当たり遊技および３回の時短状態Ｃの間、１の大当たり遊技が継続して実行されているかのような斬新な演出態様を実行する構成としているので、遊技者に対して１の契機で大量の賞球を獲得できたかのように思わせることができ、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。次に、図３８２を参照して、本第９制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図３８２に示した通り、本第９制御例では、主として５種類の状態（モード）が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態（第２特別図柄の抽選を実行不可能（困難）な状態）である通常状態Ａ（通常モード）と、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短

縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態Ａ（チャンスモード）、時短状態Ｂ（時短モード）、および時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）と、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、第２特別図柄の保留球が１以上存在することにより第２特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態Ｂ（引き戻しモード）と、が少なくとも設けられている。

【１４５０】

ここで、時短状態Ａ～Ｃは、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第２入球口６４０への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態Ａでは、特別図柄の変動表示が合計１０回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が１個以上貯まることで第４終了条件が成立する。このため、時短状態Ａにおいて演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に再度第２入球口６４０へと遊技球が入球することで第２特別図柄の保留球が１個となって時短状態が終了されるように構成されている。時短状態が終了された後は、普通図柄の当たりとなっても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（極めて困難）となるため、２個以上の第２特別図柄の保留球を獲得することも不可能となる。なお、本第９制御例における普通図柄の当たりでは、１個の遊技球の入球を検出することで終了条件が成立し、即座に電動役物６４０ａが閉鎖（没入）されるため、時短状態における１回の普通図柄の当たりに基づく電動役物６４０ａの開放期間の間に１個の遊技球のみ入球が許容される（２個以上の遊技球の入球が排除される）構成となっている。よって、時短状態Ａへと移行した場合は、有利な第２特別図柄の抽選の機会を合計２回得ることができる。

【１４５１】

また、時短状態Ｂは、第１～第３終了条件については時短状態Ａと共通である一方で、第４終了条件が３個に設定されている点で時短状態Ａと相違している。このため、時短状態Ｂにおいて右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に３回第２入球口６４０へと遊技球が入球することで第２特別図柄の保留球が３個となって時短状態が終了されるように構成されている。これにより、時短状態Ｂへと移行した場合は、有利な第２特別図柄の抽選の機会を合計４回得ることができる。更に、時短状態Ｃでは、特別図柄の変動表示が合計１００回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１００回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が６５５３５個以上貯まることで第４終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第９制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選する確率が約１／３に設定されているため、１００回の特別図柄の抽選に渡って大当たりにも小当たりにも当選しないという事象は、ほぼ起きることがない極めて低い確率（約２／３の１００乗）となる。よって、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりが確定するまで継続する時短状態という位置づけである。

【１４５２】

まず、図３８２の上段を参照して、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図３８２の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図３８２に示した通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、９５％の割合で決定される大当たりＢ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が

時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ａよりも時短状態Ｂの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第１特別図柄の抽選よりも高い）第２特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ４１であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４５３】

次に、図３８２の中段左側を参照して、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図３８２の中段左側に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図３８２の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図３８２の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりまで継続する有利な遊技状態である一方で、時短状態Ｂは、有利な第２特別図柄の抽選機会が合計４回のみ与えられる遊技状態である。つまり、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ａにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、２回の第２特別図柄の抽選機会の間に約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態Ａにおいて１個目の第２特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図３８２では、時短状態Ａに移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態Ａと呼称している。

【１４５４】

次に、図３８２の中段右側を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図３８２の中段右側に示した通り、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図３８２の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図３８２の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、時短状態Ｂにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｂに設定される（時短状態Ｂをループする）。これらにより、時短状態Ｂにおいては、時短状態Ａと同様に、時短状態の間に獲得した第２特別図柄の保留球で約１／３の確率の小当たり又は大当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Ｃに設定されることをより強く

願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４５５】

次に、図３８２の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図３８２の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図３８２の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。これに対して、図３８２の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短様態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した通り、本第９制御例では、大当たりのラウンド数が全て４ラウンドであり、時短リミット回数は３回に設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、４回の大当たりが保証される。つまり、１６ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５６】

次に、図３８２の下段を参照して、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図３８２の下段に示した通り、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態Ｃの間に保留されていた第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図３８２の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図３８２の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。このように、本第９制御例では、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂにおいて、約１／３という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりＡ４１に決定されるか、小当たりＢ４１に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃへと移行し、一度に大量の賞球（１６ラウンド分の賞球）を獲得できるのか、小当たりＢ４１に当選して時短状態Ｂへと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４５７】

＜第９制御例の電気的構成＞

次に、図３８３（ａ）を参照して、本第９制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３８３（ａ）は、本第９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３８３（ａ）に示した通り、本第９制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３５２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに代えて第１当たり乱数

テーブル２０２ａｋが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄｊに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｄｋが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅｊに代えて時短付与テーブル２０２ｅｋが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋが設けられている点、時短種別選択テーブル２０２ｊａ、および普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図３８４（ａ），（ｂ）を参照して、本第９制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｋを構成する特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１、および特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図３８４（ａ）は、本第９制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１の規定内容を示した図であり、図３８４（ｂ）は、本第９制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。まず、図３８４（ａ）を参照して、本第９制御例において第１特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１の詳細について説明する。

【１４５８】

図３８４（ａ）に示した通り、本第９制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）対応付けて規定されている一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約１／３２０（２０５／６５５３６）である。次に、図３８４（ｂ）を参照して、本第９制御例において第２特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図３８４（ｂ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。図３８４（ｂ）に示した通り、本第９制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～２２０４９」の２１８４５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２１８４５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／３（２１８４５／６５５３６）である。

【１４５９】

このように、本第９制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、特別図柄の大当たりと判定される乱数値を共通としておく（即ち、大当たり確率を共通としておく）一方で、小当たりと判定される乱数値を第２特別図柄の抽選にのみ設ける構成としている。そして、本第９制御例における小当たりは、上述した第８制御例や第７制御例等の小当たりと同様に、小当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過して大当たりに当選することが可能となるように構成されているため、実質的に大当たり当選が確定する抽選結果である。よって、実質的な大当たり確率（大当たりと小当たりとの合算の確率）が、第１特別図柄の抽選では約１／３２０であるのに対し、第２特別図柄の抽選では約１／３となるため、第１特別図柄の抽選に対して、第２特別図柄の抽選の有利度合いを極めて高くすることができる。よって、メリハリの

ついた遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図３８４（ｃ）を参照して、本第９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの詳細について説明する。図３８４（ｃ）は、本第９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋは、上述した第８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊ（図３５３（ｃ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図３８４（ｃ）に示した通り、本第９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４１、および大当たりＢ４１の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ４１の１種類が規定されている。

【１４６０】

図３８４（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ４１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４１」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４１」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ（第２特別図柄の抽選機会が合計４回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４１」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａ（第２特別図柄の抽選機会が合計２回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ４１」と「大当たりＢ４１」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ４１」の方が有利な第２特別図柄の抽選機会を「大当たりＢ４１」よりも２回分多く付与されるため、「大当たりＡ４１」は、「大当たりＢ４１」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４１」および「大当たりＢ４１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個および９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４１」、「大当たりＢ４１」に当選する割合は、それぞれ５％および９５％である。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ４１」または「大当たりＢ４１」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。

【１４６１】

また、図３８４（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４１」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４１」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ４１」が決定される。この「大当たりＣ４１」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Ｃに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。なお、これらの「大当たりＡ４１」～「大当たりＣ４１」に加えて、本第９制御例では「大当たりＤ４１」も設けられている。この「大当たりＤ４１」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＢ４１が決定されて当該小当たりＢ４１の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Ｂに設定される４ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりＤ４１」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Ｃが設定される。

【１４６２】

次に、図３８５（ａ）を参照して、本第９制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図３８５（ａ）に示した通り、本第９制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋでは、普通図柄の通常状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０」が対応付けられている。これに対し、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の全範囲（「０～２９９」の範囲）が対応付けられている。このため、本第９制御例では、普通図柄の通常状態において右打ちを行っても、低確率（１／３００の確率）でしか普通図柄の当たりに当選しない一方で、普通図柄の時短状態では、普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりに当選する。よって、普通図柄の時短状態においては、右打ちを行うことにより容易に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。次に、図３８５（ｂ）を参照して、本第９制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｋの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｋは、上述した第８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｊ（図３５４（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図３８５（ｂ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ｄｋの構成を示したブロック図である。

【１４６３】

図３８５（ｂ）に示した通り、本第９制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｋは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｋ１と、時短状態Ａ，Ｂにおいて特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル２０２ｄｋ２と、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照されるＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３と、で少なくとも構成されている。まず、図３８５（ｃ）を参照して、通常用テーブル２０２ｄｋ１の詳細について説明する。図３８５（ｃ）は、本第９制御例における通常用テーブル２０２ｄｋ１の規定内容を示した図である。図３８５（ｃ）に示した通り、通常用テーブル２０２ｄｋ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【１４６４】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が大当たりである場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽

選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、大当たりに当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。

【１４６５】

なお、本第９制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（０．１秒間のショート開放）が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第９制御例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（時短状態Ａ～Ｃのいずれか）において右打ちにより第２特別図柄の保留球を１又は複数獲得した後で、当該保留球を消化する前に時短終了条件が成立して時短状態が終了された場合である。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて継続して右打ちを行い続けることで第４終了条件が成立した後、および時短状態Ｃにおいて継続して右打ちを行い続けて保留球を獲得した状態で時短リミット回数に到達して通常状態Ｂに移行した場合である。これらの場合の第２特別図柄の変動表示期間は、いずれも、冒険者のキャラクタ８１１が攻撃アイコンを使用して怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される期間であるため、抽選結果によらずに変動時間を２０秒間に固定化することにより、演出期間を確実に確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１４６６】

次に、図３８６（ａ）を参照して、上述した時短用テーブル２０２ｄｋ２の詳細について説明する。図３８６（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｄｋ２の規定内容を示した図である。図３８６（ａ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄｋ２には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

【１４６７】

一方、図３８６（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ロング外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ

ＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ロング当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ロング小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第２特別図柄の変動時間を３０秒間に固定化することができる。よって、保留チャージ演出（図３７７（ｂ）、図３７８（ｂ）参照）の演出期間である１０秒間と、冒険者のキャラクタ８１１が怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃アイコンに対応する攻撃を行う演出の演出期間である２０秒間と、を抽選結果によらずに確保することができる。

【１４６８】

次に、図３８６（ｂ）を参照して、上述したＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の詳細について説明する。図３８６（ｂ）は、このＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の規定内容を示した図である。図３８６（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３には、時短用テーブル２０２ｄｋ２と同様に、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル２０２ｄｋ２を参照する場合と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で時短状態Ｃに移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

【１４６９】

一方、図３８６（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第２特別図柄の変動時間を５秒間に固定化することができる。変動時間を時短用テーブル２０２ｄｋ２よりも短くしているのは、上述した通り、時短状態Ｃに設定されている間は、大当たり遊技中であるかのような演出態様（疑似インターバル演出）を設定することにより、大当たりと時短状態Ｃが時短リミット回数に到達するまで繰り返されている間の期間を、遊技者に対して１の大当たりが継続しているかのように思わせる演出動作としているためである。つまり、変動時間を長くしすぎると、疑似インターバル演出の演出期間が長くなり過ぎてしまい、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうと共に時短状態Ｃにおける遊技が間延びしてしまう虞があるため、５秒間という比較的短い期間を変動時間に設定することで、１回１回の変動時間を短く抑え、疑似インターバル演出の演出期間を最低限としている。一方で、各変動時間を短くしすぎてしまうと、時短リミット回数に到達した時点で保留球が上限個数まで貯まった状態となり難くなってしまい、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の抽選機会が減ってしまう可能性があるため、０．１秒や０．５秒等の極端に短い変動時間を避ける構成としている。これにより、時短状態Ｃにおいて適切に第２特別図柄の保留球を貯めることを可能としつつ、時短リミット回数に到達するまでの間を１の大当たりと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４７０】
次に、図３８７（ａ）を参照して、本第９制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅｋは、上述した第８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｊ（図３５５（ｂ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図３８７（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｅｋの規定内容を示した図である。図３８７（ａ）に示した通り、本第９制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図３８７（ａ）に示した通り、本第９制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、の４つが設けられている。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図３８７（ａ）に示した通り、本第９制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４１」～「大当たりＤ４１」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｅｋには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値（即ち、第１から第４終了条件）が対応付けて規定されている。
【１４７１】
図３８７（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ４１」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「３」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＡ４１」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数３個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定される。この時短状態Ｂにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Ｂに移行した後、１回目の第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に３個の第２特別図柄の保留球を獲得することで第４終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態Ｂに移行した場合は、ほぼ、４回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図３８７（ａ）に示した通り、「大当たりＡ４１」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりＡ４１」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１００回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３５個が設定されている。つまり、時短状態Ｃに設定される。時短状態Ｃでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約１／３の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第２終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

【１４７２】
　また、図３８７（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＢ４１」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ４１」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数１個が設定されている。つまり、時短状態Ａに設定される。この時短状態Ａにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に１個の第２特別図柄の保留球を獲得することで第４終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態Ｂに移行した場合は、ほぼ、２回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図３８７（ａ）に示した通り、「大当たりＢ４１」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ４１」と同様に、時短状態Ｃが設定される。また、図３８７（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ４１」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりＡ４１」や「大当たりＢ４１」に当選した場合と同様に、時短状態Ｃが設定される。
【１４７３】
　更に、図３８７（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＤ４１」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「３」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＤ４１」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数３個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定されて、ほぼ、４回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図３８７（ａ）に示した通り、「大当たりＤ４１」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ４１」と同様に、時短状態Ｃが設定される。このように、本第９制御例では、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態Ａ～Ｃのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Ｃに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、最も有利な時短状態Ｃが確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。
【１４７４】
　ここで、本第９制御例においては、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する一方で、

特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過したことに基づいて大当たりに当選した場合には、特定領域６５０ｅ３を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、１回目の第２特別図柄の変動表示の実行中に第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、１回目の第２特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、１回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて、最初の第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態Ｃへの移行が確定しない）ため、時短状態において実行される１回目の第２特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される２回目移行の第２特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【１４７５】

なお、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第４終了条件が成立しないように遊技を行った（保留球数が規定個数未満となるように遊技を行った）場合は、時短状態において開始された１回目の第２特別図柄の変動停止タイミングまで時短状態を継続させることができるが、この遊技方法の場合、実質的な大当たり確率が極めて高い（約１／３の確率）第２特別図柄の抽選機会を１回以上損してしまうこととなる。また、小当たり開始時には第２終了条件が成立してしまうため、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過するよりも前に通常状態に移行済みとなるため、時短状態のまま大当たりを開始させることができるのは、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合のみとなる。更に、この場合、時短状態中の大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数に対する残回数が１減算されるため、通常の遊技方法で時短状態Ｃに移行する場合に比較して、時短状態Ｃの設定回数が１回少なくなり、結果的に大当たり回数を１回損する結果となる。このため、リスクが大きい（第２特別図柄の抽選回数を１回以上損する）割にリターンが少ない（時短状態Ｃに設定されるが、通常よりも大当たり回数が１回分少なくなる）結果となるため、第４終了条件が成立しないように遊技を行う変則的な遊技方法を実行しようと遊技者に思わせ難くすることができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１４７６】

次に、図３８７（ｂ）を参照して、本第９制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋは、上述した第８制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊ（図３５６（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図３８７（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋの規定内容を示した図である。図３８７（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～５３」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４１」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５４～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ４１」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ４１」も、「小当たりＢ４１」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ４１」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ４１に当選する一方で、「小当たりＢ４１」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４１に当選するように構成されている。大当たりＣ４１は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃ

に設定される大当たり種別であり、大当たりＤ４１は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が４ラウンドである。よって、大当たりＣ４１の方が大当たりＢ４１よりも有利度合いが高くなるので、小当たりＡ４１の方が、小当たりＢ４１よりも有利度合いが高い小当たり種別となる。

【１４７７】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ４１」および「小当たりＢ４１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ５４個および４６個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ４１」および「小当たりＢ４１」が決定される割合は、それぞれ５４％（５４／１００）および４６％（４６／１００）である。次に、図３８３（ｂ）を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３８３（ｂ）は、本第９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図３８３（ｂ）に示した通り、本第９制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図３５２（ｂ）参照）に対して、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、時短リミットカウンタ２０３ｋｂと、減算待機フラグ２０３ｋｃと、当選時状態格納エリア２０３ｋｄと、が追加されている点で相違している。また、普電作動カウンタ２０３ｊａが削除されている点でも相違している。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄の変動回数が規定回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この特図２カウンタ２０３ｔは、初期値が０に設定されており、大当たり終了時に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。また、この特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態において第２特別図柄の変動停止タイミングとなる毎に、カウンタ値が１ずつ減算して更新され（図３９２のＳ６３４Ａ参照）、値が０に更新されることで時短状態の第３終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される（図３９２のＳ６３７Ａ参照）。

【１４７８】

規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態における最終変動において第２特別図柄の保留球数が規定個数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、初期値が０に設定されており、大当たり終了時に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。時短状態の最終変動では、新たな第２特別図柄の始動入賞を検出する毎に、第２特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値以上となったか否か判別し（図３９５のＳ８５２Ａ参照）、第２特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値以上となった場合に、第４終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される（図３９５のＳ８５３Ａ参照）。時短リミットカウンタ２０３ｋｂは、時短リミット回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この時短リミットカウンタ２０３ｋｂは、初期値が０に設定されており、通常状態において大当たりに当選し、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合に値が３に設定される。また、この時短リミットカウンタ２０３ｋｂは、時短状態において大当たりに当選する毎に値が１ずつ減算して更新され（図３９９のＳ２４０９Ａ参照）、値が０に更新された場合に、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。これにより、時短状態の連続回数を固定回数に制限することができる。

【１４７９】

減算待機フラグ２０３ｋｃは、小当たり当選時に、小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機させたか否かを示すフラグである。この減算待機フラグ２０３ｋｃがオンであれば、小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機させた（小当たり当選タイミングでは小当たりカウンタ２０３ｋｃを減算しなかった）ことを意味し、オフであれば、減算を待機させていないことを意味する。この減算待機フラグ２０３ｋｃは、小当たり当選時の状態が時短状

態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）である場合にオンに設定される（図３９３のＳ７１２Ａ参照）。小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球を検出した場合は、この減算待機フラグ２０３ｋｃの状態がオンである場合に、待機させていた小当たりカウンタ２０３ｓの減算処理を実行するように構成されている（図３９７のＳ１４１３Ａ参照）。このように構成することで、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選しても、小当たり開始時でなく特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球後に小当たりカウンタ２０３ｓを減算することができるので、特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球時の遊技状態を、確実に、時短状態とすることができる。当選時状態格納エリア２０３ｋｄは、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納するための記憶領域である。この当選時状態格納エリア２０３ｋｄには、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、大当たり図柄の停止タイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される。また、特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合に、小当たり遊技において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球したタイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される（図３９７のＳ１４１１Ａ参照）。大当たり終了時には、この当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されたデータと、大当たり種別と、に応じた遊技状態（時短終了条件）が時短付与テーブル２０２ｅｋ（図３８７（ａ）参照）から読み出されて設定される。

【１４８０】

次に、図３８８（ａ）を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図３８８（ａ）は、本第９制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図３８８（ａ）に示した通り、本第９制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図３５７（ａ）参照）に対して、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａが追加されている点、および待機演出選択テーブル２２２ｊａが削除されている点で相違している。攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａは、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂにおいて、実行されるバトル演出において獲得する攻撃アイコンの種別を選択するために参照されるデータテーブルである。この攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａの詳細について、図３８８（ｂ）を参照して説明する。図３８８（ｂ）は、この攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａの規定内容を示した図である。図３８８（ｂ）に示した通り、この攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａは、第２特別図柄の抽選結果毎に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値の範囲と、攻撃アイコンの種別とが、対応付けて規定されている。より具体的には、図３８８（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりＡ４１である場合に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１９」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「２０～８９」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が大当たり又は小当たりＡ４１である場合（即ち、有利な時短状態Ｃへと移行する場合）は、比較的高い割合で「斬撃」アイコンが選択され、低い割合で「蹴り」アイコンが選択される。

【１４８１】

また、図３８８（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢ４１である場合（有利度合いが時短状態Ｃよりも低い時短状態Ｂへと移行する場合）に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５～４９」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～８４」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８５～９９」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が小当たりＢ４１である場合（即ち、有利度合いが比較的低い時短状態Ｂへと移行する場合）は、時短状態Ｃへと移行する場合よりも、「必殺技」アイコンや「斬撃」アイコンの選択割合が低くなると共に、「蹴り」アイコンの選択割合が高くなる。また、時短状態Ｃに移行する場合には選択されない「パンチ」アイコンの選択割合が１５％に設

定されている。また、図３８８（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れである場合に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～４９」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～９９」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が外れである場合は、「必殺技」アイコンが選択されなくなる。つまり、「必殺技」アイコンは、出現した時点で大当たり又は小当たりが確定する。また、大当たりまたは小当たりに当選する場合よりも、「パンチ」アイコンの選択割合が大幅に上昇する。このように、第２特別図柄の抽選結果に応じて、攻撃アイコンの種別毎の選択比率を異ならせる構成としているため、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２入球口６４０への始動入賞を検出する毎に、表示される攻撃アイコンの種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４８２】

次に、図３８９を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３８９は、本第９制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図３８９に示した通り、本第９制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図３５７（ｂ）参照）に対して、アイコン情報格納エリア２２３ｋａと、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂと、が追加されている点、および待機演出フラグ２２３ｊａ、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂ、待機期間タイマ２２３ｊｃが削除されている点で相違している。アイコン情報格納エリア２２３ｋａは、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図３８８（ｂ）参照）を参照して選択した攻撃アイコンの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である。時短状態Ａや時短状態Ｂ、通常状態Ｂにおいては、このアイコン情報格納エリア２２３ｋａに格納されているデータを参照して、第２特別図柄の保留球が０になるまで（または大当たり当選まで）のそれぞれの第２特別図柄の変動表示演出において冒険者のキャラクタ８１１に対して行わせる攻撃の内容を設定する（図４０４のＳ４４２４Ａ参照）。これにより、保留チャージ演出（図３７７（ｂ）、図３７８（ｂ）参照）において獲得された攻撃アイコンの種別と異なる内容の攻撃を行う演出を設定してしまうことを防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。残当たり回数カウンタ２２３ｋｂは、時短状態Ｃへと移行した場合において、時短リミット回数に到達するまでの残りの大当たり回数を示すカウンタである。この残当たり回数カウンタ２２３ｋｂは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｃへと移行する大当たりに当選した場合に値が４に設定される（図４０２のＳ３６２３Ａ参照）。また、この残値回数カウンタ２２３ｋｂは、大当たりのエンディング期間となる毎に値が１ずつ減算して更新される。本第９制御例では、この残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値を参照して、時短リミット回数に到達するまでの各大当たりにおける各ラウンド数の表示を、１の大当たり遊技が継続しているかのような表示に設定している。

【１４８３】

＜第９制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３９０から図３９９を参照して、本第９制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３９０を参照して、本第９制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ａ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ａ）は、上述した第８制御例における特別図柄判定処理（図３６０参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図３６０参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第９制御例における特別図柄判定処理（図３９０参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ第８制御例における特別図柄判定処理（図３６０参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における特別図柄判定処理（図３９０参照）では、Ｓ３０３の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ

３２１Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２１Ａ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３２２Ａ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる小当たり図柄としてセットして（Ｓ３２３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２１Ａの処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３２１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３２２Ａ，Ｓ３２３Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図３９１を参照して、本第９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ａ）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ａ）は、上述した第８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３６２参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図３６２参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。図３９１は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ａ）を示すフローチャートである。

【１４８４】

この第９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３９１参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０８の各処理では、それぞれ上述した第８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３６２参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３９１参照）では、Ｓ４０１の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ４３１Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ４３１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋ（図３８７（ｂ）参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ４３２Ａ）、処理をＳ４０３へと移行する。これに対し、Ｓ４３１Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ４３１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４３２Ａの処理をスキップして、処理をＳ４０３へと移行する。次に、図３９２を参照して、本第９制御例における時短更新処理（Ｓ２３３Ａ）の詳細について説明する。この時短更新処理（Ｓ２３３Ａ）は、上述した第８制御例における時短更新処理（図３６４参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図３６４参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。

【１４８５】

この第９制御例における時短更新処理（図３９２参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理では、それぞれ上述した第８制御例における時短更新処理（図３６４参照）のＳ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における時短更新処理（図３９２参照）では、Ｓ６０５の処理が終了すると、特図２カウンタ２０３ｔ、小当たりカウンタ２０３ｓ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットして（Ｓ６３１Ａ）、処理をＳ６０７へと移行する。このＳ６３１Ａの処理は、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第８制御例に対して、普電作動カウンタ２０３ｋａが削除され、特図２カウンタ２０３ｔと規定保留球数カウンタ２０３ｋａとが追加されていることに伴う変更である。また、本第９制御例における時短更新処理（図３９２参照）では、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合に（Ｓ６０４：Ｎｏ）、次いで、小当たりの当選回数に基づく時短終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別するための小当たり時短更新処理を実行する（Ｓ６３２Ａ）。この小当たり時短更新処理（Ｓ６３２Ａ）の詳細については、図３９３を参照して後述する。Ｓ６３２Ａの処理が終了すると、次いで、今回停止表示を設定した特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ６３３Ａ）、第２特別図柄の変動表示ではない（第１特別図柄の変動表示である）と判別した場合は（Ｓ６３３Ａ：Ｎｏ）、時短終了条件が成立する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６３３Ａの処理において、第２特別図柄の変動表示であると判別した場合は（Ｓ６３３Ａ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値を１減算して更新し（Ｓ６３４Ａ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値を示

す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６３５Ａ）。
【１４８６】
Ｓ６３５Ａの処理が終了すると、次いで、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であるか否かを判別し（Ｓ６３６Ａ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ６３６Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態を終了させて通常状態に設定するためのＳ６３７Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６３７Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ６３８Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ６３９Ａ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ６３６Ａの処理において、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６３６Ａ：Ｎｏ）、時短状態が継続することを意味するため、Ｓ６３７Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図３９３を参照して、上述した小当たり時短更新処理（Ｓ６３２Ａ）の詳細について説明する。図３９３は、この小当たり時短更新処理（Ｓ６３２Ａ）を示すフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６３２）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ７０１）、小当たりではないと判別した場合は（Ｓ７０１：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件（第２終了条件）が成立し得ないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在の状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）であるか否かを判別する（Ｓ７１１Ａ）。
【１４８７】
Ｓ７１１Ａの処理において、現在の状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）であると判別した場合は（Ｓ７１１Ａ：Ｙｅｓ）、減算待機フラグ２０３ｋｃをオンに設定することで小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機（遅延）させ（Ｓ７１２Ａ）、本処理を終了する。時短状態Ｃにおいて、小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機させることで、Ｖ入賞（特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球）の発生タイミングまで時短状態を継続させることができる。つまり、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選し、当該小当たり遊技中にＶ入賞が発生して大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態を時短状態とすることができる。つまり、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選した場合に、大当たり種別によらず、時短状態Ｃが設定されるように構成することができる。よって、時短状態Ｃに一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状況を確実に成立させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１４８８】
一方、Ｓ７１１Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）ではないと判別した場合は（Ｓ７１１Ａ：Ｎｏ）、小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を１減算して更新し（Ｓ７０２）、減算後のカウンタ値が０になったか否かを判別する（Ｓ７０３）。Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、時短状態を終了させて通常状態に設定するためのＳ７０４，Ｓ７１３Ａ、およびＳ７０６の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ７１３Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ７０６）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ７０３の処理において、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、時短状態が継続することを意味するため、Ｓ７０４，Ｓ７１３Ａ、およびＳ７０６の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図３９４を参照して、始動入賞処理（Ｓ１１２Ａ）の詳細について説明する。この始動入賞処理（Ｓ１１２Ａ）は、上述した第８制御例（および第７

制御例）における始動入賞処理（図３１０参照）に代えて実行される処理であり、始動入賞処理（図３１０参照）と同様に、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したか場合に、入球に応じて取得された各カウンタ値を、入球を検出した入球口の種別に応じた記憶領域（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に格納するための処理である。図３９４は、この始動入賞処理（Ｓ１１２Ａ）を示すフローチャートである。

【１４８９】

この第９制御例における始動入賞処理（図３９４参照）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８０９、およびＳ８１１～Ｓ８１３の各処理では、それぞれ上述した第８制御例（および第７制御例）における始動入賞処理（図３１０参照）のＳ８０１～Ｓ８０９、およびＳ８１１～Ｓ８１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における始動入賞処理（図３９４参照）では、Ｓ８０９の処理が終了すると、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が４より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ８２１Ａ）、４より小さい値でない（即ち、上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ８２１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ８２１Ａの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が４より小さい値であると判別した場合は（Ｓ８２１Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）に１を加算して更新し（Ｓ８１１）、次いで、更新後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が時短終了条件（第４終了条件）を満たすか否かを判定するための保留球数判別処理を実行して（Ｓ８２２Ａ）、処理をＳ８１２へと移行する。この保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）の詳細については、図３９５を参照して後述する。このように、本第９制御例では、第２特別図柄の保留球数の上限個数を、第１特別図柄と同様に、４個に設定する構成としている。これにより、時短状態が終了されて通常状態へと戻る際の第２特別図柄の残保留球数にバリエーションを持たせることができるので、時短状態の種別に応じて実質的な第２特別図柄の抽選機会を異ならせ、大当たりとなる可能性も異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４９０】

次に、図３９５を参照して、上述した保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）の詳細について説明する。図３９５は、保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）を示すフローチャートである。保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）では、まず、特図２カウンタ２０３ｔの値が１であるか否かを判別し（Ｓ８５１Ａ）、特図２カウンタ２０３ｔの値が１ではないと判別した場合は（Ｓ８５１Ａ：Ｎｏ）、時短状態における最終変動ではないことを意味し、保留球数によらず時短状態が終了され得ない（または、そもそも時短状態ではない）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８５１Ａの処理において、特図２カウンタ２０３ｔの値が１であると判別した場合は（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が、規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値以上の値であるか否かを判別し（Ｓ８５２Ａ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値未満の値であれば（Ｓ８５２Ａ：Ｎｏ）、時短状態の終了条件（第４終了条件）が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対して、Ｓ８５２Ａの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値以上であると判別した場合は（Ｓ８５２Ａ：Ｙｅｓ）、第４終了条件が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ８５２Ａ～Ｓ８５５Ａの各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ８５３Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ８５４Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ８５５Ａ）、本処理を終了する。

【１４９１】

この保留球数判別処理（図３９５参照）を実行することにより、時短状態の最終変動に

おいて保留球数が規定個数に到達したことに基づいて時短状態を終了させることができる。よって、時短状態Ａと、時短状態Ｂとで、時短回数が同一（第２特別図柄の抽選回数１回）であるにもかかわらず、実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができる。即ち、時短状態Ａでは、時短状態に移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第２特別図柄の抽選を最大でも２回しか実行させることができない一方で、時短状態Ｂでは、時短状態に移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第２特別図柄の抽選を最大４回実行させることが可能となるので、時短状態の種別毎の有利度合いを大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図３９６を参照して、本第９制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ａ）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ａ）は、上述した第８制御例における普通図柄変動処理（図３６５参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａの開閉制御を設定するための処理である。図３９６は、この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ａ）を示すフローチャートである。

【１４９２】

この第９制御例における普通図柄変動処理（図３９６参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理では、それぞれ上述した第８制御例における普通図柄変動処理（図３６５参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における普通図柄変動処理（図３９６参照）では、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合に（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図３８５（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１１の処理へと移行する。一方、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図３８５（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へと移行する。また、本第９制御例における普通図柄変動処理（図３９６参照）では、Ｓ１１１１の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり用の第２図柄表示装置８４の表示態様を設定して（Ｓ１１１２）、処理をＳ１１３１Ａへと移行する。Ｓ１１３１Ａの処理では、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ１１３１Ａ）、時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１３１Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を１秒間に設定して（Ｓ１１３２Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１１３１Ａの処理において、時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ１１３１Ａ：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒間に設定して（Ｓ１１３３Ａ）、本処理を終了する。

【１４９３】

また、本第９制御例における普通図柄変動処理（図３９６参照）では、Ｓ１１１７の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ１１３４Ａ）、時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ１１３４Ａ：Ｎｏ）、電動役物６４０ａの開放パターン（変位パターン）を、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な０．１秒間×１回のみ開放される開放パターン（変位パターン）に設定して（Ｓ１１３５Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。一方で、Ｓ１１３４Ａの処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１３４Ａ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放パターン（変位パターン）を、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な２秒間×１回の開放パターン（変位パターン）に設定して（Ｓ１１３６Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。このように、本第９制御例では、時短状態（普通図柄の高確率状態）において、通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも、普通図柄の変動時間が短くなると共に、普通図柄の当たり時の電動役物６４０

ａの開放時間が長くなるように構成している。即ち、時短状態では、普通図柄の当たり確率が上昇し、変動短縮機能が作動し、開放延長機能が作動するように構成している。これにより、時短状態において、より効率良く第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。次に、図３９７を参照して、本第９制御例におけるＶ通過処理（Ｓ１１４Ａ）の詳細について説明する。このＶ通過処理（Ｓ１１４Ａ）は、上述した第８制御例（および第７制御例）におけるＶ通過処理（図３１５参照）に代えて実行される処理であり、Ｖ通過処理（図３１５参照）と同様に、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（特定領域）６５０ｅ３に対する遊技球の通過を監視して、遊技球の通過を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。

【１４９４】

この第９制御例におけるＶ通過処理（図３９７参照）のうち、Ｓ１４０１～Ｓ１４０７、およびＳ１４０９の各処理では、それぞれ上述した第８制御例（および第７制御例）におけるＶ通過処理（図３１５参照）のＳ１４０１～Ｓ１４０７、およびＳ１４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例におけるＶ通過処理（図３９７参照）では、Ｓ１４０７の処理が終了すると、次いで、現在の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納し（Ｓ１４１１Ａ）、減算待機フラグ２０３ｋｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ１４１２Ａ）。Ｓ１４１２Ａの処理において、減算待機フラグ２０３ｋｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１４１２Ａ：Ｎｏ）、小当たり開始時に既に小当たりカウンタ２０３ｓを更新済みであり、これ以上小当たりカウンタ２０３ｓの値を更新する必要がないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【１４９５】

これに対して、Ｓ１４１２Ａの処理において、減算待機フラグ２０３ｋｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１４１２Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選したことにより、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの更新を待機（遅延）させていたことを意味するため、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算して更新し（Ｓ１４１３Ａ）、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０になったか否かを判別する（Ｓ１４１４Ａ）。Ｓ１４１４Ａの処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１４１４Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達して第２終了条件が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ１４１５Ａ～Ｓ１４１７Ａの各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ１４１５Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ１４１６Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ１４１７Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ１４１４Ａの処理において、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１４１４Ａ：Ｎｏ）、第２終了条件が成立していないことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ１４１５Ａ～Ｓ１４１７Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１４９６】

このＶ通過処理（図３９７参照）を実行することにより、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合に、小当たり開始時に待機させておいた小当たりカウンタ２０３ｓの更新処理を、Ｖ入賞（特定領域６５０ｅ３への入球）が発生した後で実行することができる。つまり、大当たり当選時の遊技状態を示すデータとして、時短状態に対応するデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納した後で、時短状態を終了させることができるので、大当たり終了後の遊技状態を設定する際に、時短状態中に大当たり当選した場合の遊技状態を設定することができる。つまり、大当たり種別によらず、時短状態Ｃを設定することができるので、時短状態Ｃに移行した場合に、時短リミット回数に到達するまで時短状態Ｃと大当たりとを確実に繰り返させることができる。よって、時短状態Ｃへと移行した場合に、１の１６ラウンド大当たりに当選したかのように遊技者に思わせることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する

興趣をより向上させることができる。次に、図３９８を参照して、本第９制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ａ）の詳細について説明する。この大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ａ）は、上述した第８制御例（および第７制御例）における大当たり制御処理（図３１９参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図３１９参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を行うための処理である。この第９制御例における大当たり制御処理（図３９８参照）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１３の各処理では、それぞれ上述した第８制御例（および第７制御例）における大当たり制御処理（図３１９参照）のＳ１９０１～Ｓ１９１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における大当たり制御処理（図３９８参照）では、Ｓ１９１３の処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１３：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了時処理を実行して（Ｓ１９２１Ａ）、本処理を終了する。この大当たり終了時処理（Ｓ１９２１Ａ）の詳細について、図３９９を参照して説明する。

【１４９７】

図３９９は、大当たり終了時処理（Ｓ１９２１Ａ）を示すフローチャートである。大当たり終了時処理（Ｓ１９２１Ａ）では、まず、時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ２４０１Ａ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ２４０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータが通常状態に対応するデータであるか否かを判別する（Ｓ２４０２Ａ）。Ｓ２４０２Ａの処理において、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータが通常状態に対応するデータであると判別した場合は（Ｓ２４０２Ａ：Ｙｅｓ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値を０クリアして（Ｓ２４０３Ａ）、処理をＳ２４０４Ａへと移行する。一方で、Ｓ２４０１Ａの処理において、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２４０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２４０２Ａ，Ｓ２４０３Ａの各処理をスキップして、処理をＳ２４０４Ａへと移行する。Ｓ２４０４Ａの処理では、実行中の大当たり種別を読み出して（Ｓ２４０４Ａ）、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた時短終了条件を時短付与テーブル２０２ｅｋ（図３８７（ａ）参照）に規定されているデータの中から特定し（Ｓ２４０５Ａ）、特定した時短終了条件（各種カウンタ値）を時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａのそれぞれに対して設定する（Ｓ２４０６Ａ）。Ｓ２４０６Ａの処理が終了すると、時短状態を設定したか否かを判別し（Ｓ２４０７Ａ）、時短状態を設定したと判別した場合は（Ｓ２４０７Ａ：Ｙｅｓ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値に３を設定して（Ｓ２４０８Ａ）、処理をＳ２４１４Ａへと移行する。一方で、Ｓ２４０７Ａの処理において、時短状態を設定していないと判別した場合は（Ｓ２４０７Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２４０８Ａの処理をスキップして、処理をＳ２４１４Ａへと移行する。

【１４９８】

これらに対し、Ｓ２４０２Ａの処理において、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータが通常状態に対応するデータではない（時短状態に対応するデータである）と判別した場合は（Ｓ２４０２Ａ：Ｎｏ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値を１減算して更新し（Ｓ２４０９Ａ）、減算後の時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値が０になったか否かを判別する（Ｓ２４１０Ａ）。Ｓ２４１０Ａの処理において、減算後の時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ２４１０Ａ：Ｎｏ）、実行中の大当たり種別を読み出して（Ｓ２４１１Ａ）、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた時短終了条件を時短付与テーブル２０２ｅｋ（図３８７（ａ）参照）に規定されているデータの中から特定する（Ｓ２４１２Ａ）。次いで、特定した時短終了条件（各種カウンタ値）を時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａのそれぞれに対して設定し（Ｓ２４１３Ａ）、処

理をＳ２４１４Ａへと移行する。Ｓ２４１４Ａの処理では、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの各地を示す時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ２４１４Ａ）、次いで、大当たり終了後の状態に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ２４１５Ａ）。そして、大当たりの終了を設定し（Ｓ２４１６Ａ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定して（Ｓ２４１７Ａ）、本処理を終了する。この大当たり終了時処理（図３９９参照）を実行することにより、時短リミット回数を加味して大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。

【１４９９】

＜第９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図４００から図４０４を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４００を参照して、本第９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１２１Ａ）の詳細について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１２１Ａ）は、上述した第８制御例におけるコマンド判定処理（図３６７参照）に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理（図３６７参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。この第９制御例におけるコマンド判定処理（図４００参照）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０９，Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１８、およびＳ３２３１Ａの各処理では、それぞれ上述した第８制御例におけるコマンド判定処理（図３６７参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０９，Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１８、およびＳ３２３１Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例におけるコマンド判定処理（図４００参照）では、Ｓ３２０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞情報コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された先読み結果に応じた制御を行うための入賞情報コマンド処理を実行して（Ｓ３２４１Ａ）、処理をＳ３２１８へと移行する。この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）の詳細については、図４０１を参照して後述する。

【１５００】

また、本第９制御例におけるコマンド判定処理（図４００参照）では、Ｓ３２１３の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、第８制御例における当たり関連処理（Ｓ３２３２Ａ）に代えて、当たり関連処理を実行して（Ｓ３２４２Ａ）、処理をＳ３２１８へと移行する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理（Ｓ３２４２Ａ）では、第８制御例における当たり関連処理（Ｓ３２３２Ａ）に対して、大当たり関連処理（図３７０参照）に代えて大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）が実行される点でのみ相違している。この大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）の詳細については、図４０２を参照して後述する。次に、図４０１を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）の詳細について説明する。図４０１は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）を示すフローチャートである。入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）では、まず、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドにより通知された入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａに格納し（Ｓ５８０１Ａ）、次いで、現在の遊技状態が時短モード（時短状態Ａ）、またはチャンスモード（時短状態Ｂ）であるか否かを従遊技状態格納エリア２２３ｇのデータを参照して判別する（Ｓ５８０２Ａ）。Ｓ５８０２Ａの処理において、時短モード（時短状態Ａ）またはチャンスモード（時短状態Ｂ）であると判別した場合は（Ｓ５８０２Ａ：Ｙｅｓ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図３８８（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ５８０３Ａ）、読み出した攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａから、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第１演出カウンタ２２３ｆ１のカウンタ値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する（Ｓ５８０４Ａ）。そして、決定した攻撃アイコンの種別を報知する（攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４のいずれかに表示させる）報知演出の実行を設定し（Ｓ５８０５Ａ）、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａの情報を更新し（Ｓ５８０６Ａ）、本

処理を終了する。
【１５０１】
　一方、Ｓ５８０２Ａの処理において、現在の遊技状態が時短モードでもチャンスモードでもないと判別した場合は（Ｓ５８０２Ａ：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報コマンドが、第１特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであるか否かを判別し（Ｓ５８０７Ａ）、第１特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ５８０７：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態が通常モード（通常状態、且つ、第２特別図柄の保留球無し）であるか否かを判別し（Ｓ５８０８Ａ）、通常モードであると判別した場合は（Ｓ５８０８Ａ：Ｙｅｓ）、先読み演出の実行可否の抽選を行う（Ｓ５８０９Ａ）。次いで、抽選結果に応じた表示態様の保留球数図柄の表示を設定して（Ｓ５８１０Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０７Ａの処理において、第１特別図柄の始動入賞を検出したと判別した場合（Ｓ５８０７Ａ：Ｎｏ）、およびＳ５８０８Ａの処理において、通常モードではないと判別した場合は（Ｓ５８０８Ａ：Ｎｏ）、先読み演出の実行可否の抽選を行わずに、そのまま本処理を終了する。これにより、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて獲得した第２特別図柄の残保留を消化している間は、第１特別図柄の始動入賞を検出したとしても、先読み演出を設定せずに、第２特別図柄の残保留に基づくバトル演出に注目させることができる。また、時短状態Ｃにおいて、疑似インターバル演出の実行中に先読み演出が実行されてしまい、大当たりのインターバル遊技中ではないと遊技者に察知されてしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図４０２を参照して、本第９制御例における大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）は、上述した第８制御例における大当たり関連処理（図３７０参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図３７０参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図４０２は、この大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）を示すフローチャートである。
【１５０２】
　この第９制御例における大当たり関連処理（図４０２参照）のうち、Ｓ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、およびＳ３６１４の各処理では、それぞれ上述した第８制御例における大当たり関連処理（図３７０参照）のＳ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、およびＳ３６１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における大当たり関連処理（図４０２参照）では、Ｓ３６０３の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、大当たり種別と残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値とに応じたオープニング演出を決定する（Ｓ３６２１Ａ）。即ち、Ｓ３６２１Ａの処理では、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０であれば、大当たり種別が大当たりＣ４１である場合にＭＡＸボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たりＣ４１以外の大当たり種別であれば、４ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が１以上である場合は、ＭＡＸボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで１の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態Ｃから引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。Ｓ３６２１Ａの処理が終了すると、決定した演出態様に対応する表示用オープングコマンドを設定し（Ｓ３６２２Ａ）、今回の大当たりがＭＡＸボーナスモードにおける初回の大当たりであるか否かを判別する（Ｓ３６２３Ａ）。Ｓ３６２３Ａの処理において、ＭＡＸボーナスモードの初回の大当たりであると判別した場合は（Ｓ３６２３Ａ：Ｙｅｓ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂに４を設定して（Ｓ３６２４Ａ）、処理をＳ３６１４へと移行する。一方、Ｓ３６２３Ａの処理において、今回の大当たりがＭＡＸボーナスモードの初回の大当たりではないと判別した場合は（Ｓ３６２３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３６２４Ａの処理をスキップして、処理をＳ３６１４へと移行する。
【１５０３】

また、本第９制御例における大当たり関連処理（図４０２参照）では、Ｓ３６０６の処理が終了すると、Ｓ３６０６の処理で抽出したラウンド数と、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値とに応じたラウンド数を示す表示用ラウンド数コマンドを設定して（Ｓ３６２５Ａ）、処理をＳ３６１４Ａへと移行する。Ｓ３６２５Ａの処理では、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０又は４である場合に、実際のラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が３である場合に、実際のラウンド数よりも４ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が２である場合に、実際のラウンド数よりも８ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が１である場合に、実際のラウンド数よりも１２ラウンド分多いラウンド数を設定するように構成されている。これにより、ＭＡＸボーナスモードにおける４回の大当たりにおいて、ラウンド数をリセットせずに前回の大当たりからラウンド数を引き継いで表示させることができるので、ＭＡＸボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達するまでの間において、１の１６ラウンド大当たりが継続しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第９制御例における大当たり関連処理（図４０２参照）では、Ｓ３６１０の処理において、主制御装置１１０からエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、エンディング演出を設定するためのエンディングコマンド処理を実行して（Ｓ３６２６Ａ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６２６Ａ）の詳細について、図４０３を参照して説明する。

【１５０４】

図４０３は、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ３６２６Ａ）を示すフローチャートである。図４０３に示した通り、本第９制御例におけるエンディングコマンド処理（Ｓ３６２６Ａ）では、まず、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５９０１Ａ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５９０１Ａ：Ｎｏ）、ＭＡＸボーナスモード中の大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定して（Ｓ５９０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０１Ａの処理において、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ５９０１Ａ：Ｙｅｓ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値を１減算して更新し（Ｓ５９０３Ａ）、減算後のカウンタ値が０になったか否かを判別する（Ｓ５９０４Ａ）。Ｓ５９０４Ａの処理において、減算後の残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０に更新されていないと判別した場合は（Ｓ５９０４Ａ：Ｎｏ）、大当たり終了後もＭＡＸボーナスモードが継続することを意味するため、エンディング演出として、疑似インターバル演出が実行されるエンディング演出の開始を設定して（Ｓ５９０５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０４Ａの処理において、減算後の残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０になったと判別した場合は（Ｓ５９０４Ａ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａの各データを読み出して（Ｓ５９０６Ａ）、最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して決定し（Ｓ５９０７Ａ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９０８Ａ）。Ｓ５９０８Ａの処理が終了すると、次いで、前回攻撃アイコンの種別を決定するための判別において参照した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して決定し（Ｓ５９０９Ａ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９１０Ａ）。

【１５０５】

Ｓ５９１０Ａの処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したか否かを判別し（Ｓ５９１１Ａ）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定していないと判別した場合は（Ｓ５９１１Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ５９０９へと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに反映されるまで、Ｓ５９０９～Ｓ５９１１Ａの各処理を繰り

返し実行する。そして、Ｓ５９１１Ａの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したと判別した場合は（Ｓ５９１１Ａ：Ｙｅｓ）、アイコン情報格納エリア２２３ｋａに格納されたそれぞれのデータに対応する各攻撃アイコンを報知する演出態様のエンディング演出の実行を設定して（Ｓ５９１２Ａ）、本処理を終了する。Ｓ５９１２Ａの処理によって、時短リミット回数に到達してＭＡＸボーナスモードが終了され、最大４個の第２特別図柄の保留球を消化する通常状態Ｂへと移行する場合に、通常状態Ｂにおいて使用される最大４個の攻撃アイコンの種別をエンディング演出によって予め遊技者に対して報知しておく斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図４０４を参照して、本第９制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ａ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ａ）は、上述した第８制御例における変動演出設定処理（図３７３参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図３７３参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図４０４は、この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ａ）を示すフローチャートである。

【１５０６】

この第９制御例における変動演出設定処理（図４０４参照）のうち、Ｓ４４０１、およびＳ４４０３の各処理では、それぞれ上述した第８制御例における変動演出設定処理（図３７３参照）のＳ４４０１、およびＳ４４０３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９制御例における変動演出設定処理（図４０４参照）では、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドではないと判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、変動パターンコマンドにより通知された当該変動の抽選結果と変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の演出態様を決定し（Ｓ４４２１Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、現在がＭＡＸボーナスモードであるか否かを判別し（Ｓ４４２２Ａ）、ＭＡＸボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ４４２２Ａ：Ｎｏ）、アイコン情報格納エリア２２３ｋａの各データのうち最も古いデータを読み出して（Ｓ４４２３Ａ）、読み出したデータと今回の抽選結果とに応じた変動演出の演出態様を設定する（Ｓ４４２４Ａ）。例えば、アイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータが残撃アイコンに対応するデータであり、今回の第２特別図柄の抽選結果が外れであれば、残撃アイコンに対応する残撃攻撃を怪獣のキャラクタ８２１に対して仕掛け、当該残撃攻撃が避けられて外れが報知される演出態様が決定される。Ｓ４４２４Ａの処理が終了すると、アイコン情報格納エリア２２３ｋａから今回読み出したデータを削除して（Ｓ４４２５Ａ）、本処理を終了する。始動入賞時にアイコン情報格納エリア２２３ｋａに予め格納すると共に攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４に表示しておいた攻撃アイコンと同じ攻撃アイコンに対応する攻撃を確実に行わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１５０７】

これに対し、Ｓ４４２２Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモードであると判別した場合は（Ｓ４４２２Ａ：Ｙｅｓ）、疑似インターバル演出の実行中の変動表示態様（即ち、主表示領域Ｄｍのほとんどの領域で疑似インターバル演出を行い、小表示領域Ｄｍ８において比較的目立たない態様で変動表示演出を実行する演出対応）を設定し（Ｓ４４２６Ａ）、本処理を終了する。以上説明した通り、第９制御例におけるパチンコ機１０では、時短回数（特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数、第２特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数）が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａと、特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短状態Ｂと、を設ける構成としている。ここで、本第８制御例

では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数に到達したことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、を設ける構成としている。時短状態Ａと時短状態Ｂとでは、第１～第３終了条件が共通とされ、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせている。つまり、時短状態Ａでは、時短状態の最後の第２特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球数が１個になった時点で時短状態が終了される一方で、時短状態Ｂでは、時短状態の最後の第２特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球数が３個になった時点で時短状態が終了されるように構成することで、実質的な有利度合いを異ならせる構成としている。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５０８】

また、本第９制御例では、時短状態Ａ，Ｂに加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Ｃを設ける構成とした上で、時短状態の連続回数（通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数）に制限を設ける（時短リミット回数を設定する）構成としている。そして、時短状態の間に大当たり遊技の実行条件が成立した（大当たり遊技の実行が設定された）場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当たり終了後の遊技状態が、時短状態Ｃに設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態Ｃが設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態Ｃに移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第９制御例では、時短状態Ｃに移行してから時短リミット回数に到達するまでの間（大当たりと時短状態Ｃとが繰り返されている間）の演出態様として、１の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演出態様を設定する構成としているので、実際には４ラウンドの大当たりに４回当選しているにもかかわらず、１回の大当たり当選で１６ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができる。つまり、一度の契機で比較的多量の賞球を獲得できる極めて幸運な状況が発生したかのように思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第９制御例では、時短状態Ａ，Ｂについてはいずれも第２特別図柄の抽選が１回実行されるか、特別図柄の抽選が１０回実行されることで時短状態が終了されるため、第２特別図柄の抽選が実行されない左打ちを行うと時短状態が長く継続し易くなる一方で、第２特別図柄の抽選が実行され得る右打ちを行うと時短終了条件が比較的短い期間で成立し易くなる。このため、本第９制御例における左打ち遊技および右打ち遊技は、それぞれ有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法、および有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法の別形態である。

【１５０９】

更に、本第９制御例では、時短状態Ｃにおいて、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターンを設定することにより、時短状態Ｃと大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返されて通常状態へと移行した際に、上限個数（４回）の第２特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、有利度合いが高い（大当たりおよび小当たりの合算確率が約１／３となる上に、大当たり又は小当たりに当選した場合に比較的高い割合で最も有利な時短状態Ｃに設定される）第２特別図柄の抽選を４回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第２特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａよりも大当たり期待度が高く、且つ、第２特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短

状態Ｂと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。つまり、時短状態Ｃにおいて時短リミット回数に到達したことに基づいて設定される通常状態Ｂを、実質的に、時短状態Ｂと同等の有利度合いとすることができる。そして、本第９制御例においては、初当たり時以外は、大当たり終了後の遊技状態が必ず時短状態Ｂ、時短状態Ｃ、および通常状態Ｂの何れかとなるように構成している。換言すれば、遊技者の見た目上、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ、または通常状態Ｂのどちらかとなるように構成されている（時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間は１の大当たりが継続しているかのような見た目に設定される）ため、時短状態中に大当たりが発生した場合は、大当たり終了後に付与される第２特別図柄の抽選機会を毎回同一回数（４回）とすることができる。よって、時短リミット回数に到達した場合に有利度合いが低下してしまうことを抑制し、時短状態Ｃへと移行する大当たり（ＭＡＸボーナス）に当選した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５１０】

加えて、本第９制御例では、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成する一方で、時短状態Ｃにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した後で第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成している。このように構成することで、時短状態Ａや時短状態Ｂに移行した後において小当たりに当選した場合に、時短状態の間に実行された第２特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第２特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した時点の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を通常状態に設定することができる。よって、時短状態の間に開始された第２特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することができる。また、時短状態Ｃにおいては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが継続してしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが終了されてしまうことを抑制することができる。

【１５１１】

なお、本第９制御例では、時短リミット回数を３回に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、時短リミット回数は任意に定めることができる。時短リミット回数を多くすれば、ＭＡＸボーナスモードにおける大当たりの当選回数を多くすることができるので、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができる。また、時短リミット回数を少なくすれば、ＭＡＸボーナスモードにおいて設定される時短状態Ｃの回数を少なくすることができるので、時短状態Ｃにおいて比較的多くの回数、連続して外れが発生することで疑似インターバル演出の演出期間が長くなってしまい、ＭＡＸボーナスモード中の遊技が間延びしてしまうという事象を発生し難くすることができる。なお、本第９制御例における時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球が規定個数まで貯まったか否かを示すために表示されるタイムゲージｇａ３は、保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。また、本第９制御例では、各種時短状態において左打ちを行い続けた場合に第１特別図柄の抽選が実行される頻度よりも、右打ちを行い続けて第２特別図柄の抽選が実行される頻度の方が高くなり易い盤面構成であるため、時短内に大当たりに当選する場合は、左打ちを行い続けた方が右打ちを行い続けるよりも大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる。このため、第９制御例における時短状態は、遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態の別形態である。

【１５１２】

＜第９制御例の第１の変形例＞
次いで、図４０５から図４０８を参照して、上述した第９制御例における第１の変形例について説明する。上述した第９制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の最終変動において、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件（第４終了条件）を設け、第４終了条件が成立するまでの規定回数にバリエーションを設けることにより、性能（大当たり当選率）が異なる複数の時短状態を設ける構成としていた。
【１５１３】
これに対して本第１の変形例では、第４終了条件を廃止することでよりシンプルな制御とし、且つ、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に類似する遊技性を実現している。まず、図４０５を参照して、本第１の変形例における各状態間の移行方法について説明する。図４０５に示した通り、本第１の変形例では、主として４種類の状態（モード）が設けられている。即ち、上述した第９制御例における通常状態Ａ、通常状態Ｂ、および時短状態Ｃが設けられている。また、時短状態Ａ，Ｂが削除され、時短状態Ｄが新設されている。時短状態Ｄは、特別図柄の変動表示が合計１０回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されることで第３終了条件が成立する遊技状態である。このため、時短状態Ａにおいて右打ちを行い続けた場合、保留球数が上限（４個）まで貯まった上で、第２特別図柄の変動停止タイミングで時短状態が終了される。このように構成した場合でも、小当たり当選時は、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算する構成としているため、特定領域６５０ｅ３を通過するよりも前に時短状態を終了させておくことができる。よって、時短状態Ｄにおいて実行される１回の第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合と、時短状態Ｄにおいて実行された第２特別図柄の変動表示中に保留された保留球に基づいて通常状態への移行後に実行される最大４回の第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合とで、当選時の遊技状態を共に通常状態とすることができる。よって、時短状態の間に開始された第２特別図柄の抽選であるか、時短状態が終了されてから開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、ＭＡＸボーナスモードへの移行期待度を共通化することができる。よって、時短状態Ｄに移行してから全ての第２特別図柄の保留球が消化されるまでの各第２特別図柄の抽選において、それぞれ略同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。
【１５１４】
まず、図４０５の上段を参照して、本第１の変形例において、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図４０５の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図４０５に示した通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、５０％の割合で決定される大当たりＡ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｄに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５０％の割合で決定される大当たりＢ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態Ａに設定される。よって、通常状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たりＡ４１であることをより強く期待させることができる。
【１５１５】
次に、図４０５の上から２段目を参照して、時短状態Ｄ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図４０５の上から２段目に示した通り、時短状態Ｄ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４０５の上から２段目に示した通り、時短状態Ｄにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図４０５の上から２段目に示した通り、時短状態Ｄにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３．５の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定

領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｄに設定される（時短状態Ｄをループする）。本第１の変形例では、上述した第９制御例と同様に、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ｄにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、５回の第２特別図柄の抽選機会の間に約１／３．５の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５１６】

次に、図４０５の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図４０５の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４０５の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３．５の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。これに対して、図４０５の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３．５の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第９制御例と同様に、本第１の変形例では、大当たりのラウンド数が全て４ラウンドであり、時短リミット回数は３回に設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、４回の大当たりが保証される。つまり、１６ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５１７】

次に、図４０５の下段を参照して、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図４０５の下段に示した通り、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態Ｃの間に保留されていた第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４０５の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図４０５の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３．５の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｄに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。このように、本第１の変形例では、時短状態Ｄ、および通常状態Ｂにおいて、約１／３．５という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりＡ４１に決定されるか、小当たりＢ４１に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりＡ４

１に当選して時短状態Ｃへと移行し、一度に大量の賞球（１６ラウンド分の賞球）を獲得できるのか、小当たりＢ４１に当選して時短状態Ｄへと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５１８】

＜第９制御例の第１の変形例における電気的構成＞

次いで、図４０７および図４０８を参照して、本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第９制御例のＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｋを構成する特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容が一部変更となっている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル２０２ｅｋの規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図４０７（ａ）を参照して、本第１の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図４０７（ａ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。図４０７（ａ）に示した通り、本第１の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、上述した第９制御例と同様に、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第１の変形例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～１８９２９」の１８７２５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている点で第９制御例から変形されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第９制御例と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１８７２５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／３．５（１８７２５／６５５３６）である。

【１５１９】

このように、本第１の変形例では、上述した第９制御例に対して、小当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態Ｄとして、第２特別図柄の抽選機会が５回与えられる遊技状態に設定しているため、小当たり確率が第９制御例のままの確率（約１／３）では、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまう虞があるからである。次に、図４０７（ｂ）を参照して、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの詳細について説明する。図４０７（ｂ）は、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋは、上述した第９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｋ（図３８４（ｃ））に対して、大当たりＡ４１および大当たりＢ４１の決定割合が変更となっている点でのみ相違している。即ち、図４０７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ４１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４１」が対応付けて規定されている。つまり、本第１の変形例では、「大当たりＡ４１」と「大当たりＢ４１」とにそれぞれ乱数値（カウンタ値）が５０個ずつ振り分けられており、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に半々の割合で「大当たりＡ４１」と「大当たりＢ４１」とが決定されるように構成している。これは、大当たりＢ４１の終了後の遊技状態として通常状態Ａが設定されるように変更したことに伴うものであり、大当たり終了後の遊技状態が通常状態Ａとなる確率が高くなり過ぎて、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制する趣旨である。

【１５２０】

次に、図４０８を参照して、本第１の変形例における時短付与テーブル２０２ｅｋの詳細について説明する。図４０８に示した通り、本第１の変形例では、第９制御例における

時短付与テーブル２０２ｅｋ（図３８７（ａ）参照）に対して、規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値が削除されている点で相違している。また、通常状態において当選した大当たりＡ４１、大当たりＤ４１の終了後の遊技状態が時短状態Ｄとなるように変更されている。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１」が対応付けて規定されている点で相違している。更に、通常状態において当選した大当たりＢ４１の終了後の遊技状態が通常状態Ａとなるように変更している。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値「０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「０」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「０」が対応付けて規定されている点で相違している。その他の規定内容については上述した第９制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。次に、図４０６を参照して、本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図４０６は、本第１の変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図４０６に示した通り、本第１の変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図３８３（ｂ）参照）に対して、普電作動回数カウンタ２０３ｋａが削除されている点でのみ相違している。これは、時短終了条件として、上述した第９制御例における第４終了条件（時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことで成立する終了条件）を廃止したことに起因している。その他の構成については上述した第９制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１５２１】

以上説明した通り、本第１の変形例におけるパチンコ機１０では、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件（第４終了条件）を廃止することで、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０よりもシンプルな制御を実現し、且つ、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に類似する遊技性を実現している。

【１５２２】

＜第９制御例における第２の変形例＞

次に、図４０９から図４２４を参照して、上述した第９制御例における第２の変形例について説明する。上述した第９制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の終了条件として、時短状態の最後の変動表示における第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件を導入することにより、時短状態Ｂにおいて保留球数が上限個数まで貯まらないように構成し、時短状態Ｂに移行した後における第２特別図柄の抽選機会と、時短状態Ｃに移行した後で時短リミット回数に到達した場合に移行する通常状態Ｂにおける第２特別図柄の抽選機会とを同一回数とし、時短リミット回数に到達した場合に大当たり期待度が低下してしまうことを抑制する構成としていた。つあり、時短状態Ｂと通常状態Ｂとの大当たり期待度を、実質的に同等とする構成としていた。これに対して本第２の変形例では、上述した第９制御例における第４終了条件を採用することなく、所定の時短状態へ移行した後における第２特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数到達後における第２特別図柄の抽選機会とを、同等にする斬新な制御を実現している。より具体的には、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄のいずれかに当選する構成とし、且つ、第２特別図柄の保留球数の上限値を１個にする。そして、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂが設定されてから、第２特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選し、第２時短状態が終了するまでの第２特別図柄の抽選回数を、時短状態Ｂにおける抽選回数と同一となるように構成した。このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態Ｂが設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第２特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

【１５２３】

まず、図４０９および図４１０を参照して、本第２の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図４０９（ａ）は、本第２の変形例における初当たり発生後に比較的高確率で移行する時短状態Ａの演出態様の一例を示した図である。ここで、本第２の変形

例における時短状態Ａでは、第２特別図柄の抽選機会が５回与えられる。即ち、第２特別図柄の抽選回数が５回に到達したことに基づいて時短状態Ａが終了される。また、時短状態の間は、第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能（困難）となるように構成されている。即ち、第２特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の変動が開始されてから普通図柄の当たりが終了するまでの期間の方が確実に長くなるように構成されている。これにより、時短状態Ａにおける第２特別図柄の抽選回数を毎回固定化することができるので、時短状態Ａにおける大当たり期待度を毎回共通にすることができる。図４０９（ａ）に示した通り、時短状態Ａに移行すると、冒険者のキャラクタ８１１と、怪獣のキャラクタ８２１とが睨み合う演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「５回以内に攻撃を当てろ！！」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ４に対して、「右打ち」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ５に対して、残りの時短回数を示す文字（図４０９（ａ）の例では、「残り５回」という文字）が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「突破チャレンジ」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ８１１が５回の第２特別図柄の変動表示が終了するまでに怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃をヒットさせることができれば大当たりが確定すると共にラッシュ（時短モード）に移行させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５２４】

図４０９（ｂ）は、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図４０９（ｂ）に示した通り、時短状態Ａにおいて第２入球口６４０へと遊技球が入球し、第２特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄の変動表示が開始されると共に、冒険者のキャラクタ８１１が怪獣のキャラクタ８２１へと攻撃を仕掛ける演出が実行される。この演出において怪獣のキャラクタ８２１に攻撃をヒットさせることができれば、大当たり（または実質的に大当たりが確定する小当たり）に当選したことが報知され、攻撃が避けられた場合には、外れが報知される。次に、図４１０（ａ）を参照して、本第２の変形例における時短モード（時短状態Ｂ）、または引き戻しモード（通常状態Ｂ、第２時短状態）の開始時における表示態様について説明する。図４１０（ａ）に示した通り、本第２の変形例における時短モードおよび引き戻しモードでは、時短回数が１１回に設定される。これに伴って、図４１０（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ５に表示される残時短回数が、「残り１１回」に設定される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「１１回以内に攻撃を当てろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短モードおよび引き戻しモードでは、１１回の第２特別図柄の抽選機会を与えられるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５２５】

次に、図４１０（ｂ）を参照して、本第２の変形例におけるＭＡＸボーナスモードの最後（時短リミット回数目の）の時短状態Ｃにおいて大当たりまたは小当たりに当選した場合における当たり変動中の演出態様について説明する。本第２の変形例では、上述した第９制御例と同様に、時短状態Ｃが設定される最初の大当たりが開始されてから、時短リミット回数に到達するまでの間の期間で、１の１６ラウンド大当たりが継続しているかのような一連の演出を実行する構成としている。そして、時短リミット回数に到達した後で移行する引き戻しモードでは、第２特別図柄の保留球が１個保留されていることを前提として、通常状態における最初の第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選させて第２時短状態へと移行させることにより、時短モードと引き戻しモードとでトータルの第２特別図柄の抽選回数を共通の１１回とする構成としている。逆に言えば、時短リミット回数に到達した時点で第２特別図柄の保留球を獲得できていなければ、引き戻しモードが成立せず、時短リミット回数に到達した直後に不利な通常状態Ａ（通常モード）へと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまう可能性がある。このため、本第２の変形例では、ＭＡＸボーナスモードにおける最後の当たり変動において、保留球を貯めることを遊技者に対して促す演出を実行する構成としている。具体的には、図４１０（ｂ）に示した通り、疑似インターバル演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に対して、「右を狙え」という文字を

伴う右向きの矢印画像ＹＧが表示される。また、タイムゲージｇａ３により残変動時間が報知される。これらにより、タイムゲージｇａ３の残時間表示ｇａ３ａが残っている間に第２入球口６４０へと遊技球を入球させるべきであるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５２６】

なお、図示については省略したが、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に、当該入球に基づく先読み結果に応じて、大当たり又は小当たりとなる期待度を示すアイコンが宝箱８１０から出現する演出が実行される。これにより、右打ちを行うメリットがあると遊技者に対して思わせることができるので、時短リミット回数目の時短状態Ｃにおける当たり変動中に、確実に第２特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達した直後に通常状態Ａへと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまうことを抑制することができる。次に、図４１１を参照して、本第２の変形例における時短状態の間の第２特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示との対応関係について説明する。図４１１に示した通り、時短状態に移行し、遊技者が右打ちを行い続けた場合、まず、スルーゲート６７を通過して普通図柄の抽選が行われると共に、普通図柄の変動表示が実行される。時短状態においては、図４１１に示した通り、普通図柄の変動時間が１秒間に固定化される。そして、普通図柄の変動時間が終了し、普通図柄の抽選結果が当たりであった場合、普通図柄の変動停止と共に、普通図柄の当たりが開始される。即ち、２秒間が経過するか、１個以上の遊技球が第２入球口６４０へと入球するまで電動役物６４０ａが開放され、２秒間が経過するか、１個以上の遊技球が第２入球口６４０へと入球したことに基づいて電動役物６４０ａが閉鎖される。電動役物６４０ａが閉鎖されると、６秒間のエンディング期間が設定された上で、普通図柄の当たり遊技が終了される。

【１５２７】

一方で、図４１１に示した通り、第２特別図柄の変動表示は、普通図柄の当たりに伴う電動役物６４０ａの開放期間中に遊技球が第２入球口６４０へと入球したことを契機として開始される。時短状態においては、第２特別図柄の変動期間が５秒間に固定化されるため、普通図柄の当たり遊技のエンディング期間が終了するよりも前に特別図柄の変動表示が終了される。このため、次の普通図柄の変動開始時には、特別図柄の変動表示が既に終了した状態となっており、特別図柄の変動表示中に追加で第２特別図柄の始動入賞を発生させることが不可能（困難）となる。つまり、第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能となるように構成されているため、基本的に、時短状態では、設定された時短回数で終了され、通常状態へと第２特別図柄の保留球を持ち越すことは無い。例外的に、時短状態Ｃにおいてのみ、大当たり又は小当たりに当選した場合に、第２特別図柄の保留球を貯めることが可能な長さ（１５秒間）の変動時間が設定されるため、この間のみは、保留球を貯めることが可能となる。即ち、時短リミット回数到達時に、第２特別図柄の保留球を１個所持した状態とすることができ、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選を実行させることができる。これにより、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の残保留で大当たりにも小当たりにも当選しなかった場合に、時短図柄に当選させて第２時短状態を設定することができ、時短モードと引き戻しモードとで、実質的に第２特別図柄の抽選機会を同一とすることができる。

【１５２８】

次に、図４１２を参照して、本第２の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図４１２に示した通り、本第２の変形例では、主として６種類の状態（５種類のモード）が設けられている。即ち、通常状態Ａ，Ｂ、時短状態Ａ～Ｃ、および第２時短状態が設けられている。通常状態Ａは、上述した第９制御例と同様に、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。また、時短状態Ａ～Ｃは、上述した第９制御例と同様に、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。なお、時短終了条件については、第１終了条件および第３終

了条件が第９制御例から変更となっている。また、第４終了条件（時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数となった場合に成立する終了条件）が廃止されている。即ち、時短状態Ａでは、特別図柄の抽選回数が合計１０回となった場合に第１終了条件が成立し、第２特別図柄の抽選回数が５回となった場合に第３終了条件が成立するように構成されている。また、時短状態Ｂでは、特別図柄の抽選回数が合計２０回となった場合に第１終了条件が成立し、第２特別図柄の抽選回数が１１回となった場合に第３終了条件が成立するように構成されている。一方、時短状態Ｃは、第１～第３終了条件が全て第９制御例と共通となっており、第９制御例における時短状態Ｃに対して、第４終了条件が課されない点でのみ相違している。上述した通り、本第２の変形例では、第２特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球が増加し難くなるように、普通図柄の当たり遊技の実行間隔を、第２特別図柄の変動時間よりも長くしている。つまり、普通図柄の当たりに基づく開放期間が終了されてから次の普通図柄の当たりの開放期間が開始されるまでの期間を、最短でも７秒となるように構成している一方で、第２特別図柄の変動時間を５秒間に固定化する構成としている。このように構成することで、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて時短終了条件が成立し、通常状態に移行した後で、第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。つまり、時短リミット回数に到達した後の通常状態Ｂ以外の通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを防止でき、第２時短状態へと移行することを抑制することができる。

【１５２９】

また、第９制御例には設けられていなかった第２時短状態は、普通図柄の時短状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。この第２時短状態は、時短状態Ａ～Ｃとは異なり、普通図柄の低確率状態に設定される遊技状態であるが、本第２の変形例では、普通図柄の高確率状態と普通図柄の低確率状態とで普通図柄の当たり確率が略同一（普通図柄の高確率状態が３００／３００、低確率状態が２９９／３００）としているため、遊技者がその差を感じ取ることを困難とすることができる。よって、第２時短状態を、時短状態Ａ～Ｃと同一の性能の時短状態であると遊技者に対して思わせることができる。図４１２の上段を参照して、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図４１２の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図４１２に示した通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、９５％の割合で決定される大当たりＢ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ａよりも時短状態Ｂの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第１特別図柄の抽選よりも高い）第２特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ４１であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５３０】

次に、図４１２の上から２段目の左側を参照して、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図４１２の上から２段目の左側に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した（第１又は第３終了条件が成立した）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４１２の上から２段目の左側に示した通り、時短状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図４１２の上から２段目の左側に示した通り、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で約１／７．４の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当た

りに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ａにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、時短状態Ａにおいて与えられる５回の第２特別図柄の抽選機会の間に１／３２０の確率の大当たり又は約１／７．４の確率の小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５３１】

次に、図４１２の上から２段目の右側を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図４１２の上から２段目の右側に示した通り、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４１２の上から２段目の右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図４１２の上から２段目の右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／７．４の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、時短状態Ｂにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｂに設定される（時短状態Ｂをループする）。これらにより、時短状態Ｂにおいては、時短状態Ａと同様に、時短状態の間に獲得した第２特別図柄の保留球で約１／３２０の確率の大当たり又は約１／７．４の確率の小当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Ｃに設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５３２】

次に、図４１２の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図４１２の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４１２の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて合算で約１／７．２の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。これに対して、図４１２の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて合算で約１／７．２の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第９制御例や第９制御例の第１の変形例と同様に、本第２の変形例でも、大当たりのラウンド数を全て４ラウンドとし、時短リミット回数を３回に設定している。このため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、４回の大当たりが保証される。つまり、１６ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５３３】

次に、図４１２の下段を参照して、引き戻しモード（通常状態Ｂ、および第２時短状態）から他の状態への移行方法について説明する。ここで、図４１２に示した通り、本第２の変形例における引き戻しモードは、通常状態Ｂと、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選する（大当たりにも小当たりにもならない）ことで移行する第２時短状態と、で構成されている。第２時短状態は、時短回数（第２特別図柄の抽選回数）が１０回に設定されるため、時短リミット回数到達時に保留され、通常状態Ｂにおいて消化される１個の第２特別図柄の保留球に基づく１回の第２特別図柄の抽選と合わせて、引き戻しモードにおいて１１回の第２特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Ｂと同一の回数の第２特別図柄の抽選機会を与えることができ、実質的に時短状態Ｂと同一の性能の状態を形成することができる。

【１５３４】

図４１２の下段に示した通り、引き戻しモード（通常状態Ｂ、または第２時短状態）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２時短状態において時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４１２の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図４１２の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて第２特別図柄の抽選で約１／７．４の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、引き戻しモードにおいて時短回数を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。

【１５３５】

このように、本第２の変形例では、時短リミット回数に到達した場合に移行する、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を消化した場合、小当たりにも大当たりにも当選していなければ必ず時短図柄当選が発生する構成としている。そして、時短図柄当選が発生した場合は、時短回数が１０回の第２時短状態に移行する構成としているので、通常状態Ｂと第２時短状態とで、合計１１回の第２特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Ｂと引き戻しモードとで、有利度合いを略同一とすることができるため、時短状態Ｃに移行した後で時短リミット回数に到達した場合に、有利度合いが下がってしまうことを抑制することができる。よって、時短状態Ｃへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５３６】

＜第９制御例の第２の変形例における電気的構成＞

次いで、図４１３から図４１６を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第２の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第９制御例におけるＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｋを構成する特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容が一部変更となっている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋの規定内容が一部変更となっている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄｋを構成する各テーブルの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル２０２ｅｋの規定内容が一部変更となっている点で相違している。その他の構成については上述した第９制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図４１３（ａ）を参照して、本第２の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図４１３（ａ）は

、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。図４１３（ａ）に示した通り、本第２の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、上述した第９制御例と同様に、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第２の変形例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～９０６０」の８８５６個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている点で第９制御例から変形されている。また、図４１３（ａ）に示した通り、本第２の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、時短図柄当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲が追加されている。即ち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「９０６１～６５５３５」の５６４７５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。

【１５３７】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第９制御例と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が８８５６個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／７．４（８８５６／６５５３６）である。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が５６４７５個であるので、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は、約１／１．１６（５６４７５／６５５３６）である。このように、本第２の変形例では、上述した第９制御例に対して、小当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態Ａや時短状態Ｂ、引き戻しモードにおける第２特別図柄の抽選回数を多くしたことに対するバランスをとったものである。

【１５３８】

次に、図４１３（ｂ）を参照して、本第２の変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋの詳細について説明する。図４１３（ｂ）に示した通り、本第２の変形例では、第９制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図３８５（ａ）参照）に対して、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）の範囲が変更されている点で相違している。即ち、本第２の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～２９８」の範囲が対応付けて規定されている。つまり、本第２の変形例では、普通図柄の低確率状態でも、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が普通図柄の高確率状態と乱数値（カウンタ値）１個分しか異ならないように構成されているため、普通図柄の低確率状態と、普通図柄の高確率状態とで、普通図柄の当たり確率がほぼ同等となる。これは、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮あり、開放延長あり）が設定された場合に、他の時短状態（時短状態Ａ～Ｃ）と同等の第２入球口６４０への入球し易さを実現するための変形である。次に、図４１４および図４１５を参照して、本第２の変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｋの詳細について説明する。図４１４は、本第２の変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｋを構成する通常用テーブル２０２ｄｋ１、時短用テーブル２０２ｄｋ２、およびＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３のうち、通常用テーブル２０２ｄｋ１の規定内容を示した図であり、図４１５（ａ）は、時短用テーブル２０２ｄｋ２の規定内容を示した図であり、図４１５（ｂ）は、ＭＡＸ用テーブル２０２ｄｋ３の規定内容を示した図である。まず、図４１４を参照して、通常用テーブル２０２ｄｋ１の詳細について説明する。

【１５３９】

図４１４は、本第２の変形例における通常用テーブル２０２ｄｋ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｄｋ１は、通常状態Ａまたは通常状態Ｂにおいて特

別図柄の抽選を実行する際に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。ここで、図４１４に示した通り、本第２の変形例における通常用テーブル２０２ｄｋ１において、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」である場合の規定内容については、上述した第９制御例における通常用テーブル２０２ｄｋ１（図３８５（ｃ）参照）と同一となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。一方、図４１４に示した通り、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が５秒間となるように構成されている。

【１５４０】

なお、本第２の変形例では、上述した第９制御例と同様に、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（０．１秒間のショート開放）が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第２の変形例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態Ｃにおいて右打ちにより第２特別図柄の保留球を１個獲得した状態で大当たりが開始され、当該大当たりで時短リミット回数に到達して大当たり終了後の遊技状態が通常状態Ｂに設定された場合である。なお、抽選結果によらずに変動時間を５秒間に固定化しているのは、時短状態Ａ，Ｂにおける変動時間と合わせるためである。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいては、第２特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の当たりに基づく電動役物６４０ａの開放間隔が短くなるように構成することで第２特別図柄の保留球が０の状態を維持すべく、抽選結果によらずに変動時間を５秒間に固定化する構成としている。時短状態Ａ，Ｂにおける第２特別図柄の変動時間と、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の変動時間とを共に５秒間としておくことで、引き戻しモードに移行した場合の変動時間と、時短状態Ｂに移行した場合の変動時間とを共通化でき、時短状態Ｂと引き戻しモードとをあたかも同一の遊技状態であるかのように遊技者に思わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。なお、通常状態Ｂにおいて普通図柄の当たりが開始されたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難な電動役物６４０ａの開閉動作が設定されるため、電動役物６４０ａの動作に注目された場合は、引き戻しモードが時短状態Ｂとは異なる状態であるということを遊技者に察知される可能性がある。

【１５４１】

次に、図４１５（ａ）を参照して、本第２の変形例における時短用テーブル２０２ｄｋ２の詳細について説明する。この時短用テーブル２０２ｄｋ２は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、または第２時短状態において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図４１５（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｄｋ２の規定内容を示した図である。図４１５（ａ）に示した通り、本第２の変形例における時短用テーブル２０２ｄｋ２のうち、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」に対応する規定内容については、上述した第９制御例における時短用テーブル２０２ｄｋ２（図３８６（ａ）参照）と同一である。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、第９制御例と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変

動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。一方、図４１５（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル２０２ｄｋ１（図４１４参照）と共通となっている。即ち、抽選結果によらず、変動時間が５秒間に固定化されるように構成されている。よって、電動役物６４０ａの開放間隔よりも短い期間で第２特別図柄の変動表示を終了させることができるので、時短状態Ａや時短状態Ｂ、第２時短状態において、第２特別図柄の保留球を獲得することを防止することができる。なお、時短状態において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合は、時短図柄当選分の時短状態が上書きも上乗せもされずに無効となる。つまり、時短状態における時短図柄当選は、実質的に他の制御例における完全外れと同等の抽選結果という位置づけである。

【１５４２】

次に、図４１５（ｂ）を参照して、ＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の詳細について説明する。このＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３は、時短状態Ｃにおいて特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図４１５（ｂ）は、このＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の規定内容を示した図である。図４１５（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３には、時短用テーブル２０２ｄｋ２と同様に、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル２０２ｄｋ２を参照する場合と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で時短状態Ｃに移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

【１５４３】

一方、図４１５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「突時」が規定されている。つまり、大当たり又は実質的に大当たり確定の小当たりに当選した場合は、変動時間が１５秒間に設定される一方で、時短図柄当選が発生した場合は、変動時間が５秒間に設定される。

【１５４４】

大当たりまたは小当たりにおいて設定される１５秒という変動時間は、変動中に普通図柄の当たり遊技を２回前後実行可能な長さの変動時間である。即ち、時短状態Ｃにおいて大当たり又は小当たりに当選した場合は、第２特別図柄の保留球を貯めることが可能となり、時短図柄当選が発生した場合は、保留球を貯めることが困難となる。これにより、時短状態Ｃの間に継続的に右打ちを行い続けた場合、大当たり開始時に第２特別図柄の保留球（本第２の変形例では上限個数１個）が貯まった状態とすることができる。つまり、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂへと移行した場合に、第２特別図柄の保留球が貯まった状態とすることができ、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球に基づく第２特別

図柄の抽選を実行させて、小当たりでも大当たりでもないことを条件として、第２時短状態へと移行させることができる。つまり、通常状態Ｂと、第２時短状態とで、合計１１回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる引き戻しモードを形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合の動作を、時短状態Ｂに移行した場合の動作と略同一とすることができるので、時短状態Ｃへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５４５】

次に、図４１６を参照して、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｅｋの詳細について説明する。図４１６に示した通り、本第２の変形例では、第９制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋ（図３８７（ａ）参照）に対して、規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値が削除されている点で相違している。また、時短状態Ａ，時短状態Ｂの終了条件が第９制御例から変更になったことに伴って、通常状態において当選した大当たりＡ４１、大当たりＢ４１、および大当たりＤ４１に対応付けられている各種カウンタ値が変更となっている。つまり、通常状態において当選した大当たりＡ４１，Ｄ４１に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「２０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１１」が対応付けて規定されている。また、通常状態において当選した大当たりＢ４１に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「５」が対応付けて規定されている。

【１５４６】

また、図４１６に示した通り、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｅｋには、時短図柄に対する時短付与内容が追加されている点でも相違している。具体的には、通常状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「２０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１０」が対応付けて規定されている。一方、時短状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「０」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「０」が対応付けて規定されている。本第２の変形例では、時短付与条件が成立した場合に、各種カウンタに対して本時短付与テーブル２０２ｅｋに規定されている各カウンタ値を加算することで時短状態を付与する構成としているため、時短状態において時短図柄に当選した場合は、各種カウンタ値に対してそれぞれ０が加算される。つまり、時短状態中に時短図柄当選が発生した場合は、実質的に時短回数に何らの影響も及ぼさないように構成している。これにより、通常状態Ｂにおいて時短図柄当選が発生した場合は、第２時短状態を設定することができるように構成しつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、他の制御例における完全外れと同等の挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５４７】

＜第９制御例の第２の変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４１７から図４２２を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４１７を参照して、本第２の変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）は、上述した第９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ａ）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ａ）と同様に、特別図柄の変動表示中における第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示設定等を行うための処理である。なお、第９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ａ）は、第８制御例における特別図柄変動処理（図３５９参照）に対して、特別図柄判定処理（図３６０参照）に代えて特別図柄判定処理（図３９０参照）が実行される点、および特別図柄変動パターン選択処理（図３６２参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図３９１参照）が実行される点でのみ相違しており、その図示を省略していたため、ここでは特別図柄変動処理（図３５９参照）との対比によって本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１

０４Ｂ）を説明する。この第２の変形例における特別図柄変動処理（図４１７参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１１～Ｓ２２３、およびＳ２２５Ａの各処理では、上述した第８制御例における特別図柄変動処理（図３５９参照）のＳ２０１～Ｓ２０７，２１１～Ｓ２２３、およびＳ２２５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における特別図柄変動処理（図４１７参照）では、Ｓ２０７の処理、またはＳ２１４の処理のどちらかが終了すると、特別図柄判定処理（図３６０参照）に代えて特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２３１Ｂ）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理（図３６２参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して（Ｓ２３２Ｂ）、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）の詳細については、それぞれ図４１８と図４１９、および図４２０と図４２１を参照して後述する。

【１５４８】

また、本第２の変形例における特別図柄変動処理（図４１７参照）では、Ｓ２２５Ａの処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合に（Ｓ２２５Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ２３３Ｂ）、現在の遊技状態が時短状態である場合は（Ｓ２３３Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ２３３Ａへと移行する。一方、Ｓ２３３Ｂの処理において、現在の遊技状態が時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ２３３Ｂ：Ｎｏ）、今回の時短図柄種別に対応する時短終了条件（各種カウンタのカウンタ値）を時短付与テーブル２０２ｅｋから読み出して、読み出した終了条件を現在の各種カウンタに対して加算することで更新し（Ｓ２３４Ｂ）、本処理を終了する。つまり、通常状態において時短図柄に当選した場合にのみ第２時短状態を設定し、時短状態において時短図柄に当選した場合は、実質的に時短状態に何らの変更も行わないように制御する。これにより、ＭＡＸボーナスモードが終了して通常状態Ｂへと移行した際に実行される第２特別図柄の抽選で第２時短状態へと移行させることを可能としつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、完全外れと同様の動作を実現することができる。次に、図４１８を参照して、上述した特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）は、第９制御例における特別図柄判定処理（図３９０参照）に代えて実行される処理であり、第９制御例における特別図柄判定処理（図３９０参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第２の変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ第９制御例における特別図柄判定処理（図３９０参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における特別図柄判定処理（図４１８参照）では、Ｓ３０３の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して（Ｓ３２１Ｂ）、本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３２１Ｂ）の詳細について、図４１９を参照して説明する。

【１５４９】

図４１９は、この外れ時処理（Ｓ３２１Ｂ）を示すフローチャートである。この外れ時処理（Ｓ３２１Ｂ）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２１０１Ａ）、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する時短図柄種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる時短図柄として設定し（Ｓ２１０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０１Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２１０３Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２１０４Ａ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる小当たり図柄として設定し（Ｓ２１０５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２１０４Ａ，Ｓ２１０５Ａの各処理をスキッ

プして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理（図４１９参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり以外）である場合に、抽選結果に応じた第１図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図４２０を参照して、本第２の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）の詳細について説明する。図４２０は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）は、上述した第９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図３９１参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。

【１５５０】

この第２の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（図４２０参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０８の各処理では、それぞれ第９制御例における変動パターン選択処理（図３９１参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における変動パターン選択処理（図４２０参照）では、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｎｏ）、外れ（小当たり、時短図柄当選含む）時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して（Ｓ４２１Ｂ）、処理をＳ４０３へと移行する。この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ｂ）の詳細について、図４２１を参照して説明する。図４２１は、この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ｂ）を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ｂ）では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２０１Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｙｅｓ）、時短図柄の種別を時短図柄Ａに決定し（Ｓ２２０２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ａの処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２２０３Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋ（図３８７（ｂ）参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ２２０４Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２２０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２２０４Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図４２１参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

【１５５１】

次に、図４２２を参照して、本第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ｂ）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ｂ）は、上述した第９制御例における普通図柄変動処理（図３９６参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａの開閉制御を設定するための処理である。図４２２は、この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ｂ）を示すフローチャートである。この第２の変形例における普通図柄変動処理（図４２２参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７，Ｓ１２２１、およびＳ１１３２Ａ～Ｓ１１３６Ａの各処理では、それぞれ上述した第９制御例における普通図柄変動処理（図３９６参照）のＳ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７，Ｓ１２２１、およびＳ１１３２Ａ～Ｓ１１３６Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における普通図柄変動処理（図４２２参照）では、Ｓ１１０８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、現在が時短状態である）と判別した場合に（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、次いで、現在の遊技状態が第２時短状態であるか否かを判別する（Ｓ１１３１Ｂ）。Ｓ１１３１Ｂの処理において、現在の遊技状態が第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１３１Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１１０へと移行する一方で、現在の遊技状態が第２時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ１１３１Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ１１０９へと移行する。これにより、本第２の変形例では、第２時短状態が設定されている場合に、普通図柄の低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図４１３（ｂ）参照）を用

いて普通図柄の抽選を実行することができる。つまり、第２時短状態を、普通図柄の低確率状態に設定することができる。

【１５５２】

＜第９制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図４２３、および図４２４を参照して、本第２の変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４２３を参照して、本第２の変形例における変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｂ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｂ）は、上述した第９制御例における変動演出設定処理（図４０４参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図４０４参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図４２３は、この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｂ）を示すフローチャートである。この第２の変形例における変動演出設定処理（図４２３参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０３，Ｓ４４２１Ａ、およびＳ４４２２Ａの各処理では、それぞれ上述した第９制御例における変動演出設定処理（図４０４参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０３，Ｓ４４２１Ａ、およびＳ４４２２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における変動演出設定処理（図４２３参照）では、Ｓ４４２２Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）でないと判別した場合に（Ｓ４４２２Ａ：Ｎｏ）、今回の抽選結果に応じた変動演出の演出態様を決定して（Ｓ４４３１Ｂ）、本処理を終了する。具体的には、抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、怪獣のキャラクタ８２１に攻撃がヒットして当たりが報知される５秒間の演出を設定する一方で、大当たりでも小当たりでもなければ、怪獣のキャラクタ８２１に攻撃を避けられて外れが報知される５秒間の演出が実行される。

【１５５３】

一方、Ｓ４４２２Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモードであると判別した場合は（Ｓ４４２２Ｂ：Ｙｅｓ）、抽選結果に応じた小表示領域Ｄｍ８における変動表示態様を決定し（Ｓ４４３２Ｂ）、現在が疑似１３ラウンドの前の疑似インターバル演出中であるか否かを判別する（Ｓ４４３３Ｂ）。Ｓ４４３３Ｂの処理において、疑似１３ラウンド前の疑似インターバル演出の実行中であると判別した場合は（Ｓ４４３３Ｂ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであるか否かを判別し（Ｓ４４３４Ｂ）、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであると判別した場合は（Ｓ４４３４Ｂ：Ｙｅｓ）、疑似インターバル演出における右を狙え演出（図４１０（ｂ）参照）の実行を設定して（Ｓ４４３５Ｂ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４３３３Ｂの処理において、現在が疑似１３ラウンド前の疑似インターバル演出中ではないと判別した場合（Ｓ４４３３Ｂ：Ｎｏ）、およびＳ４４３４Ｂの処理において、今回の抽選結果が大当たりでも小当たりでもないと判別した場合は（Ｓ４４３４Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ４４３５Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この変動演出設定処理（図４２３参照）を実行することにより、時短リミット回数に到達する直前の大当たり変動または小当たり変動の実行中に、右を狙え演出（図４１０（ｂ）参照）を実行して第２特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂに移行した場合に、第２特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させて時短図柄に当選させ、第２時短状態へと移行させることができる。よって、時短状態Ｂと引き戻しモードとを略同等の性能（大当たり期待度）の状態とすることができる。次に、図４２４を参照して、本第２の変形例における演出更新処理（Ｓ３１２１Ｂ）の詳細について説明する。図４２４は、上述した第９制御例（および第８制御例）における演出更新処理（図３７５参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図３７５参照）と同様に、演出態様を更新するための処理である。

【１５５４】

この演出更新処理（図４２４参照）では、まず、右を狙え演出（図４１０（ｂ）参照）の実行期間中であるか否かを判別し（Ｓ４６２１Ｂ）、右を狙え演出の実行期間ではないと判別した場合は（Ｓ４６２１Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４６２

１Ｂの処理において、現在が右を狙え演出の実行期間中であると判別した場合は（Ｓ４６２１Ｂ：Ｙｅｓ）、次いで、新たな第２特別図柄の始動入賞を検出した（入賞情報コマンドを受信した）か否かを判別し（Ｓ４６２２Ｂ）、新たな第２特別図柄の始動入賞を検出した（入賞情報コマンドを受信した）と判別した場合は（Ｓ４６２２Ｂ：Ｙｅｓ）、検出した始動入賞の先読み結果に応じて宝箱８１０から出現させる報知アイコンの種別を抽選により決定し（Ｓ４６２３Ｂ）、決定した種別の報知アイコンが宝箱８１０から出現する演出態様の報知演出の実行を設定する（Ｓ４６２４Ｂ）。そして、右を狙え演出の終了を設定して（Ｓ４６２６Ｂ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４６２２Ｂの処理において新たな始動入賞を検出していないと判別した場合は（Ｓ４６２２Ｂ：Ｎｏ）、右を狙え演出の演出期間が経過したか否かを判別し（Ｓ４６２５Ｂ）、演出期間が経過したと判別した場合は（Ｓ４６２５Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ４６２６Ｂへと移行する。即ち、報知アイコンを出現させることなく右を狙え演出を終了させる。一方で、Ｓ４６２５Ｂの処理において、右を狙え演出の演出期間が経過していないと判別した場合は（Ｓ４６２５Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理（図４２４参照）を実行することで、右を狙え演出の実行中に右打ちを行って第２特別図柄の保留球が増加した場合にのみ、当該保留球の当たり期待度を示す報知アイコンが報知されるので、右を狙え演出の実行中に遊技者に対して積極的に右打ちを行わせることができる。

【１５５５】

以上説明した通り、第９制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第９制御例における第４終了条件（時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数に到達したことに基づいて成立する時短終了条件）を採用することなく、所定の時短状態（時短状態Ｂ）へ移行した後における第２特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数到達後における第２特別図柄の抽選機会とを同等にする斬新な制御を実現している。言い換えれば、第１の設定条件の成立に基づいて有利な第１遊技状態（時短状態Ｂ）が設定された場合にも、第２の設定条件の成立（時短リミット回数に到達したこと）に基づいて、第１遊技状態よりも有利度合いが低い（第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い）第２遊技状態（通常状態Ｂ）が設定された場合にも、第２特別図柄の抽選が実行され得ない（実行困難な）通常状態Ａへと移行するまでに、有利な第２特別図柄の抽選機会を同一の回数（１１回）付与する構成としている。より具体的には、時短状態Ｂにおいては、第２特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるように、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、および普図当たりの開閉パターン（変位パターン）を設定し、第２特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第３終了条件）が成立した時点で第２特別図柄の保留球が必ず０となるように構成した。つまり、時短状態Ｂに移行した場合における第２特別図柄の抽選機会を、最大でも第３終了条件が成立するまでの抽選回数（１１回）となるように構成した。そして、第２特別図柄の抽選結果を、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄の３種類のみとし、且つ、第２特別図柄の保留球数の上限値を１個にしている。そして、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂが設定されてから、第２特別図柄の残保留（１個）に基づく抽選で時短図柄に当選し、第２時短状態が終了するまでの第２特別図柄の抽選回数を、時短状態Ｂにおける最大の抽選回数（即ち、大当たりにも小当たりにも当選せずに通常状態Ａへと移行するまでの抽選回数である１１回）と同一となるように構成した。このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態Ｂが設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第２特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

【１５５６】

なお、本第２の変形例では、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂへと移行した後における第２特別図柄の抽選機会を、共に、最大で１１回とする構成としていたが、抽選機会は任意の回数に設定することができる。抽選回数を多くすれば、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂに移行してから通常状態Ａへと移行するまでの間の遊技をより長く楽しませ易く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、抽選回数を少なくした場合は、時短状態Ｂや通常状態Ｂへと移行してから大当たりに当選す

る、または時短状態Ａへと移行するまでの期間を短くすることができるので、遊技の時間効率を向上させることができる。本第２の変形例では、第２特別図柄の抽選結果が大当たり、小当たり、または時短図柄当選のいずれかにしかならない（完全外れが存在しない）ように構成していたが、完全外れを設ける構成としてもよい。この場合、時短リミット回数到達後の通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行された場合に、完全外れとなることで第２時短状態へと移行させることができなくなるため、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の変動表示演出において、引き戻しモードに突入する（時短図柄当選が発生する）か否かを示すためのジャッジ演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、引き戻しモードに必ず突入する訳ではないという緊張感を遊技者に対して抱かせることができるので、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが低くなる可能性がある遊技性となる一方で、時短状態Ｂへと移行する４ラウンド大当たりに当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として固定回数（１１回）の第２特別図柄の抽選機会が保証される遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５５７】

本第２の変形例では、時短状態Ｂと引き戻しモード（通常状態Ｂ、および第２時短状態）とで、第２特別図柄の最大の抽選回数（通常状態Ａへと移行するまでの抽選回数）を共通化する構成としていたが、これに限られるものではなく、抽選回数を異ならせてもよい。引き戻しモードの抽選回数を時短状態Ｂよりも多くすることにより、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができ、ＭＡＸボーナスモードへと移行したことに対する満足感をより大きくすることができる。また、引き戻しモードの抽選回数を時短状態Ｂよりも少なくすることにより、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合に遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが時短状態Ｂよりも低くなる遊技性となる一方で、時短状態Ｂへと移行する４ラウンド大当たりに当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として抽選回数が多くなる遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第２の変形例では、通常状態Ｂにおいて時短図柄当選が発生した場合に付与される第２時短状態の時短回数（第２特別図柄の抽選回数の規定回数）を１０回に固定化する構成としていたが、時短図柄として、時短回数が異なる複数の時短図柄を設けておき、時短図柄当選が発生した場合は複数の時短図柄の種別のうちいずれか１の時短図柄に決定されるように構成してもよい。このように構成することで、引き戻しモードの有利度合いが時短図柄の種別に応じて可変する遊技性を実現することができる。つまり、通常状態Ｂにおいて実行された第２特別図柄の抽選結果（選択される時短図柄の種別）に応じて、時短状態Ｂと共通の有利度合い（時短回数）となるか、時短状態Ｂよりも低い有利度合いとなるか、時短状態よりも高い有利度合いとなるかを可変させることができるので、引き戻しモードの初回の第２特別図柄の抽選結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５５８】

上述した第９制御例、およびその各種変形例では、確率変動機能を有さない所謂１種２種混合機仕様としていたが、確率変動機能を搭載した仕様に適用してもよい。つまり、時短リミット回数に代えて、確変リミット回数を適用し、所定の確変状態に移行してから確変リミット回数に到達するまでの間の期間で、１の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、確率変動機能を搭載したパチンコ機１０についても、少ないラウンド数の大当たりのみを設けておきつつ、１の大当たり当選を契機として、あたかも極めて多いラウンド数の大当たりに当選した

かのように遊技者に思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。また、この場合において、確変リミット回数に到達した場合に、確率変動機能のみを非作動とし、時短状態については付与するように構成してもよい。このように構成することで、確変リミット回数に到達した時点で第２特別図柄の保留球が保留されていなくても、確変リミット回数到達後に時短状態へと移行させて第２特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。

【１５５９】

上述した第９制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞（特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球）が発生した後で小当たりカウンタ２０３ｓの値が減算されるように構成することで、時短状態Ｃにおいて小当たり遊技の実行中にＶ入賞に基づいて大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を、常に、時短状態に固定化するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の小当たり種別（特定小当たり）では、時短状態の種別によらず、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ２０３ｓを減算するように構成してもよい。つまり、時短状態Ｃにおいて特定小当たりに当選すると、Ｖ入賞の発生（大当たり遊技の実行が設定されるタイミング）よりも前に時短状態を終了させることができ、時短リミット回数までの残りの回数をリセットすることができるので、ＭＡＸボーナスモードが通常（４回分の大当たり）よりも長く継続したり、逆に、少ない継続回数となる可能性を設けることができる。特に、Ｖ入賞が発生した場合に遊技状態によらず大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される種別の大当たりに当選する小当たり種別（上述した小当たりＡ４１）の一部を特定小当たりに設定した場合、時短リミット回数をリセットしつつＭＡＸボーナスモードを継続させることができるので、当該特定小当たりに基づく大当たりを契機として、ＭＡＸボーナスモードが再セットされたかのような動作を実現することができるので、ＭＡＸボーナスモードがどこまで継続するかわからない斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５６０】

上述した第９制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞が発生した後で小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を更新する一方で、他の時短状態では、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。時短状態Ｃにおいては、Ｖ入賞（大当たり遊技の実行が設定されたタイミング）よりも後で小当たりカウンタ２０３ｓが更新される一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態では、Ｖ入賞よりも前に小当たりカウンタ２０３ｓが更新されるように制御できればよく、例えば、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合は、小当たりの開放期間が終了したタイミングや小当たり終了時（Ｖ入賞に基づく大当たり開始時）に小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を更新する構成としてもよい。また、時短状態Ｃ以外の小当たりに当選した場合は、小当たり図柄の停止タイミングや、小当たりに基づく開閉扉６５０ｆ１の開放期間の開始時、小当たりに対応する変動表示の開始時等に小当たりカウンタ２０３ｓを更新する構成としてもよい。

【１５６１】

上述した第９制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃであるか、時短状態Ｃ以外の時短状態であるかに応じて、小当たりカウンタ２０３ｓの更新条件が成立した（第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した）場合に当該小当たりカウンタ２０３ｓの更新タイミングを異ならせる構成としていた。即ち、時短状態の設定契機に応じて、時短状態中に小当たりカウンタ２０３ｓが更新されるタイミングを異ならせる構成としていたが、本制御は小当たりカウンタ２０３ｓに限られるものではない。少なくとも時短状態において更新され得るカウンタであれば、他のカウンタに適用してもよい。より具体的には、例えば、時短カウンタ２０３ｈに適用してもよい。即ち、時短状態Ｃにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納した（大当たり遊技の実行を設定した）後において時短カウンタ２

０３ｈを更新する一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納する（大当たり遊技の実行を設定する）よりも前（例えば、変動開始時）に時短カウンタ２０３ｈを更新する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Ｃでは、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）が時短状態としてより取り扱われ易くなる一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態では、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）を、より通常状態として取り扱われ易く構成することができる。また、時短カウンタ２０３ｈ以外にも、規定保留球数カウンタ２０３ｋａの更新タイミングや特図２カウンタ２０３ｔの更新タイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせる制御を採用してもよい。更に、時短状態の終了条件を判定するためのカウンタ値に限られず、例えば、確率変動機能を搭載し、確変状態の継続回数（ＳＴ回数）が予め定められている仕様において、確変状態の終了条件を判定するためのカウンタ値を更新する際の更新タイミングを、確変状態に設定された契機によって異ならせる構成としてもよい。更に、特別図柄の抽選に関するカウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、第２当たり乱数カウンタＣ４等）や演出用のカウンタ（演出抽選カウンタ２２３ｆ１，２２３ｆ２等）に対して本制御を適用する構成としてもよい。

【１５６２】

上述した第９制御例、およびその各種変形例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第２時短状態を設定する機能）を設けていなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される時短状態は、実質的にＭＡＸボーナスモードと同等の有利度合いの第２時短状態に設定してもよいし、時短モードと同等の第２時短状態に設定してもよいし、大当たり終了後（および時短図柄当選時）に開始されるいずれの時短状態とも異なる有利度合いの第２時短状態に設定してもよい。このように構成することで、所謂ハマりが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【１５６３】

上述した第９制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃにおいて実行された第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、当該小当たりにおいてＶ入賞（特定領域６５０ｅ３への入球）が発生して大当たりに当選した場合に、Ｖ入賞が発生した後で小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算する一方で、他の時短状態において実行された第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算することでＶ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了させるように制御していた。つまり、時短状態Ｃにおいては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が時短状態として取り扱われる（時短付与テーブル２０２ｅｋから時短状態で当選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）一方で、他の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が通常状態として取り扱われる（時短付与テーブル２０２ｅｋから通常状態で当選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）ように構成することにより、時短状態Ｃで実行された第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は時短リミット回数に到達していない限り必ず時短状態Ｃへと移行する一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態で小当たりに当選した場合は、通常状態において小当たりに当選した場合と同一の振分けで時短状態Ｂと時短状態Ｃとのいずれかが設定されるように構成していたが、時短状態において実行された第２特別図柄の抽選では、時短状態の種別によらず、大当たり当選時の遊技状態が時短状態として取り扱われるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり当選時の遊技状態を、第２特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態に設定する構成としてもよい。つまり、特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった場合に、その時点（特別図柄の変動開始を設定する時点）で当選時状態格納エリア２０３ｋｄ

に対して時短状態を示すデータを格納する構成としてもよい。このように構成することで、上述した第９制御例や第９制御例の第１の変形例においては、時短状態Ｃ以外の時短状態において最初に実行される第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、最も有利な時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）への移行が確定する一方で、時短終了後の第２特別図柄の残保留で小当たりに当選した場合には、時短状態Ｃ以外の時短状態（次回の大当たりが確定しない時短状態）へと移行する可能性があるように構成できるので、複数回の第２特別図柄の抽選機会が付与される中で、１回目の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、上述した第９制御例の第１の変形例や第２の変形例では、大当たり当選時の遊技状態を第２特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった時点の遊技状態に設定する方法の他に、時短状態の種別によらず、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した（当選時状態格納エリア２０３ｋｄに大当たり当選時の遊技状態として時短状態を示すデータを設定した）後で、小当たりカウンタ２０３ｓが更新されるように制御してもよい。このように構成することで、小当たり遊技においてＶ入賞が発生しなかった場合には、当選時状態格納エリア２０３ｋｄへと遊技状態を示すデータを格納する制御をスキップすることができるので、無駄に当選時状態格納エリア２０３ｋｄへとデータを格納する処理を行ってしまい、処理負荷が増大してしまうことを抑制することができる。

【１５６４】

＜第１０制御例＞

次に、図４２５から図４６４を参照して、第１０制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後（またはパチンコ機１０の初期化後）における特別図柄の抽選回数が１５０の倍数となる毎に、天井抽選回数に到達したと判別して、当該天井抽選回数到達時点の遊技状態によらず、有利な第３時短状態Ｂ、または第２時短状態Ｂが設定される構成としていた。これに対して本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、有利な特定の遊技状態において特定条件が成立した（特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した）場合に、特定の遊技状態の有利度合い（大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合）を可変させる構成としている。より具体的には、本第１０制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の３種類の遊技状態を設ける構成とし、３種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（２０回、４０回、または６０回のいずれか）に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる（確変大当たり確定となるように制御する）構成としている。これにより、有利な確変状態に設定された場合に、早期に大当たりに当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１５６５】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまうことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる制御（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来の遊技機に比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来の遊技機に比較して長くする制御）を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となってから大当たりに当選するまでの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となってしまったり、次に大当たりとなるまでに消費する（発射する）遊技球の個数が多くなり過ぎてしまったりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなってしまうという問題点があった。これに対して本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、有利な確変状態において予め定められた天井抽

選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後の方が、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、５０％の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、５０％の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質的に１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５６６】

また、本第１０制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第１０制御例では、上述した第６制御例と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第１０制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第１０制御例では、確変状態（および時短状態）において右打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第１入球口２６４０）にも第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第２入球口１６４１）にも頻繁に遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる（完全外れの振り分けが無い）ように構成した。更に、本第１０制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第１特別図柄の変動時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなるように構成することで、基本的に第１特別図柄の抽選によってのみ大当たりに当選し得る構成とした。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第２特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第１特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるため、第１特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定されるように構成した。言い換えれば、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第２特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第１特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。

【１５６７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、１の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間

）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまうという問題点がある。これに対して本第１０制御例では、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態よりも、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が長いことにより平均の変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態の方が、同一の遊技状態でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５６８】

更に、本第１０制御例では、上述した通り、確変状態において天井抽選回数に到達した場合に、遊技状態を変更すること無く、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大きく異ならせる構成としている。つまり、遊技状態を変えずに有利度合いを可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第１０制御例では、天井抽選回数に到達する前と後とで、演出態様を変更することにより、有利度合いが変更されたということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第１０制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第１０制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達（有利度合いの変更）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということを、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。この第１０制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１５６９】

まず、図４２５を参照して、本第１０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４２５は、本第１０制御例における遊技盤１３の正面図である。図４２５に示した通り、本第１０制御例における遊技盤１３は、上述した第６制御例における遊技盤１３の盤面構成（図２３６参照）に対して、第６制御例において盤面右下に設けられていたＶ入賞装置１６５０に代えて、第１可変入賞装置６５が設けられている点、第６制御例において第１入球口６４の下方に設けられていた小当たり用入賞装置２６５０が削除されている代わりに、第１入球口６４の正面視右下側に第２可変入賞装置２０

６５が設けられている点、第６制御例においてＶ入賞装置１６５０の正面視右下側に設けられていた右側第１入球口６４ｒが削除されている代わりに、盤面右側に右第１入球口２６４０、および右第１入球口２６４０を開閉するための電動役物２６４０ａが設けられている点、スルーゲート６７の配置が右側流路における上流側に変更されている点、および右打ちされた遊技球が右第１入球口２６４０にも第２入球口１６４１にも第１可変入賞装置６５にも比較的頻繁に到達するように、盤面右側流路の釘配置等の盤面構成が変更となっている点で相違している。

【１５７０】

第１可変入賞装置６５は、第１制御例において設けられていた可変入賞装置６５（図４、図５参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を抽選するための抽選装置としての役割を担っている入賞装置である。大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａへと入球した遊技球が第１可変入賞装置６５の内部の誘導片６５ｈ２によって確変スイッチ６５ｅ３が設けられている特別排出口６５ｅ２へと誘導された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態）に設定される一方で、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しなかった場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態）に設定される。また、遊技球が入球した場合に、特定数（１５個）の賞球が払い出される入賞口としての役割も担っている。本第１０制御例では、誘導片６５ｈ２が、Ｖラウンド（１ラウンド目）の開始を契機として、大当たり種別によらない共通の作動パターン（１ラウンド目の開始を契機として、５秒間の間特別排出口６５ｅ２へと誘導する配置に設定され、以降は大当たり終了まで特別排出口６５ｅ２を閉鎖する配置に設定される作動パターン）で作動される。一方、第１特定入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｆ１は、確変大当たりの場合、Ｖラウンドの開始を契機として４．５秒間開放される一方で、通常大当たりの場合、Ｖラウンドの開始から５秒間が経過した後で４．５秒間開放されるように構成している。このように構成することで、確変大当たりとなった場合には、Ｖラウンドの間右打ちを行い続けるだけで、誘導片６５ｈ２が特別排出口６５ｅ２へと誘導する配置に設定されている間に遊技球を第１特定入賞口６５ａへと入球させ、当該遊技球を確変スイッチ６５ｅ３へと通過させることができる。一方、通常大当たりとなった場合には、Ｖラウンドの間右打ちを行い続けたとしても、第１特定入賞口６５ａには入球するが、確変スイッチ６５ｅ３への通過を規制することができる。よって、通常大当たりにおいて、確変スイッチ６５ｅ３を通過してしまい、遊技者に過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【１５７１】

なお、開閉扉６５ｆ１は、Ｖラウンド以外の各ラウンドにおいては、各ラウンドの開始を契機として開放され、各ラウンドの開始から３０秒が経過するか、または第１特定入賞口６５ａへの１０個以上の入球を検出することで閉鎖状態に設定されて当該ラウンドが終了される。よって、Ｖラウンド以外の各ラウンドにおいては、右打ちを行い続けるだけで、比較的容易に１０個以上の遊技球を第１特定入賞口６５ａへと入球させて、１５０個（１５個×１０）以上の賞球を払い出させることができる。ここで、本第１０制御例では、大当たり中に右打ちされた遊技球の約半数が第１可変入賞装置６５へと到達するように構成されている。そして、本第１０制御例では、最短で０．６秒間隔で遊技球を発射可能に構成している。つまり、３０秒間の間に最大５０個（３０秒／０．６秒）の遊技球を発射することができ、そのうち半数の２５個前後が第１可変入賞装置６５へと到達する。よって、Ｖラウンド以外のラウンドにおいて右打ちを行い続けた場合、ほぼ、３０秒が経過するよりも前に１０個の遊技球を第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａへと入賞（入球）させることができる。

【１５７２】

第２可変入賞装置２０６５は、小当たりにおいて開閉される入賞装置である。この第２可変入賞装置２０６５は、遊技球が１個入球する毎に、３個の賞球が払い出される契機となる入賞口として構成される。小当たりとなった場合には、第１特別図柄の小当たりであるか、第２特別図柄の小当たりであるかによらず、第２可変入賞装置２０６５が０．１秒

間のみ開放される。０．１秒間の開放期間の間に第２可変入賞装置２０６５へと遊技球を入球させるのは極めて困難であるため、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、小当たり遊技中に第２特定入賞口２０６５ａへと遊技球を入球させて賞球を獲得することはほぼ不可能である。また、運良く遊技球を入球させることができたとしても、第１特定入賞口６５ａへの入球に比較して少ない個数の賞球しか払い出されないため、入球に対する有利度合いも低くなる。よって、小当たりに当選したとしても、第２可変入賞装置２０６５の開閉動作を伴わない単なる外れ（完全外れ）になった場合とほぼ同等の有利度合いとすることができる。即ち、本第１０制御例では、他方の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる（破棄する）ためだけに設けられている。即ち、確変状態における天井抽選回数に到達する前においては、全ての第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄することで、実質的に第１特別図柄の抽選のみによって遊技を進行する状況を成立させ、天井抽選回数に到達した後においては、基本的に第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄し、第１特別図柄の通常大当たりに対応する変動表示のみを、第２特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄することにより、第１特別図柄の確変大当たり（または第２特別図柄の確変大当たり）に当選するまで確変状態が継続する状況を成立させるために設けられている。

【１５７３】

右第１入球口２６４０は、第１入球口６４と同様に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。この右第１入球口２６４０には、当該右第１入球口２６４０を開閉可能な電動役物２６４０ａが付随して設けられており、電動役物２６４０ａが閉鎖されている状態で電動役物２６４０ａへと到達した遊技球は、電動役物２６４０ａに阻害されて右第１入球口２６４０へと入球することができず、下流へと流下する。即ち、第２入球口１６４１の方向へとほぼ流下する。一方、電動役物２６４０ａが開放されている状態で電動役物２６４０ａへと到達した遊技球は、開放状態の電動役物２６４０ａに誘導されて、ほぼ右第１入球口２６４０へと入球する。次に、図４２６から図４３３を参照して、本第１０制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図４２６（ａ）を参照して、確変状態で、且つ、天井抽選回数に到達する前の状態（通常ラッシュモード、確変状態Ａ）における演出態様について説明する。図４２６（ａ）は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において第３図柄の変動表示が実行されている間の演出態様の一例を示した図である。図４２６（ａ）に示した通り、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）では、第３図柄表示装置８１の表示画面のうち、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８０１が岩山をよじ登る演出態様を背面画像として、第３図柄の変動表示が実行される。また、ウサギを模したキャラクタ８０１の上方には、「ＲＵＳＨ中」という文字が表示され、主表示領域Ｄｍの左上部分に形成される小表示領域Ｄｍ４に対して、「右打ち」という文字が表示される。これらにより、有利なＲＵＳＨ状態（通常ラッシュモード）に滞在していること、および右打ちにより遊技を進行するべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５７４】

また、図４２６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右上に形成される小表示領域Ｄｍ１、および小表示領域Ｄｍ８には、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動表示に対応する変動表示演出が比較的狭い表示範囲で（視認し難い表示態様で）実行される。これらの表示内容により、第１特別図柄、および第２特別図柄の個別の抽選結果を遊技者に対して示すことができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、確変状態においては、主表示領域Ｄｍの中央付近の比較的広い表示範囲で（視認し易い表示態様で）実行される第３図柄の変動表示演出によって、第１特別図柄の抽選結果が報知される。即ち、破棄され難い（変動時間が短い）側の特別図柄の抽選結果を報知する変動表示演出が実行される。これにより、両方の特別図柄の変動表示演出を並行して実行する場合に比較して、表示画面を効果的に用いることができるので、好適な演出態様を実現することができる。更に、主表示領域Ｄｍにおける小表示領域Ｄｍ４の下方に形成された小

表示領域Ｄｍ７には、「昇格チャンスまで１５回」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「頂上到達で無敵ＲＵＳＨに昇格！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、頂上へと到達することで、現在よりも有利度合いが高い確変状態（確変状態Ｂ、無敵モード）に昇格するということ、および小表示領域Ｄｍ７に表示された回数の変動表示が実行されることで、無敵モードに昇格するチャンスを与えられるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この無敵モード（無敵ＲＵＳＨ、確変状態Ｂ）は、天井抽選回数に到達した後の状態を意味し、上述した通り、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合は、ほぼ、第２特別図柄の小当たり（または大当たり）によって通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる（通常大当たりを破棄する）ことができ、実質的に確変大当たりとなるまで他の遊技状態に移行することがない極めて有利な状態を形成する。

【１５７５】

図４２６（ｂ）は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）においてリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第１０制御例では、確変状態に設定されてから天井抽選回数に到達するまでの間（通常ラッシュモードに設定されている間）は、第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合も、確変大当たりとなった場合も、第２特別図柄の変動表示（小当たり又は大当たりに対応する変動表示）よりも先に大当たり図柄が停止表示されるため、第１特別図柄の大当たり種別の振り分けが、そのまま通常ラッシュモードにおける大当たり種別の振り分けとなる。即ち、５０％の割合で通常大当たりとなって有利度合いが低い時短状態が設定されてしまう。つまり、天井抽選回数到達後（通常大当たり変動のみ第２特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄されるため実質的に確変大当たりが確定する無敵モード）に比較して、大当たり当選した場合に有利度合いが低くなる可能性が高くなる。このため、本第１０制御例では、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において、大当たりになると遊技者にとって不利となってしまうかのような演出態様の演出が実行される。具体的には、図４２６（ｂ）に示した通り、リーチ演出が発生する変動表示演出（第１特別図柄の外れノーマルリーチ変動、外れスーパーリーチ変動、当たりノーマルリーチ変動、および当たりスーパーリーチ変動のいずれか）が実行された場合に、リーチ演出が発生したタイミングで岩山の上方からウサギを模したキャラクタ８０１に向けて岩８６１が落下してくるピンチ演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「岩を避けろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、岩８６１を避けなければ遊技者にとって不利益となる可能性があるということを遊技者に対して理解させることができる。また、リーチ演出が発生する毎にピンチ演出が発生するので、リーチ演出が発生することで遊技者に不利となる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。つまり、大当たりに当選しない方が有利になるということを遊技者に対して暗示（示唆）することができる。よって、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において、大当たりに当選しない（リーチ演出が発生しない）ことを願わせながら遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５７６】

図４２７（ａ）は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において大当たりに当選した場合の演出態様を示した図である。図４２７（ａ）に示した通り、通常ラッシュモードにおいて大当たりに当選した場合は、確変大当たりであるか、通常大当たりであるかによらず、ピンチ演出（図４２６（ｂ）参照）を経て、落下してきた岩８６１を、ウサギを模したキャラクタ８０１が避けきれず、衝突してしまう演出が実行されると共に、偶数の数字を模した同一の第３図柄が停止表示される演出態様が主表示領域Ｄｍにおいて実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＮＥＸＴ→チャレンジボーナス」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したために遊技者にとって不利益となる可能性が生じたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、このピンチ演出により示唆される不利益とは、具体的には、確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に移行する可能性があることである。なお、図示については省略したが、ピン

チ演出（図４２６（ｂ）参照）がノーマルリーチ外れ、若しくはスーパーリーチ外れに対応する変動表示演出において実行された場合には、ウサギを模したキャラクタ８０１が岩８６１を避けることに成功すると共に、第３図柄がリーチ外れの組み合わせで停止表示される演出が実行されて、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）の継続が報知される。これにより、リーチ演出が発生した場合に、大当たりとなるよりも外れとなる方が有利度合いが高くなる示唆内容に設定される斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５７７】

次に、図４２７（ｂ）、および図４２８（ａ）を参照して、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において大当たり（確変大当たり、または通常大当たり）に当選した場合の大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。図４２７（ｂ）は、通常ラッシュモード中の大当たり（以降、チャレンジボーナスと称する）におけるオープニング期間中の演出態様の一例を示した図である。図４２７（ｂ）に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間中に実行されるオープニング演出では、当該チャレンジボーナスが開始される直前まで実行されていた変動表示演出の演出態様の続きから演出が実行される。即ち、ウサギのキャラクタ８０１に対して岩８６１が衝突することでウサギのキャラクタ８０１が弾き飛ばされて岩山から落下する演出の続きから演出が実行される。より具体的には、図４２７（ｂ）に示した通り、岩山から落下中のウサギのキャラクタ８０１の下方に、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている枝８６２を発見する演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「枝を掴んでＲＵＳＨを継続させろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ８０１が枝を掴むことに成功すれば、大当たり（チャレンジボーナス）の終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（ＲＵＳＨが継続する）ということを容易に理解させることができる。また、図４２７（ｂ）に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間においては、小表示領域Ｄｍに対して「右打ち」という文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの中央上部に「～チャレンジボーナス中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャレンジボーナスが開始されている（大当たりのオープニング期間中である）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５７８】

図４２８（ａ）は、今回のチャレンジボーナスが通常大当たりであった場合のチャレンジボーナスのオープニング演出における演出態様の一例を示した図である。図４２８（ａ）に示した通り、通常大当たりに当選した場合、チャレンジボーナス中演出として、ウサギのキャラクタ８０１が枝８６２を掴めずにそのまま地上まで落下してしまう演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「チャレンジ失敗・・・」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＮＥＸＴ→チャンスタイム」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後が確変状態ではなく時短状態（チャンスタイム）に設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、今回のチャレンジボーナスが確変大当たりであった場合は、ウサギを模したキャラクタ８０１が枝８６２を掴むことに成功し、掴んだ枝８６２を伝って岩山に戻り登山を再開する演出が実行される。これらの演出内容によって、遊技者に対して大当たり（チャレンジボーナス）の終了後に確変状態が設定されるか否かを分かり易く報知することができるので、遊技者が理解し易い遊技性を実現することができる。よって、好適な演出態様を実現することができる。

【１５７９】

なお、本第１０制御例では、通常ラッシュモード中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別（通常大当たりであるか、確変大当たりであるか）によらず、岩８６１を避けきれずに衝突してしまう態様のピンチ演出（図４２７（ａ）参照）を経て、チャレンジボーナスの当選が報知される構成としていたが、必ずしも全ての大当たりにおいてチャレンジボーナスの当選を報知する必要はない。例えば、確変大当たりに当選した場合の少なくと

も一部で、ピンチ演出（図４２６（ｂ）参照）において岩８６１を避けることに成功する演出が実行された上で、確変大当たりの当選が報知される演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、岩８６１を避ける演出が実行された場合に、単に確変状態が継続するのみならず、確変大当たりに当選する可能性もある構成とすることができるため、遊技者に対して岩８６１を避ける演出が実行されることをより強く期待させることができる。また、この場合において、上述した第１０制御例では、ピンチ演出として、偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生する構成としていたが、奇数の数字を模した第３図柄でリーチが発生し得る構成としてもよい。より具体的には、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりの場合に、必ず偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生する一方で、抽選結果が外れノーマルリーチ、外れスーパーリーチ、および確変大当たりの何れかである場合に、偶数の数字を模した第３図柄でも奇数の数字を模した第３図柄でもリーチ演出が発生し得るように構成してもよい。そして、抽選結果が確変大当たりで、且つ、偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生した場合は、チャレンジボーナスの当選が報知される（図４２７（ａ）参照）一方で、抽選結果が確変大当たりで、且つ、奇数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生した場合は、確変大当たりの当選が報知される演出（岩８６１を避けて大当たりが報知される演出）が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、奇数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生した時点で、通常大当たりの可能性がない（通常ラッシュモードが継続するか、または確変大当たりに当選しているかのどちらかである）と遊技者に確信させることができるので、リーチ演出が発生した場合に、リーチ演出を構成する第３図柄の種別（偶数を模した第３図柄であるか、奇数を模した第３図柄であるか）にも注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、確変大当たりとなった場合の少なくとも一部で、ピンチ演出を介さずに大当たりを報知する場合を設ける構成としてもよい。このように構成することで、ピンチ演出を伴わないリーチ演出が発生した場合に、その時点で確変大当たりに当選したということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１５８０】

次に、図４２８（ｂ）、図４２９、および図４３０（ａ）を参照して、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）における大当たり終了後の特別図柄の変動回数が予め定められた特定回数となった場合に実行される昇格チャンス演出について説明する。ここで、本第１０制御例では、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）が設定されてから２０回、４０回、または６０回の特別図柄の抽選が終了することで、有利な（通常大当たりに当選しても大当たり遊技が実行されることなく破棄される（外れ図柄に書き替えられる）ため、実質的に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する）無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行する構成としている。無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行するまでの抽選回数は、前回の確変大当たりの種別に応じて予め定められている。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ４８，Ｄ４８のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が２０回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たりＢ４８，Ｅ４８のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が４０回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たりＣ４８，Ｆ４８のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が６０回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行する。このため、本第１０制御例では、無敵モードに移行する可能性がある抽選回数（確変大当たり終了後２０回、４０回、および６０回）となる毎に、無敵モードへと移行するか否かを遊技者に対して報知するための昇格チャンス演出を実行する構成としている。

【１５８１】

図４２８（ｂ）は、昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図４２８（ｂ）に示した通り、昇格チャンス演出が実行されると、岩山を登山するウサギのキャラクタ８０１が、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている

枝８６２を発見する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「枝を使って頂上まで跳べ！！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「昇格チャンス」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードに昇格する可能性がある抽選回数であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。枝８６２を発見する演出が実行された後は、図４２９（ａ）に示した通り、ウサギを模したキャラクタ８０１が枝８６２の上に乗ることで、ウサギを模したキャラクタ８０１の体重による負荷で枝８６２を下側にしならせる（枝８６２が水平な状態に戻ろうとする復元力を溜める）演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される。これにより、しなった状態の枝８６２の復元力を利用してウサギのキャラクタ８０１が跳躍し、岩山の頂上に到達することができれば無敵モードに移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図４２９（ｂ）は、昇格演出において昇格に失敗したことが報知された場合における演出態様の一例を示した図である。図４２９（ｂ）に示した通り、昇格演出に失敗する場合（即ち、天井抽選回数に未到達であり、無敵モードへと移行しない場合）は、枝８６２の復元力を受けて跳躍したウサギのキャラクタ８０１の跳躍方向が右上方向となり、岩山に衝突してしまう演出が実行されると共に、第３図柄が外れ（小当たり）を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「昇格失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できなかった（天井抽選回数に到達していなかった）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５８２】

図４３０（ａ）は、昇格チャンス演出において昇格に成功した（天井抽選回数に到達していた）ことが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図４３０（ａ）に示した通り、昇格成功が報知される場合は、枝８６２の復元力を利用して跳躍したウサギのキャラクタ８０１が、跳躍によって岩山の頂上まで到達する演出が実行されると共に、第３図柄が外れ（小当たり）を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵ＲＵＳＨ昇格！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できた（天井抽選回数に到達した）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図４３０（ｂ）は、無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行した（天井抽選回数に到達した）後における演出態様の一例を示した図である。図４３０（ｂ）に示した通り、無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行した後においては、ウサギのキャラクタ８０１が雲の上を疾走する演出を背景に、第３変動の表示演出が実行される。また、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において表示されていた小表示領域Ｄｍ７が非表示とされる。これは、小表示領域Ｄｍ７は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において昇格チャンス演出が実行されるまでの残りの抽選回数（変動表示演出の実行回数）を表示するための表示領域であるため、無敵モードに昇格した後は表示させる必要がないためである。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たりするとＲＵＳＨ確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モード（確変状態Ｂ）で大当たりに当選した場合は必ず確変大当たりになるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５８３】

次に、図４３１（ａ）を参照して、無敵モードで第１特別図柄の抽選で通常大当たり変動が実行された場合の演出態様について説明する。図４３１（ａ）は、第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の小当たり変動とがほぼ同時に開始され、これらの変動表示が重複して実行されている場合の演出態様の一例を示している。図４３１（ａ）に示した通り、第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の小当たり変動とが重複して実行されている場合、偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生し、中図柄列にリーチ図柄以外の数字を模した第３図柄のみが変動表示される変動表示演出が実行される。つまり、停止表示を待つまでもなく、外れとなることが把握可能な特殊な演出態様の変動表示演出が実行される。これにより、第１特別図柄の通常大当たり変動が第２特別図柄の小当たりによって破棄される（外れに書き替えられる）変動表示であるということを遊技者

に対して示唆することができる。なお、本第１０制御例では、無敵モードで第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の変動時間が８０秒間に設定される一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合の変動時間が３０秒間に設定される。これにより、最悪でも通常大当たり変動が開始されてから５０秒間（８０秒間－３０秒間）が経過するよりも前に第２特別図柄の抽選を開始させることができれば、先に第２特別図柄が停止表示されることにより実行中の第１特別図柄の通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる。つまり、不利な通常大当たり遊技が実行されてしまうことをほぼ確実に回避することができ、確変大当たりとなるまで無敵モード（確変状態Ｂ）を継続させることができるので、遊技者にとって極めて有利な状況を形成することができる。よって、無敵モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を頼向上させることができる。

【１５８４】

次に、図４３１（ｂ）、および図４３２（ａ）を参照して、無敵モード（確変状態Ｂ）において第２特別図柄の変動表示が実行されずに第１特別図柄の通常大当たり変動が単独で実行された場合の演出態様について説明する。ここで、本第１０制御例では、確変状態や時短状態（即ち、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態）において右打ち遊技を行った場合に、右第１入球口２６４０と第２入球口１６４１との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を行い続けるだけで、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、確変状態においては、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも大当たりと小当たりとのどちらかになる（他方の変動表示を外れ図柄に書き替える（破棄する）ことができない完全外れの抽選結果となり得ない）構成としている。このため、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを１以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が０となるまで、第１特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第２特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが揃う（一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される）ためである。従って、無敵モードでは基本的に、右打ちを行い続けている限り、第１特別図柄の通常大当たり変動が開始されたとしても、通常大当たり変動に比較して変動時間が短い第２特別図柄の小当たり変動が同時に開始されることにより、通常大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。しかしながら、遊技者が保留球を貯めないように遊技を行う等した場合に、第１特別図柄の変動表示が単独で実行されてしまう可能性がある。

【１５８５】

図４３１（ｂ）は、第１特別図柄の変動表示が単独で行われ、且つ、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。この場合、リーチ演出が発生すると、中図柄列においてリーチ図柄を含む全ての第３図柄が変動表示される演出が実行されると共に、ウサギのキャラクタ８０１が第３図柄を不安そうな面持ちで見つめる演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ４の直下に小表示領域Ｄｍ７が形成され、通常大当たり遊技の実行が確定する（有利な確変状態の終了が確定する）までの残り時間を示す文字（残時間表示）が表示される。即ち、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも、第１特別図柄の通常大当たり変動の残りの変動時間の方が短くなって、第２特別図柄の変動表示を開始させたとしても第２特別図柄の変動表示を先に停止表示させる（実行中の通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる）ことが不可能となってしまうまでの残時間を表示する構成としている。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで４図柄を外せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行わなければ通常大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者にとって不利益になってしまうということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５８６】

図４３２（ａ）は、単独で開始された（第２特別図柄の変動表示を伴わない）第１特別

図柄の通常大当たり変動の実行中に右打ち遊技を行って第２入球口１６４１へと遊技球が入球したことにより、通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる状況となった場合の演出態様の一例を示した図である。図４３２（ａ）に示した通り、第２入球口１６４１への遊技球の入球を検出した場合は、ウサギのキャラクタ８０１が中図柄列において変動表示されている各第３図柄のうちリーチ図柄と同一の数字である４を模した第３図柄を殴打することにより弾き飛ばす演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ７において残時間表示の減算が停止されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵ＲＵＳＨ継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、変動表示演出において第３図柄が大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなり、無敵ＲＵＳＨ（確変状態Ｂ）が継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【１５８７】

次に、図４３２（ｂ）を参照して、無敵モードにおいて第２特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合の表示態様について説明する。ここで、本第１０制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、１００％の割合で確変大当たりとなるように構成している。しかしながら、上述した通り、確変状態（および時短状態）においては、基本的に、第１特別図柄の変動時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第１特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。即ち、確変状態において第２特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、無敵モード（確変状態Ｂ）において第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合という極めて限定的な状況下のみである。本第１０制御例では、この第２特別図柄の変動表示が先に終了される無敵モード中の第１特別図柄の通常大当たり変動の実行中において、第２特別図柄の大当たりとなっていた場合に、第２特別図柄の大当たり終了後の遊技状態を、無敵モードよりも更に有利なプレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）に設定する構成としている。このプレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）は、基本的に、第２特別図柄の変動時間の方が第１特別図柄の変動時間よりも短くなる遊技状態であり、第２特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が再度、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）に設定される状態である。このプレミアムラッシュモードでは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選し、且つ、変動パターンとして変動時間が５秒間の短当たり変動が選択された場合にのみ、第１特別図柄の変動表示が先に停止表示されて、第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行される可能性がある。つまり、大当たり終了後の遊技状態が通常ラッシュモード（確変状態Ａ）に設定される可能性がある。プレミアムラッシュモードでは、第１特別図柄の確変大当たりに当選した場合の約１／３でのみ、５秒間の短当たり変動が選択されるように構成しているため、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなって、且つ、１／３の短当たり変動が選択されるよりも前に、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し続ける限り、大当たりとプレミアムラッシュモードとが繰り返される極めて有利な遊技状態を形成する。更に、第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されたとしても、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるため、プレミアムラッシュモードへと移行した時点で少なくとも２回の大当たり（プレミアムラッシュモード中の少なくとも１の大当たり、および通常ラッシュモードに移行した後の少なくとも１の大当たり）が保証されることとなる。よって、プレミアムラッシュモードへと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５８８】

図４３２（ｂ）は、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）への移行が確定した場合（即ち、無敵モードにおいて第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の確変大当たり変動とが重複して実行された場合）の演出態様の一例を示した図である。図４３２（ｂ）に示した通り、プレミアムラッシュモードへの移行が確定すると、第３図柄表示装置

８１の表示画面のほぼ全体が突然ブラックアウトするブラックアウト演出が実行される。即ち、画面が突然真っ暗になる極めてインパクトが大きい演出が実行される。このように構成することで、ブラックアウト演出が実行された場合に、遊技者に対して大きな驚きを与えることができると共に、通常とは大きく異なる極めて特別な演出が実行されたということを直感的に理解させることができる。よって、その後にプレミアムラッシュモードが設定された場合に、プレミアムラッシュモードの仕様をよく知らない遊技者であっても、無敵モードよりも更に有利度合いが高い特別なモード（状態）に移行したということを直感的に理解させ易くすることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。図４３３は、プレミアムラッシュモードにおける演出態様の一例を示した図である。図４３３に示した通り、プレミアムラッシュモードでは、主表示領域Ｄｍにおける中央部分に対して、光り輝く縦長略長方形形状の領域、および当該領域へと登るための階段が表示され、階段の周囲には、無敵モード（確変状態Ｂ）でも表示されていた雲が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部には、「～プレミアムＲＵＳＨ中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）や無敵モード（確変状態Ｂ）よりも有利度合いが高い特別な状態に設定されているということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１５８９】

また、主表示領域Ｄｍの右下に形成される小領域Ｄｍ３１には、「転落確率１／４８０」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「転落しても行き先はＲＵＳＨだよ」という文字が表示される。これらの表示内容により、特別な状態であるプレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）から、有利度合いが低い他の状態には、１／４８０という極めて低い確率（通常状態における大当たり確率である１／３２０よりも低い確率）でしか移行しない上に、移行先がＲＵＳＨモード（通常ラッシュモード、確変状態Ａ）に限定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、プレミアムＲＵＳＨモード（確変状態Ｃ）が設定された場合、当該プレミアムＲＵＳＨモード自体が長く継続し易い（有利度合いが低い他の状態に移行し難い）上に、移行したとしても有利な通常ラッシュモード（確変状態Ａ）止まりとなる（不利な通常状態や有利度合いが比較的低い（大当たり当選が保証されない）時短状態に移行する可能性がない）極めて有利な遊技状態を形成するので、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）へと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感とを抱かせることができる。次に、図４３４を参照して、本第１０制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第１０制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態（非確変非時短状態）と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される時短状態（非確変時短状態）と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される確変状態（確変時短状態）と、の３つの遊技状態が設けられている。通常状態においては、大当たり確率が低確率（約１／３２０の確率）に設定される上に、電動役物２６４０ａが開放され難い（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物２６４０ａの開放期間が短い）ため、左打ち遊技により第１入球口６４を狙って遊技球を発射する遊技を行う必要がある不利な遊技状態である。

【１５９０】

なお、上述した通り、本第１０制御例では、遊技盤１３の盤面右側に、電動役物２６４０ａが付随した右第１入球口２６４０に加え、右打ちにより発射された遊技球が常時入球可能な状態の第２入球口１６４１が設けられている。つまり、通常状態において右打ちを行った場合、右第１入球口２６４０には入球困難（不可能）であるものの、第２入球口１６４１には入球可能となり、第２特別図柄の抽選を容易に実行させることができる。しかしながら、本第１０制御例における通常状態では、第２特別図柄の抽選結果によらず、変動時間として６００秒という極めて長い変動時間が設定される構成としているので、通常状態において右打ちを行い続ける遊技方法を行った場合における遊技効率を極めて悪化させることができる。加えて、上述した通り、本第１０制御例では、第１特別図柄の抽選が

実行された場合に、高確率で大当たり又は小当たりに当選する（特別図柄の高確率状態の場合、大当たりと小当たりとのどちらかに当選し、特別図柄の低確率状態の場合でも、９９％以上の割合で大当たりと小当たりとのどちらかに当選する）構成としている。このため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行され、変動時間が１０分間（６００秒間）の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が実行されてしまうと、９９％以上の割合で小当たり又は大当たりとなって、当該小当たり又は大当たり図柄の停止時に第２特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止（破棄）される。つまり、通常状態において第２特別図柄の大当たりに当選させようとした場合、第１特別図柄の抽選を全く実行させることなく、１０分間隔で第２特別図柄の抽選を実行させるしかないため、極めて遊技効率が悪く、且つ、変則的な遊技方法を行っているということが比較的周囲に認識され易くなる。このため、通常状態において右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させて有利な第２特別図柄の大当たりを狙う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１５９１】

また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約１／３２０）であるが、電動役物２６４０ａが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物２６４０ａの開放期間が長くなる）ので、右打ちにより右第１入球口２６４０へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第１特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態として形成される。即ち、通常状態よりも有利度合いが高い遊技状態として形成される。なお、時短状態においては、第１特別図柄の抽選結果によらず、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が長くなるように構成しているので、基本的に第１特別図柄の抽選結果のみが導出され、第２特別図柄の抽選結果は、ほぼ、先に停止表示される第１特別図柄の小当たりまたは大当たりによって破棄される（第２特別図柄の抽選結果によらず、外れ図柄で強制停止される）。つまり、大当たりに当選した場合は、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の振り分けとなる（５０％で通常大当たりとなり、５０％で確変大当たりとなる）ため、大当たりに当選した場合の有利度合いは通常状態と同等である。この時短状態は、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との少なくとも一方が５０回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

【１５９２】

また、確変状態は、大当たり確率が高確率（約１／８０）となる上に、時短状態と同様に電動役物２６４０ａが開放され易くなるので、右打ちにより右第１入球口２６４０へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第１特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態として形成される。また、確変状態は、次に大当たりに当選するまで継続するため、確変状態が設定された時点で、次の大当たりが確定する有利な遊技状態として構成されている。なお、確変状態には、更に、有利度合いが異なる３種類の状態に細分化されている。即ち、主として第１特別図柄の抽選結果が導出され（第２特別図柄の変動表示が破棄され）、５０％の割合で確変大当たりに当選する（５０％の割合で通常大当たりに当選する）確変状態Ａ（通常ラッシュモード）と、主として第１特別図柄の抽選結果が導出されるが、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合に、当該通常大当たりを示すための変動表示が破棄されることにより、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態Ｂ（無敵モード）と、主として有利度合いが高い（大当たり当選時に１００％の割合で確変大当たりとなる）第２特別図柄の抽選結果が導出される上に、低確率で第１特別図柄の抽選結果が導出された場合でも、第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるため、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）と、の３種類の遊技状態が設けられている。確変状態Ａは、通常大当たり遊技が実行される可能性があるため、確変状態Ａ～Ｃの中では最も不利な遊技状態である。また、確変状態Ｂは、確変大当たり遊技が実行されることで大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される一方で、確変状態Ｃは、第２特別図柄の確変大当たりに当選し続ける限り、大当たり終了後の遊技状態が再

度確変状態Ｃに設定されるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、確変状態Ｃの方が確変状態Ｂよりも有利となる。以下、通常状態、時短状態、および確変状態Ａ～Ｃの５つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

【１５９３】

まず、図４３４の上段を参照して、通常状態（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図４３４の上段に示したとおり、通常状態（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図４３４の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか（いずれかの確変大当たり）であれば、確変大当たり遊技の実行中に右打ち表示に従って右打ち遊技を行い、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したことを前提として、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。一方で、大当たり種別が大当たりＧ４８（通常大当たり）であれば、大当たり遊技の実行中に遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過不可能（困難）であるため、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たりに当選した方が、通常大当たりに当選するよりも有利度合いが高くなる。次に、図４３４の中段左側を参照して、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）から他の状態への移行方法について説明する。図４３４の中段左側に示した通り、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに第１特別図柄の抽選回数が規定の天井抽選回数に到達した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図４３４の中段左側に示した通り、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり種別が大当たりＧ４８（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される。また、確変状態Ａにおいて規定の天井抽選回数（２０回、４０回、または６０回のいずれか）となった場合には、確変状態Ａよりも有利度合いが高い確変状態Ｂに、大当たりを介さずに直接設定される。これらに対して、第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Ａに設定される（確変状態Ａをループする）。このため、確変状態Ａにおいては、確変大当たりに当選するか、または天井抽選回数に到達することを期待させる遊技性となる。

【１５９４】

次に、図４３４の中段右側を参照して、時短状態（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図４３４の中段右側に示した通り、時短状態（チャンスモード）から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選することなく時短回数が０になった（時短回数が経過した）場合にも移行する可能性がある。具体的には、図４３４の中段右側に示した通り、時短状態において第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。一方で、時短状態において時短回数が０になった（時短回数が経過した）場合は、時短状態が終了されて遊技者にとって最も不利な通常状態に移行する。これらに対して、時短状態において第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＧ４８）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、時短状態では、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合に有利となる。

【１５９５】

なお、図示については省略したが、時短状態において第２特別図柄の大当たり遊技が実行される可能性も極めて低確率ではあるが存在する。特別図柄の低確率状態である時短状態においては、特別図柄の高確率状態においてのみ大当たりと判定される乱数値の範囲が完全外れに設定されている。即ち、時短状態においては、約１／１０６．７の確率（約１／８０－約１／３２０）で完全外れとなる。この完全外れとなった場合は、第２特別図柄の変動時間よりも短い変動時間が設定されることにより先に停止表示される点までは第１特別図柄の小当たりや大当たりと同一であるものの、完全外れ図柄が停止表示されたとしても第２特別図柄の変動表示が破棄されずに継続されるため、完全外れ変動の変動時間、

および完全外れ変動の次に実行される第１特別図柄の変動表示の変動時間の合計よりも第２特別図柄の変動時間の方が短ければ、完全外れ変動の次の変動表示の実行中に先に第２特別図柄の変動時間が終了して第２特別図柄の抽選結果に応じた停止図柄が停止表示される。この場合に第２特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第２特別図柄の大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｃに設定される。なお、時短状態における第２特別図柄の変動時間は抽選結果によらず３０秒間固定である一方で、第１特別図柄の変動時間は３秒間、１０秒間、２０秒間、および２５秒間のいずれかの変動時間が選択される。このため、第２特別図柄の抽選結果を示す停止図柄が破棄されずに停止表示されるためには、完全外れ変動、およびその次の変動の２変動で３０秒間を上回る時間となる必要がある。即ち、１０秒間＋２５秒間、２０秒間＋２０秒間、２０秒間＋２５秒間、および２５秒間＋２５秒間の４通りの何れかの組み合わせとなる必要があるが、第１特別図柄の抽選結果が完全外れの場合は大半が３秒間に設定されるため、完全外れ変動、およびその次の変動の２変動で３０秒を超える変動時間となる組み合わせとなる事象がそもそも発生し難い。そして、３０秒を超える変動時間になったとしても、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は低確率（約１／３２０）であるため、時短状態において第２特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは極めて稀である。時短状態において第２特別図柄の大当たり遊技が実行される場合は、無敵モードにおいて第２特別図柄の大当たり遊技が実行される場合と同様に、ブラックアウト演出（図４３２（ｂ）参照）が実行されて確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）への移行が報知される。

【１５９６】

次に、図４３４の下段左側を参照して、確変状態Ｂ（無敵モード）から他の状態への移行方法について説明する。図４３４の下段左側に示した通り、確変状態Ｂ（無敵モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図４３４の下段左側に示した通り、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。なお、確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりになったとしても、通常大当たり変動の変動時間として第２特別図柄の変動時間（３０秒間）よりも長い変動時間（８０秒間）が設定されるため、通常大当たりの抽選結果が導出されることはない（変動中に第２特別図柄の小当たり図柄または大当たり図柄が先に停止表示されることで通常大当たり変動が破棄される）。このため、確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の大当たりとして確変大当たり遊技のみが実行され得る構成となっている。

【１５９７】

一方、図４３４の下段左側に示した通り、確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｃに設定される。ここで、確変状態Ｂにおいては、基本的に、第１特別図柄の変動時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第１特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、第２特別図柄の変動時間（３０秒間）よりも長い変動時間（８０秒間）に唯一設定される第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合である。つまり、第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の大当たり変動とが重複して実行されるという極めて稀な状況が発生した場合にのみ、第２特別図柄の大当たり遊技が実行されて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｃに設定される。確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなる確率は約１／１６０であり、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は約１／８０であるので、これらが重複する確率は約１／１２８００（約１／１６０×約１／８０）である。この場合は、上述した通り、変動開始と共にブラックアウト演出（図４３２（ｂ）参照）が発生して、確変状態Ｃへと移行することが報知される。

【１５９８】

次に、図４３４の下段右側を参照して、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）から

他の状態への移行方法について説明する。図４３４の下段右側に示した通り、確変状態Ｃから他の状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、第１特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。なお、確変状態Ｃでは、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の１００％、および確変大当たりとなった場合の約６６％で、第２特別図柄の変動時間（１０秒間～２５秒間）よりも長い変動時間（３０秒間）が設定されることにより第２特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止タイミングで変動が破棄される。確変状態Ｃにおいて第１特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなり、且つ、変動時間が第２特別図柄の変動時間よりも短い変動時間（５秒間）に設定された場合（確変大当たりに当選した場合の約１／３）のみである。即ち、第１特別図柄の抽選が実行された場合の約１／４８０（約１／８０×５０％×１／３）の確率で第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行される。これに対して、確変状態Ｃにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Ｃに設定される（確変状態Ｃをループする）。よって、確変状態Ｃにおいては、約１／４８０の確率の第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも先に、約１／８０の確率の第２特別図柄の大当たりに当選することを目指す遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、本第１０制御例では、有利度合いが異なる３つの確変状態を設ける構成とし、大当たりまたは天井抽選回数到達等を契機として、有利度合いの異なる確変状態間を移行することが可能な画期的な状態移行方式を実現している。同一の遊技状態（確変状態）であるにもかかわらず、有利度合いを互いに異ならせることにより、見かけ上、遊技状態を多様に設けているかのような挙動を実現することができるので、遊技状態を増加させることなく、遊技を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５９９】

なお、本第１０制御例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第２特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（１０分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすことができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１６００】

また、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、１個の遊技球を発射していずれかの始動口（右第１入球口２６４０、第２入球口１６４１）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第１特別図柄の変動表示を伴わずに第２特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態Ｂにおける通常大当たり変動中以外の状況においても、第２特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第１特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の保留球数が０個の状態で第２特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、１８００秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行っ

た場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第２特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１６０１】

＜第１０制御例における電気的構成＞

次に、図４３５を参照して、本第１０制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図４３５は、本第１０制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４３５に示した通り、本第１０制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２４０参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｑｄに代えて変動パターンテーブル２０２Ｇｄが設けられている点、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｑｅに代えて小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆが削除されている点、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈが削除されている点、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉが削除されている点である。まず、図４３７（ａ）を参照して、本第１０制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａの詳細について説明する。図４３７（ａ）は、本第１０制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａの規定内容を示した図である。この第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａは、第６制御例（および第４制御例）における第１当たり乱数テーブル２０２ｋａ（図１７４（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図４３７（ａ）に示した通り、本第１０制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａは、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり種別カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

【１６０２】

より具体的には、図４３７（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～８１８」の８１９個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第１０制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１が「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／３２０（２０５／６５５３６）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／８０（８１９／６５５３６）である。なお、第１特別図柄の抽選でも、第２特別図柄の抽選でも、この第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａが参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図４３７（ｂ）を参照して、本第１０制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂは、上述した第６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂ（図２４２参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図４３７（ｂ）は、本第１０制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂの規定内容を示した図である。図４３７（ｂ）に示した通り、本第１０制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂには、特別図柄の種別毎に、第１当たり種別カウンタＣ２の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。

【１６０３】

より具体的には、図４３７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～８」の範囲に対して、「大当たりＢ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値「９」に対して、「大当たりＣ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１７」の範囲に対して、「大当たりＤ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１８～３７」の範囲に対して、「大当たりＥ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３８～４９」の範囲に対して、「大当たりＦ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＧ４８」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４８」～「大当たりＣ４８」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（１０ラウンド確変大当たり）。また、「大当たりＡ４８」～「大当たりＣ４８」は、互いに大当たり終了後の確変状態において無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行するまでの抽選回数（天井抽選回数）が異なって構成されている。具体的には、「大当たりＡ４８」は、大当たり終了後の確変状態において２０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行し、「大当たりＢ４８」は、大当たり終了後の確変状態において４０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たりＣ４８」は、大当たり終了後の確変状態において６０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行する。このため、「大当たりＡ４８」～「大当たりＣ４８」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同等であるが、設定される天井抽選回数の面（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では、「大当たりＡ４８」が最も有利となり、「大当たりＣ４８」が最も不利となる。

【１６０４】

また、「大当たりＤ４８」～「大当たりＦ４８」は、ラウンド数が６ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（６ラウンド確変大当たり）。また、「大当たりＤ４８」は、大当たり終了後の確変状態において２０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行し、「大当たりＥ４８」は、大当たり終了後の確変状態において４０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たりＦ４８」は、大当たり終了後の確変状態において６０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行するように制御される。このため、「大当たりＤ４８」～「大当たりＦ４８」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同等であるが、設定される天井抽選回数の面（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では、「大当たりＡ４８」が最も有利となり、「大当たりＣ４８」が最も不利となる。また、「大当たりＧ４８」は、ラウンド数が６ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を通過不可能（困難）な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（６ラウンド通常大当たり）。この「大当たりＧ４８」は、大当たりのラウンド数が第１特別図柄の大当たりの中で最も少ない上に、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される大当たり種別であるため、最も不利な大当たり種別である。

【１６０５】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４８」～「大当たりＧ４８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個、４個、１個、８個、２０個、１２個、および５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４８」が決定される割合は５％（５／１００）であり、「大当たりＢ４８」が決定される割合は４％（４／１００）であり、「大当たりＣ４８」が決定される割合は１％（１／１００）であり、「大当たりＤ４８」が決定される割合は８％（８／１００）であり、「大当たりＥ４８」が決定される割合は２０％（２０／１００）であり、「大当たりＦ４８」が決定される割合

は１２％（１２／１００）であり、「大当たりＧ４８」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。即ち、確変大当たり（即ち、「大当たりＡ４８」～「大当たりＦ４８」のいずれか）が決定される割合は５０％（５％＋４％＋１％＋８％＋２０％＋１２％）であり、通常大当たり（即ち、「大当たりＧ４８」）が決定される割合も５０％である。また、確変大当たり（「大当たりＡ４８」～「大当たりＦ４８」）のうち、天井抽選回数が２０回に設定される大当たり（「大当たりＡ４８」、および「大当たりＤ４８」）が決定される割合は１３％（５％＋８％）であり、天井抽選回数が４０回に設定される大当たり（「大当たりＢ４８」、および「大当たりＥ４８」）が決定される割合は２４％（４％＋２０％）であり、天井抽選回数が６０回に設定される大当たり（「大当たりＣ４８」、および「大当たりＦ４８」）が決定される割合は１３％（１％＋１２％）である。このため、確変大当たりに当選した場合における天井抽選回数の平均値は４０回（２０回×１３％／５０％＋４０回×２４％／５０％＋６０回×１３％／５０％）となる。約１／８０の確率の大当たりに当選せずに平均４０回の天井抽選回数に到達して確変大当たりが確定する割合は６０．５％（７９／８０の４０乗）であり、逆に、平均４０回の天井抽選回数内で約１／８０の大当たりに当選する割合は３９．５％（１００％－６０．５％）であるので、確変状態おいて再度確変大当たりに当選する割合は、８０．２％（６０．５％×１００％＋３９．５％×５０％）となる。即ち、通常大当たりの振り分けが５０％に設定されているにもかかわらず、確変状態に移行することで、実質的な確変大当たりの割合が８０％以上となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６０６】

また、図４３７（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＨ４８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ４８」は、ラウンド数が４ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（４ラウンド確変大当たり）。ラウンド数は全ての大当たりの中で最も少ないものの、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な確変状態Ｃに設定されるので、「大当たりＨ４８」は、遊技者にとって最も喜ばしい大当たりの一種であると言える。次に、図４３８（ａ）を参照して、本第１０制御例における第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃは、上述した第６制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃ（図２４３（ａ）参照）と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）の範囲が規定されたデータテーブルである。図４３８（ａ）は、この第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃの規定内容を示した図である。図４３８（ａ）に示した通り、本第１０制御例における第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃでは、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０」のみが規定されている。これに対し、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る全範囲（「０～２９９」の範囲）が規定されている。このため、普通図柄の低確率（通常）状態に設定される通常状態では、普通図柄の当たり確率が１／３００になる一方で、普通図柄の高確率（時短）状態に設定される時短状態や確変状態では、普通図柄の当たり確率が１００％となる。よって、時短状態や確変状態において、効率良く遊技を行わせることができる。

【１６０７】

次に、図４３８（ｂ）を参照して、本第１０制御例における変動パターンテーブル２０２Ｇｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２Ｇｄは、上述した第６制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄ（図２４３（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図４３８（ｂ）は、この変動パターンテーブル２０２Ｇｄの構成を示したブロック図である。図４３８（ｂ）に示した通り、本第１０制

御例における変動パターンテーブル２０２Ｇｄは、通常モード（通常状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための通常用テーブル２０２Ｇｄ１と、チャンスモード（時短状態）や通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２と、無敵モード（確変状態Ｂ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３と、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４と、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）で、且つ、無敵モード（確変状態Ｂ）に昇格する可能性がある抽選回数（確変大当たり後２０回、４０回、および６０回）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５と、で少なくとも構成されている。まず、図４３８（ｃ）を参照して、通常用テーブル２０２Ｇｄ１の詳細について説明する。

【１６０８】

図４３８（ｃ）は、通常用テーブル２０２Ｇｄ１の規定内容を示した図である。図４３８（ｃ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動時間が７秒（７０００ミリ秒）の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に対して、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「３０～１８９」の範囲に対して、変動時間が８０秒（８０００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１４０秒（１４００００ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

【１６０９】

これらの規定内容により、通常状態においては、第１特別図柄の抽選が実行された場合よりも、第２特別図柄の抽選が実行された場合の方が極端に長い変動時間が選択されるため、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を行った場合における遊技効率を悪化させることができる。よって、左打ち遊技を行うべき遊技状態である通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図４３９を参照して、上述した時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２の詳細について説明する。図４３９は、この時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２の規定内容を示した図である。図４３９に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒（３０００ミリ秒）の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が１０秒（１００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カ

ウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

【１６１０】

一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。

【１６１１】

これらの規定内容により、時短状態や確変状態Ａにおいては、抽選結果によらず、第１特別図柄の抽選に基づく変動時間よりも、第２特別図柄の抽選に基づく変動時間の方が長くなる。また、本第１０制御例では、時短状態や確変状態において右打ちを行った場合、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが略同時に開始されるように構成されている。即ち、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態では、右打ち遊技を行った場合に、右第１入球口２６４０と第２入球口１６４１との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を行い続けるだけで、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、本第１０制御例では、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でもほぼ、大当たりと小当たりとのどちらかになる（他方の変動表示を外れ図柄に書き替える（破棄する）ことができない完全外れの抽選結果となる確率が時短状態では１／１００未満となり、確変状態では０となる）構成としている。このため、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを１以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が０となるまで、第１特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第２特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが揃う（一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される）ためである。従って、時短状態や確変状態においては、ほぼ毎回の特別図柄の抽選で変動時間が短い第１特別図柄の抽選結果が導出されると共に変動時間が長い第２特別図柄の抽選結果が外れ図柄に書き替えられる。

【１６１２】

なお、本第１０制御例では、時短状態において第１特別図柄の抽選で完全外れになった場合と、小当たりになった場合とで、同一の割合で各変動パターン（３秒間の短外れ、１０秒間のガセ外れ、２０秒間のノーマルリーチ、および２５秒間のスーパーリーチ）を選択する構成としていたが、これに限られるものではなく、第１特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合は、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、４０秒間）を必ず選択するように構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の完全外れ変動が実行された場合にのみ、第２特別図柄の抽選結果を導出させることができるので、第１特別図柄の完全外れ変動と第２特別図柄の大当たり返納が重複した場合に、確変状態Ｂ（無敵モード）で第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の大当たり変動とが重複した場合と同様に、第２特別図柄の確変大当たり遊技を実行させることができ、大当たり終了後に遊技者にとって極めて有利度合いが高い確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）へと移行させることができる。よって、特別図柄の低確率状態においてのみ発

生し得る完全外れの抽選結果にも、低確率で確変状態Ｃへと移行する機会を遊技者に与えるという役割を持たせることができるので、時短状態において第１特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、時短状態において第２特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合に、極めて短い変動時間（例えば、０．５秒間）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の完全外れ変動と第２特別図柄の完全外れ変動とが重複して実行された場合に、第２特別図柄の完全外れ変動をすぐに終了させて、次の第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の完全外れ変動の残変動時間内で終了させることができる。よって、確変状態Ｃへと移行するチャンスである第１特別図柄の完全外れ変動が実行されたにもかかわらず、第２特別図柄の完全外れ変動によって第２特別図柄の抽選が無駄となってしまうことを抑制することができる。

【１６１３】

次に、図４４０を参照して、上述した確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３の詳細について説明する。図４４０は、この確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３の規定内容を示した図である。図４４０に示した通り、この確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３は、上述した時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）に対して、第１特別図柄の大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図４４０に示した通り、第１特別図柄の当否判定結果が「確変大当たり」の場合は時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）の規定内容と同一である一方で、第１特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）のロングリーチが対応付けて規定されている。この規定内容により、この確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３が参照される確変状態Ｂ（無敵モード）においては、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合にのみ、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも長い変動時間（８０秒）が設定されるので、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選したとしても、第２特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の方が先に停止表示されることにより、通常大当たり当選に基づく変動表示が破棄される（外れ図柄で停止表示される）ため、確変状態Ｂにおいて通常大当たり遊技が実行されることを回避することができる。即ち、確変大当たりに当選するまで継続する極めて有利な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６１４】

次に、図４４１（ａ）を参照して、上述した確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４の詳細について説明する。図４４１（ａ）は、この確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４の規定内容を示した図である。図４４１（ａ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長外れ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「確変大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～６５」の範囲に対して、変動時間が５秒（５０００ミリ秒）の「短当たり」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「６６～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。更に、当否判定結果が「通常大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が１０秒間（１００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されて

いる。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

【１６１５】

これらの規定内容により、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなって変動パターンとして「短当たり」が選択されない限り、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短くなるため、確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４が参照される確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）では、主として有利度合いが高い第２特別図柄の抽選結果が導出される遊技状態となる。第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、必ず確変大当たりとなる上に、大当たり終了後の確変状態が、確変状態Ｃに設定されるため、確変状態Ｃに移行した場合、大当たりと確変状態Ｃとが繰り返され易い極めて有利な状態を形成する。よって、確変状態Ｃへと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感と喜びとを抱かせることができる。なお、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選して、「短当たり」の変動パターンが選択されることにより第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。つまり、一旦確変状態Ｃに移行すると、確変状態Ｃでの少なくとも１回以上の大当たりと、確変状態Ａに設定された後の少なくとも１回以上の大当たりとの２回の大当たりが保証されるため、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができる。なお、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選する確率は約１／１６０であり、「短当たり」の変動パターンが選択される確率は約１／３であるため、確変状態Ｃにおいて第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行される確率は約１／４８０である。このため、約１／４８０の確率の第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも前に、約１／８０の確率の第２特別図柄の大当たりに当選し続ける限り、確変状態Ｃが継続するという極めて有利な状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６１６】

次に、図４４１（ｂ）を参照して、上述した昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５の詳細について説明する。図４４１（ｂ）は、この昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５の規定内容を示した図である。図４４１（ｂ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が１５秒（１５０００ミリ秒）の「特殊外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が１５秒（１５０００ミリ秒）の「特殊当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５が参照される確変状態Ａに移行してからの特定回数目（２０回目、４０回目、および６０回目）の第１特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間として、第１特別図柄が抽選結果によらず１５秒間に設定され、第２特別図柄が抽選結果によらず３０秒間に設定される。よって、昇格チャンス演出（図４２９（ａ）参照）を実行するための演出期間を確実に１５秒間確保することができる。

【１６１７】

次に、図４４２（ａ）を参照して、本第１０制御例における小当たり乱数テーブル２０

２Ｇｅの詳細について説明する。図４４２（ａ）は、この小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅの規定内容を示した図である。図４４２（ａ）に示した通り、本第１０制御例における小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅには、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、特別図柄の種別によらず、「８１９～６５５３５」の範囲が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が６４７１７個であるので、特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約９８．７％（６４７１７／６５５３６）である。大当たり確率を加味すると、確変状態では、１００％の割合で小当たり若しくは大当りに当選する。これにより、確変状態Ａでは、変動時間が長い第２特別図柄の変動表示を変動時間が短い第１特別図柄の変動表示の停止表示タイミングで破棄することができる。また、確変状態Ｂでは、第１特別図柄の抽選で通常大当たり以外の抽選結果となった場合は確変状態Ａと同様であり、且つ、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、第２特別図柄の変動表示の停止タイミングで通常大当たりを破棄することができる。更に、確変状態Ｃでは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合の１／３でのみ、第１特別図柄の変動表示の方が先に停止表示され、それ以外の場合は第２特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるので、高い割合で確変状態Ｃと第２特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成することができる。

【１６１８】

次に、図４４２（ｂ）を参照して、本第１０制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの詳細について説明する。図４４２（ｂ）は、本第１０制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの規定内容を示した図である。図４４２（ｂ）に示した通り、本第１０制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊは、第１特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図４４２（ｂ）に示した通り、初期化後（即ち、大当たりに当選する前）の通常状態における変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２Ｇｄ１（図４３８（ｃ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ１）が規定されている。また、図４４２（ｂ）に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合における変動パターンシナリオとして、時短状態の設定契機となった大当たり種別によらず、第１特別図柄の抽選回数が５０回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において通常用テーブル２０２Ｇｄ１（図４３８（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ２）が規定されている。

【１６１９】

また、図４４２（ｂ）に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合における変動パターンシナリオとして、４種類の変動パターンシナリオが設けられている。即ち、大当たりＡ４８，Ｄ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図４４０参照）が参照されるシナリオ（シナリオ３）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＡ４８又は大当たりＤ４８のどちらかが終了した後は、２０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。また、大当たりＢ４８，Ｅ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回から３９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブ

ル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図４４０参照）が参照されるシナリオ（シナリオ４）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＢ４８又は大当たりＥ４８のどちらかが終了した後は、４０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。即ち、大当たりＡ４８やＤ４８よりも、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの抽選回数が多くなる分有利度合いが低くなる。

【１６２０】

また、大当たりＣ４８，Ｆ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回から３９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４１回から５９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図４４０参照）が参照されるシナリオ（シナリオ５）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＣ４８又は大当たりＦ４８のどちらかが終了した後は、６０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。即ち、大当たりＡ４８やＢ４８やＤ４８やＥ４８よりも、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの抽選回数が多くなる分有利度合いが低くなる。更に、大当たりＨ４８に当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数によらず確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４（図４４１（ａ）参照）が参照されるシナリオ（シナリオ５）が対応付けて規定されている。つまり、第２特別図柄の大当たりである大当たりＨ４８が終了した後は、確変状態Ｃに設定されることにより、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選し、更に１／３の割合の５秒間の変動時間が選択されない限り、確変状態Ｃと第２特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。よって、第２特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【１６２１】

次に、図４３６を参照して、本第１０制御例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図４３６は、本第１０制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４３６に示した通り、本第１０制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２４１参照）に対して、特図１抽選カウンタ２０３Ｇａと、シナリオ格納エリア２０３Ｇｂと、確変フラグ２０３Ｇｃと、確変設定フラグ２０３Ｇｄと、確変通過カウンタ２０３Ｇｅと、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆと、動作カウンタ２０３Ｇｇと、残球タイマフラグ２０３Ｇｉと、残球タイマ２０３Ｇｊと、確変有効フラグ２０３Ｇｋと、確変有効タイマ２０３Ｇｍと、排出個数カウンタ２０３Ｇｎと、が追加されている点で相違している。また、時短カウンタ２０３ｈに代えて、特図１時短カウンタ２０３ｈ１、特図２時短カウンタ２０３ｈ２がそれぞれ設けられている点でも相違している。この特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２は、本第１０制御例では第１特別図柄の時短回数と第２特別図柄の時短回数とを別々で設定していることに伴って、時短カウンタ２０３ｈ１を第１特別図柄用のカウンタと第２特別図柄用のカウンタとに分けたに過ぎないため、ここではその詳細な説明については省略する。更に、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａ、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅ、特図抽選カウンタ２０３ｑａが

削除されている点でも相違している。これらの構成の削除は、第６制御例において採用していた、小当たり遊技においてＶ入賞を検出した場合に大当たりに当選する仕様（２種当たりの仕様）を本第１０制御例では搭載していないことに基づく削除である。

【１６２２】

特図１抽選カウンタ２０３Ｇａは、大当たり終了後（またはパチンコ機１０の初期化（リセット）後）における第１特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図１抽選カウンタ２０３Ｇａは、初期値が０に設定されており、第１特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新される（図４４７のＹ６０１Ｇ参照）。特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択する際は、この特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値に基づいて大当たり（または初期化後）の第１特別図柄の抽選回数が判別されて、設定されている変動パターンシナリオから対応する変動パターンテーブルが特定される。シナリオ格納エリア２０３Ｇｂは、現在設定されている変動パターンシナリオを示すデータが格納される記憶領域である。このシナリオ格納エリア２０３Ｇｂは、初期値がシナリオ１（初期化後の通常状態に対応するシナリオ）を示す「００Ｈ」に設定されており、大当たり終了時に、シナリオ２（大当たり終了後の時短状態に対応するシナリオ）を示す「０１Ｈ」、シナリオ３（大当たりＡ４８，Ｄ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０２Ｈ」シナリオ４（大当たりＢ４８，Ｅ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０３Ｈ」、シナリオ５（大当たりＣ４８，Ｆ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０４Ｈ」、シナリオ６（大当たりＨ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０５Ｈ」のいずれかのデータに上書きされる（図４５８のＹ２７０６Ｇ参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、このシナリオ格納エリア２０３Ｇｂが示すデータに対応するシナリオと、第１特別図柄の抽選回数（特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値）とに対応する変動パターンテーブルを参照して、変動パターンを選択する。

【１６２３】

確変フラグ２０３Ｇｃは、現在の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態）であるか否かを示すフラグである。この確変フラグ２０３Ｇｃがオンであれば、遊技状態が確変状態であることを示し、オフである場合は、特別図柄の低確率状態（通常状態、または時短状態）であることを示している。本第１０制御例では、大当たり遊技の終了時に後述する確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンに設定されている場合に確変フラグ２０３Ｇｃがオンに設定される（図４５８のＹ２７０２Ｇ参照）。一方、大当たり遊技の開始時にオフに設定される（図４４８のＹ７０２Ｇ、図４５４のＹ９１２Ｇ参照）。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。確変設定フラグ２０３Ｇｄは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本第１０制御例では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過すると確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンに設定される（図４５９のＹ２２１２Ｇ）。一方、この確変設定フラグ２０３Ｇｄは、大当たり終了時にオフに設定される（図４５８のＹ２７０５Ｇ参照）。なお、この確変設定フラグ２０３Ｇｄは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３Ｇｄを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３Ｇｅが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３Ｇｄのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【１６２４】

確変通過カウンタ２０３Ｇｅは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本第１０制御例では、大当たり遊技の１ラウンド目）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３Ｇｅと後述する排出個数カウンタ２０３Ｇｎとの合計により第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３Ｇｅは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に値が１ずつ加算されて更新される（図４５９のＹ２２１１Ｇ）。また、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図４６０のＹ２３１１Ｇ）。なお、この確変通過カウンタ２０３Ｇｅは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。入賞個数カウンタ２０３Ｇｆは、大当たり遊技における１つのラウンドで第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数（即ち、第１可変入賞装置６５に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ２０３Ｇｆは、特定入賞口６５ａへの遊技球の入球を検出する毎に、値が１ずつ加算されて更新される（図４５９のＹ２２０３Ｇ）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３Ｇｎと確変通過カウンタ２０３Ｇｅとの合計値）とが一致しているか判別（図４６０のＹ２３０７Ｇ）された後に、初期値である「０」にリセットされる（図４６０のＹ２３１１Ｇ参照）。なお、この入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【１６２５】

動作カウンタ２０３Ｇｇは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本第１０制御例では、大当たりの１ラウンド目が開始されたことに基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定される。これに伴い、動作カウンタ２０３Ｇｇには、５秒に対応するカウンタ値が設定される。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の実行する入賞処理（図４５９）のＹ２２０９Ｇの処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０と判別されたこと（図４５９のＹ２２１４Ｇ：Ｙｅｓ）に基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３Ｇｇは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３Ｇｇを設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。残球タイマフラグ２０３Ｇｉは、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンに設定されていると、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３Ｇｊが１ずつ加算されて更新される（図４６０のＹ２３０５Ｇ参照）。残球タイマ２０３Ｇｊは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第１可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【１６２６】

残球タイマ２０３Ｇｊは、予め設定されている１のラウンドが終了して第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本第１０制御例では、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は２秒であり、本第１０制御例では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３Ｇｊの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３Ｇｊの上限値（本第１０制御例では、３秒）となったことに基づいて、第１可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図４６０のＹ２３０７Ｇ）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第１可変入賞装置６５内に遊

技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第１可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、１ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、通常大当たり（大当たりＧ４８）であっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３Ｇｄをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ２０３Ｇｋは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出口６５ｅ２に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ２０３Ｇｄがオンである期間は、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【１６２７】

確変有効タイマ２０３Ｇｍは、上述した確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３Ｇｍにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第１０制御例では、特別排出口６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３Ｇｍの上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。これにより、切替部材６５ｈが特別排出口６５ｅ２に誘導しない状態で、不正に特別排出口６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３Ｇｎは、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３Ｇｎは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図４６０のＹ２３１１Ｇ）。

【１６２８】

＜第１０制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図４４３から図４６０を参照して、第１０制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。まず、図４４３を参照して、本第１０制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）は、上述した第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７参照）に代えて実行される処理であり、第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７参照）に対して、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様に変更されたことに伴う変更が反映されたものである。図４４３は、この特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）のうち、Ｙ２３１、Ｙ２３４、Ｙ２３８、Ｙ２５２、Ｙ２５３、Ｙ２５６およびＹ２５７の各処理では、それぞれ第６制御例における特別図柄変動処理（図２４７参照）の、Ｙ２３１、Ｙ２３４、Ｙ２３８、Ｙ２５２、Ｙ２５３、Ｙ２５６およびＹ２５７の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）では、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｙ２０１Ｇ）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）の詳細につい

ては、図４４４を参照して後述する。
【１６２９】
一方、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、Ｙ２５２およびＹ２５３の処理を実行し、次いで、上述した第６制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２５３参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２０２Ｇ）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）の詳細については、図４４８を参照して後述する。また、本第１０制御例における特別図柄変動処理（図４４３参照）では、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ２３８：Ｎｏ）、上述した第６制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２５５参照）に代えて第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｙ２０３Ｇ）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）の詳細については、図４５０を参照して後述する。一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、Ｙ２５６およびＹ２５７の処理を実行し、上述した第６制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２５９参照）に代えて第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２０４Ｇ）、本処理を終了する。第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）の詳細については、図４５４を参照して後述する。次いで、図４４４を参照して、上述した本第１０制御例における特別図柄変動処理（図４４３）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）について説明する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）は、上述した第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）と同様に、第１特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図４４４は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。
【１６３０】
この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）のうち、Ｙ３０２～Ｙ３０６の各処理では、それぞれ第６制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２４８参照）のＹ３０２～Ｙ３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１０制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４４４参照）では、Ｙ３０６の処理を実行した後、第６制御例における第１特別図柄判定処理（図２４９参照）に代えて、第１特別図柄判定処理を実行し（Ｙ３０１Ｇ）、第６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２５１参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ３０２Ｇ）、次いで、第６制御例（および第４制御例）における遊技状態更新処理（図１８７参照）に代えて特図１遊技状態更新処理を実行し（Ｙ３０３Ｇ）、本処理を終了する。第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）、および特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）の詳細については、それぞれ図４４５、図４４６、および図４４７を参照して後述する。次いで、図４４５を参照して、上述した本第１０制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４４４参照）の一処理である第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）について説明する。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）は、上述した第６制御例における第１特別図柄判定処理（図２４９参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄判定処理（図２４９参照）と同様に、第１特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図４４５は、この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。
【１６３１】
この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）のうち、Ｙ８００１～Ｙ８００６およびＹ８０１１の各処理では、それぞれ第６制御例における第１特別図柄判定処理（図２４９参照）のＹ８００１～Ｙ８００６およびＹ８０１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）では、Ｙ８００３において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｙ８００３：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８００１Ｇ）、抽選結果が小当たり当選である

か否かを判別する（Ｙ８００２Ｇ）。抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８００２Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８００２Ｇの処理において、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｙ８００２Ｇ：Ｙｅｓ）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Ｙ８００３Ｇ）、本処理を終了する。なお、これらの第１特別図柄判定処理（図２４９参照）に対する変形は、主として、本第１０制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。次いで、図４４６を参照して、本第１０制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４４４参照）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）は、上述した第６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２５１参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動パターン選択処理（図２５１参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じた第１特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図４４６は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１６３２】

この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３、Ｙ５０５～Ｙ５０８およびＹ５１２の各処理では、それぞれ第６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２５１参照）のＹ５０１～Ｙ５０３、Ｙ５０５～Ｙ５０８およびＹ５１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）では、Ｙ５０３の処理を実行した後、シナリオ格納エリア２０３Ｇｂのデータと現在の特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ５０１Ｇ）、処理をＹ５１２へと移行する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）により、設定されている変動パターンシナリオ、および第１特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、第１特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、前回の大当たり種別に応じて、異なる抽選回数で確変状態Ａから確変状態Ｂへと移行する遊技性を実現することができる。また、第２特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第１特別図柄の変動時間を第２特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。次いで、図４４７を参照して、本第１０制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４４４参照）の一処理である特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）について説明する。この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）は、上述した第６制御例（および第４制御例）における遊技状態更新処理（図１８７参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図１８７参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図４４７は、この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１６３３】

この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）では、まず、特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値に１を加算し（Ｙ６０１Ｇ）、次いで、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０より大きい値か否かを判別する（Ｙ６０２Ｇ）。Ｓ６０２Ｇの処理において、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｙ６０２Ｇ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が時短状態以外の遊技状態である（通常状態、若しくは確変状態である）ことを意味し、次に大当たりに当選するまで遊技状態が変更されることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ６０２Ｇの処理において、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ６０２Ｇ：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値を１減算し（Ｙ６０３Ｇ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｙ６０４Ｇ）、次いで、減算後の特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０である否かを判別する（Ｙ６０５Ｇ）。Ｙ６０５Ｇの処理において、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０ではないと判別した場合

には（Ｙ６０５Ｇ：Ｎｏ）、時短状態の終了タイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ６０５Ｇの処理において、減算後の特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０であると判別した場合には（Ｙ６０５Ｇ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０５）、本処理を終了する。この特図１遊技状態更新処理（図４４７参照）を実行することにより、第１特別図柄の抽選回数に通常状態への移行有無を判定することができる。次いで、図４４８を参照して、本第１０制御例における特別図柄変動処理（図４４３）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）は、上述した第６制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２５３参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動停止処理（図２５３参照）と同様に、第１特別図柄の変動時間が経過した場合に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図４４８は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１６３４】

この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）のうち、Ｙ７０１、Ｙ７０４～Ｙ７０７、Ｙ７２１およびＹ７２３～Ｙ７２７の各処理では、それぞれ第６制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２５３参照）のＹ７０１、Ｙ７０４～Ｙ７０７、Ｙ７２１およびＹ７２３～Ｙ７２７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１０制御例の第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）では、Ｙ７２１の処理において、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ７２１）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではないと判別した場合には（Ｙ７２１：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため第６制御例における特図１外れ停止処理（図２５４参照）に代えて、特図１外れ停止処理を実行し（Ｙ７０１Ｇ）、本処理を終了する。なお、特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）の詳細については、図４４９を参照して後述する。また、本第１０制御例における第１特別図柄変動停止処理（図４４８参照）では、Ｙ７０４の処理を実行した後、時短カウンタ（特図１時短カウンタ２０３ｈ１と特図２時短カウンタ２０３ｈ２との両方）、および確変フラグ２０３Ｇｃを初期値にリセットし（Ｙ７０２Ｇ）、処理をＹ７０５へと移行する。次いで、図４４９を参照して、上述した本第１０制御例における第１特別図柄変動停止処理（図４４８）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）について説明する。この特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）は、上述した第６制御例における特図１外れ停止処理（図２５４参照）に代えて実行される処理であり、特図１外れ停止処理（図２５４参照）と同様に、第１特別図柄の外れ（小当たり又は完全外れ）時における停止表示を設定するための処理である。図４４９は、この特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１６３５】

この特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）のうち、Ｙ７５１およびＹ７５３～Ｙ７６１の各処理では、それぞれ第６制御例における特図１外れ停止処理（図２５４参照）のＹ７５１およびＹ７５３～Ｙ７６１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１０制御例の特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）では、Ｙ７５１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであると判別した場合には（Ｙ７５１：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ７５１Ｇ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ７５１Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオンに設定し（Ｙ７５２Ｇ）、特図２の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７５３Ｇ）、処理をＹ７５３へと移行する。一方、Ｙ７５１Ｇの処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ７５１Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ７５２Ｇ、Ｙ７５３ＧおよびＹ７５３の処理をスキップし、処理をＹ７５４へと移行する。この特図１外れ停止処理（図４４９参照）を実行することにより、第１特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第２特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第２特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる（第２特別図柄の変動表示を破棄する）ことができる。よって、基本的に第１特別図柄の変動

時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態Ａや確変状態Ｂにおいて、主として第１特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。

【１６３６】

次いで、図４５０を参照して、本第１０制御例における特別図柄変動処理（図４４３）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）は、上述した第６制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２５５参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動開始処理（図２５５参照）と同様に、第２特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図４５０は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）のうち、Ｙ８３２～Ｙ８３６、Ｙ８５１およびＹ８５２の各処理では、それぞれ第６制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２５５参照）のＹ８３２～Ｙ８３６、Ｙ８５１およびＹ８５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）では、Ｙ８３６の処理を実行した後、第６制御例における第２特別図柄判定処理（図２５６参照）に代えて、第２特別図柄判定処理を実行し（Ｙ８０１Ｇ）、第６制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２５８参照）に代えて第２特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ８０２Ｇ）、次いで、第６制御例（および第４制御例）における遊技状態更新処理（図１８７参照）に代えて特図２遊技状態更新処理を実行し（Ｙ８０３Ｇ）、本処理を終了する。第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）、特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）の詳細については、図４５１、図４５２、および図４５３を参照して後述する。

【１６３７】

次いで、図４５１を参照して、上述した本第１０制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４５０）の一処理である第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）について説明する。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）は、上述した第６制御例における第２特別図柄判定処理（図２５６参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄判定処理（図２５６参照）と同様に、第２特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図４５１は、この第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）のうち、Ｙ８１０１～Ｙ８１０６およびＹ８１１１の各処理では、それぞれ第６制御例における第２特別図柄判定処理（図２５６参照）のＹ８１０１～Ｙ８１０６およびＹ８１１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）では、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８１０１Ｇ）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Ｙ８１０２Ｇ）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８１０２Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｙ８１０２Ｇ：Ｙｅｓ）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Ｙ８１０３Ｇ）、本処理を終了する。なお、これらの第２特別図柄判定処理（図２５６参照）に対する変形は、主として、本第１０制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。

【１６３８】

次いで、図４５２を参照して、本第１０制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４５０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）について説明する。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）は、上述した第６制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２５８参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動パターン選択処理（図２５８参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果に応じた第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図４５２は、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）のうち、Ｙ９２１～Ｙ９２３、Ｙ９２５～Ｙ９２８およびＹ９３２の各処理では、それぞれ第６制御例に

おける第２特別図柄変動パターン選択処理（図２５８参照）のＹ９２１～Ｙ９２３、Ｙ９２５～Ｙ９２８およびＹ９３２の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）では、Ｙ９２３の処理を実行した後、シナリオ格納エリア２０３Ｇｂのデータと現在の特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ９０１Ｇ）、処理をＹ９３２へと移行する。

【１６３９】

この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）により、設定されている変動パターンシナリオ、および第１特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、通常状態においては、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を悪化させる（第２特別図柄の変動時間を極端に長くする）ことで通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、第１特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第２特別図柄の変動時間を第１特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、第１特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。更に、第２特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、有利度合いが高い第２特別図柄の変動時間を、有利度合いが低い第１特別図柄の変動時間よりも短くなり易く構成することができるので、一旦第２特別図柄の大当たりに当選すると、有利度合いが高い確変状態Ｃと第２特別図柄の大当たりとが繰り返され易い遊技性を実現することができる。次いで、図４５３を参照して、本第１０制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４５０参照）の一処理である特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）について説明する。この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）は、上述した第６制御例（および第４制御例）における遊技状態更新処理（図１８７参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図１８７参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図４５３は、この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１６４０】

この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）では、まず、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ８５１Ｇ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ８５１Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ８５１Ｇの処理において、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ８５１Ｇ：Ｙｅｓ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値を１減算し（Ｙ８５２Ｇ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ８５３Ｇ）。次いで、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０であるか否かを判別し（Ｙ８５４Ｇ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０ではないと判別した場合には（Ｙ８５４Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８５４Ｇの処理において、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０であると判別した場合には（Ｙ８５４Ｇ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８５５Ｇ）、本処理を終了する。この特図２遊技状態更新処理（図４５３参照）、および上述した特図１遊技状態更新処理（図４４７参照）によって特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２を別個に更新することにより、一方の特別図柄の抽選に偏って実行されたとしても、偏って実行された特別図柄の抽選回数が５０回となった時点で時短状態を終了させることができるので、時短状態において一方の特別図柄の抽選が極端に多く実行されることを抑制することができる。次いで、図４５４を参照して、本第１０制御例における特別図柄変動処理（図４４３）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）は、上述した第６制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２５９参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動停止処理（図２５９参照）と同様に、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図４５４は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）の内容を示したフローチ

ャートである。
【１６４１】
この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）のうち、Ｙ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９２１～Ｙ９２５の各処理では、それぞれ第６制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２５９参照）のＹ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９２１～Ｙ９２５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１０制御例における第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）では、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、第６制御例における特図２外れ停止処理（図２６１参照）に代えて特図２外れ停止処理を実行し（Ｙ９１１Ｇ）、そのまま本処理を終了する。なお、特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）の詳細については、図４５５を参照して後述する。また、Ｙ９０６の処理を実行した後、時短カウンタ（特図１時短カウンタ２０３ｈ１，特図２時短カウンタ２０３ｈ２）および確変フラグ２０３Ｇｃをリセットし（Ｙ９１２Ｇ）、処理をＹ９０７へと移行する。次いで、図４５５を参照して、本第１０制御例における第２特別図柄変動停止処理（図４５４）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）は、上述した第６制御例における特図２外れ停止処理（図２６１参照）に代えて実行される処理であり、特図２外れ停止処理（図２６１参照）と同様に、第２特別図柄の外れ（小当たり又は完全外れ）時における停止表示を設定するための処理である。図４５５は、この特図２外れ停止処理（Ｙ９０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。
【１６４２】
この特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）のうち、Ｙ９５１およびＹ９５３～Ｙ９６１の各処理では、それぞれ第６制御例における特図２外れ停止処理（図２６１参照）のＹ９５１およびＹ９５３～Ｙ９６１の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）では、Ｙ９５１の処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであると判別した場合には（Ｙ９５１：Ｙｅｓ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ９５１Ｇ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ９５１Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、特図１の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９５２Ｇ）、処理をＹ９５３へと移行する。一方、Ｙ９５１Ｇの処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ９５１Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ９５２ＧおよびＹ９５３の処理をスキップし、処理をＹ９５４へと移行する。これらに対し、Ｙ９５１の処理において、特図２個当たりフラグ２０３ｑｄがオフであると判別した場合には（Ｙ９５１：Ｎｏ）、特図２確定コマンドをセットし（Ｙ９６０）、第１特別図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Ｙ９６１）、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理（図４５５参照）を実行することにより、第２特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第１特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第１特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる（第１特別図柄の変動表示を破棄する）ことができる。よって、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に，当該通常大当たり変動を、先に停止表示される第２特別図柄の小当たり若しくは大当たり図柄によって破棄することができ、確変状態Ｂを、実質的に第１特別図柄の確変大当たりまで継続する有利な遊技状態として構成することができる。また、基本的に第２特別図柄の変動時間の方が第１特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態Ｃにおいて、主として第２特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。
【１６４３】
次に、図４５６を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）の内容について説明をする。図４５６は大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）のうち、Ｙ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５およびＹ１１６１０～Ｙ１１６１２

の各処理では、それぞれ第６制御例（第４制御例）における大当たり制御処理（図２０１参照）のＹ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５およびＹ１１６１０～Ｙ１１６１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１０制御例における大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）では、Ｙ１１６０２の処理を実行した後、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに、大当たり中フラグ２０３ｋをオンにそれぞれ設定し（Ｙ１９０１Ｇ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｙｅｓ）、新たなラウンドにおける開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｙ１９０２Ｇ）、本処理を終了する。なお、大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）の詳細については、図４５７を参照して後述する。一方、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｎｏ）、次いで、開放動作のタイミングであるかを判別し（Ｙ１９０３Ｇ）、開放動作のタイミングであると判別した場合には（Ｙ１９０３Ｇ：Ｙｅｓ）、開放ソレノイドをオンに設定し（Ｙ１９０４Ｇ）、確変ソレノイドをオンに設定し（Ｙ１９０５Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｙ１９０３Ｇの処理において、開放動作のタイミングではないと判別した場合には（Ｙ１９０３Ｇ：Ｎｏ）、処理をＹ１１６１０へと移行する。

【１６４４】

また、Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｙ１９０６Ｇ）、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）の詳細については、図４５８を参照して後述する。一方、Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６１２：Ｎｏ）、第１可変入賞装置６５への入賞に基づく制御を行うための入賞処理を実行し（Ｙ１９０７Ｇ）、次いで、第１可変入賞装置６５に対する異常入賞の有無を判定するための異常処理を実行し（Ｙ１９０８Ｇ）、本処理を終了する。なお、入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）および異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）の詳細については、図４５９、図４６０を参照して後述する。次いで、図４５７を参照して、本第１０制御例における大当たり制御処理（図４５６）の一処理である大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）について説明する。図４５７は、この大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）では、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込む（Ｙ１９３１Ｇ）。具体的には、確変ソレノイドの動作として、１ラウンド目の開始を契機として５秒間オン（特別排出口６５ｅ２を開放する位置）に可変される、５秒経過時にオフに可変され、その後の各ラウンドではオフ状態に維持される動作が読み込まれる。また、開閉扉６５ｆ１の動作として、確変大当たりの１ラウンド目では、ラウンドの開始を契機として、４．５秒が経過するか、１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれ、他のラウンドではラウンドの開始を契機として３０秒が経過するか１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれる。また、通常大当たりの１ラウンド目では、ラウンドの開始から５秒経過時点を契機として、４．５秒が経過するか、１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれ、他のラウンドではラウンドの開始を契機として３０秒が経過するか１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれる。

【１６４５】

Ｙ１９３１Ｇの処理が終了すると、次いで、Ｙ１９３１Ｇの処理で読み込んだ確変ソレノイドの開放動作を設定すると共に（Ｙ１９３２Ｇ）、Ｙ１９３１Ｇの処理で読み込んだ第１特定入賞口（大開放口）６５ａの開放動作を設定し（Ｙ１９３３Ｇ）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（図４５７参照）を実行することにより、大当たり種別およびラウンド数に応じた動作を好適に設定することができる。次いで、図４５８を参照して、本第１０制御例における大当たり制御処理（図４５６）の一処理である大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）について説明する。この大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図４５８は、こ

の大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）では、まず、確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンであるか否かを判別し（Ｙ２７０１Ｇ）、確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンであると判別した場合には（Ｙ２７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技のＶラウンド（１ラウンド目）において遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過していたことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を確変状態に設定するために確変フラグ２０３Ｇｃをオンに設定し（Ｙ２７０２Ｇ）、処理をＹ２７０４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２７０１Ｇの処理において、確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ２７０１Ｇ：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技のＶラウンド（１ラウンド目）において遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過していなかったことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を時短回数が５０回の時短状態に設定するために、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値と特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値とにそれぞれ５０を設定し（Ｙ２７０３Ｇ）、処理をＹ２７０４Ｇへと移行する。

【１６４６】

Ｙ２７０４Ｇでは、確変フラグ２０３Ｇｃおよび時短カウンタ（特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２）の値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｙ２７０４Ｇ）、次いで、大当たり中フラグ２０３ｋおよび確変設定フラグ２０３Ｇｄをオフに設定することで大当たり遊技の終了を設定する（Ｙ２７０５Ｇ）。次いで、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊ（図４４２（ｂ）参照）から今回の大当たり種別と設定した遊技状態とに応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ２７０６Ｇ）、特定したシナリオを示すデータ（０１Ｈ～０５Ｈのいずれか）をシナリオ格納エリア２０３Ｇｂに格納し（Ｙ２７０７Ｇ）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図４５８参照）を実行することにより、大当たり遊技中の確変スイッチ６５ｅ３に対する通過の有無に応じて大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができると共に、大当たり終了後に参照する変動パターンシナリオを好適に設定することができる。次いで、図４５９を参照して、本第１０制御例における大当たり制御処理（図４５６）の一処理である入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）について説明する。この入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）は、上述した通り、第１特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。図４５９は、この入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）では、まず、ラウンド有効期間であるかを判別し（Ｙ２２０１Ｇ）、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には（Ｙ２２０１Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合には（Ｙ２２０１Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞を検出したか否かを判別し（Ｙ２２０２Ｇ）、第１特定入賞口６５ａへの入賞を検出したと判別した場合には（Ｙ２２０２Ｇ：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆを１加算し（Ｙ２２０３Ｇ）、処理をＹ２２０４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２２０２Ｇの処理において、第１定入賞口６５ａへの入賞を検出していないと判別した場合には（Ｙ２２０２Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ２２０３Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２２０４Ｇへと移行する。

【１６４７】

Ｙ２２０４Ｇの処理では、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値が１０以上の値である（即ち、第１特定入賞口６５ａに対する入球個数が１０個以上となった）か否かを判別し（Ｙ２２０４Ｇ）、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値が１０以上の値ではない（第１特定入賞口６５ａに対する入球個数が１０個未満である）と判別した場合には（Ｙ２２０４Ｇ：Ｎｏ）、ラウンド時間が経過したかを判別し（Ｙ２２０５Ｇ）、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｙ２２０５Ｇ：Ｎｏ）、処理をＹ２２０８へと移行する。一方、Ｙ２２０４Ｇの処理において、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値が１０以上の値である（第１特定入賞口６５ａに対する入球個数が１０個以上になった）と判別した場合（Ｙ２２０４Ｇ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ２２０５Ｇの処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｙ２２０５Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定し（Ｙ２２０６Ｇ）、残球タイマフラグ２０３Ｇｉをオンに設定して

（Ｙ２２０７Ｇ）、処理をＹ２２０８Ｇへと移行する。Ｙ２２０８Ｇの処理では、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ２２０８Ｇ）、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２２０８Ｇ：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３Ｇｇの値を１減算し（Ｙ２２０９Ｇ）、次いで、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過したか否かを判別する（Ｙ２２１０Ｇ）。Ｙ２２１０Ｇの処理において、確変スイッチ６５ｅ３を通過したと判別した場合には（Ｙ２２１０Ｇ：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３Ｇｅの値に１を加算して更新し（Ｙ２２１１Ｇ）、確変設定フラグ２０３Ｇｄをオンに設定することで、確変スイッチ６５ｅ３の通過に基づいて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように制御する（Ｙ２２１２Ｇ）。次いで、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したこと（Ｖ入賞が発生したこと）を示すＶ入賞コマンドを設定し（Ｙ２２１３Ｇ）、処理をＹ２２１４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２２１０Ｇの処理において、確変スイッチ６５ｅ３を通過していないと判別した場合には（Ｙ２２１０Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ２２１１Ｇ～Ｙ２２１３Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２２１４Ｇへと移行する。

【１６４８】

Ｙ２２１４Ｇの処理では、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０であるかを判別し（Ｙ２２１４Ｇ）、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ２２１４Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ２２１４の処理において、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０であると判別した場合には（Ｙ２２１４Ｇ：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオフに設定することで特別排出口６５ｅ２を閉鎖し（Ｙ２２１５Ｇ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋをオンに設定して（Ｙ２２１６Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｙ２２０８Ｇの処理において、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ２２０８Ｇ：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンであるかを判別し（Ｙ２２１７Ｇ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ２２１７Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンであると判別した場合には（Ｙ２２１７Ｇ：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値を１加算し（Ｙ２２１８Ｇ）、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値が上限であるかを判別する（Ｙ２２１９Ｇ）。Ｙ２２１９Ｇの処理において、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値が上限ではないと判別した場合には（Ｙ２２１９Ｇ：Ｎｏ）、特別排出口６５ｅ２が閉鎖される直前に誘導片６５ｈ２によって特別排出口６５ｅ２側へと誘導された遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過し得る期間であり、確変スイッチ６５ｅ３への通過を正常な通過として取り扱う球はけ期間内であることを意味するため、処理をＹ２２１０Ｇへと移行して、確変スイッチ６５ｅ３の通過の有無を判別する。一方、Ｙ２２１９Ｇの処理において、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値が上限であると判別した場合には（Ｙ２２１９Ｇ：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋをオフに設定し（Ｙ２２２０Ｇ）、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値をリセットし（Ｙ２２２１Ｇ）、本処理を終了する。

【１６４９】

次いで、図４６０を参照して、本第１０制御例における大当たり制御処理（図４５６）の一処理である異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）について説明する。図４６０は、この異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｙ２３０１Ｇ）、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には（Ｙ２３０１Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ２３０１Ｇの処理において、ラウンド有効期間であると判別した場合には（Ｙ２３０１Ｇ：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を通過したかを判別し（Ｙ２３０２Ｇ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を通過したと判別した場合には（Ｙ２３０２Ｇ：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３Ｇｎの値を１加算し（Ｙ２３０３Ｇ）、処理をＹ２３０４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２３０２Ｇの処理において、球排出口スイッチ６５ｅ４を通過していないと判別した場合には（Ｙ２３０２Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ２３０３Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２３０４Ｇへと移行する。Ｙ２３０４Ｇの処理では、残球タイマフラグ２０３Ｇｉ

がオンであるかを判別し（Ｙ２３０４Ｇ）、残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ２３０４Ｇ：Ｎｏ）、そのまま処理を終了する。一方、Ｙ２３０４Ｇの処理において、残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンであると判別した場合には（Ｙ２３０４Ｇ：Ｙｅｓ）、残球タイマ２０３Ｇｊの値を１加算し（Ｙ２３０５Ｇ）、次いで、更新後のタイマ値が残球タイマ２０３Ｇｊの上限値であるかを判別し（Ｙ２３０６Ｇ）、残球タイマ２０３Ｇｊの上限値ではないと判別した場合には（Ｙ２３０６Ｇ：Ｎｏ）、そのまま処理を終了する。

【１６５０】

これに対し、Ｙ２３０６Ｇの処理において、残球タイマ２０３Ｇｊの上限値であると判別した場合には（Ｙ２３０６Ｇ：Ｙｅｓ）、排出個数が入賞個数と一致しているかを判別し（Ｙ２３０７Ｇ）、排出個数が入賞個数と一致していないと判別した場合には（Ｙ２３０７Ｇ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定して（Ｙ２３０８Ｇ）、残球タイマフラグ２０３Ｇｉをオフに設定する（Ｙ２３０９Ｇ）。一方、Ｙ２３０７Ｇの処理において、排出個数が入賞個数と一致していると判別した場合には（Ｙ２３０７Ｇ：Ｙｅｓ）、Ｙ２３０８Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２３０９Ｇへと移行する。Ｙ２３０９Ｇの処理を実行した後、残球タイマ２０３Ｇｊをリセットし（Ｙ２３１０Ｇ）、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆ、排出個数カウンタ２０３Ｇｎおよび確変通過カウンタ２０３Ｇｅをリセットし（Ｙ２３１１Ｇ）、本処理を終了する。

【１６５１】

＜第１０制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図４６１から図４６４を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第１０制御例では、上述した第６制御例（および第１制御例）に対して、コマンド判定処理（図５９参照）の１処理である大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容が変更された点、変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容が変更された点、および変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第１０制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第１０制御例に当然適用されるものである。まず、図４６１を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）について説明をする。この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）は、上述した第６制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図６４参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図６４参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図４６１は、この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１６５２】

この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）のうち、Ｓ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１３、およびＳ４７１４の各処理では、それぞれ第６制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図６４参照）のＳ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１３、およびＳ４７１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１０制御例における大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）では、Ｓ４７０１の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たりが第２特別図柄の大当たり（即ち、大当たりＨ４８）であるか否かを判別し（Ｓ４７０１Ｇ）、第２特別図柄の大当たりである（大当たりＨ４８である）と判別した場合には（Ｓ４７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、大当たり演出として、プレミアムラッシュへの突入を報知する演出態様のオープニング演出を決定し（Ｓ４７０２Ｇ）、処理をＳ４７０６Ｇへと移行する。

【１６５３】

一方、Ｓ４７０１Ｇの処理において、第２特別図柄の大当たりではない（大当たりＨ４８ではない）と判別した場合には（Ｓ４７０１Ｇ：Ｎｏ）、無敵モード中の確変大当たりであるか否かを判別し（Ｓ４７０３Ｇ）、無敵モード中の確変大当たりであると判別した場合には（Ｓ４７０３Ｇ：Ｙｅｓ）、通常ラッシュへの突入を示す演出態様のオープニング演出を決定して（Ｓ４７０４Ｇ）、処理をＳ４７０６Ｇへと移行する。一方、Ｓ４７０３Ｇの処理において、無敵モード中の確変大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４７０３Ｇ：Ｎｏ）、遊技状態と大当たり図柄とに応じた演出態様のオープニング演出を決定して（Ｓ４７０５Ｇ）、処理をＳ４７０６Ｇへと移行する。Ｓ４７０５Ｇの処理では、具体的には、通常状態における確変大当たりである場合は、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、通常状態における通常大当たりである場合は、時短状態（チャンスモード）への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態Ａにおける確変大当たりである場合は、枝８６２を掴むことに成功してＲＵＳＨ継続が報知される演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態Ａにおける通常大当たりである場合は、枝８６２を掴むことに失敗してチャンスモードへの移行が報知される演出態様（図４２８（ａ）参照）のオープニング演出が決定される。Ｓ４７０２Ｇ，Ｓ４７０４Ｇ、およびＳ４７０５Ｇの何れかが終了した後で実行されるＳ４７０６Ｇの処理では、Ｓ４７０２Ｇ，Ｓ４７０４Ｇ、およびＳ４７０５Ｇの何れかの処理において決定した演出態様のオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４７０６Ｇ）、本処理を終了する。

【１６５４】

また、本第１０制御例における大当たり関連処理（図４６１参照）では、Ｓ４７１０の処理が終了すると、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し（Ｓ４７０７Ｇ）、確変大当たりであると判別した場合には（Ｓ４７０７Ｇ：Ｙｅｓ）、今回開始されるラウンドがＶラウンド（１ラウンド）であるか否かを判別する（Ｓ４７０８Ｇ）。Ｓ４７０８Ｇの処理において、今回のラウンドがＶラウンド（１ラウンド）であると判別した場合には（Ｓ４７０８Ｇ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定して（Ｓ４７１３）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７Ｇの処理において、今回の大当たりが確変大当たりではないと判別した場合（Ｓ４７０７Ｇ：Ｎｏ）、および、Ｓ４７０８Ｇの処理において、今回のラウンドがＶラウンド（１ラウンド）ではないと判別した場合には（Ｓ４７０８Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、本第１０制御例における大当たり関連処理（図４６１参照）では、Ｓ４７１４の処理においてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態（時短状態であるか、確変状態Ａであるか、確変状態Ｃであるか）に応じた演出態様を決定し（Ｓ４７０９Ｇ）、決定した演出態様のエンディング演出に対応する表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４７１０Ｇ）、本処理を終了する。この大当たり関連処理（図４６１参照）を実行することにより、大当たり当選時の遊技状態や当選した大当たりの種別、大当たり終了後の遊技状態等に応じて、大当たり遊技の実行中における好適な演出態様を設定することができる。次に、図４６２を参照して、本第１０制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）の詳細について説明をする。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）は、上述した第６制御例（および第１制御例）における特図１演出態様設定処理（図６７参照）に代えて実行される処理であり、特図１演出態様設定処理（図６７参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図４６２は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１６５５】

この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）では、まず、現在が通常状態であるかを判別し（Ｓ５００１Ｇ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ５００１Ｇ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００２Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５００１Ｇの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｇ：Ｎｏ）、現在が時短状態であ

るかを判別し（Ｓ５００３Ｇ）、時短状態であると判別した場合には（Ｓ５００３Ｇ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５００４Ｇ）、処理をＳ５００２Ｇへと移行する。これに対し、Ｓ５００３Ｇの処理において、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００３Ｇ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が確変状態であることを意味するため、まず、確変状態Ａにおいて、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの第１特別図柄の抽選回数をカウントするための昇格カウンタの値が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５００５Ｇ）。図示については省略したが、この昇格カウンタは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられており、第１特別図柄の確変大当たり（大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか）の終了時に、大当たり種別に応じた天井抽選回数（確変状態Ｂに移行するまでの第１特別図柄の抽選回数）に対応するカウンタ値が設定される。即ち、大当たりＡ４８，Ｄ４８の終了時にカウンタ値に２０が設定され、大当たりＢ４８，Ｅ４８の終了時にカウンタ値に４０が設定され、大当たりＣ４８，Ｆ４８の終了時にカウンタ値に６０が設定される。Ｓ５００５Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０より大きい値である（即ち、１以上の値である）と判別した場合には（Ｓ５００５Ｇ：Ｙｅｓ）、昇格カウンタの値を１減算し（Ｓ５００６Ｇ）、処理をＳ５００７Ｇへと移行する。一方、Ｓ５００５Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５００５Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ５５０６Ｇの処理をスキップし、処理をＳ５００７Ｇへと移行する。

【１６５６】

Ｓ５００７Ｇの処理では、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが昇格演出用の変動パターンであるかを判別し（Ｓ５００７Ｇ）、昇格演出用の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５００７Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、昇格カウンタの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５００８Ｇ）。Ｓ５００８Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０であると判別した場合には（Ｓ５００８Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ５０１０Ｇ）、大当たりであると判別した場合（Ｓ５０１０Ｇ：Ｙｅｓ）、および、Ｓ５００８Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５００８Ｇ：Ｎｏ）、昇格失敗演出（図４２９（ｂ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５００９Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。なお、大当たりの場合には、昇格失敗演出（図４２９（ｂ）参照）を経てチャレンジボーナスへの移行が報知される演出態様が設定される。具体的には、例えば、ウサギのキャラクタ８０１が岩山に衝突した後で、左上方向に跳ね返ることで枝８６２の真上に到達すると共に、チャレンジボーナスへの移行が報知される（即ち、第３図柄が同一の偶数の数字を模した図柄で停止表示される）一連の演出態様が展開される。これにより、他の状況でチャレンジボーナスに移行した場合と同様に、枝８６２の上方から落下してきたウサギのキャラクタ８０１が枝８６２を掴むことに成功すれば確変状態Ａへの突入が報知される一方で、失敗すれば時短状態への移行が報知されるという演出内容をそのまま用いることができる。一方、Ｓ５０１０Ｇの処理において、大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５０１０Ｇ：Ｎｏ）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、昇格成功演出を伴う演出態様（図４３０（ａ）参照）を決定し（Ｓ５０１１Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。

【１６５７】

これに対し、Ｓ５００７Ｇの処理において、昇格演出用の変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５００７Ｇ：Ｎｏ）、現在の状態が確変状態Ｂ（無敵モード）であるかを判別し（Ｓ５０１２Ｇ）、確変状態Ｂ（無敵モード）であると判別した場合には（Ｓ５０１２Ｇ：Ｙｅｓ）、確変状態Ｂ（無敵モード）における変動表示演出の演出態様を設定するための無敵モード中演出設定処理を実行し（Ｓ５０１３Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。なお、この無敵モード中演出設定処理（Ｙ５０１３Ｇ）の詳細については、図４６３（ａ）を参照して後述する。一方、Ｓ５０１２Ｇの処理において、現在の状態が確変状態Ｂ（無敵モード）でなはいと判別した場合には（Ｓ５０１２Ｇ：Ｎｏ）、次いで、現在の状態が確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）であるか否かを判別し（Ｙ５０１４Ｇ）、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）ではないと判別した場合には（Ｙ５０

１４Ｇ：Ｎｏ）、確変状態Ａで、且つ、昇格チャンス演出（図４２８（ｂ）参照）の実行タイミングでもないことを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｙ５０１５Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５０１４Ｇの処理において、現在の状態が確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）であると判別した場合には（Ｙ５０１４Ｇ：Ｙｅｓ）、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）における変動表示演出の演出態様を設定するためのプレミアムラッシュ中演出設定処理を実行し（Ｙ５０１６Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。なお、プレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｙ５０１６Ｇ）の詳細については、図４６３（ｂ）を参照して後述する。Ｓ５００２Ｇ，Ｓ５００９Ｇ，Ｓ５０１１Ｇ，Ｓ５０１３Ｇ，Ｓ５０１５Ｇ、またはＳ５０１６Ｇの処理後に実行されるＳ５００９の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００９）、本処理を終了する。この特図１演出態様設定処理（図４６２参照）を実行することで、第１特別図柄の抽選結果、および第１特別図柄の抽選が実行された際の状態に応じて好適に変動表示態様を設定することができる。

【１６５８】

次に、図４６３（ａ）を参照して、上述した特図１演出態様設定処理（図４６２参照）の一処理である無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）について説明をする。この無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）は、上述した通り、確変状態Ｂ（無敵モード）において第１特別図柄の抽選が実行された場合に変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図４６３（ａ）は、この無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）では、まず、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが通常大当たりの変動パターンであるかを判別し（Ｓ５４０１Ｇ）、通常大当たりの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５４０２Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０１Ｇの処理において、通常大当たりの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５４０１Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の保留球数が１より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５４０３Ｇ）、第２特別図柄の保留球数が１より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の通常大当たりの変動パターンの開始と略同時に、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行されることにより、第２特別図柄の小当たり又は大当たりによって通常大当たり変動が破棄される（外れ図柄で強制停止される）ことが確定しているため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域の外れ演出態様を決定し（Ｓ５４０４Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０３Ｇの処理において、第２特別図柄の保留球数が１より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５４０３Ｇ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示が開始されることがなく、通常大当たり変動が破棄されるか否かが不定である（通常大当たり遊技が実行され得る不利な状態である）ことを意味するため、無敵モードの終了ピンチ演出（図４３１（ｂ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５４０５Ｇ）、本処理を終了する。

【１６５９】

次に、図４６３（ｂ）を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１演出態様設定処理（図４６２参照）の一処理であるプレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）について説明をする。このプレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）は、上述した通り、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）における第１特別図柄の変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図４６３（ｂ）は、プレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）の内容を示したフローチャートである。このプレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）では、まず、主制御装置１１０から通知された変動パターンが５秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ５５０１Ｇ）。ここで、プレミアムラッシュモードにおいて５秒間の変動時間に対応する「短当たり」に設定されるのは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合の約１／３のみである（図４４１（ａ）参照）。つまり、第２特別図柄の変動表示よりも先に第１特別図柄の確変大

当たり図柄が停止表示されることで、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）が終了されて確変状態Ａへと移行する（転落する）場合のみであるので、Ｓ５５０１Ｇの処理において、５秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５５０１Ｇ：Ｙｅｓ）、確変状態Ａへの転落を報知する演出（転落演出）を伴う大当たり用の演出態様を決定し（Ｓ５５０３Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０１Ｇの処理において、５秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンではない（第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に対応する変動パターンである）と判別した場合には（Ｓ５５０１Ｇ：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果によらず、第２特別図柄の抽選結果によって破棄されるため、第２特別図柄の抽選結果に基づく変動表示演出を主表示領域Ｄｍの多くの表示領域を用いて実行するべきであるため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ１の演出態様を決定し（Ｓ５５０２Ｇ）、本処理を終了する。

【１６６０】

次に、図４６４を参照して、本第１０制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）について説明をする。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）は、上述した第６制御例（および第１制御例）における特図２演出態様設定処理（図６８参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図６８参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図４６４は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）では、まず、現在の状態が確変状態Ｃであるか否かを判別し（Ｓ５１０１Ｇ）、確変状態Ｃであると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｇ：Ｙｅｓ）、特図１の「短当たり」に対応する５秒間の変動表示中であるか否かを判別し（Ｓ５１０２Ｇ）、特図１の「短当たり」変動中ではないと判別した場合には（Ｓ５１０２Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０３Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０２Ｇの処理において、特図１の「短当たり」変動中であると判別した場合には（Ｓ５１０２Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示結果を示す停止図柄が先に停止表示されることを意味し、既に第１特別図柄の変動表示態様として転落演出を設定済みであることを意味するため、転落演出を第２特別図柄の抽選結果に対応する演出で上書きしないように、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ８の外れ演出態様を決定し（Ｓ５１０４Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。

【１６６１】

これに対し、Ｓ５１０１Ｇの処理において、現在の状態が確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）ではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｇ：Ｎｏ）、現在の状態が確変状態Ｂであるかを判別し（Ｓ５１０５Ｇ）、確変状態Ｂではないと判別した場合には（Ｓ５１０５Ｇ：Ｎｏ）、通常状態、時短状態、または確変状態Ａのいずれかであり、主として第１特別図柄の変動表示を実行させるべき遊技状態であることを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ８の演出態様を決定し（Ｓ５１０６Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０５Ｇの処理において、確変状態Ｂであると判別した場合には（Ｓ５１０５Ｇ：Ｙｅｓ）、終了ピンチ演出（図４３１（ｂ）参照）の実行中であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｇ）、終了ピンチ演出（図４３１（ｂ）参照）の実行中であると判別した場合には（Ｓ５１０７Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の変動パターンコマンドにより通知された第２特別図柄の変動時間が、第１特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であるか否かを判別し（Ｓ５１０８Ｇ）、第２特別図柄の変動時間が第１特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であると判別した場合には（Ｓ５１０８Ｇ：Ｙｅｓ）、当たり図柄殴打演出（図４３２（ａ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５１０９Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０８Ｇの処理において、第２特別図柄の変動時間が第１特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間ではない（通常大当たり変動の残変動時間以上の時間である）と判別した場合には（Ｓ５１０８Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ５１０６Ｇへと移行する。

【１６６２】
一方、Ｓ５１０７Ｇの処理において、終了ピンチ演出（図４３１（ｂ）参照）の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ５１０７Ｇ：Ｎｏ）、第１特別図柄の通常大当たり変動中であるかを判別し（Ｓ５１１０Ｇ）、第１特別図柄の通常大当たり変動中ではないと判別した場合には（Ｓ５１１０Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ８の演出態様を決定し（Ｓ５１１１Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１１０Ｇの処理において、第１特別図柄の通常大当たり変動中であると判別した場合には（Ｓ５１１０Ｇ：Ｙｅｓ）、外れ確定リーチ演出（図４３１（ａ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５１１２Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。Ｓ５１０３Ｇ，Ｓ５１０４Ｇ，Ｓ５１０６Ｇ，Ｓ５１０９Ｇ，Ｓ５１１１Ｇ、およびＳ５１１２Ｇのいずれかが実行された後で実行されるＳ５１０７の処理では、Ｓ５１０３Ｇ，Ｓ５１０４Ｇ，Ｓ５１０６Ｇ，Ｓ５１０９Ｇ，Ｓ５１１１Ｇ、およびＳ５１１２Ｇのいずれかの処理で決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０７）、本処理を終了する。

【１６６３】
以上説明した通り、本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、有利な特定の遊技状態において第１特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した場合に、特定の遊技状態の有利度合い（大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合）を可変させる構成としている。つまり、予め定められた第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態（大当たり終了後の遊技状態が第１の割合で再度特定の遊技状態に設定される確変状態）が設定された後で特定条件が成立したこと（第１特別図柄の抽選回数が特定回数に到達したこと）に基づいて、特定の遊技状態の有利度合いを、第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合い（第１の割合とは異なる第２の割合）に設定する設定手段を備えている。より具体的には、本第１０制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の３種類の遊技状態を設ける構成とし、３種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（２０回、４０回、または６０回のいずれか）に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる（確変大当たり確定となるように制御する）構成としている。これにより、有利な確変状態に設定された場合に、早期に大当たりに当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１６６４】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまうことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる制御（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来の遊技機に比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来の遊技機に比較して長くする制御）を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となってから大当たりに当選するまでの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となってしまったり、次に大当たりとなるまでに消費する（発射する）遊技球の個数が多くなり過ぎてしまったりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなってしまうという問題点があった。これに対して本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、有利な確変状態において予め定められた天井抽選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後の方が、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、５０％の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、５０％の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質

的に１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６６５】

また、本第１０制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第１０制御例では、上述した第６制御例と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第１０制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第１０制御例では、確変状態（および時短状態）において右打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第１入球口２６４０）にも第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第２入球口１６４１）にも頻繁に遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる（完全外れの振り分けが無い）ように構成した。更に、本第１０制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第１特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）の方が第２特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）よりも短くなるように構成することで、基本的に第１特別図柄の抽選によってのみ大当たりに当選し得る構成とした。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第２特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第１特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるため、第１特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第２特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）よりも長い変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が設定されるように構成した。言い換えれば、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第２特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第１特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。

【１６６６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、１の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている

仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまうという問題点がある。これに対して本第１０制御例では、１の特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的短い第１状態よりも、１の特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的長い第２状態の方が、有利度合いが高くなる構成としている。より具体的には、通常大当たり当選時の変動時間が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態（確変状態Ａ）よりも、通常大当たり当選時の変動時間が長いことにより平均の変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態（確変状態Ｂ）の方が、同一の遊技状態（確変状態）でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６６７】

更に、本第１０制御例では、上述した通り、特定の遊技状態（確変状態）において特定条件が成立した（天井抽選回数に到達した）場合に、遊技状態を変更することなく、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大きく異ならせる構成としている。つまり、特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を維持したまま、当該特定の遊技状態の有利度合いを第１の有利度合いから第２の有利度合いに可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第１０制御例では、特定の遊技状態（確変状態）における演出として、第１の実行条件が成立したこと（確変状態Ａが設定されたこと）に基づいて第１演出（通常ラッシュモード用の演出）を実行可能な第１演出実行手段と、特定の遊技状態において第２の実行条件が成立したこと（確変状態Ａにおいて天井抽選回数に到達したこと）に基づいてその第１演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第２演出（無敵モード用の演出）を実行可能な第２演出実行手段と、を設ける構成とし、第１演出が実行されているか、第２演出が実行されているか（即ち、天井抽選回数に到達する前であるか後であるか）に応じて、有利度合いが異なっているということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第１０制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第１０制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達（有利度合いの変更）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということを、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６６８】

＜第１０制御例の第１の変形例＞

次に、図４６５、および図４６６を参照して、上述した第１０制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０制御例におけるパチンコ機１０では、確変大当たりの割合が実質的に５０％となる確変状態Ａにおいて天井抽選回数に到達することで、確変大当たりの割合が実質的に１００％となる確変状態Ｂに移行する構成としていた。即ち、第１特別図柄の抽選回数に応じて、実質的な確変大当たりの割合が２段階に可変する構成としていた。これに対して第１０制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０では、確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数に応じて、実質的な確変大当たりの割合が３段階に可変する構成としている。より具体的には、確変状態Ａ

において第１天井抽選回数（例えば、２５回）に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が７５％になる確変状態Ｂ１に移行し、更に、大当たりに当選することなく第２天井抽選回数（例えば、６０回）に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が１００％になる確変状態Ｂ２に移行する構成としている。この第１０制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１０制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点のみである。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１０制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１０制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１６６９】

＜第１０制御例の第１の変形例における電気的構成＞

図４６５、および図４６６を参照して本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１０制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図４３５参照）に対して、変動テーブル２０２Ｇｄ、および変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。まず、図４６５（ａ）を参照して、本第１の変形例における変動テーブル２０２Ｇｄの詳細について説明する。図４６５（ａ）は、本第１の変形例における変動テーブル２０２Ｇｄの構成を示したブロック図である。図４６５（ａ）に示した通り、本第１の変形例における変動テーブル２０２Ｇｄは、上述した第１０制御例における変動テーブル２０２Ｇｄの構成（図４３８（ｂ）参照）に対して、確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３に代えて、実質的な確変大当たりの割合が７５％になる確変状態Ｂ１において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１と、実質的な確変大当たりの割合が１００％になる確変状態Ｂ２において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変Ｂ２用テーブル２０２Ｇｄ３２と、が設けられている点でのみ相違している。ここで、本第１の変形例における確変状態Ｂ２は、上述した第１０制御例における確変状態Ｂ（無敵モード）と全く同一の状態であるため、本第１の変形例における確変Ｂ２用テーブル２０２Ｇｄ３２の規定内容も、上述した第１０制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３の規定内容と同一となる。よって、ここでは確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１の詳細についてのみ説明する。

【１６７０】

図４６５（ｂ）は、上述した確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１の規定内容を示した図である。図４６５（ｂ）に示した通り、この確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３は、上述した確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図４４０参照）に対して、第１特別図柄の通常大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図４６５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～４９」の範囲に対して変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）のノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～６５」の範囲に対して変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）のスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「６６～１９８」の範囲に対して変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）のロングリーチが対応付けて規定されている。

【１６７１】

この規定内容により、この確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１が参照される確変状態Ｂ１においては、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約２／３（１３３／１９９）の割合で、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも長い変動時間（８０秒）が設定される一方で、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約１／３（６６／１９９）の割合で、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも短い変動時間（２０秒または２５秒）が設定される。つまり、第１特別図柄の通常大当たりに当選した場合の２／

３は、第２特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄され、通常大当たりに当選した場合の１／３のみが通常大当たり遊技の実行につながる状態を形成する。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか）となった場合、および５０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ４８）となって１／３の割合の２５秒以下の変動時間の変動パターンに設定された場合に第１特別図柄の大当たり遊技が実行されるので、実際に実行される確変大当たりと通常大当たりとの比率は３：１である。即ち、実質的な確変大当たりの割合が７５％（３／４の割合）となる比較的有利な大当たり振り分けの状態を形成することができるので、この確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１が参照される確変状態Ｂ１において、遊技者に対して確変大当たりを強く期待させることができる。次に、図４６６を参照して、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの詳細について説明する。図４６６は、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの規定内容を示した図である。図４６６に示した通り、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊは、上述した第１０制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊ（図４４２（ｂ）参照）に対して、確変大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定された場合の変動パターンシナリオの一部が変更となっている点でのみ相違する。その他のシナリオ（シナリオ１，２、および６）については、上述した第１０制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１６７２】

図４６６に示した通り、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊでは、大当たりＨ４８以外の確変大当たりに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が２４回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２５回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２６回以上５９回以下の範囲において確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１（図４６５（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図４４１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６１回以上の範囲において確変Ｂ２用テーブル２０２Ｇｄ３２が参照されるシナリオ（シナリオ７）が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の確変大当たり終了した後は、２５回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ１（実質的な確変大当たりの割合が７５％となる状態）に設定され、更に、６０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、更に有利な確変状態Ｂ２（無敵モード）に設定されるように構成されている。また、これに伴い確変状態の有利度合い（実質的な確変大当たりの割合）の段階に応じて、段階数を遊技者が認識可能な態様の演出を実行する構成としている。具体的には例えば、確変状態Ａでは上述した第１０制御例と同様に、岩山を上る演出（図４２６（ａ）参照）が展開されると共に、確変状態Ｂ１へと昇格する際は、ヘリコプターに搭乗する演出が実行され、確変状態Ｂ１では、ヘリコプターで上空を目指して飛行する演出が展開されると共に、確変状態Ｂ２へと昇格する際は、雲の上に到達する演出が実行され、確変状態Ｂ２では、上述した第１０制御例と同様に、雲の上をウサギのキャラクタ８０１が疾走する演出が展開される。このように構成することで、ウサギのキャラクタ８０１の高度が高くなるほど有利度合いが高くなるということを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者にとって分かり易い演出を実現することができる。

【１６７３】

即ち、本第１の変形例では、実質的な確変大当たりの割合が５０％となる確変状態Ａから、第１特別図柄の抽選回数が多くなるにつれて段階的に確変大当たりの割合が高くなっていく極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第１の変形例では、確変状態における実質的な確変大当たりの割合を３段階に可変可能に構成していたが、これに限られるものではなく、確変大当たりの割合の段階数はより多く設定してもよい。この場合、実現

したい確変大当たりの割合に応じて、通常大当たりにおいて第２特別図柄の変動時間の長さ以上となる変動時間の選択割合を可変させた変動パターンテーブルを設けることにより、容易に実質的な確変大当たりの割合が異なる多段階の確変状態を形成することができる。

【１６７４】

＜第１０制御例の第２の変形例＞

次に、図４８４、および図４８５を参照して、上述した第１０制御例の第２の変形例について説明する。上述した第１０制御例、およびその第１の変形例では、確変状態Ａにおいて、常に、第１特別図柄の変動時間よりも長くなるように構成していた。これに対して本第２の変形例では、第２特別図柄の大当たりに当選した場合に、第１特別図柄の一部の変動時間よりも短い変動時間（例えば、１９秒間）が選択される構成とした。つまり、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが略同時に実行され、第１特別図柄の変動時間が２０秒以上の変動時間に設定され、且つ、第２特別図柄の抽選結果が大当たりだった場合に、第２特別図柄の大当たり変動に基づく変動時間の方が先に経過し、第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示されると共に第１特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される構成とした。つまり、図示については省略したが、時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）において、第２特別図柄の大当たりに対応する変動パターンを１９秒にする変形のみを施した。このように構成することで、確変状態Ａにおいても、プレミアムラッシュモードへと移行する場合を設けることができるので、遊技者のプレミアムラッシュモードに対する期待感をより向上させることができる。

【１６７５】

図４８４、および図４８５を参照して、本第２の変形例における確変状態Ａにおいて実行される特徴的な演出態様について説明する。本第２の変形例では、上述した第１０制御例、およびその第１の変形例と同様に、確変状態においてほぼ毎回、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とがほぼ同時に開始される。そして、上述した通り、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、比較的有利な確変大当たりに決定される割合が５０％となる（不利な通常大当たりに決定される割合が５０％となる）一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、有利な確変状態Ｃへと移行することが確定する。そして、上述した通り、本第２の変形例では、確変状態Ａにおいても、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の一部（略同時に開始された第１特別図柄の変動時間が２０秒以上である場合）で第２特別図柄の大当たり遊技図柄が停止表示される可能性がある。つまり、本第２の変形例では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、の両方が起こり得る状態として形成している。このため、本第２の変形例では、第１特別図柄の大当たり図柄が第２特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第２特別図柄の大当たり図柄が第１特別図柄よりも先に停止表示される場合に、どちらの特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるのかを示唆するレース演出を実行する構成としている。このレース演出の詳細について、図４８４、および図４８５を参照して説明する。

【１６７６】

図４８４（ａ）に示した通り、本第２の変形例では、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが略同時に開始された場合であって、第１特別図柄の大当たり図柄が第２特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第２特別図柄の大当たり図柄が第１特別図柄よりも先に停止表示される場合に、例えば、リーチ発生を契機として、第１特別図柄に対応するウサギのキャラクタと、第２特別図柄に対応するカメのキャラクタとが徒競走を行うレース演出が実行される。図４８４（ａ）に示した通り、レース演出が開始されると、主表示領域Ｄｍの表示画面の左側に、ウサギのキャラクタ８０１とカメのキャラクタ８６５とが縦に並んで表示され、これらのキャラクタの正面視右側に対して、縦長略長方形形状のスタートラインが表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「レースでカメが勝てばチャンス！！」という文字が表示される。これら

の表示内容により、カメのキャラクタ８６５が競争で勝利することにより遊技者にとって有利となることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６７７】

図４８４（ｂ）は、レース演出においてレースが開始された場合の表示態様を示している。図４８４（ｂ）に示した通り、有利度合いが高い第２特別図柄の大当たりに対応するカメのキャラクタ８６５は、基本的に、有利度合いが低い第１特別図柄の大当たりに対応するウサギのキャラクタ８０１よりも遅いスピードでレースが展開される。そして、このレース演出では、第１特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される（第２特別図柄の変動表示が破棄される）場合には、図４８５（ａ）に示した通り、ウサギのキャラクタ８０１がカメのキャラクタ８６５よりも先にゴールする演出が実行され（図４８５（ａ）参照）、第２特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される（第１特別図柄の変動表示が破棄される）場合には、カメのキャラクタ８６５がウサギのキャラクタ８０１よりも先にゴールする演出が実行される（図４８５（ｂ）参照）。言い換えれば、レース演出では、ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールへと向かう一連の演出（第１演出）と、カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第２演出）と、を重複して実行する演出とも言える。そして、第１特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第２特別図柄の変動表示に対応するカメのキャラクタ８６５がゴールに向かう途中でウサギのキャラクタ８０１がゴールすることにより、カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第２演出）の途中で第２演出が打ち切られるとも言える。同様に、第２特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第１特別図柄の変動表示に対応するウサギのキャラクタ８０１がゴールに向かう途中でカメのキャラクタ８６５がゴールすることにより、ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第１演出）の途中で第１演出が打ち切られるとも言える。

【１６７８】

第１特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示されることを示す、ウサギのキャラクタ８０１がカメのキャラクタ８６５よりも先にゴールに到達する（レースで勝利する）レース演出（図４８５（ａ）参照）が終了された後には、チャレンジボーナスへの突入が報知され、第１特別図柄の大当たりが開始された後は、チャレンジボーナス演出（図４２７（ｂ）参照）が実行される。一方、カメのキャラクタ８６５が先にゴールに到達する（レースで勝利する）レース演出が終了された後には、第２特別図柄の大当たり、および時短状態Ｃへの移行を示すためのブラックアウト演出（図４３２（ｂ）参照）が実行される。これらの演出態様により、遊技者に対して、カメのキャラクタ８６５が勝利することを強く期待してレース演出を確認させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、本第２の変形例では、特定の遊技状態（確変状態）において第１の実行条件が成立したこと（第１特別図柄の保留球が１個以上存在する状態で第１特別図柄の変動表示が終了したこと）に基づいて第１演出（ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールまで走る演出）を実行可能な第１演出実行手段と、第２の実行条件が成立したこと（第２特別図柄の保留球が１個以上存在する状態で第２特別図柄の変動表示が終了したこと）に基づいて第１演出とは異なる第２演出（カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで走る演出）を実行可能な第２演出実行手段と、を有して構成され、第１演出と第２演出とが重複して実行された（ウサギのキャラクタ８０１とカメのキャラクタ８６５とが競争をするレース演出が実行された）場合に、第１演出の演出期間が先に経過する（ウサギのキャラクタ８０１が先にゴールに到達する）よりも、第２演出の演出期間が先に経過した（カメのキャラクタ８６５が先にゴールに到達した）方が、遊技者に有利となり易い構成としている。

【１６７９】

なお、本第２の変形例では、第１特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合、または第２特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合にのみ、レース演出が実行され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄が停止表示されない場合にも、ガセのレース演出を実行する構成としてもよい。また、第１特別

図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールまで走る演出を単独で（カメのキャラクタ８６５を表示させずに）実行してもよいし、第２特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで走る演出を単独で（ウサギのキャラクタ８０１を表示させずに）実行してもよい。つまり、第１特別図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ８０１が制限時間内にゴールに辿り着くことで第１特別図柄の大当たり遊技が実行されることや、天井抽選回数に到達したことを報知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ（小当たり）であったことや、天井抽選回数に未到達であることを報知する構成としてもよい。同様に、第２特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ８６５が制限時間内にゴールに辿り着くことで第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることを報知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ（小当たり）であったことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、演出態様をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６８０】

上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、第１特別図柄の確変大当たり終了後の確変状態においては、大当たり終了後の変動回数が多くなるほど実質的な確変大当たりの割合が高くなる構成としていたが、逆に、大当たり終了後の変動回数が少ない方が確変大当たりの割合が高くなるように構成してもよい。この場合、変動パターンシナリオとして、少ない第１特別図柄の抽選回数（例えば、第１特別図柄の抽選回数が４０回以下の範囲）に対して実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第１０制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第１０制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付けると共に、比較的多い第１特別図柄の抽選回数（例えば、第１特別図柄の抽選回数が４１回以上の範囲）に対して実質的な確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル（例えば、時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２）を対応付ける構成とすれば良い。また、例えば、特定の抽選回数の範囲（若しくは値）でのみ実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが参照されるように構成してもよい。具体的には、例えば、確変状態Ａが設定された後における第１特別図柄の抽選回数が３０回～３９回、５０回～５９回、７０回～７９回、１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第１０制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第１０制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付けると共に、その他の範囲では確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル（例えば、時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２）を対応付ける構成としてもよい。このように構成することで、特定の抽選回数の範囲において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、確変状態における遊技にメリハリをつけることができる。この場合において、確変大当たりの種別に応じて、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが選択される抽選回数の範囲（ゾーン）を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第１の種別の大当たりでは、第１特別図柄の抽選回数が３０回～３９回、５０回～５９回、７０回～７９回、１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第１０制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第１０制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付け、第２の種別の大当たりでは、第１特別図柄の抽選回数が９回以下、４０回～６９回、１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第１０制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第１０制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付け、第３の種別の大当たりでは、９回以下、５０回～５９回、および１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第１０制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第１０制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付ける構成としてもよい。つまり、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合い（確変大当たりの割合）が向上しない範囲（第１ゾーン）と、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する範囲（第２ゾーン）と、を設ける構成としてもよい。更

に、この場合において、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合いが向上しない第１ゾーン（９回以下、３０回～４９回、６０回～７９回）においては、通常の確変状態用演出（第１演出）よりも、確変状態の有利度合い（確変割合）が高くなっている可能性があることを示唆する演出態様（第１演出の演出態様とは異なる演出態様）の演出（第２演出）を実行する構成とし、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する第２ゾーン（５０回～５９回、１００回以上）においては、確変割合が向上していることを遊技者に報知する演出態様（第１演出の演出態様とも第２演出の演出態様とも異なる演出態様）の演出（第３演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、実行されている演出の種別から確変状態の有利度合いを推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、ぞろ目の抽選回数（１１回、２２回、３３回、・・・）に対してのみ、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第１０制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第１０制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり終了後の抽選回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、上述した第１０制御例では、確変フラグ２０３Ｇａや時短カウンタ各種が大当たり当選時にリセットされて電動役物２６４０ａが開放され難い状態を形成するにもかかわらず、大当たり中演出として電動役物２６４０ａの方向への遊技球の発射を促す演出を実行する構成としているので、第１０制御例における大当たり遊技中演出は、所定方向へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出の別形態である。

【１６８１】

上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、確変状態Ｂ（無敵モード）において第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、第２特別図柄の小当たり（または大当たり）によって通常大当たりが破棄され易くなるように、第１特別図柄の通常大当たり変動のみ第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に設定する構成としていたが、これに代えて、または加えて、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合の一部又は全部で第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定される（即ち、確変大当たりの割合が確変状態Ａよりも低くなる、若しくは実質的に通常大当たり確定となる）確変状態（確変状態Ｄ）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、確変状態の有利度合いを更に細分化させることができるので、設計の自由度をより向上させることができる。

【１６８２】

上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、確変状態が設定された後で予め定められた抽選回数（天井抽選回数）に到達することで、確変状態の有利度合いが可変される（確変大当たりの割合が高くなる）ように構成していたが、必ずしも固定の回数で有利度合いを可変させなくてもよい。例えば、確変状態において第１特別図柄の抽選で所定の抽選結果となった場合に、有利度合いを可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、第１特別図柄の小当たり種別として、通常小当たりと、特殊小当たりとを設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合（例えば、約１／４０の確率）に、有利度合いを可変させる（確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３を参照して変動パターンを選択する状態に切り替える）構成としてもよい。また、上述した第１０制御例の変形例のように、確変状態の有利度合いを３段階以上設ける構成とした上で、各有利度合いに対応する特殊小当たりを設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合に、当選した特殊小当たりの種別に応じた変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択する状態に設定する構成としてもよい。このように構成することで、毎回の特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選することに期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、これらの場合には、第１特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選した場合の変動表示演出として、および通常小当たりに当選した場合の変動表示演出の一部（例えば、通常小当たりの１／１０）で、昇格チャンス演出（図４２９、図４３０（ａ）参照）を実行する

構成としてもよい。即ち、特殊小当たりに当選した場合に頂上に到達する演出（図４３０（ａ）参照）を実行する一方で、通常小当たりの変動表示演出として昇格チャンス演出が実行された場合は、岩山の山肌に衝突して昇格に失敗したことを示唆する演出（図４２９（ｂ）参照）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特殊小当たりに当選していなくても、昇格チャンス演出が実行される毎に、遊技者に対して昇格（確変割合の向上）を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、特図２小当たりに当選した場合に確変状態の有利度合いを可変させる構成としてもよい。具体的には例えば、第１特別図柄の抽選で所定確率（例えば、１／４０の確率）で、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、６０秒）に設定される小当たりに当選し得る構成とし、この長い変動時間の間に先に第２特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることで、参照する変動パターンテーブルを確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３に切り替える構成としてもよい。この場合、第１特別図柄のロング変動が実行された時点で、無敵モードへ移行する可能性が高くなる上に、第２特別図柄の抽選結果が小当たりでなく大当たりとなった場合には、通常ラッシュモードからプレミアムラッシュモードへと移行させることもできるため、第１特別図柄のロング変動小当たりに当選した場合における期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、特別図柄の抽選とは別で、変動パターンテーブルを切り替えるか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選結果にとらわれずに変動パターンテーブルを切り替えることができるので、変動パターンテーブルを切り替える（確変割合を可変させる）タイミングをより多様化させることができる。

【１６８３】

上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、天井抽選回数目の第１特別図柄の変動表示が小当たり図柄で停止表示されることで、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を維持したまま変更する構成としていたが、有利度合いの変更タイミングは、これに限られるものではない。変動表示の実行中の所定タイミングで有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）構成としてもよいし、変動開始後、所定期間経過で有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。また、１の変動表示中に複数回、有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。このように構成することで、有利度合いの変更タイミングをより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、上述した第６制御例等と異なり、大当たりを介さずに直接第２時短状態が設定される時短図柄当選の抽選結果を設けていなかったが、時短図柄当選の抽選結果も設ける構成としてもよい。この場合、時短図柄当選に基づく第２時短状態では、大当たり終了後の時短状態と同じ変動パターンテーブル（時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２）を参照して変動パターンを選択してもよいし、異なる変動パターンテーブル（確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や、確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４）を参照して変動パターンを選択するように構成してもよい。特に、有利度合いが高い変動パターンテーブル（確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や、確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４）が参照される構成とした場合、通常状態において時短図柄当選の抽選結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６８４】

上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）から確変状態Ｂ（無敵モード）や確変状態Ｂ１へと移行した場合に、通常大当たり当選時の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）のみを長くすることで、平均の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）が長い確変状態Ｂや確変状態Ｂ１の方が、平均の変動時間が短い確変状態Ａよりも有利度合いが高くなるように構成していたが、通常大当たりの抽選結果以外の所定の抽選結果についても、長い変動時間（８０秒間

）が選択され易く構成してもよい。例えば、第１特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）の場合の一部や、確変大当たりの場合の一部においても、長い変動時間（８０秒間）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の抽選結果が導出される機会を増加させることができるので、より有利度合いが高い確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）へと移行する可能性をより高くすることができる。換言すれば、第１特別図柄の変動時間として、長い変動時間（第２特別図柄の変動時間である３０秒間よりも長い）の割合が増加する程、単に通常大当たり変動を破棄することができるのみに留まらず、プレミアムラッシュモードへと移行する可能性をも向上させることができるので、平均の変動時間が長くなる程、有利度合いがより高くなる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６８５】

上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、確変状態Ａ、確変状態Ｂ１、および確変状態Ｂ（確変状態Ｂ２）で、それぞれ実質的な確変大当たりの割合を異ならせることにより有利度合いを異ならせる構成としていたが、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を変えることなく変更する方法はこれに限られるものではない。例えば、確変状態の種別に応じて、第１特別図柄の小当たり遊技における第２特定入賞口２０６５ａの開放期間の長さを可変させ、小当たり遊技の実行中に第２特定入賞口２０６５ａに入球する遊技球の個数を異ならせる（払い出される賞球数を異ならせる）ことにより、有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、確変状態の種別に応じて普通図柄の当たりに当選した場合の電動役物２６４０ａの開放パターンを可変させることにより、遊技効率（発射された遊技球の個数と払い出される賞球の個数との比率）を確変状態の種別毎に可変させ、有利度合いを可変させる構成としてもよい。上述した第１０制御例、およびその各種変形例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第２特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（１０分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすことができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１６８６】

また、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、１個の遊技球を発射していずれかの始動口（第１入球口２６４０、第２入球口１６４１）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第１特別図柄の変動表示を伴わずに第２特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態Ｂにおける通常大当たり変動中以外の状況においても、第２特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第１特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の保留球数が０個の状態で第２特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、１８００秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行った場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第２特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な

遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１６８７】

＜第１１制御例＞

次に、図４６７から図４８３を参照して、第１１制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第９制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第２特別図柄の抽選回数が異なる３種類の時短状態（時短状態Ａ～時短状態Ｃ）を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Ｃに一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（ＭＡＸボーナスモード）を形成する構成としていた。しかしながら、第９制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される有利な状態が、確実に時短リミット回数分で終了されるため、時短状態Ｃに最初に移行してから時短リミット回数に到達するまでの遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまい、遊技が単調となってしまいがちであるという問題点がある。

【１６８８】

これに対して第１１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態Ｃにおいて予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得るように構成した。より具体的には、時短状態Ｃにおいて、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後（特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりとなって小当たり遊技中にＶ入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後）で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を１減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たりに当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を初期値である３にリセットする構成としている。これにより、時短状態Ｃと、第２特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たりに当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Ｃと大当たりとがどこまで続くか分からないわくわく感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【１６８９】

また、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後に時短状態Ｃへと移行する種別の大当たりに最初に当選してから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの間の遊技（４回の４ラウンド大当たり、および各大当たり間の３回の時短状態Ｃの継続期間であるＭＡＸボーナスモード）における演出として、あたかも１の１６ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出（疑似ＭＡＸ大当たり演出）を実行する構成としていた。これにより、実際には４ラウンドの大当たりに４回当選しているにもかかわらず、１回の大当たり当選で１６ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることで、遊技者の興趣向上を図っていた。

【１６９０】

これに加えて第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）が初期値にリセットされた（特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に４回分の大当たりが上乗せされた）場合に、所定契機で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）のリセット（大当たりの上乗せが発生していたこと）を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、４回目の大当たりの終了タイミング（即ち、疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似１６ラウンド遊技の終了後のエンディング期間）において、大当たりが更に継続すること（疑似的なＭＡＸラウンドである１６ラウンドを突破すること）を示すＭＡＸ突破演出を実行する構成としている。そして、一旦ＭＡＸ突破演出が実行された後は、大当たり毎に（即ち、疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似４ラウンド遊技毎に）、ＭＡＸボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたタイミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング（疑似１６ラウンド遊技の終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされていたこと（ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンドを超えて継続すること）を報知する構成としている。また、１の契機でＭＡＸボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのでなく、疑似４ラウンド遊技単位（即ち、１の大当たり遊技単位）で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似４ラウンド遊技単位（即ち、１の大当たり遊技単位）で継続するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、ＭＡＸラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出でＭＡＸボーナスモードの終了（時短リミット回数への到達）が報知されるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６９１】

更に、上述した第９制御例では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、時短回数を共通にしているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用していた。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、を設ける構成としていた。上述した第９制御例では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、第１～第３終了条件を共通とし、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第２特別図柄の抽選を２回実行可能な時短状態Ａと、実質的に第２特別図柄の抽選を４回実行可能な時短状態Ｂと、を形成していた。

【１６９２】

これに加えて第１１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の保留球が貯

め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第１１制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、上述した第９制御例において完全外れになった場合と同様に、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れＢを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第１１制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【１６９３】

この第１１制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図４６７から図４７０を参照して、本第１１制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図４６７（ａ）を参照して、本第１１制御例におけるＭＡＸボーナスモードのエンディング演出について説明する。ここで、本第１１制御例では、上述した第９制御例と同様に、大当たり終了後に最も有利な（実質的に次回の大当たりまで継続する）時短状態Ｃへと移行した場合に、大当たりと時短状態Ｃとが、時短リミット回数（３回）に到達するまで繰り返されることにより、初回の大当たりを含めて４回分の大当たり当選が保証される極めて有利な状態を形成する構成としている。本第１１制御例では、上述した第９制御例と同様に、この初回の大当たりが開始されてから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの４回分の第２特別図柄の大当たり遊技（４ラウンド大当たり遊技）の実行期間、および各大当たり間の時短状態Ｃの期間において、１の１６ラウンド大当たりが継続しているかのように見せる疑似ＭＡＸ大当たり演出（図３７９参照）を実行する構成としている。

【１６９４】

図４６７（ａ）は、本第１１制御例における疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出の演出態様を示した図である。ここで、疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出は、ＭＡＸボーナスモードに移行してから４回目に当選した大当たりのエンディング期間において実行される。なお、上述した通り、本第１１制御例では、大当たりに４回当選する

間に時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされている可能性もあるが、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされているか否かによらず、ＭＡＸボーナスモードに移行後４回目の大当たりのエンディング期間において、一旦、疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出を実行する構成としている。この疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出の演出態様としては、図４６７（ａ）に示した通り、疑似ＭＡＸ大当たり演出の他の期間と同様に、主表示領域Ｄｍの右上に対して、ＭＡＸモードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字（図４６７（ａ）の例では２４００）と、ＭＡＸボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字（２４００）と、が示される小表示領域Ｄｍ２が形成されると共に、主表示領域Ｄｍの左上に対して、ＭＡＸボーナスモードにおける遊技方法を示す「右打ち」という文字が付された小表示領域Ｄｍ４が形成される。また、主表示領域Ｄｍの中央下部に冒険者のキャラクタ８１１が表示され、その冒険者のキャラクタ８１１の上方に、「ＮＥＸＴ」という文字が表示されると共に、その「ＮＥＸＴ」という文字の下方に「ＲＵＳＨモード」という文字が付された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ９が形成される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＭＡＸボーナス終了」という文字が表示される。これらの表示内容により、ＭＡＸボーナスモードが終了した可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６９５】

図４６７（ｂ）は、疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出において、ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンドを超えて継続することを報知するＭＡＸ突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。即ち、ＭＡＸボーナスモードの継続中に、少なくとも１回、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされていたことにより、時短リミット回数に到達するまでの大当たり（疑似４ラウンド遊技）の残り回数が１以上残存している場合に実行される演出態様の一例を示している。ＭＡＸボーナスモードが４回の大当たりを超えて継続する場合は、４回目の大当たりのエンディング期間（疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出）において、一旦、ＭＡＸボーナスモードの終了が報知される演出（図４６７（ａ）参照）が実行された後で、図４６７（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、「継続」という文字が付された略六角形形状の継続画像ＫＧが小表示領域Ｄｍ９の下方から飛び出してきて、小表示領域Ｄｍ９、および「ＮＥＸＴ」という文字を共に弾き飛ばす演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＭＡＸラウンド突破！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、ＭＡＸボーナスモードがＭＡＸラウンド（１６ラウンド）を超えて継続するということを容易に理解させることができる。

【１６９６】

次に、図４６８を参照して、ＭＡＸラウンド突破演出（図４６７（ｂ）参照）によりＭＡＸボーナスモードが１６ラウンドを超えて継続することが報知された後の確変状態Ｃで実行された大当たり遊技のエンディング期間において実行される継続ジャッジ演出について説明する。ここで、本第１１制御例では、ＭＡＸボーナスモードが１６ラウンド（大当たり４回）を超えて継続する場合に、疑似１６ラウンド遊技の終了時に、１６ラウンドを超えて継続するということのみを報知する構成とし、あと何回分の大当たり遊技が終了するまでＭＡＸボーナスモードが継続するのかについては報知しないように構成している。よって、本第１１制御例では、ＭＡＸラウンド突破演出（図４６７（ｂ）参照）によりＭＡＸボーナスモードが１６ラウンドを超えて継続することを報知した後は、大当たりが終了する毎に、継続ジャッジ演出により今回の大当たりで時短リミット回数に到達したか否かを報知する構成としている。これにより、大当たりが終了する毎に、継続ジャッジ演出に注目して遊技を行わせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【１６９７】

図４６８（ａ）は、この継続ジャッジ演出の開始時における演出態様の一例を示した図

である。図４６８（ａ）の例では、ＭＡＸラウンド突破演出を伴う大当たりの次の大当たりのエンディング期間において継続ジャッジ演出が発生した場合を例示している。即ち、疑似２０ラウンド（疑似１６ラウンド＋疑似４ラウンド）の終了後に継続ジャッジ演出が実行された場合を例示している。この場合、図４６８（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ２の表示内容（実際に払い出された賞球数／トータルで払い出される賞球数の表示）が、２０ラウンド分に相当する「３０００／３０００」に設定される。また、小表示領域Ｄｍ９に対して、「継続ジャッジ」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける中央部分において、冒険者のキャラクタ８１１の上方で略円形の４つのアイコン（「終了」という文字が付された報知アイコン８１１ａ，８１１ｂ、「継続」という文字が付された報知アイコン８１１ｃ，８１１ｄ）が回転表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「アイコンを選べ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ８１１が「終了」という文字が付されたアイコン（報知アイコン８１１ａ，８１１ｂ）を選んでしまうとＭＡＸボーナスモードが終了される一方で、「継続」という文字が付されたアイコン（報知アイコン８１１ｃ，８１１ｄ）を選ぶことができればＭＡＸボーナスモードが更に継続するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【１６９８】

図４６８（ｂ）は、継続ジャッジ演出においてＭＡＸボーナスモードの継続が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図４６８（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナスモードの継続が報知される場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８１１が「継続」という文字が付されたアイコン（図４６８（ｂ）の例では報知アイコン８１１ｃ）を剣で突き刺す演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ９に対して、ＭＡＸボーナスモードにおいて次に開始される疑似ラウンド数を示す文字が表示される。図４６８（ｂ）では、「２１ラウンド」という文字が表示されている場合を例示している。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ＭＡＸボーナスモードが更に継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６９９】

このように、本第１１制御例では、ＭＡＸボーナスモードにおいて特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（ＭＡＸボーナスモードが１６ラウンドを超えて継続することが確定した）場合に、疑似１６ラウンド遊技の終了時（疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出）において、１６ラウンドを超えて継続することのみを報知するＭＡＸラウンド突破演出（図４６７（ｂ）参照）を実行する構成としている。そして、ＭＡＸラウンド突破演出（図４６７（ｂ）参照）が実行された後のＭＡＸボーナスモードにおいては、大当たりに当選する毎に、エンディング期間において、時短リミット回数に到達しておらず、ＭＡＸボーナスモードが継続するのか、時短リミット回数に到達したことでＭＡＸボーナスモードが終了されるのか、のみを遊技者に報知する継続ジャッジ演出（図４６８参照）を実行する構成としている。つまり、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた時点では、何ら特別な演出を行わず、予め定められたタイミング（疑似１６ラウンドの終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）のリセットが発生していたか否かのみを報知し、以降のＭＡＸボーナスモードでは、大当たりに当選する毎に、今回の大当たりでＭＡＸボーナスモードが終了されるのか否かのみを報知する構成としている。このように構成することで、疑似ＭＡＸボーナスモードが何ラウンド目まで継続するのかを遊技者に対して把握困難に構成することができるので、一旦ＭＡＸラウンド突破演出が実行された後は、疑似ＭＡＸボーナスモードがどこまで続くか分からないドキドキ感を、ＭＡＸボーナスモードが終了するまで持続的に遊技者に対して抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７００】

次に、図４６９、および図４７０（ａ）を参照して、本第１１制御例において初当たり後に時短状態Ａに移行した場合の演出態様について説明する。図４６９（ａ）に示した通り、本第１１制御例においても、第９制御例と同様に、初当たり後に時短状態Ａに移行すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８０１と怪獣のキャラクタ８２１とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Ｄｍ４が形成される。更に、副表示領域Ｄｓには、「敵を倒せばＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示される。

【１７０１】

一方で、本第１１制御例では、第９制御例と異なり、主表示領域Ｄｍの左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域ＡＩ１のみが形成される。即ち、上述した第９制御例では、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つの表示領域が形成されていた（図３７７（ａ）参照）のに対して、本第１１制御例では、表示領域が１個に減らされている。これは、時短状態Ａにおいて最初に実行される第２特別図柄の抽選結果によっては、第２特別図柄の保留球を獲得することが困難となる時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）の減算タイミング（即ち、変動開始タイミング）に設定される可能性があるためである。より具体的には、上述した通り、第２特別図柄の抽選結果が完全外れとなって外れ種別が外れＡに決定された場合には、変動終了タイミング（第１タイミング）で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期間中に第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられる一方で、外れ種別が外れＢに決定された場合には、変動開始タイミング（第２タイミング）で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期間中には既に時短状態Ａが終了されていることにより第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられない（スルーゲート６７を遊技球が通過しても電動役物６４０ａが開放されない）ように構成している。よって、外れＢが決定される可能性（時短状態Ａが設定された後、最初に実行される第２特別図柄の抽選が最後の第２特別図柄の抽選となる可能性）を加味して、本第１１制御例では、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１の１個のみを表示させる構成としている。

【１７０２】

図４６９（ｂ）は、時短状態Ａにおいて最初に第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合の表示内容の一例を示した図である。図４６９（ｂ）に示した通り、時短状態Ａにおいて最初に第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い（遊技者が視認し難い）小表示領域Ｄｍ８において、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示が開始される。また、第２特別図柄の抽選結果によらず、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間に、「準備完了」という文字が付されたタイムゲージｇａ３が表示される。更に、第２入球口６４０への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に対して、今回の第２特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図４６９（ｂ）の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第２特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる（怪獣のキャラクタ８２１を倒す）期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、第２特別図柄の抽選結果が外れＢだった場合（即ち、第２特別図柄の変動表示中に追加で保留球を獲得する機会が与えられない場合）は、このまま獲得した１個の攻撃アイコンを用いて怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。一方、外れＢ以外の抽選結果であった場合は、追加で第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられることを遊技者に報知する演出が実行される。この演出の一例について、図４７０（ａ）を参照して説明する。

【１７０３】

図４７０（ａ）は、時短状態Ａにおける最初の第２特別図柄の抽選が外れＢ以外となったことにより、変動表示中に追加で第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられるこ

とを遊技者に報知する演出（攻撃アイコン上乗せ演出）が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図４７０（ａ）に示した通り、攻撃アイコン上乗せ演出が実行されると、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージｇａ３が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなる新たなタイムゲージｇａ３が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ８１１の上方に対して、「上乗せ！！」という文字が付された吹き出し画像ＦＧが表示される。更に、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１の上方に、新たに攻撃アイコン表示領域ＡＩ２が形成される。これらの表示内容により、追加で第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、時短状態Ｂの場合にも同様の演出が展開される。即ち、時短状態Ｂの開始時には、図４６９に示したように、１個分の攻撃アイコンのみを獲得させる演出が実行され、その後に、第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選結果が外れＢ以外の抽選結果であれば、図４７０（ｂ）に示した通り、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージｇａ３が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなる新たなタイムゲージｇａ３が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ８１１の上方に対して、「上乗せ！！」という文字が付された吹き出し画像ＦＧが表示される。更に、新たに攻撃アイコン表示領域ＡＩ２～ＡＩ４の３つの領域が形成される演出が実行される。これらの表示内容により、追加で３個の攻撃アイコンを獲得する機会を得たということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１７０４】

このように、本第１１制御例では、時短状態の最終変動（時短状態Ａや時短状態Ｂの１変動目）が外れＢに対応する変動表示であるか否かに応じて、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯め易さが大きく変化する構成としている。そして、本第１１制御例では、上述した第９制御例と同様に、第２特別図柄の抽選１回当たりの実質的な大当たり確率（大当たりと小当たりとの合算確率）が１／３となるように構成している。即ち、第２特別図柄の保留球数が１個でも変わると、大当たり期待度が大幅に変化する構成としている。このため、攻撃アイコン上乗せ演出が発生した場合に、遊技者に対して大きな喜びと安心感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７０５】

＜第１１制御例における電気的構成＞

次に、図４７１（ａ）を参照して、本第１１制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図４７１（ａ）は、本第１１制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４７１（ａ）に示した通り、本第１１制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３８３（ａ）参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋに変えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅｋに代えて時短付与テーブル２０２ｅＨが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨが設けられている点、および外れ種別選択テーブル２０２Ｈａが追加されている点である。その他の構成については、上述した第９制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図４７１（ｂ）を参照して、本第１１制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨは、上述した第９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋ（図３８４（ｃ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図４７１（ｂ）は、本第１１制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨの規定内容を示した図である。

【１７０６】

図４７１（ｂ）に示した通り、本第１１制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４９、および大当たりＢ４９の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ４９の１種類が規定されている。図４７１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ４９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４９」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ（第２特別図柄の抽選機会が最大で４回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａ（第２特別図柄の抽選機会が最大で２回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ４９」と「大当たりＢ４９」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ４９」の方が有利な第２特別図柄の抽選機会を「大当たりＢ４９」よりも２回分多く付与され得るため、「大当たりＡ４９」は、「大当たりＢ４９」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

【１７０７】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４９」および「大当たりＢ４９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個および９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４９」、「大当たりＢ４９」に当選する割合は、それぞれ５％および９５％である。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ４９」または「大当たりＢ４９」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図４７１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４９」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４９」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ４９」が決定される。この「大当たりＣ４９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Ｃに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

【１７０８】

なお、これらの「大当たりＡ４９」～「大当たりＣ４９」に加えて、本第９制御例では「大当たりＤ４９」、および「大当たりＥ４９」も設けられている。「大当たりＤ４９」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＢ４９が決定されて当該小当たりＢ４９の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Ｂに設定される４ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりＤ４９」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Ｃが設定される。また、「大当たりＥ４９」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＣ４９が決定されて当該小当たりＢ４９の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される４ラウンド大当たりである。次に、図４７２（ａ）を参照して、本第１１制御例における時短付与テーブル２０２ｅＨの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅＨは、上述した第９制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋ（図３８７（ａ）参照）と

同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図４７２（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｅＨの規定内容を示した図である。

【１７０９】

図４７２（ａ）に示した通り、本第１１制御例における時短付与テーブル２０２ｅＨには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図４７２（ａ）に示した通り、本第１１制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第９制御例と同様に、特図２カウンタ２０３ｔと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、の４つが設けられている。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図４７２（ａ）に示した通り、本第１１制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４９」～「大当たりＤ４９」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｅＨには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値（即ち、第１から第４終了条件）が対応付けて規定されている。

【１７１０】

図４７２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ４９」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「３」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＡ４９」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数３個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定される。この時短状態Ｂにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＢ以外の抽選結果となった場合には、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。一方で、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＢとなった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ２０３ｈの値、および特図２カウンタ２０３ｔの値が減算されることにより、特図２カウンタ２０３ｔの値が０となって時短状態が終了される。つまり、保留球を１個も増やすこと無く、時短状態Ｂが終了される。よって、時短状態Ｂに移行した後、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

【１７１１】

一方、図４７２（ａ）に示した通り、「大当たりＡ４９」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりＡ４９」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１００回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３５個が設定されている。つまり、時短状態Ｃに設定さ

れる。時短状態Ｃでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約１／３の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第２終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

【１７１２】

また、図４７２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＢ４９」、および「大当たりＤ４９」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ４９」、または「大当たりＤ４９」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数１個が設定されている。つまり、時短状態Ａに設定される。時短状態Ａにおける最初の特別図柄の抽選結果が外れＢ以外である場合は、時短状態Ａにおいて継続的に右打ちを行い続けることにより、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に１個の第２特別図柄の保留球を獲得することで第４終了条件が成立するため、ほぼ、２回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方で、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＢとなった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ２０３ｈの値、および特図２カウンタ２０３ｔの値が減算されることにより、特図２カウンタ２０３ｔの値が０となって時短状態が終了される。つまり、保留球を１個も増やすこと無く、時短状態Ａが終了される。よって、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。一方、図４７２（ａ）に示した通り、「大当たりＢ４９」、および「大当たりＤ４９」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ４９」と同様に、時短状態Ｃが設定される。

【１７１３】

また、図４７２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ４９」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりＡ４９」や「大当たりＢ４９」に当選した場合と同様に、時短状態Ｃが設定される。このように、本第１１制御例では、第９制御例と同様に、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態Ａ～Ｃのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Ｃに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、最も有利な時短状態Ｃが確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。

【１７１４】

なお、本第１１制御例においては、上述した第９制御例と同様に、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する一方で、特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過したことに基づいて

大当たりに当選した場合には、特定領域６５０ｅ３を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、１回目の第２特別図柄の変動表示の実行中に第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、１回目の第２特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、１回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて、最初の第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態Ｃへの移行が確定しない）ため、時短状態において実行される１回目の第２特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される２回目移行の第２特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【１７１５】

次に、図４７２（ｂ）を参照して、本第１１制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨは、上述した第９制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋ（図３８７（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図４７２（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨの規定内容を示した図である。図４７２（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４８」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４９」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４９～９４」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ４９」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９５～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ４９」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ４９」も、「小当たりＢ４９」も、「小当たりＣ４９」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ４９」、および「小当たりＣ４９」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ４９に当選する一方で、「小当たりＢ４９」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４９に当選するように構成されている。

【１７１６】

大当たりＣ４９は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別であり、大当たりＤ４９は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が４ラウンドである。よって、大当たりＣ４９の方が大当たりＢ４９よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たりＡ４９および小当たりＣ４９の方が、小当たりＢ４９よりも有利度合いが高くなる。一方で、時短状態（ＭＡＸボーナスモード）においては、いずれの小当たりに当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定されるため、一見すると有利度合いは共通であるかのようにも思われる。しかしながら、小当たりＣ４９に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値が減算されて時短状態が終了される（他の小当たり種別では、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される）。つまり、時短状態Ｃにおいて小当たりＣ４９に当選し、Ｖ入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通

常状態において当選した（実行が設定された）大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされる。これにより、ＭＡＸボーナスモードにおいて小当たりＣ４９に当選することにより、ＭＡＸラウンド（疑似１６ラウンド）を超えてＭＡＸボーナスモードが継続するので、ＭＡＸボーナスモードにおいて小当たりに当選する毎に、小当たりＣ４９であることに期待させることができる。よって、ＭＡＸボーナスモードにおける興趣をより向上させることができる。

【１７１７】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ４９」、「小当たりＢ４９」、および「小当たりＣ４９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ４９個、４６個、および５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ４９」、「小当たりＢ４９」、および「小当たりＣ４９」が決定される割合は、それぞれ４９％（４９／１００）、４６％（４６／１００）、および５％（５／１００）である。次に、図４７２（ｃ）を参照して、本第１１制御例における外れ種別選択テーブル２０２Ｈａの詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル２０２Ｈａは、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図４７２（ｃ）は、この外れ種別選択テーブル２０２Ｈａの規定内容を示した図である。図４７２（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定されている。この「外れＡ」は、変動停止時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算される外れ種別である。また、図４７２（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の値が「０～８９」の範囲に、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定され、「９０～９９」の範囲に、外れ種別として「外れＢ」が対応付けて規定されている。この「外れＢ」は、変動開始時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算される外れ種別であるため、時短回数が１回に設定される（特図２カウンタ２０３ｔが１に設定される）時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて、１回目の特別図柄の抽選結果が外れＢになった場合は、変動開始と同時に時短状態が終了され、第２特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて１回目の第２特別図柄の抽選が外れＢであるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。

【１７１８】

次に、図４７３を参照して、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図４７３は、本第１１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図４７３に示した通り、本第１１制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第９制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図３８９参照）に対して、残突破回数カウンタ２２３Ｈａと、突破演出フラグ２２３Ｈｂと、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃと、が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第９制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。残突破回数カウンタ２２３Ｈａは、ＭＡＸボーナスモードの途中で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたことにより、ＭＡＸボーナスモードにおける基本的な大当たり回数である４回を超えて当選する大当たりの回数をカウントするためのカウンタである。この残突破回数カウンタ２２３Ｈａは、初期値が０に設定されており、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（即ち、ＭＡＸボーナスモードにおいて小当たりＣ４９に当選した）場合に、４回を超えて当選する大当たりの回数に対応するカウンタ値が設定される（図４８１のＳ３６３７Ｇ参照）。また、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続している間に再度、小当たりＣ４９に当選した場合には、Ｖ入賞を条件として、そこから更に４回大当たりに当選するまでＭＡＸボーナスモードが継続するため、値が４に上書きされる（図４８１のＳ３６３８Ｇ参照）。大当たりのエンディング演出を設定する際は、この

残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値に応じて、継続ジャッジ演出で継続を報知するか終了を報知するかが決定される。

【１７１９】

突破演出フラグ２２３Ｈｂは、ＭＡＸボーナスモードにおいて基本的な（即ち、時短リミット回数分の）大当たり回数である４回を超えてＭＡＸボーナスモードが継続している状況であるか否かを示すフラグである。この突破演出ラグ２２３Ｈｂがオンであれば、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続していることを示し、オフであれば、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続している状況ではないことを意味する。この突破演出フラグ２２３Ｈｂは、ＭＡＸラウンド突破演出（図４６７（ｂ）参照）の実行を設定した場合にオンに設定される（図４８２のＳ５９０９Ｇ参照）。初回入賞済フラグ２２３Ｈｃは、時短状態Ａや時短状態Ｂ（即ち、第２特別図柄の抽選が１回実行されることで終了される時短状態）に移行した後において、第２入球口６４０に対する初回の始動入賞を既に検出済であるか否かを示すフラグである。この初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであれば、既に初回の第２特別図柄の始動入賞を検出済であることを意味し、オフであれば、初回の第２特別図柄の始動入賞を未検出であることを意味する。この初回入賞済フラグ２２３Ｈｃは、初期値がオフに設定されており、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて初回の第２特別図柄の始動入賞を検出した場合にオンに設定される（図４７９のＳ５８３５Ｇ参照）。

【１７２０】

＜第１１制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４７４から図４７７を参照して、本第１１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４７４を参照して、本第１１制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｇ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｇ）は、上述した第９制御例における特別図柄判定処理（図３９０参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図３９０参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第１１制御例における特別図柄判定処理（図４７４参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５およびＳ３２１Ａ～Ｓ３２３Ａの各処理では、それぞれ第９制御例における特別図柄判定処理（図３９０参照）のＳ３０１～Ｓ３０５およびＳ３２１Ａ～Ｓ３２３Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１制御例における特別図柄判定処理（図４７４参照）では、Ｓ３２１Ａの処理において、抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３２１Ａ：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果が完全外れとなったことを意味するため、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための外れ時処理の処理を実行し（Ｓ３０１Ｇ）、本処理を終了する。次いで、図４７５を参照して、本第１１制御例における特別図柄判定処理（図４７４）の一処理である外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）について説明する。この外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）は、上述した通り、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。図４７５は、この外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【１７２１】

この外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）では、まず、特別図柄の抽選結果を完全外れに設定し（Ｓ３３１Ｇ）、次いで、取得した外れ種別カウンタＣ７の値に基づいて、外れ種別選択テーブル２０２Ｈａ（図４７２（ｃ）参照）から対応する外れ種別を特定して、その特定した外れ種別を第１図柄表示装置に表示する外れ図柄としてセットする（Ｓ３３２Ｇ）。次いで、外れ種別が外れＢであるか否かを判別し（Ｓ３３３Ｇ）、外れ種別が外れＢであると判別した場合には（Ｓ３３３Ｇ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ３３４Ｇ）。時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３３４Ｇ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値、および特図２カウンタ２０３ｔの値をそれぞれ１減算し（Ｓ３３５Ｇ）、変動開始タイミングで時短回数の減算を行ったことを示すための減算済フラグをオンに設定する（Ｓ３３６Ｇ）。Ｓ３３６Ｇの処理が終了すると、次いで、更新後の各カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ３３７Ｇ）、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値の

いずれかが０であるか否かを判別する（Ｓ３３８Ｇ）。Ｓ３３８Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値、または特図２カウンタ２０３ｔの値のどちらかが０であると判別した場合には（Ｓ３３８Ｇ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ３３９Ｇ）、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ、小当たりカウンタ２０３ｓおよび規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値をすべて０に設定し（Ｓ３４０Ｇ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３４１Ｇ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３３３Ｇの処理において、外れ種別が外れＢではないと判別した場合（Ｓ３３３Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ３３４Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合（Ｓ３３４Ｇ：Ｎｏ）、およびＳ３３８Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値も特図２カウンタ２０３ｔの値も０ではないと判別した場合には（Ｓ３３８Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１７２２】

この外れ時処理（図４７５参照）を実行することにより、外れ種別に応じて時短回数の更新タイミングを異ならせることができる。即ち、外れ種別が外れＡである場合は、変動終了時に時短回数を更新する一方で、外れＢである場合には、変動開始時に時短回数を更新することができる。よって、特に、時短状態の最終変動が完全外れとなった場合に、当該最終変動中に貯めることができる第２特別図柄の保留球数を大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができる。次に、図４７６を参照して、本第１１制御例における時短更新処理（Ｓ２０２Ｇ）の詳細について説明する。この時短更新処理（Ｓ２０２Ｇ）は、上述した第９制御例における時短更新処理（図３９２参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図３９２参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第１１制御例における時短更新処理（図４７６参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０５、Ｓ６０７、Ｓ６３１ＡおよびＳ６３３Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理では、それぞれ上述した第９制御例における時短更新処理（図３９２参照）のＳ６０１～Ｓ６０５、Ｓ６０７、Ｓ６３１ＡおよびＳ６３３Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１制御例における時短更新処理（図４７６参照）では、Ｓ６０１の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（即ち、１以上の値）であると判別した場合に（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、次いで、減算済フラグがオンであるか否かを判別して（Ｓ６０１Ｇ）、減算済フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ６０１Ｇ：Ｙｅｓ）、変動開始時に既に時短回数が減算されており、今回（変動停止時に）時短回数を減算する必要がないことを意味するため、減算済フラグをオフに設定した上で（Ｓ６０２Ｇ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ６０１Ｇの処理において、減算済フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ６０１Ｇ：Ｎｏ）、変動開始時において時短回数が減算されていないことを意味するため、時短回数を減算するために、処理をＳ６０２へと移行する。

【１７２３】

また、本第１１制御例における時短更新処理（図４７６参照）では、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合に（Ｓ６０４：Ｎｏ）、第９制御例における小当たり時短更新処理（図３９３参照）に代えて小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６０３Ｇ）、処理をＳ６３３Ａへと移行する。なお、小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）の詳細については、図４７７を参照して後述する。次いで、図４７７を参照して、本第１１制御例における時短更新処理（図４７６）の一処理である小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）について説明する。この小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）は、上述した第９制御例における小当たり時短更新処理（図３９３参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図３９３参照）と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図４７７は、この小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第１１制御例における小当たり時短更新処理（図４７７参照）のうち、Ｓ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０

６、およびＳ７１１Ａ～Ｓ７１３Ａの各処理では、それぞれ上述した第９制御例における小当たり時短更新処理（図３９３参照）のＳ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０６、およびＳ７１１Ａ～Ｓ７１３Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１制御例における小当たり時短更新処理（図４７７参照）では、Ｓ７１１Ａの処理において、ＭＡＸボーナスモードであると判別した場合に（Ｓ７１１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の小当たりが小当たりＣ４９であるかを判別し（Ｓ７０１Ｇ）、小当たりＣ４９であると判別した場合には（Ｓ７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、処理をＳ７０２へと移行する。一方、小当たりＣ４９ではないと判別した場合には（Ｓ７０１Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ７１２Ａへと移行する。

【１７２４】

これにより、ＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）において小当たりＣ４９に当選した場合は、小当たり変動の停止時に時短回数を更新することができる。即ち、時短状態を終了させることができるので、小当たり遊技が開始されてＶ入賞が発生し、大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態を、通常状態として取り扱うことができる。これにより、時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）をリセットすることができ、今回のＶ入賞に基づく大当たりを含む４回分の大当たりが終了するまでＭＡＸボーナスモードを継続させることができる。一方で、小当たりＣ４９以外の小当たりとなった場合は、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行が設定された後で時短状態を終了させることができるので、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を減算させることができる。

【１７２５】

＜第１１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図４７８から図４８３を参照して、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４７８を参照して、本第１１制御例（第９制御例）におけるコマンド判定処理（図４００）の一処理である入賞情報コマンド処理（Ｓ３２０１Ｇ）の詳細について説明する。図４７８は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２０１Ｇ）を示すフローチャートである。この第１１制御例における入賞情報コマンド処理（図４７８参照）のうち、Ｓ５８０１Ａ、Ｓ５８０２ＡおよびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理では、それぞれ上述した第９制御例における入賞情報コマンド処理（図４０１参照）のＳ５８０１Ａ、Ｓ５８０２ＡおよびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１制御例における入賞情報コマンド処理（図４７８参照）では、Ｓ５８０２Ａの処理において、時短モード又はチャンスモードであると判別した場合には（Ｓ５８０２Ａ：Ｙｅｓ）、始動入賞に基づいて取得された入賞情報を参照して攻撃アイコンを選択するための攻撃アイコン選択処理を実行し（Ｓ５８０１Ｇ）、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理（Ｓ５８０１Ｇ）の詳細について、図４７９を参照して説明する。

【１７２６】

図４７９は、上述した攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。この攻撃アイコン選択処理（Ｓ５８０１Ｇ）では、まず、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図３８８（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ５８３１Ｇ）、読み出した攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａから、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第１演出カウンタ２２３ｆ１のカウンタ値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する（Ｓ５８３２Ｇ）。そして、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであるかを判別し（Ｓ５８３３Ｇ）、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５８３３Ｇ：Ｙｅｓ）、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し（Ｓ５８３４Ｇ）、処理をＳ５８３８Ｇへと移行する。一方、Ｓ５８３３Ｇの処理において、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８３３Ｇ：Ｎｏ）、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃをオンに設定し（Ｓ５８３５Ｇ）、外れＢに対応する入賞情報であるかを判別し（Ｓ５８３６Ｇ）、外れＢに対応する入賞情報であると判別した場合には（Ｓ５８３６Ｇ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５８３４Ｇへと移行する。これに対し、外れＢに対応する入賞情報ではないと判別した場合には（Ｓ５８３６Ｇ：Ｙｅｓ）、決定した

アイコン種別を報知した後で回数上乗せ演出（図４７０参照）が発生する報知演出を設定し（Ｓ５８３７Ｇ）、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（Ｓ５８３８Ｇ）、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理（図４７９参照）を実行することにより、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて外れＢ以外の抽選結果に対応する第２特別図柄の変動表示が実行された場合に、回数上乗せ演出により第２特別図柄の保留球を追加で獲得する機会が与えられることを遊技者に対して報知することができる。

【１７２７】

次に、図４８０を参照して、本第１１制御例における大当たり関連処理（Ｓ３４０１Ｇ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ３４０１Ｇ）は、上述した第９制御例における大当たり関連処理（図４０２参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図４０２参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図４８０は、この大当たり関連処理（Ｓ３４０１Ｇ）を示すフローチャートである。この第１１制御例における大当たり関連処理（図４８０参照）のうち、Ｓ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理では、それぞれ上述した第９制御例における大当たり関連処理（図４０２参照）のＳ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１制御例における大当たり関連処理（図４８０参照）では、Ｓ３６０３の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たりのオープニング期間中に実行するオープニング演出の演出態様を決定するためのオープニングコマンド処理を実行し（Ｓ３６０１Ｇ）、処理をＳ３６１４へと移行する。なお、オープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）の詳細については、図４８１を参照して後述する。また、本第１１制御例における大当たり関連処理（図４８０参照）では、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、第９制御例におけるエンディングコマンド処理（図４０３参照）に代えてエンディングコマンド処理を実行し（Ｓ３６０２Ｇ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）の詳細については、図４８２を参照して後述する。

【１７２８】

次に、図４８１を参照して、上述したオープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）の詳細について説明する。図４８１は、このオープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）では、まず、大当たり種別と残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値と残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値とに応じたオープニング演出を決定する（Ｓ３６３１Ｇ）。即ち、Ｓ３６３１Ｇの処理では、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値と残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値とが共に０であれば、大当たり種別が大当たりＣ４９である場合にＭＡＸボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たりＣ４９以外の大当たり種別であれば、４ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値と残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値とのどちらかが１以上である場合は、ＭＡＸボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで１の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態Ｃから引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。Ｓ３６３１Ｇの処理が終了すると、次いで、Ｓ３６３１Ｇの処理で決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３６３２Ｇ）、ＭＡＸボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する（Ｓ３６３３Ｇ）。Ｓ３６３３Ｇの処理において、ＭＡＸボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には（Ｓ３６３３Ｇ：Ｙｅｓ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂに４を設定し（Ｓ３６３４Ｇ）、そのまま本処理を終了する。

【１７２９】

一方、Ｓ３６３３Ｇの処理において、ＭＡＸボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３６３３Ｇ：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たりが小当たりＣ４９を

契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされている）か否かを判別し（Ｓ３６３５Ｇ）、今回の大当たりが小当たりＣ４９を契機とする大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３６３５Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回の大当たりが小当たりＣ４９を契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされている）と判別した場合には（Ｓ３６３５Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ３６３６Ｇ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３６３６Ｇ：Ｙｅｓ）、４から残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値を減算した値（つまり、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたことにより、ＭＡＸボーナスモードの基本的な大当たり当選回数である４回を超えて当選する大当たりの回数）を残突破回数カウンタ２２３Ｈａに設定し（Ｓ３６３７Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６３６Ｇの処理において、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０であると判別した場合は（Ｓ３６３６Ｇ：Ｎｏ）、既にＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続している状況で、更に時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（更に４回大当たり遊技が実行されるまでＭＡＸボーナスモードが継続する）ことを意味するため、残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値に４を上書きして（Ｓ３６３８Ｇ）、本処理を終了する。

【１７３０】

次に、図４８２を参照して、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）の詳細について説明する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）は、上述した第９制御例におけるエンディングコマンド処理（図４０３参照）に代えて実行される処理であり、エンディングコマンド処理（図４０３参照）と同様に、エンディング演出を設定するための処理である。図４８２は、このエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）を示すフローチャートである。この第１１制御例におけるエンディングコマンド処理（図４８２参照）のうち、Ｓ５９０１Ａ～５９０５Ａの各処理では、それぞれ上述した第９制御例におけるエンディングコマンド処理（図４０３参照）のＳ５９０１Ａ～５９０５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１制御例におけるエンディングコマンド処理（図４８２参照）では、Ｓ５９０１Ａの処理において、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合に（Ｓ５９０１Ａ：Ｎｏ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５９０１Ｇ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０１Ｇ：Ｎｏ）、今回の大当たりがＭＡＸボーナスモードにおける大当たりではないことを意味するため、処理をＳ５９０２Ａへと移行する。

【１７３１】

一方、Ｓ５９０１Ｇの処理において、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５９０１Ｇ：Ｙｅｓ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値を１減算し（Ｓ５９０２Ｇ）、減算後のカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ５９０３Ｇ）。Ｓ５９０３Ｇの処理において、減算後の残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５９０３Ｇ：Ｎｏ）、今回の大当たりでは時短リミット回数に到達しておらず、少なくとも次の大当たりまでＭＡＸボーナスモードが継続することを意味するため、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出（図４６８（ｂ）参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９０４Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０３Ｇの処理において、減算後の残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の大当たりで時短リミット回数に到達したことによりＭＡＸボーナスモードの終了タイミングとなったことを意味するため、ＭＡＸボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０５Ｇ）、本処理を終了する。なお、ＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）の詳細については、

図４８３を参照して後述する。
【１７３２】
　また、本第１１制御例におけるエンディングコマンド処理（図４８２参照）では、Ｓ５９０４Ａの処理において、減算後の残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値が０であると判別した場合に（Ｓ５９０４Ａ：Ｙｅｓ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５９０６Ｇ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０６Ｇ：Ｎｏ）、上述したＭＡＸボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０５Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０６Ｇの処理において、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５９０６Ｇ：Ｙｅｓ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値を１減算し（Ｓ５９０７Ｇ）、ＭＡＸラウンド突破演出を伴うエンディング演出（図４６７（ｂ）参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９０８Ｇ）、次いで、突破演出フラグ２２３Ｈｂをオンに設定し（Ｓ５９０９Ｇ）、本処理を終了する。次に、図４８３を参照して、上述したＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）の詳細について説明する。図４８３は、このＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）を示すフローチャートである。図４８３に示した通り、ＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）では、まず、入賞情報格納エリア２２３ａのデータを読み出して（Ｓ５９３１Ｇ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（Ｓ５９３２Ｇ）、次いで、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９３３Ｇ）。Ｓ５９３３Ｇの処理が終了すると、次いで、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して決定し（Ｓ５９３４Ｇ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９３５Ｇ）。
【１７３３】
　Ｓ５９３５Ｇの処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したか否かを判別し（Ｓ５９３６Ｇ）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には（Ｓ５９３６Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ５９３４Ｇへと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに反映されるまで、Ｓ５９３４Ｇ～Ｓ５９３６Ｇの各処理を繰り返し実行する。一方、Ｓ５９３６Ｇの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には（Ｓ５９３６Ｇ：Ｙｅｓ）、突破演出フラグ２２３Ｈｂがオンであるかを判別し（Ｓ５９３７Ｇ）、突破演出フラグ２２３Ｈｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５９３７Ｇ：Ｎｏ）、ＭＡＸボーナスの終了が報知された後でアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様のエンディング演出に決定し（Ｓ５９３８Ｇ）、処理をＳ５９４１Ｇへと移行する。一方、Ｓ５９３７Ｇの処理において、突破演出フラグ２２３Ｈｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３７Ｇ：Ｙｅｓ）、突破演出フラグ２２３Ｈｂをオフに設定し（Ｓ５９３９Ｇ）、継続ジャッジ演出で終了が報知された後でアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様エンディング演出に決定し（Ｓ５９４０Ｇ）、次いで、決定した演出態様のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９４１Ｇ）、本処理を終了する。このＭＡＸボーナス終了処理（図４８３参照）を実行することにより、ＭＡＸボーナスモードの間に保留され、通常状態Ｂにおいて消化される４個分の第２特別図柄の保留球の期待度を、ＭＡＸボーナスモードのエンディング演出によって予め報知することができる。
【１７３４】
　以上説明した通り、第１１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い第１遊技状態（時短状態Ａ）と、比較的有利度合いが高い第２遊

技状態（時短状態Ｃ）と、これらの間の有利度合いの第３遊技状態（時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第２遊技状態（時短状態Ｃ）に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（ＭＡＸボーナスモード）を形成する構成とした。加えて、本第１１制御例では、特定のカウンタ（時短リミットカウンタ２０３ｋｂ）のカウンタ値に対して所定の初期値（３）を設定する初期値設定制御を実行可能な第１制御手段と、特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則（時短状態中に大当たり遊技の実行が設定される毎に１減算する更新規則）に従って更新する更新制御を実行可能な第２制御手段と、を有して構成され、第１遊技状態（時短状態Ａ）において第２遊技状態（時短状態Ｃ）が設定され得る特定特典遊技（大当たりＣ４９）の実行条件が成立した（小当たりＡ４９，Ｃ４９のいずれかに当選した）場合に、初期値設定制御が実行され得る一方で、第２遊技状態（時短状態Ｃ）において特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、初期値設定制御が実行される第１の状況（大当たりＣ４９の実行契機が小当たりＣ４９である場合）と、更新制御が実行される第２の状況（大当たりＣ４９の実行契機が小当たりＡ４９である場合）と、のどちらかが成立し得る構成としている。これにより、時短状態Ｃにおいて予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得る構成とすることができる。より具体的には、時短状態Ｃにおいて、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後（特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりとなって小当たり遊技中にＶ入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後）で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を１減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選した場合は、Ｖ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を初期値である３にリセットする構成としている。これにより、時短状態Ｃと、第２特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Ｃと大当たりとがどこまで続くか分からないわくわく感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【１７３５】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、所定の設定条件の成立（大当たり終了後に時短状態Ｃへと移行する種別の大当たりに最初に当選したこと）に基づいて、特定期間（大当たり遊技が４回終了するまで）に渡って遊技者に有利な特定制御（大当たり遊技と時短状態Ｃとが繰り返される制御）が設定される特定状態（ＭＡＸボーナスモード）を設定する特定状態設定手段を有すると共に、特定状態（ＭＡＸボーナスモード）に移行してから特定期間が終了する（時短リミット回数目の大当たりが終了する）までの間の遊技（４回の４ラウンド大当たり、および各大当たり間の３回の時短状態Ｃの継続期間であるＭＡＸボーナスモード）における演出として、あたかも１の１６ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出（疑似ＭＡＸ大当たり演出）を実行する構成としている。これにより、実際には４ラウンドの大当たりに４回当選している

にもかかわらず、１回の大当たり当選で１６ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特定制御（大当たり遊技と時短状態Ｃとが繰り返される制御）が特定期間（４回の大当たり遊技）を超えて継続することが決定された（小当たりＣ４９に当選して時短リミットカウンタ２０３ｋｂが初期値にリセットされることが決定された）場合に、決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミング（４回目の大当たり遊技の終了タイミング）で、特定制御が特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出（ＭＡＸラウンド突破演出）を実行する特定演出実行手段と、を有して構成されている。つまり、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に４回分の大当たりが上乗せされた）場合に、所定契機で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）のリセット（大当たりの上乗せが発生していたこと）を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、４回目の大当たりの終了タイミング（即ち、疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似１６ラウンド遊技の終了後のエンディング期間）において、大当たりが更に継続すること（疑似的なＭＡＸラウンドである１６ラウンドを突破すること）を示すＭＡＸ突破演出を実行する構成としている。そして、一旦ＭＡＸ突破演出が実行された後は、大当たり毎に（即ち、疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似４ラウンド遊技毎に）、ＭＡＸボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたタイミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング（疑似１６ラウンド遊技の終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされていたこと（ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンドを超えて継続すること）のみを報知する構成としている。また、１の契機（疑似１６ラウンド遊技の終了タイミング）でＭＡＸボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのでなく、疑似４ラウンド遊技単位（即ち、１の大当たり遊技単位）で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似４ラウンド遊技単位毎（即ち、１の大当たり遊技単位）に、次の疑似ラウンドに継続するか（即ち、時短リミット回数が残っているか）否かに注目して遊技を行わせることができるので、ＭＡＸラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出でＭＡＸボーナスモードの終了（時短リミット回数への到達）が報知されるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７３６】

更に、本第１１制御例では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、時短回数を共通にしているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用している。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、を設ける構成としている。そして、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、第１～第３終了条件を共通とし、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第２特別図柄の抽選を２回実行可能な時短状態Ａと、実質的に第２特別図柄の抽選を４回実行可能な時短状態Ｂと、を形成している。加えて、第１１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変

させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第１１制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、上述した第９制御例において完全外れになった場合と同様に、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れＢを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第１１制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【１７３７】

なお、本第１１制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れＡと、変動開始時に減算される外れＢと、を設ける構成として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の時短状態として、時短回数が変動停止時に減算される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、変動開始時に減算される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第２特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。本第１１制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れＡと、変動開始時に減算される外れＢと、を設ける構成として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに代えて、時短最終変動において所定割合（例えば、１０％の割合）で極端に短い変動時間（例えば、０．１秒間）が選択される構成としてもよい。即ち、最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが実質的に不可能となる変動時間が設定される場合と、容易に第２特別図柄の保留球を貯めることができる変動時間が設定される場合と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合、外れ種別を選択する制御処理を行う必要がないため、上述した第１１制御例に比較して、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、時短状態の最終変動の変動時間を抽選により決定するのに代えて、大当たり種別によって時短最終変動の変動時間が予め定められるように構成してもよい。つまり、大当たり終了後の時短状態として、最終変動の変動時間が比較的長い変動時間（

例えば、２０秒）に設定される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、最終変動の変動時間が極端に短い変動時間（例えば、０．１秒）に設定される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第２特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。

【１７３８】

本第１１制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れＡと、変動開始時に減算される外れＢと、を設ける構成として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、時短回数を減算するタイミングはこれに限られるものではない。例えば、変動開始後、所定期間（例えば、普通図柄の当たり遊技が１回以上、２回未満実行可能な長さの期間）経過時に時短回数を減算する構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄の保留球の貯め易さを更に細分化して設定することができるので、設計の自由度を高めることができる。

【１７３９】

本第１１制御例では、ＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）において第２特別図柄の抽選で小当たりになった（大当たり遊技の実行条件が成立した）場合に、小当たり種別に応じて、小当たり開始時に時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ２０３ｋｂを初期値にリセットする制御（図３９９のＳ２４０８Ａ参照）と、小当たりにおいてＶ入賞を検出して大当たりの実行を設定した後で時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値を１減算して更新する制御（図３９９のＳ２４０９Ａ参照）と、のどちらかを実行する構成としていたが、大当たり遊技の実行条件が成立した場合に初期値にリセットする制御と更新する制御とのどちらも行われ得る対象は、時短リミットカウンタ２０３ｋｂに限られるものではなく、遊技の制御に用いる他のカウンタに適用してもよい。例えば、時短状態Ｃにおいては、時短回数（特図２カウンタ２０３ｔの値）を１５に設定し、大当たり当選時に特図２カウンタ２０３ｔの値を基本的に引き継ぐ（大当たり前のカウンタ値から引き継いで更新される）ように構成し、大当たり当選時の一部（例えば、特定の種別の小当たりに当選した場合）でのみ、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値に時短状態Ｃ用の初期値である１００を再設定する構成としてもよい。このように構成した場合、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選しても、時短回数（特図２カウンタ２０３ｔの値が）が基本的に増加されず、少ない（５回以内）の抽選回数で大当たりに当選し続けなければ時短リミット回数に到達する前にＭＡＸボーナスモードが終了されてしまう遊技性を実現することができる。よって、時短状態Ｃに移行した場合に、少ない抽選回数で当選することを目指させることができ、遊技に緊張感を持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７４０】

本第１１制御例では、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続することが決定された場合に、当該継続が決定されたタイミングによらず、４回目の大当たりのエンディング期間中に、ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンド（大当たり４回）を超えて継続することを報知する構成としていたが、ＭＡＸボーナスモードの継続を報知するタイミングはこれに限られるものではない。ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続した場合の一部又は全部で、決定されたタイミング（小当たりＣ４９に対応する変動表示演出中、小当たりＣ４９の小当たり遊技中、若しくは小当たりＣ４９でＶ入賞が発生した場合に実行される大当たり遊技中）でＭＡＸボーナスモードが４回を超えて継続することを報知する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してＭＡＸボーナスモードで常に、継続が示唆されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、一旦通常状態Ｂに移行したと見せかけて、所定タイミング（例えば、４回目の大当たり終了後のいずれかの保留球に基づく変動表示演出中や、４回以内に大当たりに当選した場合の大当たり変動中、時短状態Ｃに移行した後の固定秒（例えば、５秒間）数経過時等）で、実はＭＡＸボーナスモードが継続していたということを遊技者が認識可能な演出（復活演出）を実行

し、疑似ＭＡＸ大当たり演出の続きに復活させる構成としてもよい。このように構成することで、通常状態Ｂに移行したと思っている遊技者に対して、大きな喜びと驚きとを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７４１】

＜第１２制御例＞

次に、図４８６から図５３８を参照して、第１２制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部と、表示制御装置１１４にて実行される制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件（５００回到達）を満たした場合に、遊技者に有利となる特典（第２時短状態）を付与可能に構成し、更に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合の一部において、時短図柄に当選し第２時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、通常状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（第２時短状態）を、２種類の契機で設定可能に構成していた。これに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選で時短図柄に当選しないように構成している点と、通常状態（特別図柄の低確率状態）中に実行された特別図柄抽選の回数が９００回に到達したことに基づいて天井特典（第２時短状態）が設定されるように構成している点で上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と相違している。

【１７４２】

また、本第１２制御例では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポあり状態）を設定可能に構成しており、第２時短状態が設定された場合には、特別図柄、及び普通図柄の確率状態は通常状態と同一であるが、通常状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ易くなるように、普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動（普図変動）の変動時間を短縮し、且つ、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放される期間（第２入球口６４０へと遊技球が比較的入球し易くなる期間）が長くなるように構成している。そして、第１時短状態、及び確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の終了後に設定され、第２時短状態は、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選することなく連続して特別図柄抽選が９００回実行された場合に設定されるように構成しており、一度確変状態が設定されると、次の大当たりに当選するまで（実際は、１００００回の特別図柄抽選が実行されるまで）確変状態が継続し、第１時短状態、及び第２時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が１００回実行されるまで（終了条件が成立するまで）各時短状態が継続するように構成している。そして、第１時短状態、及び第２時短状態の終了条件が成立した場合には、通常状態が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選にて高確率で大当たりに当選し、且つ、特別図柄抽選を実行させ易い確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、第１時短状態と第２時短状態が同様に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。

【１７４３】

ここで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、取得した大当たり種別に応じて、確変状態が設定される確変大当たり（大当たりＡ，Ｂ）と、時短状態が設定される時短大当たり（大当たりＣ）と、の何れかが設定されるように構成しており、大当たり当選した

特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第３図柄）の停止表示態様（図柄揃いしている第３図柄の種別）によって、今回当選した大当たり種別を遊技者に示唆可能に構成している。具体的には、第３図柄の種別として奇数図柄が揃って停止表示した場合には、確変大当たり当選したことを報知し、偶数図柄が揃って停止表示した場合には、時短大当たり、又は確変大当たりの何れかに当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、大当たり図柄（図柄揃いの第３図柄）が停止表示されたタイミング（大当たり遊技が実行されるよりも前のタイミング）にて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、遊技者に対して、大当たり当選したことを示す表示態様で第３図柄が停止表示されることだけでは無く、停止表示される第３図柄の種別についても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。ここで、通常状態が設定されている場合、即ち、遊技状態として遊技者に最も不利な遊技状態が設定されている場合には、何れの大当たり種別にて大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技中に多くの賞球を獲得することができると共に、大当たり遊技終了後には、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（確変状態、又は、第１時短状態）が設定されることから、第３図柄種別に関わらず、図柄揃いの第３図柄の停止表示態様が停止表示されることを目指した遊技が行われるのに対して、確変状態が設定されている場合、即ち、遊技者に最も有利な遊技状態が、次の大当たり遊技が実行されるまで継続する場合においては、設定される大当たり種別によって大当たり遊技終了後の有利度合いが大きく異なることになる。

【１７４４】

具体的には、確変状態が設定されている状態で時短大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態（確変状態）よりも遊技者に不利な時短状態が設定され、確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態（確変状態）と同一の有利度合いである確変状態が設定される。このように、設定される大当たり種別によって、大当たり当選自体が遊技者に不利な遊技結果となり得る遊技性を有するパチンコ機１０において、次の大当たりに当選するまで継続して遊技者に有利な遊技状態となる場合であっても、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において大当たり当選するか否かを主として示唆する演出態様が設定されてしまうと、遊技者に不利となる大当たり（例えば、確変状態中における時短大当たり）に当選した場合にも、大当たり当選を期待させる演出（３つの第３図柄が揃うことを示唆する演出）が実行されると共に、大当たり当選を示すための停止表示態様で第３図柄が停止表示された後に、遊技者を祝福する表示態様が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、同一の大当たり種別の大当たり（時短大当たり）に当選した場合に実行される変動演出の演出態様を、現在の遊技状況（設定されている遊技状態）に基づいて切り替えて設定可能に構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合であっても、大当たり当選を期待させる演出態様（３つの第３図柄が揃うことを示唆する演出）を設定し、確変状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合には、外れ当選を期待させる演出態様（３つの第３図柄が揃わないことを示唆する演出）を設定するように構成している。

【１７４５】

このように、同一種別の大当たりに当選した場合であっても、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選への期待度を異ならせた演出態様を設定可能に構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、今回当選した大当たりの種別が現在の遊技状況において遊技者に有利であるか否かを把握させ易くすることができると共に、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、遊技者を祝福する演出が実行されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、通常状態において特別図柄抽選が９００回実行された場合に天井特典として第２時短状態を設定可能に構成しており、第２時短状態

中は通常状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。そして、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選（大当たり当選時にラウンド数の多い大当たりに当選し易い抽選）が実行されるように構成している。そして、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残回数が所定回数（１０回）以下となった場合には、リーチ態様となる変動演出（リーチ演出）のうち、時短大当たりの可能性がある偶数図柄によるリーチ演出として外れ当選を期待させる演出態様（３つの第３図柄が揃わないことを示唆する演出）が設定されたリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選しない場合の方が遊技者に有利な遊技結果となることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１７４６】

また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の装飾図柄（第３図柄）を表示可能に構成し、その第３図柄を変動表示（動的表示）させた後に停止表示された第３図柄の表示態様（停止表示態様）で特別図柄抽選の結果を遊技者に報知可能なパチンコ機１０が知られている。このような従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果に応じて所定時間（例えば、６０秒）の変動時間が決定され、その変動時間が経過するまでの間（変動表示期間）、複数の第３図柄を様々な演出態様で変動表示させることで特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示されるよりも前に、遊技者に特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行するものが一般的である。ここで、一般的に実行される変動演出の演出態様としては、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様として、停止表示された３つの第３図柄の組合せによって特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示されるように構成されており、同一種別の第３図柄（同一の数字が付された第３図柄）が並んで停止表示された場合（特定停止表示態様が表示された場合）に、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（当たり当選）であることを示すパチンコ機１０では、変動表示されている３つの第３図柄のうち、１の第３図柄を除く２の第３図柄が特定停止表示態様となり得る態様で停止表示された状態（所謂、リーチ状態）で、残りの１の第３図柄が特定停止表示態様となる位置で停止表示されるか否かを煽る演出態様（リーチ演出）を実行可能に構成されている。特に、近年では、変動演出の演出態様として複数種類の演出態様の中から１の演出態様をランダムに決定可能とすることで、様々な態様の変動演出を実行させることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するパチンコ機１０が主流となっている。

【１７４７】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、連続してリーチ演出が実行される場合において、同一の演出態様が決定される場合があった。また、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、実行され得る全ての演出態様で変動演出が実行されてしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう事態が生じてしまう場合があった。これに対して、本第１２制御例では、連続して実行される変動演出（第１変動演出、第２変動演出）の演出態様が何れも特定条件を満たした場合に、特定演出態様の変動演出を実行可能に構成している。具体的には、リーチ演出が実行される条件を満たした変動演出が連続して実行される場合に、第２変動演出の演出態様として特定演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出態様が設定された変動演出が連続して実行され得る状況が発生した場合であっても異なる演出態様の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、特定条件を満たした場合にのみ特定演出態様を設定可能に構成することにより、実行され得る全ての演出態様で変動演出を実行させ難くすることができるため、全種類の変動演出を実行させようと、遊技者に意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。さらに、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態であっても、特定条件が成立した場合に、特定条件が成立していない場合よりも第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能に構成している。具体的には、通常状態において実行される普通図柄抽選で当たり当選した場合の一部で電動役物６４０ａを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技を実行可能に構成している。また、上述した通り

、通常状態において実行される特別図柄抽選が９００回に到達した場合に電動役物６４０ａを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技が通常状態よりも実行され易くなる第２時短状態を設定可能に構成している。

【１７４８】

つまり、本第１２制御例では、通常状態にて大当たり当選しない場合であっても、２種類の契機の何れかが成立したことにより、第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、通常状態中に主として実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技が長時間継続した場合であっても、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選を実行させる機会を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。ここで、本第１２制御例では、天井特典として第２時短状態が設定される契機として、大当たり当選することなく特別図柄抽選が９００回実行された場合に成立する契機（ハマリ契機）を予め規定しており、ハマリ契機が成立した場合のみ第２時短状態が設定されるように構成している。よって、ハマリ契機が成立したことを報知するための演出（天井特典付与演出）が実行されるタイミングを遊技者に容易に把握されてしまうため、ハマリ契機が成立し難い遊技状況、例えば、通常状態中に実行された特別図柄抽選の回数が少ない遊技状況のパチンコ機１０に対して積極的に遊技を行おうとする遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。

【１７４９】

さらに、天井特典（第２時短状態）はハマリ契機が成立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合（特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング）に実行されることから、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第１２制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物６４０ａが開放されるまでの期間、具体的には、第２時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第２特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出（電チュー高確率モード演出）を実行可能に構成している。

【１７５０】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程（電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ）を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確示唆演出を実行した場合であっても、電チュー高確示唆演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるま

での期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。さらに、本第１２制御例では、天井特典として付与される第２時短状態が終了するタイミング（第２時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動の停止表示タイミング）にて、普図ロング当たり変動が実行されている場合には、第２特別図柄抽選を実行させ易い期間が継続する、即ち、第２時短状態が終了して通常状態が設定された後に、普図ロング当たり遊技が実行されることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態が創出されることを報知可能に構成している。このように、複数の契機によって第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を創出可能な遊技性を有するパチンコ機１０において、各契機の成立タイミングが重複、或いは、短期間内で成立する場合には、各契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を、あたかも一の契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態が継続しているかのように見せる演出（高確率モード継続演出）を実行可能に構成しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基づいて設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態がどの程度継続するのかを予測させ難くすることができる。また、本第１２制御例では、特別図柄抽選の実行権利を記憶可能に構成しており、具体的には、各特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のそれぞれに対して、最大で４個の実行権利（特図保留）を記憶可能に構成している。

【１７５１】

そして、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同様に、記憶している特図保留に含まれる入賞情報（第１入球口６４、第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて取得された各カウンタの値）を、特図保留に基づく特別図柄抽選が実行されるよりも前に特定可能（先読み可能）に構成している。さらに、その先読み結果に基づく演出として先読み演出を実行することで、特別図柄抽選の結果を示唆するための演出が実行される演出期間を、演出結果の対象となる特別図柄変動が実行されている期間よりも長くすることができ演出効果を高めることができるように構成している。また、複数の特別図柄変動を跨いで先読み演出を実行することにより、各特別図柄抽選の結果のみを報知するための変動演出を、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて実行する場合に比べて、演出結果として特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する演出結果が表示される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるように構成している。ここで、上述した先読み演出は、特図保留を所定個数保有している状態でなければ実行条件が成立しないように構成しているため、特図保留を３個以上獲得できていない場合には、先読み演出が実行されず演出が単調となってしまうという問題があった。これに対して、本第１２制御例では、上述した先読み演出の実行条件が成立していない状態、例えば、特図保留を獲得していない状態で実行中の特別図柄変動中に、２個の特図保留を獲得した状態であって、獲得した２個の特図保留のうち、後に獲得した特図保留に対する先読み結果が大当たり当選に対応する先読み結果である場合には、実行中の特別図柄変動の停止表示態様と同一の停止表示態様を、次に実行される特別図柄変動の停止表示態様として表示することで、さらに次に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを遊技者に示唆可能に構成している。

【１７５２】

つまり、先読み演出の実行条件が成立していない状態における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、本第１２制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。さらに、本第１２制御例では、同一の停止表示態様を連続して停止表示される表示制御を実行する場合において、最初に停

止表示される停止表示態様は、新たに獲得した特図保留に対する先読み処理が実行されるよりも前に決定されている停止表示態様となるように構成している。このように構成することで、先読み結果を遊技者に報知する条件が成立した場合において、既に決定されている表示内容（実行中の特別図柄変動の停止表示態様）を書き換える必要が無く、同一の停止表示態様を連続して停止表示させるための処理を簡素化することができる。なお、本第１２制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しているが、これに限ることなく、停止表示態様の少なくとも一部が同一となる停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しても良い。

【１７５３】

また、特図保留の先読み結果が遊技者に不利となる先読み結果（外れ当選に対応する先読み結果）である場合の一部においても同一の停止表示態様が連続して停止表示されるように構成しても良いし、各特別図柄変動の停止表示態様をランダムの決定可能に構成することで、先読み結果に基づくこと無く同一の停止表示態様が連続して表示されるように構成しても良い。この場合であっても、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、後に実行される特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる場合以外でも、同一の停止表示態様が連続して停止表示される状況を創出することができるため、連続して同一の停止表示態様が表示される頻度を高めることができる。さらに、これに限ることなく、各特別図柄変動の停止表示態様を決定する処理において、前回停止表示された停止表示態様と同一の停止表示態様が、他の停止表示態様よりも決定され難くなる制限処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して表示される頻度を抑えることができるため、同一の停止表示態様が連続して表示された場合における大当たり当選への期待度が無用に低下してしまうことを抑制することができる。本第１２制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段（枠ボタン２２）を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者に枠ボタン２２を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出（一発告知演出）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン２２を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を操作させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【１７５４】

ここで、従来より、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで、実行中の特別図柄抽選の結果が大当たりであるか否かを報知可能な報知演出を実行するものがある。このような従来型のパチンコ機１０では、大当たり当選の有無をいち早く察知することができるが、報知演出の演出結果が大当たり当選の有無を示すだけのものであるため、大当たり当選していないことに対応する演出が実行された時点で、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの間、遊技者が遊技に興味を持たなくなるという問題があった。また、大当たり当選を示す演出結果が表示された場合も、その時点で大当たり当選したことを把握できるため、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間にて実行される演出の演出効果を高めることができないという問題があった。これに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、枠ボタン２２が操作されたことを示す第１演出と、大当たり当選の有無を報知するための第２演出と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。具体的には、第２演出によって大当たり当選が報知されなかった場合でも、第１演出の演出結果

が第１演出結果となることで、大当たり当選を報知したり、第２演出によって大当たり当選が報知された後に、第１演出の演出結果が第１演出結果となることで、遊技者に有利な大当たりに当選したことを報知したりするように構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【１７５５】

加えて、一発告知演出における第２演出の演出結果に応じて、第１演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第１演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第１２制御例では、操作演出中に枠ボタン２２を操作したタイミングによって、第１演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン２２を操作するか否かの選択だけで無く、どのタイミングで枠ボタン２２を操作するかを遊技者に決定させる楽しみを提供することができる。

【１７５６】

＜第１２制御例における遊技盤の構成について＞

まず、図４８６を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。図４８６は、パチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。本第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３（図４参照）に対して、大当たり遊技中に開放制御される可変入賞装置６５の構成を異ならせている点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図４８６に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、ほぼ左右対称に構成されており、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に向けて遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、可変表示ユニット８０の右側に形成される右側領域に向けて遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと遊技球を到達させることが可能に構成している。また、左打ち遊技を行った場合も、右打ち遊技を行った場合も、普通図柄抽選を実行させることが可能となるように、左側領域の中流位置、右側領域の中流位置にそれぞれスルーゲート６７が配設されている。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている遊技状態や大当たり遊技の有無に関わらず、遊技者が任意の遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）を選択して遊技を行うことが可能となる。よって、遊技者が誤った遊技方法で遊技を行ってしまうことで、不利な遊技を行ってしまうことを抑制することができる。

【１７５７】

また、可変入賞装置６５は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有する可変入賞装置６５（図４参照）に対して、開口幅が狭く形成されている。上述した第１制御例では、可変入賞装置６５の内部に複数の遊技球流下経路を形成し、実際に遊技球が流下した経路によって特定領域への通過割合を異ならせ、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて特典（特別図柄の高確率状態）を付与可能に構成していたため、可変入賞装置６５自体が幅広に形成されていたのに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技が実行された場合に可変入賞装置６５へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球が付与されるだけであるため、左打ち遊技、及び右打ち遊技によって発射された遊技球が何れも入球可能な程度の開口幅（約５０ミリ）で形成されている。

【１７５８】

＜第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について＞

次に、図４８７から図５０２を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１２制御例では、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様の一部を異ならせている点と、第２時短状態が設定されることを示すための演出と普通図柄抽選の結果を示すための演出とを一部共通化している点と、で相違している。まず、図４８７から図４９１を参照して、変動演出の一部であるリーチ演出中に実行される表示画面について説明をする。図４８７（ａ）は、通常状態中に実行されるリーチ演出におけるリーチ表示画面を模式的に示した図であり、図４８７（ｂ）は、リーチ演出が発展しＳＰリーチとなった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４８７に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示画面は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示画面（図６参照）と同様に、表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図１１４（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。なお、第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される各種表示領域や、各表示要素のうち、上述した第１制御例と同一のものについては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１７５９】

図４８７（ａ）に示した表示画面は、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ２上に、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ３が「４」の数字が付された第３図柄（サメを模した識別情報）が停止表示されているリーチ演出の一例を示した図である。この時点では、中図柄列Ｚ２は高速変動（図では、２つの左向きの矢印で速度を表示）しながら左方向へと変動表示している。その後、図４８７（ｂ）に示した通り、リーチ演出が発展し、ＳＰリーチ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左下側にウサギを模したキャラクタ８０１が登場し、有効ラインＬ２上に中図柄列Ｚ２の「４」が付された第３図柄が停止表示することを期待させる演出態様として、有効ラインＬ２上を「４」が付された第３図柄が通過してしまう変動を停止させようとキャラクタ８０１がアクションを行いながら、セリフ８０１ａとして「止まれ」が表示される演出態様でＳＰリーチ演出が実行される。このＳＰリーチ演出は、特別図柄抽選で大当たり当選している場合の方が、特別図柄抽選が外れである場合よりも実行され易くなるように構成しているため、遊技者は、ＳＰリーチ演出が実行されることにより、今回の特別図柄変動が大当たり当選を示す停止表示態様で停止表示され易いことを把握しながら、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される変動演出を見ることができる。そして、ＳＰリーチ演出中に実行されるキャラクタ８０１のアクションを把握することで、同一の第３図柄が有効ラインＬ２上に停止表示される表示態様（大当たり当選を示す組合せで第３図柄が停止表示される表示態様）が遊技者に有利となることを遊技者に容易に理解させることができる。

【１７６０】

次に、図４８８から図４９０を参照して、確変状態中に実行されるＳＰリーチ演出の演出内容について説明をする。図５７８（ａ）は、確変状態中において、偶数図柄のリーチ演出が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５７８（ｂ）、及び図５７９（ａ）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出がＳＰリーチ演出へと発展した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５７９（ｂ）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出として、第３図柄が仮停止した時点で表示される表示画面の一例を示した図であって、図５８０（ａ）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出が外れを示す表示態様で表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第１２制御例では、確変状態が設定された場合に、特別

図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が、特別図柄抽選が１００００回実行されるまで継続し得るように構成しており、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されることで、遊技者に有利な遊技状態が大当たり遊技を跨いで継続し得るように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かについては遊技者の興味が低く、当選した大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に対して遊技者は強い興味を持つことになる。よって、通常大当たりに当選している可能性がある偶数図柄のリーチ演出が実行された場合、即ち、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された大当たりに当選した可能性があるリーチ演出が実行された場合には、図４８８（ａ）に示した通り、偶数図柄のリーチ演出が実行されたことを示すセリフ８１０ａとして「ファ！！」の文字が表示される。そして、偶数図柄のリーチ演出が、ＳＰリーチ演出へと発展すること無く、外れを示す表示態様（有効ラインＬ２上にリーチ対象となる「４」が付された第３図柄以外の図柄が停止表示されるリーチ外れ表示態様）が停止表示された場合は、そのままリーチ演出が終了する。

【１７６１】

一方、図４８８（ａ）に示した偶数図柄のリーチ演出が発展し、ＳＰリーチ演出が実行されると、キャラクタ８０１が登場し、大当たり当選を示す表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示されないことを期待する外れアクションを実行する。例えば、低速で変動表示中の図柄列Ｚ２にて、リーチ対象となる「４」図柄が、有効ラインＬ２よりも前に到達する有効ラインＬ３を通過していない状態では、図４８８（ｂ）に示した通り、「４」図柄が有効ラインＬ３上で停止表示される（リーチ外れ表示態様が表示される）ことを願って、中図柄列Ｚ２を停止表示させるための外れアクションを実行するキャラクタ８０１と、「止まれ」のセリフ８０１ａが表示される。そして、図４８８（ｂ）に示した演出が実行されたにも関わらず、中図柄列Ｚ２の変動表示が継続し、「４」図柄が有効ラインＬ３を通過し、有効ラインＬ２に向かって低速変動した場合には、図４８９（ａ）に示した通り、「４」図柄が有効ラインＬ２を通過するまで変動表示が継続することを願って、中図柄列Ｚ２の変動表示を継続させるための外れアクションを実行するキャラクタ８０１と「止まるな」のセリフ８０１ａが表示される。図４８８（ｂ）、及び図４８９（ａ）に示した通り、ＳＰリーチ演出中に実行される外れアクション表示の表示態様を、偶数図柄のリーチ状態となっている有効ラインＬ２と、中図柄列Ｚ２の変動状況（リーチ対象である「４」図柄の変動位置）と、に応じて異ならせることにより、遊技者に対して、今回のリーチ演出（偶数図柄のリーチ演出）が大当たり当選を示す演出結果（図柄揃い）となるよりも、外れを示す演出結果（リーチ外れ）となった場合の方が、有利な遊技となることを分かり易く把握することができる。

【１７６２】

つまり、図４８８（ｂ）に示した外れアクション（止まれアクション）を、図４８９（ａ）に示した変動状況においても継続して実行した場合には、有効ラインＬ２上に「４」図柄が停止表示されることを願っているアクションが実行されていると遊技者に誤認させてしまうが、本第１２制御例のように、次に中図柄列Ｚ２が停止表示し得る位置が、リーチ状態となる有効ラインＬ２となった場合に、外れアクションの表示態様を切り替えて（止まるなアクション）を実行することで、遊技者が誤解してしまうことを抑制することができる。さらに、図４８８（ｂ）、及び図４８９（ａ）に示した通り、外れアクションの内容が切り替わった場合に、キャラクタ８０１の表示位置も切り替えるように構成している。このように構成することで、外れアクションが示す内容（止まれ、止まるな）が切り替わったことを遊技者に識別させ易くすることができる。そして、ＳＰリーチ演出の演出結果として、リーチ外れ表示態様が表示された場合には、偶数図柄のリーチ演出の演出結果が外れを示す演出結果となったことを祝福する表示態様（図４８９参照）が表示され、変動演出を終了する。一方、ＳＰリーチ演出にて、有効ラインＬ２上に「４」図柄が仮停止した場合には、図４８９（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１が有効ラインＬ２上に

停止（仮停止）している３つの「４」図柄に攻撃をする再始動アクションと、セリフ８０１ａとして「ズレろ」が表示される。なお、図４８９（ｂ）に示した状態は、特別図柄変動中であり、小表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄変動が変動中であることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。つまり、図４８９（ｂ）は、第２特別図柄が抽選結果を示す表示態様で停止表示されるタイミングよりも前に、第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される第３図柄を、一時的に仮停止表示させる仮停止演出が実行されている状態を示している。よって、遊技者の誤認を防ぐために、中図柄列Ｚ２の「４」図柄が、完全に停止表示されず、若干揺動している状態（図では、図柄アイコンの両端に揺動態様を付して表示）で表示されている。

【１７６３】

図４８９（ｂ）に示した演出が実行された後、今回の第２特別図柄抽選が通常大当たりである場合には、再始動アクションを実行したにも関わらず、第３図柄がズレること無く、有効ラインＬ２上に「４」図柄が揃って停止表示される演出結果が表示され、今回の特別図柄抽選が大当たり当選であることが遊技者に報知される。なお、本第１２制御例では、確変大当たりに当選した場合の一部において、変動演出の演出結果として偶数図柄が３つ揃って表示される演出結果が設定され、その後に実行される大当たり遊技演出中に今回の大当たりが確変大当たりであったことを遊技者に報知する昇格演出を実行可能に構成している。よって、偶数図柄で大当たりした場合であっても、確変大当たりの可能性を残したまま大当たり遊技を行わせることができる。一方、図４８９（ｂ）に示した再始動アクションの結果、第３図柄の停止表示位置がズレた場合には、図４９０に示した通り、リーチ外れ表示態様で第３図柄が停止表示し、今回の特別図柄抽選の結果が外れであることを遊技者に報知する。図４９０に示した図では、再始動アクションによって、図柄列Ｚ３に停止表示されていた「４」図柄が、変動方向に向かって再始動し、「４」図柄が有効ラインＬ１上まで変動した状態で停止表示した場合の表示画面を示している。このように、リーチ状態中に変動表示されていた図柄列Ｚ２以外の図柄列（図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３）の第３図柄を再始動させるように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、再始動アクションによって再始動させる第３図柄の変動表示方向が、通常の第３図柄の変動表示方向と同一となるように構成しているため、第３図柄を再始動させる際に用いる表示データとして、通常の変動表示を実行する際に用いる表示データを流用することができ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する各種画像に対応する表示データ量を軽減することができる。

【１７６４】

なお、これに限ること無く、通常の変動表示方向とは異なる方向に向かって第３図柄を変動表示させるように構成しても良いし、停止表示されている第３図柄を変動表示させるのでは無く、停止表示されている第３図柄に付されている数字（「４」）を、異なる数字（例えば、「６」）へと切り替えるように構成しても良いし、第３図柄自体を異なる第３図柄へと切り替えても良い。このように、通常の変動表示とは異なる態様で第３図柄を再始動させることによって、遊技者に対して、再始動専用の演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。また、本第１２制御例では、１の図柄列のみを再始動させる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、２以上の図柄列を再始動させる演出を実行可能に構成しても良く、この場合、複数の図柄列を再始動させることで、確変大当たり当選を示す奇数図柄が有効ライン上に大当たり当選を示す表示態様で停止表示されるように構成しても良い。つまり、偶数図柄のリーチ演出にて偶数図柄による大当たり表示態様を一旦表示した後に、第３図柄を奇数図柄の大当たり表示態様が停止表示されるように再始動させても良い。このように構成することで、確変状態中において遊技者に不利となる遊技結果（通常大当たり）に対応する演出が実行されてしまい、遊技意欲が低下している遊技者に対して、遊技者に有利となる遊技結果（確変大当たり）に対応する演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲を高め易くすることができる。

【１７６５】

次に、通常状態において、天井特典（第２時短状態）が付与される直前におけるリーチ

演出の演出内容について説明をする。図４９１は、天井間近のＳＰリーチ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１２制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な大当たり遊技を実行し易くなるように構成している。そして、特別図柄の低確率状態中に外れとなる特別図柄抽選が連続して９００回実行された場合に天井特典が付与されるように構成し、天井特典として第２時短状態が設定された場合には、通常状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、第２特別図柄抽選を実行させ易い第２時短状態（天井時短）が設定されるように構成している。つまり、特別図柄の低確率状態である通常状態中に実行された特別図柄抽選回数（特別図柄変動回数）が９００回に近付いた場合（例えば、８９０回に到達した場合）には、天井特典が付与されるまでの間に実行される特別図柄抽選で大当たり当選しない場合の法が、大当たり当選する場合よりも遊技者に有利となり得るように構成している。このように、通常状態中であっても、特別図柄抽選で大当たり当選しない方が大当たり当選するよりも遊技者に有利な遊技が実行されている場合には、図４９１に示した通り、ＳＰリーチ演出の演出態様として、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示されないことを願う外れアクションの表示態様が表示される。次に、図４９２から図４９４を参照して、本第１２制御例のパチンコ機１０にて実行される変動演出の一部であるアングル変更演出の演出内容について説明をする。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が２回連続してリーチ変動であった場合に、２回目のリーチ変動として、１回目のリーチ変動では設定されることの無い演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、リーチ変動が２回連続した場合において、同一態様のリーチ演出が連続して実行されてしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１７６６】

図４９２（ａ）は、変動演出の演出態様としてアングル変更演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。このアングル演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにて第３図柄が変動表示されている間にキャラクタ８０１が表示され、主表示領域Ｄｍの通常領域（図４９２（ａ）にて表示されている領域）の右枠外領域と、左枠外領域と、を交互に見るアクションが表示される。図４９２（ａ）に示した表示画面は、特別図柄（第３図柄）が高速変動表示されている期間において表示される表示画面であるため、表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様（図では、３本の矢印を表示）が表示されている。そして、実行中の変動演出がリーチ変動（リーチ状態が成立する変動演出）である場合は、キャラクタ８０１が左枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域Ｄｍにて表示される表示領域が通常領域から左枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、左枠外領域の宝箱８１０が主表示領域Ｄｍに表示される（図４９２（ｂ）参照）。図４９２（ｂ）は、リーチ変動に対応するアングル変更演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４９２（ｂ）に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では第３図柄がリーチ状態となった場合に、左枠外領域（左アングル）が表示画面に表示されるように構成しているため、表示領域Ｄｍ１には、現在がリーチ状態であることを示す表示態様（７矢印７）が表示されている。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、アングル変更演出にて表示画面が左アングルへと移行するタイミングに合わせて表示領域Ｄｍ１にリーチ状態を示す表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、通常アングルの表示画面（図４９２（ａ）参照）にて主表示領域Ｄｍの中央箇所で変動表示されている第３図柄がリーチ状態を示す表示態様で停止表示した後に、左アングルへと移行するように構成しても良い。このように構成することで、リーチ状態が成立したことによって左アングルへと移行したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１７６７】

また、左アングルへと移行した時点でリーチ状態と同一の演出状況、即ち、通常の変動演出よりも大当たり当選の期待度が高い演出状況であることを遊技者に報知（例えば、リーチ状態が成立した場合に出力される音声（リーチ）を出力したり、表示画面に「リーチ

」と表示したりする報知）し、第３図柄を、リーチ状態を示す表示態様とは異なる表示態様（例えば、第３図柄の高速変動中を示す表示態様）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、リーチ状態と同一の演出状況であることを分かり易く把握させることができると共に、リーチ状態となる第３図柄の種別（確変大当たりに対応する奇数図柄、それ以外の通常図柄）を遊技者に把握させない状態で変動演出が進展することになる。よって、大当たり当選を期待しながら、大当たり当選した場合の第３図柄の種別を予測させる楽しみを遊技者に提供することができる。なお、この場合、大当たり当選に対応するアングル変更演出が実行された場合には、確変大当たりに当選している割合が通常大当たりに当選している割合よりも高くなるように予め規定すると良い。このように構成することで、リーチ状態となる第３図柄の種別を把握できない状態で実行されるアングル変更演出にて大当たり当選を示す演出結果が表示された場合に、確変大当たりである可能性を高めることができるため、アングル変更演出の演出効果を高めることができる。また、リーチ状態である第３図柄が表示されないようにアングル変更演出を実行する場合には、第３図柄の表示態様とは異なる態様を用いて、大当たり種別を遊技者に示唆するように構成すると良く、例えば、図４９２（ｂ）に表示されている宝箱８１０の表示態様や、宝箱８１０の中身を示す表示態様や、左アングル（左枠外領域）の背景画像を用いて、大当たり当選している場合における確変大当たりの期待度を示唆可能に構成すると良い。このように構成することで、アングル変更演出の演出結果が外れを示す演出結果である可能性を残した状態で、大当たり当選した場合における確変大当たり期待度を遊技者に把握させることができるため、演出効果を高めることができる。

【１７６８】

さらに、確変状態が設定されている状態でアングル変更演出を実行可能に構成した場合には、アングル変更演出中に実行される示唆演出の演出内容を把握することで、大当たり当選した場合における確変大当たり当選の期待度を予測し、今回のアングル変更演出の演出結果が外れであることを願う遊技を行わせたり、大当たりであることを願わせる遊技を行わせたりすることができる。一方、実行中の変動演出がリーチ変動（リーチ状態が成立する変動演出）以外である場合（チャンス目が停止表示される場合）は、キャラクタ８０１が右枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域Ｄｍにて表示される表示領域が通常領域から右枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、右枠外領域の袋８１１が主表示領域Ｄｍに表示される（図４９２（ｃ）参照）。ここで、右枠外領域の袋８１１が主表示領域Ｄｍに表示される（図４９２（ｃ）参照）右アングル表示画面の表示内容について説明をする。図４９２（ｃ）は、右アングル表示画面の一例を示した図である。図４９２（ｃ）に示した右アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図４９２（ａ）参照）が表示されている間に、第３図柄がチャンス目（例えば、３４２）で仮停止された場合に表示される表示画面である。この右アングル表示画面が表示されると、主表示領域Ｄｍに袋８１１が表示され、袋８１１の上方に「謎の袋を発見」の文字が表示される。

【１７６９】

ここで、左枠外領域の宝箱８１０が主表示領域Ｄｍに表示される（図４９２（ｂ）参照）左アングル表示画面の表示内容について説明をする。図４９２（ｂ）は、左アングル表示画面の一例を示した図である。図４９２（ｂ）に示した左アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図４９２（ａ）参照）が表示された後にリーチ状態となった場合に表示される表示画面であって、キャラクタ８０１の視点の先に宝箱８１０が表示される。そして、宝箱８１０の上方に「宝箱発見」の文字が表示されている。この左アングル表示画面が表示された場合は、実行中の特別図柄変動が停止表示されるタイミングに対応させて宝箱８１０が開く演出が実行され、図４９３（ａ）に示した通り、宝箱８１０の中身８１０ａを用いて特別図柄抽選の結果（アングル変更演出の演出結果）が遊技者に報知される。図４９３（ａ）は、左アングル表示画面にて特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、特別図柄抽選の結果が外れである例を示している。図４９３（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、小表示領

域Ｄｍ１に第１特別図柄抽選の結果が外れであることを示す「７８７」の表示態様で第３図柄が停止表示しており、宝箱８１０の中身８１０ａの表示態様として、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様「残念！！」を表示している。そして、キャラクタ８０１が、抽選結果が外れであることに落ち込むアクション表示を表示している。なお、左アングル表示画面に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、宝箱８１０の中身８１０ａの表示態様として、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す表示態様「Ｖ」が表示され、キャラクタ８０１が、抽選結果が大当たり当選であることを祝福するアクション表示（例えば、喜んで飛び上がるアクション）で表示され、小表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す表示態様「７７７」で第３図柄が停止表示される。

【１７７０】

次に、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）がリーチ外れであって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、変動パターン種別として２回連続でリーチ変動が設定される場合には、図４９３（ｂ）に示した表示画面が表示される。ここで、図４９３（ｂ）の表示内容について説明をする。図４９３（ｂ）は、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果がリーチ外れ）であることを示す第３図柄の表示態様「７８７」が小表示領域Ｄｍ１に停止表示されている表示画面であって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合に表示される表示画面を示した図である。図４９３（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの上方からロープ８２０が垂れ下がってくる演出が実行され、「ロープ発見」のコメントを表示した上で、キャラクタ８０１がロープ８２０の先を見るアクション表示が表示される。その後、キャラクタ８０１がロープ８２０を上る演出が実行され、左アングル表示画面の上枠外領域が主表示領域Ｄｍに表示される。つまり、図４９３に示した通り、アングル変更演出としてリーチ変動に対応する演出態様（左アングル移行）が設定された場合には、その演出結果を示す表示画面の態様を、次に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて決定するように構成している。このように構成することで、実行中のアングル変更演出に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れ）であることを把握した状態であっても、次に実行される特別図柄抽選の結果を事前に予測するために、実行中の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出内容を最後まで遊技者に注視させることができる。

【１７７１】

なお、本第１２制御例では、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合において、アングル変更演出の演出内容が２変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動が大当たり当選を示す大当たり変動である場合に、アングル変更演出の演出内容が２変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しても良い。さらに、本第１２制御例では、１の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様としてアングル変更演出を設定可能に構成し、アングル変更演出に対応する特別図柄抽選の次に実行される特別図柄抽選の結果（当否結果、リーチ変動の有無）を事前に判別することでアングル変更演出の演出結果を示すための表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、１の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、１の特別図柄変動の変動期間内に、左アングルから上アングルへと移行するアングル変更演出を実行可能に構成しても良い。また、獲得済みの特図保留に対応する先読み結果に基づいて複数の特別図柄変動に跨がってアングル変更演出を実行するように構成しても良い。次に、図４９４（ａ）を参照して、左アングル表示画面の上枠外領域が主表示領域Ｄｍに表示される場合の表示画面（上アングル表示画面）の表示内容について説明をする。図４９４（ａ）は、上アングル表示画面の一例を示した図である。図４９３（ｂ）に示した左アングル表示画面にてキャラクタ８０１が

ロープ８２０を上ると、上アングル表示画面が表示され、雲８２１よりも上にキャラクタ８０１が到達すると、飛行機８２２が登場し、飛行機８２２の機体に大当たり当選の期待度を示す表示態様（図では「大チャンス」の文字）が表示される。

【１７７２】

以上説明をした通り、上アングル表示画面は、左アングルへと移行するアングル変更演出が実行された特別図柄変動（リーチ変動）の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、リーチ変動が連続して実行される場合に、表示され易くなる表示画面となる。このように構成することで、リーチ変動が連続して実行される場合において、リーチ変動に対応する演出態様として同一の演出態様が設定されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、従来では、変動演出の演出効果が低下し得る遊技状況（リーチ変動が連続する遊技状況）において、それ以外の遊技状況よりも設定され易い演出態様（上アングル表示）を設定可能に構成することで、様々な変動演出を楽しみたい遊技者に対して、リーチ変動が継続することを期待させることができる。なお、本第１２制御例では、連続してリーチ変動が実行される場合に、特殊態様の変動演出（左アングルから上アングルへと表示領域が切り替わる変動演出）を実行可能に構成しているが、同一の演出態様が短期間で設定されてしまうことを抑制すれば良く、例えば、アングル変更演出の実行を決定した段階で獲得済みの全特図保留に対する先読み結果を分析し、大当たり当選している特図保留や、大当たり当選の期待度が高い特図保留を有していると判別した場合は、アングル変更演出を当該特図保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで継続させ、当該特図保留に対応する特別図柄結果をアングル変更演出の追加演出結果として表示するように構成しても良い。次に、図４９４（ｂ）を参照して、アングル変更演出における通常アングルが表示されている状態で実行される演出内容の別例について説明をする。図４９４（ａ）は、アングル変更演出にて通常アングル表示画面が表示されている場合の一例を示した図である。図４９４（ｂ）に示した表示画面は、通常アングルの表示画面（図４９２（ａ）参照）が表示された後に、左アングルへと移行すること無く上アングルへと移行するアングル変更演出（特殊演出）が実行された場合に表示される表示画面である。

【１７７３】

詳細な説明は省略するが、この特殊演出は大当たり当選に対応するアングル変更演出でのみ実行される演出であるため、通常アングルの表示画面から直接上アングルへと移行した場合には、上アングル表示画面にて表示される飛行機８２２（図４９４（ａ）参照）に「大当たり」の文字が表示される。このように、リーチ変動が連続した場合に表示され得る表示画面（上アングル表示画面）を、リーチ変動が連続しない場合であって、別の表示条件（大当たり当選）が成立した場合にも表示可能に構成することで、様々な演出を遊技者に提供し易くすることができる。なお、上述した特殊演出を実行可能に構成した場合では、アングル変更演出として左アングル又は右アングルへと移行する演出態様が設定された場合の一部において、通常アングルの表示画面にてロープ８２０を表示する煽り演出を実行するように構成すると良い。この場合、通常アングルの表示画面にロープ８２０を表示させるだけで、特殊演出が実行されることへの期待感を遊技者に持たせることができる。また、通常アングルの表示画面にロープ８２０を表示させる煽り演出が実行された場合の方が、煽り演出が実行されなかった場合よりも、実行中のアングル変更演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、通常アングルの表示画面にロープ８２０が表示された後、左アングルや右アングルへと移行した場合であっても、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせたまま継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図４９５から図４９８を参照して、電動役物６４０がロング開放する場合に実行される演出の演出内容について説明をする。本第１２制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において実行される普通図柄抽選にて普図当たりＢに当選すると、電動役物６４０がロング開放する普図ロング当たり遊技が実行される。また、天井特典が付与された場合（第２時短状態が設定された場合）には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で電サポ状態が付与

されることにより、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に普図当たりＢが選択され易くなるように構成している。

【１７７４】

そして、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。図４９５（ａ）は、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４９５（ａ）に示した図は、通常状態にて第１特別図柄変動と、普通図柄変動と、が実行されている状態であって、小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄変動中であることを示す表示態様（矢印で表示）で第３図柄が変動表示されており、小表示領域Ｄｍ３には、普通図柄変動中であることを示す表示態様（矢印で表示）で装飾図柄が変動表示されている。また、主表示領域Ｄｍには実行中の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出が実行されており、その上方には、「電チュー高確率モード突入！？」の文字が表示され、間も無く電動役物６４０（電チュー）がロング開放することを遊技者に示唆している。そして、図４９５（ａ）に示した状態から、普通図柄変動（普図ロング当たり変動）が停止表示するよりも先に第１特別図柄変動が停止表示すると、図４９５（ｂ）に示した表示画面が表示される。図４９５（ｂ）は、通常状態において普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【１７７５】

図４９５（ｂ）に示した通り、特別図柄変動が外れを示す表示態様で停止表示されると、小表示領域Ｄｍ１には、外れを示す表示態様「３４２」で第３図柄が停止表示し、主表示領域Ｄｍにも第１特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で変動演出の演出結果が表示される。この時点において、小表示領域Ｄｍ３に示した通り、普図ロング当たり変動は実行中であるが、主表示領域Ｄｍの上方に示した文字が「電チュー高確率モード突入！？」（図４９５（ａ）参照）から「電チュー高確率モード！！」に切り替わり、主表示領域Ｄｍの下方に「電チューが開放しやすいよ」の文字と、閉鎖状態の電動役物６４０を模式的に示した画像が表示領域Ｄｍ１０３に表示される。その後、実行中の普図ロング当たり変動が停止表示されると、図４９６（ａ）に示した表示画面が表示される。図４９６（ａ）は、通常状態において普図ロング当たり変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４９６（ａ）に示した通り、普図ロング当たり変動が停止表示されると、小表示領域Ｄｍ３には、普図ロング当たりに対応する表示態様「○○」で装飾図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍの下方には「電チューを狙ってね」の文字が表示され、表示領域Ｄｍ１０３に開放状態の電動役物６４０を模式的に示した画像が表示される。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に、普図ロング当たり変動中であることを示唆可能な演出（普図ロング当たり変動演出）を実行し、その普図ロング当たり変動演出の演出態様を、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて可変させるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄変動に基づいて何らかの契機が成立し電動役物６４０がロング開放したと思わせ易くすることができる。

【１７７６】

一方、天井特典が付与される場合には、図４９６（ｂ）に示した表示画面が表示される。図４９６（ｂ）は、天井特典が付与された時点で表示される表示画面の一例を示した図である。図４９６（ｂ）に示した通り、天井特典はハマり契機が成立した場合（９００回目の特別図柄変動が外れで停止表示された場合）に付与されることから、９００回目の特別図柄変動が外れであることを示す表示態様で表示された時点で、上述した図４９５（ｂ）と同様の表示画面が表示される。つまり、天井特典（第２時短状態）はハマリ契機が成

立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合（特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング）に実行されることから、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第１２制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物６４０ａが開放されるまでの期間、具体的には、第２時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第２特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出（電チュー高確率モード演出）を実行可能に構成している。

【１７７７】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程（電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ）を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確示唆演出を実行した場合であっても、電チュー高確示唆演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。次に、図４９７（ａ）を参照して、通常状態（天井特典が付与されていない状態）で実行された普図ロング当たり遊技が終了したタイミングでは天井特典が付与されている場合における演出内容について説明をする。本第１２制御例では、上述した各制御例と同様に特別図柄抽選と普通図柄抽選とが並行して実行されるように構成していることから普図ロング当たり変動中に複数回の特別図柄抽選が実行され、天井特典が付与される場合がある。図４９７（ａ）は、通常状態中に実行された普図ロング当たり遊技が、天井特典が付与されている（第２時短状態が設定されている）状態で終了した場合に表示されル表示画面の一例を示した図である。図４９７（ａ）に示した通り、普図ロング当たり遊技が実行されることに基づいて表示された「電チュー高確率モード！！」の表示がそのまま継続して表示され、その下方に「継続」の文字が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの下方には「まだまだ電チューが開放しやすいよ」の文字が表示される。このように、通常状態における普図ロング当たり変動が実行された期間と、その普図ロング当たり変動に基づいて普図ロング当たり遊技が実行された期間と、天井特典が付与される期間と、が繋がった場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される電チュー高確率モードに関する演出が継続して実行されるように構成することで、どのタイミングで天井特典が付与されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【１７７８】

次に、図４９７（ｂ）、及び図４９８を参照して、天井特典として付与される第２時短状態が終了する際の演出内容について説明をする。図４９７（ｂ）は、天井特典として付与される天井時短（第２時短状態）の終了時に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４９８は、天井時短（第２時短状態）の終了タイミングにて普図ロング当たり変動が実行されている場合に表示される表画面の一例を示した図である。天井時短（第２時短状態）は、特別図柄変動が所定回数（１００回）実行された場合に終了するように構成

しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基づいて設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態がどの程度継続するのかを予測させ難くすることができる。次に、図４９９を参照して、同一態様の停止表示態様を連続して表示する演出の演出内容について説明をする。本第１２制御例では、先読み連続演出の実行条件が成立していない状態（特図保留を３個以上獲得していない状態）における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み連続演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【１７８０】

ここで、従来より、特別図柄の実行権利（特図保留）を所定数（例えば、３個）以上獲得している状態において、先読み結果に基づく演出（先読み演出）を複数回（例えば、３回）の特別図柄変動期間を跨ぐように実行可能に構成された遊技機がある。具体的には、大当たり当選する特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて大当たり当選を示すための演出結果が表示される先読み演出を、大当たり当選する特別図柄抽選よりも前に実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間も用いて実行可能に構成されている。このように構成することで、大当たり当選する特別図柄抽選（先読み演出の対象となる特別図柄抽選）よりも前に実行される特別図柄抽選（外れ抽選）の結果を遊技者に報知するための変動演出を実行する必要が無くなるため、特別図柄抽選の結果が外れであったことを示すための変動演出が実行される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。また、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、その特別図柄抽選を対象とした先読み演出が実行され易くなるように構成することで、通常の変動演出（一回の特別図柄変動期間を用いた変動演出）よりも大当たり当選の期待度が高い変動演出（複数回の特別図柄変動期間を用いた先読み演出）の演出期間を長くすることができるため、先読み演出の演出効果を高めることができるというものであった。より具体的には、特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する処理において、当該変動が外れ変動であると判別した後に、獲得済みの特図保留内に先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在するかを判別し、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在していると判別した場合において、当該変動の変動期間

から、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留に基づく特別図柄変動の変動期間に跨がるように実行される先読み演出の演出態様が決定されるように構成されるものであった。

【１７８１】

この場合、特別図柄変動が開始されるタイミングにて獲得済みの特図保留が存在しない場合、又は獲得済みの特図保留が少ない場合には、先読み演出の実行条件が成立しない（し難い）ため、遊技者に先読み演出を提供できないという問題があった。これに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によっても先読み演出の実行条件が成立し得るように構成し、特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によって先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を用いて先読み演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出結果（第３図柄の停止表示態様）を連続して停止表示させるように次以降に実行される変動演出の演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を変更すること無く、且つ、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができる。また、特別図柄変動が開始される時点では先読み演出の実行条件が成立しておらず、その特別図柄変動が実行されている最中に先読み演出の実行条件が成立した場合であっても、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができるため、先読み演出の実行頻度を高くすることができる。図４９９（ａ）に示した通り、同一の停止表示態様で変動演出の演出結果が表示された場合には、主表示領域Ｄｍの下方に「前回と同じ、チャンスかも」の文字が表示され、その次変動では、１９０７（ｂ）に示した通り、大当たり当選の期待度が高い変動演出として、天使を模したキャラクタ８１５が星を模したアイコン８１５ａを降らせる変動演出が実行され、下方に「チャンスかも」の文字が表示される。

【１７８２】

つまり、本第１２制御例では、図４９９（ａ）に示した通り、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。なお、本第１２制御例では、連続して実行される変動演出の演出結果（停止表示態様）が同一の演出結果（同一の停止表示態様）となった場合に、その旨を遊技者に報知するための連続表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、連続表示態様を表示しないように構成しても良い。このように構成することで、連続して実行される変動演出の演出結果（停止表示態様）が同一の演出結果（同一の停止表示態様）となったことを遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出が実行されている状態で先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の変動演出の演出結果（停止表示態様）と同一の演出結果が次に実行される変動演出の演出結果として設定可能に構成することで、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行するように構成しているが、この場合、先読み演出が実行されていない状態において連続して実行される変動演出の演出結果が同一とならないように変動演出の演出態様を設定可能に構成すると良い。つまり、特別図柄抽選の結果が外れであって、且つ、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに含まれる変動パターン（変動時間や停止種別を示す情報）が同一であった場合でも、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための第３図柄の停止表示態様として連続して同一の停止表示態様が設定されないように、変動演出の演出結果を示すための停止表示態様として設定された情報を記憶可能に構成し、記憶されている情報に基づいて同一の停止表示態様が連続して設定されないように変動演出の演出態様（停止表示態様）を設定するように構成すると良い。

【１７８３】

このように構成することで、先読み演出が実行されていない状態では、連続して実行される変動演出の演出結果として同一の停止表示態様が表示されることが無いため、実行される変動演出の演出結果に基づいて先読み演出が実行されているか否かを把握させ易くすることができる。また、先読み演出が実行された場合のみ連続して同一の停止表示態様を表示させることができるため、連続して同一の停止表示態様が表示されたことを遊技者に報知するための連続表示態様を表示しないように構成した場合に、通常とは異なる違和感を感じ取った遊技者に対してのみ先読み演出が実行されていることを把握させることができる。次に、図５００から図５０２を参照して、一発告知演出の演出内容について説明をする。本第１２制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段（枠ボタン２２）を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者に枠ボタン２２を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出（一発告知演出）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン２２を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を操作させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、枠ボタン２２が操作されたことを示す第１演出と、大当たり当選の有無を報知するための第２演出と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。

【１７８４】

図５００（ａ）は、一発告知演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５００（ａ）に示した通り、一発告知演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左右端側に花アイコンｈａ１，ｈａ２が表示され、下方には枠ボタン２２を模したボタンＢａ１と、ボタンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの上方に「ボタンｐｕｓｈで花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。その後、枠ボタン２２を押下すると、図５００（ｂ）に示した通り、一発告知演出の演出結果が報知される。図５００（ｂ）は、大当たり当選を示す一発告知演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図であって、枠ボタン２２への押下に基づいて花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光する。また、枠ボタン２２への押下に応じてボタンＢａ１が消去され、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が主表示領域Ｄｍ内を飛ぶ演出が実行される。そして、図５００（ｂ）に示した表示画面、即ち、花アイコンｈａ１，ｈａ２を用いて大当たり当選が告知（報知）された後に、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が、図５０１（ａ）に示した通り、花アイコンｈａ１，ｈａ２に止まる演出が実行されると、今回の大当たり当選が確変大当たりに当選したことが報知（追加特典報知）され、「超蝶ラッキー確変ゲット」の文字が表示される。一方、一発告知演出にて枠ボタン２２を操作した場合であって、花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光しなかった場合は、図５０１（ｂ）に示した表示画面、即ち、枠ボタン２２が操作されたことによってボタンＢａ１が消去し、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が主表示領域Ｄｍ内を飛んでいる表示画面が表示される。

【１７８５】

ここで、本第１２制御例では、一発告知演出における枠ボタン２２の押下タイミングや演出種別によって、大当たり当選に対応する一発告知演出中に枠ボタン２２を押下したタイミングで花アイコンｈａ１，ｈａ２を発光させない演出パターンを有しており、この場合、図５０１（ｂ）に示した表示画面（外れ画面）を表示した後に、１９１０（ａ）に示した表示画面、即ち、枠ボタンの押下に基づいて飛び出した２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が一方の花アイコンｈａ２に止まることで花アイコンｈａ２を発光させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当

選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、図５００（ｂ）に示した表示画面、即ち、枠ボタン２２の押下タイミングで花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光する演出が実行された際に、図５０１（ａ）に示す表示画面、即ち、今回の大当たり種別が遊技者に有利であることを報知する演出以外の演出を実行可能に構成している。具体的には、獲得済みの特図保留内に大当たり当選する特図保留（大当たり保留）が存在していることを報知可能な演出も実行可能に構成している。この場合、図５０２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍ内を飛んでいる蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２をカゴｋａ内に獲得する演出が実行され「蝶をゲット、次変動以降で飛べば大チャンス」の文字が表示される。図５０２（ｂ）に示した表示画面が表示された場合には、実行中の大当たり変動が停止表示された後に実行される大当たり遊技期間や、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動期間を跨いでカゴｋａが継続表示され、カゴｋａから蝶アイコンＢｂ１、Ｂｂ２が飛び出すタイミングによって、遊技者に異なる特典（確変大当たり、大当たり当選）の付与を報知する演出が実行される。

【１７８６】

また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、一発告知演出における第２演出の演出結果に応じて、第１演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第１演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第１２制御例では、操作演出中に枠ボタン２２を操作したタイミングによって、第１演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン２２を操作するか否かの選択だけで無く、どのタイミングで枠ボタン２２を操作するかを遊技者に決定させる楽しみを提供することができる。なお、本第１２制御例では、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっているボタンＢａ１が表示されている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、枠ボタン２２への押下操作を受け付けたことを報知するために、ボタンＢａ１が非表示となり、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が飛び立つ演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、遊技者による枠ボタン２２への押下操作を受け付けた後も、継続してボタンＢａ１を表示させるように構成しても良い。この場合、例えば、枠ボタン２２への１回目の押下操作に基づいてボタンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂ１のみが飛び立つ演出が実行され、蝶アイコンＢｂ２が止まっているボタンＢａ１を表示するように構成して、２回目の押下操作に基づいてボタンＢａ１を非表示にすると共に、蝶アイコンＢｂ１が飛び立つ演出が実行されるように構成しても良い。つまり、ボタンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂの数が、枠ボタン２２への残押下回数に対応する演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ボタンＢａ１が表示された時点で止まっている蝶アイコンＢｂの数に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【１７８７】

さらに、この場合、枠ボタン２２への１回の操作に基づいて飛び立つ蝶アイコンＢｂの数によって、操作演出の演出結果を異ならせる（選択される演出結果の選択割合を異ならせる）ように構成しても良く、１回の操作に基づいて多くの蝶アイコンＢｂが飛び立った方が、少ない蝶アイコンＢｂが飛び立った場合よりも、遊技者に有利な演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）が表示され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、ボタンＢａ１が表示された時点で止まっている蝶アイコンＢｂの数が多い場合において、ボタン押下可能回数が多い操作演出が実行されているか、遊技者に有利な演出結果が表示される可能性が高い操作演出が実行されているかを遊技者に予測させながら意欲的に枠ボタン２２を押下させることが可能となる。また、枠ボタン２２への１回目の押下操作に基づいて、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２の何れも飛び立つこと無く継続してボタンＢａ１を表示し、花アイコンｈａ１，ｈａ２を発光される演出を実行するように構

成しても良い。
【１７８８】
＜第１２制御例における電気的構成について＞
次に、図５０３から図５１２を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が有するワークＲＡＭ２３３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の電気的構成については同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図５０３（ａ）を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図５０３（ａ）は、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図５０３（ａ）に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図２０８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｌａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｊａを、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｊｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃを、大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄを設け、新たに第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅを設けた点で相違している。
【１７８９】
ここで、図５０４（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに規定されている内容について具体的に説明をする。図５０４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに規定されている内容を示した図である。図５０４（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａには、特別図柄の確率状態（特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態）に対応させて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１９」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～８９９」の９００個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～２」の３個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／３００（３／９００）となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～１９」の２０個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／４５（２０／９００）となる。
【１７９０】
このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ｊａ）を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第１特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第２特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第１当たり乱数テーブル２０２ｊａの内容を規定しても良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易い時短

状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図２保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまった遊技者に対しても特典（第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選の実行）を提供することができる。また、より多くの特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図２保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。

【１７９１】

次に、図５０６（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂの内容について説明をする。図５０６（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した図である。この変動パターン選択テーブル２０２ｊｂは、上述した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ（図９９参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルが参照されるように、遊技状態に対応させた複数のデータテーブルが規定されている。具体的には、図５０６（ａ）に示した通り、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｊｂ１と、確変状態、或いは第１時短状態を設定している状態で用いられる確変・第１時短用テーブル２０２ｊｂ２と、第２時短状態を設定している状態で用いられる第２時短用テーブル２０２ｊｂ３と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図５０６（ｂ）及び図５０７を参照して説明をする。図５０６（ｂ）は通常用テーブル２０２ｊｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｊｂ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、特別図柄の変動回数（前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

【１７９２】

まず、図５０６（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｊｂ１について説明する。図５０６（ｂ）は、この通常用テーブル２０２ｊｂ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｊｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５～１８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒（基本時間２０秒＋加算時間２秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒（基本時間２０秒＋加算時間５秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。つまり、本第１２制御例では、同一種別の変動パターン（ノーマルリーチ）に対して、異なる長さの変動時間を加算時間の有無によって決定可能に構成している。このように構成することで、同一種別の変動パターンが設定された場合であっても、実行される変動時間の長さに応じて、実行される演出態様を異ならせることができる。

【１７９３】
具体的には、抽選結果が当たりであって、加算時間０秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第３図柄がスムーズに有効ラインに停止する停止アクションが設定され、加算時間２秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第３図柄が、一旦、有効ラインを通過した後に戻る停止アクションが設定され、加算時間５秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第３図柄が、有効ラインを通過した後に、高速変動しながら１周回って有効ライン上に停止する停止アクションが設定される。このように構成することで、変動演出の主となる演出態様（ノーマル）を変動パターンの種別によって決定し、変動演出の一部演出（停止時アクション）が実行される期間の長さや、演出態様を加算時間の長さによって決定することができるため、バリエーションの富んだ変動演出を容易に実行することができる。又、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１４９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５０～１５９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３２秒（基本時間３０秒＋加算時間２秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１６０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３５秒（基本時間３０秒＋加算時間５秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。

【１７９４】
そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１８９」の場合は、変動パターンとして変動時間が６０秒（基本時間６０秒＋加算時間０秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が６０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９７」の場合は、変動パターンとして変動時間が６２秒（基本時間６０秒＋加算時間２秒）のＳＰ（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が６５秒（基本時間６０秒＋加算時間５秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７４」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒（基本時間５秒＋加算時間０秒）の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７５～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が７秒（基本時間５秒＋加算時間２秒）の外れが、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒又は３０秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間０秒）リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９７」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒又は３２秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間２秒）のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒又は３５秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間５秒）のリーチ外れが規定されている。

【１７９５】
一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりＡであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～６」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本

時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「７～１４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒（基本時間２０秒＋加算時間２秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒（基本時間２０秒＋加算時間５秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。又、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりＡであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１２４」の場合は、変動パターンとして変動時間が３２秒（基本時間３０秒＋加算時間２秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１２５～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３５秒（基本時間３０秒＋加算時間５秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が６５秒（基本時間６０秒＋加算時間５秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。

【１７９６】

そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりＢ，Ｃであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～６」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「７～１４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒（基本時間２０秒＋加算時間２秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒（基本時間２０秒＋加算時間５秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１２０～１４４」の場合は、変動パターンとして変動時間が３２秒（基本時間３０秒＋加算時間２秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１４５～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３５秒（基本時間３０秒＋加算時間５秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１８９」の場合は、変動パターンとして変動時間が６０秒（基本時間６０秒＋加算時間０秒）のＳＰ（リーチ）が規定され、「１９０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が６５秒（基本時間６０秒＋加算時間５秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。

【１７９７】

一方、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒（基本時間５秒＋加算時間０秒）の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が７秒（基本時間５秒＋加算時間２秒）の外れが、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒又は３０秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間０秒）リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９５，１９６」の場合は、変動

パターンとして変動時間が２２秒又は３２秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間２秒）のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒又は３５秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間５秒）のリーチ外れが規定されている。そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）に対しては、変動回数が「１～」、即ち、変動回数に関わらず、当否判定結果（抽選結果）が当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「５～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。一方、当否判定結果（抽選結果）が外れである場合は、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒（基本時間５秒＋加算時間０秒）の外れが規定され、「１５０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のリーチ外れが規定されている。

【１７９８】

なお、本第１２制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合における第２特別図柄の変動パターンとして変動回数（前回の大当たり遊技が終了してからの特別図柄変動回数）に関わらず、当否判定結果に応じて５秒～３０秒の変動時間が設定される変動パターンを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対しては、当否判定結果に関わらず、固定の変動時間（例えば、１０秒）の変動パターンのみが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、通常状態において第２特別図柄変動が実行され易くなる状態、即ち、通常状態中に実行された普通図柄抽選でロング開放当たりに当選し、第２入球口６４０へと複数の遊技球が入球した場合において、固定時間（１０秒）の特図２変動（第２特別図柄変動）を実行することができるため、通常状態における第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として単一の演出態様を設定することができる。よって、通常状態中に電動役物６４０がロング開放当たりに当選し、第２特別図柄抽選が実行される遊技の流れを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この場合、天井特典として第２時短状態が設定された場合における第２特別図柄変動の変動パターンが、通常状態における第２特別図柄変動の変動パターンと同一となるように構成すると良い。このように構成することで、第２特別図柄変動の変動時間によって、今回実行された第２特別図柄変動が通常状態中に実行されたのか、第２時短状態中に実行されたのかを遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、普通図柄抽選でロング開放当たりに当選した場合に実行される演出と、第２時短状態が設定されたことに基づいて実行される演出と、の演出態様を統一することで、遊技者に対して、天井特典が付与されたか否かを把握させ難くするという本制御例記載の課題をより解決し易くすることができる。次に、図５０７（ａ）を参照して、確変・第１時短用テーブル２０２ｊｂ２に規定されている内容について説明をする。図５０７（ａ）は、確変・第１時短用テーブル２０２ｊｂ２に規定されている内容を示した図である。

【１７９９】

第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃは、普通図柄の抽選結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図５０４（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃの内容について説明をする。図５０４（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃに規定されている内容を示した図である。図５０４（ｂ）に示した通り、第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃは、上述した第５制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃ（図２０９（ｂ）参照）に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の範囲を異ならせている点で相違している。具体的には、図５０４（ｂ）に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第２当た

り乱数カウンタＣ４の値が「０～２７９」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「２８０～２９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２８９」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「２９０～２９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、本第１２制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、高確率で当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて）、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄ（図２１０（ａ）参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【１８００】

ここで、図５０５（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄの内容について説明をする。図５０５（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄの内容を模式的に示した図である。図５０５（ａ）に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄは、大当たり当選した特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に応じて異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２と、を有している。次に、図５０５（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容について説明をする。図５０５（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図５０５（ｂ）に示した通り、特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲に対して「大当たりＡ５０」が、「４０～５９」の範囲に対して「大当たりＢ５０」が、「６０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５０」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（０～３９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【１８０１】

大当たり種別「大当たりＢ５０」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２０個（４０～５９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５０」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。大当たり種別「大当たりＣ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（６０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。つまり、本第１２制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選し

た場合において、６０％の割合で確変大当たり（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０）が実行（決定）され、４０％の割合で時短大当たり（大当たりＣ５０）が実行（決定）されるように構成している。さらに、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、８０％の割合で１０ラウンド遊技（大当たりＡ５０、大当たりＣ５０）が実行（決定）され、２０％の割合で２ラウンド遊技（大当たりＢ５０）が実行（決定）されるように構成している。なお、本第１２制御例では、確変大当たりが決定された場合に、時短カウンタ２０３ｈの値、及び確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定されるように構成しているが、上述した通り、特別図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／５０であるため、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続することになる。

【１８０２】

よって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される３種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０）のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別が大当たりＡ５０（１０ラウンド確変大当たり）となり、次いで、大当たりＢ５０（２ラウンド確変大当たり）、大当たりＣ５０（１０ラウンド時短大当たり）が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。なお、遊技者への遊技度合いを、１回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の観点で見た場合には、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技数（ラウンド数）が大きくなるほど遊技者に有利な大当たりとなるため、大当たりＡ５０と大当たりＣ５０とが遊技者に有利な大当たり種別となり、大当たりＢ５０が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。次に、図５０５（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容について説明をする。図５０５（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図５０５（ｃ）に示した通り、特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０）が、上述した特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１とは選択割合を異ならせて規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５２」の範囲に対して「大当たりＡ５０」が、「５３～５９」の範囲に対して「大当たりＢ５０」が、「６０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５０」が、それぞれ規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５３個（０～５３）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５０」が決定される割合は５３％（５３／１００）である。

【１８０３】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は７個（５３～５９）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５０」が決定される割合は７％（７／１００）である。最後に、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（６０～９９）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。つまり、本第１２制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な大当たり種別である大当たりＡ５０が決定（実行）される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（通常状態）よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（時短状態、確変状態）の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態よりも確変状態の方が高くなる。よって、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態と

確変状態とでは、大当たり当選し易い第２特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。

【１８０４】

なお、本第１２制御例では、図５０５（ｂ），（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合（時短大当たりが決定される割合）が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０のように、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第１２制御例では、図５０５（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０）が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値（１００００）が時短回数カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件（確変終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

【１８０５】

また、本第１２制御例では、図５０５（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ５０）が決定された場合には、同一の値（１００）が時短回数カウンタ２０３ｈに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。加えて、本第１２制御例では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＡ５４）が決定され易い第２特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態（第１時短状態）中に実行される第２特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数がより多いことを期待させることができるため、時短状態（第１時短状態）が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅは、普通図柄（第２図柄）の抽選で当たり判定された場合に設定される普図当たり種別を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、異なる普図当たり種別を設定可能に構成しており、設定された普図当たり種別に応じて異なる内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している。

【１８０６】
ここで、図５０４（ｃ）を参照して、第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅの内容について説明をする。図５０４（ｃ）は、第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図５０４（ｃ）に示した通り、第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅには、普図当たり当選時の普通図柄の確率状態、時短カウンタ２０３ｈの値、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値に応じて異なる普図当たり種別が規定されている。具体的には、普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」。即ち、通常状態が設定されている場合には、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９８」の範囲に対して、普図当たり種別「普図当たりＡ」は、「９９」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりＢ」が規定されている。ここで、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための開始条件である通常状態において普図当たりＡに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として、「ショート開放（０．１秒の開放動作が１回）」が設定される。また、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための別の開始条件である普図当たりＢに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として、「ロング開放（１秒の開放動作が３回）」が設定される。つまり、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための複数の開始条件として通常状態において実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、１％の割合でロング開放の普図当たり遊技が実行される。ショート開放の普図当たり遊技が実行された場合には、開放状態の電動役物６４０ａを通過して第２入球口６４０へと遊技球が殆ど入賞せず、ロング開放の普図当たり遊技が実行された場合には、第２入球口６４０へと複数個の遊技球が入球可能となる。そして、普図当たりＢが設定された普図当たり当選を示す普通図柄変動中は、図４９５（ａ）に示した演出（電チュー高確率モード演出）が実行される。このように構成することで、遊技者に対して、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態が間も無く設定されることを分かり易く報知することができる。

【１８０７】
図５０４（ｃ）に戻り、説明を続ける。普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ２０３ｈの値が「１以上」。即ち、第２時短状態が設定されている場合には、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値が「０」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりＡ」が、「１～９９」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりＢ」が規定されている。そして、普図当たりＡに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として「ショート開放」が、普図当たりＢに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として「ロング開放」が設定される。このように構成することで、普通図柄の低確率状態中であっても、普図当たり遊技として「ロング開放」の普図当たり遊技を実行させ易くすることが可能となる。よって、第２時短状態中において、遊技者に対して第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。次に、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、時短カウンタ２０３ｈの値が必ず「１以上」となり、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９９」の全範囲に対して普図当たり種別として「普図当たりＢ」が規定されている。そして、「普図当たりＢ」に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として「ロング開放」が設定される。つまり、普通図柄の高確率状態中は、普図当たり抽選で当たり当選した場合には、必ずロング開放の普図当たり遊技が実行されるように構成している。以上、説明をした通り、本第１２制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、第１時短状態）だけで無く、普通図柄の低確率状態であって、時短カウンタ２０３ｈの値が１よりも大きい遊技状態（第２時短状態）においても、普図当たり遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態を創出可能に構成している。このように構成することで、天井特典として、特別図柄の確率状態、及び、普通図柄の確率状態を通常状態から変更すること無く、且つ、第１時短状態と同様の性能を有する第２時短状態を付与することができる。

【１８０８】
なお、上述した通り、第２時短状態中における普通図柄抽選は、第１時短状態中における普通図柄抽選と比べて、若干、当たり当選し難く、且つ、当たり当選した場合にロング開放の普図当たり遊技が実行される割合も若干低くなるように構成しているが、その誤差は、継続して遊技を実行している遊技者が識別困難な程度の差となるように構成している。よって、普通図柄抽選に基づく遊技内容によって、現在設定されている遊技状態が第１時短状態であるか第２時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、第１時短状態と第２時短状態とを跨いで実行される演出（例えば、残時短回数表示）を、遊技者に違和感を与えること無く実行することができる。次に、図５０３（ｂ）を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図５０３（ｂ）は、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図５０３（ｂ）に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３に対して、特図抽選カウンタ２０３ｊａと、天井待機フラグ２０３ｊｂと、天井時短カウンタ２０３ｊｃと、天井付与済フラグ２０３ｊｄと、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。特図抽選カウンタ２０３ｊａは、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。

【１８０９】
具体的には、特別図柄判定処理（図５１４のＳ２０１Ｈ参照）にて実行される天井判定処理（図５１５のＳ８００２Ｈ参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図５１５のＳ８１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が１加算される（図５１５のＳ８１０４Ｈ）。そして、天井特典を付与するための条件（天井付与条件）が成立したかを判別する際に参照される（図５１５のＳ８１０５Ｈ）。また、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合に、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が０にクリアされる。また、本第１２制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値に基づいて変動パターンを選択するように構成していることから、特別図柄変動パターン選択処理（図５１３のＳ２５２参照）において変動パターンを選択する際に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が参照される。本第１２制御例では、上述した第５制御例と同様に、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が９００回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ２０３ｊａの値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのでは無く、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。

【１８１０】
なお、本第１２制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第１特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第１時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、１の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ２０３ｊａの値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くする

ことができる。さらに、本第１２制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場合）に、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を０にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が９００回に到達し、天井特典として第２時短状態（時短１００回）が設定されたとしても、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が０にクリアされることが無い。よって、大当たり当選間では、天井特典の付与条件が１回しか成立しないように構成している。

【１８１１】

そして、天井特典によって付与された第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態の電サポ状態）中に実行される特別図柄抽選によっても特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が加算され、第２時短状態が終了し通常状態が設定された後も、大当たり当選するまでは、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が加算し続けられるように構成している。よって、本第１２制御例では、通常状態が設定されている状態において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を参照することにより、天井特典の付与条件を成立させることが可能な遊技状態（天井特典が付与されていない天井前通常状態）であるか、天井特典の付与条件を成立させることが不可能な遊技状態（天井特典を付与した後に設定された天井後通常状態）であるかを判別可能となり、変動パターンを選択する際に特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を参照することにより、天井前通常状態と天井後通常状態とで選択される変動パターンを異ならせることができる。なお、本第１２制御例の構成に限ること無く、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０の構成と同様に、天井特典として付与された第２時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とするように構成しても良い。この場合、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が０にクリアすることで、時短回数１００回の第２時短状態が設定された場合には、その第２時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が１００となる。よって、２回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、１回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第１２制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を９００回に規定しているが、これに限ること無く、天井特典が付与されるハマり回数をランダムに設定可能に構成しても良いし、通常状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典が付与されるハマり回数を短縮可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで天井特典の付与条件が成立するかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【１８１２】

天井待機フラグ２０３ｊｂは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図５１８のＳ２０５Ｈ参照）において、天井待機フラグ２０３ｊｂの設定状況が判別され（図５１８のＳ８４０１Ｈ）、オンに設定されていると判別した場合は（図５１８のＳ８４０１Ｈ：Ｙｅｓ）、天井特典の付与条件が成立し、天井特典（第２時短状態（時短１００回））が付与され（図５１８のＳ８４０２Ｈ）、その後、天井待機フラグ２０３ｊｂがオフに設定される。天井時短カウンタ２０３ｊｃは、天井特典として付与される第２時短状態（時短１００回）の終了条件が成立したかを判別する際に用いられるカウンタであって、天井特典の付与条件が成立し、第２時短状態が設定される場合に終了条件を示すための値として「１００」が設定される（図５１８のＳ８４０２Ｈ参照）。そして、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０よりも大きい状態で特別図柄変動が実行された場合に、カウンタの値が１減算され（図５１７のＳ８３５１Ｈ参照）、減算後の天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０であるかを判別することで、第２時短状態の終了条件が成立したかが判別される（図５１７のＳ８３５２Ｈ参照）。ここで、第２時短状態の終了条件が成立したと判別された場合（図５１７のＳ８３５２Ｈ：Ｙｅｓ）は、第２時短状態を終了させ通常状態を設定するための処理が実行さ

れる。なお、詳細な説明は省略するが、第２時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の結果が大当たりとなり大当たり遊技が実行される場合には、上述した時短カウンタ２０３ｈと同様に値が０にクリアされる。このように構成することで、大当たり遊技が跨いで第２時短状態が設定されてしまい遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【１８１３】

なお、本第１２制御例では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第１時短状態）と、天井特典として設定される時短状態（第２時短状態）とで、異なるカウンタ（時短カウンタ２０３ｈ、天井時短カウンタ２０３ｊｃ）を用いて終了条件成立の有無を判別するように構成しているが、これに限ること無く、同一のカウンタを用いて終了条件の成立有無を判別するように構成しても良い。天井付与済フラグ２０３ｊｄは、天井特典が付与済であることを示すためのフラグであって、天井特典によって設定された第２時短状態が終了した場合に、具体的には、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０まで減算された場合にオンに設定される（図５１７のＳ８３５５Ｈ参照）。そして、天井特典を付与するかを判定するための天井判定処理（図５１５のＳ８００２Ｈ参照）において、設定状況が判別され、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９２３のＳ８１０２Ｈ：Ｙｅｓ）、天井特典を付与するかを判定するための処理がスキップされる。また、大当たり当選した場合にオフに設定される（図５１３のＳ２０３Ｈ参照）。つまり、本第１２制御例では、大当たり遊技間において、天井特典が１回しか付与されないように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して外れ当選し続けている遊技者に対して過剰に天井特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、詳細な図示は省略しているが、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５２０参照）において、ＲＡＭ消去スイッチが操作されたと判別した場合（図５２０のＳ１７０４Ｈ：Ｙｅｓ）に実行されるＳ１７１５Ｈの処理においても、天井付与済フラグ２０３ｊｄがオフに設定される。このように構成することで、天井付与済フラグ２０３ｊｄがオンに設定されている状態であっても、ＲＡＭ消去スイッチを操作する（オンする）ことにより、再度、天井特典の獲得を目指す遊技を遊技者に行わせることができる。

【１８１４】

次に、図５０８を参照して、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図５０８（ａ）は、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示した図であり、図５０８（ｂ）は、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。まず、図５０８（ａ）を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図５０８（ａ）に示した通り、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａと、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂと、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃを追加した点で相違し、それ以外は同一である。リーチ態様選択テーブル２２２ｊａは、リーチ演出中に実行される演出態様（キャラクタ８０１のアクション内容）が、設定されている遊技状態と、抽選結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応付けて規定されているテータテーブルである。本第１２制御例では、図４８８から図４９０を参照して上述した通り、リーチ演出中に実行されるキャラクタ８０１の演出態様として、大当たりを示す表示態様で第３図柄が停止表示することを願う第１アクション（通常アクション）と、外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示することを願う第２アクション（外れアクション）と、を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態や、特別図柄抽選の結果に応じて、異なる演出態様（通常アクション、外れアクション）が選択されるように構成している。

【１８１５】

ここで、図５０９を参照して、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａに規定されている内容について詳細に説明をする。図５０９は、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａに規定さ

れている内容を示した図である。図５０９に示した通り、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａには、通常状態中であれば、抽選結果が同一であったとしても、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値、即ち、ハマリ回数に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されており、確変状態中であれば、大当たり当選した場合における大当たり種別に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されている。具体的には、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が大当たりＡ、即ち、確変大当たりである場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されており、大当たりＢ、即ち、通常大当たり（時短大当たり）である場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「０～８４９」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「８５０～９００」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～１９」の範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が、「２０～９９」の範囲に対して、外れアクションである「態様Ｂ」が規定されている。また、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「０～８４９」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「８５０～９００」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～４９」の範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が、「５０～９９」の範囲に対して、外れアクションである「態様Ｂ」が規定されている。

【１８１６】

つまり、通常状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たりＡ）に当選した場合には、ハマリ回数に関わらず遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定される一方、通常大当たり（大当たりＢ）に当選した場合には、ハマリ回数が少ない間（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が８４９まで）は、大当たり当選を祝福するために通常アクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定され、ハマリ回数が多くなると（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が８５０以上になると）、通常大当たりに当選するよりも、天井特典が付与される方が遊技者に有利な遊技を実行することができるため、外れアクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定され易くなる。また、抽選結果が外れ当選である場合におけるキャラクタ８０１の演出態様についても、何れの大当たり当選であってもリーチ演出中のアクションとして通常アクションが設定される期間中は、通常アクションが設定され、ハマリ回数が多くなると（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が８５０以上になると）、通常アクションよりも外れアクションが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合も、外れである場合も、違和感無くキャラクタ８０１のアクション動作を設定することができる。

【１８１７】

一方、確変状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たりＡ）に当選した場合には、再度確変状態が設定される遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定される。一方、通常大当たり（大当たりＢ）に当選した場合には、大当たり当選しているが、遊技者に不利な大当たり当選であることから、必ず、外れアクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定される。また、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「０～８４９」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「８５０～９００」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～４９」の範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が、「５０～９９」の範囲に対して、外れアクションである「態様Ｂ」が規定されている。そして、通常状態が第１時短状態、或いは、第２時短状態である場合には、抽選結果が大当た

りＡ、大当たりＢ、外れの何れであっても、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。なお、本第１２制御例では、図４８７（ｂ）から図４９１を参照して示した通り、変動演出中に表示されるキャラクタ８０１ａのアクション態様を変化させることによって、実行中のリーチ演出が外れを示す演出結果となった方が良いか、大当たりを示す演出結果となった方が良いかを遊技者に把握させ易くすることができるように構成しているが、それ以外の表示態様を可変させることで実行中のリーチ演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果（外れ、又は大当たり）を把握させることができるように構成しても良い。

【１８１８】

この場合、例えば、図４８７（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が枠ボタン２２を押下することで変動表示している主図柄（例えば、海の生物を模したアイコン）の表示態様（例えば、目の表示態様）を変化させることが可能に構成し、通常時に表示されている通常表示態様（通常の目の表示態様）と、燃えた目を示す特殊表示態様と、を表示可能に構成したパチンコ機１０において、リーチ演出が実行されている遊技状況（遊技状態）が、大当たり当選した場合よりも外れの場合の方が遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が外れを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易く構成し、大当たり当選した場合の方が外れる場合よりも遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が大当たりを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易く構成すると良い。このように構成することで、遊技状態やリーチ演出の結果に関わらず、主図柄の表示態様として特殊表示態様が表示された方が遊技者に有利とすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。さらに、図４８７（ａ）に示したように、確変状態中において通常大当たり当選の可能性を含んだ第３図柄（偶数図柄）のリーチ状態が成立した場合において、遊技者が枠ボタン２２を押下することで変動表示している主図柄の表示態様が特殊表示態様となった場合には、特殊表示態様とならなかった場合よりも、リーチ外れを示す表示態様（外れを示す演出結果）が表示され易く、且つ、大当たりを示す表示態様（図柄揃い）が表示された場合であっても、確変大当たり当選している可能性が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特殊表示態様で変動表示している主図柄ｓｚが遊技者に不利な結果を示す表示態様（確変状態中における偶数図柄大当たりを示す表示態様）で停止表示した場合であっても、遊技者に有利な結果をなる可能性を維持し易くすることができるため、遊技者に対して特殊表示態様が表示されるか否かに興味を持たせ易くすることができる。

【１８１９】

加えて、本第１２制御例において実行されるキャラクタ８０１ａのアクション態様と、変動表示中の主図柄ｓｚの表示態様と、を可変可能に構成し、各態様を組み合わせることによって現在の遊技状況と、遊技者に有利となる演出結果と、を遊技者に予測可能に構成しても良く、例えば、キャラクタ８０１ａのアクション態様として「態様Ｂ」が表示されている状態で、主図柄ｓｚの表示態様が特殊表示態様である場合には、リーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果よりも、外れを示す演出結果の方が遊技者に有利となる遊技状況となり、この状態でリーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果が表示された場合には、その後、確変大当たり当選を示す表示態様へと主図柄ｓｚが可変する演出（昇格演出）が実行され易くなるように構成すると良い。つまり、キャラクタ８０１ａのアクション態様として「態様Ｂ」が表示されている状態で、主図柄ｓｚの表示態様が特殊表示態様である場合には、変動演出の演出結果として何れの演出結果が表示された場合であっても、遊技者に有利な遊技状況となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、リーチ演出が実行されてからリーチ演出の演出結果が表示されるまでの間、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第１２制御例では、主図柄ｓｚに付された数字（偶数、奇数）に関わらず、キャラクタ８０１ａのアク

ション態様が決定されることで、リーチ演出の演出結果を示唆可能に構成しているが、これに限ること無く、主図柄ｓｚに付された数字の種別によって、遊技者に有利な演出結果となる割合を異ならせるように構成しても良い。

【１８２０】

この場合、例えば、確変状態が設定されている状態で偶数図柄のリーチ演出が実行される場合であって、外れを所望する演出が条件を満たした場合のみ実行されるように構成されたパチンコ機１０において、偶数図柄のうち、「４」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行された場合と、「６」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行された場合とで、リーチ演出の演出結果が外れとなる割合を異ならせるように構成し、「４」が付された主図柄ｓｚの方が、「６」が付された主図柄ｓｚよりも外れとなり易くなるように構成すると良い。そして、「６」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出（例えば、態様Ｂのアクション）が実行された場合には、「４」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出（例えば、態様Ｂのアクション）が実行された場合よりも、リーチ演出の演出結果が外れとなり易くなるように構成すると良い。加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂは、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に、基本時間（基本変動時間）に対応して変動パターン種別を規定しており、その基本時間に対して加算時間を付与可能に構成している（図５０６（ｂ）参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３側では、変動演出として、変動パターン種別に対応した基本演出態様（ノーマル、スーパー、ＳＰ等）に加え、加算時間に対応した加算時間用態様を決定可能に構成している。このように構成することで、基本演出態様で実行される変動演出に対して、加算時間を用いた加算時間用態様を付与することができるため、変動演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

【１８２１】

ここで、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂの内容について、図５１０を参照して詳細に説明をする。図５１０は、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂに規定している内容を模式的に示した図である。図５１０に示した通り、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂには、受信した変動パターンコマンドに含まれる変動パターン種別（基本演出態様）と、加算時間と、変動回数（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて６種類の演出態様（演出Ａ～演出Ｆ）が規定されている。本第１２制御例では、加算時間を用いた加算時間用態様として、第３図柄の変動開始タイミングを遅らせるフリーズ演出と、第３図柄変動が高速変動している時間を延ばす変動時間追加演出と、大当たり当選を示すプレミア演出と、を実行可能に構成しており、大当たり当選の期待度が高い（大当たり当選を示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、長時間のフリーズ演出や、プレミア演出が実行され易く、大当たり当選の期待度が低い（外れを示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、変動時間追加演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり当選の期待度が高くなるほど、加算時間用態様として、遊技者が気付き易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、加算時間用態様が付与された変動演出が実行されたことに気付いた遊技者に対しては、大当たりを期待しながら遊技を行わせることができる。加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂの内容を具体的に説明すると、変動パターン種別が「ノーマル（基本時間２０秒）」で、加算時間が２秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定され、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が規定されている。また、加算時間が５秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が規定され、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｄ」が規定されている。

【１８２２】

一方、変動パターン種別が「スーパー（基本時間３０秒）」で、加算時間が２秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が規定されている。また、加算時間が５秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が規定され、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｄ」が規定されている。最後に、変動パターン種別が「スーパー（基本時間６０秒）」で、加算時間が５秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｄ」が規定されている。また、加算時間が６秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「１」の場合、即ち、大当たり遊技終了後１回目の特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を決定する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ｅ」が規定され、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「２～」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｆ」が規定され、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｅ」が規定されている。ここで、各演出態様に対応する演出内容について説明をする。演出態様「演出Ａ」は、フリーズ演出が実行されること無く、加算時間に対応する２秒分高速変動期間が延長される演出態様となる。つまり、加算時間に対応した演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くする演出態様となる。本第１２制御例では、加算時間の最短時間が２秒に規定されているため、「演出Ａ」は、加算時間が用いられる箇所（高速変動期間）、及び加算時間の長さ（２秒）共に、最も遊技者に気付かれ難い加算演出の演出態様となる。

【１８２３】

次に、演出態様「演出Ｂ」は、フリーズ演出が２秒間実行される演出態様となる。この場合、加算時間が２秒で、フリーズ演出期間が２秒となり、加算時間の全期間がフリーズ演出期間に用いられることから、加算時間の残余時間が０秒であり高速変動期間が延長されない。演出態様「演出Ｃ」は、加算時間５秒を用いて、フリーズ演出を２秒実行し、高速変動期間を３秒延長する演出態様となり、「演出Ｄ」は、加算時間５秒を用いてフリーズ演出を５秒実行する演出態様となり、「演出Ｅ」は、加算時間６秒を用いてフリーズ演出を６秒実行する演出態様となり、「演出Ｆ」は、加算時間６秒を用いてフリーズ演出を５秒実行し、高速変動期間を１秒延長する演出態様となる。つまり、本第１２制御例では、加算時間を用いて、フリーズ演出期間として「２秒」、「５秒」、「６秒」を設定可能に構成し、加算時間のうち、フリーズ演出期間に含まれない残余時間を、高速変動期間を延長させることで延長させるように構成している。一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃは、変動演出として一発告知演出が実行される場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例では、この一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃを用いて、異なる種別の一発告知演出を実行可能に構成している。ここで、図５１１を参照して、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃの詳細な内容について説明をする。図５１１は、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図５１１に示した通り、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃには、特別図柄抽選の結果、当たり保留の有無、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて異なる演出態様が規定されている。

【１８２４】

具体的には、抽選結果が「当たり」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始３秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～３ｓ」に今回の当たり告知、「３ｓ～５ｓ」に次当たり告知（次変動当たり告知）、「操作無し」に告知無しが規定され、「５０～９９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。また、抽選結果が

「当たり」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始３秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～３ｓ」に今回の当たり告知、「３ｓ～５ｓ」に当たり種別告知、「操作無し」に告知無しが規定され、「５０～９９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。そして、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に告知せず、「操作無し」に次当たり告知が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に次当たり告知、「操作無し」に告知せず、が規定されている。最後に、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に告知せず、「操作無し」に告知せず、が規定されている。

【１８２５】

図５０８（ｂ）に戻り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図５０８（ｂ）に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に対して、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａ、天井時短中カウンタ２２３ｊｂ、演出態様格納エリア２２３ｊｃ、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄ、変動時間カウンタ２２３ｊｅ、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆ、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇを設けている点で相違している。特図抽選回数カウンタ２２３ｊａは、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃと同様に、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０にて計測される特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示すためのコマンドを受信した場合に（図５２４のＳ４３０６Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す値が設定される（図５２４のＳ４３０７Ｈ参照）。そして、特別図柄変動停止時において参照される（図５２８のＳ４６０６Ｈ参照）。また、リーチ態様を選択する処理（図５３４のＳ５３０２Ｈ参照）や、加算時間に対応する加算時間用態様を選択する処理（図５３２のＳ５１１２Ｈ参照）を実行する際に参照される。天井時短中カウンタ２２３ｊｂは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が１であると判別した場合に、普通図柄変動の状況を判別し、高確率モード演出の延長有無が決定される。演出態様格納エリア２２３ｊｃは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理によって決定された演出態様を一時的に記憶させておくための記憶領域である。この演出態様格納エリア２２３ｊｃに記憶されている情報に基づいて、現在設定されている演出態様や、過去に設定された演出態様を読み出すことができる。

【１８２６】

先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄは、先読み演出が実行されていることを示すためのフラグであって、先読み演出が実行されている場合にオンに設定される。具体的には、入賞コマンド処理（図５２６のＳ４２０２Ｈ参照）にて保留図柄変化演出以外の先読み演出が設定された場合に（図５２６のＳ４５０６Ｈ：Ｎｏ）、オンに設定され（図５２６のＳ４５０８Ｈ）、新たな入賞コマンドを受信する毎に設定状況が判別される（図５２６のＳ４５０２Ｈ）。そして、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されている間は、新たな先読み演出が設定されないように構成している。また、変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）において設定状況が判別され（図５３２のＳ５１０１Ｈ）、オンに設定されている場合であって、先読み演出の対象となる最終変動である場合に（図５

３２のＳ５１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、オフに設定される。変動時間カウンタ２２３ｊｅ、及び、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆについては、上述した各制御例において用いられた同一名称の構成と同一内容であり、その説明を省略する。立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇは、パチンコ機１０に電源が投入されてから実行された特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される立ち上げ処理（図５２１参照）にて１００の値がセットされる（図５２１のＳ４００１Ｈ参照）。そして、演出態様設定処理（図５３１のＳ４９０３Ｈ参照）において、カウンタの値が１減算され（Ｓ５００３Ｈ）、減算後のカウンタ値が０となった場合に（Ｓ５００４Ｈ：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数が表示される。

【１８２７】

本第１２制御例では、図４９１に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を表示可能に構成しているが、パチンコ機１０に電源が投入されてから特別図柄抽選が１００回実行されるまでの間は、残特別図柄変動回数を表示しないように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を把握できないまま遊技者に遊技を実行させる期間を提供することができるため、いきなり天井特典が付与されるといった意外性のある遊技を提供することができる。また、遊技場が開店した直後は、残特別図柄変動回数が表示されない状態が継続するため、前日における営業終了時のハマリ回数が継承されている状態であるか、それともＲＡＭクリアスイッチが操作され、前日のハマリ回数がリセットされている状態であるかを遊技者に判別させ難くすることができる。よって、前日における営業終了時のハマリ回数が多いパチンコ機１０のみをターゲットに遊技が実行されてしまうことを抑制し、遊技の稼働を向上させることができる。次に、図５１２を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４の電気的構成について説明をする。図５１２は、表示制御装置１１４の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図５１２に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、ワークＲＡＭ２３３に停止図柄記憶エリア２３３ｊａを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１８２８】

停止図柄記憶エリア２３３ｊａは、特別図柄抽選の抽選結果を示すための第３図柄の停止表示態様を記憶するための記憶領域である。この停止図柄記憶エリア２３３ｊａには、表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理（図５３７のＳ６３０２Ｈ参照）において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したと判別した場合に、設定中の停止図柄を示す情報が記憶される（図５３７のＳ６４０３Ｈ）。そして、停止種別コマンド処理（図５３８のＳ６４０１Ｈ参照）において、記憶されている情報が読み出され（図５３８のＳ６６０１Ｈ参照）、読み出した情報に基づく停止図柄が設定される（図５３８のＳ６６０３Ｈ参照）。このように構成することで、表示制御装置１１４にて設定される停止図柄の表示態様、即ち、音声ランプ制御装置１１３が管理していない情報を、変動演出の演出態様として用いることができる。なお、本第１２制御例では、第３図柄の停止図柄（停止表示態様）を、表示制御装置１１４が決定する制御を実行するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理にて、第３図柄の停止図柄（停止表示態様）まで決定可能に構成しても良い。このように構成した場合には、表示制御装置１１４に対して、作成した停止表示態様に関する情報を記憶するための構成を用いる必要が無い。

【１８２９】

＜第１２制御例における主制御装置１１０の制御処理内容について＞

次に、図５１３から図５３８を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の内容について、上述した第５制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第１２制御例のパチンコ機１０は、上述した第５制御例のパチンコ機１０に対して

、天井特典が付与される回数に制限を設けるための処理を追加した点と、各種抽選に用いられる処理内容の一部を変更した点と、普通図柄抽選に基づく処理の一部内容を変更した点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図２１５のＳ３０１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図５１３のＳ１０４参照）を、普通図柄変動処理（図２２１のＳ３０１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図５１９のＳ３０１Ｈ）を、立ち上げ処理（図２２２参照）に代えて立ち上げ処理（図５２０参照）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図５１３を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）の内容について説明をする。図５１３は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。図５１３に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）は、上述した特別図柄変動処理（図２１５のＳ３０１０４参照）に対して、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）に代えて特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）を、更新処理（Ｓ２５３）に代えて更新処理（Ｓ２０４Ｈ）を、時短設定処理（Ｓ３０２５４）に代えて時短設定処理（Ｓ２０５Ｈ）を実行する点で相違している。また、大当たり当選を示す特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１８３０】

ここで、図５１３を参照して、相違点について詳細に説明をする。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）が実行され、Ｓ２１７の処理において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の開始に基づいてクリアされる各種要素（フラグ、カウンタ）をクリアする処理として、大当たり開始フラグをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈ、天井時短カウンタ２０３ｊｃ、確変カウンタ２０３ｉの値をリセットし（Ｓ２０２Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄをオフに設定し（Ｓ２０３Ｈ）、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。このように、大当たり当選に基づいて天井付与済フラグ２０３ｋｄをオフに設定することで、天井特典（第２時短状態）が付与された状態で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に、再度天井特典（第２時短状態）を付与するためのカウンタの計測を実行することができる。次に、図５１４を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）の処理内容について説明をする。図５１４は、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）は、上述した第５制御例の特別図柄判定処理（図２１６のＳ３０２５１参照）に対して、時短図柄抽選（時短抽選）を実行しないように構成した点と、天井判定処理（Ｓ３８０５１）に代えて天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である、の処理内容について説明をする。特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに基づいて抽選結果（大当たり）判定結果）を取得し（Ｓ８００１Ｈ）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ８００３）。大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。

【１８３１】

一方、Ｓ８００３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、次いで、天井判定処理を実行し（Ｓ８００２Ｈ）、本処理を終了する。次に、図５１５を参照して、天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）の内容について説明をする。図５１５は、天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件（ハマリ回数）を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件（ハマリ回数）を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが

実行される。天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ８１０１Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８１０２Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８１０２Ｈ：Ｙｅｓ）、既に、天井特典が付与された後の状態であるため、天井特典を付与するための付与条件（ハマリ回数）を更新すること無く、本処理を終了する。つまり、本第１２制御例では、天井特典が付与された場合に、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定され、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている間は、天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）の処理が実行されないように構成している。そして、大当たり遊技が実行される場合に天井付与済フラグ２０３ｋｄがオフに設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技間において、天井特典が複数回付与されてしまい、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者に対して過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【１８３２】

なお、詳細な説明は省略するが、天井付与済フラグ２０３ｋｄの設定状況は、パチンコ機１０のＲＡＭクリアスイッチを操作することで初期状態（オフ）を設定可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与されることが無い通常状態を、天井特典が付与され得る通常状態へと大当たり当選を介すること無く移行させることができる。なお、ＲＡＭクリアスイッチを操作した状態で電源ボタンを操作することで、ＲＡＭクリアを実行することが可能であるが、複数の操作手段の操作が有効と判別されたことを示す態様としてＲＡＭクリアが実行されたことを報知する態様を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示すると良い。これにより、ＲＡＭクリアが確実に実行されたことを遊技機の管理者は認識し易くなる。Ｓ８１０２Ｈの処理において、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８１０２Ｈ：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する（Ｓ８１０３Ｈ）。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ８１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値の１を加算し（Ｓ８１０４Ｈ）、加算後の特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００に到達したかを判別する（Ｓ８１０５Ｈ）。Ｓ８１０５Ｈの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００に到達していないと判別した場合は（Ｓ８１０５Ｈ：Ｎｏ）、現在の特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ８１０６Ｈ）、本処理を終了する。Ｓ８１０６Ｈの処理によって設定された状態コマンドは、上述した第２制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側においても、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、Ｓ８１０５Ｈの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は（Ｓ８１０５Ｈ：Ｙｅｓ）、天井待機フラグ２０３ｊｂをオンに設定し（Ｓ８１０７Ｈ）、天井待機中を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ８１０８Ｈ）、本処理を終了する。

【１８３３】

以上、説明をした通り、本第１２制御例では、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数（ハマり回数）が規定値（９００回）に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマり回数を更新（加算）するのでは無く、ハマり回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に、ハマり回数（特図抽選カウンタ２０３ｊａの値）を更新（加算）するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマり回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマり回数として特定回数（９００回）を規定している場合であっても、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与

されるのかを予測させ難くすることができる。次に、図５１６を参照して、特別図柄変動処理（図５１３のＳ１０４Ｈ参照）にて実行される更新処理（Ｓ２０４Ｈ）の内容について説明をする。図５１６は、更新処理（Ｓ２０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２０４Ｈ）は、上述した更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同様に特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間や、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

【１８３４】

更新処理（Ｓ２０４Ｈ）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ８３０１）、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８３０１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算（更新）する（Ｓ８３０２）。次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ８３０３）、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ８３０３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ８３０４）、更新後の確変カウンタ２０３ｉの値、又は時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｓ８３０５）、０であると判別した場合は（Ｓ８３０５：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに対応する遊技状態を設定し（Ｓ８３０６）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３０７）、次に、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ８３０１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８３０１Ｈ：Ｙｅｓ）、天井時短更新処理を実行し（Ｓ８３０２Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ８３０１Ｈの処理において天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ８３０１Ｈ：Ｎｏ）は、Ｓ８３０２Ｈの処理を実行すること無く、本処理を終了する。次に、図５１７を参照して、天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）の処理内容について説明をする。図５１７は、天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）では、天井特典として付与された第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）に対する更新処理が実行される。天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）が実行されると、まず、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値を１減算し（Ｓ８２５１Ｈ）、減算後の天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０であるかを判別し（Ｓ８２５２Ｈ）、０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ８２５２Ｈ：Ｙｅｓ）、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８２５３Ｈ）、本処理を終了する。

【１８３５】

一方、Ｓ８２５２Ｈの処理において、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０であると判別した場合は（Ｓ８２５２Ｈ：Ｙｅｓ）、通常状態を遊技状態格納エリア２０３ｇに設定し（Ｓ８３５４Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄをオンに設定し（Ｓ８３５５Ｈ）、天井時短（第２時短状態）が終了し、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを設定し（Ｓ８３５６Ｈ）、本処理を終了する。次に、図５１８を参照して時短設定処理（Ｓ２０５Ｈ）の処理内容について説明をする。図５１８は、天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）では、天井特典である第２時短状態の付与条件が成立している場合に、第２時短状態を設定するための処理が実行される。天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）が実行されるとまず、天井待機フラグ２０３ｊｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８４０１Ｈ）、天井待機フラグ２０３ｊｂがオンに設定されていない、即ち、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ８４０１Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ８４０１Ｈの処理において、天井待機フラグ２０３ｊｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８４０１Ｈ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値に１００をセットし（Ｓ８４０２Ｈ）、天井待機フラグ２０３ｊｂをオフにセットし（Ｓ８４０３Ｈ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第２時短状態を設定し（Ｓ８４０４Ｈ）、時短カウンタ２０３ｈの値、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値、時短

状態種別（第２時短状態）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８４０５Ｈ）、本処理を終了する。

【１８３６】

次に、図５１９を参照して、普通図柄変動処理（Ｓ３０１Ｈ）の内容について説明をする。図５１９は、普通図柄変動処理（Ｓ３０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ３０１Ｈ）は、上述した普通図柄変動処理（図２２１のＳ３０１０６参照）に対して、設定されている遊技状態に応じて、当たり当選時に当たり種別を設定する処理と、変動時間を決定する処理と、普図当たり遊技として実行する電動役物６４０ａの開閉制御内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。本第１２制御例では、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態（電サポ状態）として、普通図柄の高確率状態が設定されている状態（第１時短状態、確変状態）と、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定されている状態（第２時短状態）を設定可能に構成している。具体的には、大当たり当選に基づいて設定される電サポ状態（確変状態、第１時短状態）と、天井特典の大当たり当選したことに基づいて設定される電サポ状態（普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成している。詳細には、普通図柄の高確率状態における電サポ状態の方が、普通図柄の低確率状態における電サポ状態よりも、普図当たり確率が若干高く、且つ、普通図柄の変動時間も若干短く設定されているが、継続して遊技球を発射している状態において、第２入球口６４０へと遊技球が入球する頻度は同等となるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い制御（電サポ制御）を実行することができる。なお、上述した第４制御例や第５制御例を含む各制御例において、天井特典として付与される時短状態や、時短図柄抽選（時短抽選）によって時短図柄当選（時短当選）した場合に付与される時短状態、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く設定される時短状態として、普通図柄の高確率状態を設定する技術について説明をしたが、そのような技術に対して、普通図柄の低確率状態における電サポ状態を転用することは勿論可能である。

【１８３７】

このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選していないにも関わらず、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと変位させる処理を行う必要が無くなるため、各種図柄の確率状態を上昇（低確率状態から高確率状態へと変位）させる処理が大当たり当選に基づいてのみ実行されるパチンコ機１０を提供することができる。よって、各種図柄の確率状態を不正に上昇させる行為に対する監視処理の処理負荷を軽減することができる。次に、図５２０を参照して、本第１２制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理について説明をする。図５２０は、本第１２制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図５２０に示した通り、本第１２制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理では、パチンコ機１０が正常に立ち上がったと判別した場合に（Ｓ１７０７Ｈ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ１７１０Ｈ）と、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ１７１１Ｈ）と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機１０の電源供給が断たれた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機１０の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置１１３へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機１０の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。

【１８３８】

＜第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図５２１から図５３６を参照して、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対し

て、立ち上げ処理と、メイン処理の処理内容の一部を変更し、コマンド判定処理（図５２３参照）に代えてコマンド判定処理（図５２３のＳ４１０３Ｈ参照）を、変動表示設定処理（図２２６参照）に代えて変動表示設定処理（図５３０のＳ４１０４Ｈ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図２２５参照）に代えて、枠ボタン入力監視・演出処理（図５３５のＳ４１０１Ｈ）を、設け、さらに、演出更新処理（図５３６のＳ４１０２Ｈ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図５２１を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の立ち上げ処理について説明をする。図５２１は、立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図５２１に示した通り、本第１２制御例における立ち上げ処理では、上述した第５制御例における立ち上げ処理に対して、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値を設定する処理を追加した点で相違している。立ち上げ処理が実行されると、まず、上述した立ち上げ処理と同一のＳ４００１からＳ４０１１の処理を実行し、その後、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値に１００を設定し（Ｓ４００１Ｈ）、本処理を終了する。

【１８３９】

Ｓ４００１の処理において１００の値が設定された立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇは、その後、特別図柄抽選が実行される毎に値が１減算され、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０に到達した場合に、天井特典を付与するために必要となる特別図柄抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を、９００から差し引いた値）を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０に電源を投入した直後は、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数が多いパチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第１２制御例では、電源投入直後のパチンコ機１０に対して、残特別図柄抽選回数が報知されることを防ぐために、特別図柄変動が所定回数（１００回）実行されるまで残特別図柄抽選回数が報知されないように構成しているが、これに限ること無く、電源投入直後に残特別図柄抽選回数を報知しないように残特別図柄抽選回数が特定回数（例えば、１００の倍数）に到達した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良いし、実行された特別図柄抽選の結果が特定の外れである場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで残特別図柄抽選回数が報知されるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、残特別図柄抽選回数が報知されていないパチンコ機１０へと遊技意欲を高めることができる。

【１８４０】

また、現在時刻や、電源投入後からの経過時間といった計時情報を取得可能なパチンコ機１０であれば、電源投入されてから経過時間に基づいて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良く、例えば、午前１０時に遊技場を開店させるために午前９時にパチンコ機１０への電源投入操作がされる場合であれば、電源投入から３時間が経過したことをしめす計時情報を取得した場合、或いは、午後０時を示す時間情報を取得した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成すると良い。このように経過時間に応じて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成することで、残特別図柄抽選回数が報知されているパチンコ機１０にて遊技を行おうとする遊技者に遊技が行われること無く、残特別図柄抽選回数が報知されない状態のパチンコ機１０が長時間放置されてしまい、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図５２２を参照して、本第１２制御例におけるメイン処理の処理内容について説明をする。図５２２は、本第１２制御例におけるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理では、上述した第５制御例におけるメイン処理に対して、枠ボタン入力監視・演出設定処理（図５３５のＳ４１０１Ｈ参照）、演出更新処理（図５３６のＳ４１０２Ｈ参照）、コマンド判定処理（図５２３のＳ４１０３Ｈ参照）、変動表示設定処理（図５３０のＳ４１０４Ｈ参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図５２３を参照して、本第１２制御例におけるメイ

ン処理（図５２２参照）にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｈ）の処理内容について説明をする。図５２３は、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。

【１８４１】

コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｈ）が実行されると、上述した第５制御例におけるコマンド判定処理（図２２３のＳ３４１８２参照）に対して、状態コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、入賞コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、図柄確定コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、普図関連コマンド（主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される処理のうち、普通図柄抽選に関連する処理結果を示すためのコマンド）を受信した場合に実行する処理内容と、を異ならせた制御処理が実行される。具体的には、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｈ）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０１Ｈ）、本処理を終了する。このＳ４２０１Ｈにて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）は、遊技状態に関するコマンド（状態コマンド）を受信した場合に、その状態コマンドに含まれる情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される各種演出態様を設定するための処理であって、詳細な内容は、図５２４を参照して後述する。Ｓ４２０１の処理で状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｈ：Ｎｏ）、上述した第５制御例におけるコマンド判定処理（図２２３のＳ３４１８２参照）と同一のＳ４２０３からＳ４２１１の処理を実行し、Ｓ４２１１の処理において入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２０２Ｈ）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）は、入賞コマンドに含まれる情報、即ち、特別図柄抽選に関する各種カウンタの値、又は、各種カウンタの値に対する事前判別結果に関する情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される先読み演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）の詳細な内容については、図５２６を参照して後述する。

【１８４２】

Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１３）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２１４）、停止時演出設定処理を実行し（Ｓ４２０３Ｈ）、本処理を終了する。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）は、特別図柄変動が停止表示されるタイミングで実行される演出の演出態様を設定するための処理であって、例えば、特別図柄が停止表示されたことに基づいて終了条件が成立する期間演出に対して終了を示す演出態様を設定するための処理が実行される。なお、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）の詳細な内容については、図５２８を参照して後述する。次に、Ｓ４２１３の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、上述した第５制御例におけるコマンド判定処理（図２２３のＳ３４１８２参照）と同一のＳ４２１７，Ｓ４２１８の処理を実行し、Ｓ４２１７の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、次に、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０４Ｈ）、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０４Ｈ：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２０５Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０４Ｈの処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０４Ｈ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。Ｓ４２０４Ｈにて受信の有無を判別する普図関連コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される普通図柄抽選に関するコマンドであって、具体的には、普通図柄変動に対応する普図変動パターンコマンドと、普通図柄当たり遊技（普図当たり遊技）の開始を示すための普図当たり開始コマンドと、普図当たり遊技の終了を示すための普図当たり終了コマンドと、を少なくとも含むコマンドを示している。

【１８４３】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理によって設定される各種コマンドに対して、関連するコマンド群を設定し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理において、受信したコマンドに設定されるコマンド群を判別する際には、例えば、各種コマンドの内容を示す情報が含まれるアドレスの所定位置（例えば、先頭や末尾）に、コマンド群に対応する情報を設定するように構成すると良い。このように構成することで、各種コマンドを受信した場合に、まず、コマンド群に対応する処理を判別し、その判別結果に基づいて該当するコマンド群を特定し、特定したコマンド群に対応する処理をサブルーチンとして実行することが可能となる。次に、図５２４を参照して、コマンド判定処理（図５２３のＳ４１０３Ｈ参照）にて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）の処理内容について説明をする。図５２４は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）では、上述した第５制御例における状態コマンド受信処理（図２２４のＳ３４２５１参照）に対して、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ４３０３Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか判別する（Ｓ４３０１Ｈ）。遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４３０６Ｈの処理へと移行する。一方、Ｓ４３０１Ｈの処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｈ：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報をシフトし、今回主制御装置１１０より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア２２３ｇに設定する（Ｓ４３０２Ｈ）。

【１８４４】

なお、従状態設定エリア２２３ｇには、現在設定されている遊技状態を示すための現在情報と、以前設定されていた遊技状態を示すための過去情報と、を区分けして記憶可能な記憶領域が設けられており、Ｓ４３０１Ｈの処理では、現在情報として記憶されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドに含まれる情報が示す遊技状態とを比較し、同一であるか否かが判別される。そして、同一では無い場合に遊技状態に変更ありと判別し、Ｓ４３０２Ｈの処理において、現在情報として記憶されている情報を過去情報へとシフトし、今回受信した状態コマンドに含まれている遊技状態を示す情報を現在情報として記憶が記憶される。このように構成することで、本第１２制御例では、現在設定されている遊技状態だけで無く、過去の遊技状態も読み出すことが可能となるため、現在の遊技状態に基づく演出だけで無く、どの遊技状態からどの遊技状態へと移行したかに基づいて異なる演出を実行することが可能となる。よって、遊技状態の遷移状況に応じて様々な演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。Ｓ４３０２Ｈの処理を終えると、次に、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別し（Ｓ４３０３Ｈ）、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４３０３Ｈ：Ｙｅｓ）、時短状態演出設定処理を実行し（ＳＳ４３０５Ｈ）、Ｓ４３０６Ｈの処理へ移行する。時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）の詳細な説明については、図５２５を参照して後述する。一方、Ｓ４３０３Ｈの処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｈ：Ｎｏ）、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４３０４Ｈ）、Ｓ４３０６Ｈの処理に移行する。

【１８４５】

Ｓ４３０４Ｈの処理で設定された表示用背面画像変更コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５２２参照）にて実行されるコマンド出力処理（図５２２のＳ４１０２参照）によって表示制御装置１１４へと出力され、表示制御装置１１４が表示用背面画像変更コマンドを受信した場合に、対応する背面画像が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。よって、第３図柄表示装置８１の表示面を目視するだけで、現在設定さ

れている遊技状態を分かり易く把握させることができる。また、このように、原則遊技状態に対応した表示画像を表示するように構成することで、遊技状態が移行したにも関わらず、同一の背面画像を表示するように表示制御を実行した場合に、遊技状態が移行したことを遊技者に気付かせ難くすることができる。次にＳ４３０６Ｈの処理内容について説明をする。Ｓ４３０６Ｈの処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ４３０６Ｈ）、含まれていると判別した場合は（Ｓ４３０６Ｈ：Ｙｅｓ）、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に設定し（Ｓ４３０７Ｈ）、次いで、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４３０８Ｈ）、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４３０８：Ｙｅｓ）、即ち、ハマり回数を表示するための表示条件が成立していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４３０８Ｈの処理において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ４３０８：Ｎｏ）、ハマり回数を表示するための表示条件が成立している場合であるため、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０９Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４３０６Ｈの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示す情報が含まれていないと判別した場合は（Ｓ４３０６Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８４６】

以上、説明をした通り、本第１２制御例では、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理（図５２１参照）において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値に１００をセットし、その立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０に減算されるまでは、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示すための表示用コマンドを設定しないように構成している。このように構成することで、電源投入直後のパチンコ機１０では、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図５２４のＳ４３０９Ｈの処理にて設定される特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示すための表示用コマンドとは、単純に特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値と同一の値を示す表示態様（即ち、変動回数（ハマり回数））に対応する表示用コマンド、又は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に基づいて天井特典が付与されるまでの残期間を示す表示態様（即ち、天井特典が付与されるまでの残変動回数）に対応する表示用コマンドの何れも含む概念である。次に、図５２５を参照して、状態コマンド受信処理（図５２４のＳ４２０１Ｈ参照）にて実行される時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）の処理内容について説明をする。図５２５は、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）は、時短状態（特別図柄低確率状態におけるサポ有り状態）が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合に実行される処理であって、時短状態の種別に応じた演出態様や背面画像を決定するための処理が実行される。

【１８４７】

具体的には、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに記憶されている過去情報より、変更前の遊技状態に関する情報を読み出し（Ｓ４４０１Ｈ）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４４０２Ｈ）、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４０２Ｈの処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、今回設定された時短状態の時短種別が第１時短（第１時短状態）であるかを判別し（Ｓ４４０３Ｈ）、第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ４４０４Ｈ）、時短状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０５Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０３Ｈの処理において、第１時短では無いと判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｎｏ）、次に、時短種別が第２時短（第２時短状態）であるかを判別し（Ｓ４４０６Ｈ）、第２時短であると判別した場

合は（Ｓ４４０６Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値に設定し（Ｓ４４０７Ｈ）、高確率津モードに対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０８Ｈ）、本処理を終了する。Ｓ４４０６Ｈの処理において、第２時短では無いと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図５２６を参照して、上述したコマンド判定処理（図５２３のＳ４１０３Ｈ参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）の処理内容について説明をする。図５２６は、入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）では、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報に基づいた各種演出（先読み演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。

【１８４８】

入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４５０１Ｈ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５０２Ｈ）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が先読み演出中では無いと判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、次に、受信した入賞コマンドに含まれる変動パターンを抽出し（Ｓ４５０３Ｈ）、先読み演出設定処理を実行する（Ｓ４４０４Ｈ）。その後、Ｓ４５０４Ｈの処理で決定された演出態様に先読み演出が含まれているかを判別し（Ｓ４５０５Ｈ）、先読み演出の設定があると判別した場合は（Ｓ４５０５Ｈ：Ｙｅｓ）、今回の先読み演出が保留図柄の表示態様を変化させる保留図柄変化演出であるかを判別し（Ｓ４５０６Ｈ）、保留図柄変化演出であると判別した場合は（Ｓ４５０６Ｈ：Ｙｅｓ）、保留図柄の表示態様を変化させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０７Ｈ）、その他の処理を実行し（Ｓ４５０９Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４５０６Ｈの処理において、保留図柄変化演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５０６Ｈ：Ｎｏ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオンに設定し（Ｓ４５０８Ｈ）、Ｓ４５０９Ｈを実行、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０５Ｈの処理において、先読み演出の設定が無いと判別した場合、即ち、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）の処理結果として、先読み演出が設定されなかったと判別した場合は（Ｓ４５０５Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４５０６ＨからＳ４５０８Ｈの処理を実行すること無く、Ｓ４５０９Ｈの処理へ移行する。Ｓ４５０２Ｈの処理において、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されている、即ち、現在が先読み演出中であると判別した場合は（Ｓ４５０２Ｈ：Ｙｅｓ）、対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに先読み未実行を示す情報を設定し（Ｓ４５１０Ｈ）、上述したＳ４５０９Ｈの処理へ移行する。

【１８４９】

次に、図５２７の処理を参照して入賞コマンド処理（図５２６のＳ４２０２Ｈ）にて実行される先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）の処理内容について説明をする。図５２７は、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）では、入賞コマンドに含まれる変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定する処理と、先読み演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、まず、抽出した変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定し（Ｓ４５５１Ｈ）、Ｓ４５５１の処理によって先読み演出が決定されたかを判別し（Ｓ４５５２Ｈ）、先読み演出が決定されていない（先読み演出の実行無し）と判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４５５２Ｈの処理において、先読み演出の実行ありと判別した場合は（Ｓ４５５２：Ｙｅｓ）、次に、実行される先読み演出の種別が連続予告演出であるかを判別し（Ｓ４５５３）、連続予告演出であると判別した場合は（Ｓ４５５３Ｈ：Ｙｅｓ）、対象となる入賞情報に対応する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を取得し（Ｓ４５５４Ｈ）、特図保留１、又は特図保留２であるかを判別する（Ｓ４５５５Ｈ）。つまり、Ｓ４５５５Ｈの処理では、今回受信した入賞コマンドが、第１特図保留（次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留）、又は、第２特図保留（次の次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留）であるかを判別する。Ｓ４５５５Ｈの処理において、特図保留１

，２では無い、即ち、特図保留３（第３特図保留）、又は特図保留４（第４特図保留）であると判別した場合は（Ｓ４５５５Ｈ：Ｎｏ）、次変動から開始される連続予告演出の演出態様を決定し（Ｓ４５５６Ｈ）、決定された連続予告演出の演出態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ４５５７Ｈ）、本処理を終了する。

【１８５０】

一方、Ｓ４５５５Ｈの処理において、特図保留１，２であると判別した場合は（Ｓ４５５５Ｈ：Ｙｅｓ）、実行中の変動演出（入賞コマンドを受信した時点で実行されている変動演出）がリーチ演出以上であるか（リーチ状態とならない外れ変動以外であるか）を判別し（Ｓ４５５８Ｈ）、リーチ以上であると判別した場合は（Ｓ４５５８Ｈ：Ｙｅｓ）、連続予告演出の演出態様を決定すること無く（連続予告演出を実行すること無く）、Ｓ４５６１Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ４５５８Ｈの処理において、リーチ以上では無い（リーチ状態とならない外れ変動である）と判別した場合は（Ｓ４５５８Ｈ：Ｎｏ）、実行中の特図変動の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出の演出態様を決定し（Ｓ４５５９Ｈ）、実行中の特図変動に対応する第３図柄の停止表示態様を記憶させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５６０Ｈ）、Ｓ４５５７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４５５３Ｈの処理において、連続予告演出では無いと判別した場合（Ｓ４５５３Ｈ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５５８Ｈの処理において、リーチ以上であると判別した場合（Ｓ４５５８Ｈ：Ｙｅｓ）は、次に、今回の連続予告演出の種別が保留変化演出であるかを判別し（Ｓ４５６２Ｈ）、保留変化演出であると判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｙｅｓ）、特図抽選結果に基づいて保留変化演出の演出態様を決定し（Ｓ４５６２Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４５６１Ｈの処理において、保留変化演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｎｏ）、その他処理を実行し（Ｓ４５６３Ｈ）、本処理を終了する。次に、図５２８を参照して、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）の処理内容について説明をする。図５２８は、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）では、特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【１８５１】

具体的には、まず、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が１であるかを判別し（Ｓ４６０１Ｈ）、１であると判別した場合（Ｓ４６０１Ｈ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動が、天井特典として付与された第３時短状態の最終変動であると判別した場合は、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値を０に設定し（Ｓ４６０２Ｈ）、２０秒の普通図柄変動が実行されている最中であるかを判別する（Ｓ４６０３Ｈ）。Ｓ４６０３Ｈの処理では、主制御装置１１０から出力された普図変動パターンコマンドに基づいて実行される普通図柄変動が実行されているかの判別処理、及び、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図変動パターン種別に関する情報を判別する処理の処理結果を用いた判別が実行される。そして、Ｓ４６０３Ｈの処理において、２０秒変動中であると判別した場合は（Ｓ４６０３Ｈ：Ｙｅｓ）、電チュー高確率モードの継続を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５Ｈ）、その他の処理を実行し（Ｓ４６０９Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０３Ｈの処理において、２０秒変動中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０３Ｈ）、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０４Ｈ）、Ｓ４６０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４６０１Ｈの処理において、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００であるかを判別し（Ｓ４６０６Ｈ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００であると判別した場合（Ｓ４６０６Ｈ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動が、特別図柄低確率状態中に実行された９００回目の特別図柄変動であると判別した場合は、特別図柄変動停止後に天井特典として第３時短状態が設定されることを示すための電チュー高確率モード突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０７Ｈ）、Ｓ４６０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８５２】

一方、Ｓ４６０６Ｈの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００では無いと判別した場合は（Ｓ４６０６Ｈ：Ｎｏ）、次に、普通図柄２０秒変動中（２０秒の変動時間に対応する普図変動パターンコマンドを受信しているか）を判別し（Ｓ４６０８Ｈ）、２０秒変動中であると判別した場合は（Ｓ４６０８Ｈ：Ｙｅｓ）、上述したＳ４６０７Ｈの処理を実行し、Ｓ４６０８Ｈの処理において、２０秒変動中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０８Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４６０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第１２制御例では、天井特典として第２特別図柄抽選が実行され易くなる第３時短状態が設定される場合も、普通図柄抽選で２０秒の変動パターンが設定される（普図ロング開放当たりに対応するロング普図変動が設定される）場合も、同一の演出態様（電チュー高確率モード）を用いた演出を実行するように構成している。このように構成することで、電動役物６４０ａがロング開放される普図当たり遊技が実行される場合に、何れの契機（天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり）で電動役物６４０ａがロング開放されるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した通り、本第１２制御例では、普図ロング開放当たりに当選した場合であっても、対応する普通図柄変動の変動期間では無く、並行して実行されている特別図柄変動の停止タイミングにて電チュー高確率モード突入を示す演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング開放当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の停止タイミングに合わせて実行される演出によって電動役物６４０ａがロング開放されることを報知することができる。よって、何れの契機（天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり）で電動役物６４０ａがロング開放されるかを遊技者により把握させ難くすることができる。

【１８５３】

加えて、本第１２制御例では、第３時短状態が終了する当別図柄変動の停止タイミングにて普図ロング変動（２０秒変動）が実行されている場合には、電チュー高確率モードを延長して表示するように構成しているため、第３図柄表示装置８１の表示面にて電チュー高確率モードの終了（第３時短状態の終了）を示す表示態様が表示された直後に、電動役物６４０ａがロング開放されてしまい、遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。なお、本第１２制御例では、通常状態が設定されている状態において、特別図柄変動が実行されていない状態で普通図柄抽選を実行させている場合よりも、特別図柄変動が実行している状態で普通図柄抽選を実行させた場合の方が、普通図柄抽選の結果（普図ロング開放当たり当選の有無）を遊技者に把握させ易くなるように構成されている。このように構成することで、通常状態中において特別図柄抽選を継続して実行させるために意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図５２９を参照して、普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）の処理内容について説明をする。図５２９は、普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）では、普図関連コマンドとして、普通図柄変動の変動パターンを示す普図変動パターンコマンドを受信したことに基づいて電チュー高確率モードを示唆するための演出を設定する処理と、普通図柄の当たり遊技に関する演出を設定するための処理が実行される。

【１８５４】

具体的には、図５２９に示した通り、普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１Ｈ）、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１Ｈ：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２Ｈ）、受信した変動パターンが２０秒変動であるかを判別し（Ｓ４７０３Ｈ）、２０秒変動（普図ロング開放当たり当選変動）であると判別した場合は（Ｓ４７０３Ｈ：Ｙｅｓ）、電チュー高確率モードが設定されることを示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０４Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０３Ｈの処理において、２０秒変動では無い（普図ロング開放当たり変動では無い）と判別した場合は（Ｓ４７０３Ｈ：Ｎｏ）、普通図柄変動（普図変動）に対応する変動演出を設定すること無く、本処理を終了する。Ｓ４７０１Ｈの処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１Ｈ：Ｎｏ）、普図当たり開始コマンド

を受信したかを判別し（Ｓ４７０５Ｈ）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０５Ｈ：Ｙｅｓ）、表示用普図当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０６Ｈ）、現在の遊技状態が通常状態、又は第２時短状態であるかを判別し（Ｓ４７０７Ｈ）、通常状態、又は第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ４７０７Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、今回の普図当たり種別が普図当たりＢであるか（普図ロング開放当たり遊技が実行される普図当たりであるか）を判別する（Ｓ４７０８Ｈ）。Ｓ４７０８Ｈの処理において、普図当たりＢであると判別した場合は（Ｓ４７０８Ｈ）、電チューロング開放（普図ロング開放当たり）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０９Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７Ｈの処理において、現在が通常状態、又は第２時短状態では無い（確変状態、第１時短状態である）と判別した場合（Ｓ４７０７Ｈ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４７０８Ｈの処理において、普図当たりＢでは無い（普図当たりＡである）と判別した場合は（Ｓ４７０８Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４７０９Ｈの処理をスキップして本処理を終了する。

【１８５５】

Ｓ４７０５Ｈの処理において、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０５Ｈ：Ｎｏ）、次に、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１０Ｈ）、普図当たり終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７１０Ｈ：Ｙｅｓ）、天井到達前最終特図変動中、即ち、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中であるかを判別し（Ｓ４７１１Ｈ）、天井到達前最終特図変動中であると判別した場合は（Ｓ４７１１Ｈ：Ｙｅｓ）、電チュー高確率モードが継続することを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１２Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１１Ｈの処理において、天井到達前最終特図変動中では無いと判別した場合は（Ｓ４７１１Ｈ：Ｎｏ）、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１３Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１０Ｈの処理において、普図当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第１２制御例では、通常状態中、又は、第２時短状態中に普図ロング開放当たり遊技が実行される場合に、同一の演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態において実行された普通図柄抽選にて普図ロング開放当たりに当選した場合と、第２時短状態が設定されることになる特別図柄変動が実行された場合とで同一内容の演出（電チュー高確率モード）を実行可能に構成したパチンコ機１０において、普図ロング開放当たり遊技中の演出内容によって、今回の普図ロング開放当たり遊技の実行契機が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第１２制御例では、通常状態において普図ロング開放当たり当選したことに基づいて実行された普図ロング開放当たり遊技の終了タイミングが、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中である場合には、電チュー高確率モードが継続する演出を実行するように構成している。このように構成することで、電チュー高確率モードが終了した直後に天井特典の付与条件が成立し、再度、電チュー高確率モードが設定されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。

【１８５６】

次に、図５３０を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）の処理内容について説明をする。図５３０は、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）では、上述した第５制御例における変動表示設定処理（図２２６のＳ３４１１３参照）に対して、変動表示の演出態様を設定するための処理として演出態様設定処理（図２２６のＳ４９９１参照）に代えて演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンかを判別する（Ｓ４９０１Ｈ）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０１Ｈ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０５Ｈの処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンであると判別した場合（Ｓ４９０１Ｈ：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１をオフに設定し（Ｓ４９０２

Ｈ）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３Ｈ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０４Ｈ）、Ｓ４９０５Ｈの処理へ移行する。演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の詳細については図５３１を参照して後述する。

【１８５７】

Ｓ４９０５Ｈの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンかを判別する（Ｓ４９０５Ｈ）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０５Ｈ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０９Ｈの処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０５Ｈ：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２をオフに設定し（Ｓ４９０６Ｈ）、次いで、演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０７Ｈ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０８Ｈ）、Ｓ４９０９Ｈの処理へ移行する。演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｈ）の内容は、上述したＳ４９０３Ｈの処理内容と同一であり、図５３１を参照して後述する演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の処理の説明を行うことでその説明を省略する。Ｓ４９０９Ｈの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであるかを判別する（Ｓ４９０９Ｈ）。そして、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０９Ｈ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０９Ｈ：Ｙｅｓ）、オンに設定されている特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２をオフに設定し（Ｓ４９１０Ｈ）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４９１１Ｈ）、その後、本処理を終了する。

【１８５８】

次に、図５３１を参照して、変動表示設定処理（図５３０のＳ４１０４Ｈ参照）にて実行される演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の処理内容について説明をする。図５３１は、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）では、上述した第５制御例における演出態様設定処理（図２２７のＳ４９９１参照）と同様に、特別図柄変動が実行されることに応じて更新される演出用の各種カウンタの値を更新する処理と、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。図５３１に示した通り、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）が実行されるとまず、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５００１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５００１Ｈ：Ｙｅｓ）、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値を１減算し（Ｓ５００２Ｈ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を１加算し、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０であるかを判別する（Ｓ５００４Ｈ）。一方、Ｓ５００１Ｈの処理において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ５００１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５００２Ｈの処理をスキップしてＳ５００３Ｈの処理を実行し、Ｓ５００４Ｈの処理へ移行する。Ｓ５００４Ｈの処理では、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０であるかを判別し（Ｓ５００４Ｈ）、０であると判別した場合は（Ｓ５００４Ｈ：Ｙｅｓ）、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供可能な状態であるため、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００に到達するまでの残数を示すための表示用コマンド、即ち、天井特典の付与条件を成立させるまでに必要とする特別図柄抽選回数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００５Ｈ）、次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００であるかを判別し（Ｓ５００６Ｈ）、９００であると判別した場合は（Ｓ５００６Ｈ：Ｙｅｓ）、高確率モード突入を示唆するための表示用コマンドを設定

し（Ｓ５００７Ｈ）、Ｓ５００８Ｈの処理へ移行する。
【１８５９】
一方、Ｓ５００４Ｈの処理において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０では無いと判別した場合は、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供しない状態であるため、Ｓ５００５Ｈの処理をスキップして、Ｓ５００６Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５００６Ｈの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００では無いと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動（天井到達前最終特図変動）では無いと判別した場合は（Ｓ５００６Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５００７Ｈの処理をスキップしてＳ５００８Ｈの処理へ移行する。Ｓ５００８Ｈの処理では、時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きいか、即ち、現在が電サポ状態（第１時短状態、第２時短状態、確変状態）であるかを判別し（Ｓ５００８Ｈ）、時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５００８Ｈ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｊｂの値を１減算し（Ｓ５００９Ｈ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｊｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１０Ｈ）、Ｓ５０１１Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５００８Ｈの処理において、時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合、即ち、現在が通常状態であると判別した場合（Ｓ５００８Ｈ：Ｎｏ）は、Ｓ５００９Ｈ、及びＳ５０１０Ｈの処理をスキップして、Ｓ５０１１Ｈの処理へ移行する。Ｓ５０１１Ｈの処理では、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きいか、即ち、現在が第２時短状態（天井特典中）であるかを判別し（Ｓ５０１１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合（Ｓ５０１１Ｈ：Ｙｅｓ）は、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値を１減算し（Ｓ５０１２Ｈ）、減算後の天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１３Ｈ）、変動演出設定処理を実行し（Ｓ５０１４Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０１１Ｈの処理において、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ５０１１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５０１２Ｈの処理、及びＳ５０１３Ｈの処理をスキップしてＳ５０１４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。
【１８６０】
ここで、図５３２を参照して、演出態様設定処理（図５３１のＳ４９０３Ｈ）にて実行される変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）の処理内容について説明をする。図５３２は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）では、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）が実行されると、まず、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０１Ｈ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈ：Ｙｅｓ）、設定されている先読み演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０２Ｈ）、今回の変動演出が先読み演出の最終変動（対象変動）であるかを判別し（Ｓ５１０３Ｈ）、最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオフに設定し（Ｓ５１０４Ｈ）、Ｓ５１１６Ｈの処理へ移行する。一方、Ｓ５１０３Ｈの処理において最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１０３Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ５１０２Ｈの処理では、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている情報を読み出し（図５２７のＳ４５５７Ｈの処理にて格納された情報を読み出し）、実行中の先読み演出に対応する演出態様が決定される。また、Ｓ５１０３Ｈの処理では、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている情報に基づいて、先読み演出の対象期間を特定し、判別を実行している。Ｓ５１０１Ｈの処理において、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、従状態設定エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ５１０６Ｈ）、通常状態であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｈ）、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１０５Ｈ）、Ｓ５１１６Ｈの処理へ移行する。

【１８６１】
　Ｓ５１０７Ｈの処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０７Ｈ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃから現在のアングル情報を読み出し（Ｓ５１０８Ｈ）、読み出したアングル情報が左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であるかを判別し（Ｓ５１０９Ｈ）、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であると判別した場合は（Ｓ５１０９Ｈ：Ｙｅｓ）、連続リーチ時態様決定処理を実行し（Ｓ５１１０Ｈ）、Ｓ５１１１Ｈへ移行する。Ｓ５１１０Ｈの処理において実行される連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるアングルの変更を伴う変動演出（アングル変更演出）の演出態様を決定するための処理であり、その詳細な内容については、図５３３を参照して後述する。Ｓ５１０９Ｈの処理において、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報では無いと判別した場合は（Ｓ５１０９Ｈ：Ｎｏ）、次に、今回受信した変動パターンコマンドに加算時間（特別図柄変動の加算時間）があるかを判別し（Ｓ５１１１Ｈ）、加算時間があると判別した場合は（Ｓ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂを参照して、加算時間用の演出態様を決定し（Ｓ５１１２Ｈ）、次に、抽出した変動パターンが示す変動時間が２０秒以上であるかを判別する（Ｓ５１１３Ｈ）。一方、Ｓ５１１５Ｈの処理において、加算時間なしと判別した場合は（Ｓ５１１５Ｈ：Ｎｏ）、加算時間用の演出態様を決定するためのＳ５１１６Ｈの処理をスキップして、上述したＳ５１１３Ｈの処理を実行する。Ｓ５１１３Ｈの処理において、２０秒以上の変動時間に対応する変動パターンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１１３Ｈ：Ｎｏ）、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１０５Ｈ）、Ｓ５１１６Ｈの処理へ移行する。

【１８６２】
　また、Ｓ５１１３Ｈの処理において、２０秒以上の変動時間に対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５１１３Ｈ：Ｙｅｓ）、変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して変動演出の演出パターンを決定し（Ｓ５１１４Ｈ）、詳細態様決定処理を実行し（Ｓ５１１５Ｈ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１１６Ｈ）、決定した演出態様に対応した値を変動時間カウンタ２２３ｊｅに設定し（Ｓ５１１７Ｈ）、本処理を終了する。次に、図５３３を参照して、上述した変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）にて実行される連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）の処理内容について説明をする。図５３３は、連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）では、アングル変更演出が実行されたことにより、現在のアングルが左アングル、又は上アングルとなっている場合における変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）が実行されると、まず、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている情報を読み出し、現在が左アングルであるかを判別し（Ｓ５２０１Ｈ）、左アングルであると判別した場合は（Ｓ５２０１Ｈ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンは変動時間が２０秒以上であるかを判別し（Ｓ５２０２Ｈ）、２０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５２０２Ｈ：Ｙｅｓ）、上アングルへの移行を決定し（Ｓ５２０３Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２０４Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２０２Ｈの処理において、２０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ５２０２Ｈ：Ｎｏ）、通常アングルへの移行を決定し（Ｓ５２０５Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２０４Ｈ）、本処理を終了する。

【１８６３】
　一方、Ｓ５２０１Ｈの処理において、現在が左アングルでは無いと判別した場合は（Ｓ５２０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、現在のアングルが上アングルであるかを判別し（Ｓ５２０６Ｈ）、上アングルであると判別した場合は（Ｓ５２０６Ｈ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンが当たり変動に対応する変動パターンであるか、即ち、今回の特別図柄変動が当たり

変動であるかを判別し（Ｓ５２０７Ｈ）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５２０７Ｈ：Ｙｅｓ）、上アングルの継続を決定し（Ｓ５２０８Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２０９Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２０７Ｈの処理において、今回が当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５２０７Ｈ：Ｎｏ）、通常アングルへの移行を決定し（Ｓ５２０９Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２１０Ｈ）、本処理を終了する。次に、図５３４を参照して、上述した変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）にて実行される詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）の処理内容について説明をする。図５３４は、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）では、演出期間が２０秒以上の変動演出における詳細な演出態様を、実行される変動演出の種別に応じて決定するための処理が実行される。図５３４に示した通り、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）が実行されると、まず、今回の変動演出がリーチ演出であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｈ）、リーチ演出であると判別した場合は（Ｓ５３０１Ｈ：Ｙｅｓ）、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａを参照して、実行されるリーチ演出の演出態様を決定し（Ｓ５３０２Ｈ）、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３０３Ｈ）、Ｓ５３０４Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５３０１Ｈの処理において、今回の変動演出がリーチ演出では無いと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５３０２Ｈの処理、及びＳ５３０３Ｈの処理をスキップしてＳ５３０４Ｈの処理へ移行する。

【１８６４】

Ｓ５３０４Ｈの処理では、今回の変動演出がアングル変更演出であるかを判別し（Ｓ５３０４Ｈ）、アングル変更演出であると判別した場合は（Ｓ５３０４Ｈ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃから現在のアングル情報を読み出し（Ｓ５３０５Ｈ）、通常アングルであるかを判別し（Ｓ５３０６Ｈ）、通常アングルであると判別した場合は（Ｓ５３０６Ｈ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が３０秒以上であるかを判別し（Ｓ５３０７Ｈ）、３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５３０７Ｈ）、左アングルへの移行を決定し（Ｓ５３０８Ｈ）、抽選結果に対応させて。宝箱の中身アイコンの種別を決定し（Ｓ５３０９Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１０Ｈ）、Ｓ５３１３Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５３０７Ｈの処理において、変動時間が３０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ５３０７Ｈ：Ｎｏ）、右アングルへの移行を決定し（Ｓ５３１１Ｈ）、抽選結果に対応させて、袋の中身アイコンの種別を決定し（Ｓ５３１２Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１０Ｈ）、Ｓ５３１３Ｈの処理へ移行する。一方、Ｓ５３０６Ｈの処理において、現在が通常アングルでは無いと判別した場合は（Ｓ５３０６Ｈ：Ｎｏ）、アングル変更演出を新たに実行するための処理をスキップして、Ｓ５３１３Ｈの処理へ移行する。Ｓ５３１３Ｈの処理では、今回の変動演出が一発告知演出であるかを判別し（Ｓ５３１３Ｈ）、一発告知演出であると判別した場合は（Ｓ５３１３Ｈ：Ｙｅｓ）、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃを参照して、実行される一発告知演出の演出態様を決定し（Ｓ５３１４Ｈ）、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１５Ｈ）、ＳＷ有効期間の長さを示す情報、及び、ＳＷ有効期間の設定タイミングを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１６Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５３１３Ｈの処理において、今回の変動演出が一発告知演出では無いと判別した場合は（Ｓ５３１３Ｈ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１８６５】

次に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５２２参照）にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）の処理内容について、図５３５を参照して説明をする。図５３５は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）では、実行されている変動演出に基づいて枠ボタン２２への操作を有効に判別可能なＳＷ有効期間を設定する処理と、ＳＷ有効期間中に枠ボタン２２が操作されたことに基づいて実行される操作

演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）が実行されると、まず、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５４０１Ｈ）、０よりも大きくない、即ちＳＷ有効期間が設定されていないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、ボタン操作有効期間の設定タイミングであるかを判別する（Ｓ５４０２Ｈ）。Ｓ５４０２Ｈの処理では、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されているＳＷ有効期間の設定情報と、変動時間カウンタ２２３ｊｅの値とに基づいてボタン操作有効期間の設定タイミングであるかを判別する。Ｓ５４０２Ｈの処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングであると判別した場合は（Ｓ５４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、設定されるボタン操作有効期間に対応する値をＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値にセットし（Ｓ５４０３Ｈ）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０４Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４０２Ｈの処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングでは無いと判別した場合は、Ｓ５４０３Ｈの処理をスキップしてＳ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８６６】

一方、Ｓ５４０１Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きい、即ち、ＳＷ有効期間が設定されている状態であると判別した場合は（Ｓ５４０１Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、枠ボタン２２への操作があるかを判別し（Ｓ５４０５Ｈ）、枠ボタン２２への操作が無いと判別した場合は（Ｓ５４０５Ｈ：Ｎｏ）、そのままＳ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ５４０５Ｈの処理では、枠ボタン２２を操作（押下）した場合に出力される押下信号を受信しているかを判別することによって枠ボタン２２への操作有無を判別するように構成している。なお、本第１２制御例では、枠ボタン２２を操作した場合に出力される押下信号を受信しているか否かを判別することにより、ＳＷ有効期間中における遊技者の枠ボタン２２への操作を判別可能に構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、枠ボタン２２を操作した場合に出力される押下信号を受信した回数を計測可能な押下カウンタを設け、押下カウンタの値に基づいて枠ボタン２２操作の有無を判別可能に構成しても良い。また、この場合、押下カウンタの値が所定数（例えば、２）以上加算されたと判別した場合に、枠ボタン２２を操作したと判別するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して枠ボタン２２を押下させるだけでなく、所定回数押下させる遊技を行わせることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。Ｓ５４０５Ｈの処理において、ボタン操作あり（枠ボタン２２への押下操作あり）と判別した場合は（Ｓ５４０５Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が３０００より大きいかを判別し（Ｓ５４０６Ｈ）、大きいと判別した場合は（Ｓ５４０６Ｈ：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間の前半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（Ｓ５４０７Ｈ）、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値を０にクリアし（Ｓ５４０８Ｈ）、Ｓ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８６７】

また、Ｓ５４０６Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が３０００よりも大きくない（３０００以下である）と判別した場合は（Ｓ５４０６Ｈ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間の後半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（Ｓ５４０９Ｈ）、Ｓ５４０８Ｈ、及びＳ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図５３６を参照して、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）の処理内容について説明をする。図５３６は、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）は、上述した音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５２２参照）において、１ミリ秒毎に実行される制御処理であって、変動演出中に設定される経過時間を計測するための各種カウンタの値を更新（減算）するための処理が実行される。具体的には、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）が実行されると、まず変動時間カウンタ２２３ｊｅの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５５０１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５５０１Ｈ：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２２３ｊｅの値を１減算し（Ｓ５５０２Ｈ）、次に、変動時間経過に基づく演出の実行タイミングであるかを判別す

る（Ｓ５５０３Ｈ）。Ｓ５５０３Ｈの処理では、変動演出の演出態様を決定した際に演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納された情報に基づいた判別が実行される。Ｓ５５０３Ｈの処理において、演出の実行タイミングであると判別した場合は（Ｓ５５０３Ｈ：Ｙｅｓ）、実行される演出の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５０４Ｈ）、次に、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きいかを判別する。また、Ｓ５５０３Ｈの処理において、演出の実行タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ５５０３Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５５０４Ｈの処理をスキップしてＳ５５０５Ｈの処理へ移行する。

【１８６８】

Ｓ５５０５Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５５０５Ｈ：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値を更新（１減算）し（Ｓ５５０６Ｈ）、更新（減算）後のＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０であるかを判別し（Ｓ５５０７Ｈ）、０では無いと判別した場合は（Ｓ５５０７Ｈ：Ｎｏ）、残時間ゲージの表示態様を更新するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５５０８Ｈ）、その他演出更新処理を実行し（Ｓ５５１０Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５５０７Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０であると判別した場合は（Ｓ５５０７Ｈ：Ｙｅｓ）、ボタン操作無し時における一発告知演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５５０９Ｈ）、Ｓ５５１０Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ５５０１Ｈの処理において、変動時間カウンタ２２３ｊｅの値が０よりも大きくない、即ち、現在が変動演出の実行中では無いと判別した場合は（Ｓ５５０１Ｈ：Ｎｏ）、そのままＳ５５１０Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図５３７及び図５３８を参照して、本第１２制御例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３３にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、表示制御装置１１４にて実行される制御処理のうち、コマンド判定処理の処理内容の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図５３７を参照して、本第１２制御例のパチンコ機１０の表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の処理内容について説明をする。図５３７は、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理に対して、表示用停止種別コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点と、表示用停止図柄記憶コマンドの受信有無を判別する処理、及び、表示用停止図柄記憶コマンドを受信した場合における制御処理を追加した点と、で相違している。

【１８６９】

具体的には、コマンド判定処理が実行されると、まず、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理と同一のＳ６４０１からＳ６４０６の処理を実行し、Ｓ６４０６の処理において表示用停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行し（Ｓ６４０１Ｈ）、Ｓ６４０１の処理へ移行する。また、Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理と同一のＳ６４０８からＳ６４２１の処理を実行し、Ｓ６４２０の処理において、エラーコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次に、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したかを判別し（Ｓ６４０２Ｈ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、現在設定されている停止図柄を示すための情報を停止図柄記憶エリア２３３ｊａに格納し（Ｓ６４０３Ｈ）、Ｓ６４０１の処理へ移行する。一方、Ｓ６４０２Ｈの処理において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ６４０２Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ６４２２の処理を実行した後に、Ｓ６４０１の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、１個目の特図保留又は２個目の特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定された場合に（図５２７のＳ４５５３Ｈ：Ｙｅｓ）、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の

演出結果（第３図柄の停止表示態様）を記憶させるための表示用コマンドを設定し（図５２７のＳ４５６０Ｈ参照）、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２）において、図５２７のＳ４５６０Ｈの処理において設定された表示用コマンド（表示用停止図柄記憶コマンド）を受信した場合に（Ｓ６４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、停止図柄記憶エリア２３３ｊａに現在実行されている変動演出の演出結果（第３図柄の停止表示態様）を記憶（格納）するように構成している。

【１８７０】

そして、先読み演出の対象となる特別図柄変動が実行されるまで、停止図柄記憶エリア２３３ｊａに格納されている第３図柄の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出を実行可能に構成している。このように構成することで、獲得済みの特図保留数が少ない状態において特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定されたとしても、実行中の変動演出の一部を用いた連続予告演出の演出態様を決定することができる。よって、連続予告演出の実行頻度を上げることにより演出効果を高めることができる。また、先読み演出として連続予告演出の実行が決定された時点における特図保留数に応じて異なる演出態様の連続予告演出を実行することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図５３８を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）の処理内容について説明をする。図５３８は、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）は、コマンド判定処理（図５３７のＳ６３０２参照）において停止種別コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、今回の変動演出（第３図柄の変動演出）の演出結果（第３図柄の停止表示態様）を決定するための処理が実行される。具体的には、図５３８に示した通り、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）が実行されると、停止図柄記憶エリア２３３ｊａに格納されている情報を読み出し（Ｓ６６０１Ｈ）、停止図柄情報（第３図柄の停止表示態様を示す情報）があるかを判別し（Ｓ６６０２Ｈ）、停止図柄情報が無いと判別した場合は（Ｓ６６０２Ｈ：Ｎｏ）、停止種別情報を基に、停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、停止種別テーブルと停止図柄カウンタとを比較して停止図柄を設定し（Ｓ６６０２）、停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、本処理を終了する。

【１８７１】

一方、Ｓ６６０２Ｈの処理において、停止図柄情報があると判別した場合は（Ｓ６６０２Ｈ：Ｙｅｓ）、停止図柄情報と同一態様の停止図柄を設定し（Ｓ６６０３Ｈ）、停止図柄記憶エリアに格納されている情報をクリアし（Ｓ６６０４Ｈ）、停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ６６０３）、本処理を終了する。なお、本第１２制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって、第３図柄の停止種別（完全外れ、リーチ外れ（＋１コマ、－１コマ等）、当たり）のみを決定し、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３３にて停止種別に対応した具体的な第３図柄の停止表示態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって第３図柄の停止表示態様を決定可能に構成しても良く、この場合、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって決定された第３図柄の停止表示態様を一時的に記憶させる記憶手段をＲＡＭ２２３に設け、連続予告演出の対象となる変動演出を新たに実行する場合に、その変動演出の演出結果として、記憶手段に記憶されている第３図柄の停止表示態様を決定可能に構成すれば良い。

【１８７２】

＜第１３制御例＞

次に、図５３９から図５５７を参照して、第１３制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。従来より、大当たり遊技中に再生される楽曲として複数の楽曲の中から１の楽曲が選択されることで、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生可能とすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制したパチンコ機１０がある。また、このようなパチンコ機１０には、遊技者が所望する楽曲を再生可能とするために、遊技者による操作手段（枠ボタン２２等）への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能

とするものもある。このように構成された従来型のパチンコ機１０は、大当たり遊技中の演出効果を高めると共に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、選択される楽曲によって遊技内容が変わることも、把握可能な遊技情報が変わることも無いため、遊技者の楽曲を選択する意欲が徐々に低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段（枠ボタン２２）への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第１３制御例では、第１操作（第１操作手段である選択ボタン６００への操作）を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第１操作とは異なる第２操作（第２操作手段である枠ボタン２２への操作）を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第２操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第２操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができない場合がある。

【１８７３】

このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第１操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第２操作を実行することになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対して、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第１３制御例では、特別図柄抽選で確変大当たりに当選した場合であって、遊技者に確変大当たりに当選したことが報知されていない状態（偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態）で実行された大当たり遊技中に第２操作を実行した場合に、専用楽曲を選択するための昇格条件が成立するように構成している。つまり、昇格条件が成立し専用楽曲が選択された場合には、今回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であることを報知するように構成している。よって、通常大当たりに当選し、偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態で実行される大当たり遊技中は、第２操作を実行したとしても昇格条件が成立すること無く、専用楽曲が選択されることが無い。さらに、上述した通り、専用楽曲を選択するためには、第１操作とは異なる第２操作を実行させるように構成しているため、専用楽曲が選択されることを目指して第２操作を実行している間は、大当たり遊技中に再生される楽曲を変更することができないように構成している。よって、遊技者に対して、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択するための第１操作を実行するか、専用楽曲が選択されることを目指して第２操作を実行するかを選択する楽しみを提供することができる。加えて、本第１３制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第１３制御例では、確変大当たり遊技として、１０ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＡ）と、７ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＤ）を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりＡの方が、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。

【１８７４】

このように構成することで、第２操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知した上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第２操作を行わせ易くすることができる。さらに、本第１３制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する

操作（第１操作、第２操作）を遊技者に実行させるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しみを提供し易くすることができる。なお、本第１３制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間（本制御例では１ラウンド目から７ラウンド目のラウンド遊技期間）中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。

【１８７５】

＜第１３制御例における演出内容について＞

次に、図５３９から図５４４を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり演出の内容と、通常状態において実行される変動演出の演出内容の一部と、を変更している点で相違しており、以下に上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０と相違している演出内容について説明をする。まず、図５３９を参照して、大当たり演出の演出内容について説明をする。図５３９（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される大当たり演出にて表示される表示画面（楽曲選択画面）の一例を示した図であり、図５３９（ｂ）は、楽曲選択画面が表示されている状態で特定楽曲が選択された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１２制御例では、大当たり遊技中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制するために、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図５３９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部には、大当たり遊技が開始されることを示すための「ラッキー大当たり！！」の文字が表示されている。ここで、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される通常大当たり（時短大当たり）と、を設定可能に構成している。

【１８７６】

そして、変動演出の演出結果として、第３図柄が奇数図柄揃いで停止表示された場合（例えば、「７７７」）は、今回当選した大当たりが確変大当たりであることを報知し、第３図柄が偶数図柄揃いで停止表示された場合（例えば、「６６６」）は、今回当選した大当たりが確変大当たりであるか通常大当たりであるかを遊技者が判別できないように構成している。そして、偶数図柄揃いで第３図柄が停止表示された場合には、大当たり演出によって今回の大当たり種別が遊技者に報知されるように構成している。つまり、第３図柄が奇数図柄「７７７」で停止表示された場合には、大当たり遊技が実行されるよりも前に確変大当たりに当選したことを遊技者に把握させることができ、遊技者に安心して大当たり遊技を行わせることができると共に、第３図柄が偶数図柄「６６６」で停止表示された場合には、今回の大当たりが確変大当たりであることを期待しながら大当たり演出に興味を持たせることができるように構成している。図５３９に示した図は、確変大当たりに当選した場合であって、第３図柄が偶数図柄揃い「６６６」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す表示態様（「６６６」）で第３図柄が停止表示している。小表示領域Ｄｍ１の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン６００を模したアイコンが表示領域０Ｄｍ１に表示され、選択中楽曲ｇｋ１として「曲Ａ」が表示され、第１選択候補楽曲ｇｋ２として「曲Ｂ」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３として「曲Ｃ」が表示されている。また、副表示領域Ｄｓには、現在が楽曲選択可能期間であることを案内するための案内表示態様として「楽曲を選択できるよ！！」の文字が表示されている。本第１３制御例では、図５３９（ａ）に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間を用いて、大当たり演出中に再生される楽曲の種別（曲Ａ～曲Ｃ）を遊技者

が選択可能に構成しており、楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで、異なる楽曲を選択可能に構成している。

【１８７７】

より具体的には、図５３９（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で上ボタン６００ｂを押下すると、選択中楽曲ｇｋ１、第１選択候補楽曲ｇｋ２、第２選択候補楽曲ｇｋ３に表示されている楽曲が下方向にシフトし、選択中楽曲ｇｋ１として「曲Ｂ」が、第１選択候補楽曲ｇｋ２として「曲Ｃ」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３として「曲Ａ」が表示される。また、図５３９（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で下ボタン６００ｄを押下すると、選択中楽曲ｇｋ１、第１選択候補楽曲ｇｋ２、第２選択候補楽曲ｇｋ３に表示されている楽曲が上方向にシフトし、選択中楽曲ｇｋ１として「曲Ｃ」が、第１選択候補楽曲ｇｋ２として「曲Ａ」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３として「曲Ｂ」が表示される。そして、楽曲選択期間が終了した時点で選択中楽曲ｇｋ１として表示されている楽曲が大当たり演出中に再生される楽曲として決定され、１ラウンド目のラウンド遊技開始時から再生される。なお、図５３９（ａ）に示した図では、楽曲を選択する際に遊技者に操作させる操作手段（選択ボタン６００のうちの上ボタン６００ｂ、及び下ボタン６００ｄ）を遊技者に把握させ易くするために、他の操作手段よりも強調した表示態様（図では黒色で表示）で表示されている。このように構成することで、楽曲を選択しようとする遊技者に対して楽曲選択操作を容易に行わせることができる。また、本第１３制御例では、楽曲選択操作に用いることが無い操作手段（選択ボタン６００のうち左ボタン６００ａ、右ボタン６００ｃ）も含めて表示領域０Ｄｍ１に表示している。このように構成することで、上ボタン６００ｂ、及び下ボタン６００ｄのみを表示領域０Ｄｍ１に表示する場合よりも、対象となる操作手段（選択ボタン６００）を視覚的に把握させ易くすることができる。

【１８７８】

また、本第１３制御例では、楽曲選択画面が表示されている状態において、表示領域０Ｄｍ１に表示されている操作手段（選択ボタン６００）とは異なる操作手段（枠ボタン２２）を操作する（隠れ操作を実行する）ことによっても、異なる楽曲（隠れ楽曲）を選択可能に構成している。具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン２２を所定回数操作（押下）し、昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を選択可能に構成している。ここで、図５３９（ｂ）を参照して、楽曲選択画面が表示されている状態で隠れ操作を実行し、隠れ楽曲が選択された場合に表示される表示画面について説明をする。本第１３制御例では、確変大当たりに当選し、第３図柄が偶数図柄揃い（例えば、「６６６」）で停止表示された場合において、大当たり遊技のオープニング期間中に枠ボタン２２を操作（押下）することで昇格条件が成立した場合には、主表示領域Ｄｍに、確変大当たりであることを祝福するための表示態様として「スーパーラッキー大当たり！！」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓに「確変昇格おめでとう」の文字が表示される。そして、選択済楽曲ｇｋ４として、選択ボタン６００を操作した場合には選択されない専用楽曲「曲Ｘ」が表示される。この場合、１ラウンド目のラウンド遊技開始時から専用楽曲である「曲Ｘ」が再生されることになる。なお、上述した通り、楽曲選択期間中において隠れ操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り異なる楽曲が選択されないように構成しているため、例えば、今回の大当たり当選が通常大当たり（時短大当たり）である場合には、オープニング期間中に何回枠ボタン２２を操作しても昇格条件が成立することなく、大当たり演出中に再生される楽曲を変更することができなくなる。よって、大当たり遊技を実行する遊技者に対して、大当たり演出中の楽曲を選択させるか（選択ボタン６００を操作させるか）、専用楽曲を再生させるか（枠ボタン２２を操作させるか）を選ばせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８７９】

さらに、本第１３制御例では、隠れ操作を実行したことに基づいて専用楽曲「曲Ｘ」が選択された場合には、即座に楽曲選択期間が終了し、「曲Ｘ」が選択されている状態では

選択ボタン６００を操作しても楽曲を選択できないように構成している。このように構成することで、専用楽曲「曲Ｘ」が選択された場合には、大当たり演出中に必ず「曲Ｘ」が再生されることになるため、演出効果を高めることができる。なお、これに限ること無く、「曲Ｘ」が選択された状態であっても、選択ボタン６００への操作（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄへの操作）を有効に判別するように構成しても良く、「曲Ｘ」が表示されている状態で選択ボタン６００を操作することによって、「曲Ａ」～「曲Ｃ」を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者は「曲Ｘ」が表示画面に表示されたことを目視することで今回の大当たりが確変大当たりであることを把握した上で、通常の楽曲（「曲Ａ」～「曲Ｃ」）を大当たり演出中に再生させることで、周りの遊技者には確変大当たりであることを気付かせ難くすることができる。また、「曲Ｘ」が表示されている状態で選択ボタン６００を操作することによって、「曲Ｘ」とは異なる専用楽曲「曲Ｙ」、「曲Ｚ」を選択可能に構成しても良い。なお、選択された楽曲は、音量調整画面で遊技者が設定した音量レベルに対応する音量で大当たり演出中に再生される。つまり、楽曲の再生は、複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出において決定された演出態様を反映した演出である。次に、図５４０、及び図５４１を参照して、通常状態にて実行される背景変化演出の演出内容について説明をする。本第１３制御例では、通常状態にて特別図柄変動が実行される場合に、背景変化演出の実行有無が抽選で決定され、背景変化演出の実行が決定された場合に、背景変化演出を実行するように構成している。この背景変化演出は、６０秒の演出データで構成されており、時間経過に応じて４種類の背景（背面画像）へと切り替え可能に構成されている。

【１８８０】

ここで、図５４０を参照して、背景変化演出中に表示される４種類の背景（背面画像）の内容について説明をする。図５４０は、背景変化演出中に表示される表示画面（背面画像）を示した図である。背景変化演出が実行されると、最初に図５４０（ａ）に示した「平地」が表示され、１０秒経過すると、図５４０（ｂ）に示した「森林」が表示され、２０秒が経過すると、図５４０（ｃ）に示した「天国」が表示され、２０秒が経過すると、図５４０（ｄ）に示した「宇宙」が表示されるように演出データが構成されている。そして、背景変化演出中に実行されている特別図柄変動が停止表示された場合には、その時点で表示されている種別の背景がセットされる時点まで演出データが巻き戻って再度背景変化演出が実行されるように構成している。加えて、特別図柄抽選の結果や、変動時間に応じて背景変化演出の終了タイミングが決定されるように構成しており、背景変化演出が最後まで実行された場合には、大当たり当選が報知されるように構成している。ここで、図５４１を参照して、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れについて詳細に説明をする。図５４１は、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れを示した図であって、図５４１（ａ）は、背景変化演出中に複数回の特別図柄変動が実行された後に、途中で背景変化演出が終了するパターンの一例を示した図であり、図５４１（ｂ）は、背景変化演出が最後まで実行される場合のパターンの一例を示した図である。図５４１（ａ）に示した通り、２０秒の特別図柄変動（１回目）の実行タイミングに合わせて背景変化演出が実行された場合には、その特別図柄変動期間中に、背景変化演出の演出データが２０秒進行し、背景Ｂ（森林）が表示されている状態で１回目の特別図柄変動が停止表示される。そして、次に１５秒の特別図柄変動（２回目）が実行される場合には、背景Ｂ（森林）の開始タイミング（背景変化演出が開始してから１０秒が経過したタイミング）から背景変化演出が開始される。

【１８８１】

この場合、２回目の特別図柄変動（１５秒）が実行されている間に、背景Ｂ（森林）に対応する演出期間が経過しないため、３回目の特別図柄変動（３０秒）も、背景Ｂ（森林）の開始タイミングから背景演出が開始される。この３回目の特別図柄変動（３０秒）は、背景Ｂの演出期間（２０秒）よりも長いため、３回目の特別図柄変動が開始されてから２０秒が経過した時点で、背景変化演出として背景Ｃ（天国）が表示される。そして、３回目の背景変化演出が終了し、４回目の特別図柄変動（２０秒）が実行される場合には、

背景Ｃ（天国）の開始タイミングから背景演出が開始され、当該変動が外れ変動であることから、４回目の特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて背景変化演出が終了する。なお、詳細は後述するが、本第１３制御例では、背景変化演出の終了タイミングを決定する処理を、背景Ｃから特別図柄変動が開始される場合に実行するように構成しており、例えば、背景Ｃから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が２０秒以内である場合、即ち、背景Ｃの演出期間（２０秒）以下である場合には、特別図柄変動の停止表示タイミングにて背景変化演出を終了させ、背景Ｃから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が２０秒よりも長い場合は、背景変化演出を終了させるための専用の終了演出を実行することで背景変化演出を終了させるように構成している。このように構成することで、外れ変動中に背景変化演出が背景Ｄに到達することを確実に防止している。さらに、６０秒の演出データをそのまま用いて背景変化演出を終了させることが可能となるため、背景変化演出を実行するための処理負荷を軽減させることができる。

【１８８２】

また、背景Ｃから開始される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特別図柄変動の変動時間に関わらず、背景Ｃ（天国）の開始タイミングから残りの演出期間（３０秒）の背景変化演出を実行し、背景Ｄ（宇宙）へと移行可能に構成している。そして、当たり変動の変動時間が、背景Ｃ（天国）の開始タイミングから残りの演出期間（３０秒）よりも長い場合には、６０秒の演出データが最後まで到達した時点の静止画像が当たり変動が停止表示されるまで継続して表示されるように構成している。さらに、６０秒の演出データの最後に表示される静止画像には大当たり当選を祝福するための表示態様（大当たりおめでとう）が含まれている。よって、背景Ｃから開始される特別図柄変動が当たり変動である場合には、残りの演出データに基づく背景変化演出を実行するだけで、大当たり当選を示す背景変化演出を容易に実行することができる。一方、背景変化演出が実行される特別図柄変動が６０秒の大当たり変動である場合には、図５４１（ｂ）に示した通り、当該変動中に背景変化演出が最後まで実行され、大当たり当選であることが報知される。次に、図５４２、及び図５４３を参照して、本第１３制御例にて実行されるフリーズ演出の演出内容について説明をする。図５４２（ａ）は、変動開始時にフリーズ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５４２（ｂ）は、フリーズ時間が６秒のフリーズ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図５４２（ａ）に示した通り、フリーズ演出が実行されると、小表示領域Ｄｍ１には特別図柄変動中であることを示す表示態様（矢印）で第３図柄が変動表示しているにも関わらず、変動演出が実行されない揺動表示（図では波線で表示）が実行され、下方にはフリーズ演出中であることを示す「あれ固まってる」の文字と、表示領域Ｄｍ１１０にフリーズ期間を示す経過時間（図では１秒経過を示す「００：０１」）が表示される。

【１８８３】

このように構成することで、フリーズ演出中であることを遊技者に分かり易く把握させることができるため、変動演出が実行されない状態が発生してもパチンコ機１０の故障では無いことを容易に理解させることができる。また、本第１３制御例では、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高まるため、表示領域Ｄｍ１１０の表示内容を確認しながら、長い期間フリーズ演出が実行されることを期待させることができる。また、フリーズ演出期間が６秒のフリーズ演出が実行されると、図５４２（ａ）に示した通り、画面全体が暗転するフリーズ演出、即ち、第３図柄表示装置８１に表示される表示制御自体がフリーズしたかのような演出が実行される。このように、フリーズ演出におけるフリーズ対象を異ならせた演出を実行可能に構成することで、遊技者によりインパクトのある演出を提供することができる。本第１３制御例では、フリーズ演出における演出パターンとして、大当たり期待度を異ならせた７種類の演出パターンを実行可能に構成している。ここで、図５４３を参照して、本第１３制御例にて実行されるフリーズ演出の演出パターンについて説明をする。図５４３は、フリーズ演出の態様（演出パターン）と、当たり期待度との関係を示した図である。図５４３に示した通り、本第１３制御例に

おけるフリーズ演出は、フリーズ演出が実行される際に停止表示されている停止図柄の種別と、フリーズ時間（フリーズ演出の継続期間）に応じて大当たり期待度を異ならせた演出パターンが規定されている。

【１８８４】

具体的には、大当たり当選を示す停止図柄が停止表示された状態で実行されるフリーズ演出、即ち、大当たり遊技が終了した直後に実行される変動演出にて実行されるフリーズ演出（演出パターン１）は当たり期待度「特大」、停止図柄の種別に関わらず、フリーズ時間が６秒のフリーズ演出（演出パターン２）は当たり期待度「特大」、７図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される５秒のフリーズ演出（演出パターン３）は当たり期待度「大」、奇数図柄を４個以上含む停止図柄パターンにて、実行される５秒のフリーズ演出（演出パターン４）は当たり期待度「中」、７図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される２秒のフリーズ演出（演出パターン５）は当たり期待度「中」、奇数図柄を４個以上含む停止図柄パターンにて、実行される２秒のフリーズ演出（演出パターン６）は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される５秒のフリーズ演出（演出パターン７）は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される２秒のフリーズ演出（演出パターン８）は当たり期待度「特小」となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、フリーズ演出の演出期間だけでなく、フリーズ演出が実行される停止図柄パターンにも興味を持たせることができるため、例えば、フリーズ演出が実行されることで大当たり期待度が高める停止図柄パターン（７図柄ありの停止図柄パターン）が停止表示された次変動にてフリーズ演出が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８８５】

＜第１３制御例における電気的構成について＞

次に、図５４４から図５４７を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図５４４を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２のうち、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１の内容について説明をする。図５４４は、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１は、上述した特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１（図５０５（ｂ）参照）に対して、大当たり種別を追加した点と、各大当たり種別の選択割合を変更した点で相違している。図５４４に示した通り、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて４種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０、大当たりＤ５１）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して「大当たりＡ５０」が、「３０～４９」の範囲に対して「大当たりＢ５０」が、「５０～８９」の範囲に対して「大当たりＣ５０」が、「９０～９９」の範囲に対して「大当たりＤ５１」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。

【１８８６】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は３０個（０～２９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５０」が決定される割

合は３０％（３０／１００）である。大当たり種別「大当たりＢ５０」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２０個（３０～４９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５０」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。大当たり種別「大当たりＣ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（５０～８９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。大当たり種別「大当たりＤ５１」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。

【１８８７】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ５１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１０個（９０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＤ５１」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。つまり、本第１３制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、６０％の割合で確変大当たり（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＤ５１）が実行（決定）され、４０％の割合で時短大当たり（大当たりＣ５０）が実行（決定）されるように構成している。さらに、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、７０％の割合で１０ラウンド遊技（大当たりＡ５０、大当たりＣ５０）が実行（決定）され、２０％の割合で２ラウンド遊技（大当たりＢ５０）が実行（決定）され、１０％の割合で７ラウンド遊技（大当たりＤ５１）が実行（決定）されるように構成している。次に、図５４５（ａ）を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図５４５（ａ）は、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図５４５（ａ）に示した通り、本第１３制御例のパチンコ機１０における本第１３制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１２制御例のパチンコ機１０におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂ（図５１０参照）に代えて加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃを設けた点と、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａ、昇格抽選テーブル２２２ｋｂ、背景変化抽選テーブル２２２ｋｄを新たに追加した点で相違している。

【１８８８】

楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａは、パチンコ機１０によって再生される各種楽曲に対応する識別情報が格納されている記憶領域である。この楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａに格納されている識別情報を読み出し、読み出した識別情報に対応する音声用コマンドを音声出力装置２２６へと出力することで、音声出力装置２２６に格納されている各楽曲データのうち、受信した音声コマンドに対応する楽曲データに基づいて音声が出力される。また、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａから読み出された識別情報（楽曲情報）は、ＲＡＭ２２３が有する楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納される。このように構成することで、現在選択されている楽曲に対応する識別情報を容易に読み出すことができる。本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状況に応じて様々な楽曲を再生（出力）可能に構成されており、例えば、遊技者が遊技を行っていない状態（待機

画面が表示されている状態）、通常状態が設定されている状態で特別図柄抽選が実行されている状態、確変状態が設定されている状態、第１時短状態が設定されている状態、第２時短状態が設定されている状態で異なる楽曲をＢＧＭとして出力可能に構成している。また、変動演出として実行されている演出態様に応じて異なる種別の楽曲を出力（再生）可能に構成しており、再生される楽曲の種別に応じて、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）となる期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている変動演出の演出態様だけで無く、出力される楽曲によっても大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。

【１８８９】

なお、詳細な説明は省略するが、各種楽曲を決定する処理は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を決定する処理、例えば、状態コマンドを受信したことに基づいて状態コマンドに含まれる遊技状態に対応する背面画像を決定する処理（図５２４参照）や、実行される変動演出の演出態様を決定する処理（図５５２参照）において表示態様と同様に決定されるように構成している。このように、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様と同タイミングで再生される楽曲を決定可能に構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示内容と、再生されている楽曲とが相違してしまうことを抑制することができる。さらに、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、大当たり遊技のオープニング期間中に選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ、或いは下ボタン６００ｄを操作することで、再生される楽曲を選択可能に構成しており、大当たり遊技のオープニング期間中は、遊技者に対して再生される楽曲を選択することが可能であることを示すためのオープニング画面（図５３９（ａ）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技中に再生される楽曲を分かり易く選択させることができる。

【１８９０】

また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、オープニング画面（図５３９（ａ）参照）が表示されている状態で、遊技者に対して操作方法が案内されている第１操作手段（選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）以外の第２操作手段（枠ボタン２２）に対する操作も判別可能に構成しており、その第２操作手段に対して実行された操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、大当たり遊技中に再生される楽曲として、第１操作手段による操作では選択することが出来ない楽曲が選択されるように構成している。つまり、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されている操作手段（第１操作手段）に対する操作と、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されていない操作手段（第２操作手段）に対する操作とで、大当たり遊技中に再生させる楽曲を決定（選択）可能に構成している。このように構成することで、様々な操作方法で各種操作手段を操作しようと遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、第１操作手段を操作することによって楽曲を選択する場合には選択することができない楽曲を、第２操作手段を操作することによって選択可能に構成しているため、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生させようと遊技者に意欲的に各操作手段を操作させることができる。加えて、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第３図柄）が揃って停止表示された場合においてのみ、大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立するように構成している。つまり、オープニング期間中に第２操作手段を操作したことに基づいて専用の楽曲が再生された場合には、今回当選した大当たりが確変大当たりであることとなる。このように構成することで、第２操作手段への操作に基づいて専用の楽曲が再生されることによる付加価値を遊技者に付与することができる。

【１８９１】

また、本第１３制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり

に当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第３図柄）が揃って停止表示された場合であって、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い程、第２操作手段への操作によって昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間中に第２操作手段への操作に基づいて昇格条件が成立し専用の楽曲が再生された場合に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることだけで無く、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い可能性を高めることができる。大当たり遊技のオープニング期間中に実行される楽曲選択操作は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される楽曲選択処理（図５５７のＳ５４０１Ｊ参照）によって判別され、判別された操作内容に応じた楽曲が楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａから読み出される（図５５７のＳ５４５４Ｊ参照）。そして、読み出された楽曲に対応する識別情報が楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納され、格納された識別情報に対応する表示態様で楽曲選択画面が表示される。そして、楽曲選択操作によって選択した楽曲が大当たり遊技中に再生される楽曲として決定された場合（オープニング期間が終了した場合）には、選択中の楽曲に対応する識別情報が現在の楽曲情報として楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納される（図５５７のＳ５４６７Ｊ）。昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、楽曲選択画面中に実行された枠ボタン２２（第２操作手段）への操作に基づいて、専用楽曲（楽曲Ｘ）の再生させるための昇格条件が成立したかを判別する際に参照されるデータテーブルである。この昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第３図柄）が揃って停止表示された場合のオープニング期間中に枠ボタン２２が操作されたことに基づいて参照される（図５５７のＳ５４５８Ｊ）。

【１８９２】

ここで、図５４６（ａ）を参照して、昇格抽選テーブル２２２ｋｂの詳細な内容について説明をする。図５４６（ａ）は、昇格抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図５４６（ａ）に示した通り、昇格抽選テーブル２２２ｋｂには、枠ボタン２２の押下回数（枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値）と、設定されている大当たり種別と、に対応させて異なる当選率（昇格条件の成立割合）が規定されている。そして、枠ボタン２２の押下回数（枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値）が、昇格抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている値となった場合に昇格抽選が実行される。具体的には、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「１」であって、大当たり種別「大当たりＡ」に対しては当選率「３０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が、大当たり種別「大当たりＤ」に対しては当選率「１％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されていない。さらに、本第１３制御例では、確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。このように、設定されている大当たり種別毎に異なる当選率を規定させておくことで、時短大当たりに対応する大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立してしまうことを確実に防ぐことができる。

【１８９３】

また、確変大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＡ」、「大当たりＤ」に対しては、何れも昇格条件が成立し得る当選率が規定されており、「大当たりＤ」よりも「大当たりＡ」の方が、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「１」の場合、即ち、枠ボタン２２を１回操作（押下）した場合に、昇格条件が成立され易くなるように構成している。ここで、「大当たりＡ」は、「大当たりＤ」に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が多い点で相違しており、「大当たりＡ」は１０ラウンド、「大当たりＤ」は７ラウンドの大当たり遊技が実行される確変大当たりである。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中における楽曲選択期間中に枠ボタン２２を１回操作（押

下）した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定されている場合が最も昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における枠ボタン２２への操作に対して即座に専用の楽曲が決定された場合には、オープニング期間終了後に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が、遊技者に最も有利なラウンド数（１０ラウンド）であることを予測させ易くすることができる。次に、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「３」であって、大当たり種別「大当たりＡ」に対しては当選率「１０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」、及び「大当たりＤ」に対しては当選率「０％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。

【１８９４】

つまり、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「３」の場合、即ち、枠ボタン２２を３回操作（押下）に実行される昇格抽選では、「大当たりＡ」が設定されている場合のみ、当選し得るように各当選率が規定されている。このように構成することで、枠ボタン２２への操作回数が３回となった場合に専用楽曲（楽曲Ｘ）が再生された場合には、その時点で１０ラウンドの確変大当たり遊技が実行されることが確定することになる。このように、専用楽曲が再生されるまで（昇格条件が成立するまで）に行った枠ボタン２２への操作回数によって設定されている大当たり種別を特定可能に構成することで、遊技者に対して、枠ボタン２２への操作回数を把握する楽しみを提供することができる。次いで、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「５」であって、大当たり種別「大当たりＡ」、「大当たりＤ」に対しては当選率「１０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。

【１８９５】

そして、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「１０」であって、大当たり種別「大当たりＡ」に対しては当選率「８０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が、大当たり種別「大当たりＤ」に対しては当選率「５０％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。以上、説明をした通り、本第１３制御例では、昇格条件が成立し得る大当たり遊技のオープニング期間、即ち、確変大当たりに当選したにも関わらず、偶数図柄の組合せ（例えば、「４４４」）によって大当たり当選が報知された後に実行される大当たり遊技のオープニング期間にて枠ボタン２２を複数回押下することで期間内に再度成立する条件である昇格抽選の実行条件が複数回成立し得るように構成している。よって、複数回の昇格抽選を実行可能に構成しており、昇格抽選に当選した場合に、今回の大当たりが確変大当たりであることを報知するように構成している。このように構成することで、昇格抽選に当選するタイミング（枠ボタン２２に対する押下回数）を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。さらに、昇格条件が成立し得る複数の大当たり種別（「大当たりＡ」、「大当たりＤ」）に対して異なる当選率を規定しており、遊技者に有利な大当たり種別（「大当た

りＡ」）が設定された場合の方が、遊技者に不利な大当たり種別（「大当たりＤ」）が設定された場合よりも、大きなラウンド数の大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように、昇格条件の成立有無だけで無く、成立タイミングに応じて後に付与される特典の種類を特定する楽しみを提供することができる。

【１８９６】

なお、本第１３制御例では、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が実行値（１，３，５，１０）に到達した場合に昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、枠ボタン２２が押下される毎に昇格抽選を実行するように構成しても良い。また、本第１３制御例では、楽曲選択期間中における枠ボタン２２に対する操作回数にのみ基づいて昇格抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている当選率に基づく昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、楽曲選択期間中における選択ボタン６００への操作内容と、枠ボタン２２への操作内容とを複合させた複合操作情報に基づいて、異なる当選率で昇格抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、楽曲選択期間中における選択ボタン６００への操作に応じて楽曲選択画面（図５３９（ａ）参照）に表示されている選択中の楽曲を切り替え可能に構成し、特定の楽曲（例えば、楽曲Ａ）が選択されている状態（選択中領域ｇｋ１に楽曲Ａが表示されている状態）で枠ボタン２２を操作した場合の方が、特定の楽曲以外の楽曲（例えば、楽曲Ｂ）が選択されている状態（選択中領域ｇｋ１に楽曲Ｂが表示されている状態）で枠ボタン２２を操作した場合よりも、昇格抽選の当選率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、楽曲選択期間中における選択ボタン６００（第１操作手段）と、枠ボタン２２（第２操作手段）との操作内容に応じて異なる当選率で昇格抽選を実行させることができるため、今回の大当たり内容（設定されている大当たり種別）を把握したい遊技者に対して、様々な操作手段を意欲的に操作させることができ、遊技への参加意欲を高めることができる。加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃは、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０が有する加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂ（図５１０参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターン決定時に加算時間が設定されたことを示す変動パターンコマンドを受信した場合に設定される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、加算時間を含めた変動時間に対応する各種演出態様が規定されている。

【１８９７】

この加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂは、変動表示設定処理（図５５２のＳ４１０４Ｊ参照）中に実行される変動演出設定処理（図５５３のＳ５０１４Ｊ）において、今回の変動パターンコマンドに加算時間があると判別した場合に（図５５３のＳ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）、加算時間に対応した演出態様を決定するために参照される（図５５３のＳ５１０３Ｊ参照）。ここで、図５４７を参照して、加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃの詳細な内容について説明をする。図５４７は、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図５４７に示した通り、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂには、決定された加算時間と、抽選結果（今回の特別図柄抽選の結果）と、停止図柄種別（前回実行された特別図柄抽選の結果を示す第３図柄の停止表示態様）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて、異なる演出態様が規定されている。具体的には、加算時間が「２秒」で、抽選結果が「当たり（大当たり）」であって、停止図柄種別が「種別Ａ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「５０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「３０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されている。

【１８９８】
　また、加算時間が「２秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別Ａ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「３０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「２０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されている。ここで、停止図柄種別について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄを設けており、過去の停止図柄情報を一時的に記憶可能に構成している。つまり、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出結果として第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の停止表示態様を記憶可能に構成している。そして、加算時間に対応して決定される演出態様の種別を決定する際に、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている停止図柄情報を参照するように構成している。演出態様の種別を決定する際に参照される停止図柄情報は、４つの種別情報に分類されて記憶されており、「種別Ａ」は、大当たり当選に対応する停止表示態様（図柄揃い）を示す停止図柄情報が該当し、「種別Ｂ」は、数字の「７」が付された第３図柄が含まれる停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、「種別Ｃ」は、奇数の数字が付された第３図柄が４個以上停止表示されている停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、それ以外の停止表示態様を示す停止図柄情報が「種別Ｄ」に該当するように予め規定されている。
【１８９９】
　本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動演出が、前回の特別図柄変動の停止表示態様から実行されるように構成している。よって、停止図柄情報の種別情報として「種別Ａ」が記憶されている状態は、大当たり当選を示す変動演出の演出結果（第３図柄の停止表示態様）が決定された場合に「種別Ａ」の停止図柄種別が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納された状態となる。そして、大当たり遊技の終了後１回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に「種別Ａ」の停止図柄種別が読み出されることになる。つまり、停止図柄種別として「種別Ａ」が読み出される状況は、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する状況のみとなる。本第１３制御例では、上述した第１２制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、上述した通り「種別Ａ」が読み出される状況、即ち、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイミング）でフリーズ演出が実行されるように構成しているため、変動演出が実行された直後にフリーズ演出の実行有無を遊技者に特定させることが可能に構成している。さらに、「種別Ａ」が読み出された状態で、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が開始されるタイミングにおいてフリーズ演出が実行された場合に、その時点で大当たり当選したことを遊技者に把握させることが可能に構成している。
【１９００】

このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができるため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第１３制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図５４７に示した通り、加算時間として同一の時間（２秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別Ａ」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別Ｂ」、「種別Ｃ」、「種別Ｄ」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別Ｂ」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別Ｃ」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別Ａ」、及び「種別Ｄ」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、本第１３制御例では、変動開始時で表示されている第３図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけで無く、変動開始時に表示されている第３図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。

【１９０１】

次に、加算時間として「５秒」が決定された場合に対して規定されている加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃの内容について説明をする。加算時間が「５秒」で、抽選結果が「当たり（大当たり）」であって、停止図柄種別が「種別Ａ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「３０～６９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「７０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「２０～３９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「４０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「５０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されている。

【１９０２】

また、加算時間が「５秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別Ａ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「５～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「３０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「１０～１９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「２０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「１５～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されている。さらに、加算時間が「６秒」である場合、即ち、抽選結果が「当たり

」である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ６秒」が規定されている。以上、説明をした通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。

【１９０３】

なお、詳細な説明は省略するが、本第１３制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第３図柄が高速変動期間に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第３図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。背景変化抽選テーブル２２２ｋｄは、背景変化演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値によって、背景変化演出を実行するか否かが決定される。この背景変化抽選テーブル２２２ｋｂを用いた背景変化抽選は、変動演出設定処理（図５５４のＳ５０１４参照）において、通常状態と判別された場合（図５５４のＳ５１０７Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される背景チェンジ演出決定処理（図５５４のＳ５１５１Ｊ参照）にて背景変化演出が実行されていない場合に実行される（図５５５のＳ５１８１Ｊ）。そして、背景変化抽選を参照して背景変化演出の実行が決定された場合には、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定される。ここで、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂの詳細な内容について、図５４６（ｂ）を参照して説明をする。図５４６（ｂ）は、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図５４６（ｂ）に示した通り、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂには、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて背景変化抽選の抽選結果が規定されており、具体的には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行する」抽選結果が規定されており、「３～９９」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行しない」抽選結果が規定されている。

【１９０４】

本第１３制御例では、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、背景変化演出が実行されていない状態（背景変化中フラグ２２３ｋｆがオフに設定されている状態）にて第３図柄の変動演出を決定する際に、毎回背景変化抽選を実行するように構成していることから、通常状態において実行される特別図柄抽選の約３３回に１回の割合で背景変化演出が実行される。このように背景変化演出を実行可能に構成し、通常状態における変動演出の背景を切り替えるように構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図５４５（ｂ）を参照して、本第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図５４５（ｂ）は、本第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図５４５（ｂ）に示した通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３（図５０８（ｂ）参照）に対して、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａ、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂ、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃ、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄ、背景情報格納エリア２２３ｋｅ、背景変化中フラグ２２３ｋｆを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａは、楽曲選択期間の残期間を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技のオープニング期間が設定された場合に、楽曲選択期間の長さに対応する値がセットされる。その後、１ミリ秒単位で実行される楽曲選択処理（図５５７のＳ５４０１Ｊ参照）が実行

される毎にセットされた値が１ずつ減算され、値が０となった場合に楽曲を選択可能な期間を終了させる処理が実行される。一方で、値が０では無い場合には、セットされている値に対応する残期間を示す態様で残期間ゲージが表示される。

【１９０５】

楽曲情報格納エリア２２３ｋｂは、楽曲選択期間中に選択された楽曲（選択中の楽曲）を示す楽曲情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている情報は、遊技者の選択操作内容に対応した選択画面を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための処理を実行する際に参照される（図５５７のＳ５４５３Ｊ）。また、音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６へと出力するための音声コマンドを設定する際に参照される。枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃは、枠ボタン２２を押下した回数を計測するためのカウンタであって、楽曲選択期間中に枠ボタン２２を押下した場合に値が１加算される（図５５７のＳ５４５７Ｊ参照）。そして、加算後の値を参照して昇格抽選が実行され（図５５７のＳ５４５８Ｊ）、昇格抽選の実行が決定された場合に（図５５７のＳ５４５９：Ｙｅｓ）、値がクリアされる（図５５７のＳ５４６２参照）。また、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が０になったと判別された場合（図５５７のＳ５４６５Ｊ：Ｙｅｓ）にも、値がクリアされる。停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄは、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された第３図柄の停止表示態様に関する情報を一時的に記憶しておくための記憶領域である。この停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄには、変動表示設定処理（図５５２のＳ４１０４Ｊ参照）において、設定された停止種別（停止図柄情報）が格納される（図５５２のＳ４９０１Ｊ参照）。そして、加算時間が設定されている変動パターンに対応する変動演出の演出態様を決定する際に格納されている停止図柄情報が読み出され（Ｓ５１０２Ｊ）、加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｄを参照して演出態様を選択する際に参照される。

【１９０６】

本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄の停止表示態様を示す情報と、第３図柄の停止表示態様が属する停止図柄種別（種別Ａ～種別Ｄ）を示す情報と、が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されるように構成されているが、これに限ること無く、停止図柄種別を示す情報のみを停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納するように構成しても良い。このように構成することで、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納される情報のデータ量を削減することができる。また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、停止図柄種別として「種別Ａ（大当たり当選を示す停止表示態様）」、「種別Ｂ（７図柄を含む停止表示態様）」、「種別Ｃ（奇数図柄が４個以上含む停止表示態様）」、「種別Ｄ（それ以外）」の４種類の停止図柄種別を区分けして格納するように構成し、格納された停止図柄種別に応じて、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、停止図柄種別として、本第１３制御例とは異なる停止図柄種別を設けても良く、例えば、「種別Ｅ（リーチ外れ（＋１コマ）を示す停止表示態様）」、「種別Ｆ（リーチ外れ（－１コマ）を示す停止表示態様）」、「種別Ｇ（リーチ外れ（１コマ以上ズレ）を示す停止表示態様）」等を設けても良い。この場合、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別Ｅ～Ｇ）を設け、次に実行される変動演出の演出態様を決定する際に、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別Ｅ～Ｇ）が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている場合と、それ以外の停止図柄種別（種別Ａ～Ｄ）が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている場合とで、決定される演出態様を異ならせる（選択割合を異ならせる）ように構成すると良い。このように構成することで、変動演出として実行されたリーチ演出の演出結果が外れであった場合の次に実行される変動演出を、リーチ演出以外の変動演出が実行された場合の次に実行される変動演出と異ならせ易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう状況、例えば、演出結果が外れとなるリーチ演出が連続して実行されてしまうことを抑制することが可能となる。

【１９０７】

加えて、本第１３制御例では、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている前

回の変動演出における第３図柄の停止表示態様に関する情報を読み出して、次に実行される変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、過去に実行された２つ以上の変動演出にて表示された第３図柄の停止表示態様に応じて次に実行される変動演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、変動演出の演出結果として、複数回連続して大当たり当選とは完全に異なる停止表示態様で第３図柄が停止表示されている場合には、次に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、大当たり当選の期待度を高めた変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して大当たり当選することに対して期待を持たせ易くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。背景情報格納エリア２２３ｋｅは、現在設定されている背景種別に関する背景情報を一時的に記憶するための記憶領域であって、背景変化演出が実行されたことに基づいて切り替わった背景種別に関する背景情報が記憶される。そして、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報を読み出して、次の変動演出に対応する背景情報が決定される。本第１３制御例では、特別図柄変動の変動演出とは独立して背景変化演出を実行可能に構成しており、背景変化演出が実行された場合には、演出期間が６０秒の背景移行演出が実行されるように構成している。変動演出の開始タイミングにて背景移行演出の実行が決定されると、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動の変動期間）が経過するまでの間、背景移行演出が実行される。

【１９０８】

ここで、背景移行演出の演出データには、全部で４種類の背景種別が時間経過に伴って切り替わる演出態様が規定されており、背景変化演出が実行される特別図柄変動の時間が長いほど、多くの背景種別が切り替わる背景変化演出が実行されるように構成している。そして、変動演出の終了タイミング（特別図柄変動の停止表示タイミング）において表示されている背景種別が背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納され、次の変動演出が開始されるタイミングでは、背景情報格納エリア２２３Ｋｅに格納されている背景情報が読み出され、読み出した背景情報に対応する背景種別へと切り替わった直後から背景変化演出が再開されるように構成している。より具体的には、図５４１を参照して上述した通り、背景変化演出の演出データには、演出が開始されてからの１０秒間に背景Ａ（草原）が、その後の２０秒間に背景Ｂ（森）が、その後の２０秒間に背景Ｃ（空）が、そして最後の１０秒間に背景Ｄ（宇宙）が対応付けて規定されており、各背景種別の切り替わりタイミング（演出開始時、１０秒経過時、３０秒経過時、５０秒経過時）が、背景変化演出の再開タイミングとなるように構成している。そして、背景Ｃから背景変化演出が再開されたことを契機に背景変化演出の複数規定されている終了条件のうち少なくとも一部が成立するように構成している。このように構成することで、例えば、背景変化演出が実行されてから、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（例えば、変動時間５秒）が連続して決定されている場合には、背景Ａ（草原）が表示される背景変化演出が繰り返し実行されることになり、背景変化演出が実行される特別図柄変動が大当たり変動であって変動時間６０秒が決定された場合には、１回の特別図柄変動期間中に背景Ａから背景Ｄまで移行する背景変化演出が実行されることになる。よって、背景変化演出の進行度合いを実行される特別図柄変動の変動パターンに応じて異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

【１９０９】

加えて、本第１３制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、大当たり当選していない場合よりも、背景変化演出によって背景種別が背景Ｄまで移行し易くなるように構成している。具体的には、背景変化演出が実行されている状態であって、新たな特別図柄変動が実行される場合において、設定されている変動パターン（変動時間）と、背景変化演出の再開位置とを判別し、背景Ｄに到達し得る状況であると判別した場合には、対象となる特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し、大当たり当選であると判別した場合の方が、大当たり当選では無いと判別した場合よりも、背景変化演出を継続させ易くするように構成している。このように構成することで、複数の背景種別を切り

替えることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制すると共に、特定の背景種別へと切り替わる背景変化演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるため演出効果を高めることができる。さらに、本第１３制御例では、予め規定されている６０秒間の演出データを用いて背景変化演出を実行することから、実行中の変動演出に基づいて、今回の特別図柄変動の変動時間を把握することで、実行中の背景変化演出が何秒間実行されるのかを予測することが可能となる。つまり、背景変化演出と変動演出とが実行された場合に、実行されている変動演出の演出態様に基づいて、背景変化演出にて背景種別がどこまで切り替わるかを予測する楽しみを遊技者に提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９１０】

背景変化中フラグ２２３ｋｆは、背景変化演出が実行されている状態であることを示すためのフラグであって、背景変化演出が実行された場合にオンに設定される（図５５５のＳ５１８６Ｊ参照）。そして、変動演出の演出態様を決定する際に背景変化中フラグ２２３ｋｆの設定状況が判別され（図５５４のＳ５１５１Ｊ参照）、オンに設定していると判別された場合（図５５４のＳ５１５１Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、背景変化演出の実行中に新たな特別図柄変動が開始された場合には、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報を読み出して今回の特別図柄変動に対応する背景変化演出の演出態様が決定される。そして、背景変化演出の終了が決定された場合にオフに設定される（図５５４のＳ５１５８Ｊ、図５５４のＳ５１６５Ｊ）。また、詳細な説明は省略するが、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン２２と、演出ボタン６００とを有している。具体的には、パチンコ機１０の正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００（図示せず）とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させることを主の目的として設けられたものであって、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境（例えば、音量や光量）を決定するために遊技者に操作させるものであって、上述した第７制御例における選択ボタン（図２７１参照）に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。そして、枠ボタン２２に対する遊技者の操作内容を示す信号と同様に、選択ボタン６００に対する遊技者の操作内容を示す信号も音声ランプ制御装置１１３が受信可能に構成されており、受信した信号の内容に基づいて演出態様を変更可能に構成している点も上述した第１２制御例と相違している。なお、選択ボタン６００の操作による光量調整の結果に応じたランプデータに基づいて制御される装飾用ＬＥＤや液晶ディスプレイのバックライトは、所定の制御データに基づいて可動制御される装飾用可動役物の別形態である。また、選択ボタン６００が操作された場合に音量を調整する処理、及び光量を調整する制御は、音声出力装置２２６、及びランプ表示装置２２７の消費電力を可変させることが可能なため、昇降役物５００に対して傾倒役物６００を当接させることで昇降役物５００に係る荷重を可変させる制御の別形態である。

【１９１１】

なお、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。さらに、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っ

ていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン２２、及び選択ボタン６００を設け、何れの操作手段に対する操作内容を示す情報（信号）も音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３にて入力された各種信号に基づく演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、操作内容を示す情報（信号）が主制御装置１１０へと出力される操作手段を別途設けても良い。

【１９１２】

＜第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図５４８から図５５７を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、停止時演出設定処理（図５２８のＳ４２０３Ｈ参照）に代えて停止時演出設定処理（図５４８のＳ４２０３Ｊ参照）を、大当たり関連処理に代えて大当たり関連処理（図５５０のＳ４２１８Ｊ参照）を、変動表示設定処理（図５３０のＳ４１０４Ｈ）に代えて変動設定処理（図５５２のＳ４１０４Ｊ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図５３５のＳ４１０１Ｈ参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図５５６のＳ４１０１Ｊ参照）を、実行する点で相違している。それ以外の制御処理は同一あり、その詳細な説明を省略する。まず、図５４８を参照して、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）の処理内容について説明をする。図５４８は、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）は、変動演出が終了した（特別図柄が停止表示された）タイミングで実行される制御処理であって、主制御装置１１０から出力された特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理である。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）では、上述した停止時演出設定処理（図５２８のＳ４２０３Ｈ参照）に対して、背景変化演出を終了させるための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理無いように対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９１３】

まず、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）が実行されると、上述した第１２制御例における停止時演出設定処理（図５２８のＳ４２０３Ｈ参照）と同一のＳ４５０１Ｈ～Ｓ４５０８Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ４５０８Ｈの処理において、変動時間が２０秒の普通図柄変動が実行されていないと判別した場合（Ｓ４５０８Ｈ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５０９Ｈの処理を実行した後に、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンであるかを判別する（Ｓ４５０１Ｊ）。Ｓ４５０１Ｊの処理において、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４５０１Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、背景変化演出の実行中に特別図柄変動が停止表示されたと判別した場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出の終了条件が成立するかを判別するための背景変化演出終了処理を実行し（Ｓ４５０２Ｊ）、上述した第１２制御例における停止時演出設定処理（図５２８のＳ４２０３Ｈ参照）と同一のＳ４５０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０１Ｊの処理において、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合（Ｓ４５０１Ｊ：Ｎｏ）、即ち、現在が背景変化演出の実行中では無いと判別した場合は、Ｓ４５０２Ｊの処理を実行すること無く、Ｓ４５０

９Ｈの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。次に、図５４９を参照して、停止時演出設定処理（図５４８のＳ４２０３Ｊ参照）にて実行される背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）の処理内容について説明をする。図５４９は、背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）では、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報が示す背景種別と、次に実行される特別図柄変動の変動パターンとに基づいて、背景変化演出を継続するか否かを決定するための処理が実行される。

【１９１４】

具体的には、背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）が実行されると、まず、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報（背景種別）を読み出し（Ｓ５５７１Ｊ）、読み出した背景情報（背景種別）が「背景Ｃ」であるかを判別し（Ｓ５５７２Ｊ）、「背景Ｃ」であると判別した場合は（Ｓ５５７２Ｊ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている次変動に対応する入賞情報を読み出す（Ｓ５５７３Ｊ）。そして、Ｓ５５７３Ｊの処理によって読み出された入賞情報に基づいて、次変動が当たり変動であるかを判別し（Ｓ５５７４Ｊ）、次変動が当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５５７４Ｊ：Ｙｅｓ）、次変動の変動時間が３０秒以上であるかを判別し（Ｓ５５７５Ｊ）、３０秒未満であると判別した場合（Ｓ５５７５Ｊ：Ｎｏ）、即ち、次変動が３０秒未満の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５７７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５５７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５５７９Ｊ）、本処理を終了する。つまり、背景種別として「背景Ｃ」が設定されている状態では、背景変化演出を最後まで実行させる（大当たり当選の期待度が高い演出を実行させる）ためには３０秒以上の演出期間を必要とするため、例え次変動が当たり変動であったとしても、変動時間が３０秒未満の場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出を終了させる処理が実行される。このように構成することで、背景変化演出が途中段階のまま当たり当選が報知されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、背景変化演出が終了した次の変動においても大当たり当選し得るため、背景変化演出が終了したことに対して遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１９１５】

図５４９に戻り説明を続ける。Ｓ５５７５Ｊの処理において、次変動の変動時間が３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５５７５Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ５５８０Ｊの処理へ移行する。ここで、Ｓ５５７５Ｊの処理を経由してＳ５５８０の処理へ移行した場合には、背景情報格納エリア２２３ｋｅには「背景Ｃ」の背景情報が格納されていることから、Ｓ５５８０：Ｎｏと判別され、そのまま本処理を終了する。つまり、次変動が３０秒以上の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）を継続させることで、次変動の変動期間中に背景変化演出を最後まで実行することが可能となり、背景変化演出の演出結果によって遊技者に大当たり当選を報知することができる。なお、例えば、次変動の変動時間が６０秒である場合には、背景変化演出が最後まで実行された後の残時間（３０秒間）は、大当たり当選を祝福するための特殊背景静止画像が継続して表示されるように構成している。このように構成することで、背景変化演出が終了してから特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間に関わらず遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。また、背景変化演出が最後まで実行されることとなる特別図柄変動の変動時間の長さに応じて、背景変化演出が最後まで実行されたタイミングにおける特別図柄変動の残期間が異なるため、例えば、変動演出において大当たり期待度が高いことを示す表示態様が表示されるよりも前に背景変化演出によって大当たり期待度が高いことが遊技者に報知されたり、変動演出において大当たり期待度が高いことが遊技者に報知された後に、背景変化演出によって大当たり期待度が高いことを重ねて報知したりすることが可能となる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出と、背景変化演出との両方に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

【１９１６】
一方、Ｓ５５７４Ｊの処理において、次変動が当たり変動では無い（外れ変動である）と判別した場合は（Ｓ５５７４：Ｎｏ）、次に、次変動の変動時間が３０秒以上であるかを判別し（Ｓ５５７６Ｊ）、３０秒以上であると判別した場合（Ｓ５５７６Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、次変動が３０秒以上の外れ変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５７７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５５７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５５７９Ｊ）、本処理を終了する。このように構成することで、抽選結果が外れとなる特別図柄変動（外れ変動）の実行中に背景変化演出が最後まで実行されてしまうことを防止することができるため、背景変化演出が最後まで実行されることで大当たり当選の期待度を高めることができる。また、Ｓ５５７６Ｊの処理において、次変動の変動時間が３０秒未満であると判別した場合は（Ｓ５５７６Ｊ：Ｎｏ）、背景チェンジ演出（背景変化演出）を継続させたとしても、次変動の特別図柄変動期間中に背景変化演出が最後まで実行されることが無いため、背景変化演出の終了条件を成立させること無く、そのまま本処理を終了する。このように構成することで、「背景Ｃ」に対応する背景情報が背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている状態で、次変動が外れ変動である場合であっても、背景変化演出を次変動に継続させることが可能となるため、次変動が開始されたタイミングにて、背景変化演出が継続したことにより大当たり当選を期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【１９１７】
Ｓ５５７２Ｊの処理において、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報（背景種別）が「背景Ｃ」では無いと判別した場合は（Ｓ５５７２Ｊ：Ｎｏ）、次に、「背景Ｄ」が格納されているかを判別し（Ｓ５５８０Ｊ）、「背景Ｄ」が格納されていると判別した場合は（Ｓ５５８０Ｊ：Ｙｅｓ）、背景変化演出を終了させるために、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５７７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５５７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５５７９Ｊ）、本処理を終了する。次に、図５５０を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）の処理内容について説明をする。図５５０は、大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）では、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり関連処理（図３２７のＳ３５０４参照）と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０１Ｊ）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５６０１Ｊ：Ｙｅｓ）、オープニング演出処理を実行し（Ｓ５６０２Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。なお、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される演出として、楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択演出や、大当たり遊技が開始されたことを示すための案内演出の演出態様が決定される。なお、このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の詳細な内容については、図５５１を参照して後述する。

【１９１８】
Ｓ５６０１Ｊの処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０３Ｊ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０３Ｊ：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ５６０４Ｊ）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５６０５Ｊ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値を１加算し（Ｓ５６０６Ｊ）、ラウンド中演出処理を実行し（Ｓ５６０７Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。なお、Ｓ５６０７Ｊにて実行されるラウンド中演出処理（Ｓ５６０７Ｊ）は、上述した第７制御例における大当たり関連処理（図３２７のＳ３５０４参照）にて実行されるラウンド中演出処理（図３２８のＳ３６０９参照）と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を

決定するための処理が実行されるがその詳細な説明を省略する。一方、Ｓ５６０３Ｊの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０３Ｊ：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０８Ｊ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０８Ｊ：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６０９Ｊ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５６０９Ｊ：Ｎｏ）、ラウンド数カウンタの値をクリアし（Ｓ５６０１０Ｊ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５６１１Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。また、Ｓ５６０９Ｊの処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５６０９Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６１０Ｊの処理をスキップして、Ｓ５６１１Ｊの処理へ移行し、その後、Ｓ５６１２Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【１９１９】

次に、図５５１を参照して、大当たり関連処理（図５５０のＳ４２１８Ｊ参照）にて実行されるオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の処理内容について説明をする。図５５１は、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）では、オープニング期間（ＯＰ期間）中に操作手段（選択ボタン６００や枠ボタン２２）への操作を有効に判別する操作有効期間を設定するための処理や、楽曲選択方法や楽曲選択状況を遊技者に案内するための表示態様を設定するための処理や、大当たり遊技が実行されたことを示すための案内表示態様を設定するための処理が実行される。オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）が実行されると、まず、楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値に「５００００」をセットする（Ｓ５６５１Ｊ）。この楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａにセットされた値は、１ミリ秒毎に実行されるメイン処理において減算されるように構成されており、Ｓ５６５１Ｊの処理においてセットされた値（５００００）は、５秒間を計測するための値となる。この楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値が１以上である期間が、遊技者が行った操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）への操作（押下）が有効に判別される期間（操作有効期間）となる。Ｓ５６５１Ｊの処理を終えると、次に、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値を０にクリアし（Ｓ５６５２Ｊ）、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている楽曲に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５３Ｊ）、選択期間（操作有効期間）の残時間を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５４Ｊ）、今回の大当たり遊技に対応するオープニング表示態様を決定し（Ｓ５６５５Ｊ）、決定した各種表示態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５６５６Ｊ）、本処理を終了する。

【１９２０】

次に、図５５２を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）の処理内容について説明をする。図５５２は、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）は、上述した第１２制御例における変動表示設定処理（図５３０のＳ４１０４Ｈ参照）に対して、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンに設定されていると判別した場合（図５５２のＳ４９０９Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。具体的には、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）が実行されると、まず、上述した第１２制御例における変動表示設定処理（図５３０のＳ４１０４Ｈ参照）と同一のＳ４９０１Ｈ～Ｓ４９１１Ｈの処理を実行し、Ｓ４９１１Ｈの処理を実行した後に、設定した停止種別に対応する情報を停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納し（Ｓ４９０１Ｊ）、本処理を終了する。つまり、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄の変動表示態様として決定される停止表示態様に関する情報を一時的（少なくとも、次変動の変動演出を決定するまで）に記憶可能に構成している。このように構成することで、前回の第３図柄の停止表示態様の種別に応じて変動演出の演出態様を決定することが可能となる。

【１９２１】

なお、本第１３制御例では、上述した第１２制御例とは異なり、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理において、停止表示される第３図柄の停止表

示態様（停止図柄種別）を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、上述した第１２制御例と同様に、音声ランプ制御装置１１３側では、第３図柄の停止表示態様を決定すること無く、停止表示種別として、「図柄揃い」、「リーチ外れ」、「完全外れ（バラケ目）」程度の情報、即ち、実行される変動演出の演出態様に対応した停止表示態様を表示制御装置１１４側で決定可能な程度の図柄停止情報を決定するように構成し、音声ランプ制御装置１１３にて決定された図柄停止情報を含む表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信することにより、詳細な第３図柄の停止表示態様を表示制御装置１１４側で決定可能に構成しても良い。この場合、音声ランプ制御装置１１３は、前回の停止表示態様を把握することが出来ないため、表示制御装置１１４が決定した第３図柄の停止表示態様を示すための情報コマンドを、音声ランプ制御装置１１３が受信可能に構成すれば良い。また、実際の第３図柄の停止表示態様では無く、音声ランプ制御装置１１３にて決定された図柄停止情報を停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されるように構成し、格納されている図柄停止情報に基づいて次変動の変動演出の演出態様を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて実行される第３図柄の停止表示態様を決定するための処理を簡素化することができ、且つ、前回の第３図柄の停止表示態様に関連させた変動演出を次変動で実行させるための処理の簡素化も図ることができる。

【１９２２】

次に、図５５３を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）の処理内容について説明をする。図５５３は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）は、上述した第１２制御例における変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）に対して、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）を実行する点と、受信した変動パターンコマンドに加算時間を示す情報があると判別した場合（Ｓ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）に実行する処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）が実行されると、まず、上述した第１２制御例における変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１０１Ｈ～Ｓ５１０７Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ５１０７Ｈの処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０７Ｈ：Ｙｅｓ）、背景チェンジ演出決定処理を実行し（Ｓ５１０１Ｊ）、その後、上述した第１２制御例における変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１０８Ｈ～Ｓ５１１１Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ５１１１の処理において、加算時間ありと判別した場合は（Ｓ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている停止図柄情報、即ち、前回の変動演出の演出結果として第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている停止図柄に対応する情報を読み出し（Ｓ５０１２Ｊ）、加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃを参照して演出態様（フリーズ演出の有無）を決定し（Ｓ５１０３Ｊ）、その後、上述した第１２制御例における変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１１３Ｈ～Ｓ５１１７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１１１Ｈの処理において、加算時間なしと判別した場合は（Ｓ５１１１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５１０２Ｊ、及びＳ５１０３Ｊの処理をスキップして、Ｓ５１１３の処理へ移行する。

【１９２３】

以上、説明をした通り、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合には、今回の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選結果と、変動パターンコマンドに含まれる加算時間と、前回の停止図柄種別と、に基づいてフリーズ演出の実行有無、及び、フリーズ期間の長さを決定することができるため、遊技者は、フリーズ演出が実行された直後に、フリーズしている表示態様、つまり、前回の特別図柄抽選の結果を示している第３図柄の停止表示態様の内容を把握することで、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となる。また、フリーズ演出の継続期間に基づいても今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となり、さらに、フリーズしてい

る表示態様と、フリーズ演出の継続期間と、を複合してより正確な大当たり当選の期待度を予測することが可能となる。よって、フリーズ演出の演出効果を高めることができる。
次に、図５５４を参照して背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）の処理内容について説明をする。図５５４は、背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）は、新たな特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出の演出態様を決定するタイミング）で実行されるものであり、今回実行される特別図柄変動に対応させて背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行するか否かを決定したり、背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行する場合における演出態様（背景チェンジ演出を開始させる演出データの位置）を決定したりするための処理が実行される。背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）が実行されると、まず、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１５１Ｊ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５１Ｊ：Ｙｅｓ）、現在が背景チェンジ演出（背景変化演出）の実行中であるため、背景変化演出の実行状況と、今回実行される特別図柄変動とに基づいて継続して実行される背景変化演出の演出態様が決定される。

【１９２４】

具体的には、まず、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報（背景種別を示す情報）を読み出し（Ｓ５１５２Ｊ）、読み出した背景情報が「背景Ｃ」であるかを判別し（Ｓ５１５３Ｊ）、「背景Ｃ」であると判別した場合は（Ｓ５１５３Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動）であるかを判別し（Ｓ５１５４）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５１５４Ｊ）、背景Ｃの開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５６Ｊ）、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納し（Ｓ５１６８Ｊ）、本処理を終了する。つまり、前回の特別図柄変動中に「背景Ｃ」まで移行した背景変化演出（背景チェンジ演出）が実行された状態であって、今回の特別図柄変動が大当たり変動である場合には、今回の特別図柄変動において、「背景Ｃ」の開始地点（背景チェンジ演出に対応する演出データのうち、３０秒が経過した地点）から背景チェンジ演出を実行させるための表示用コマンドが設定される。そして、今回の特別図柄変動が大当たり変動であることから、変動時間が２０秒よりも長いため、「背景Ｃ」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景Ｄ」の演出領域まで進行することが確定するため、Ｓ５１６８Ｊの処理において、移行先背景種別として「背景Ｄ」を示す背景情報が格納される。このように、本第１３制御例では、「背景Ｃ」の開始地点から「背景Ｄ」へと移行するまでに要する時間が、大当たり変動における最短の変動時間よりも短くなり易くなるように構成しているため、「背景Ｃ」まで進行している背景チェンジ演出が継続した状態で、新たな特別図柄変動が開始される場合において、新たに開始される特別図柄変動が大当たり変動である場合には、当該変動の変動時間を判別すること無く継続して背景チェンジ演出を実行させるだけで、大当たり変動中に「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出を確実に実行することができる。

【１９２５】

なお、本制御例の構成に限ること無く、大当たり変動に対応して設定される変動時間の一部として、背景チェンジ演出が「背景Ｃ」から「背景Ｄ」へと移行するまでに要する時間（２０秒）よりも短い変動時間を設定可能に構成しても良い。この場合、大当たり変動の開始と共に実行される背景チェンジ演出（「背景Ｃ」の開始地点から実行される背景チェンジ演出）が「背景Ｄ」へと移行するよりも前に大当たり変動が停止表示される演出を実行することが可能となる。よって、背景チェンジ演出が「背景Ｄ」まで移行することで大当たり期待度が高くなることを把握している遊技者に対して、意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。一方、Ｓ５１５４Ｊの処理において、今回の特別図柄変動が当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｊ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動（外れ変動）の変動時間が２０秒よりも長いかを判別する（Ｓ５１５５Ｊ）。つまり、Ｓ５１５５Ｊの処理では、背景チェンジ演出を継続させることで、

外れ変動であるにも関わらず「背景Ｄ」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別するための処理が実行される。Ｓ５１５５Ｊの処理において、変動時間が２０秒以下であると判別した場合は（Ｓ５１５５Ｊ：Ｎｏ）、背景チェンジ演出を継続したとしても「背景Ｄ」へと移行するまでに特別図柄変動が停止表示する場合であるため、背景Ｃの開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５６Ｊ）、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納し（Ｓ５１６８Ｊ）、本処理を終了する。なお、この場合、「背景Ｃ」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景Ｃ」のまま終了するため、Ｓ５１６８Ｊの処理では、移行先背景種別として「背景Ｃ」を示す情報が背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納される。

【１９２６】

Ｓ５１５５Ｊの処理において、今回の特別図柄変動（外れ変動）の変動時間が２０秒よりも長いと判別した場合（Ｓ５１５５Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動に対応させて継続して背景チェンジ演出を実行してしまうと、特別図柄変動が停止表示するよりも前に時間経過によって「背景Ｃ」から「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出が実行されてしまう場合には、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５１７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報（背景種別を示す情報）をクリアし（Ｓ５１７９Ｊ）、ＳＷ有効期間タイマ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ５１５７Ｊの処理によって設定される表示用コマンドが表示制御装置１１４へと出力されることにより、特別図柄変動の開始時には背景チェンジ演出が継続する場合と同一の演出態様で背景チェンジ演出が実行され、その後、特別図柄変動が停止表示するよりも前（具体的には、特別図柄変動が開始されてから３秒後）に、通常背景（背景Ａ）へと移行する演出が実行される。なお、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様はこれに限ること無く、例えば、次の背景種別へと移行する移行タイミング（「背景Ａ」から「背景Ｂ」へと移行するタイミング、「背景Ｂ」から「背景Ｃ」へと移行するタイミング、「背景Ｃ」から「背景Ｄ」へと移行するタイミング）において、別の演出態様を設定可能に構成し、その移行タイミングに到達した時点で、次の背景種別へと移行できないことを示す演出態様（例えば、キャラクタが風に吹き飛ばされる演出態様）を設定するように構成しても良い。このように構成することで、時間経過に基づいて実行される背景チェンジ演出の演出データを効率良く採用しながら、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。また、Ｓ５１５３Ｊの処理において、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報が「背景Ｃ」では無いと判別した場合は（Ｓ５１５３Ｊ：Ｎｏ）、次に、背景情報が「背景Ａ」、又は「背景Ｂ」であるかを判別し（Ｓ５１６０Ｊ）、「背景Ａ」、「背景Ｂ」ではないと判別した場合は（Ｓ５１６０Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【１９２７】

一方、Ｓ５１６０Ｊの処理において、「背景Ａ」、又は「背景Ｂ」であると判別した場合は（Ｓ５１６０Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動）であるかを判別し（Ｓ５１６１Ｊ）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５１６１Ｊ：Ｙｅｓ）、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０３Ｊ）、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１６１Ｊの処理において、当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１６１Ｊ：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動の変動時間が５０秒よりも長いかを判別する（Ｓ５１６２Ｊ）。つまり、Ｓ５１６２Ｊの処理では、背景チェンジ演出を継続させることにより「背景Ａ」が設定されている状態で実行される外れ変動（大当たり当選していない特別図柄変動）中に「背景Ｄ」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別する。Ｓ５１６２Ｊの処理において、変動時間が５０秒以下であると判別した場合は（Ｓ５１６２Ｊ：Ｎｏ）、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１６３Ｊ）、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理

を終了する。また、Ｓ５１６２Ｊの処理において、変動時間が５０秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ５１６２Ｊ：Ｙｅｓ）、当該外れ変動中に背景チェンジ演出を終了させるために、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１６４Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５１６５Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５１６６Ｊ）、Ｓ５１６８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９２８】

なお、本第１３制御例では、Ｓ５１６２Ｊの処理を実行することにより「背景Ａ」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出が実行されることを防いでいるが、「背景Ｂ」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出が実行される可能性があるように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出にて「背景Ｄ」へと移行した場合であっても、大当たり当選が確定しないようにすることができるため、背景チェンジ演出の演出結果を踏まえて、特別図柄変動の停止表示態様（変動演出の演出結果）により興味を持たせることができる。一方、Ｓ５１５１Ｊの処理において、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ５１５１Ｊ：Ｎｏ）、現在が背景チェンジ演出を実行していない状態であるため、新たに背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行させるか否かを決定するための背景変化演出抽選処理を実行し（Ｓ５１６７Ｊ）、その後、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、背景チェンジ演出決定処理（図５５４のＳ５１０１Ｊ参照）にて実行される背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）の処理内容について、図５５５を参照して説明をする。図５５５は、背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。図５５５に示した通り、この背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）では、新たな背景変化演出（背景チェンジ演出）を実行するか否かを決定するための処理が実行される。背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）が実行されると、まず、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂを参照して背景変化演出実行有無の抽選を実行する（Ｓ５１８１Ｊ）。そして、抽選の結果に基づいて背景変化演出を実行するかを判別し（Ｓ５１８２Ｊ）、実行しないと判別した場合は（Ｓ５１８２Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９２９】

一方、Ｓ５１８２Ｊの処理において、背景変化演出を実行すると判別した場合は（Ｓ５１８２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄変動が当たり変動であるかを判別し（Ｓ５１８３Ｊ）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５１８３Ｊ：Ｙｅｓ）、対応する背景種別の開始地点（「背景Ａ」）から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１８５Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオンに設定し（Ｓ５１８６Ｊ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１８３Ｊの処理において、当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１８３Ｊ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が５０秒よりも長いかを判別し（Ｓ５１８４Ｊ）、５０秒以下であると判別した場合（Ｓ５１８４Ｊ：Ｎｏ）、即ち、今回の外れ変動の開始に合わせて背景チェンジ演出を実行したとしても、当該外れ変動中に「背景Ｄ」へと移行することが無いと判別した場合は、背景チェンジ演出を実行するために、上述したＳ５１８５Ｊ、及びＳ５１８６Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８４Ｊの処理において、今回の特別図柄変動が５０秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ５１８４Ｊ：Ｙｅｓ）、背景チェンジ演出を実行してしまうと、今回の外れ変動中に「背景Ｄ」まで移行してしまい背景チェンジ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうことから、背景チェンジ演出を実行するためのＳ５１８５Ｊ、及びＳ５１８６Ｊの処理を実行すること無く本処理を終了する。次に、図５５６を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）の処理内容について説明をする。図５５６は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）は、上述した第１２制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図５３５のＳ４１０１Ｈ参照）に対して、大当たり遊技のオープニ

ング期間中に実行される楽曲選択に対応する各種操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）への操作に基づく処理（楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ））を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９３０】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）が実行されると、まず、楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）を実行し、その後、上述した第１２制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図５３５のＳ４１０１Ｈ参照）と同一のＳ５４０１Ｈ～Ｓ５４０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図５５７を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図５５６のＳ４１０１Ｊ参照）にて実行される楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）の処理内容について説明をする。図５５７は、楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）では、大当たり遊技のオープニング期間中に設定される楽曲選択期間中における選択ボタン６００（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）への操作内容、及び、枠ボタン２２への操作内容を判別し、その判別結果に基づいた楽曲選択を実行する処理と、楽曲選択期間の期間管理を行う処理と、が実行される。具体的には、まず楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）が実行されると、楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値が１以上であるか、即ち、現在が楽曲選択期間中であるかを判別し（Ｓ５４５１Ｊ）、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５４５１Ｊ：Ｎｏ）、現在が楽曲選択期間では無いため、そのまま本処理を終了する。

【１９３１】

一方で、Ｓ５４５１Ｊの処理において、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５４５１Ｊ：Ｙｅｓ）、現在が楽曲選択期間中であるため、楽曲選択期間中に実行される各種処理を実行する。まず、選択ボタン６００のうち、楽曲選択に用いられる上下ボタン（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）が押下されたかを判別し（Ｓ５４５２Ｊ）、押下されたと判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂから現在の楽曲情報を読み出し（Ｓ５４５３Ｊ）、読み出した楽曲情報に基づいて、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａを参照してボタン押下後の楽曲を選択し（Ｓ５４５４Ｊ）、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４５５Ｊ）、本処理を終了する。これにより、遊技者による選択ボタン６００への操作に対応させた選択画面を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させることができる。ここで、Ｓ５４５４Ｊの処理について説明をする。上述した通り、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａには、楽曲選択操作時に選択可能な複数の楽曲（楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ等）に対応する楽曲用データ種別が予め記憶されており、選択ボタン６００を操作した場合に、現在選択されている楽曲情報に対応する楽曲用データ種別に対応させて選択ボタン６００を操作後の楽曲用データ種別を選択可能に構成している。例えば、現在選択されている楽曲情報が「楽曲Ａ」である状態で、上ボタン６００ｂを操作した場合には、「楽曲Ｂ」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン６００ｄを操作した場合には、「楽曲Ｃ」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。同様に、現在選択されている楽曲情報が「楽曲Ｂ」である状態で、上ボタン６００ｂを操作した場合には、「楽曲Ｃ」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン６００ｄを操作した場合には、「楽曲Ａ」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲情報が「楽曲Ｃ」である状態で、上ボタン６００ｂを操作した場合には、「楽曲Ａ」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン６００ｄを操作した場合には、「楽曲Ｂ」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。

【１９３２】

つまり、何れの楽曲情報が選択されている状態であっても、上ボタン６００ｂを操作した場合と、下ボタン６００ｄを操作した場合とに対応させて異なる楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、楽曲選択期間中に選択ボタン６００のうち一方の

操作手段（例えば、上ボタン６００ｂ）を操作し続けた場合と、他方の操作手段（例えば、下ボタン６００ｄ）を操作し続けた場合とで、同一種類の楽曲を選択可能に構成している。また、図５３９（ａ）を示して上述した通り、楽曲選択期間が設定されている間は、第３図柄表示装置８１の表示面にて現在選択中の楽曲を示すための表示態様（「曲Ａ」）が選択中領域ｇｋ１に表示され、上ボタン６００ｂを操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様（「曲Ｂ」）が選択候補領域ｇｋ２に表示され、下ボタン６００ｄを操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様（「曲Ｃ」）が選択候補領域ｇｋ３に表示されるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における楽曲選択操作方法を遊技者に分かり易く案内することができる。なお、本第１３制御例では、楽曲選択期間中に遊技者が選択ボタン６００を操作することで選択可能な楽曲の種別を３種類としているが、これに限ること無く、４種類以上の楽曲を選択可能に構成しても良い。また、実行中の大当たり遊技の内容（大当たり種別）や、所定期間内に連続して実行された大当たり遊技の回数（連チャン回数）や、過去に選択された楽曲の履歴情報に基づいて、選択可能となる楽曲の種別を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を増加させたり、特定の連チャン回数となった場合のみ選択可能な特殊楽曲を設けたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者にとって有利な遊技結果（複数回の大当たり当選）となった場合に、通常とは異なる楽曲を選択可能となるため、遊技者に大当たり遊技とは異なる付加価値のある付加特典を提供することができる。また、選択された付加特典の楽曲が、大当たり遊技中に出力されることから、複数の特典を重複して遊技者に提供することができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９３３】

一方で、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を減少させるように構成しても良く、例えば、連チャン中に既に選択済の楽曲を再度選択できないように構成し、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲が徐々に少なくなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して複数種類の楽曲を強制的に再生させることができるようになるため、演出効果を高めることができる。図５５７に戻り説明を続ける。Ｓ５４５２Ｊの処理において上下ボタンが押下されていないと判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊ：Ｎｏ）、次に、枠ボタン２２が押下されたかを判別する（Ｓ５４５６Ｊ）。ここで、本第１３制御例では、大当たり遊技のオープニング期間中において、遊技者に対して楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定し、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を切り替え可能に構成している。そして、大当たり遊技のオープニング期間中に、図５３９（ａ）に示した通り、楽曲選択を案内するための案内表示態様を表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている案内表示態様によって操作が案内される第１操作手段（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）とは別に、案内表示態様によって操作が案内されていない第２操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合にも、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替え可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第１操作手段を操作させることによって分かり易く楽曲を選択させることができると共に、第２操作手段を操作した場合であっても、楽曲が切り替わるという意外性のある演出を提供することができる。さらに、本第１３制御例では、楽曲選択期間中に第１操作手段を操作した場合と、第２操作手段を操作した場合とで、異なる楽曲を選択可能に構成している。よって、第２操作手段を操作した場合にも楽曲を切り替えることができることを把握している熟練の遊技者は、第１操作手段を操作した場合には選択できない（し難い）楽曲を大当たり遊技中に再生することができ、遊技者の満足感を高めることができる。

【１９３４】

加えて、本第１３制御例では、確変大当たりに当選している場合であって、大当たり当選を示した変動演出にて確変大当たりに当選したことが報知されていない状態、例えば、確変大当たりに当選したにも関わらず、大当たり当選を示す変動演出の演出結果が、時短大当たりに当選したか確変大当たりに当選したかを遊技者が把握困難な演出結果（第３図

柄が偶数図柄揃いで停止表示される演出結果）である場合のみ、第２操作手段への操作に基づいて、楽曲を切り替え可能に構成している。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中に第２操作手段を操作したことに基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲が切り替わることで、今回の大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、第１操作手段への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を切り替える場合には付与されることの無い特典を、第２操作手段への操作に基づいて遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、オープニング期間中に第１操作手段を操作するか、第２操作手段を操作するかを選択させる楽しみを提供することができる。なお、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、図５３９（ａ）に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間中において、第３図柄表示装置８１の表示面にて第１操作手段（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）への操作を案内する案内表示態様を表示し、第２操作手段（枠ボタン２２）への操作を案内する表示態様を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、第２操作手段（枠ボタン２２）への操作を案内する表示態様（第２案内表示態様）を表示可能に構成しても良い。この場合、例えば、副表示領域Ｄｓの一部領域を用いて、「枠ボタン２２を連打したら楽曲が切り替わることがあるかも！？」という案内表示態様と、「枠ボタン２２を連打して楽曲が切り替わったらラッキー！！」という案内表示態様と、を表示するように構成すると良い。このように構成することで、第１操作手段を操作した場合には、楽曲を確実に切り替えることが可能であり、第２操作手段を操作した場合には、楽曲が切り替わらない場合があることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【１９３５】

また、第２操作手段への操作に基づいて楽曲が切り替わった場合には、何らかの特典が付与されることを遊技者に把握させることができる。よって、遊技者に対して、オープニング期間中に第１操作手段を操作するか、第２操作手段を操作するかを選択させる楽しみをより提供することができる。図５５７に戻り説明を続ける。Ｓ５４５６Ｊの処理において、枠ボタン２２が押下されたと判別した場合は（Ｓ５４５６Ｊ：Ｙｅｓ）、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値を１加算し（Ｓ５４５７Ｊ）、加算後の枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値に基づいて昇格抽選テーブル２２２ｋｂを参照して昇格抽選を実行する（Ｓ５４５８Ｊ）。そして、昇格楽曲の決定ありか（昇格抽選に当選したか）を判別し（Ｓ５４５９Ｊ）、決定あり（昇格抽選に当選した）と判別した場合は（Ｓ５４５９Ｊ：Ｙｅｓ）、昇格楽曲が決定されたことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６０Ｊ）、現在の楽曲情報として昇格楽曲を楽曲情報格納エリアに格納し（Ｓ５４６１Ｊ）、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値を０にクリアし、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値を０にクリアし（Ｓ５４６２Ｊ）、選択画面を消去するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４５９Ｊの処理において、昇格楽曲の決定が無い（昇格抽選に当選していない）と判別した場合は（Ｓ５４５９Ｊ：Ｎｏ）、昇格楽曲を決定すること無く、本処理を終了する。なお、Ｓ５４５９Ｊの処理において、昇格抽選に当選していない場合には、Ｓ５４６２Ｊの処理をスキップすることになるため、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値がクリアされることが無い。よって、楽曲選択期間中において昇格抽選に当選するまでは、枠ボタン２２を押下する毎に枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が加算されていくことになる。

【１９３６】

本第１３制御例では、昇格抽選に用いられる昇格抽選テーブル２２２ｋｂ（図５４６（ａ）参照）に規定されている当選率が、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が大きくなるほど高くなるように構成している。よって、枠ボタン２２を押下することで大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替えようと試みる遊技者に対して、枠ボタン２２の押下回数を増加させようと楽曲選択期間が経過するまで意欲的に枠ボタン２２を押下させることができ、遊技者に遊技への参加意欲を高めることができる。また、Ｓ５４５６Ｊの処理において、枠ボタン２２が押下されていないと判別した場合は（Ｓ５４５６Ｊ：Ｎｏ）、次に、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値を１減算し（Ｓ５４６４Ｊ）、減算後の楽

曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が０であるかを判別し（Ｓ５４６５Ｊ）、０であると判別した場合は（Ｓ５４６５Ｊ：Ｙｅｓ）、楽曲選択期間が経過したタイミングであるため、楽曲選択期間の終了に基づく処理が実行される。具体的には、現在選択中の楽曲（第３図柄表示装置８１の表示面に形成される選択中領域ｇｋ１に表示されている楽曲種別）を、選択楽曲として決定し（Ｓ５４６６Ｊ）、現在の楽曲情報として選択楽曲を楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納し（Ｓ５４６７Ｊ）、楽曲が決定されたことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６８Ｊ）、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６９Ｊ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４６５Ｊの処理において、減算後の楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ５４６５Ｊ：Ｎｏ）、楽曲選択期間の残時間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７０Ｊ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段（枠ボタン２２）への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。

【１９３７】

このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第１３制御例では、第１操作（第１操作手段である選択ボタン６００への操作）を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第１操作とは異なる第２操作（第２操作手段である枠ボタン２２への操作）を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第２操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第２操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができないように構成している。このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第１操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第２操作を実行することになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対して、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本第１３制御例の構成に限ること無く、楽曲を選択する操作として第１操作のみを実行可能に構成し、第１操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を第１操作によって選択できるように構成しても良く、例えば、図５３９（ａ）に示した楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン６００を操作し、選択楽曲を上方向または下方向に３周回させた場合に昇格条件が成立し、楽曲Ｂ（曲Ｂ）に対応するアイコンと、楽曲Ｃ（曲Ｃ）に対応するアイコンとの間に専用楽曲（曲Ｘ）に対応するアイコンを割り込ませて表示し、選択ボタン６００への操作によって専用楽曲を選択可能に構成しても良い。

【１９３８】

このように構成することで、専用楽曲（曲Ｘ）に対応するアイコンを表示させた時点で、昇格条件が成立したことを遊技者に報知した上で、遊技者に対して任意の楽曲（楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｘ）を選択させることが可能となる。つまり、本第１３制御例における任意の楽曲を選択する操作と、後に実行される遊技内容を報知可能な楽曲を選択する操作と、を重複して遊技者に行わせることができ、遊技者に対して、楽曲を選択させる楽しみを提供することができる。加えて、本第１３制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第１３制御例では、確変大当たり遊技として、１０ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＡ）と、７ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＤ）を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりＡの方が、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、第２操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知し

た上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第２操作を行わせ易くすることができる。なお、本第１３制御例では、第２操作を実行することにより、昇格条件が成立した場合にのみ専用楽曲を選択可能に構成しているが、これに加えて、昇格条件が成立し得ない状況、即ち、今回の大当たり遊技が通常大当たり遊技（時短大当たり遊技）中に第２操作を実行することで、確定条件が成立した場合に、今回の大当たり遊技が通常大当たり遊技（時短大当たり遊技）であることを報知するための第２専用楽曲（楽曲Ｙ）を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、今回の大当たり遊技が遊技者に有利な遊技では無いことを遊技者にいち早く把握させることができるため、遊技者が過度に期待を持ちながら遊技を行ってしまい、実際に実行される遊技内容によって遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１９３９】

さらに、本第１３制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する操作（第１操作、第２操作）を遊技者に実行させるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しみを提供し易くすることができる。なお、本第１３制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間（本制御例では１ラウンド目から７ラウンド目のラウンド遊技期間）中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。また、本第１３制御例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成しているが、複数の楽曲の中から１の楽曲を選択可能な構成として、特定の遊技状態（例えば、確変状態）中に再生される楽曲を選択可能な構成に対して、上述した技術思想を提供しても良い。以上説明をした通り、本第１３制御例では、上述した第１２制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。

【１９４０】

また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイミング）でフリーズ演出が実行されるように構成しているため、変動演出が実行された直後にフリーズ演出の実行有無を遊技者に特定させることが可能に構成している。さらに、「種別Ａ」が読み出された状態で、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が開始されるタイミングにおいてフリーズ演出が実行された場合に、その時点で大当たり当選したことを遊技者に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができるため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第１３制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深

く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図５４７に示した通り、加算時間として同一の時間（２秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別Ａ」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別Ｂ」、「種別Ｃ」、「種別Ｄ」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別Ｂ」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別Ｃ」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別Ａ」、及び「種別Ｄ」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。

【１９４１】

つまり、本第１３制御例では、変動開始時で表示されている第３図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけで無く、変動開始時に表示されている第３図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。以上、説明をした通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第１３制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第３図柄が高速変動期間に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第３図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。

【１９４２】

なお、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出の開始タイミングにおいて、フリーズ演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されてから所定期間が経過した時点でフリーズ演出を実行するように構成しても良く、この場合、フリーズ演出にて表示画面上に仮停止表示させる第３図柄の表示態様を、前回の特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様では無く、専用のフリーズ時停止表示態様として決定可能に構成すれば良い。このように構成した場合であっても、本第１３制御例に記載の技術思想を適用し、仮停止されたフリーズ時停止表示態様の種別に応じて大当たり当選の期待度を異ならせれば良い。加えて、変動演出中にフリーズ演出を実行する場合には、第３図柄が高速変動している高速変動期間中にフリーズ演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、加算時間の残余時間を高速変動期間中に吸収させたとしても遊技者に違和感を与えること無く、且つ、遊技者が変動表示されている第３図柄を識別困難な高速変動中にフリーズ時停止表示態様を表示することができるため、急に表示画面にフリーズ時停止表示態様を表示させたとしても遊技者に違和感を与えることが無い。また、変動演出によって第３図柄が停止表示された後にフリーズ演出を実行可能に構成しても良い。つまり、変動演出として第３図柄が停止表示されたにも関わらず、フリーズ演出が実行されることにより、次の変動演出が開始されない演出を実行することで遊技者に違和感を与えるように構成しても良い。この場合、フリーズ演出が実行されるよりも前に、加算時間のうち、フリーズ演出に用いられる期間を差し引いた残余時間が既に高速変動期間に付加された後となるため、高速変動の変動時間を正確に把握した遊技者は、第３図柄が停止表示された後にフリーズ演出が実行されるか否かを予測することが可能となる。また、この場合、大当たり当選となるフリーズ演出の終了タイミングでは、第３図柄を変動表示させること無く、今回の特別図柄抽選の結果を示す第３図柄の停止表示態様を表示させ

るように構成し、外れであるフリーズ演出の終了タイミングでは、そのまま第３図柄を停止表示させた状態で、次の変動演出を開始させるように構成すれば良い。

【１９４３】

以上、説明をした通り、本第１３制御例では、特別図柄抽選の結果に関わらず、所定期間（６０秒）の演出データを有する背景チェンジ演出を実行するように構成しており、特別図柄変動の開始されるタイミングにて背景チェンジ演出を開始するように構成している。そして、背景チェンジ演出の演出データには、背景種別を切り替えるタイミングを示す情報が含まれており、背景チェンジ演出中に実行された特別図柄変動が停止したタイミングにおいて、背景チェンジ演出の進行度合いを判別し、次の特別図柄変動が開始された場合には、現在実行している背景チェンジ演出の背景種別の開始タイミングから背景チェンジ演出が再開するように構成している。このように構成することで、６０秒の演出データを有する背景チェンジ演出を、複数回の特別図柄変動に跨がって実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行された場合には、大当たり当選を示す演出結果となるように構成し、特別図柄変動の実行中に背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行され得る場合において、その特別図柄変動が大当たり変動である場合には、そのまま背景チェンジ演出を実行し、外れ変動である場合には、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず実行された背景チェンジ演出に対して、特別図柄抽選の大当たり当選を報知する効果を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、６０秒の大当たり変動が実行される場合に、背景チェンジ演出を実行可能に構成している。つまり、１回の特別図柄変動の変動時間を用いて、背景チェンジ演出を最後まで実行可能に構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出の進行度合いと、変動演出の進行度合いと、を比較しながら、今回の特別図柄変動期間中に背景チェンジ演出が最後まで実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【１９４４】

なお、本第１３制御例では、特別図柄変動の変動時間として６０秒（＋加算時間）が最長の変動時間となるように構成しているが、これに限ること無く、６０秒よりも長い（例えば、９０秒）の変動時間を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出結果が表示されるまでの期間が十分に残っている状態で、背景チェンジ演出の演出結果によって大当たり当選の有無を遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して背景チェンジ演出に興味を持たせ易くすることができる。また、上述した通り、複数の特別図柄変動に跨がって背景チェンジ演出が実行される場合には、背景種別が切り替わった地点から再度背景チェンジ演出が実行されるように構成していることから、特別図柄変動の開始タイミングにて表示される背景種別に応じて、背景チェンジ演出を最後まで実行するために要する期間の長さを異ならせることができる。よって、変動時間が６０秒未満の大当たり変動が実行された場合であっても、その大当たり変動期間中に背景チェンジ演出を最後まで実行させることが可能となるため、背景チェンジ演出を最後まで実行させる頻度を高めることができる。なお、本第１３制御例における大当たり遊技は、右打ちを行うことで多量の賞球を得られる一方で、発射を停止した場合は賞球を得ることなく終了されるため、第１３制御例における大当たり遊技は、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態の別形態である。また、本第１３制御例では、大当たり中であってもオープニング期間が経過するまでは賞球を得られる状態とならないため、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態の別形態でもある。

【１９４５】

＜第１４制御例＞

次に、図５５８から図５８０を参照して、第１４制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例に対し

て、確変状態が継続する期間の長さを変更した点と、確変状態中に実行される演出の態様を決定する処理の内容と、特別図柄の変動演出として大当たり当選の期待度を示唆可能な各種予告演出の態様を決定する処理の内容と、を異ならせている点で相違している。ここで、従来より、特定の遊技状況が設定されている遊技期間中（モード期間中）において、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず、特定の演出（モード演出）を継続して実行させる遊技機が知られており、モード演出を実行することにより、特別図柄抽選を実行していない場合であっても、現在の遊技状況を遊技者に分かり易く把握することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行され、特別図柄抽選の結果を示す変動演出が実行された場合に、モード演出と変動演出とが独立して実行されてしまうだけであり、遊技者の演出効果を図ることが出来ないという問題があった。そこで、本第１４制御例では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行された場合において、その特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、モード演出が実行されている遊技状況において特別図柄抽選を実行した場合に、モード演出と変動演出とを複合させた複合演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、上述した通り、モード演出は、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されるものであることから、モード演出の演出態様の一部を用いて変動演出を実行する場合には、モード演出の実行状況を判別した上で変動演出の演出態様を決定する必要があり、実行されている各種演出を管理するための処理負荷が増大してしまうという問題があった。

【１９４６】

これに対して、本第１４制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて特定の遊技期間（確変状態）が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４が表示用コマンドを受信したことに基づいてモード演出（鳥を飛行させる演出）を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様（鳥を止まり木に停止させる演出態様）を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド（鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマンド）を表示制御装置１１４へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置１１４にて、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、１の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要が無くなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減することができる。さらに、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

【１９４７】

加えて、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた（早めた）特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある

演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。なお、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置１１４にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態が設定されている遊技期間を大きく３つの期間（第１確変期間、第２確変期間、第３確変期間）に区分けし、各期間にて異なる演出が実行されるように構成している。

【１９４８】

具体的には、大当たり遊技終了直後から特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間を第１確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が１１回から５０回までの期間を第２確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が５１回から７０回までの期間を第３確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が７１回から７４回までの期間を第３確変期間、と設定するように構成している。そして、第１確変期間中は、比較的長めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成しており、確変期間が経過する程、短めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成している。このように構成することで、短時間で過剰に大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、確変状態中の遊技期間が無用に長くなってしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（ＳＴ期間）として、特別図柄抽選が７４回実行されるまでの期間（ＳＴ７４回）を設定し、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が継続する期間（時短期間）として、特別図柄抽選が７０回実行されるまでの期間（時短７０回）を設定可能に構成している。つまり、確変大当たりに当選した場合には、確変状態にて特別図柄抽選を７０回実行可能に構成し、その後、第２確変状態にて特別図柄抽選を４回実行可能に構成している。このように構成することで、確変状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選を、特別図柄の高確率状態である第２確変状態中に実行させることができるため、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で確変状態が終了することを目指し、確変状態が終了するまで意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、第２確変状態が設定されている期間（第４確変期間）中は、確変状態中とは異なる専用の演出が実行される。

【１９４９】

そして、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、第３確変期間中において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、４種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報（楽曲タイトル、歌手名等）を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、

演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。そこで、本第１４制御例では、過去に再生された楽曲を数曲（２曲）記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されること無く、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示面を他の演出に有効に用いることができる。さらに、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

【１９５０】

加えて、本第１４制御例におけるパチンコ１０では、１回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。ここで、従来より、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して、複数の表示態様を段階的に設定可能に構成し、各表示態様の選択割合を特別図柄抽選の結果に応じて異ならせるように構成することで、各予告演出として表示される各表示態様が示す段階数に基づいて大当たり当選の有無を遊技者に予測させることが可能なパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出として表示される表示態様の組合せを多様なものとするために、予告演出毎に表示態様を決定する処理を実行する構成が知られている。このように構成することで、各予告演出に対して表示される表示態様の種別を規定した演出パターンを複数の演出パターンの中から決定する処理を実行する構成と比して、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出のバリエーションを容易に増加させることができるものであった。しかしながら、特別図柄抽選の結果に基づいて各予告演出の表示態様を個々に決定可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選した特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、大当たり当選時に選択され易い表示態様が設定され易く、外れである特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、外れ時に選択され易い表示態様が設定され易くなってしまい、演出パターンが乏しくなってしまうという問題があった。また、特別図柄抽選の結果に応じて、各予告演出の表示態様が決定されるため、例えば、外れの場合に選択され易い表示態様の予告演出が多数実行された状態で大当たり当選が報知されるといった意外性のある演出を実行させ難くなるという問題があった。

【１９５１】

これに対して、本第１４制御例では、各予告演出の表示態様を選択した後に、その選択結果を判別し、所定の予告演出として特定の表示態様が選択されている場合には、複数の予告演出のうち、所定の予告演出以外の予告演出の表示態様を、選択されている表示態様とは異ならせて決定可能に構成している。具体的には、所定の予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が高い表示態様（大当たり変動の方が、外れ変動よりも選択され易い表示態様）が選択されている場合は、他の予告演出の表示態様を、大当たり当選の期待度が低い表示態様（大当たり変動よりも外れ変動の方が選択され易い表示態様）を決定可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選の期待度が低い予告演出ばかり実行される変動演出であっても大当たり当選する可能製を残すことができる。一方、各予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様が選択された場合には、他の予告演出の表示態様として大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を決定可能に構成している。このように構成することで、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出のうち、１の予告演出にて大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様が

表示された場合に、他の予告演出に対しても大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を表示させ易くすることができる。よって、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様（特殊態様）で１の予告演出が実行された場合には、他の予告演出も特殊態様で実行し易くなるため、遊技者が特殊態様の予告演出を見逃してしまうことを抑制することができる。

【１９５２】

＜第１４制御例における演出内容について＞

次に、図５５８から図５６３を参照して、本第１４制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第１４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、確変状態中に実行される演出と、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部である予告演出の内容と、で上述した第１２制御例と相違している。以下、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出と相違する演出内容について説明をする。まず、図５５８から図５６０を参照して、確変状態が設定される遊技期間のうち、第１確変期間（大当たり遊技が終了してから特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間）にて実行される鳥飛行演出の演出内容について説明をする。図５５８（ａ）は、鳥飛行演出中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５５８（ｂ）は、鳥飛行演出中における鳥ストック表示にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図５５９（ａ）は、鳥ストック表示から変動演出の演出態様へと切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５５９（ｂ）は、鳥飛行演出終了後に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図５６０は、特定タイミングで鳥ストック表示を実行できなかった場合における表示内容を示した図である。本第１４制御例におけるパチンコ機１０は、確変状態が設定されると、図５５８（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の実行有無に関わらず、鳥を模したキャラクタ１８００が、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍを飛行するモード演出が実行される。図５５８（ａ）に示した表示画面は、第２特別図柄変動が実行されている最中であるため、小表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄が変動中であることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されているが、実際は、大当たり遊技の終了後に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。

【１９５３】

なお、キャラクタ１８００の表示タイミングはこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中の特定タイミング（例えば、大当たり遊技の最終ラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間）からキャラクタ１８００を主表示領域Ｄｍに表示するように構成しても良く、この場合、エンディング期間中にキャラクタ１８００が表示されることにより、遊技者に対して実行中の大当たり遊技が確変大当たりであることを初めて報知するように構成しても良い。また、確変状態が設定されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合にキャラクタ１８００を表示するように構成しても良い。つまり、確変状態中における特別図柄変動が少なくとも１回は終了し得る期間を空けてキャラクタ１８００を表示するように構成しても良い。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そして、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ１８００が停止表示される止まり木１８０１が表示されており、副表示領域Ｄｓには、鳥飛行演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「鳥の動きに注目」の文字が表示されている。このように構成することで、鳥飛行演出が実行された場合において、飛行中のキャラクタ１８００が特殊な動きをするのではと、遊技者にキャラクタ１８００を注視させることができる。そして、第１確変期間中（キャラクタ１８００飛行中）に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として、キャラクタ１８００を用いた演出態様が決定された場合には、キャラクタ１８００を止まり木１８０１に止まらせる演出が実行される。図５５８（ｂ）では、キャラクタ１８００が地点Ａ付近を飛行している状態から止まり木１８０１に向かって飛行（図では実線の矢印で飛行経路を表示）し、その後止まり木１８０１に停止している状態が表示されている。

【１９５４】

なお、本第１４制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ１８００を用いた演出態様が決定された場合に、変動演出における演出タイミングを示す情報が表示用コマンドとして表示制御装置１１４へと出力され、表示制御装置１１４は、演出態様を示す情報を含む表示用コマンドを受信した場合に、その演出タイミングと、キャラクタ１８００の表示位置と、に基づいて、キャラクタ１８００が止まり木１８０１へと到達するための飛行経路を決定可能に構成されており、少なくとも、図５５８（ｂ）に示した通り、地点Ａ付近をキャラクタ１８００が飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Ａから止まり木１８０１に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図５５８（ｂ）に実線で示した軌跡でキャラクタ１８００が飛行する演出が実行される。また、キャラクタ１８００が地点Ｂ付近を飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Ｂから止まり木１８０１に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図５５８（ｂ）に点線にて示した軌跡でキャラクタ１８００が飛行する演出が実行される。このように、キャラクタ１８００がモード演出として飛行し得る複数の地点（地点Ａ、地点Ｂ）から止まり木１８０１へと飛行させるための表示パターンを予め用意しておくことで、特別図柄抽選の有無に関わらず、第１確変期間が設定されたこに基づいて実行されるモード演出の演出態様を、変動演出の演出態様として用いやすくすることができる。なお、図５５８（ｂ）に示した図では、キャラクタ１８００が止まり木１８０１に向かって飛行する経路として２種類の飛行経路を示したが、これに限ること無く、３種類以上の飛行経路を設けても良く、より多くの種類の飛行経路を設けるように構成することで、モード演出の演出態様を、よりスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

【１９５５】

そして、止まり木１８０１に停止しているキャラクタ１８００は、変動演出の経過期間が特定期間となるまで、止まり木１８０１に停止し続け、特定期間に到達すると、図５５９（ａ）に示した通り、キャラクタ１８００が止まり木１８０１から飛び立つ演出が実行され、その後、図５５９（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部に枠ボタン２２を模したボタンＢａ１が表示され、遊技者に対して枠ボタン２２を操作（押下）させる案内表示態様として、主表示領域Ｄｍの上方に「ボタンｐｕｓｈ」の文字が表示され、ボタンＢａに対して、押下を促す下矢印が付される。そして、主表示領域Ｄｍの左右端には、花を模した左花アイコンｈａ１と、右花アイコンｈａ２が表示され、副表示領域Ｄｓには、実行中の演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。このように構成することで、枠ボタン２２を押下したことに基づいて花アイコンｈａ１，ｈａ２が光ることを期待させながら遊技者に枠ボタン２２を押下させることができる。また、上述した通り、本第１４制御例では、キャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂから止まり木１８０１へと到達させるための飛行経路に対応する演出データを予め有しており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ１８００を用いた演出態様が決定されたことを示す表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいてキャラクタ１８００を止まり木１８０１へと移動させる表示制御が実行されるが、例えば、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない場合がある。つまり、主表示領域Ｄｍに表示されるキャラクタ１８００の飛行演出は、特別図柄変動の有無に関わらず実行されるものであり、音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドを受信するタイミングと、キャラクタ１８００の飛行位置とは全く関連性が無いため、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない場合がある。

【１９５６】

ここで、キャラクタ１８００がどこを飛行している状況であっても、スムーズに止まり木１８０１へと移動させるためには、例えば、キャラクタ１８００を止まり木１８０１へと到達させる飛行経路に関する演出データを予め複数（地点Ａ～地点Ｚまでのそれぞれに対応する演出データ）有しておく必要があるが、この場合、演出データの容量が大きくな

ってしまい、他の演出データの容量を圧迫してしまう虞があった。また、飛行経路に関する演出データは、必ず演出に用いられる訳では無く、表示用コマンドを受信したタイミングに応じた演出データが用いられるだけであるため、無用に飛行経路に関する演出データを有することになるという問題もあった。これに対して、本第１４制御例では、図５６０に示した通り、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない地点Ｃをキャラクタ１８００が飛行しているタイミングで音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の抽選結果が大当たりである場合には、地点Ｃから地点Ｂまで１秒間の飛行演出を継続（図では実線で表示）させた後、地点Ｂから止まり木１８０１に到達させる飛行経路（図では点線で表示）で飛行させる表示制御を実行される。つまり、大当たり当選変動である場合には、表示用コマンドに対して、止まり木１８０１へとキャラクタ１８００を到達させるタイミングが１秒間遅延する演出表示が第３図柄表示装置８１の表示面にて表示されるように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて決定された演出態様（キャラクタ１８００を用いた演出態様）に対応させて音声出力装置２２６から出力される音声（例えば、止まり木１８０１にキャラクタ１８００が止まる効果音など）と、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される表示態様とに１秒のズレ（違和感）が生じる違和感演出を実行することができる。

【１９５７】

よって、違和感演出が実行されたことに気付いた遊技者に対してのみ、今回の変動演出が大当たり変動に対応する変動演出であることをいち早く察知することができる。なお、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない地点Ｃをキャラクタ１８００が飛行しているタイミングで音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の抽選結果が外れである場合には、キャラクタ１８００が止まり木１８０１に止まる演出がキャンセルされるように構成している。これにより、外れ当選時には違和感演出を実行しないように構成することができる。次に、図５６１及び図５６２を参照して、確変大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が５１回から７０回までの期間である第３確変期間中に実行されるメロディーゾーン中における演出内容について説明をする。図５６１（ａ）は、メロディーゾーンが実行された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５６１（ｂ）は、メロディーゾーン中に楽曲が切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５６２は、メロディーゾーン中において、短期間にて同一楽曲が再生された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５６１（ａ）に示した通り、メロディーゾーンが実行されると、表示領域Ｄｍ１Ｊにはメロディーゾーンの残期間が表示され、主表示領域Ｄｍの上方には現在がメロディーゾーン中であることを示す「メロディーゾーン」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには「メロディーゾーン突入」の文字が表示される。そして、表示領域Ｄｍ２Ｊには、曲履歴として、現在再生されている楽曲を示す「曲Ａ」が表示される。その後、特別図柄抽選が進行し、楽曲が「曲Ａ」から「曲Ｂ」に切り替わると、図５６１（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ２Ｊに曲履歴として「曲Ａから曲Ｂ」が表示され、主表示領域Ｄｍの左下側に、今回再生される「曲Ｂ」を紹介する表示態様が表示される。このように構成することで、新たに再生される楽曲の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。また、副表示領域Ｄｓには「心機一転がんばろう」の文字が表示される。

【１９５８】

その後、「曲Ｂ」から再度「曲Ａ」へと切り替わると、図５６２に示した通り、表示領域Ｄｍ２Ｊに曲履歴として「曲Ａ、曲Ｂ、曲Ａ」が表示されるが、主表示領域Ｄｍの左下側に、曲紹介の表示態様が表示されない。つまり、表示領域Ｄｍ２Ｊの曲履歴内に重複して表示される楽曲が再生される場合には、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示されないように構成している。なお、本第１４制御例では、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示される表示領域に何ら別の表示がされない例を示しているが、これに限ること無く、今回再生される楽曲を紹介する表示態様を表示しない条件が成立した場合に

のみ遊技者に視認可能となる表示態様を表示するように構成しても良い。また、特定期間内に同一の楽曲が再生される場合には、楽曲のリズムやジャンルを異ならせるように音声制御処理を施して出力するように構成しても良いし、最初に紹介される楽曲情報よりも詳細な楽曲情報を表示するように構成しても良い。次に、図５６３、及び図５６４を参照して、本第１４制御例にて実行される変動演出にて設定される各種予告演出の演出内容について説明をする。図５６３（ａ）は、変動演出開始時に実行される予告演出（予告Ａ）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５６３（ｂ）は、リーチ演出の前半期間にて実行される予告演出（特殊予告Ａ）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５６４は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと種別を示した図である。次に、図５６５を参照して、本第１４制御例において確変状態が設定された場合に実行される各種変動演出（演出モード）の移行内容について説明をする。図５６５は、確変状態中に実行される変動演出（演出モード）の流れを模式的に示した図である。図５６５に示した通り、本第１４制御例では、確変残回数、時短残回数に基づいて異なる演出モードの変動演出を実行可能に構成している。

【１９５９】

具体的には、確変状態が設定されてから１０回の特別図柄変動が実行されるまでの期間は、鳥ストックゾーンが設定され、その後、４０回の特別図柄変動が実行されるまで、確変演出ゾーンが設定され、その後、２０回の特別図柄変動が実行されるまでメロディーゾーンが設定され、時短残回数が０となり第２確変状態となる最後の４回転に対して引き戻しゾーンが設定されるように構成している。このように、確変状態が設定されてからの経過期間（特別図柄変動回数）に応じて、異なる演出モードを設定することで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１９６０】

＜第１４制御例における電気的構成について＞

次に、図５６６から図５７３を参照して、本第１４制御例における電気的構成について説明をする。本第１４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。まず、図５６６（ａ）を参照して、本第１４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図５６６（ａ）は、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図５６６（ａ）に示した通り、本第１４制御例では、上述した第１２制御例に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２Ｌａを、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２Ｌｂを、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。第１当たり乱数テーブル２０２Ｌａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに対して、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の範囲を異ならせている点で相違している。図５６７（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｌａの内容を模式的に示した図である。図に示したとおり、特別図柄の低確率状態では１／３００の確率で、特別図柄の高確率状態では１／５０の確率で大当たり当選するように規定されている。大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄ（図５０５参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【１９６１】

次に、図５６７（ｂ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄに規定されている内容について説明をする。図５６７（ｂ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図５６７（ｂ）に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄには、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付

けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５２、大当たりＢ５２、大当たりＣ５２）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して「大当たりＡ５２」が、「３５～６９」の範囲に対して「大当たりＢ５２」が、「７０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５２」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５２」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「７０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「７４」が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりＢ５２」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「７０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「７４」が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりＣ５２」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「７０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「７４」が設定される大当たり種別である。つまり、本第１４制御例では、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であり、その確変状態の終了条件も同一の終了条件が設定される。よって、大当たり遊技のラウンド数が最も大きい大当たりＡ５２が遊技者に最も有利な大当たり種別となり、大当たり遊技のラウンド数が最も小さい大当たりＣ５２が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。

【１９６２】

変動パターン選択テーブル２０２ｌｂは、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態や、実行される特別図柄変動回数に応じて異なる変動パターンが規定されている。ここで、図５６８（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｌｂに規定されている内容について説明をする。図５６８（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２Ｌｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図５６８（ａ）に示した通り、通常用テーブル２０２Ｌｂ１、確変用テーブル２０２Ｌｂ２、第２確変用テーブル２０２Ｌｂ３を有している。なお、通常用テーブル２０２Ｌｂ１、確変用テーブル２０２Ｌｂ２、第２確変用テーブル２０２Ｌｂ３のそれぞれに規定されている内容は、図５６８（ａ）、図５６８（ｂ）、図５６９に示した通りである。図５６６（ｂ）に戻り、主制御のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図５６６（ｂ）は、本第１４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図５６６（ｂ）に示した通り、変動実行フラグ２０３Ｌａと、変動順格納エリア２０３Ｌｂを追加した点で相違し、それ以外は上述した第１２制御例のＲＡＭ２０３と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。本第１４制御例では、入賞情報を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能（所謂、変動順消化）に構成している。変動実行フラグ２０３Ｌａと、変動順格納エリア２０３Ｌｂとは、この変動順消化制御を実現するために追加された構成である。変動実行フラグ２０３Ｌａは、第１特別図が優先に変動されるか、第２特別図柄が優先に変動されるかを示すフラグである。なお、このフラグは、電断時にもバックアップされる領域であり、ＲＡＭクリア等された初期状態では、第１特別図柄が優先に設定されているものである。

【１９６３】

変動順格納エリア２０３Ｌｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、に記憶されている各保留データ（保留図柄）について入賞順序を記憶するエリアである。この変動順序格納エリア２０３Ｌｂには、８個の記憶エリアが設定されており入賞した順に先の記憶エリアに順序が記憶される。なお、特別図柄の変動開始に基づいて、記憶エリアもシフトされるものである。次に、図５７０（ａ）を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図５７０（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図５７０（ａ）に示した通り、上述した第１２制御例のＲＯＭ２２２に対して、予告態様選択テーブル２２２Ｌａ、予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂ、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃを追加している点で相違している。予告態様選択テーブ

ル２２２Ｌａは、変動演出中に実行される各予告演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、図５７１に示した通り、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４の値と、に基づいて異なる表示態様が規定されている。なお、詳細な説明は省略するが、本第１４制御例では、演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４を有しており、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際には、異なる演出カウンタ２２３ｆ１～ｆ４の何れか値を参照するように構成している。このように構成することで、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際に同一の組合せばかり決定してしまうことを抑制することができる。なお、演出カウンタ２２３ｆ１～ｆ４のぞれぞれは、演出カウンタ群２２３ｆと同様に随時値が更新されるカウンタで構成している。

【１９６４】

図５７１に示した通り、各予告種別に対して、大当たり当選時に選択され易い表示態様（演出態様）と、大当たり当選時に選択され難い表示態様（演出態様）と、がそれぞれ規定されている。よって、１の変動演出にて実行される各予告種別の選択傾向としては、大当たり当選に対応する変動演出では、大当たり当選時に選択され易い表示態様（演出態様）が選択され易く、外れに対応する変動演出では、外れ時に選択され易い表示態様（演出態様）が選択され易くなる。このように構成することで、変動演出期間の多岐に渡って実行される各予告種別（図５６４参照）にて実行される予告演出の演出態様を把握することで、今回の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ易くすることができる。しかしながら、予告態様選択テーブル２２２Ｌａを参照して各予告演出の予告種別を決定した場合には、遊技者に意外性のある変動演出、例えば、変動演出の前半期間に実行される予告演出では外れ時に選択され易い予告種別の予告演出が実行され、後半期間に実行される予告演出のみ大当たり当選時に選択され易い予告種別の予告演出が実行される大当たり変動演出の実行頻度が低くなるという問題があった。これに対して、本第１４制御例では、所定の設定条件が成立した場合に、予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂを参照して、変動演出全体で実行される各予告演出の予告種別を決定するように構成している。ここで、図５７２を参照して予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂの内容について説明をする。図５７２は予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂに規定されている内容を示した図である。図５７２に示した通り、予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂは、特殊予告種別に応じて、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４の値と、に応じて異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、予告態様選択テーブル２２２Ｌａでは選択され難い組合せの予告種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。

【１９６５】

楽曲選択テーブル２２２Ｌｃは、メロディーゾーン中において新たな楽曲選択条件が成立した場合に新たに再生させる楽曲を選択する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図５７３を参照して、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃの内容について説明をする。図５７３は楽曲選択テーブル２２２Ｌｃに規定されている内容を示した図である。図５７３に示した通り、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃには、現在設定中の楽曲の種別と、特別図柄抽選の結果と、演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４の値とに対応させて新たに選択される楽曲が規定されている。図５７３に示した通り、基本的には、曲Ａ、曲Ｂ、曲Ｃ、曲Ｄの順に楽曲が選択され易くなるように構成している。つまり、表示画面に表示される表示領域Ｄｍ２Ｊの曲履歴（図５６１（ａ）参照）に、同一種別の楽曲が表示され難くなるように選択楽曲が規定されている。一方、楽曲選択条件が成立した時点における特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、外れである場合よりも、表示画面に表示される表示領域Ｄｍ２Ｊの曲履歴（図５６１（ａ）参照）に、同一種別の楽曲が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、メロディーゾーン中に再生される楽曲に応じて特別図柄抽選の結果を予測するという楽しみを提供することができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選時のみ選択可能な楽曲を設けても良い。このように構成することで、楽曲が切り替わる度に大当たり当選専用の楽曲が再生されることを遊技者に期待さ

せることができる。図５７０（ｂ）に戻り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図５７０（ｂ）は、本第１４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図５７０（ｂ）に示した通り、予告情報格納エリア２２３Ｌａ、楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂ、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃ、確変中カウンタ２２３Ｌｄを追加した点で相違し、それ以外は上述した第１２制御例のＲＡＭ２２３と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。予告情報格納エリア２２３Ｌａは、変動演出の演出態様として決定された各種予告演出の予告種別を格納するための記憶領域である。

【１９６６】

楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂは、メロディーゾーン中に選択された楽曲に関する情報を格納するための記憶領域であって、現在設定中の楽曲に関する情報に加え、過去に設定された楽曲に関する情報も記憶可能に構成されている。メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃは、演出モードとしてメロディーゾーンが設定されていることを示すためのフラグであって、メロディーゾーンが設定されている場合にオンに設定される。このメロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されている場合に、楽曲を選択するための処理が実行される。確変中カウンタ２２３Ｌｄは、確変状態中に実行された特別図柄抽選（変動演出）の回数を計測するためのカウンタであって、確変状態中に新たな変動演出を実行する毎に値が更新される。

【１９６７】

＜第１４制御例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図５７４、及び、図５７５を参照して、本第１４制御例にて実行される主制御装置１１０の制御処理のうち、上述した第１２制御例にて実行される主制御装置１１０の制御処理と異なる処理内容について説明をする。本第１４制御例では、上述した通り、特別図柄抽選の実行順序を上述した第１２制御例と異ならせている。つまり、上述した第１２制御例では、特図１保留と特図２保留とを共に有している状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合には、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選を優先して実行する特図２優先変動方式を採用しているのに対して、本第１４制御例では、特別図柄種別に関わらず、入賞情報（特図保留）を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能に構成している点で相違している。まず、図５７４を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）の内容について説明をする。図５７４は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図５７４に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）は、上述した特別図柄変動処理（図５１３参照）に対して、新たな特別図柄変動を開始させるために実行される処理の内容と、実行中の特別図柄変動が停止表示する際に実行される処理の内容と、を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）が実行されると、まず、上述した特別図柄変動処理（図５１３参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２０３の処理が実行される。その後、変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）を実行する。この変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）の詳細については、図５７５を参照して後述するが、新たに実行する特別図柄変動の種別を判定するための処理が実行される。Ｓ２０１Ｋの処理を終えると、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ２０２Ｋ）、特図２であると判別した場合は（Ｓ２０２Ｋ：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図５１３参照）のＳ２０５～Ｓ２０７，Ｓ２０１Ｈ、およびＳ２５２の各処理と同一のＳ２０３Ｋ～Ｓ２０７Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１Ｋの処理において、特図２では無いと判別した場合は（Ｓ２０１Ｋ：Ｎｏ）、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図１（第１特別図柄）であるかを判別し（Ｓ２０８Ｋ）、特図１であると判別した場合は（Ｓ２０８Ｋ：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図５１３参照）のＳ２１１～Ｓ２１３，Ｓ２０１Ｈ、およびＳ２５２の各処理と同一のＳ２０９Ｋ～Ｓ２１１Ｋ，Ｓ２０６Ｋ、およびＳ２０７Ｋの各処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２０８Ｋの処理において、特図１では無いと判別した場合は（Ｓ２０８Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２１７の処理において、今回

の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図５１３参照）に対して、更新処理（図５１３のＳ２０４Ｈ）に代えて更新処理（Ｓ２１２Ｋ）を実行し、処理をＳ２２０へと移行する。次に、図５７５を参照して、特別図柄変動処理（図５７４参照）にて実行される変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）の詳細について説明する。図５７５は、この変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）は、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる特別図柄変動を、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの、どちらの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて実行するかを判定するための処理である。変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）では、まず、変動実行フラグ２０３Ｌａに０を設定することで、初期化を行い（Ｓ２５１Ｋ）、変動順格納エリア２０３Ｌｂのデータを取得する（Ｓ２５２Ｋ）。その後、変動順格納エリア２０３Ｌｂのデータをシフトする（Ｓ２５３Ｋ）。Ｓ２５３Ｋの処理では、変動順格納エリア２０３Ｌｂの第１エリア～第８エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→保留第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→保留第６エリア、第８エリア→保留第７エリア、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、実行エリアのデータが特図１（１）であるか否かを判定する（Ｓ２５４Ｋ）。Ｓ２５４Ｋの処理にて、実行エリアのデータが特図１（１）であると判定された場合（Ｓ２５４Ｋ：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３Ｌａを特図１で変動実行（１）に設定し（Ｓ２５５Ｋ）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。一方、実行エリアのデータが特図１（１）でないと判定された場合（Ｓ２５４Ｋ：Ｎｏ）、実行エリアのデータが特図２（２）であるか否かを判定する（Ｓ２５６Ｋ）。Ｓ２５６Ｋの処理にて、実行エリアのデータが特図２（２）であると判定された場合（Ｓ２５６Ｋ：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３Ｌｂを特図２で変動実行に設定し（Ｓ２５７Ｋ）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。Ｓ２５６Ｋの処理にて、実行エリアのデータが特図２（２）でないと判定された場合（Ｓ２５６Ｋ：Ｎｏ）、変動実行する保留球が無いため、変動実行フラグ２０３Ｌｂが初期状態のまま、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。この変動実行判定処理（図５７５参照）を実行することで、変動順格納エリア２０３Ｌｂに格納されている各種保留記憶（特図保留）を、格納した順に特別図柄変動させることができる。

【１９６８】

＜第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図５７６から図５８０を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１２制御例に対して、変動表示設定処理（図５５２のＳ４１０４Ｊ）に代えて変動表示設定処理（図５７６のＳ４１０４Ｋ）を、変動演出設定処理（図５５３のＳ５０１４Ｊ）に代えて変動演出設定処理（図５７８のＳ５０１４Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図５７６を参照して変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）の処理内容について説明をする。図５７６は、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）では、上述した変動表示設定処理（図５５２のＳ４１０４Ｊ参照）に対して、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）を実行する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。ここで、図５７７を参照して、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）の処理内容について説明をする。図５７７は、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）では、メロディーゾーン中における楽曲の選択処理が実行される。楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）が実行されると、まず、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９５１Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５１Ｋ：Ｙｅｓ）、

楽曲切替条件が成立しているかを判別し（Ｓ４９５２Ｋ）、成立していると判別した場合は（Ｓ４９５２Ｋ：Ｙｅｓ）、楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂから現在の楽曲を示す情報を読み出し（Ｓ４９５３Ｋ）、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃを参照して次の楽曲を決定し（Ｓ４９５４Ｋ）、決定した楽曲を楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂの現在の楽曲を記憶させる楽曲エリアに格納し、格納済の楽曲情報を履歴エリアへとシフトする（Ｓ４９５５Ｋ）。

【１９６９】

その後、今回決定した楽曲と、同一の楽曲が履歴エリアに格納されているかを判別し（Ｓ４９５６Ｋ）、格納されていないと判別した場合は（Ｓ４９５６Ｋ：Ｎｏ）、決定した楽曲の情報（タイトル）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４９５６Ｋの処理において、格納されていると判別した場合は（Ｓ４９５６Ｋ：Ｙｅｓ）、再度楽曲の情報が表示されてしまうことを防ぐために、Ｓ４９５７Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ４９５１Ｋの処理においてメロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ４９５１Ｋ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４９５２Ｋの処理において楽曲切替条件が成立していない（Ｓ４９５２Ｋ：Ｎｏ）と判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図５７８を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）の処理内容について説明をする。図５７８は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）は、上述した変動演出設定処理（図５５２のＳ４１０４Ｊ）に対して、通常状態では無いと判別した場合に（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図５７９を参照して、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）の処理内容について説明をする。図５７９は、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）では、確変状態中に実行される各種演出モードに対応する演出態様を設定するための処理が実行される。

【１９７０】

確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）が実行されると、まず、確変中カウンタ２２３Ｌｄの値に基づいて現在の演出モードを特定し（Ｓ５１５１Ｋ）、鳥ストックゾーンであるかを判別し（Ｓ５１５２Ｋ）、鳥ストックゾーンであると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｋ）、鳥ストック演出の演出態様を抽選で決定し（Ｓ５１５３Ｋ）、鳥ストック演出を実行するかを判別し（Ｓ５１５４Ｋ）、実行すると判別した場合は（Ｓ５１５４Ｋ：Ｙｅｓ）、決定された鳥ストック演出の態様に応じて、鳥停止タイミングを決定し（Ｓ５１５５Ｋ）、鳥停止タイミングを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５６Ｋ）、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１５７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１５４Ｋの処理において鳥ストック演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５１５５Ｋ、及びＳ５１５６Ｋの処理をスキップして、Ｓ５１５７Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ５１５２Ｋの処理において、鳥ストックゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｋ：Ｎｏ）、次に、メロディーゾーンであるかを判別し（Ｓ５１５８Ｋ）、メロディーゾーンであると判別した場合は（Ｓ５１５８：Ｙｅｓ）、次に、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１５９Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５９Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６１Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１５９Ｋの処理において、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１５９Ｋ：Ｎｏ）、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃをオンに設定し（Ｓ５１６０Ｋ）、Ｓ５１６１Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。

【１９７１】

Ｓ５１５８Ｋの処理において、メロディーゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５８Ｋ：Ｎｏ）、次に、確変演出ゾーンであるかを判別し（Ｓ５１６２Ｋ）、確変演出ゾー

ンであると判別した場合は（Ｓ５１６２Ｋ：Ｙｅｓ）、予告態様設定処理を実行し（Ｓ５１６３Ｋ）、本処理を実行する。一方、Ｓ５１６２Ｋの処理において、確変演出ゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１６２Ｋ：Ｎｏ）、次に、引き戻しゾーンであるかを判別し（Ｓ５１６４Ｋ）、引き戻しゾーンであると判別した場合は（Ｓ５１６４Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６５Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１６４Ｋの処理において引き戻しゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１６４Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図５８０を参照して、予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）の処理内容について説明をする。図５８０は、予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）では、変動演出いて実行される各予告演出の予告種別を設定するための処理が実行される。予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）が実行されると、まず、予告態様選択テーブル２２２Ｌａを参照して、各予告の態様を決定し（Ｓ５１８１Ｋ）、決定した各予告態様を予告情報格納エリア２２３Ｌａに格納し（Ｓ５１８２Ｋ）、予告レベル３の決定があるかを判別する（Ｓ５１８３Ｋ）。

【１９７２】

Ｓ５１８３Ｋの処理において、予告レベル３があると判別した場合は（Ｓ５１８３Ｋ：Ｙｅｓ）、予告態様をシナリオ設定する条件を満たしていない（そのままの演出を実行する）ため、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８３Ｋの処理において、予告レベル３の決定が無いと判別した場合は（Ｓ５１８３Ｋ：Ｎｏ）、予告シナリオ決定抽選を実行し（Ｓ５１８４Ｋ）、予告シナリオの決定があるかを判別し（Ｓ５１８５Ｋ）、予告シナリオの決定があると判別した場合は（Ｓ５１８５Ｋ：Ｙｅｓ）、予告情報格納エリア２２３Ｌａに格納されている特殊予告種別に基づいて予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂを参照して予告態様を再決定し（Ｓ５１８６Ｋ）、決定した各予告態様を予告情報格納エリア２２３Ｌａに格納し（Ｓ５１８７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１８５Ｋの処理において、予告シナリオの決定が無いと判別した場合は（Ｓ５１８５Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９７３】

＜第１４制御例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

次に、図５８１、及び図５８２を参照して、本第１４制御例における表示制御装置１１４の制御処理の処理内容について説明をする。図５８１は、コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｋ）では、表示用鳥停止コマンドを受信したかを判別する処理（Ｓ６４０１Ｋ）と、表示用鳥停止コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ６４０１Ｋ：Ｙｅｓ）に、鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）を実行する点で上述した各制御例における表示制御装置１１４のコマンド判定処理と異ならせている。次に、図５８２を参照して、鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）の処理内容について説明をする。図５８２は、鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）を示したフローチャートである。この鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）では、音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用鳥停止コマンドに対して、鳥停止表示の表示態様を決定するための表示制御処理が実行される。以上、説明をした通り、本第１４制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて特定の遊技期間（確変状態）が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４が表示用コマンドを受信したことに基づいてモード演出（鳥を飛行させる演出）を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様（鳥を止まり木に停止させる演出態様）を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド（鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマンド）を表示制御装置１１４へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置１１４にて、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、１の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要が無くなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減す

ることができる。
【１９７４】
さらに、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。加えて、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた（早めた）特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。
【１９７５】
なお、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置１１４にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、特定の遊技期間（第３確変期間）において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、４種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報（楽曲タイトル、歌手名等）を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。
【１９７６】
そこで、本第１４制御例では、過去に再生された楽曲を数曲（２曲）記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されること無く、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示面を他の演出に有効に用いるこ

とができる。さらに、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。なお、大当たり当選している場合には、同一種類の楽曲が選択され易くなるように構成し、所定期間内に同一種類の楽曲が再生される場合には、楽曲情報が表示されないように構成していることから、楽曲情報が表示される表示領域にて大当たり当選の期待度が高いことを示す表示態様（例えば「チャンス」の文字）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、楽曲が再生される際に楽曲情報が表示されない状況を創出した場合のみ表示可能な予告演出を実行することができるため、無用な楽曲情報が遊技者に提供されてしまうことを抑制することができると共に、楽曲情報に変えて遊技者に有利な情報（特別図柄抽選の結果を示唆する情報）を提供することができる。

【１９７７】

また、本第１４制御例では、再生されている楽曲の切替条件として、特別図柄変動回数が５回に到達した場合、或いは、変動演出としてリーチ演出が実行された場合、或いは、次変動が大当たり変動である場合に成立する切替条件を設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動の停止タイミングにおいて、再生中の楽曲のメロディーが、特定期間（例えば、間奏期間）である場合に切替条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く楽曲を切り替えることができる。さらに、本第１４制御例では、特別図柄変動の開始時に新たな楽曲が再生されるように構成しているが、楽曲の切り替わりタイミング（再生タイミング）を、特別図柄変動タイミングに合わせる必要は無く、特別図柄変動期間における特定タイミング（例えば、リーチ状態が表示されたタイミング等）としても良い。加えて、楽曲が切り替わる際には、再生される楽曲の音量を規定の値（デフォルト）に設定されている状態を起点として、徐々に小さくする（規定の値とは異なる値に設定されている状態へと変更する）制御を実行しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く楽曲を切り替えることができる。さらに、次変動が大当たり変動であることに基づいて切替条件が成立した場合において、当該変動が停止表示されるタイミングにて再生されている楽曲の進行状況が特定状況である場合にのみ専用の楽曲を再生可能に構成しても良く、この場合は、楽曲情報とチャンス表示とを両方表示可能に構成すると良い。以上、説明をした通り、本第１４制御例におけるパチンコ１０では、１回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。そして、各予告演出として設定される予告演出態様が所定条件を満たした場合に、各予告演出の演出態様を再設定可能に構成している。そして、予告演出の演出態様を再設定する場合には、各予告演出の演出態様を紐付けた複数の演出パターンの中から１の演出パターンを設定可能に構成している。

【１９７８】

このように構成することで、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定することで変動演出中に実行される予告演出にバリエーションを持たせることができると共に、各予告演出の演出態様を紐付けた演出パターンが設定されることにより、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定する場合には設定され難い態様の予告演出を実行させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。加えて、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定した結果、決定頻度の低い演出態様（例えば、プレミア演出に対応する演出態様）が決定された場合には、決定頻度の低い演出態様を残したまま予告演出の演出態様が再設定されるように構成しているため、予告演出の演出態様を再設定することにより、プレミア演出の実行頻度が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第１４制御例では

、予告演出とは異なる演出によって、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）には、演出パターンとして、大当たり当選の期待度が高い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知された特別図柄変動に対応する変動演出にて実行される予告演出の演出態様に基づいて、大当たり当選の事前報知が見間違いだったのではと思わせてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）において、予告演出の演出態様として大当たり当選の期待度が低い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握している遊技者は安心して変動演出を見ることができるが、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握していない遊技者に対しては、外れ変動であると思わせながら大当たり変動であることを把握させることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

【１９７９】

また、本第１４制御例では、１の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して演出態様を決定し、決定された演出態様に基づいて予告演出の演出態様を再設定するか否かを決定するように構成しているが、予告演出の再設定条件として他の条件を設けても良く、例えば、過去に設定された予告演出の演出態様に関する情報と、その予告演出に対応する特別図柄抽選の結果に関する情報とを対応付けて記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている情報に基づいて、再設定条件の成立度合いを決定可能に構成しても良い。例えば、特別図柄抽選結果が大当たりに対応する変動演出の演出態様として、大当たり当選時に選択され易い演出態様が設定されている割合が８０％を超えている場合は必ず再設定条件が成立し、６０％～８０％の場合は５０％の確率で再設定条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、予告演出として大当たり当選時に選択され難い演出態様を用いた予告演出を実行させ易くすることができる。

【１９８０】

＜第１５制御例＞

次に、図５８３から図５９２を参照して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技終了後に実行される演出の内容と、変動演出としてリーチ演出中に実行される演出の内容と、を異ならせている点で相違している。

【１９８１】

＜本第１５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤構成について＞

まず、本第１５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について、図５８３を参照して、説明をする。図５８３は、本第１５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した正面図である。図５８３に示した通り、本第１５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、可変表示ユニット８０に発光役物Ｃｒ１を設けた点で相違している。それ以外の構造は同一であり、同一の構造については同一の符号を付して、その説明を省略する。発光役物Ｃｒ１は、遊技者による枠ボタン２２への操作に基づいて発光態様を可変可能に構成されており、枠ボタン２２への操作に応じて、通常態様、第１発光態様、第２発光態様と可変するように構成している。なお、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出と、発光役物Ｃｒ１を用いた発光演出と、枠ボタン２２への操作内容と、の関係については、図５８４を参照して後述する。

【１９８２】

＜本第１５制御例における演出の内容について＞

次に、図５８４、及び図５８５を参照して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出の内容について説明をする。まずは、図５８４を参照して、大当たり遊技終了後に実行される保留図柄リトライチャンスについて説明をする。従来より、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を複数獲得可能に構成し、獲得済みの特図保留数を示すた

めの保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示し、その保留図柄の表示態様を、獲得した特図保留に含まれる入賞情報を事前判別した事前判別結果に応じて変更する保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機１０がある。具体的には、保留図柄の表示態様として、第１表示態様（例えば、白色）、第２表示態様（例えば、青色）、第３表示態様（例えば、赤色）を少なくとも設定可能に構成し、対象となる特図保留に含まれる入賞情報に対する事前判別結果（先読み結果）が大当たりに対応する事前判別結果である場合に、外れに対応する事前判別結果である場合よりも第３表示態様が設定され易くなるように保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機１０がある。このような構成を有する従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行されるよりも前に、獲得している特図保留に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆することが可能となるため、１の特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行される演出期間の長さを、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動期間よりも長くすることができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、獲得済みの特図保留の中に大当たり当選に対応する特図保留（大当たり保留）が存在している場合には、その大当たり保留に対応する特別図柄抽選で大当たりした後に遊技状態が切り替わる可能性があることから、大当たり保留よりも後に獲得した特図保留に対して保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機１０や、大当たり当選への期待度が高い変動演出が実行されている場合には、新たな特図保留を獲得した場合であっても、実行中の変動演出に遊技者を注視させるために、保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機１０がある。

【１９８３】

この場合、保留変化演出が実行されることによって、遊技者に分かり難い演出が提供されてしまうことを抑制することができるが、保留変化演出の実行頻度が低くなる分、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に対して、大当たり遊技終了後に新たな保留変化演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に対応した事前判別の結果に基づいた保留変化演出を実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に応じて、異なる演出を大当たり遊技終了後に実行させる処理は、特定期間経過後に、特定期間中に獲得した賞球数に応じた態様で特定演出を実行する処理の別形態である。さらに、大当たり保留の存在によって保留変化演出が実行されなかった保留図柄、即ち、大当たり保留に対して保留変化演出が実行された後に獲得した特図保留や、大当たり保留に対応する特別図柄変動の実行期間中に獲得した特図保留に対応する保留図柄に対しても、保留変化演出を実行することができるため、遊技者に対して保留変化演出による注視させることができる。また、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に再度保留変化演出を実行可能に構成するにあたり、大当たり遊技終了後に特図保留を獲得した際の保留図柄表示演出を疑似的に実行可能に構成している。具体的には、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を保留図柄表示領域から一旦削除し、その後、保留図柄表示領域に保留図柄を表示させる演出を実行可能に構成している。つまり、既に獲得済みの特図保留を、大当たり遊技終了後に新たに特図保留を獲得したように見せる擬似保留図柄表示演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留図柄表示領域に保留図柄が表示されるタイミングにて実行される保留変化演出も実行させることが可能となるため、保留変化演出のバリエーションを増加し易くすることができる。

【１９８４】

さらに、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技が実行される前（大当たり図柄が停止表示されるまで）に実行された保留変化演出の演出態様（各保留図柄の表示態様）を一時的に記憶可能に構成しており、大当たり遊技終了後に決定された保留変化演出の演出態様と、記憶されている保留変化演出の演出態様と、を比較することで、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様よりも遊技者に不利な演出結果となる保留変化演出を実行しないように構成している。つまり、大当たり遊技が実行され

るよりも前に、第３表示態様（赤色）で表示されていた保留図柄に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理にて第２表示態様（青色）が決定された場合には、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理の処理結果では無く、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様を用いて保留変化演出を実行するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技前に表示されていた保留図柄の表示態様を記憶している遊技者に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出によって、大当たり期待度が低い表示態様へと格下げされたことにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出によって、大当たり遊技前とは異なる表示態様となった保留図柄を遊技者に識別可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出結果を遊技者に分かり易く報知することができる。本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、リーチ演出が実行される演出期間の一部期間において、遊技者による枠ボタン２２への操作を有効に判別可能な操作有効期間を設定し、遊技者による枠ボタン２２への操作に基づいて実行される操作演出を実行可能に構成している。

【１９８５】

そして、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第１操作演出と、発光役物Ｃｒ１の発光態様を可変させる第２操作演出と、を実行可能に構成している。ここで、従来より、変動演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで、装飾用の役物（ＬＥＤを有する発光役物や、可動役物）の態様を可変可能に構成されているパチンコ機１０がある。また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示態様（第３図柄やキャラクタ等）を可変可能に構成されているパチンコ機１０もある。そして、何れの要素を可変させる場合であっても、その可変態様に応じて、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を遊技者に示唆可能に構成されているものが一般的であり、例えば、装飾用の役物の可変態様として、第１可変態様と、第２可変態様と、を設定可能に構成し、対応する変動演出が当たり変動演出である場合には、第１可変態様よりも第２可変態様の方が設定され安く、対応する変動演出が外れ変動演出である場合には、第１可変態様の方が第２可変態様よりも設定され易くなるように構成していた。これにより、変動演出中に枠ボタン２２を操作し、装飾用の役物や表示画面に表示されている表示態様を可変させることで、変動演出の演出結果を遊技者に予測させるための情報を提供することができ、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができるものであった。しかしながら、当たり変動演出よりも外れ変動演出にて実行され易い可変態様が設定された場合には、その時点で大当たり当選への期待度が低くなり遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第１操作演出と、発光役物Ｃｒ１の発光態様を可変させる第２操作演出と、を実行可能に構成し、第１操作演出の演出態様と、第２操作演出の演出態様と、を組み合わせて特別図柄抽選の結果を示唆可能に構成している。

【１９８６】

つまり、第１操作演出と、第２操作演出との組合せとして基本パターンを３種類設け、３種類の基本パターンが大当たり当選の期待度を異ならせて規定した上で、その基本パターンとは異なる組合せで各操作演出が実行された場合にも大当たり当選の期待度が高いことを示唆可能に構成している。このように構成することで、基本パターンのうち大当たり当選の期待度が比較的低い基本パターンにて実行される第１操作演出の演出態様、又は、第２操作演出の演出態様が設定された場合であっても、他方の操作演出の演出態様が基本パターンの組合せとならない演出態様となった場合には、大当たり当選の期待度を高めることができる。よって、一方の操作演出にて実行される演出態様だけで大当たり当選の期待度が低いことが確定することが無く、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図５８６を参照して、本第１５制御例にて実行される操作演出の演出態様と、大当たり当選期待度との関係について説明をする。図５３６は、図柄停止ア

クション（第１操作演出の演出態様）と、発光パターン（第２操作演出の演出態様）と、当たり期待度との関係性を示した図である。図５８６に示した通り、本第１５制御例では、リーチ状態中に実行される操作演出のうち第１操作演出の演出態様として「通常」、「Ｃ－１」、「Ｃ－２」、「Ｃ－３」の４種類の演出態様を決定可能に構成しており、第２操作演出の演出態様として「通常」、「低速」、「高速」、「最速」の４種類の演出態様を決定可能に構成している。

【１９８７】

第１操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作しても、変動中の第３図柄に対しても何らアクション動作（停止アクション）が実行されない。また、演出態様として「Ｃ－１」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、変動中の第３図柄が急ブレーキをかけるアクション動作（停止アクション）が実行される。さらに、演出態様として「Ｃ－２」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、変動中の第３図柄に付されたキャラクタの目が炎を纏うアクション動作（停止アクション）が実行される（図５８５（ａ）参照）。最後に、演出態様として「Ｃ－３」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、変動中の第３図柄に付されたキャラクタがウインクをするアクション動作（停止アクション）が実行される。上述した第１操作演出の各演出態様は、対応する特別図柄抽選の結果に応じて選択割合が異なるように構成しており、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、「通常」が最も選択され易く、次いで、「Ｃ－１」，「Ｃ－２」，「Ｃ－３」の順に徐々に選択され難く構成している。なお、本第１５制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ、第１操作演出の演出態様として演出態様「Ｃ－３」を設定可能に構成している。つまり、リーチ状態中に枠ボタン２２を操作し、変動中の第３図柄に付されたキャラクタがウインクをした場合には、大当たり当選に対応する変動演出であることを遊技者が把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対してリーチ状態中に積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【１９８８】

また、第２操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、通常の速度「ダッ・・・ダッ」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変し、演出態様として「低速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、低速度「ダッ・・・」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変し、演出態様として「高速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、高速度「ダッダッダ」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変する。最後に、演出態様として「最速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、最高速度「バーン」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変する第２操作演出が実行される。この第２操作演出の演出態様は、基本的には第１操作演出の演出態様と紐付くように構成されており、操作演出の基本パターンとしては、「第１操作演出「通常」、第２操作演出「通常」」，「第１操作演出「Ｃ－１」、第２操作演出「低速」」，「第１操作演出「Ｃ－２」、第２操作演出「高速」」の組合せが基本パターンとして設定され易くなるように構成している。そして、上述した基本パターンの組合せ以外の組合せで操作演出が実行された場合には、基本パターンの組合せで操作演出が実行された場合よりも、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。なお、本制御例では、１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行される操作演出を、表示態様を可変させる第１操作演出と、発光態様を可変させる第２操作演出としているが、３種類以上の操作演出を１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行させても良い。また、操作演出として、出力される音声の態様を可変させるように構成しても良い。なお、図５８５（ａ）に示すように、リーチ状態中は副表示領域Ｄｓが非表示となることから、保留球を獲得した場合であっても、保留球を獲得したことに対応して実行される特殊演出である保留図柄の表示が実行されない。つまり、リーチ状態中は、保留図柄の表示が禁止された状態である

。そして、図５８４（ａ）に示すように、大当たり図柄が停止表示されると、特殊演出の実行禁止が解除された場合に実行される特殊演出に対応する事後演出として、所有している保留球数に対応する保留図柄の表示が実行される。

【１９８９】

＜第１５制御例における電気的構成について＞

次に、図５８７、及び図５８８を参照して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１５制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第１２制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については、その説明を省略する。まず、図５８７を参照して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図５８７は、本第１５制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図５８７に示した通り、本第１５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図５０８（ａ）参照）に対して、演出パターン選択テーブル２２２ｌａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。演出パターン選択テーブル２２２ｌａは、リーチ状態中に実行される操作演出の演出パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、変動演出としてリーチ演出が決定されている場合に実行される演出パターン選択処理（図５９２のＳ５３０１ｋａ参照）において、操作演出の演出パターンを決定する際に参照される（図５９２のＳ５３５１ｋａ）。ここで、図５８８を参照して、演出パターン選択テーブル２２２ｌａの内容について詳細に説明をする。図５８８は、演出パターン選択テーブル２２２ｌａに規定されている内容を示した図である。図５８８に示した通り、演出パターン選択テーブル２２２ｌａには、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて複数種類の演出パターン種別が規定されている。

【１９９０】

具体的には、特別図柄抽選の結果が当たり（大当たり）の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン１」が、「１０～１９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン３」が、「２０～２９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン５」が、「３０～４９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン２」が、「５０～６９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン４」が、「７０～８９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン６」が、「９０～９５」の範囲には、演出パターン種別として「パターン７」が、「９６，９７」の値には、演出パターン種別として「パターン８」が、「９８，９９」の値には、演出パターン種別として「パターン９」が、それぞれ規定されている。また、特別図柄抽選の結果が外れの場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン１」が、「７０～８９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン３」が、「９０，９１」の範囲には、演出パターン種別として「パターン５」が、「９２～９６」の範囲には、演出パターン種別として「パターン２」が、「９７，９８」の値には、演出パターン種別として「パターン４」が、「９９」の値には、演出パターン種別として「パターン６」が、それぞれ規定されている。

【１９９１】

＜第１５制御例における制御処理について＞

次に、図５８９から図５９２を参照して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の制御処理の内容は同一であるため、その説明を省略する。上述した第１２制御例との相違点を具体的に説明すると、変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合に（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）

、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する処理を実行し、確変状態であると判別した場合に、確変中演出設定処理（図５８９のＳ５１０１Ｋａ参照）を実行する処理を追加した点と、詳細態様決定処理（図５３４のＳ５１１５Ｈ参照）に代えて、詳細態様決定処理（図５９１のＳ５１１５Ｋａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、上述した第１２制御例との相違点である。確変状態が設定されているか否かを判別する処理については、変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）にて従状態設定エリア２２３ｇに格納されている現在の遊技状態に対応する情報を読み出す処理（Ｓ５１０６Ｈ）において読み出した情報に基づいて判別を実行するものであり、上述した各制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、現在の遊技状態を判別するための処理と同一内容となるため、その説明を省略する。

【１９９２】

まず、図５８９を参照して、確変中演出設定処理（図５８９のＳ５１０１Ｋａ）の処理内容について説明をする。図５８９は、確変中演出設定処理（図５８９のＳ５１０１Ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（図５８９のＳ５１０１Ｋａ）は、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０の確変中演出設定処理（図５７９のＳ５１０１Ｋ参照）と同様に、確変状態中に実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、確変中演出設定処理（図５８９のＳ５１０１Ｋａ）において実行される各種処理のうち、上述した確変中演出設定処理（図５７９のＳ５１０１Ｋ参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付したり、図示を省略したりし、その説明を省略する。確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋａ）が実行されると、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に基づいて現在の演出モードを特定し（Ｓ５１５１Ｋ）、初回変動態様設定処理を実行し（Ｓ５１５１Ｋａ）、その後、上述した第１４制御例における確変中演出設定処理（図５７９のＳ５１０１Ｋ参照）と同一のＳ５１５２Ｋ～Ｓ５１６５Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図５９０を参照して、確変中演出設定処理（図５８９のＳ５１０１Ｋａ参照）にて実行される初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）の処理内容について説明をする。図５９０は、初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が大当たり終了後の初回変動であるかを判別し（Ｓ５１７１Ｋａ）、初回変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１７１Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９９３】

一方、初回変動であると判別した場合は（Ｓ５１７１Ｋａ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に基づいて保留変化演出の演出態様を決定する（Ｓ５１７２Ｋａ）。即ち、本第１５制御例では、大当たり遊技終了後の初回変動タイミングにおいて、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている全ての特図保留を対象として、保留変化演出の演出態様を決定する構成としている。そして、Ｓ５１７２Ｋｓの処理において、保留変化が決定されたかを判別し（Ｓ５１７３ｋａ）、保留変化すると判別した場合は（Ｓ５１７３Ｋａ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている大当たり前の保留表示（各保留図柄の表示態様）に対応する情報を読み出し（Ｓ５１７４ａ）、大当たり前保留表示に特定表示があったかを判別し（Ｓ５１７５ａ）、特定表示が無いと判別した場合は（Ｓ５１７５ａ：Ｎｏ）、今回決定した保留変化演出の演出態様（保留変化態様）と、大当たり前の保留表示態様とを比較し（Ｓ５１７６Ｋａ）、表示態様が昇格する保留表示に対して、今回決定した保留変化態様を決定し（Ｓ５１７７ｋａ）、決定した保留表示態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５１７８ｋａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１７３ｋａの処理において、保留変化無しと判別した場合（Ｓ５１７３ｋａ）、或いは、Ｓ５１７５ｋａの処理において、大当たり前保留表示に特定表示があると判別した場合は（Ｓ５１７５Ｋａ：Ｙｅｓ）、大当たり前の保留変化態様をそ

のまま残した保留変化演出を実行するために、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている大当たり前の保留表示に対応する表示態様を再表示するための演出態様を決定し（Ｓ５１７９Ｋａ）、Ｓ５１７８Ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【１９９４】

以上、説明をした通り、本第１５制御例では、確変状態中における特別図柄変動の変動演出を設定するための処理において、初回変動時（確変状態が設定された後、１回目の特別図柄変動時）に、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を、新たに特図保留を獲得したかのように見せる演出で再表示するように構成し、保留図柄が再表示される際に、保留変化演出（保留図柄リトライチャンス）も合わせて実行するように構成している。このように構成することで、新たに設定された遊技状態に対応する保留変化演出を遊技者に分かり易く提供することができる。なお、本第１５制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合のみ保留図柄リトライチャンスを実行するように構成しているが、これに限ること無く、全ての大当たり遊技終了後に実行するように構成しても良いし、確変状態以外の特定の遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に実行するように構成しても良い。また、大当たり遊技が実行された時点で獲得済みの特図保留内に、保留変化演出の対象外となっている特図保留、例えば、大当たり変動が実行されている最中に獲得した特図保留に対しては保留変化演出を実行しないように構成されているパチンコ機１０においては、保留変化演出の対象とならなかった特図保留を保留変化演出の対象として再度保留変化演出を実行することができるため、保留変化演出によって表示態様が可変される保留図柄を表示させ易くすることができ演出効果を高めることが出来る。次に、図５９１を参照して、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５ｋａ）の処理内容について説明をする。図５９１は、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理（Ｓ５１１５ｋａ）では、上述した第１２制御例における詳細態様決定処理（図５３４のＳ５１１５Ｈ参照）に対して、リーチ演出を設定する際に、演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容について同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１９９５】

ここで、詳細態様決定処理（図５９１のＳ５１１５Ｋａ参照）にて実行される演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）について、図５９２を参照して説明をする。図５９２は、演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）では、リーチ演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて実行される操作演出（第１操作演出、第２操作演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）が実行されると、まず。演出パターン選択テーブル２２２ｌａを参照して、リーチ演出中の演出パターン（操作演出の演出パターン）を決定し（Ｓ５３５１Ｋａ）、対象となる特別図柄変動が当たり変動であることを報知する演出態様が他の変動演出の演出態様として決定されているかを（確定報知あるか）を判別し（Ｓ５３５２Ｋａ）、確定報知が無いと判別した場合は（Ｓ５３５２Ｋａ：Ｎｏ）、決定した演出パターンに対応する停止アクション（第１操作演出の演出態様）を設定し（Ｓ５３５３Ｋａ）、決定した演出パターンに対応する発光パターン（第２操作演出の演出態様）を設定し（Ｓ５３５４Ｋａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３５２Ｋａの処理において、確定報知ありと判別した場合は（Ｓ５３５２Ｋａ：Ｙｅｓ）、演出態様「Ｃ－３」（ウインク）を、停止アクション（第１操作演出の演出態様）として設定し（Ｓ５３５５Ｋａ）、発光パターン（高速）を操作時発光態様として設定し（Ｓ５３５６Ｋａ）、本処理を終了する。

【１９９６】

＜第１６制御例＞

上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信したことに基づいて、その入賞コマンドに対応する特別図柄抽選が実行されるよりも前に入賞コマンドに含まれる事前判別結果

（先読み結果）に対応した演出（先読み演出）を実行可能に構成していた。具体的には、先読み演出として、獲得済みの特図保留に対応する保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出や、複数回の特別図柄変動期間に跨がって実行される連続予告演出を実行可能に構成し、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前に事前判別結果を遊技者に予測させることで、当たり当選への期待度を高めた状態での遊技を遊技者に長時間行わせ易くすることができるものであった。しかしながら、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される先読み演出では、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前の期間（先読み期間）にて実行される先読み演出の演出態様によって、事前判別結果を遊技者に容易に予測させてしまうものであったため、例えば、当たり当選への期待度が比較的高くない演出態様で先読み演出が実行されてしまった場合には、先読み演出が実行される長期間（複数回の特別図柄変動期間）に渡って当たり当選への期待度が低くなってしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、先読み演出として、入賞コマンドを受信したことに基づいて特定のキャラクタを表示し、先読み演出の対象となる特別図柄変動に対応する変動演出が実行されている最中に表示されているキャラクタが特定のアクションを実行する演出態様を設定可能に構成している。そして、当該変動演出においてキャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって、当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。

【１９９７】

つまり、特定の特図保留に対して先読み演出が実行されたことのみを遊技者に報知し、その先読み演出の演出結果が先読み演出の対象となる特別図柄変動中に報知されるように構成している。このように構成することで、先読み演出が実行されている先読み期間中に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第１６制御例では、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングが遅くなるほど当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、キャラクタが特定のアクションを実行しない期間を遊技者に報知する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を特定することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）の種別として、第１条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第１セーフ期間と、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第２セーフ期間と、が設定される演出を実行可能に構成している。加えて、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として第１条件が成立し難い第１演出態様と、その第１演出態様よりも第１条件が成立し易い第２演出態様と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された状態で実行される変動演出の演出態様が第１演出態様であるか第２演出態様であるかを遊技者に注視させることができる。

【１９９８】

また、上述した第２条件が時間経過に基づいて成立するように構成しており、第２セーフ期間が設定された場合には、所定期間（例えば、４秒）が経過した場合に第２条件が成立するように構成している。よって、第２セーフ期間が設定された場合には、その時点における変動演出の実行状況を把握することで特定のアクションが実行されるタイミングを予測させることが可能となる。また、時間経過に基づいて第２条件が成立するように構成しているため、第２セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者に容易に把握させることができる。そして、第２セーフ期間が設定された場合には、第２条件が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出態様（残期間示唆態様）を表示可能に構成している。このように構成することで、第２セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者により容易に把握させることができる。以上、説明をした通り、本第１６制御例におけるパチンコ機１０で

は、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって遊技者に付与される有利度合いを異ならせるように構成しており、キャラクタが表示されている状態、即ち、何れかのタイミングにて特定のアクションが実行されることが報知されている状態において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を設定可能に構成している。そして、セーフ期間として、変動演出の演出態様に基づいて成立する第１条件が成立した場合に終了する第１セーフ期間と、時間経過に基づいて成立する第２条件が成立した場合に終了する第２セーフ期間と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された場合において、セーフ期間が終了するまでの残期間（第１条件、又は第２条件が成立するまでの期間）を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第１演出（クマルーレット演出）と、第２演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを用いて先読み演出の演出結果を表示可能に構成している。

【１９９９】

また、第１演出の実行タイミングに対して、第２演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第１演出が実行される場合には、第１演出が開始された後に、第２演出を開始するように構成し、２回目の第１演出が実行される場合には、第１演出と第２演出とを同時に開始させるように構成している。そして、１回目の第１演出が開始される場合には、第２演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【２０００】

＜第１６制御例における演出内容について＞

次に、図５９３から図６０３を参照して本第１６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、獲得した特別図柄抽選の実行権利（特図保留）に含まれる入賞情報を事前判別した結果（先読み結果）に基づいて実行される先読み演出の演出内容を異ならせている点で相違している。まず、図５９３から図５９８を参照して、新たな特図保留を獲得したことに基づいて実行される先読み演出であるキャラ先読み演出の演出内容について説明をする。このキャラ先読み演出は、新たに獲得した特図保留に対する先読み結果が実行条件を満たした場合に実行される先読み演出であって、実行条件が成立した場合に開始され、少なくとも実行条件を満たした特図保留に含まれる入賞情報に基づいた特別図柄変動に対応する変動演出（先読み対象変動演出）が実行されるまで継続する先読み演出である。図５９３（ａ）は、新たに獲得した４個目の特図保留（第４特図１保留）によって実行条件が成立し、キャラ先読み演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、表示画面に表示される各種表示要素のうち、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて表示される各種表示要素と同一の内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２００１】

図５９３（ａ）に示した通り、キャラ先読み演出の実行条件が成立すると、主表示領域Ｄｍの左下側にウサギを模したキャラ８５９１が表示され、表示領域Ｄｍ９に表示される４個目の特図１保留（第４特図１保留）ｈｒ４の表示態様として、通常の表示態様（図では丸印で表示）とは異なるウサギの輪郭を模した先読み表示態様が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、キャラ先読み演出が実行されたことと、キャラ先読み演出の演出内容を案内するための案内報知態様として「先読みキャラ登場！！キャラが叫ぶとチャンス！！」の文字が表示される。本第１６制御例では、キャラ先読み演出が実行されるとキャラ８５９１が表示され、表示されたキャラ８５９１が対象変動演出中の何れかのタイミングにて特定のアクション（咆哮）を実行するように構成している。そして、キャラ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングによって、対象変動演出の演出結果

（先読み演出の対象となる特別図柄抽選結果）が遊技者に有利な結果であることを示唆可能に構成しており、特定のアクション（咆哮）が実行されるタイミングが遅くなるほど、対象変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果である可能性が高くなるように構成している。よって、遊技者は、先読み演出としてキャラ先読み演出が実行された場合に、キャラ８５９１がなるべく遅いタイミングで特定のアクションを実行することを期待しながらキャラ先読み演出を注視することになる。そこで、本第１６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態であって、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）を用いて、キャラ８５９１の表示態様を特定のアクションが実行されることの無い表示態様（セーフ表示態様）へと変化可能に構成している。ここで、図５９３（ｂ）を参照して、セーフ表示態様の一形態について説明をする。図５９３（ｂ）は、キャラ８５９１がセーフ表示態様の一形態である居眠り態様中の表示画面を示した図である。

【２００２】

図５９３（ｂ）に示した表示画面は、図５９３（ａ）に示した表示画面が表示された特別図柄変動の２回後の特別図柄変動中の表示画面であって、表示領域Ｄｍ９に表示される先読み表示態様（ウサギの輪郭を模した保留図柄）が２個目の特図保留（第２特図１保留）ｈｒ２に表示されている。そして、キャラクタ８５９１が居眠りをしている表示態様で表示され、副表示領域Ｄｓには、現在のキャラ先読み演出の演出状況を案内するための案内報知態様として「キャラが眠ったよ！眠っている間は叫ばないよ」の文字が表示されている。詳細な説明は省略するが、本第１６制御例では、先読み期間中に実行される変動演出の演出期間が所定期間以上（１０秒以上）であって、且つ、リーチ演出が実行されない場合、即ち、比較的静かな変動演出が実行される場合に、キャラ８５９１が居眠りをする演出を実行可能に構成している。そして、キャラ８５９１が居眠りをしている間は、対象変動において特定のアクション（咆哮）が実行されないように構成している。このように構成することで、先読み期間が所定期間以上となる場合においてのみキャラクタ８５９１の表示態様を先読み期間中に変化させることができるため、キャラ先読み演出の演出期間中に遊技者が飽きてしまうことを抑制することができる。

【２００３】

そして、キャラ８５９１が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、図５９４（ａ）に示した表示画面が表示される。図５９４（ａ）は、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５９４（ａ）に示した通り、キャラ８５９１が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左下側には継続して居眠りをしている表示態様でキャラクタ８５９１が表示され、副表示領域Ｄｓには、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として、「まだ眠っているよ。居眠りが長い程チャンス！！」の文字が表示される。なお、図５９４（ａ）に示した表示画面は、対象変動演出が実行されている状況において表示される表示画面、即ち、先読み表示態様で表示されていた保留図柄に対応する特別図柄変動期間中に表示される表示画面であるため、表示領域Ｄｍ９には、先読み表示態様の保留図柄が表示されておらず、先読み表示態様で表示されていた保留図柄よりも後に表示された保留図柄が２つ（第１特図１保留図柄ｈｒ１、第２特図１保留図柄ｈｒ２）が表示されている。また、図５９４（ａ）は、第３図柄が全て高速変動中（図では左方向の３本の矢印で表示）、つまり、変動演出の初期段階を示している。次に、図５９４（ａ）に示した状態から、変動演出が進行し、高速変動中の第３図柄のうち上図柄列Ｚ１の第３図柄と下図柄列Ｚ３の第３図柄がリーチ状態で停止表示された場合に表示される表示画面について、図５９４（ｂ）を参照して説明をする。

【２００４】

図５９４（ｂ）は、キャラ先読み演出の対象変動演出にてリーチ状態が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５９４（ｂ）に示した通り、リーチ状態が発生すると、主表示領域Ｄｍの上側に「リーチ！！」の文字が表示されると共に、音声出力装置２２６（スピーカ等）から、「リーチ」の音声が出力される。そして、音声出力装置２２６から出力された「リーチ」の音声に反応するかのようにして、キャラ８５９１

が目覚める演出が実行される。その後、キャラ８５９１が起きている表示態様で表示されると共に、副表示領域Ｄｓには、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として「リーチの音でキャラが起きたよ。いつ叫ぶかドキドキ」の文字が表示される。本第１６制御例におけるキャラ先読み演出では、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態において特定の音声（例えば、リーチ音声）が出力された場合にキャラクタ８５９１が起きる（目覚める）演出を実行するように構成している。つまり、居眠りをしているキャラクタ８５９１が目覚めるタイミングを、実行中の変動演出の演出態様によって遊技者に予測させることが可能に構成している。このように構成することで、特定のアクションが実行されることの無い表示態様（居眠りをしている表示態様）でキャラクタ８５９１が表示された場合に、キャラクタ８５９１が目覚めるタイミングを常に気にする必要が無くなるため、安心しながらキャラ先読み演出を楽しませる期間を遊技者に提供し易くすることができる。なお、本第１６制御例においては、特別図柄変動（変動演出）が開始される場合に出力される変動開始音、リーチ時に出力されるリーチ音、擬似変動演出における第３図柄の仮停止、又は再始動時に出力される擬似演出音、遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて出力されるボタン押下音を、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせる音声として規定している。つまり、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせる音声が、変動演出の演出期間に含まれる様々なタイミングで且つ、変動演出の演出態様が切り替わるタイミングにて出力されるように構成している。

【２００５】

このように構成することで、変動演出のどのタイミングで居眠りをしているキャラクタ８５９１が目覚める可能性があるのかを遊技者に把握させ易くすることができると共に、変動演出の演出期間全体に渡ってキャラクタ８５９１が目覚め得るため、変動演出に対して継続して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。また、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせ得る１の音声が出力されてから、次の音声が出力されるまでに所定間隔が設けられているため、１の音声が出力されたにも関わらずキャラクタ８５９１が居眠りを続けている場合には、次の音声が出力されるまでの期間を特定のアクションが実行されることが無い期間であると把握することができる。次に、図５９５を参照して、キャラ先読み演出における対象変動演出中に実行されるキャラクタ８５９１のアクションについて説明をする。図５９５（ａ）は、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行するか否かを煽るキャラ煽り演出中の表示画面の一例を示した図であり、図５９５（ｂ）は、キャラ煽り演出の演出結果として、キャラクタ８５９１が気絶をした場合の表示画面の一例を示した図である。本第１６制御例では、キャラ先読み演出中において、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行することが無い期間（セーフ期間）を示すための表示態様として、居眠り態様（図５９４（ａ）参照）に加え、気絶態様（図５９５（ｂ）参照）を表示可能に構成している。

【２００６】

ここで、上述した居眠り態様でキャラクタ８５９１が表示されている状態では、変動演出の演出態様（出力される音声）によってキャラクタ８５９１が居眠りから目覚めるように構成している。つまり、特定の演出（例えば、リーチ音の出力）が実行されたことに基づいて成立する終了条件（第１条件）が成立した場合に終了する第１セーフ期間（居眠り期間）を設定可能に構成していた。このように構成された第１セーフ期間は、変動演出の演出内容に基づいて第１セーフ期間が終了することになるため、どのタイミングで第１セーフ期間が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、第１セーフ期間が終了するタイミングが複数タイミング（複数の特定の演出のうち、何れかの特定の演出が実行されるタイミング）に限定されてしまうことから演出内容が単調となってしまう虞があった。そこで、本第１６制御例では、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１が特定のアクションを実行し得ない期間（セーフ期間）として、上述した第１セーフ期間とは異なる第２セーフ期間を設定可能に構成し、第２セーフ期間は時間経過に基づいて終了条件が成立するように構成している。このように終了条件を異ならせた複数のセーフ期間を設定可能に構成すること

で、設定されたセーフ期間の種別に応じて様々なタイミングでセーフ期間を終了させることができるため、どのタイミングで特定のアクションが実行されるかを、或いは、どのタイミングでセーフ期間が終了するのかを予測する楽しみを遊技者に提供し易くすることができる。さらに、本第１６制御例では、特定のアクションが実行されるか否かを煽るための演出（キャラ煽り演出）を実行可能に構成しているため、キャラクタ８５９１が目覚めている状態（特定のアクションを実行することが可能な状態）において、急に特定のアクションが実行されてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、特定のアクションが実行されない期間においてもキャラ煽り演出を実行することによって変動演出が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【２００７】

図５９５（ａ）に示した通り、キャラ先読み演出の対象変動演出中であって、キャラクタ８５９１が目覚めている表示態様で表示されている状態では、特定のアクションが実行されるか否かを煽るキャラ煽り演出としてキャラクタ８５９１が息を吸い込んでいる表示態様が表示されており、副表示領域Ｄｓには、現在がキャラ煽り演出中であることを案内するための案内表示態様として「叫ぶかも・・・！！」の文字が表示される。このキャラ煽り演出の後、キャラクタ８５９１が実際に特定のアクション（咆哮）を実行する場合には、吸い込んだ息を吐き出すように咆哮アクション（図５９６（ａ）参照）が実行される。一方、キャラ煽り演出の演出結果が特定のアクション（咆哮）を実行しない場合には、息を吸い込んだままキャラ煽り演出が終了する。また、キャラ煽り演出の演出結果として、息を吸い込んだままキャラクタ８５９１が気絶する演出が実行されるようにも構成している。キャラクタ８５９１が気絶した場合には、図５９５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左下側に気絶をした表示態様でキャラクタ８５９１が表示され、そのキャラクタ８５９１の上方には、気絶中の残期間を示すための残気絶期間表示態様として星を模した気絶アイコン８５９１ａが表示される。図５９５（ｂ）に示した図では、残気絶期間が４秒であることを示すための表示態様として４個の星が周回している気絶アイコン８５９１ａが表示されている。この気絶アイコン８５９１ａの表示態様は、経過時間に基づいて可変するように構成しており、１秒経過する毎に星の数が１つ減少した表示態様へと変化するように構成している。このように構成することで、気絶アイコン８５９１ａの表示態様を把握することでキャラクタ８５９１が気絶している残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

【２００８】

このキャラクタ８５９１が気絶している期間が、特定のアクションが実行されることが無い期間（第２セーフ期間）となる。この第２セーフ期間は、上述した第１セーフ期間（キャラクタ８５９１が居眠りをしている期間）とは異なり、経過時間に基づいて終了条件が成立するように構成している。よって、第２セーフ期間が設定された場合（キャラクタ８５９１が気絶した場合）には、実行中の変動演出の進行状況と、第２セーフ期間の残期間とに基づいて、変動演出のどのタイミングでキャラクタ８５９１が気絶状態から目覚め、特定のアクションを実行するかを遊技者に予測させることができる。なお、図５９５（ｂ）に示した表示画面では、気絶アイコン８５９１ａの表示態様によって遊技者に対して第２セーフ期間の残期間を示唆しているが、これに限ること無く、第２セーフ期間が終了するまでの残期間を、所定の値を減少させることで示唆するためのカウントダウン表示を表示するように構成しても良い。また、本第１６制御例では、気絶アイコン８５９１ａを表示することで、第２セーフ期間が終了するまでの残期間を遊技者に予測させるように構成しているが、これに加えて、気絶アイコン８５９１ａの表示態様によって、第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成しても良い。この場合、気絶アイコン８５９１ａの動的表示速度や、気絶アイコン８５９１ａの表示色を異ならせることで、第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成すると良く、例えば、気絶アイコン８５９１ａが通常よりも高速で動的表示している場合には、第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が

、通常速度で気絶アイコン８５９１ａが動的表示されている場合よりも長くなるように構成したり、気絶アイコン８５９１ａの表示色が通常色（例えば、白色）とは異なる特殊色（例えば、赤色）で表示された場合には、気絶アイコン８５９１ａの表示色が通常色である場合よりも第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が長くなるように構成したりすると良い。

【２００９】

このように構成することで、第２セーフ期間が設定された場合に特定のアクションが実行されることが無い期間を確保した状態で特定のアクションが実行されるタイミングを遊技者に予測させることができるため、演出効果を高めることができる。次に、図５９６（ａ）を参照して、第２セーフ期間（キャラクタ８５９１が気絶している期間）が終了した後に表示される表示画面について説明をする。図５９６（ａ）は、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５９６（ａ）に示した表示画面は、図５９５（ｂ）に示した表示画面が表示された後、４秒が経過したことで第２セーフ期間が終了し、キャラクタ８５９１が目覚めた後、新たなキャラ煽り演出が実行され、そのキャラ煽り演出の演出結果として特定のアクション（咆哮）が実行された際の表示画面を示しており、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングにおいて、既に、第３図柄が大当たり当選を示す表示態様（３つの「４」図柄が縦ラインに揃っている表示態様）で表示されており、主表示領域Ｄｍの上方に大当たり当選を報知するための「大当たり」の文字が表示されている。この状態でキャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行することで、主表示領域Ｄｍに表示されている第３図柄（大当たり当選を示す表示態様で表示されている第３図柄）を、他の表示態様へと切り替える演出が実行される。なお、図５９６（ａ）に示した表示画面は、第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で特別図柄変動が停止表示されていない状態（仮停止状態）を示している。その後、図５９６（ｂ）に示した通り、仮停止されていた大当たり図柄（偶数図柄）が、確変大当たり当選を示す大当たり図柄（奇数図柄）へと昇格表示される。次に、図５９７（ａ）を参照して、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態で実行される変動演出の音声について説明をする。図５９７（ａ）は、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態であって、変動演出としてリーチ状態が表示された場合にリーチ音が出力されなかった場合に表示される表示画面を示した図である。

【２０１０】

図５９７（ａ）に示した通り、リーチ音が出力されなかった場合（サイレントリーチが実行された場合）は、副表示領域Ｄｓにてサイレントリーチが発生したことを案内するための案内表示態様として「リーチ音が鳴らないキャラが眠ったままだチャンス」の文字が表示される。次に、図５９７（ｂ）、及び図５９８を参照して、キャラ先読み演出中に実行される特殊演出（爆睡）の演出内容について説明をする。本第１６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で新たに獲得した特図保留が確変大当たりに対応する特図保留である場合に、入賞音（保留図柄が表示される際に出力される音）として子守歌が出力され、図５９７（ｂ）に示した通り、キャラクタ８５９１が布団を被って爆睡する特殊態様が表示されるように構成している。この特殊態様は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続表示され、確変大当たり当選する特別図柄変動が開始されると、図５９８に示した通り、変動開始時（変動演出開始時）にキャラクタ８５９１が眠りから覚めて「おはよう大当たりだよ」と大当たり当選を報知する演出が実行される。次に、図５９９～図６０４を参照して、ルーレット演出の演出内容について説明をする。本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第１演出（クマルーレット演出）と、第２演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを用いて先読み演出の演出結果を表示可能に構成している。また、第１演出の実行タイミングに対して、第２演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第１演出が実行される場合には、第１演出が開始された後に、第２演出を開始するように構成し、２回目の第１演出が実行される場合には、第１演出と第２演出とを同時に開始さ

せるように構成している。そして、１回目の第１演出が開始される場合には、第２演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【２０１１】

図５９９（ａ）は、ルーレット演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５９９（ｂ）は、１回目のルーレット演出にてキャラが表示された場合の表示画面の一例を示した図である。また、図６００（ａ）は、１回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図であって、図６００（ｂ）は、１回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の別例を示した図である。図６０１（ａ）は、１回目のルーレット演出を示す表示画面の一例を示した図であって、図６０１（ｂ）は、２回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図である。図６０２（ａ）は、ルーレット演出中に登場したキャラ（勇者）を用いた演出中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図６０２（ｂ）は、ルーレット演出中に登場した特殊キャラ（クマ）を用いた演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図６０３は、特殊キャラを用いた演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。クマルーレット演出（ルーレット演出）は、先読み演出の一種であり、先読み演出の対象変動に向けてクマを模した複数の絵柄（クマアイコン）が上下方向に変動表示し、特定の絵柄（クマアイコン）が停止表示した場合に、停止表示された絵柄（クマアイコン）に付されている情報（文字情報）に対応する演出態様が実行されるものである。さらに、クマアイコンとは別に複数のキャラアイコンが表示され、キャラアイコンにより実行される演出の種別に応じて、次回のクマルーレット演出の演出態様を変化させるように構成されている。図５９９（ａ）に示した通り、１回目のクマルーレット演出が開始されると、第１クマアイコン８９６１ａ、第２クマアイコン８９６１ｂ、第３クマアイコン８９６１ｃ、第４クマアイコン８９６１ｄが表示され、変動表示される。なおこのクマアイコンは、変動表示される第３図柄の表示領域と重複した領域に表示されるが、リーチ状態となる第３図柄を覆うことが無いように、表示位置が決定される。

【２０１２】

そして、クマルーレット演出が開始されてから２秒が経過すると、実行中の特別図柄変動が停止表示し、次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されると、図５９９（ｂ）に示した通り、第３図柄の変動表示（高速変動表示）と、クマルーレット演出の変動表示（高速変動表示）とが実行されている状態で、１回目のルーレット演出に対応するキャラアイコン（８９６５ａ～８９６５ｃ）が表示される。図５９９（ｂ）に示した通り、第３図柄の変動表示（高速変動表示）と、クマルーレット演出の変動表示（高速変動表示）とは、変動表示方向が直交しているため、遊技者が何れの変動表示が実行されているかを識別し易くしている。その後、実行中の第３図柄が停止表示されるタイミングで１回目のクマルーレット演出が停止表示されると、図６００（ａ）に示した通り、変動表示されていた複数のクマアイコンのうち、特定のクマアイコン（図では第２クマアイコン８９６１ｂ）が停止表示され、複数のキャラアイコン（８９６５ａ～８９６５ｃ）のうち、特定のキャラアイコン（図では、第３キャラアイコン８９６５ｃ）が表示される。なお、各ルーレット演出にて停止表示されるクマアイコン、キャラアイコンの種別は、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆ、及び、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇを参照して、予め決定されている。図６００（ａ）に示した通り、第２クマアイコン８９６１ｂには、文字情報として「続」が付されていることから、２回目のクマルーレット演出が実行されることが報知される。本制御例では、クマルーレット演出にて停止表示されたクマアイコンは、次回のクマルーレット演出が開始されるタイミングで、表示領域外へと飛ばされるように構成している。つまり、クマルーレット演出の実行回数が増加するほど、変動表示されるクマアイコンの数が減少するように構成している。このように構成することで、変動表示されているクマアイコンの中に、大当たり当選を示す文字情報が付されているクマアイコン（第４クマアイコン８９６１ｄ）が存在する場合には、より多くのクマルー

レット演出が実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【２０１３】

図６００（ａ）に示した表示画面が表示された後は、図６００（ｂ）に示した、キャラアイコンを用いた演出（継続演出）が実行される。キャラアイコンとして金太郎を模したキャラアイコン８９６５ｃに基づく演出が実行された場合には、クマルーレット演出に用いられた複数のクマアイコンのうち、１回目のクマルーレット演出にて停止表示された第２クマアイコン８９６１ｂと、それ以外の第１クマアイコン８９６１ａと、がキャラアイコンによって投げ飛ばされる演出が実行されている。そして、副表示領域Ｄｓには「２回目のルーレットはクマ２種類！！チャンス」の文字が表示される。その後、２回目のルーレット演出が実行されると、図６０１（ａ）に示した通り、２種類のクマアイコンによる変動表示が開始されると同時に、２回目のクマルーレット演出に対応するキャラアイコンが表示される。図６０１（ａ）に示した例では、「激」の文字を付したチャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示され、副表示領域Ｄｓには「チャンスキャラ登場」の文字が付されている。次に、図６０１（ｂ）を参照して、チャンスキャラアイコン８９６５ｄを用いた演出の内容について説明をする。図６０１（ａ）に示した２回目のクマルーレット演出の演出結果として、「熱」の文字情報が付された第３クマアイコン８９６１ｃが表示された場合に、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示された場合には、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが第３クマアイコン８９６１ｃの左側に移動し、２つのアイコンを用いて「激熱」の文字を形成するように構成している。

【２０１４】

このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様によって、先読み演出の対象変動となる特別図柄抽選の結果を予測させることができる。なお、このチャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示された状況が第３クマアイコン８９６１ｃが表示されていない場合には、複合的な演出態様が形成されることが無い。よって、図６０１（ａ）に示した２回目のクマルーレット演出が実行された時点において、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが残って表示されることと、第３クマアイコン８９６１ｃが表示されることを遊技者に期待させることができる。また、図６０１（ａ）に示した表示画面では、第３クマアイコン８９６１ｃが表示されない場合には、特別図柄抽選で当たり当選することを示す「当」の文字情報が付された第４クマアイコン８９６１ｄが表示されることになるため、何れのクマアイコンが表示された場合であっても、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示された場合に遊技者に有利となる演出を実行することができる。次に、図６０２（ａ）を参照して、キャラアイコンとして勇者を模したキャラアイコン８９６５ａを用いた演出内容について説明をする。図６０２（ａ）に示した通り、勇者を模したキャラアイコン８９６５ａは、停止表示されたクマアイコン（第２クマアイコン８９６１ｂ）に飛び乗る演出を実行し、停止表示されたクマアイコンが領域外へと飛び出してしまうのを抑止する演出が実行される。つまり、次回のクマルーレット演出の実行が確定する「続」の文字情報が付された第２クマアイコン８９６１ｂにキャラアイコン８９６５ａが飛び乗った場合には、次のルーレット演出も継続する可能性を残すことができる。

【２０１５】

最後に、特殊キャラ８９６５ｘが表示された場合におけるクマルーレット演出の演出内容について、図６０２（ｂ）、及び図６０３を参照して説明をする。この特殊キャラ８９６５ｘは、ボスグマを模した表示態様であって、文字情報として確変大当たりに対応する「確」の文字が付されている。この特殊キャラ８９６５ｘは、図６０３に示した通り、変動表示されているクマルーレット演出のクマアイコンをはじき飛ばして、特殊キャラ８９６５ｘ自体がクマルーレット演出にて変動表示される絵柄（クマアイコン）へと可変するように構成している。このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様として、クマルーレット用の絵柄（クマアイコン）とは異なる態様で表示された図柄（キャラアイコン）を、クマルーレット用の絵柄に切り替えることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

次に、図６０４を参照して、ルーレット演出の実行タイミングについて説明をする。図６０４は、ルーレット演出と特図変動の流れを示す図である。図６０４に示した通り、ルーレット演出は１回目と２回目とで、ルーレットが開始されるタイミングと、キャラを登場させるキャラ演出が実行されるタイミングとを異ならせている。具体的には、１回目のルーレット演出は、キャラ演出が実行されるよりも２秒前にルーレットが開始されるように構成し、２回目のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングが一致するように構成している。このように構成することで、ルーレット演出が開始された場合において２秒間の待機期間を用いてルーレット演出の演出内容を遊技者に案内するための案内報知を実行することができる。また、２回目以降のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングとを一致させることで、インパクトのある演出を実行することができる。

【２０１６】

＜第１６制御例における電気的構成について＞

次に、図６０５から図６１０を参照して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図６０５を参照して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図６０５は、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図６０５に示した通り、本第１６制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１２制御例におけるＲＯＭ２２２（図５０８（ａ）参照）に対して、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄと、音声種別選択テーブル２２２ｊｅと、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆと、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄは、キャラ先読み演出にて表示されるキャラクタ８５９１（図５９３（ａ）参照）の対象変動演出中の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対象変動演出が開始された時点におけるキャラクタ８５９１の態様（目覚めている態様、又は居眠りしている態様）と、対象変動演出の演出態様（変動演出パターン）と、当否判定結果と、に基づいて、対象変動演出の各種タイミングにて設定されるキャラクタ８５９１の態様（居眠り、気絶、目覚め、咆哮）が規定されている。

【２０１７】

ここで、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄの詳細な内容について図６０７を参照して説明をする。図６０７は、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０７に示した通り、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄには、キャラ先読み演出の対象変動演出中に表示されるキャラクタ８５９１の態様種別として、８種類の態様種別（態様Ａ～態様Ｇ、及び特殊態様）が、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆ（第１演出カウンタ２２３ｆａ）の値とに対応して規定されている。具体的には、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ８５９１の態様が「通常」、即ち、キャラクタ８５９１が起きている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「２０～３９」の範囲に対して態様種別「態様Ｂ」が、「４０～５９」の範囲に対して態様種別「態様Ｃ」が、「６０～７９」の範囲に対して態様種別「態様Ｄ」が、「８０～９９」の範囲に対して態様種別「態様Ｅ」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「２５～４９」の範囲に対して態様種別「態様Ｂ」が、「５０～７４」の範囲に対して態様種別「態様Ｃ」が、「７５

～９９」の範囲に対して態様種別「態様Ｄ」が規定されている。
【２０１８】
一方、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ８５９１の態様が「居眠り」、即ち、キャラクタ８５９１が居眠りしている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「２５～４９」の範囲に対して態様種別「態様Ｄ」が、「５０～９９」の範囲に対して態様種別「態様Ｆ」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「８０～８９」の範囲に対して態様種別「態様Ｂ」が、「９０～９９」の範囲に対して態様種別「態様Ｇ」が規定されている。さらに、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ８５９１の態様が「爆睡」、即ち、キャラクタ８５９１が布団に入って寝ている状態（図５９７（ｂ）参照）で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して態様種別「特殊態様」が規定されている。なお、詳細は後述するが、キャラクタ８５９１が布団に入って寝ている状態（図５９７（ｂ）参照）の態様は、演出結果が外れであるキャラ先読み演出の実行中に確変大当たりに当選する入賞情報（特図保留）を獲得した場合に設定される態様であるため、キャラクタ８５９１の態様が「爆睡」の状態で対象変動演出が実行される場合には、大当たり当選（確変大当たり当選）に対応する態様しか規定されていない。ここで、各態様種別の詳細な内容について説明をする。図６０７に示した通り、各態様種別には、対象変動演出の演出期間における特定タイミングにて表示されているキャラクタ８５９１の態様を定めた情報が規定されている。具体的には、対象変動演出が開始された直後の「変動開始時」、リーチ状態が表示されるよりも前の「擬似演出中」、リーチ状態が表示されている期間を示す「リーチ中」、変動表示されている第３図柄が停止表示された後の「停止後」の４つのタイミングにおけるキャラクタ８５９１の態様が規定されている。
【２０１９】
態様種別「態様Ａ」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても、また、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ８５９１の態様が「通常」、「居眠り」の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ８５９１の態様が「通常」である場合には、対象変動演出が実行されてからも「通常」の態様でキャラクタ８５９１が継続して表示され、擬似演出中にキャラクタ８５９１が「咆哮」する演出が実行される。また、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ８５９１の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が開始された際に出力される変動開始音によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行されることにより「通常」の態様でキャラクタ８５９１が表示される。その後、擬似演出中にキャラクタ８５９１が「咆哮」する演出が実行される。このように本第１６制御例にて実行されるキャラ先読み演出では、キャラ先読み演出が実行されてから、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）は、実行される各変動演出の演出態様（変動演出パターン）に応じてキャラクタ８５９１の態様が決定されるように構成することで、同一の演出結果となるキャラ先読み演出であっても対象変動演出の演出態様を異ならせるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すための変動演出の演出態様を多様化し易くすることができるため、遊技者が飽き難い遊技を提供することができる。次に、態様種別「態様Ｂ」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。
【２０２０】
この「態様Ｂ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が上述した「態様Ａ」と同一であることから、対象変動演出が実行された直後に「態様Ａ」が設

定されているのか「態様Ｂ」が設定されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した「態様Ａ」に対して、キャラクタ８５９１が「咆哮」するタイミングが遅くなる（「リーチ中」）ように構成している。なお、詳細な説明は省略するが、「態様Ｂ」が設定された場合における「擬似演出中」には、キャラクタ８５９１が咆哮を示唆する示唆態様（図５９５（ａ）参照）が繰り返し実行されるように構成している。このように示唆態様を表示することにより、「態様Ｂ」が設定されている状態において、遊技者に対して、設定されえている態様種別が「態様Ａ」かもしれないと思わせることができる。また、対象変動演出中にキャラクタ８５９１を「気絶」させる態様種別が設定されているのではと思わせることもできる。よって、変動演出として実行される各種演出が単一的となってしまうことを抑制することができる。また、共通の演出態様が設定された後に、複数の演出（専用演出）へと分岐するように構成することで、既に実行された演出内容に基づいて、後に実行される演出内容を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。次に、態様種別「態様Ｃ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「通常」である場合において、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別である。この「態様Ｃ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」。リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。詳細な説明は後述するが「態様Ｃ」が設定された場合には、対象変動演出の開始時に出力される変動開始音として「子守歌」が出力され、「通常」の態様で表示されているキャラクタ８５９１が居眠りをしてしまう演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ８５９１が咆哮するタイミングが擬似演出中では無いことを遊技者に容易に把握させることができる。

【２０２１】

次に、態様種別「態様Ｄ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「通常」である場合には、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れであっても選択し得る態様であって、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が大当たり演出である場合にのみ選択し得る態様である。この「態様Ｄ」に対しては、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「気絶」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行されてから擬似演出が終了するまでの期間において、キャラクタ８５９１が咆哮することを示唆する示唆演出が実行され、その示唆演出の演出結果としてキャラクタ８５９１が気絶する演出が実行される。キャラクタ８５９１が気絶すると、気絶状態が４秒間継続するように構成しており、その４秒間の間にリーチ状態が成立するように構成している。よって、「態様Ｄ」が設定されたことに基づいてキャラクタ８５９１が気絶した場合には、擬似演出中にキャラクタ８５９１が咆哮しないことを遊技者に予測させることが可能となる。次に、態様種別「態様Ｅ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「通常」であって、且つ、対象変動演出が大当たり演出である場合のみ選択し得る態様である。この「態様Ｅ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後は、上述した「態様Ｃ」と同様に、変動開始音として「子守歌」が出力されキャラクタ８５９１が居眠りをする演出が実行され、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第３図柄の擬似停止音）によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出を繰り返している最中に第３図柄が停止表示され、その後にキャラクタ８５９１が咆哮する演出が実行される。

【２０２２】

次に、態様種別「態様Ｆ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ８５９１が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ８５９１が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第３図柄の擬似停止音）によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行される。そして、リーチ音として「衝撃音」が出力されることでキ

ャラクタ８５９１が気絶をし、その後、所定時間（４秒間）経過でキャラクタ８５９１が目を覚ました後に咆哮する演出が実行される。次に、態様種別「態様Ｇ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ８５９１が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ８５９１が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第３図柄の擬似停止音）によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出が実行された後、リーチ中に咆哮する演出が実行される。最後に、態様種別「特殊態様」に対しては、変動開始時にキャラクタ８５９１が咆哮する演出が実行される。音声種別選択テーブル２２２ｊｅは、キャラ先読み演出の対象変動演出中に実行される変動演出に対応させて出力される音声の種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄを参照して決定されたキャラクタ８５９１の態様に基づいて、各種音声出力タイミングにて設定される音声種別が規定されている。本第１６制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ８５９１が居眠りしている状態で変動演出として特定の演出（例えば、リーチ、擬似変動の開始、又は停止等）が実行され、その特定の演出に対応する音声（例えば、リーチ音や変動開始音、変動停止音等）が出力されることで、居眠りをしているキャラクタ８５９１が目覚める演出が実行されるように構成している。

【２０２３】

そして、特定の演出の実行タイミングを跨いで、継続してキャラクタ８５９１が居眠りをするキャラ態様が決定された場合の一部において、特定の演出が実行された際に、その特定の演出に対応する音声を出力しないように構成している。つまり、第１セーフ期間（キャラクタ８５９１が居眠りをしている期間）の終了条件が成立し得る特定の演出の実行タイミングにおいて、終了条件の成立契機である音声が出力されない演出（サイレント演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、サイレント演出が実行された場合には、その演出の実行タイミングにて第１セーフ期間の終了条件が成立し得ないため、遊技者に安心して演出を楽しませることができる。さらに、本第１６制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ８５９１が目覚めている状態で、特定の演出が実行される場合に、通常の演出音では無く、特殊演出音を出力可能に構成しており、この特殊演出音が出力された場合に、キャラクタ８５９１が居眠りするように構成している。つまり、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態では、キャラクタ８５９１が目覚めるか否かについて遊技者に注視させる特定の演出の実行タイミングに対して、キャラクタ８５９１が目覚めている状態であっても、遊技者に興味を持たせた演出を実行可能に構成している。よって、変動演出の演出効果を高めることができる。ここで、図６０８を参照して、音声種別選択テーブル２２２ｊｅの内容について説明をする。図６０８は、音声種別選択テーブル２２２ｊｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０８に示した通り、音声種別選択テーブル２２２ｊｅには、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄを参照して選択された態様種別に対応させた音声情報が規定されている。ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆは、先読み演出であるクマルーレット演出の演出シナリオ（演出に用いる特別図柄変動回数、演出結果）を決定する際に用いられるデータテーブルであって、先読み演出としてクマルーレット演出が決定された場合に参照される。

【２０２４】

ここで、図６０９を参照して、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆに規定されている演出シナリオの内容について説明をする。図６０９は、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０９に示した通り、先読み演出の対象変動である特別図柄抽選の結果と、対象保留位置と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて演出態様を異ならせた演出シナリオ（シナリオ１～シナリオ８）が規定されている。具体的には、先読み演出の対象保留位置が保２（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たりＡ５０（確変大当たり）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対してシナリオ１が、「５０～９９」の範囲に対してシナリオ２が規定されている。また、先読み演出の

対象保留位置が保２（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たりＡ５０（確変大当たり）以外である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対してシナリオ２が規定されている。さらに、先読み演出の対象保留位置が保３（次の次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たり（共通）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対してシナリオ３が、「７０～９９」の範囲に対してシナリオ４が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保１（次に実行される特別図柄変動）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対してシナリオ５が、「８０～９９」の範囲に対してシナリオ６が規定されている。そして、先読み演出の対象保留位置が保２（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が外れである場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対してシナリオ７が、「１０～９９」の範囲に対してシナリオ８が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保１（次に実行される特別図柄変動）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対してシナリオ５が、「５～９９」の範囲に対してシナリオ６が規定されている。

【２０２５】

ルーレットシナリオ「シナリオ１」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が確変大当たり当選を示す「確」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図６０３にて示した演出は、「シナリオ１」に基づいて実行されたクマルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ２」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ３」は、クマルーレット演出が３回実行されるシナリオであって、１回目、２回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、３回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図６０２（ａ）にて示した演出は、「シナリオ３」に基づいて１回目の「続」が表示される場合のクマルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ４」は、クマルーレット演出が３回実行されるシナリオであって、１回目、２回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、３回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ５」は、クマルーレット演出が１回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。また、「シナリオ６」は、１回目の演出結果が大当たり当選の期待度が低い「無」となる演出シナリオが規定されている。ここで、シナリオ６が設定された場合には、文字情報が付されていない第１クマアイコン８９６１ａが演出結果として停止表示される。

【２０２６】

ルーレットシナリオ「シナリオ７」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が「熱」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ８」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が「無」となる演出シナリオが規定されている。ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇは、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆを参照して決定された演出シナリオに対応する演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、クマルーレットの種別や、登場キャラの種別が取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応して規定されている。そして、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇを参照して決定された各種演出の種別（演出態様）は、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納され、各種演出の実行タイミングにて演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納された情報が読み出され、読み出された情報

に対応する演出態様が設定される。ここで、図６１０を参照して、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇに規定されている内容について説明をする。図６１０は、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇに規定されている内容を模式的に示した図である。次に、図６０６を参照して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図Ａ２１（ｂ）は、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図Ａ１（ｂ）に示した通り、本第１６制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１２制御例におけるＥＡＭ２２３（図５０８（ｂ）参照）に対して、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈと、特殊演出中フラグ２２３ｊｊと、キャラ態様格納エリア２２３ｊｋと、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌと、を追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２０２７】

キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈは、キャラ先読み演出が実行されていることを示すためのカウンタであって、キャラ先読み演出が実行される場合に、対象変動演出が実行されるまでの変動演出回数（特図変動回数）に対応した値がセットされる。そして、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が１よりも大きい状態で新たな変動演出（特図変動）が開始される場合に値を１減算することで、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行される場合にはキャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が必ず１となるように構成されている。このように構成することで、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値を参照することによって、キャラ先読み演出の実行中であるか否かの判別や、キャラ先読み演出における対象変動演出が実行されているか否かを判別することが可能となる。特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊは、キャラ先読み演出中に特殊条件が成立したことを示すためのフラグであって、特殊条件が成立した場合にオンに設定される。本第１６制御例では、演出結果が外れであるキャラ先読み演出（ガセ演出）の実行中に新たな特図保留を獲得し、その特図保留が大当たり当選に対応する特図保留（当たり保留）である場合（特殊条件が成立した場合）に、当たり保留に対応する変動演出が対象変動演出となるように、キャラ先読み演出の演出期間を延長可能に構成している。そして、キャラ先読み演出の演出期間が延長された場合には、キャラ先読み演出にて表示されたキャラクタ８５９１が、対象変動演出が実行されるまで特殊表示態様（爆睡態様）で表示される特殊演出が実行されるように構成している。この特殊演出が実行される場合に特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定される。この特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊの設定状況は、先読み演出の実行を決定する際に参照され、オンに設定されていると判別した場合には、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、当たり保留が存在していることを示す特殊変動演出が実行されている期間中に他の先読み演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２０２８】

キャラ態様格納エリア２２３ｊｋは、キャラ先読み演出の演出態様として決定されたキャラ態様を示すための情報や、キャラ先読み演出の先読み期間中に決定されたキャラ態様を示すための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。このキャラ態様格納エリア２２３ｊｃには、先読み期間中に実行されたキャラ先読み演出としてキャラクタ８５９１の態様が変化した場合に変化後のキャラ態様を示すための情報（キャラ態様情報）が格納される。そして、対象変動演出の演出態様を決定する際に格納されているキャラ態様情報が読み出され、読み出したキャラ態様情報に応じた対象変動演出の演出態様が決定される。ここで、本第１６制御例におけるパチンコ機１０にて実行されるキャラ先読み演出は、演出開始時にはキャラクタ８５９１が目覚めている状態で表示され、対象変動演出が開始されるまでの先読み期間中は、その先読み期間に対応する変動演出の演出態様に応じてキャラクタ８５９１の態様を変化させるように構成している。そして、対象変動演出の演出態様を、対象変動演出が開始されるタイミングにて表示されているキャラクタ８５９１の態様に基づいて決定するように構成している。具体的には、対象変動演出が開始されるタ

イミングにおいて、キャラクタ８５９１が居眠りをしている場合には、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせる演出を少なくとも実行した後に特定のアクションを実行させる演出態様が決定され、対象変動演出が開始されるタイミングにおいて、キャラクタ８５９１が目覚めている場合には、キャラクタ８５９１を目覚めさせる演出を実行すること無く特定のアクションを実行させる演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、対象変動演出の演出結果が同一（特定のアクションを実行するタイミングが同一）の場合であっても、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ８５９１の態様に応じて異なる演出態様を決定することができるため、キャラ先読み演出の演出効果を高めることができる。

【２０２９】

また、対象変動演出の演出結果に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出の演出態様に基づいて、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ８５９１の態様を異ならせることができるため、遊技者に演出結果を予測させ難い演出を実行し易くすることができる。なお、本第１６制御例では、キャラ先読み演出が実行された際に、目覚めているキャラクタ８５９１が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出の開始時点にて既に居眠りをしているキャラクタ８５９１を表示可能に構成しても良い。また、本第１６制御例におけるキャラ先読み演出では、対象変動演出の演出結果（先読みされた特別図柄抽選の結果）に関わらず、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様をランダムに決定可能に構成しているが、これに限ること無く、対象変動演出の演出結果に基づいて、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様として決定され易い態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ８５９１の態様に基づいて今回のキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌは、先読み演出としてクマルーレット演出が実行されていることを示すためのフラグであって、クマルーレット演出が実行された場合にオンに設定される。そして、クマルーレット演出が終了した場合にオフに設定される。このルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌの設定状況は、新たな先読み演出の実行を決定する際に参照され、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されている間は、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、所定の先読み演出を実行している期間中に、他の先読み演出が実行されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうことを抑制することができる。

【２０３０】

＜第１６制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６１１から図６１６を参照して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部内容を変更している点で相違している。具体的には、主制御装置１１０から出力された入賞コマンド（入賞情報コマンド）に含まれる情報を判別した判別結果（事前判別結果）に基づいて実行される先読み演出を設定する制御処理と、設定された先読み演出を実行するための制御処理と、を異ならせている点で相違している。それ以外の制御処理内容については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。まず、図６１１を参照して、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）の処理内容について説明をする。図６１１は、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）は、上述した第１２制御例の先読み演出設定処理（図５２７のＳ４５０４Ｈ参照）と同様に、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理（図５２６のＳ４２０２Ｈ参照）にて実行される制御処理であって、先読み演出の実行を決定するための処理が実行される。図６１１に示した通り、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）は、上述した第１２制御例の先読み演出設定処理（図５２６のＳ４５０４Ｈ参照）に対して、先読み演出を実行している場

合における処理と、異なる演出態様の先読み演出を実行するための処理と、を追加している点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２０３１】

先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）が実行されると、まず、先読み管理処理を実行し（Ｓ４５５１Ｈａ）、次に、現在が先読み演出を実行可能な状態であるかを判別する（Ｓ４５５２Ｈａ）。Ｓ４５５２Ｈａの処理では、先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）の処理結果に基づいて、新たな先読み演出の実行を決定することが出来ない状態を判別したり、今回獲得した入賞コマンドに対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行される状態であるため新たな先読み演出の実行を決定することが出来ない状態であることを判別したりする処理が行われる。Ｓ４５５２Ｈａの処理において、先読み演出を実行可能では無いと判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４５５２Ｈａの処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈａ：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞コマンドに基づいて、先読み演出の実行有無、及び、実行する先読み演出の種別を決定するための処理を実行する。なお、本第１６制御例では、上述した第１２制御例と同様に、受信した入賞コマンドに含まれる情報から変動パターン（入賞情報）を抽出し、先読み演出の実行有無、及び、先読み演出の種別を決定するように構成しているが、これに限ること無く、既に獲得済みの特図保留に対応する特別図柄変動の変動パターンと、今回受信した入賞コマンド（特図保留）に対応する特別図柄変動の変動パターンと、に基づいて先読み演出の実行有無や種別を決定するように構成しても良い。

【２０３２】

この場合、例えば、今回受信した入賞コマンドが３個目の特図保留（第３特図保留）に対応しており、且つ、今回受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報（変動パターン）が先読み演出の実行を許容する入賞情報である場合において、既に獲得済の２つの特図保留（第１特図保留、第２特図保留）のそれぞれに含まれる入賞情報に基づいて、各特図保留に対応する変動パターン（変動時間）を特定し、第１特図保留に対応する特別図柄変動と、第２特図保留に対応する特別図柄変動との変動時間を合算した合算変動時間を算出する処理を実行し、その後、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも長いかを判別し、先読み演出上限時間よりも長いと判別した場合は、第１特図保留、第２特図保留を用いた先読み演出を実行した場合に先読み演出が間延びしてしまうことから先読み演出の非実行を決定する処理を実行し、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも短いと判別した場合に、先読み演出の実行を決定する処理を行うように構成すれば良い。さらに、合算変動時間の長さが先読み上限時間よりも長いと判別した場合には、次に、第２特図保留に対応する特別図柄変動の変動時間、即ち、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動の前に実行される特別図柄変動の変動時間のみを対象として上述した内容と同一の処理を実行するように構成すれば良い。

【２０３３】

加えて、合算変動時間の変動時間の長さに応じて、実行される先読み演出の種別を決定するように構成しても良く、例えば、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、複数の特別図柄変動（先読み変動）を用いて先読み演出を実行する場合には、先読み変動となる各特別図柄変動の変動時間が第１条件を満たした場合には、第１種別の先読み演出を実行し、第１条件とは異なる第２条件を満たした場合には、第２種別の先読み演出を実行するように構成すると良い。具体的には、各特別図柄変動の変動時間が所定時間（例えば、１０秒）である場合に第１条件が成立し、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングで段階情報が更新される先読み演出（ステップアップ演出）が実行され、各特別図柄変動の変動時間に大きな差が生じた場合（例えば、１変動目が５秒で２変動目が３０秒）は、第２条件が成立し、２つの特別図柄変動が実行される変動時間（３５秒間）に跨がって同一の表示態様（背景画像）が表示される先読み演出（先読みゾーン演出）が実行されるように構成すれば良い。このように構成することで、先読み演出が実行される先読み変動期

間における特別図柄変動の変動時間に応じて先読み演出の演出態様を決定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供し易くすることができる。また、先読み演出の合算変動時間が所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出として先読み演出を実行するのでは無く、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の表示態様を変更する保留変化演出のみを実行するように構成すると良い。このように構成することで、先読み演出の実行期間（合算変動時間）が短い場合であっても遊技者に分かり易い先読み演出を実行することができる。

【２０３４】

図６１１に戻り説明を続ける。Ｓ４５５２Ｈａの処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、上述した第１２制御例の先読み演出設定処理（図５２７のＳ４５０４Ｈ参照）と同一のＳ４５５１Ｈ～Ｓ４５６３Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４５６１Ｈの処理において、今回実行される先読み演出の種別が保留変化演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｎｏ）、次に、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）の処理を実行し、その後、その他の処理を実行し（Ｓ４５６３Ｈ）、本処理を終了する。次に、図６１２を参照して、先読み演出設定処理（図６１１のＳ４５０４Ｈａ参照）にて実行される先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）の処理内容について説明をする。図６１２は、　先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）では、実行中の先読み演出の種別を判別し、実行されている先読み演出の種別に対応した処理が実行される。具体的には、先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）が実行されると、まず、先読み演出中実行フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５６１Ｈａ）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、先読み演出が実行されていない状態である場合は（Ｓ４５６１Ｈａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ４５６１Ｈａの処理において、先読み演出中実行フラグ２２３ｊｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈａ：Ｙｅｓ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４５６２Ｈａ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ４５６２Ｈａ：Ｎｏ）、次に、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５６３Ｈａ）、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が先読み演出としてルーレット演出が実行されていないと判別した場合は（Ｓ４５６３Ｈａ）、そのまま本処理を終了する。

【２０３５】

一方、Ｓ４５６２Ｈａの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４５６２Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報であるかを判別し（Ｓ４５６４）、確変大当たり当選を示す入賞情報であると判別した場合は（Ｓ４５６４：Ｙｅｓ）、実行中のキャラ先読み演出の対象変動を、今回受信した入賞コマンドに対応する特別図柄変動へと切り替えるための処理と、キャラ先読み演出の演出態様を切り替えるための処理として、まず、受信した入賞情報に対応する値（入賞情報が記憶された位置）をキャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値に設定し（Ｓ４５６５Ｈａ）、特殊演出中フラグ２２３ｊｊをオンに設定し（Ｓ４５６６Ｈａ）、特殊演出に対応する演出態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ４５６７Ｈａ）、表示中のキャラクタ（第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるキャラクタ８５９１）の表示態様を特殊態様（布団で爆睡している表示態様）へと変化させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５６８Ｈａ）、新たな先読み演出の実行禁止を決定し（Ｓ４５６９Ｈａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５６４Ｈａの処理において、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報では無いと判別した場合は（Ｓ４５６４Ｈａ：Ｎｏ）、Ｓ４５６５Ｈａ～Ｓ４５６８Ｈａの処理をスキップしてＳ４５６９Ｈａの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４５６３Ｈａの処理において、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオフに設定されていると判別した場合は（Ｓ４５６３Ｈａ：Ｙｅｓ）、先読み演出としてルーレット演出が実行されること

が決定している状態（実行されている状態）であるため、Ｓ４５６９Ｈａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２０３６】

以上、説明をした通り、本第１６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間中（第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにキャラクタ８５９１が表示されている期間中）に確変大当たり当選に対応する特図保留（入賞情報）を獲得した場合は、実行中のキャラ先読み演出の演出結果に関わらず、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が実行中のキャラ先読み演出の対象変動となるように構成し、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が対象変動となったことを示す特殊演出を実行するように構成している。このように構成することで、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り替わった場合に、確変大当たり当選することを遊技者に分かり易く報知することができる。また、この特殊演出は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続するように構成しているため、例えば、大当たり当選を示す演出結果となるキャラ先読み演出が実行されている最中に特殊演出が実行された場合には、当初キャラ先読み演出の対象変動であった特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様が停止表示された時点においても、特殊態様のキャラクタ８５９１が継続して表示され、大当たり遊技が終了し、特殊演出のキャラ先読み演出の対象変動となる確変大当たり変動が開始されるまで特殊態様のキャラクタ８５９１が表示される演出が実行されることになる。よって、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった場合には、特殊演出が継続している状態のまま大当たり当選することで、２回以上の大当たり当選を獲得できる状態となるため、特殊演出が実行された場合には、特殊演出が終了するよりも前に大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【２０３７】

なお、これに限ること無く、例えば、演出結果が外れとなるキャラ先読み演出中のみ、特殊演出を実行可能に構成しても良い。この場合、先読み管理処理（図６１２のＳ４５５１Ｈａ）にてＳ４５６４Ｈａの処理を実行する前に、実行中のキャラ先読み演出の演出結果が外れを示す演出結果であるかを判別する処理を実行し、その処理において外れを示す演出結果であると判別した場合に、Ｓ４５６４Ｈａの処理を実行するように構成すれば良い。このように構成することで、１回のキャラ先読み演出の演出期間中に実行される大当たり遊技の回数を１回に固定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった時点で、確変大当たり当選することに加え、先に実行されたキャラ先読み演出が外れを示す先読み演出であったことを遊技者に把握させることができるため、特殊演出が実行された場合の演出効果をより高めることができる。さらに、本第１６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間においては同一条件で特殊演出への切り替え判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値や、キャラ先読み演出中に既に実行された特別図柄抽選回数に応じて、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合における特殊演出の実行割合を異ならせるように構成しても良く、例えば、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が大きい（例えば、３）場合よりも、小さい（例えば、１）場合の方が、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合に特殊演出を実行させ易くなるように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行されてからの経過期間が長い方が、短い場合よりも特殊演出を実行させ易くすることができるため、キャラ先読み演出が終了するまで特殊演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【２０３８】

また、本第１６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合（確変大当たり当選を示す入賞情報を有する入賞コマンドを受信した場合）にのみキャラ先読み演出の演出期間を延長させる（キャラ先読み演出の対象変動となる特別図柄変動を切り替える）ように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に獲得した特図保留数が所定個数（例えば、３個）を超え

た場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良いし、キャラ先読み演出中に獲得した入賞情報に特定の外れ情報が含まれている場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良い。次に、図６１３を参照して、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）の処理内容について説明をする。図６１３は、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）は、上述した先読み演出設定処理（図６１１のＳ４５５１Ｈａ参照）にて実行される処理であって、実行される先読み演出の種別がキャラ先読み演出、又は、ルーレット演出である場合に演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）が実行されると、まず、今回の先読み演出の種別がキャラ先読み演出であるかを判別し（Ｓ４５７１Ｈａ）、キャラ先読み演出であると判別した場合は（Ｓ４５７１Ｈａ：Ｙｅｓ）、対象となる入賞情報に対応する値をキャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値に設定し（Ｓ４５７２Ｈａ）、対象となる入賞情報に対応する保留図柄の表示態様をキャラ態様にするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５７３Ｈａ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオンに設定し（Ｓ４５７４Ｈａ）、本処理を終了する。

【２０３９】

ここで、Ｓ４５７３Ｈａの処理によって設定された表示用コマンドは、他の処理にて設定される各種表示用コマンドと同様に表示制御装置１１４へと出力され、表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の表示態様としてキャラクタ８５９１に対応した表示態様（図５９３（ａ）の第４特図保留ｈｒ４の表示態様）が表示される。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行された場合において、対象変動となる特図保留を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第１６制御例では、キャラ先読み演出として表示画面に表示されるキャラクタ８５９１の種別が１種類であり、保留図柄の表示態様もキャラクタ８５９１を模した１種類の構成を用いることで、遊技者に分かり易い演出を提供するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に表示画面に表示されるキャラクタの種別を複数の種別の中から決定可能に構成し、さらに、キャラ先読み演出の対象変動に対応する保留図柄の表示態様も複数のキャラクタ種別に対応させるように複数の種別の中から決定可能に構成しても良く、この場合、キャラクタ８５９１の表示態様と、保留図柄の表示態様とに応じてキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させることができるように構成しても良い。

【２０４０】

具体的には、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１の種別として、第１キャラ（ウサギ）、第２キャラ（カメ）、第３キャラ（勇者）を表示可能に構成し、第１キャラよりも第２キャラの方が、更に、第２キャラよりも第３キャラの方が、大当たり当選に対応するキャラ先読み演出の演出態様として決定され易くなるように構成し、且つ、基本的には、決定されたキャラクタ８５９１の表示態様に対応する表示態様で保留図柄の表示態様が決定されるが、キャラクタ８５９１の種別として第１キャラ（ウサギ）が決定された場合には、第１キャラ（ウサギ）以外のキャラクタに対応する表示態様で保留図柄が表示された場合には大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第２キャラ（カメ）が決定された場合には、第３キャラ（勇者）に対応する表示態様で保留図柄が表示された場合のみ大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第３キャラ（勇者）が決定された場合には、何れの表示態様で保留図柄が表示された場合も同様の期待度となるように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出の対象変動となる保留図柄を遊技者に分かり易く把握させると共に、キャラ先読み演出の演出結果が表示されるよりも前に、遊技者に演出結果を予測させる楽しみを提供することができる。図６１３に戻り説明を続ける。Ｓ４５７１Ｈａの処理において、今回実行される先読み演出がキャラ先読み演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５７１Ｈａ：Ｎｏ）、次に、今回実行される先読み演出がルーレット演出であるかを判別し（Ｓ４５７５Ｈａ）、ルーレット演出であると判別した場合は（Ｓ４５７５Ｈａ：Ｙｅｓ）、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆを参照してル

ーレット演出の演出シナリオを決定し（Ｓ４５７６Ｈａ）、その後、Ｓ４５７６Ｈａの処理によって決定された演出シナリオを用いて、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇを参照してルーレット演出の演出態様（ルーレット態様）を決定し（Ｓ４５７７Ｈａ）、決定した演出態様（ルーレット態様）を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ４５７８Ｈａ）、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌをオンに設定し（Ｓ４５７９Ｈａ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオンに設定し（Ｓ４５８０Ｈａ）、本処理を終了する。

【２０４１】

次に、図６１４を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）の処理内容について説明をする。図６１４は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）は、上述した第１２制御例における変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）と同様に、特別図柄変動の実行に対応させて実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、上述した変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）に対して、先読み演出中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を詳細に記載した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）が実行されると、まず、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０１Ｈａ）、オンに設定されている場合、即ち、現在が何れかの先読み演出が実行されている場合と判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈａ：Ｙｅｓ）、先読み演出用変動演出設定処理を実行し（Ｓ５１０２Ｈａ）、その後、上述した第１２制御例の変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１１６Ｈ，Ｓ５１１７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１Ｈａの処理において、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンでは無い（オフである）と判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈａ：Ｎｏ）、変動演出設定処理（図５３２のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１０６Ｈ～Ｓ５１１７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）の処理内容について、図６１５を参照して説明する。図６１５は、先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）では、キャラ先読み演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、ルーレット演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。

【２０４２】

本第１６制御例では、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行されないことが先読み演出の実行条件として規定されているため、先読み演出中に実行される特別図柄変動は、全て外れ変動となる。よって、先読み演出中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様は、当該特別図柄変動の結果（特別図柄抽選の結果）を示す表示態様よりも、先読み演出の演出内容を示す表示態様の方が遊技者に視認し易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様よりも先読み演出の実行中であることを示す表示態様に遊技者を注視させることができるため、外れを示す表示態様が頻繁に表示されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様を、先読み演出が実行されていない状態では表示され得ない表示態様としても良く、例えば、先読み演出中に実行された特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様として、大当たり当選を示す表示態様の一部を異ならせた先読み中表示態様（例えば、第３図柄を「３３４」で表示させる表示態様）を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである（大当たり当選では無い）ことを示す表示態様を、先読み演出中であることを報知するための報知態様とすることができる。また、この場合、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外

れであることを示す表示態様として先読み中表示態様が表示された後に、「先読みチャンス」の文字を表示画面に表示させると良い。このように構成することで、現在が先読み演出中であることを遊技者により分かり易く把握させることができる。

【２０４３】

図６１５に示した通り、先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）が実行されると、まず、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５１５１Ｈａ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５１５１Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が１であるか、即ち、今回の特別図柄変動が先読み演出の対象変動であるかを判別し（Ｓ５１５２Ｈａ）、１では無い（２以上である）と判別した場合は（Ｓ５１５２Ｈａ：Ｎｏ）、先読み演出の対象変動では無い特別図柄変動（先読み変動）に対応する演出態様を設定するための先読み演出中態様設定処理を実行し（Ｓ５１５３Ｈａ）、本処理を終了する。この先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）は、キャラ先読み演出の先読み変動に対応する演出態様を設定するための処理であって、対応する特別図柄変動の変動パターンに基づいて、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１の態様を変化させる演出の有無が決定される。この先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）の詳細な内容については、図６１６を参照して後述する。Ｓ５１５２Ｈａの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が１であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動がキャラ先読み演出の対象変動であると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１５４Ｈａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｈａ：Ｎｏ）、キャラ態様格納エリア２２３ｊｃに格納されているキャラ態様、即ち、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されているキャラクタ８５９１の表示態様を示すための情報を読み出し（Ｓ５１５５Ｈａ）、読み出したキャラ態様と、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄを参照して今回の変動演出（対象変動）の演出態様を決定する（Ｓ５１５６Ｈａ）。

【２０４４】

このＳ５１５６Ｈａの処理では、キャラ先読み演出の演出結果（どのタイミングでキャラクタ８５９１が咆哮するか）を決定すると共に、対象変動の変動開始時に表示されているキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）に応じてキャラクタ８５９１が咆哮するまでのキャラ態様の変化内容が決定される。本第１６制御例では、図６０７を参照して上述した通り、キャラ先読み演出の演出結果が同一の場合であっても、キャラ先読み演出の対象変動が実行される際におけるキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）が異なっている場合には、対象変動の変動演出として異なる演出態様が決定されるように構成している。そして、キャラ先読み演出が実行されてからキャラ先読み演出の対象変動が実行されるまでの間（先読み期間）中に実行される特別図柄変動（先読み変動）の変動パターンに応じて、キャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）を変化可能に構成している。つまり、キャラ先読み演出が実行された場合には、その演出結果は対象変動の変動パターン（特別図柄抽選の結果）に基づいて決定されるが、先読み期間中における演出内容（キャラ態様の変化内容）は、対象変動の変動パターン（特別図柄抽選の結果）に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出（先読み変動演出）の演出内容に応じて決定されるように構成し、先読み演出の対象変動に対応する演出態様を決定する際に、現時点におけるキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）と、先読み演出の演出結果と、に応じた演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、先読み演出として実行される演出態様のバリエーションを容易に増加させることができるため、演出効果を高めることができる。また、先読み期間において実行される演出態様（キャラ態様の変化内容）によって、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、今回の先読み演出の演出結果が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができるため、実行される先読み演出の演出結果が表示されるまで遊技者に興味を持たせた演出を実行することができる。

【２０４５】

Ｓ５１５６Ｈａの処理を終えると、次に、音声種別選択テーブル２２２ｊｅを参照して対象変動の音声種別を決定し（Ｓ５１５７Ｈａ）、決定した音声種別に対応する音声を出力するための音声用コマンドを設定し（Ｓ５１５８Ｈａ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値を０にセットし（Ｓ５１５９Ｈａ）、本処理を終了する。Ｓ５１５７Ｈａの処理では、対象変動における第３図柄の変動表示に関する音声の種別が決定され、決定された種別の音声が出力される。本第１６制御例におけるパチンコ機１０は、音声の種別として、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）の変化有無に対応させた種別を有しており、例えば、居眠りしているキャラクタ８５９１を起こし得る音声種別（通常）や、居眠りをしているキャラクタ８５９１を起こすことが無い音声種別（消音）や、起きているキャラクタ８５９１を気絶させる音声種別（衝撃音）や、起きているキャラクタ８５９１を居眠りさせる音声種別（子守歌）を決定可能に構成しており、実行されるキャラ先読み演出の演出態様に応じた音声種別が第３図柄の変動表示に関する音声として出力されるように構成している。このように構成することで、第３図柄の変動表示内容と、キャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）とに関連性を持たせることができるため、キャラ先読み演出の対象変動として実行される変動演出の演出内容を分かり易くすることができる。なお、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、図６０８に示した通り、第３図柄の変動表示に対応して出力される変動開始音（第３図柄変動が開始されたタイミングで出力される音声）と、リーチ音（リーチ状態となったタイミングで出力される音声）とに対して、キャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しているが、これ以外の音声種別についてもキャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良く、例えば、第３図柄を疑似的に停止（仮停止）させる際に出力される擬似停止音や、仮停止している第３図柄を再始動させる際に出力される擬似変動開始音に対して、キャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良い。

【２０４６】

また、先読み期間中に実行される特別図柄変動（先読み変動）の変動期間内において遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて出力される操作音に対してキャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良い。この場合、先読み変動の変動演出として遊技者に枠ボタン２２を操作させる操作演出が実行され、その操作演出に応じて遊技者が枠ボタン２２を操作することによってキャラ態様が変化されることになる。よって、先読み変動の変動演出として操作演出が実行された場合に、枠ボタン２２を操作するか否かを表示されているキャラクタ８５９１の態様（キャラ態様）に応じて遊技者に選択させることができる。また、本第１６制御例では、先読み期間中におけるキャラクタ８５９１の態様変化を、対象変動に対応する特別図柄抽選の結果に関わらず決定可能に構成しているが、これに限ること無く、先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合において、先読み期間中に所定条件（例えば、枠ボタン２２に対して特定の操作を実行した場合に成立する条件）を満たした場合に、先読み期間中におけるキャラクタ８５９１の態様変化を用いて大当たり当選を事前報知可能に構成しても良い。このように構成することで、所定条件を成立させようと遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させる行為を行わせることができる。また、この場合、所定条件を成立させることが可能な操作方法が存在することを遊技者に報知可能に構成すると良く、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面に「キャラ先読み演出中の特定タイミングに枠ボタン２２を押下すると演出結果が先に分かっちゃうかも」の表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出の演出結果をいち早く把握する方法が存在することを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【２０４７】

また、Ｓ５１５１Ｈａの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５１５１Ｈａ：Ｎｏ）、次に、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１６１Ｈａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１６１Ｈａ：Ｙｅｓ）、演出態様格

納エリア２２３ｊｃに格納されている演出情報、即ち、第２先読み演出設定処理（図６１３のＳ４５５３Ｈａ参照）のＳ４５７８Ｈａの処理において格納された演出情報に基づいて今回実行される変動演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ６１６２Ｈａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１６１Ｈａの処理において、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１６１Ｈａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図６１６を参照して、先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）の処理内容について説明をする。図６１６は、先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）では、キャラ先読み演出の先読み期間中に実行される変動演出に対応させてキャラクタ８５９１の態様を変化させる演出態様を決定するための処理が実行される。先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）が実行されると、まず、特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１７１Ｈａ）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、キャラ先読み演出として特殊演出が実行されていると判別した場合は（Ｓ５１７１Ｈａ：Ｙｅｓ）、キャラクタ８５９１の表示態様として特殊態様「爆睡」を継続表示するための演出態様を決定し（Ｓ５１７２Ｈａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１７１Ｈａの処理において、特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１７１Ｈａ：Ｎｏ）、通常のキャラ先読み演出が実行されている状態であるため、今回の変動演出に対応してキャラクタ８５９１の態様（キャラ態様）を決定するための処理が実行される。

【２０４８】

具体的には、キャラ態様格納エリア２２３ｊｃに格納されているキャラ態様を読み出し（Ｓ５１７３Ｈａ）、読み出したキャラ態様が居眠り中であるかを判別し（Ｓ５１７４Ｈａ）、居眠り中では無い（目覚めている）と判別した場合は（Ｓ５１７４Ｈａ：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動の変動パターンがリーチ変動であるかを判別し（Ｓ５１７５Ｈａ）、リーチ変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１７５Ｈａ：Ｎｏ）、今回実行される特別図柄変動の変動期間中において、リーチ演出が実行されること無く、且つ、キャラクタ８５９１が目を覚ましている状態であることから、キャラ先読み演出が間延びしてしまうことを抑制するために、キャラクタ８５９１を居眠りさせるための演出の実行を抽選で決定し（Ｓ５１７６Ｈａ）、居眠り演出の実行が決定されたかを判別する（Ｓ５１７７Ｈａ）。Ｓ５１７７Ｈａの処理において、居眠り演出の実行が決定されたと判別した場合は（Ｓ５１７７Ｈａ：Ｙｅｓ）、キャラクタ８５９１を居眠りさせる演出態様を決定し（Ｓ５１７８Ｈａ）、変動演出実行後のキャラ態様に対応する情報をキャラ態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５１７９Ｈａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１７５Ｈａの処理において、今回の変動パターンがリーチ変動であると判別した場合は（Ｓ５１７５Ｈａ：Ｙｅｓ）、変動演出としてリーチ演出が実行されることから、遊技者が変動演出に飽き難い状況であるため、キャラクタ８５９１の態様（キャラ態様）を変化させる演出を実行すること無く、本処理を終了する。なお、本第１６制御例では、上述した通り、先読み変動の変動演出としてリーチ演出が実行される場合には、キャラクタ８５９１の態様を変化させないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ演出を煽る態様へと変化させるように構成しても良い。このように構成することで、キャラ先読み演出として表示されたキャラクタ８５９１を用いて、キャラ先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に実行される特別図柄変動の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【２０４９】

また、Ｓ５１７４Ｈａの処理において、現在のキャラ態様が居眠り中であると判別した場合は（Ｓ５１７４Ｈａ：Ｙｅｓ）、今回の変動パターンがリーチ変動であるかを判別し（Ｓ５１８０Ｈａ）、リーチ変動であると判別した場合は（Ｓ５１８０Ｈａ：Ｙｅｓ）、リーチ状態となる際に出力されるリーチ音を抽選で決定し（Ｓ５１８１Ｈａ）、決定したリーチ音に対応する音声用コマンドを設定し（Ｓ５１８２Ｈａ）、上述したＳ５１７９Ｈａの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８０Ｈａの処理において、今回の変

動パターンがリーチ変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１８０Ｈａ：Ｎｏ）、居眠り中のキャラクタ８５９１を目覚めさせるタイミングが無いため、そのまま本処理を終了する。

【２０５０】

＜第１５制御例の演出変形例について＞

次に、図６１７から図６１９を参照して、上述した第１５制御例におけるパチンコ機１０における第１５制御例の演出変形例について説明をする。図６１７は、上述した第１５制御例において実行された操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第１操作演出と、発光役物Ｃｒ１の発光態様を可変させる第２操作演出と、を実行可能に構成し、第１操作演出の演出態様と、第２操作演出の演出態様と、を組み合わせた組合せ演出の変形例を示している。上述した第１５制御例では、実行中の特別図柄抽選の結果を示すための操作演出として、上述した第１操作演出と、第２操作演出と、を１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行させるように構成し、各操作演出の演出態様によって、実行中の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させるように構成していた。しかしながら、各操作演出がどのような演出態様で実行された場合であっても、実行中の特別図柄変動が停止した場合には演出態様がクリアされてしまうため、遊技者に対して継続して演出を楽しませることができないという問題があった。これに対して、本演出変形例では、発光役物Ｃｒ１の演出態様（発光態様）を次の特別図柄変動の抽選結果を示すための先読み演出として用いることができるように構成している。図６１７（ａ）は、リーチ変動中における操作演出の表示画面を示した図である。図６１７（ａ）に示した通り、操作演出が実行された場合には、上述した第１５制御例と同様に、枠ボタン２２への操作に応じて、第３図柄の表示態様と、装飾役物ＳＹの発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変される。この装飾役物ＳＹには、地点ａ，ｂ，ｃが記されており、発光役物Ｃｒ１の発光態様が地点ｃまで変化した場合には、「リーチ演出」、地点ｂまで変化した場合には「ＳＰリーチ演出」、地点ａまで変化した場合には「大当たり高確率リーチ（全回転リーチ）」が実行されることを報知可能に構成している。そして、表示領域Ｄｍには「外れても、役物ゲージが残ればチャンス」の文字が表示されている。

【２０５１】

そして、図６１７（ａ）に示した変動演出が外れとなった次の変動演出が開始された場合に、発光役物Ｃｒ１の演出態様が維持している場合には、図６１７（ｂ）に示した表示画面が表示される。図６１７（ｂ）は、操作演出が実行されたリーチ演出が外れとなった次変動において表示される変動演出の表示画面の一例を示した図である。図６１７（ｂ）に示した通り、発光役物Ｃｒ１の演出態様が前回の変動演出から継続している場合には、表示画面に維持している発光役物Ｃｒ１の演出態様に対応した案内表示が表示される。図６１７（ｂ）に示した例では、発光役物Ｃｒ１が地点ｂまで可変している状態であるため、表示画面には「ＳＰリーチ確定」の文字と、「ボタンｐｕｓｈで全回転になるかも」の表示がされる。このように構成することで、枠ボタン２２に対する１の操作に対して複数の演出態様を可変可能に構成したパチンコ機１０において、複数の演出態様のうち、少なくとも一部の演出態様を次の変動演出に用いることができるため、演出効果を高めることができる。また、操作演出によって示唆された演出内容（発光役物Ｃｒ１の演出態様によって報知された演出内容）と、実際に実行される変動演出の演出内容と、が相違している場合には、次変動にて操作演出によって示唆された演出内容（発光役物Ｃｒ１の演出態様によって報知された演出内容）で変動演出が実行されることを遊技者に事前に把握させることができる。さらに、複数回の変動演出に跨がって発光役物Ｃｒ１の演出態様を可変させるための操作演出を実行することができるため、遊技者に対して操作手段を操作させる期間を長くすることができる。

【２０５２】

次に、図６１８及び図６１９を参照して、上述した第１５制御例にて実行された保留図柄リトライチャンスの演出内容について詳細に説明をする。図５８４（ａ）に示した表示画面が表示された後に、大当たり遊技が実行されると、図６１８（ａ）に示した通り、保

留図柄が非表示となり、獲得済みの保留図柄数を示す表示態様（図では３）が表示領域Ｄｍ６１に表示される。なお、この表示領域Ｄｍ６１に表示される表示態様は、大当たり遊技中に獲得した特図保留（保留図柄）に対応して可変（増加）表示される。そして、大当たり遊技が終了すると、獲得済みの特図保留を用いた特別図柄抽選が実行され、図６１８（ｂ）に示した表示画面が表示される。図６１８（ｂ）に示した通り、変動演出が実行された直後は、今回の特別図柄抽選に用いた特図保留分、表示領域Ｄｍ６１に表示されている値が減算表示される。その後、図６１９に示した通り、表示領域Ｄｍ６１に表示される表示態様が減算表示されるのに合わせて、保留図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に保留図柄を非表示とした場合であっても、大当たり遊技中に特図保留数を把握し易くすることができる。また、大当たり遊技中に新たな特図保留を獲得したことも容易に把握することができる。なお、本演出例では、保留図柄リトライチャンスを、大当たり遊技を跨いで実行するように構成しているが、これに限ること無く、たとえば、演出モードを切り替えた場合に実行しても良いし、リーチ演出によって保留図柄が一時的に非表示となった後、再度保留図柄を表示させる場合に実行するように構成しても良い。

【２０５３】

＜各制御例における演出別例について＞

次に、図６２０、図６２１を参照して演出別例について説明をする。本演出別例におけるパチンコ機１０では、獲得済みの特図保留に対する先読み結果に基づいた演出モードを設定可能に構成しており、設定された演出モードに基づいて後の遊技内容を遊技者に予測させることができるように構成している。具体的には、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得していない遊技状況、又は、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況、即ち、確変状態が終了してしまう遊技状況（通常大当たり当選によって、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されてしまう遊技状況）では無いと判別した場合の一部において、演出モードとして「接近モード」（図６２０（ａ）参照）を設定可能に構成している。つまり、演出モードとして「接近モード」が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たりに対応する特図保留を獲得していない遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選し易い遊技状態（確変状態）が次の大当たり当選まで継続する遊技性を有するパチンコ機１０（所謂、確変ループ機）において、確変状態が終了してしまうことを気にすること無く特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を遊技者に楽しませることができる。

【２０５４】

さらに、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況の一部において、演出モードとして「超接近モード」（図６２０（ｂ）参照）を設定可能に構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、通常大当たり当選、確変大当たり当選の何れかに対応する特図保留を獲得している遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、「超接近モード」が設定された場合には、遊技者は、大当たり当選を示す変動演出が実行されるか否かでは無く、変動演出として変動表示されている第３図柄のうち、最初に停止表示される第３図柄の種別が確変大当たり当選に対応する種別（確変図柄）であるか否かに注目することになるため、「超接近モード」が設定されている場合と、設定されていない場合とで、実行される変動演出の注視ポイントを異ならせることができる。よって、遊技者が、特定箇所（特定タイミング）のみ変動演出の演出内容に注視してしまい演出効果が低くなることを抑制することができる。

【２０５５】

さらに、本演出別例におけるパチンコ機１０では、「超接近モード」が設定されるタイミングによって、獲得済みの大当たり保留の種別を遊技者に予測させることが可能に構成している。具体的には、大当たり保留の獲得タイミングに関わらず、特別図柄変動が開始されるタイミングで「超接近モード」が設定された場合には、単に大当たり保留を獲得し

ていることのみを報知し、「接近モード」中に「超接近モード」へと移行した場合には、確変大当たり保留を獲得していることを報知可能に構成している（図６２１参照）。なお、新たな演出モードが設定されるタイミングは、これに限ること無く、様々なタイミングで新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。例えば、「接近モード」が設定されてからの経過時間が第１期間（例えば、１秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良いし、第２期間（例えば、６０秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良い。この場合、第１期間が設定された場合には、「接近モード」の期間が比較的短いため、継続して第３図柄表示装置８１の表示画面に注視していないと、遊技者が「接近モード」が設定されていたことを見逃すことになる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出の演出内容に継続して注視させ易くすることができる。また、第２期間が設定された場合には、「接近モード」が設定された変動演出の演出期間が長い場合にのみ「超接近モード」へと移行するための条件が成立することになるため、遊技者に対して、長い変動時間の特別図柄変動が実行されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２０５６】

加えて、本演出変形例におけるパチンコ機１０では、「接近モード」が設定されている状態、又は「接近モード」が設定されていない通常演出状態の何れからも「超接近モード」へと移行可能に構成しており、移行過程に関わらず、同一の演出態様で「超接近モード」が設定されるように構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、「超接近モード」が設定される前の演出モードが何であったのかを遊技者に把握させないように構成している。つまり、変動演出が開始されてから「超接近モード」が設定されるまでのタイミングに応じて、「超接近モード」が設定されたことにより遊技者に付与される特典が遊技者に有利な特典であるか、それ以外の特典であるかを遊技者に予測させることが可能に構成している。

【２０５７】

このように構成することで、「接近モード」から「超接近モード」へと移行したのか、通常演出状態から「超接近モード」へと移行したのかを遊技を行っている遊技者以外に把握させ難くすることができる。つまり、本演出変形例によれば、変動演出中に実行可能な演出モードとして、第１モード（接近モード）と、第２モード（超接近モード）と、を設定可能に構成しており、設定される演出モードの種別に応じて、異なる特典を遊技者に付与可能に構成している。よって、遊技者に対して、設定される演出モードの種別に対して興味を持たせ易くすることができる。さらに、本演出変形例では、第１モード（接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第１特典として、大当たり当選した場合には遊技者に有利な大当たり特典（確変大当たり）が付与されるように構成し、第２モード（超接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第２特典として、大当たり当選することを報知するように構成している。そして、第１モードが設定されている状態から第２モードを設定可能に構成し、確変大当たりに当選することを遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、どの種別の演出モードが設定されたのかだけで無く、演出モードが設定される過程に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、本演出変形例では、第２モード（超接近モード）が設定された場合において、設定過程に関わらず同一の演出画面が表示されるように構成しているため、第２モード中の演出画面のみを見た遊技者は、大当たり当選する大当たり種別を判別することができないが、第１モード（接近モード）が設定されている状態から第２モードが設定されたか否かを把握している遊技者は、次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くなる。よって、遊技者に対して、変動演出を長時間注視させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、第２モード（超接近モード）が設定された場合に表示される表示画面の表示態様によって、設定過程を遊技者に把握させることができるように構成しても良い。このように構成することで、超接近モード中の演出内容（表示態様）を把握するだけで次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、演出

モードの種別は２種類に限ること無く、３種類以上設けても良い。さらに、本演出変形例では、演出モードの種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせているが、これに限ること無く、複数の演出モードの設定過程の種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、演出モードとして、第１モードから第５モードの５種類の演出モードを設定可能に構成し、第１モードから第２モード、第３モードと順に設定された場合と、第１モードから第２モード、第４モードの順に設定された場合とで、異なる特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、設定された演出モードの種別だけで無く、設定過程に対してもより遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本演出変形例のように複数の演出モードが設定される演出を、１回の特別図柄変動を用いて実行するように構成しても良いし、複数回の特別図柄変動を用いて実行するように構成しても良い。また、演出モードが切り替わる（新たな演出モードが設定される）ことを煽る演出（移行準備演出）を実行可能に構成し、その移行準備演出が実行されるタイミングによって、移行後の演出モードを示唆可能に構成しても良い。さらに、特別図柄変動の変動期間と、演出モードが設定される演出期間と、を別々に設定可能に構成し、特定条件が成立した場合、例えば、大当たり当選する特図保留を獲得した場合に、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミングに合わせて新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。このように構成することで、常時、非同期で実行される複数の演出が同期して実行されることにより、遊技者に有利な演出結果が創出され易くすることができる。よって、パチンコ機１０にて実行される各種演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができる。加えて、演出の実行タイミングを切り替えるだけで遊技者に有利となる演出結果が創出される期待度を異ならせることができるため、演出データの容量を削減しながらも、演出効果を高めることができる。なお、この場合、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミング以外のタイミングに演出モードを切り替えるタイミングを同期させても良く、例えば、変動演出にてリーチ状態となるタイミングや、新たな保留図柄が表示されるタイミングに同期させて演出モードを切り替えるように構成しても良い。

【２０５８】

＜第１７制御例＞

次に、図６２２から図６３２を参照して、第１７制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例、及び第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して、実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に枠ボタン２２を操作させることで実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に報知可能な一発告知演出（図５００から図５０２参照）を実行可能に構成していた。上述した第１２制御例における一発告知演出では、図５００（ａ）に示した通り、枠ボタン２２を模したボタンアイコンＢａ１に２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２を止まらせて、遊技者が枠ボタン２２を押下した後の蝶アイコンの飛行態様によって、時間差で一発告知演出が実行されるように構成することで、一発告知演出が実行された場合であっても、遊技者に継続して遊技を楽しませることができるものであった。しかしながら、遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて必ず２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が飛び立つ演出が実行されるため、演出内容が単調となり遊技者が飽きてしまう虞があった。これに対して、本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出が実行される演出期間中に遊技者に対して枠ボタン２２を押下したことに基づいて実行される操作演出（ボタン予告演出）を複数回実行させる変動演出を実行可能に構成しており、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合であっても、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンが飛び立たない演出パターンを設定可能に構成している。そして、ボタンアイコンＢａ１に蝶アイコンが止まっている状態では、実行中の変動演出の残期間において、遊技者に枠ボタン２２を押下させる演出（ボタン予告演出）が実行されることを報知するように構成している。

【２０５９】

このように構成することで、変動演出中に蝶アイコンが止まった状態でボタンアイコンＢａ１が表示された場合において、枠ボタン２２を押下することでボタン予告演出が実行されると共に、枠ボタン２２を押下した後のボタンアイコンＢａ１の表示態様によって、変動演出の残期間中に新たなボタン予告演出が実行されることを遊技者に把握させることができるため、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出内容をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を押下させることができる。まず、図６２２を参照して、本第１７制御例におけるパチンコ機１０において変動演出中に実行される予告演出の内容について説明をする。図６２２は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと、予告種別と、を模式的に示した図である。図６２２に示した通り、本第１７制御例では、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０にて実行される変動演出（図５６４参照）に対して、枠ボタン２２を押下させるボタン予告演出の種別を増加させている点で相違している。なお、ボタン予告演出以外の予告演出の種別（予告Ａ～予告Ｃ、及び特殊予告Ａ）の内容については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。図６２２に示した通り、変動パターンが６０秒のリーチ変動に対しては、変動演出が開始されてから１５秒が経過するまでの第１期間が「リーチ前期間」となり、その後の１５秒間（変動演出が開始されてから１５秒～３０秒の期間）である第２期間が「リーチ（前半）期間」となり、その後の１５秒間（変動演出が開始されてから３０秒～４５秒の期間）である第３期間が「リーチ（中盤）期間」となり、最後の１５秒間（変動演出が開始されてから４５秒～６０秒の期間）である第４期間が「リーチ（後半）期間」となる。そして、「リーチ前期間」の特定タイミング（変動開始から１２秒経過時点）にて最初のボタン予告演出（ボタン予告Ａ）が、「リーチ（前半）期間」の特定タイミング（変動開始から２５秒経過時点）にて２回目のボタン予告演出（ボタン予告Ｂ）が、「リーチ（後半）期間」の特定タイミング（変動開始から５８秒経過時点）にて３回目のボタン予告演出（ボタン予告Ｃ）が、実行可能に構成されている。

【２０６０】

なお、上述した各予告演出は、変動演出において必ず実行されるものでは無く、変動演出の演出態様を設定する際に、今回実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて各予告演出の実行有無、及び、実行した場合における予告態様が決定されるように構成している。「ボタン予告Ａ」は、実行中の変動演出がリーチ状態となるよりも前に実行される予告演出であって、実行中の変動演出の演出内容を示唆するための予告態様（予告種別）として、表示画面に表示される文字が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告Ａ」に対応してボタンアイコンＢａ１が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、実行中の変動演出がリーチ状態となることを示唆するための「リーチ」を示す予告態様（「ボＡ－１」）、実行中の変動演出がＳＰリーチ状態となることを示唆するための「ＳＰリーチ」を示す予告態様（「ボＡ－２」）、実行中の変動演出が大当たり当選を示す演出結果となる期待度が高いことを示唆するための「大チャンス」を示す予告態様（「ボＡ－３」）のうち、何れかの予告態様が表示される。「ボタン予告Ｂ」は、実行中の変動演出がリーチ状態である場合に実行される予告演出であって、大当たり当選の期待度を示唆するための予告態様（予告種別）としてカットイン態様（図６２５（ａ）参照）が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告Ｂ」に対応してボタンアイコンＢａ１が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、大当たり当選の期待度が低い「青色」のカットイン態様（「ボＢ－１」）、大当たり当選の期待度が低い「青色」よりは高い「赤色」を示すカットイン態様（「ボＢ－２」）、大当たり当選の期待度が最も高い「虹色」を示すカットイン態様（「ボＢ－３」）のうち、何れかの予告態様が表示される。

【２０６１】

「ボタン予告Ｃ」は、実行中の変動演出が演出結果を示す表示態様で表示された後に実行されるボタン予告演出であって、大当たり当選を示す表示態様が表示された場合に実行されるボタン予告演出である。この「ボタン予告Ｃ」では、大当たり当選した場合におい

て、当選した大当たりの種別を遊技者に示唆するための予告態様（予告種別）として昇格種別が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告Ｃ」に対応してボタンアイコンＢａ１が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、変動演出の演出結果として表示されている表示態様（大当たり図柄）に対して、遊技者に有利な大当たり種別（例えば、確変大当たり）に当選している期待度が高いことを示唆する「チャンス」の文字態様（「ボＣ－１」）、遊技者に有利な大当たり種別（例えば、確変大当たり）に当選していることを示す「昇格」の文字態様（「ボＣ－２」）のうち、何れかの予告態様が表示される。なお、ボタン予告Ｃにおいて「昇格」の文字態様が表示された場合には、その後、変動演出の演出結果として表示されている表示態様（例えば、偶数大当たり図柄）を、確変大当たり当選に対応する表示態様（例えば、奇数大当たり図柄）へと可変させる演出（昇格演出）が実行される。以上、説明をした通り、本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出として最大で３回のボタン予告演出を実行可能に構成しており、実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たり当選である場合の方が、１回の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数が多くなるように構成している。そして、変動演出の演出期間が経過する程、ボタン予告演出が実行された場合に遊技者に有利な演出結果が表示され易くなるように構成している。よって、変動演出が実行された場合において、遊技者はボタン予告演出がより多く実行されることを期待しながら変動演出を注視することになる。

【２０６２】

次に、図６２３から図６２６を参照して、本第１７制御例におけるパチンコ機１０の変動演出にて実行されるボタン予告演出の演出内容について説明をする。本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例と同様に、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっているボタンアイコンＢａ１を表示可能に構成しており、各ボタン予告演出において枠ボタン２２が押下された場合におけるボタンアイコンＢａ１の表示態様に応じて、変動演出の残期間中に他のボタン予告演出が実行されるか否かを遊技者が把握可能に構成している。図６２３（ａ）は、変動演出中において蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっているボタンアイコンＢａ１が表示される蝶ボタン演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図６２３（ｂ）は、蝶ボタン演出が実行されている状態で「ボタン予告Ａ」が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。蝶ボタン演出は、変動演出が開始された直後（ボタン予告Ａが実行されるよりも前）に実行される演出であって、今回の変動演出にてボタン予告演出が実行されることを遊技者に事前に把握させるための演出であって、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンの数によって、実行中の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数を示唆可能に構成されている。図６２３（ａ）に示した通り、蝶ボタン演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの上方に「蝶ボタンＧＥＴ」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍの右下側に枠ボタン２２を模したボタンアイコンＢａ１と、そのボタンアイコンＢａ１に２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっている表示態様が表示される。なお、図６２３（ａ）に示した例は、蝶ボタン演出が実行された直後であって、ボタン予告演出が実行されていない状態であるため、ボタンアイコンＢａ１には、現在がボタン予告演出中では無いことを示すための「ｌｏｃｋ」の文字が表示されている。また、ボタンアイコンＢａ１の上方には、表示領域Ｄｍ５１が形成され、その表示領域Ｄｍ５１に、現在表示されている（ボタンアイコンＢａ１に止まっている）蝶アイコンの数を示すための表示態様として「蝶×２」が表示されている。

【２０６３】

つまり、図６２３（ａ）に示した状態は、今回の変動演出にて２回のボタン予告演出が実行される可能性が高いことを蝶ボタン演出によって示唆している状態となる。図６２３（ａ）に示した表示画面が表示されてから変動演出が進行し、「ボタン予告Ａ」が実行されるまでは、「ｌｏｃｋ」の表示態様のボタンアイコンＢａ１が継続して表示される。そして、ボタン予告演出として「ボタン予告Ａ」が実行されると、図６２３（ｂ）に示した表示画面が表示される。具体的には、ボタンアイコンＢａ１の表示態様が「ｌｏｃｋ」か

ら「ＰＵＳＨ」に切り替わり、実行中のボタン予告演出に対する枠ボタン２２への操作の残期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。このタイムゲージｔｇ１は、そのボタン予告演出に対して枠ボタン２２への操作が有効に判別される期間の残期間を示すための表示態様であって、時間経過に基づいて残有効期間を示すための表示領域が徐々に減少していくように可変表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、現在がボタン予告演出中であることを案内するための案内表示態様として「ボタンを押して予告を出現させろ」の文字が表示される。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによりボタンアイコンＢａ１が表示されている状態からボタン予告演出が実行される状態へと移行した場合であっても、遊技者が枠ボタン２２への操作機会を見逃してしまうことを抑制することができる。図６２３（ｂ）に示した表示画面が表示された後に、遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図６２４（ａ）に示した表示画面が表示される。図６２４（ａ）は、「ボタン予告Ａ」の実行期間中に遊技者が枠ボタン２２を押下した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【２０６４】

図６２４（ａ）に示した図は、「ボタン予告Ａ」に対して遊技者が枠ボタン２２を押下し、演出結果として「大チャンス！！」の文字が表示領域Ｄｍ５３に表示されたにも関わらず、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が何れも飛び立っていない状態を示した表示画面であり、表示領域Ｄｍ５１には、継続して「蝶×２」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ボタン予告Ａ」に対して枠ボタン２２が操作され、予告態様「大チャンス！！」が表示されたにも関わらず、蝶アイコンの数が減っていないことを案内するための案内表示態様として「蝶が飛び立っていない！！チャンスは続くよ！！」の文字が表示されている。なお、図６２４（ａ）では、「ボタン予告Ａ」の実行中に枠ボタン２２を押下したにも関わらず蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が飛び立たない演出パターンを示す表示画面について説明をしたが、通常であれば、「ボタン予告Ａ」の実行中に枠ボタン２２を押下したことに基づいて、ボタン予告Ａの演出結果が表示されると共に、１匹の蝶アイコンがボタンアイコンＢａ１から飛び立ち、表示領域５１の表示態様が「蝶×１」へと可変表示される表示画面が表示される。つまり、通常の演出パターンでは、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンの数が変動演出期間中に実行されるボタン予告演出の残実行回数と対応するように可変表示されるように構成している。そして、図６２４（ａ）に示した通り、ボタン予告演出にて枠ボタン２２を押下した場合であっても蝶アイコンの数が減少しない演出パターンも実行可能に構成している。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによって所定匹数（例えば、２匹）の蝶アイコンが表示されることで、変動演出中に２回のボタン予告演出が実行されると予測している遊技者に対して、ボタン予告演出にて枠ボタン２２への操作を実行することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の回数をより正確に予測させることができるため、遊技者に対して枠ボタン２２への操作を意欲的に行わせることができる。

【２０６５】

詳細な図示は省略しているが、「ボタン予告Ａ」が実行されている状態（図６２３（ｂ）参照）において、枠ボタン２２を押下すること無くタイムゲージｔｇ１が示す残期間が０になった場合は、「ボタン予告Ａ」に対応する予告態様が表示されること無く、蝶アイコンの数が変わること無く「ボタン予告Ａ」が終了するように構成している。このように構成することで、「ボタン予告Ａ」が終了した後に、後２回ボタン予告演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、これに限ること無く、ボタン予告演出中に枠ボタン２２を押下した場合のみ蝶アイコンが飛び立たず、ボタン予告演出中に枠ボタン２２を押下しなかった場合は、押下しなかったボタン予告演出の実行回数に対応させて蝶アイコンを飛び立たせる演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の残回数を正確に予測するために、ボタン予告演出が実行される毎に意欲的に枠ボタン２２を遊技者に操作させることができる。その後、主表示領域Ｄｍにて実行されている第３図柄の変動演出がリーチ状態となり、「ボタン予告Ｂ」の実行タイミングに到達するまでの間は、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ

２が止まっており、且つ、「ｌｏｃｋ」の表示態様が付されたボタンアイコンＢａ１が継続表示される。そして、「ボタン予告Ｂ」の実行タイミングに到達すると、図６２４（ｂ）の表示画面が表示される。図６２４（ｂ）は、「ボタン予告Ｂ」の実行中に表示される表示画面の一例を示した図である。図６２４（ｂ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」は、第３図柄がリーチ状態である場合に実行されるボタン予告演出であるため、主表示領域Ｄｍには数字の「３」が付された主図柄ｓｚがリーチ状態を形成するように表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、現在が「ボタン予告Ｂ」中であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタンを押してカットインを出せ！！」の文字が表示されている。

【２０６６】

そして、「ボタン予告Ｂ」中に遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図６２５（ａ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」の演出結果を示すカットイン態様が表示される。図６２５（ａ）は、「ボタン予告Ｂ」の演出結果が表示されている表示画面の一例を示した図である。図６２５（ａ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」に対して枠ボタン２２を押下すると、主表示領域Ｄｍの中央部に、リーチ状態で表示されている第３図柄の視認性を低下させるようにカットイン態様Ｃｕ１が表示される。このカットイン態様Ｃｕ１は、遊技者に「ボタン予告Ｂ」の演出結果が表示されたことを分かり易く報知するために、遊技者が注視している第３図柄の変動表示が実行されている表示領域の少なくとも一部を覆うように表示される。なお、カットイン態様Ｃｕ１は、表示期間が約０．５秒と短期間の表示態様であって、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている状態で全ての第３図柄が停止表示されてしまうことが無いように構成している。また、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている状態であっても、リーチ状態で表示されている主図柄ｓｚの一部の視認性が変わらないようにカットイン態様Ｃｕ１の表示領域が形成されている。このように構成することで、カットイン態様Ｃｕ１が表示された場合であっても、リーチ状態の変動演出が継続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第１７制御例では、図６２５（ａ）に示した通り、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている表示領域と重複している第３図柄（主図柄）の表示態様（リーチ状態における中図柄列の変動表示態様）を遊技者が視認できないように構成しているが、カットイン態様Ｃｕ１が表示されたことを遊技者に把握させることができれば良く、例えば、カットイン態様Ｃｕ１の表示態様の透過率を高めることで、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている状態において、リーチ状態における中図柄列の変動表示態様を遊技者が視認できるように構成しても良い。また、カットイン態様Ｃｕ１が表示される表示領域と、第３図柄（主図柄ｓｚ）が変動表示される表示領域と、が重複しないように構成しても良いし、第３図柄（主図柄ｓｚ）の変動表示よりも表示背面側にてカットイン態様Ｃｕ１を表示するように構成しても良い。

【２０６７】

また、図６２５（ａ）に示した例では、「ボタン予告Ｂ」に対して枠ボタン２２を押下したことに基づいて、蝶アイコンＢｂ１がボタンアイコンＢａ１から飛び出し、残りの蝶アイコンの数が１匹（蝶アイコンＢｂ２）となった状態を示しており、表示領域Ｄｍ５１には、残りの蝶アイコンの匹数を示すための表示態様として「蝶×１」が表示されている。つまり、「ボタン予告Ｂ」が実行されたことにより、残りのボタン予告演出が１個となったことが報知された状態を示している。一方、「ボタン予告Ｂ」の実行中に遊技者が枠ボタン２２を押下すること無く、タイムゲージｔｇ１が示す残期間が０になった場合は、図６２５（ｂ）に示した表示画面が表示される。図６２５（ｂ）は、「ボタン予告Ｂ」の実行中に枠ボタン２２への操作が実行されなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図６２５（ｂ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」の実行中に枠ボタン２２への操作を実行しなかった場合は、カットイン態様Ｃｕ１が表示画面に表示されること無く、蝶アイコンＢｂ１がボタンアイコンＢａ１から飛び立つ演出のみが実行され、表示領域Ｄｍ５１には蝶アイコンの数が減少したことを示す「蝶×１」が表示される。そして、ボタン予告演出が終了したことを示すための「ｌｏｃｋ」の表示態様がボタンアイコンＢａ１に表示される。以上、説明をした通り、本第１７制御例では、変動演出中に実行され

るボタン予告演出の実行回数を、表示画面に表示されるボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンの数で事前に報知することができるため、遊技者に対して後に実行される演出の内容を予測させ易くすることができる。また、ボタン予告演出中に枠ボタン２２を押下した場合であっても、蝶アイコンの数が減少しない演出パターンを設けることで、当初予測していたボタン予告演出の実行回数よりもボタン予告演出の実行回数が多いことを遊技者に把握させることができるため、意外性のある演出を提供することができる。

【２０６８】

なお、上述した演出例では、蝶アイコンが１匹ずつ飛び立つ演出のみを示しているが、これに限ること無く、１回のボタン予告演出にて２匹以上の蝶アイコンを飛び立たせる演出パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して予測させ難い演出を提供することができる。また、この場合、１回のボタン予告演出に対して飛び立つ蝶アイコンの数が多い程、当該ボタン予告演出の演出結果が遊技者に有利となり易くするように構成した上で、蝶アイコンが飛び立つ演出を実行した後に、当該ボタン予告演出の演出結果が表示されるように構成すると良い。次に、図６２６を参照して、他の一発告知演出の演出例について説明をする。図６２６（ａ）は、上述した第１２制御例における一発告知演出の別例を示した図である。上述した第１２制御例における一発告知演出では、図５００に示した通り、予め蝶アイコンが止まっているボタンアイコンＢａ１が表示され、枠ボタン２２を押下することで一発告知演出の演出結果が表示されるように構成していた。これに対して、図６２６（ａ）に示した別例では、ボタンアイコンＢａ１が表示されるよりも前に、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ内を飛行する２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が表示されるように構成し、その後、ボタンアイコンＢａ１を表示するように構成している。そして、飛行中の各蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が、ボタンアイコンＢａ１に止まるのか、直接花アイコンｈａ１，ｈａ２に止まるのかを煽る演出を実行するように構成し、表示面には「蝶が出現！どこに止まるかな？」の文字が表示される。また、ボタンアイコンＢａ１の表示態様として、「ｌｏｃｋ」や「ｐｕｓｈ」の文字が付されていない無地の表示態様が表示される。

【２０６９】

その後、蝶アイコンがボタンアイコンＢａ１に止まった場合には、ボタンアイコンＢａ１の表示態様が「ｐｕｓｈ」に可変し、遊技者に枠ボタン２２を押下させる一発告知演出が実行される。一方、蝶アイコンが直接花アイコンｈａ１，ｈａ２に止まった場合には、遊技者に枠ボタン２２を押下させること無く、一発告知演出の演出結果が表示される。また、蝶アイコンがそのまま表示画面の表示領域外へと飛び立っていった場合には、一発告知演出が実行されること無く、直接花アイコンｈａ１，ｈａ２やボタンアイコンＢａ１が非表示となる。このように構成することで、蝶アイコンがボタンアイコンＢａ１に止まるか否かについて遊技者に注視させることができるため、上述した第１２制御例における一発告知演出よりも演出パターンを増加させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図６２６（ｂ）は、花アイコンの種別と、蝶アイコンの種別として複数種別を表示可能に構成した一発告知演出の演出例にて表示される表示画面の一例を示した図である。図６２６（ｂ）に示した通り、本演出例では、通常の花アイコンｈａ１とは異なる表示態様の花Ｂアイコンｈａ２と、通常の蝶アイコンＢｂ１とは異なる表示態様の蝶ＢアイコンＢｂ２とが表示される。そして、蝶ＢアイコンＢｂ２は、通常の蝶アイコンＢｂ１よりも、花Ｂアイコンｈａ２に止まりやすい、即ち、一発告知演出として直接花アイコンに蝶アイコンが停止する演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、一発告知演出が実行された場合に、どの種別の花アイコン、又は蝶アイコンが表示されるかについても遊技者に楽しませることができる。なお、上述した各制御例にて説明をした一発告知演出では、表示画面に表示される花アイコンの数と蝶アイコンの数を同一としているが、これに限ること無く、異なる数のアイコンを表示するように構成しても良い。また、一発告知演出によって遊技者に告知される告知対象を大当たり当選としているが、これに限ること無く、遊技者に有利な特典が付与されることが告知されるものであれば良い。

【２０７０】
次に、図６２７、及び図６２８を参照して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出（楽曲、映像）の種別を選択する演出の内容について説明をする。上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間（楽曲選択期間）において、遊技者の操作手段（枠ボタン２２）への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成していた。さらに、昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成していた。これに対して、本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、楽曲を選択する際に、楽曲に対応するラウンド映像も選択画面に表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲に興味が無い遊技者に対しても、表示されるラウンド映像を選択する目的で操作手段（枠ボタン２２）を操作させることが可能となるため、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、各楽曲とラウンド映像とが対応付けて予め規定されているのに対して、楽曲（ラウンド映像）を選択操作した際に、所定の発生条件が成立した場合において、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズレる場合が生じるように構成している。このように構成することで、楽曲（ラウンド映像）を選択する操作を実行した場合に意外性のある組合せの大当たり遊技演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第１７制御例では、今回実行される大当たり遊技が遊技者に有利な大当たり遊技（確変大当たり、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技等）である場合の方が、それ以外の大当たり遊技である場合よりも、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズレる場合が生じ易くなるように構成している。このように構成することで、意外性のある大当たり遊技演出が実行された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技が実行されることを報知することができるため、演出効果をより高めることができる。さらに、本第１７制御例では、大当たり遊技中に出力される楽曲の種類を更新条件の成立に基づいて増加させることができるように構成している。
【２０７１】
具体的には、更新条件が成立していない場合、例えば、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、３種類の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｃ）が選択可能であり、大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態（例えば、時短状態、確変状態等）にて再度大当たり当選した場合（所謂、連チャンした場合）に更新条件が成立し、選択可能な楽曲が１種類（例えば、楽曲Ｄ）増加するように構成している。以降、更新条件が成立する毎に、選択可能な楽曲の種類が最大で７種類となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行される毎に、楽曲の選択幅を広げることができるため、遊技者に対して楽曲を選択する操作を意欲的に行わせ易くすることができる。この場合、更新条件が成立し、選択可能な楽曲が増加した場合において、新たな楽曲が追加されたことを把握できなければ新たな楽曲を選択する機会を失ってしまい演出効果が低下してしまう虞があった。これに対して、本第１７制御例では、新たな楽曲が追加された場合には、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面（選択画面）に新たな楽曲が表示されるように構成している。このように構成することで、新たな楽曲が追加されたことを遊技者に容易に把握させることができる。また、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面（選択画面）の表示態様を、過去の楽曲選択期間における遊技者の操作手段への操作内容に応じて決定可能に構成している。具体的には、連チャン期間中における過去の楽曲選択期間中に遊技者が操作手段を操作して特定の楽曲を選択したこと（楽曲選択操作を実行したこと）を記憶可能な記憶手段を設け、新たな楽曲選択期間における初期表示画面の表示態様を決定する際に、その記憶手段に記憶されている楽曲選択操作の操作履歴を判別する。
【２０７２】
楽曲選択操作が行われていると判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していると判別した場合は、その選択された楽曲が楽曲選択画面の主領域（初期状態で選択表示されている領域）に表示され、次に選択され得る副領域に新たに追加された楽曲に

対応する情報が表示されるように構成している。一方で、楽曲選択操作が行われていないと判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していないと判別した場合は、予め定められている順序で新たな楽曲が追加され、その新たな楽曲が楽曲選択画面の主領域に表示されるように構成している。このように構成することで、任意の楽曲を選択している遊技者に対しては、選択中の楽曲を継続して出力させ易い状況を提供したまま新たに追加された楽曲を報知し易くすることができるため、大当たり遊技が開始される毎に、任意の楽曲を毎回選択する煩わしさを解消することができる。また、楽曲選択操作を実行しない遊技者に対しては、新たに追加された楽曲が主領域に表示されるため、楽曲選択操作を実行しなくとも大当たり遊技毎に異なる楽曲を出力させることができるため演出効果を高めることができる。また、本第１７制御例では、上述した第１３制御例における楽曲Ｘを選択可能な条件（昇格条件）が成立した場合に、７種類の楽曲の全てを選択可能にする開放処理を実行するように構成している。つまり、通常であれば大当たりの連チャン回数を増加させることで更新条件を複数回成立した場合にのみ選択可能となる７種類目の楽曲まで、昇格条件が成立した場合に選択可能となるように構成している。ここで、上述した第１３制御例では、昇格条件を成立させるための要素の一部として、確変大当たり当選した場合であって、且つ、大当たり当選を示すための第３図柄の表示態様（大当たり図柄の種別）が、通常大当たり（時短大当たり）に当選した場合にも表示され得る表示態様（偶数図柄揃いの大当たり図柄）であることを規定していた。つまり、実際の大当たり当選内容（確変大当たり）よりも遊技者に不利な遊技情報（通常大当たりもあり得る大当たり当選）が報知された場合のみ昇格条件が成立し得るように構成していた。

【２０７３】

つまり、本第１７制御例では、実際の大当たり当選内容（確変大当たり）よりも遊技者に不利な遊技情報（通常大当たりもあり得る大当たり当選）が報知された場合のみ、１回の大当たり遊技において開放処理（全種類の楽曲を選択可能にする処理）を実行可能に構成している。このように構成することで、偶数図柄揃いで大当たり当選が報知された場合の付加価値を遊技者に提供することができるため、偶数図柄揃いの大当たり図柄が停止表示された場合であっても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。図６２８（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面を示した図である。なお、この表示画面が、上述した第１３制御例におけるオープニング期間中に表示される表示画面（図５３９（ａ）参照）に対して、各選択楽曲に対応する映像情報を示す表示態様を追加した点で相違しており、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図６２７（ａ）は、確変大当たりに当選した場合であって、第３図柄が偶数図柄揃い「６６６」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す表示態様（「６６６」）で第３図柄が停止表示している。小表示領域Ｄｍ１の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン６００を模したアイコンが表示領域０Ｄｍ１に表示され、主領域には、選択中楽曲ｇｋ１ａとして「曲Ａ」が表示され、選択中ラウンド映像情報ｇｋ２として「海」が表示されている。つまり、「曲Ａ」を選択した場合には、大当たり遊技中に表示されるラウンド映像として海をテーマとした映像が表示されることを報知している。また、楽曲選択期間中は選択中楽曲ｇｋ１ａに表示された楽曲の一部分（サビ部分）が出力されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲を決定するまでに選択中の楽曲の一部を視聴することができるため、遊技者の好みに合わせた楽曲を選択し易くすることができる。

【２０７４】

なお、楽曲選択期間中に選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂに表示されているラウンド映像をデモ再生するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド映像を主として選択する遊技者にもラウンド映像を選択し易くすることができる。また、この場合、楽曲選択期間中にデモ再生された場合に表示される表示画像の一部を用いて、今回実行される大当たり遊技の遊技内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種類を示

唆可能な示唆態様を含ませて表示するように構成しても良い。つまり、ラウンド映像としては表示されない表示態様を、デモ再生中のみ表示させるように構成しても良い。このように構成することで、楽曲選択期間中の演出効果を高めることができる。選択中楽曲と同様に、第１選択候補楽曲ｇｋ２ａとして「曲Ｂ」が、第１選択候補ラウンド映像情報ｇｋ２ｂとして「山」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３ａとして「曲Ｃ」が、第２選択候補ラウンド映像情報ｇｋ３ｂとして「空」が表示されている。つまり、「曲Ａ」と「海」が、「曲Ｂ」と「山」が、「曲Ｃ」と「空」がそれぞれ対応付けて規定されていることを示している。図６２７（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン６００の上ボタンを操作した場合には、第１選択候補楽曲ｇｋ２ａ、第１選択候補ラウンド映像情報ｇｋ２ｂに表示されている表示態様が、そのまま選択中楽曲ｇｋ１ａ、選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂへとシフト表示される。ここで、所定の発生条件（確変大当たり当選）が成立した場合の一部においては、図６２７（ｂ）に示した通り、選択ボタン６００を操作した場合に、楽曲のみがシフトするように構成している。図６２７（ｂ）は、選択中の楽曲と、ラウンド映像との組合せが、予め規定されている組合せとはズレた場合の表示画面を示している。図６２７（ｂ）では、図６２７（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン６００の上ボタンを操作した場合に、楽曲のみがシフトして表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには「曲とラウンド映像がズレたよ昇格のチャンスかも」の文字が表示されている。

【２０７５】

なお、本第１７制御例では、発生条件が成立している状態で楽曲（ラウンド映像）を選択するための選択操作（選択ボタン６００への操作）をしたことに基づいて、予め規定されている組合せ以外の組合せが表示されるように構成している。つまり、遊技者が選択ボタン６００を操作しない限り発生条件が成立しているか否かを把握できないように構成することで、遊技者に対して意欲的に選択ボタン６００を操作させることができるものであるが、これに限ること無く、発生条件が成立している場合において、選択画面に表示されている楽曲とラウンド映像との組合せを予め規定されている組合せ以外の組合せで表示するように構成しても良く、例えば、確変大当たりに当選したにも関わらず、偶数図柄で大当たり図柄が停止表示された場合であって、発生条件が成立している場合には、楽曲選択画面にて全ての楽曲に対して同一のラウンド映像を示す表示態様を表示させるように構成しても良い。次に、更新条件が成立し、新たな楽曲が選択可能となった場合に表示される楽曲選択画面について、図６２８（ａ）を参照して説明する。図６２８（ａ）は、新たな楽曲を選択可能な楽曲選択画面の一例を示した図である。図６２８（ａ）に示した表示画面は、前回の大当たり遊技にて「楽曲Ｂ」、「山」を選択した遊技者が次の大当たり遊技を開始させた場合における楽曲選択画面を示している。図６２８（ａ）に示した通り、選択中楽曲ｇｋ１ａには、前回選択した楽曲「曲Ｂ」が、選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂには、前回選択したラウンド映像情報「山」が表示された状態で楽曲選択画面が表示される。そして、連チャンしたことにより更新条件が成立したため、第１選択候補楽曲ｇｋ２ａには新たに追加された「曲Ｄ」が、第１選択候補ラウンド映像情報ｇｋ２ｂには「曲Ｄ」に対応するラウンド映像を示すラウンド映像情報「天」が表示されている。また、今回の楽曲選択期間中は全部で４種類の楽曲が選択可能であることを示すために、第３選択候補楽曲ｇｋ４ａ、第３選択ラウンド映像情報ｇｋ４ｂを示す表示領域が形成され、「曲Ｃ」、「空」が表示されている。

【２０７６】

図６２８（ａ）に示した通り、楽曲選択画面に表示される各種領域は、選択可能な楽曲数が増加した場合であっても、その数を把握できるように増加表示されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲（ラウンド映像）に対応する表示領域（選択中楽曲ｇｋ１ａ、選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂ）が最も大きく、次に、１回の選択操作にてシフト可能な楽曲（ラウンド映像）に対応する表示領域（第１、第２選択候補楽曲、第１、第２選択候補ラウンド映像情報）が大きくなるように各表示領域を形成している。このように構成することで、限られた表示領域内において、選択可能な楽曲数を遊技者に把

握させ易くすることができる。なお、図６２８（ａ）に示した表示画面では、４種類の楽曲を選択可能な状態を示しており、各表示領域を離間させて形成しているが、選択可能な楽曲数が増加した場合には、各表示領域を重複させて表示するように構成しても良い。この場合、選択ボタン６００を操作することで先に選択可能な表示領域を前面側（優先して）表示するように構成し、背面側（非優先側）の表示領域は、対応する楽曲やラウンド映像の種別を識別し難い（困難）な表示態様（前面側に表示される表示領域に隠れて見え難い表示態様）で表示しても良い。この場合であっても、表示領域の存在を遊技者に把握可能に表示することで、選択可能な楽曲数を遊技者に把握させることができる。次に、図６２８（ｂ）を参照して、開放処理が実行された場合における楽曲選択画面について説明をする。図６２８（ｂ）は、選択可能な楽曲の全てが開放された場合（昇格条件が成立した場合）に表示される表示画面を示した図である。本第１７制御例では、上述した第１３制御例における楽曲選択画面にて昇格条件が成立した場合に表示される表示画面の表示態様を異ならせている点で上述した第１３制御例と相違している。

【２０７７】

具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン２２を押下し、昇格条件が成立した場合に、７曲の楽曲を選択可能となる楽曲選択画面が表示される。そして、最も領域が小さい表示領域（第６選択候補楽曲ｇｋ７ａ、第６選択候補ラウンド映像情報ｇｋ７ｂ）が虹色に発光表示され、副表示領域Ｄｓには「全曲開放おめでとう！！虹色に光っている曲がある！？」の文字が表示される。このように構成することで、表示領域が小さく、識別困難な表示領域に対応する楽曲やラウンド映像を選択しようとする意欲を高めさせることができる。なお、この場合、選択ボタン６００の操作に基づいて、虹色に発光する表示領域がシフトするように構成すると良い。これにより、楽曲選択画面が表示された時点で第６選択候補楽曲ｇｋ７ａ、第６選択候補ラウンド映像情報ｇｋ７ｂに表示されていた楽曲とラウンド映像が何であったかを分かり易く把握させることができる。

【２０７８】

＜第１７制御例における制御処理内容について＞

次に、図６２９から図６３２を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１７制御例では、上述した第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容に対して、オープニング演出処理（図５５１のＳ５６０２Ｊ参照）に代えてオープニング演出処理（図６２９のＳ５６０２Ｊａ）を、楽曲選択処理（図５５７のＳ５４０１Ｊ）に代えて楽曲選択処理（図６３０のＳ５４０１Ｊａ）を、上述した第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容に対して、詳細態様決定処理（図５３４のＳ５１１５Ｈ参照）に代えて、詳細態様決定処理（図６３１のＳ５１１５Ｊａ）を、演出更新処理（図５３６のＳ４１０２Ｈ参照）に代えて演出更新処理（図６３２のＳ４１０２Ｊａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、その説明を省略する。まず、図６２９を参照して、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）の処理内容について説明する。図６２９は、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）は、上述した第１３制御例におけるオープニング演出処理（図５５１のＳ５６０２Ｊ参照）に対して、楽曲選択画面に表示される各種表示態様を決定するための処理内容の一部を異ならせている点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）が実行されると、まず、オープニング演出処理（図５５１のＳ５６０２Ｊ参照）と同一のＳ５６５１Ｊ、Ｓ５６５２Ｊの処理を実行する。その後、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａに格納されている楽曲（全７曲）から今回の楽曲選択に用いる楽曲種別を決定する（Ｓ５６５１Ｊａ）。このＳ５６５１Ｊａの処理では、更新条件の成立回数や、発生条件の成立有無に基づいて、楽曲選択画面に表示させる楽曲種別（楽曲数）を決定するための処理が実行される。

【２０７９】

なお、本制御例の処理に限定されること無く、例えば、オープニング演出の態様を決定する処理が実行される毎に、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａに格納されている楽曲の中から楽曲選択画面に表示させる楽曲の種別や数を抽選で決定するように構成しても良い。Ｓ５６５１Ｊａの処理を終えると、次に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであったかを判別し（Ｓ５６５２Ｊａ）、確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであると判別した場合は（Ｓ５６５２Ｊａ：Ｙｅｓ）、選択操作後に表示される（選択中楽曲ｇｋ１に表示される）楽曲種別に対して特殊表示枠を決定し（Ｓ５６５３Ｊａ）、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている楽曲（前回の楽曲選択画面にて選択された楽曲に関する履歴情報）に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５３Ｊ）、決定した楽曲の表示態様に対応した映像アイコンを決定し（Ｓ５６５４Ｊａ）、上述した第１３制御例におけるオープニング演出処理（図５５１のＳ５６０２Ｊ参照）と同一のＳ５６５４Ｊ～Ｓ５６５６Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図６３０を参照して、楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）の処理内容について説明をする。図６３０は、楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）では、上述した第１３制御例の楽曲選択処理（図５５７のＳ５４０１Ｊ参照）に対して、各種操作手段（選択ボタン６００、枠ボタン２２）に対する操作に基づいて実行される処理内容の一部と、楽曲決定後に実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違している。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２０８０】

楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）が実行されると、上述した楽曲選択処理（図５５７のＳ５４０１Ｊ）と同一のＳ５４５１Ｊ～Ｓ５４７０Ｊの処理が実行される。そして、Ｓ５４５３Ｊの処理を実行した後、即ち、楽曲選択期間中であって、選択ボタン６００が操作されたと判別した場合は、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている楽曲情報に基づいてボタン押下後の楽曲を選択し（Ｓ５４５１Ｊａ）、次に、今回の大当たり図柄が偶数図柄の確変当たりであるかを判別し（Ｓ５４５２Ｊａ）、偶数図柄の確変当たりであると判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊａ：Ｙｅｓ）、選択操作に基づいて楽曲情報のみがシフトする表示態様を実行するかを抽選で決定し（Ｓ５４５３Ｊａ）、Ｓ５４５４Ｊａの処理へ移行する。一方、Ｓ５４５２Ｊａの処理において偶数図柄の確変当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊａ：Ｎｏ）、Ｓ５４５３Ｊａの処理をスキップしてＳ５４５４Ｊａの処理へ移行する。Ｓ５４５３Ｊａの処理によって、楽曲種別のみがシフトする表示態様が決定された場合には、図６２７（ｂ）に示したズレ表示画面が表示される。なお、本第１７制御例では、ズレ表示画面の表示が抽選で決定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特定の偶数図柄（８８８）で大当たり当選した場合には、Ｓ５４５２Ｊａの判別にて偶数図柄の確変当たりであると判別した場合に必ずズレ表示画面が表示されるように構成しても良い。Ｓ５４５４Ｊａの処理では、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４５４Ｊａ）、その後、選択中楽曲のサビ音声を出力するための音声用コマンドを設定し（Ｓ５４５５Ｊａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４５８Ｊの処理を終えた後には、昇格楽曲の決定があるかを判別し（Ｓ５４５６Ｊａ）、決定ありと判別した場合は（Ｓ５４５６Ｊａ：Ｙｅｓ）、全曲開放を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４５７Ｊａ）、本処理を終了する。さらに、Ｓ５４６８Ｊの処理を終えた後には、決定した楽曲を再生するための音声用コマンドを設定し（Ｓ５４５８Ｊａ）、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６９Ｊ）、本処理を終了する。

【２０８１】

次に、図６３１を参照して、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）の処理内容について説明をする。図６３１は、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）は、上述した詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）に対して、一発告知演出に対して実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり同一の処理内容については

同一の符号を付してその説明を省略する。詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）が実行されると、上述した第１２制御例の詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）と同一のＳ５３０１Ｈ～Ｓ５３１６Ｈの処理を実行し、その後、蝶アイコンの数を決定し（Ｓ５３０１Ｊａ）、蝶アイコンの種別と花アイコンの種別を決定し（Ｓ５３０２Ｊａ）、本処理を終了する。次に、図６３２を参照して、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｊａ）の処理内容について説明をする。図６３２は、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１０２Ｊａ）では、上述した第１２制御例に対して、一発告知演出中におけるＳＷ有効期間が経過した場合において、蝶アイコンの数を減少させるか否かについて決定し、決定した蝶アイコン数を示す表示用コマンドを設定する処理（Ｓ５５０１Ｊａ）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。

【２０８２】

＜第１８制御例＞

次いで、図６３３から図６５５を参照して、第１８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される確変状態（確変状態Ａ～Ｃ）と、の３種類の異なる遊技状態を設ける構成としていた。これに加えて本第１８制御例では、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態を設ける構成とし、更に、この潜確状態を、最も有利度合いが高い遊技状態に設定した。より具体的には、本第１８制御例では、第２特別図柄の抽選において高確率（約１／２の確率）で小当たりに当選する構成とした上で、潜確状態以外の遊技状態（通常状態、時短状態、および確変状態）では、第２特別図柄の抽選頻度が低くなる一方で、潜確状態では、第２特別図柄の抽選頻度が高くなるように構成する（潜確状態のみ第２特別図柄の変動時間を短くする）ことで、潜確状態においてのみ、頻繁に第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりにも頻繁に当選する結果、小当たりに基づく賞球を断続的に獲得できる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成している。これにより、大当たりに当選しなくても小当たりによる賞球の払い出しで持ち球が増加していく斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０８３】

また、本第１８制御例では、特別図柄の抽選が実行され易くなる制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるように構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２０８４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けら

れており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第１８制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第１の状況と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第２の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成とし、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０８５】

また、本第１８制御例では、大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定された場合と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも特定の演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行する構成としている。即ち、第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構成している。これにより、特定演出が実行された場合に、遊技者に対して、第１の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第１８制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１０制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１０制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１０制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２０８６】

まず、図６３３を参照して、本第１８制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図６３３は、本第１８制御例における遊技盤１３の正面図である。図６３３に示した通り、本第１８制御例における遊技盤１３は、上述した第１０制御例における遊技盤１３の盤面構成（図４２５参照）に対する１つ目の相違点として、第１０制御例において可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路に設けられていたスルーゲート６７が、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路に移動されている点、および第

１０制御例において可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路に設けられていた右第１入球口２６４０が削除されていると共に、第１入球口６４に対して電動役物６４ａを付随させた点で相違している。

【２０８７】

この１つ目の相違点により、本第１８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態において左打ちを行うことにより、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート６７に対して遊技球を通過させることができる。また、普通図柄の抽選で当たりとなって電動役物６４ａが開放されると、左打ちにより発射された遊技球が第１入球口６４へと入球し易い状態（第１入球口６４が拡大された状態）を形成する。一方で、右打ちを行った場合は、スルーゲート６７に対して遊技球を通過させることが不可能となる上に、釘の配置上、第１入球口６４へと到達させることも不可能となるため、第１特別図柄の抽選を実行させることが不可能となる。即ち、本第１８制御例における普通図柄の時短状態では、左打ち遊技を行うことで電動役物６４ａが頻繁に開放される有利な状態を形成する。ここで、上述した通り、本第１８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）において右打ちを行った場合に、第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行った場合、左打ちを行うよりも若干損となる（発射球数に対する払い出される賞球数の比が小さい値になる）が、通常状態において左打ちを行うよりも有利となるため、右打ち遊技を選択することも可能となる斬新な遊技状態を形成する。なお、払い出される賞球の量に着目した場合、左打ちを行うよりも、右打ちを行った方が、賞球数が多い小当たり用入賞装置２６５０へと入球する可能性が高くなるため、小当たり遊技中に払い出される賞球による賞球の増加速度は、左打ち時に普通図柄の当たり遊技が実行された場合の賞球の増加速度よりも大幅に早くなる。よって、賞球の増加速度の観点では、左打ちよりも右打ちの方が有利度合いが高くなるとも言える。

【２０８８】

また、図６３３に示した通り、本第１８制御例における遊技盤１３は、上述した第１０制御例における遊技盤１３の盤面構成（図４２５参照）に対する２つ目の相違点として、第１０制御例において盤面右下に設けられていた第１可変入賞装置６５に代えて、小当たり用入賞装置２６５０が設けられている。この小当たり用入賞装置２６５０は、通常時は遊技球が入球不可能となるように閉鎖されており、第２特別図柄の抽選で約１／２の確率で当選する小当たりに当選し、小当たり遊技が実行された場合に入球可能に開放される入賞装置である。この小当たり用入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａは、小当たり遊技中に、０．５秒間のみ開放され、この開放期間の間に特定入賞口２６５０ａへの遊技球の入球を検出した場合、１５個の賞球が払い出される。このため、第２特別図柄の変動時間が短くなる潜確状態においては、右打ちを行い続けることにより、頻繁に小当たり遊技が実行されて特定入賞口２６５０ａへの入球も頻繁に発生する結果、次に大当たりとなるまで持ち球が増加し続け易くなる（発射した遊技球の個数よりも払い出される賞球の個数の方が多くなり易くなる）極めて有利な状態を形成する。

【２０８９】

更に、図６３３に示した通り、本第１８制御例における遊技盤１３は、上述した第１０制御例における遊技盤１３の盤面構成（図４２５参照）に対する３つ目の相違点として、第１０制御例において第１入球口６４の正面視右下側に設けられていた第２可変入賞装置２０６５が、第１入球口６４の直下に移動されている。この第２可変入賞装置２０６５は、大当たり遊技の各ラウンドで開放される入賞装置（大入賞口）である。第２可変入賞装置２０６５の配置が変更されたことにより、大当たり遊技の実行中に右打ちを行ったとしても、開放状態の第２可変入賞装置２０６５へと遊技球を入球させることが不可能となる（大当たり中に閉鎖された状態となる小当たり用入賞装置２６５０の上面を通過した遊技球が、小当たり用入賞装置２０６５が設けられているベース部材と第２可変入賞装置２０６５との隙間を流下してアウト口６６へと誘導される）ため、大当たり遊技の実行中に左打ち遊技によって第２可変入賞装置２０６５へと遊技球を入球させる遊技方法を遊技者に

対して選択させることができる。これにより、大当たり遊技の実行中に第２入球口１６４１へと遊技球が入球してしまい、第２特別図柄の保留球が貯まってしまうことを抑制することができる。ここで、本第１８制御例では、時短終了条件として、多くの場合、第１特別図柄の抽選が９５回、または第２特別図柄の抽選が５回実行されることで成立する終了条件が設定されるため、大当たり中に第２特別図柄の保留球が上限数（４個）まで貯まってしまうと、時短終了条件の直前まで第２特別図柄の抽選が実行されることとなる。よって、普通図柄の時短状態に移行した後において、時短終了条件を成立させたくないと考えていたにもかかわらず、操作方法を誤る等により右打ちを行ってしまい、１個分の第２特別図柄の保留球を追加で獲得してしまうだけで、意図せずに普通図柄の時短状態が終了されてしまう可能性がある。このため、本第１８制御例では、大当たり遊技の実行中における遊技方法を左打ち遊技とし、第２特別図柄の保留球が極力貯まり難くなるように構成した。このように構成することで、成立し易い時短終了条件（第２特別図柄の抽選５回）が遊技者の意に反して成立してしまうことを極力なくすことができる。

【２０９０】

次に、図６３４から図６３７を参照して、本第１８制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図６３４（ａ）を参照して、本第１８制御例において時短状態、および確変状態に移行する場合に実行される演出態様の一例について説明する。図６３４（ａ）に示した通り、本第１８制御例では、大当たり終了後に時短状態、または確変状態へと移行する場合は、主表示領域Ｄｍにおける中央下部に、ウサギを模したミニキャラ８０１と、カメを模したミニキャラ８６５とが表示される。また、ウサギを模したミニキャラ８０１の右側に、ウサギのミニキャラ８０１が通行可能な道ＲＲが表示され、道ＲＲの他端側に、宝箱を模した宝箱画像ＴＢＲが表示される。また、道ＲＲの上方に対して、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧＲが表示される。この矢印画像ＹＧＲには、「右打ちするとウサギが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うとウサギのミニキャラ８０１が宝箱画像ＴＢＲに向けて進む演出が実行されるということを容易に理解させることができる。また、図６３４（ａ）に示した通り、カメのミニキャラ８６５の左側には、カメのミニキャラ８６５が通行可能な道ＲＬが表示され、道ＲＬの他端側に、宝箱を模した宝箱画像ＴＢＬが表示される。また、道ＲＬの上方に対して、左向きの矢印を模した矢印画像ＹＧＬが表示される。この矢印画像ＹＧＬには、「左打ちするとカメが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うとカメのミニキャラ８６５が宝箱画像ＴＢＬに向けて進む演出が実行されるということを容易に理解させることができる。

【２０９１】

また、主表示領域Ｄｍにおける左上に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ４に対して、「ウサギ到達まで残り５回」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ４の直下に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ７に対して、「カメ到達まで残り９５回」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部に形成された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「セレクトモード突入！！」という文字が表示され、更に、副表示領域Ｄｓに対して、「宝箱まで到達すればＲＵＳＨ　ｏｒ　終了！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行ってウサギのミニキャラを進行させた場合、５回の特別図柄の抽選が実行されることで宝箱に到達する一方で、左打ちを行ったカメのミニキャラを進行させた場合は、宝箱の到達までに９５回の特別図柄の抽選を要すること、および宝箱に到達した場合に、有利なＲＵＳＨ（潜確状態）へと移行する可能性も、有利な状態が終了されて不利な通常状態へと移行する可能性もあるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、比較的宝箱へと容易に到達できる右打ちを行って有利な潜確状態への移行が報知されることを期待する遊技性で遊技を行うのか、比較的宝箱へと到達し難い（到達する前に大当たりに当選する可能性が高くなる）左打ちを行って、宝箱に到達する前に大当たりに当選することを期待する遊技性で遊技を行うのかを、遊技者に対して選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この図６３４（

ａ）に示したセレクトモードの遊技方法の説明を行う演出は、大当たりのエンディング期間中に実行される。これにより、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード（時短状態、または確変状態）に移行した時点において、セレクトモードの遊技性を理解した状態とさせることができるので、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

【２０９２】

図６３４（ｂ）は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモードにおいて、第２特別図柄の抽選が１回実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図６３４（ｂ）に示した通り、セレクトモードにおいて第２特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域Ｄｍの下方において、ウサギのミニキャラ８０１が道ＲＲを右方向に１歩（道ＲＲの全長の約１／５の距離分）進む演出が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ４における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が１減算して更新される。図６３４（ｂ）の例では、「ウサギ到達まで残り４回」に減算表示された場合を例示している。また、第２特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央において、第２特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ８においても、第２特別図柄の変動表示が実行される。これらの表示内容により、右打ちを行って第２特別図柄の抽選が実行されたことに連動してウサギのミニキャラ８０１が右方向（宝箱ＴＢＲの方向）へと進んだということを遊技者に対して把握させることができる。よって、大当たりとならずに第２特別図柄の抽選が５回実行されれば宝箱ＴＢＲに到達するということを遊技者に対して容易に想像させることができる。なお、図示については省略したが、左打ちにより第１特別図柄の抽選が実行された場合は、主表示領域Ｄｍの中央において第１特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示が行われると共に、小表示領域Ｄｍ１においても第１特別図柄の変動表示が実行される。また、第１特別図柄の抽選が実行されたことに連動して、カメのミニキャラ８６５が左方向に１歩（道ＲＬの全長の約１／９５の距離分）進む演出が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ７における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が１減算して更新される。これらの表示内容により、カメのミニキャラ８６５の位置が第１特別図柄の抽選回数に対応していること、および左打ちを行い続けた場合、右打ちを行い続けるよりも長い期間、遊技状態が変更され難くなる（普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する抽選回数が多くなる）ことを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０９３】

次に、図６３５、図６３６、および図６３７（ａ）を参照して、普通図柄の時短状態（電サポ有り状態）における最後の変動表示が実行された場合における演出態様について説明する。以降、第２特別図柄の抽選回数が規定回数である５回に到達したことによって時短終了条件が成立した場合を例示して、各種演出態様を説明する。図６３５（ａ）は、普通図柄の時短状態における最後の第２特別図柄の変動表示の開始時における演出態様の一例を示した図である。図６３５（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選回数が規定回数である５回に到達した場合、５回目の第２特別図柄の変動開始と共に、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲに到達する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「宝箱へ到達！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達し、普通図柄の時短状態が終了されることで、潜確状態（ラッシュモード）、若しくは通常状態のどちらかに移行するということを遊技者に対して認識させることができる。図６３５（ｂ）は、潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図６３５（ｂ）に示した通り、有利な潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合（即ち、確変状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中からラッシュモードへの移行を示すＶアイコン８０１ｖが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「Ｖ」の文字を模した第３図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ突入！！右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利な潜確状態（ラッシュモード）に移行したということを遊

技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回）に到達し、潜確状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中からＶアイコン８０１ｖが出現する演出が実行される。

【２０９４】

図６３６（ａ）は、通常状態への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図６３６（ａ）に示した通り、不利な通常状態への移行が報知される場合（即ち、時短状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中から通常モードへの移行を示す終アイコン８０１ｅが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第３図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「セレクトモード終了・・・左打ち・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が終了されて不利な通常状態に移行してしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回）に到達し、通常状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中から終アイコン８０１ｅが出現する演出が実行される。

【２０９５】

図６３６（ｂ）は、最終変動の開始時点において実行中の変動表示も含む保留内に大当たりが含まれている特殊な状況下における演出態様の一例を示した図である。図６３６（ｂ）に示した通り、実行中の変動表示が大当たり変動であるか、または保留内に大当り保留が存在し、大当たり当選が確定している場合は、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中から大当たり当選を示す祝アイコン８０１ｃが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、大当たりの組み合わせの第３図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、実行中の変動表示が大当たりに対応する変動表示である場合だけでなく、保留内に大当たりが含まれている場合にも、時短最終変動において予め大当たり当選を報知する構成としているのは、遊技者に損をしたと感じさせてしまうことを防止する趣旨である。即ち、仮に時短終了条件が成立した後の遊技状態が潜確状態だった場合、大当たりに当選せずに小当たりに当選し続けるほど賞球をより多く獲得可能な状態を形成するため、保留内で即座に大当たりに当選してしまうと、小当たりによる賞球をほとんど得ることなく有利な潜確状態が終了されてしまうこととなる。この場合に、潜確状態（ラッシュモード）への移行を報知してしまうと、即座に大当たりに当選して潜確状態が終了されてしまい、潜確状態への移行が報知された時点での大きな期待感が極めて短時間で失われることとなり、遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまう可能性がある。また、逆に、時短終了条件が成立した後の遊技状態が通常状態であった場合、通常状態への移行（終アイコン８０１ｅ）が報知された時点で遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまうこととなる。特に、右打ちにより５回の特別図柄の抽選で早期に時短終了条件を成立させる遊技方法を行っていた場合、遊技者に対して極めて大きながっかり感を抱かせてしまう可能性がある。このため、本第１８制御例では、時短終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としている。このように構成することで、遊技者に対して失望感を抱かせる機会を減らすことができるので、より好適な演出態様を実現することができる。なお、図示については省略したが、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回）に到達し、保留内に大当たりが含まれている場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中から祝アイコン８０１ｃが出現する演出が実行される。

【２０９６】

なお、本第１８制御例では、終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場

合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態へと移行する場合は大当たり当選を報知する一方で、通常状態へと移行する場合は通常状態への移行を報知する構成としてもよい。このように構成した場合、不利な通常状態へと移行した直後に大当たりに当選する挙動となるため、遊技者に対して極めて運が良いと思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０９７】

図６３７（ａ）は、次回大当たりまで継続する確変状態が設定されている状況下で、他の遊技状態における規定回数（時短終了条件が成立する変動回数）に到達した場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第１８制御例では、大当たりのほとんど（第１特別図柄の大当たりの１００％、および第２特別図柄の大当たりの９０％）が、第１特別図柄の抽選が９５回、または第２特別図柄の抽選が５回実行されることで時短終了条件が成立する遊技状態（確変状態、または時短状態）に設定される種別の大当たりであり、一部の大当たり（大当たりＣ５９）となった場合にのみ、大当たり終了後の遊技状態が、次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される。この大当たりＣ５９に当選した場合も、他の大当たりと同様に、確変状態へ移行する際に、セレクトモードへの移行を報知する演出（図６３４（ａ）参照）が実行される。そして、図６３７（ａ）に示した通り、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第２特別図柄の５回目の抽選が実行された場合は、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中から次回まで継続する確変状態に設定されていることを示す∞アイコン８０１ｉが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第３図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「次回まで継続確定！！左打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が次回の大当たりまで継続するため、左打ちにより持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、遊技者が左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を選択していた場合は、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第１特別図柄の９５回目の抽選が実行されたことに基づいて、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中から∞アイコン８０１ｉが出現する演出が実行される。

【２０９８】

図６３７（ｂ）は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード（時短状態、または確変状態）において所定確率で実行される確変状態示唆演出の一例を示した図である。ここで、本第１８制御例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態（右打ちよりも左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態）が設定された場合と、確変状態（左打ちよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態）が設定された場合とで、基本的に演出態様を共通化し、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者が認識困難となるように秘匿する構成とすることにより、有利度合いが高くなり易い発射方向を遊技者に予測させる遊技性を実現している。しかしながら、有利度合いが高くなり易い発射方向（確変状態であるか時短状態であるか）を完全に秘匿してしまうと、遊技者が毎回自身の勘のみを頼りに発射方向を決定せざるを得ず、興趣を向上させ難くなる可能性がある。そこで、本第１８制御例では、変動表示演出中に、所定確率で、確変状態である（即ち、右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い）期待度が高いことを示唆する確変示唆演出や、時短状態である（即ち、左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いこと）期待度が高いことを示唆する時短示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、自己の勘だけでなく、確変示唆演出や時短示唆演出の実行状況も加味して発射方向を選択させることができるので、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０９９】

図６３７（ｂ）は、確変示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図６３７（ｂ）に示した通り、確変示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおける右下に表示されている宝箱ＴＢＲが巨大化する演出が実行される。この演出内容によって、巨大化した宝箱ＴＢＲへとウサギのミニキャラ８０１を到達させた方が有利になるのではないか、と遊技者に思わせることができる。この確変示唆演出は、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高くなるように構成されているので、確変示唆演出の実行頻度によって、確変状態である（右打ちを行った方が有利度合いが高くなる）か否かを推測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図示については省略したが、時短示唆演出では、宝箱ＴＢＬが巨大化する演出が実行される。また、確変示唆演出には、図６３７（ｂ）にて図示した演出態様（宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様）とは別に、宝箱ＴＢＲが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出も設けられている。詳細については後述するが、宝箱ＴＢＲが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出は、確変状態でのみ実行される可能性がある演出として構成されている。つまり、宝箱ＴＢＲが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出（確変示唆「強」）は、１度でも実行されることで確変状態が確定するのに対し、宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様の確変示唆演出（確変示唆「弱」）および宝箱ＴＢＬが巨大化する演出態様の時短示唆演出は、それぞれ確変状態および時短状態の期待度がアップするだけで、他方の遊技状態でも出現する可能性がある演出として構成されている。これらの構成により、各示唆演出の発生状況および発生した示唆演出の種別を総合的に考慮して、遊技者に対して普通図柄の時短状態が継続している間における発射方向を選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１００】

なお、本第１８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において有利な発射方向を遊技者に認識され難くする（秘匿する）ための演出として、第１特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ８６５が左方向へと移動する一方で、第２特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ８０１が右方向へと移動する演出を実行する構成としていたが、演出態様はこれに限られるものではない。例えば、単純に左側（左打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、右側（右打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、を主表示領域Ｄｍの左右にそれぞれ表示させるだけでもよい。また、例えば、単に右打ちと左打ちとのどちらかを選択して遊技を行うように文字等によって遊技者に対して認識させる構成としてもよい。

【２１０１】

本第１８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態において、共通の演出態様として、右打ちと左打ちとのいずれの遊技方法を行うかを遊技者に対して選択させる（委ねる）演出態様の演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、一方の遊技方法（発射方向）を報知しつつ、あわせて、他方の遊技方法を行った場合のメリットを遊技者が認識し得る演出態様の演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、普通図柄の時短状態が継続している間において有利度合いが高くなる（発射される遊技球の個数に対して払い出される賞球の個数が多くなり易くなる）左打ちを報知する構成としつつ、確変状態であれば右打ちを行うことで左打ちよりも少ない変動回数（特別図柄の抽選回数）で有利度合いが高い潜確状態へと移行するということを遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。また、逆に、普通図柄の時短状態が早期に終了され易い右打ちを報知する構成としつつ、時短状態であれば左打ちを行うことで右打ちよりも通常状態へと移行するまでの期間が長くなり易いということを遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後において、設定されている遊技状態に対応する発射方向（遊技方法）を明確に報知する一般的な仕様の遊技機での遊技に慣れている遊技者に対して、演出内容を理解できなくても報知された発射方向に遊技球を発射すれば良いと思わせることができ、大当たり終了後の普通図柄の時短状態においていずれの遊技方法を行えば良いか分からずに戸惑わせてしまうことを抑制することができるので、より

好適な演出態様を実現することができる。次に、図６３８を参照して、本第１８制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第１８制御例では、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される通常状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される時短状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される確変状態と、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される潜確状態と、の４種類の遊技状態が設けられている。

【２１０２】

通常状態は、大当たり確率が低確率（約１／１９６の確率）に設定され、電動役物６４ａが開放され難くなり（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４ａの開放期間が短くなり）、且つ、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなる（第２特別図柄の抽選結果によらず６００秒となる）ため、左打ち遊技により比較的入球し難い第１入球口６４への入球を狙って遊技を行う必要がある（右打ちすることで第２入球口１６４１には容易に入球するが遊技効率が極めて悪化する）不利な遊技状態を形成する。また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約１／１９６）であるが、電動役物６４ａが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４ａの開放期間が長くなる）ので、左打ちを行うことで第１入球口６４へと頻繁に遊技球を入球させることができ、通常状態に比較して効率よく第１特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態を形成する。更に、本第１８制御例における時短状態では、第２特別図柄の変動時間が通常状態に比較して短くなる（第２特別図柄の抽選結果によらず３０秒間となる）ため、右打ちを行った場合の遊技効率が通常状態よりも高くなる。更に、第２特別図柄の抽選では高確率（約１／２の確率）で小当たりに当選して小当たり用入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａが開放されるため、右打ちを行い続けることにより、平均して１分間に１回前後、特定入賞口２６５０ａへの入球に基づく賞球（１個入球する毎に１５個）を獲得する機会を得ることができる。即ち、左打ちと右打ちとで、左打ちの方が遊技効率の面で若干有利度合いが高くなるが、通常状態で右打ちを行う場合と比較すると、右打ちの有利度合い（遊技効率）が劇的に向上するため、時短状態において敢えて右打ちを行う遊技方法を遊技者に対して選択肢の一つとして選択させ得る斬新な遊技性を実現することができる。この時短状態は、第１特別図柄の抽選回数が９５回に到達するか、第２特別図柄の抽選回数が５回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

【２１０３】

また、確変状態は、時短状態と同様に電動役物６４ａが開放され易くなり、且つ、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるのに加え、大当たり確率が高確率（約１／１０４）となるため、時短状態よりも有利度合いが高い遊技状態を形成する。この確変状態では、時短状態と同様に、左打ちを行った場合に第１入球口６４へと遊技球が入球し易くなる上に、右打ちを行ったとしても通常状態よりも効率良く遊技を行うことが可能となる。また、確変状態には、実質的に次に大当たりとなるまで継続する確変状態と、確変状態が設定された後の第１特別図柄の抽選回数が９５回に到達するか、または第２特別図柄の抽選回数が５回に到達したことに基づいて終了される確変状態と、の２種類が設けられており、確変状態が終了された後は潜確状態に設定される。

【２１０４】

更に、潜確状態は、通常状態と同様に電動役物６４ａが開放され難くなるが、大当たり確率が高確率（約１／１０４）となる上に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）よりも第２特別図柄の変動時間が短くなる（９５％以上の割合で変動時間として３秒間が決定される）ため、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが大幅に高くなる遊技状態を形成する。即ち、潜確状態において右打ちを行った場合、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の抽選で約１／２の確率で当選する小当たりにも頻繁に当選するため、小当たり遊技が短い期間に連続して実行され易くなる結果、小当たり用入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａへの入球に基づく賞

球が頻繁に払い出される有利な遊技状態を形成する。つまり、大当たりに当選しなくても、発射した遊技球の個数以上の賞球の払い出しを受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成するため、潜確状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この潜確状態は、次に大当たりに当選するまで継続するため、遊技者に対して、大当たりに当選するよりも、大当たりとは異なる抽選結果となり続けて特定入賞口２６５０ａへの入球に基づく賞球を獲得し続けることをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。以下、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の４つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

【２１０５】

まず、図６３８の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図６３８の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図６３８の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりＡ６１（確変大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たりＢ６１（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した方が、通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される場合とは、通常状態で右打ちを行って第２入球口１６４１へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第２特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

【２１０６】

次に、図６３８の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図６３８の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図６３８の中段左側に示した通り、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＡ６１，Ｄ６１の終了後に第１特別図柄の抽選が９５回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５回終了した）場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（確変状態をループする）。よって、確変状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態のいずれか）よりも、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態（潜確状態）の方が有利度合いが高くなるため、大当たりに当選しないことに期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１０７】

次に、図６３８の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図６３８の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選

した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図６３８の中段右側に示した通り、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＢ６１，Ｅ６１の終了後に第１特別図柄の抽選が９５回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５回終了した）場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態のいずれか）の方が、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態（通常状態）よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

【２１０８】

なお、上述した通り、本第１８制御例では、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させると共に、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過し易い遊技方法（時短回数が終了するまでの抽選回数が少ない第２特別図柄の抽選が実行される右打ち遊技）を選択させる一方で、時短状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過し難い遊技方法（時短回数が終了するまでの抽選回数が多い第１特別図柄の抽選が実行される左打ち遊技）を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図６３８の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図６３８の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図６３８の下段に示した通り、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。なお、図示については省略したが、潜確状態において第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した場合は、第２特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選した場合は、第２特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、潜確状態で第１特別図柄の抽選が実行される場合とは、潜確状態で左打ちを行って第１入球口６４へと遊技球が入球した場合や、確変状態において左打ち遊技を行って第１特別図柄の保留を貯めた状態で第１特別図柄の時短回数が終了して潜確状態に移行した場合である。

【２１０９】

このように、本第１８制御例では、有利度合いが異なる４つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２１１０】

＜第１８制御例における電気的構成＞

次に、図６３９を参照して、本第１８制御例の主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図６３９は、本第１８制御例におけるＲＯＭ２０２

の構成を示したブロック図である。図６３９に示した通り、本第１８制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１０制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図４３５参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｓａが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂが設けられている点、変動パターンテーブル２０２Ｇｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｓｄが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅに代えて小当たり乱数テーブル２０２ｓｅが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊが設けられている点である。その他の構成については上述した第１０制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図６４１（ａ）を参照して、本第１８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｓａの詳細について説明する。図６４１（ａ）は、本第１８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｓａの規定内容を示した図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｓａは、第１０制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａ（図４３７（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図６４１（ａ）に示した通り、本第１８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｓａは、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

【２１１１】

より具体的には、図６４１（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～３３４」の３３５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～６２９」の６３０個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第１８制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１が「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／１９６（３３５／６５５３６）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／１０４（６３０／６５５３６）である。なお、第１特別図柄の抽選でも、第２特別図柄の抽選でも、この第１当たり乱数テーブル２０２ｓａが参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図６４１（ｂ）を参照して、本第１８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂは、上述した第１０制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂ（図４３７（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図６４１（ｂ）は、本第１８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの規定内容を示した図である。図６４１（ｂ）に示した通り、本第１８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂには、特別図柄の種別毎に、第１当たり種別カウンタＣ２の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。より具体的には、図６４１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ６１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６１」が対応付けて規定されている。

【２１１２】

「大当たりＡ６１」、および「大当たりＢ６１」は、共にラウンド数が５ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりＡ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりＢ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりＡ６１」は、「大当たりＢ６１」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６１

」、および「大当たりＢ６１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が共に５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ６１」が決定される割合、および「大当たりＢ６１」が決定される割合は共に５０％（５０／１００）である。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図６４１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＣ６１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～４９」の範囲に対して、「大当たりＤ６１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＥ６１」が対応付けて規定されている。

【２１１３】

「大当たりＣ６１」～「大当たりＥ６１」は、全てラウンド数が５ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりＣ６１」、および「大当たりＤ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりＥ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりＣ６１」や「大当たりＤ６１」は、「大当たりＥ６１」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。なお、「大当たりＣ６１」の終了後は、実質的に次に大当たりに当選するまで確変状態が維持されるのに対して、「大当たりＤ６１」の終了後は、第１特別図柄の抽選が９５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が５回実行されることで時短回数が経過して有利度合いが最も高い潜確状態へと移行する。このため、有利な潜確状態へと移行する可能性が無い「大当たりＣ６１」よりも、潜確状態へと移行し得る「大当たりＤ６１」の方が有利度合いが高くなる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６１」、「大当たりＤ６１」、および「大当たりＥ６１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、４０個、および５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ６１」が決定される割合は１０％（１０／１００）であり、「大当たりＤ６１」が決定される割合は４０％（４０／１００）であり、「大当たりＥ６１」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合と同様に、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１１４】

次に、図６４２（ａ）を参照して、本第１８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第１０制御例における変動パターンテーブル２０２Ｇｄ（図４３８（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図６４２（ａ）は、この変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成を示したブロック図である。図６４２（ａ）に示した通り、本第１８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄは、通常モード（通常状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための通常用テーブル２０２ｓｄ１と、時短状態や確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２と、時短状態または確変状態において普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行する前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時

短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための潜確用テーブル２０２ｓｄ４と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル２０２ｓｄ１は、上述した第１０制御例における通常用テーブル２０２Ｇｄ１（図４３８（ｃ）参照）と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（７秒～１４０秒）が選択され、第２特別図柄の抽選が実行されると、極端に長い変動時間（６００秒）が選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。通常状態において特別図柄の抽選が実行されると、この通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照されるため、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を極めて悪化させることができる。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができ、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させる遊技方法を遊技者に対して確実に行わせることができる。

【２１１５】

図６４２（ｂ）は、上述した時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２の規定内容を示した図である。図６４２（ｂ）に示した通り、この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２のうち、第１特別図柄に対応する規定内容は、上述した第１０制御例における時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図４３９参照）と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（３秒～２５秒）が選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。また、第２特別図柄に対しては、抽選結果によらず、変動時間が１５秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。時短状態および確変状態においては、この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２が参照されることにより、左打ちにより効率良く第１特別図柄の抽選を実行させることができるだけでなく、左打ちよりも若干効率は落ちるが、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させて遊技を進行させることもできる。具体的には、右打ちを行い続けた場合に、普通図柄の時短状態が終了される５回の第２特別図柄の抽選が終了するまでに平均で小当たりに２．４５回当選し、５回の第２特別図柄の抽選が終了して普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する期間は、小当たり遊技期間を加味すると平均で約８０秒となる。また、本第１８制御例におけるパチンコ機１０では、１分間の間に最大１００個の遊技球を発射可能であるため、８０秒の間に右打ちにより発射可能な遊技球の個数は最大で約１３３．３個ある。また、小当たり遊技において払い出される賞球の個数は、小当たり遊技中に右打ちを行い続けることで平均４５個（平均３個の遊技球が特定入賞口２６５０ａへと入球する計算）となるため、平均２．４５回の小当たりにおいて払い出される賞球数の合計は１１０．２５個となる。つまり、時短状態や確変状態において右打ちにより普通図柄の時短状態を早期に終了させる遊技方法を行った場合、大当たり終了時に対して約２３個（１３３．３個－１１０．２５個）の持ち球が減る結果となるため、持ち球をほぼ維持可能な左打ちに比較して、持ち球の面では若干損となる。しかしながら、確変状態が設定された場合に最も有利な潜確状態へと移行する可能性が高くなる上に、潜確状態へと移行するまでの期間も左打ちに比較して極めて短くなるため、より早期に、小当たり遊技が頻繁に実行されて大当たりにならなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な遊技状態へと移行させることができる。よって、時短状態および確変状態において右打ちを行うか左打ちを行うかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１１６】

次に、図６４３（ａ）を参照して、上述した時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３の詳細について説明する。図６４３（ａ）は、この時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３の規定内容を示した図である。図６４３（ａ）に示した通り、この時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３には、特別図柄の種別および抽選結果によらず、変動時間が１５秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。このため、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に切り替わる前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合は、１５秒の変動表示演出を実行できるので、普通図柄の通常状態に設定されることで有利度合いが低い

通常状態に移行するのか、最も有利な潜確状態に移行するのか、当該変動で大当たりに当選するのかを報知するための、十分な長さ（１５秒間）の演出期間を確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図６４３（ｂ）を参照して、上述した潜確用テーブル２０２ｓｄ４の詳細について説明する。図６４３（ｂ）は、この潜確用テーブル２０２ｓｄ４の規定内容を示した図である。図６４３（ｂ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロング外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

【２１１７】

一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が３秒の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２０秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態においては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動時間が設定される一方で、第２特別図柄の抽選が実行された場合は、比較的短い変動時間が設定されるため、右打ちにより第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができ、小当たり遊技も頻繁に実行される結果、次に大当たりとなるまで小当たり遊技による賞球の払い出しを断続的に受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２１１８】

次に、図６４４（ａ）を参照して、本第１８制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｓｅの詳細について説明する。図６４４（ａ）は、この小当たり乱数テーブル２０２ｓｅの規定内容を示した図である。図６４４（ａ）に示した通り、本第１８制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｓｅには、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、第１特別図柄には値が対応付けられていない一方で、第２特別図柄に対しては、「６３０～３２７６７」の範囲が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が３２１３８個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約４９％（３２１８７／６５５３６）である。大当たり確率を加味すると、潜確状態では、５０％の割合で小当たり若しくは大当りに当選する。これにより、潜確状態において右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が実行される有利な遊技状態を形成することができる。一方で、上述した通り、第１特別図柄に対しては小当たりと判定される乱数値が規定されていないため、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選し得ない構成となっている。

【２１１９】

次に、図６４４（ｂ）を参照して、本第１８制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの詳細について説明する。図６４４（ｂ）は、本第１８制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容を示した図である。図６４４（ｂ）に示した通り、本第１８制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊは、前回の大当たり種別、および大当たり終了後に実行された特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄

の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図６４４（ｂ）に示した通り、初期化後（即ち、大当たりに当選する前）の通常状態における変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ１）が規定されている。また、図６４４（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ６１，Ｄ６１のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図６４２（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図６４３（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｓｄ４（図６４３（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ２）が規定されている。

【２１２０】

また、図６４４（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ６１，Ｅ６１のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図６４２（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図６４３（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上の範囲において通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ３）が規定されている。更に、図６４４（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＣ６１である場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図６４２（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図６４３（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図６４２（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ４）が規定されている。

【２１２１】

この変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容により、大当たり終了後の第１特別図柄の抽選回数が９５回となるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回となるまでは、大当たり種別によらず、同一の変動パターンテーブルが参照されて変動パターンが選択されるため、大当たり終了後の遊技状態をより推測し難くすることができる。よって、遊技者に対して、より真剣に、大当たり終了後の遊技状態として設定されたのが確変状態であるか時短状態であるかを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図６４０を参照して、本第１８制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図６４０は、本第１８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図６４０に示した通り、本第１８制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１０制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図４３６参照）に対して、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃと、特図１抽選カウンタ２０３Ｇａと、確変設定フラグ２０３Ｇｄと、確変通過カウンタ２０３Ｇｅと、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆと、動作カウンタ２０３Ｇｇと、残球タイマフラグ２０３Ｇｉと、残球タイマ２０３Ｇｊと、確変有効フラグ２０３Ｇｋと、確変有効タイマ２０３Ｇｍと、排出個数カウンタ２０３Ｇｎと、が削除されている点でのみ相違している。これらの構成の削除は、主として、本第１８制御例において、第１０制御例にお

いて搭載されていた、大当たり遊技においてＶ入賞を検出した場合に確変状態を付与する仕様、および第１特別図柄の抽選で小当たりに当選し得る仕様が廃止されたことによる変更である。なお、その他の構成については、上述した第１０制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２１２２】

次に、図６４５（ａ）を参照して、本第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図６４５（ａ）は、本第１８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図６４５（ａ）に示した通り、本第１８制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１０制御例（および第３制御例）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１５２（ａ）参照）に対して、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａが追加されている点、および抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａが削除されている点で相違している。ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａは、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、および確変状態）において、ミニキャラ演出時（カメのキャラクタ８６５、またはウサギのキャラクタ８０１が道を進む演出）の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。このミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａの詳細について、図６４５（ｂ）を参照して説明する。

【２１２３】

図６４５（ｂ）は、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａの規定内容を示した図である。図６４５（ｂ）に示した通り、このミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａには、遊技状態毎に、ミニキャラ示唆演出の演出種別と、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図６４５（ｂ）に示した通り、確変状態である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「０」に対して、「確変示唆（強）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが虹色に変化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１～８」の範囲に対して、「確変示唆（弱）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９」に対して、「時短示唆」の演出種別（左側の宝箱ＴＢＬが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～９９」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。即ち、第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「確変示唆（強）」、「確変示唆（弱）」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１個、８個、１個、および９０個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると１％（１／１００）の割合で「確変示唆（強）」の示唆演出が実行され、８％（８／１００）の割合で「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行され、１％（１／１００）の割合で「時短示唆」の示唆演出が実行され、９０％（９０／１００）の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

【２１２４】

また、図６４５（ｂ）に示した通り、時短状態である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４」の範囲に対して、「確変示唆（弱）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５～９」の範囲に対して、「時短示唆」の演出種別（左側の宝箱ＴＢＬが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～９９」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。一方、「確変示唆（強）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが虹色に変化する演出態様の示唆演出）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が対応付けられていない。即ち、第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「確変示唆（強）」、「確変示唆（弱）」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ０個、５個、５個、および９０個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると５％（５／１００）の割合で「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行され、５％（５／１００）の割合で「時短

示唆」の示唆演出が実行され、９０％（９０／１００）の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

【２１２５】

これらの規定内容により、時短状態と確変状態との共通の演出態様（図６３４参照）が設定されている間に、時短状態では実行され得ない「確変示唆（強）」の示唆演出が実行された時点で、確変状態であることを遊技者に対して認識させることができる。また、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高い「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して確変状態が設定されていることに対する期待感を抱かせることができ、右打ちをより積極的に行わせることができる。また、確変状態よりも時短状態の方が実行される割合が高い「時短示唆」の示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して時短状態が設定されている可能性が高いと認識させることができ、左打ちをより積極的に行わせることができる。このように、本第１８制御例では、基本的に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を設定しておき、ミニキャラ示唆演出が実行された場合に、当該ミニキャラ示唆演出の種別によって時短状態であるか確変状態であるかを遊技者に対して推測させることが可能に構成しているので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１２６】

次に、図６４６を参照して、本第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図６４６は、本第１８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図６４６に示した通り、本第１８制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１０制御例（および第６制御例）におけるＲＡＭ２２３の構成（図２４６参照）に対して、特図１用報知カウンタ２２３ｓａ、および特図２用報知カウンタ２２３ｓｂが追加されている点で相違している。また、特図抽選カウンタ２２３ｌｃ、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａ、ベース回数カウンタ２２３ｑｂ、および上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃが削除されている点でも相違している。なお、本制御例では、演出カウンタ２２３ｆを複数個有しており、それぞれの演出カウンタ２２３ｆの値が同期すること無く更新されるように構成し、同一処理内で複数種類の演出態様を決定する際に、異なる演出カウンタ２２３ｆの値を用いることで、複数種類の演出態様の決定内容が同期し難くすることができるように構成している。図６４６ではまとめて演出カウンタ２２３ｆと示しているが、個々の演出カウンタ２２３ｆを説明する際には、第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２等の表現を用いて説明する。その他の構成については上述した第１０制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。特図１報知カウンタ２２３ｓａおよび特図２報知カウンタ２２３ｓｂは、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（確変状態、および時短状態）において、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数（第１特別図柄の抽選回数が９５回、または第２特別図柄の抽選回数が５回）となったか否かを判別するために参照されるカウンタである。これらの特図１報知カウンタ２２３ｓａ、特図２報知カウンタ２２３ｓｂの値が１以上である場合は、普通図柄の時短状態が終了され得ない抽選回数であることを意味し、いずれかのカウンタの値が０となった場合は、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数となったことを意味し、時短状態終了後の遊技状態を報知するためのミニキャラ演出（図６３５（ｂ）、図６３６、図６３７（ａ）参照）の実行が設定される。

【２１２７】

＜第１８制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図６４７から図６５０を参照して、第１８制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。まず、図６４７を参照して、本第１８制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４４４参照）の一処理である特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）について説明する。この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）は、上述した第１０制御例における特図１遊技状態更新処理（図４４７参照）に代えて実行される処理であり、特図１遊技状態更新処理（図４４７参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状

態を更新するための処理である。図６４７は、この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）のうち、Ｙ６０２Ｇ～Ｙ６０５Ｇの各処理では、それぞれ上述した第１０制御例における特図１遊技状態更新処理（図４４７参照）のＹ６０２Ｇ～Ｙ６０５Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８制御例における特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）では、Ｙ６０５Ｇの処理において、減算後の特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０であると判別した場合に（Ｙ６０５Ｇ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｇｃがオンであるかを判別する（Ｙ６０１Ｋ）。Ｙ６０１Ｋの処理において、確変フラグ２０３Ｇｃがオンであると判別した場合には（Ｙ６０１Ｋ：Ｙｅｓ）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｙ６０１Ｋの処理において、確変フラグ２０３Ｇｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ６０１Ｋ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０３Ｋ）、本処理を終了する。

【２１２８】

この特図１遊技状態更新処理（図６４７参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第１特別図柄の抽選が実行される毎に、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値を更新することができると共に、特図１時短カウンタ２０３ｈ１が０になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次いで、図６４８を参照して、本第１８制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４５０参照）の一処理である特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）について説明する。この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）は、上述した第１０制御例における特図２遊技状態更新処理（図４５３参照）に代えて実行される処理であり、特図２遊技状態更新処理（図４５３参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図６４８は、この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）のうち、Ｙ８５１Ｇ～Ｙ８５４Ｇの各処理では、それぞれ第１０制御例における特図２遊技状態更新処理（図４５３参照）のＹ８５１Ｇ～Ｙ８５４Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、Ｙ８５４Ｇの処理において、減算後の特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０であると判別した場合には（Ｙ８５４Ｇ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｇｃがオンであるか否かを判別し（Ｙ８５１Ｋ）、確変フラグ２０３Ｇｃがオンであると判別した場合には（Ｙ８５１Ｋ：Ｙｅｓ）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８５２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８５１Ｋの処理において、確変フラグ２０３Ｇｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ８５１Ｋ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８５３Ｋ）、本処理を終了する。

【２１２９】

この特図２遊技状態更新処理（図６４８参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第２特別図柄の抽選が実行される毎に、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値を更新することができると共に、特図１時短カウンタ２０３ｈ２が０になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次に、図６４９を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）の内容について説明をする。図６４９は大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）のうち、Ｙ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５、Ｙ１１６１０～Ｙ１１６１２およびＹ１９０１Ｇの各処理では、それぞれ第１０制御例における大当たり制御処理（図４５６参照）のＹ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５、Ｙ１１６１０～Ｙ１１６１２およびＹ１９０１Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８制御例における大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）では、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口の開放を設定し（Ｙ１９０１Ｋ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｙ１９０２

Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｎｏ）、処理をＹ１１６１０へと移行する。Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｙ１９０３Ｋ）、本処理を終了する。大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）の詳細については、図６５０を参照して後述する。一方、Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２１３０】

次いで、図６５０を参照して、上述した本第１８制御例における大当たり制御処理（図６４９）の一処理である大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）について説明する。この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図６５０は、この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）のうち、Ｙ２７０２Ｇの処理では、第１０制御例における大当たり終了処理（図４５８参照）のＹ２７０２Ｇの処理と同一の処理が実行される。また、本第１８制御例における大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）では、まず、通常大当たりであるかを判別し（Ｙ２７０１Ｋ）、通常大当たりではないと判別した場合には（Ｙ２７０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｙ２７０２Ｇの処理を実行し、次いで、大当たりＣ６１であるかを判別する（Ｙ２７０２Ｋ）。Ｙ２７０２Ｋの処理において、大当たりＣ６１であると判別した場合には（Ｙ２７０２Ｋ：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値と特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値とにそれぞれ６５５３５を設定することで、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定して（Ｙ２７０３Ｋ）、処理をＹ２７０５Ｋへと移行する。一方、Ｙ２７０２Ｋの処理において、大当たりＣ６１ではないと判別した場合には（Ｙ２７０２Ｋ：Ｎｏ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値に９５、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値に５をそれぞれ設定し（Ｙ２７０４Ｋ）、処理をＹ２７０５Ｋへと移行する。これに対し、Ｙ２７０１Ｋの処理において、通常大当たりであると判別した場合には（Ｙ２７０１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＹ２７０４Ｋへと移行する。また、Ｙ２７０５の処理において、確変フラグ２０３Ｇｃ、各種時短カウンタの値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｙ２７０５Ｋ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定する（Ｙ２７０６Ｋ）。次いで、変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊから今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ２７０７Ｋ）、特定したシナリオを示すデータをシナリオ格納エリア２０３Ｇｂに格納し（Ｙ２７０８Ｋ）、本処理を終了する。

【２１３１】

この大当たり終了処理（図６５０）を実行することにより、大当たりＣ６１以外の大当たりの終了時において、確変大当たりであるか通常大当たりであるかによらず、第１特別図柄の抽選が９５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が５回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態を設定することができる。よって、大当たり終了後において、普通図柄の時短状態が終了され易い（普通図柄の時短状態の継続期間が短い期間となり易い）右打ち遊技を行うか、普通図柄の時短状態が終了され難い（普通図柄の時短状態の継続期間が長い期間となり易い）左打ち遊技を行うかを選択させる遊技性を実現することができる。つまり、設定された遊技状態が確変状態であると予測した場合は、右打ち遊技によって普通図柄の時短状態を早期に終了させて有利度合いが高い潜確状態へと移行することを期待させる一方で、時短状態であると予測した場合は、左打ち遊技によって普通図柄の時短状態をより長く継続させて通常状態に移行する前に大当たりに当選することを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１３２】

＜第１８制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図６５１から図６５５を参照して、本第１８制御例における音声ランプ制御装置

１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第１８制御例では、上述した第１０制御例（および第１制御例）に対して、コマンド判定処理（図５９参照）の１処理である大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）の内容が変更された点、変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）の内容が変更された点、および変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第１８制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第１８制御例に当然適用されるものである。まず、図６５１を参照して、本第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）について説明をする。この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）は、上述した第１０制御例における大当たり関連処理（図４６１参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図４６１参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図６５１は、この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。

【２１３３】

この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）のうち、Ｓ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１４，Ｓ４７０５Ｇ，Ｓ４７０６ＧおよびＳ４７４０Ｇの各処理では、それぞれ第１０制御例における大当たり関連処理（図４６１参照）のＳ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１４，Ｓ４７０５Ｇ，Ｓ４７０６ＧおよびＳ４７４０Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８制御例における大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）では、Ｓ４７０１の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、Ｓ４８０５Ｇの処理を実行し、次いで、Ｓ４７０６Ｇの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４７０９の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、Ｓ４７１０の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４７１４の処理においては、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、セレクトモードへの突入を示す演出態様を決定し（Ｓ４７０１Ｋ）、次いで、特図１用報知カウンタ２２３ｓａに９５を、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂに５をそれぞれ設定し（Ｓ４７０２Ｋ）、Ｓ４７１０Ｇの処理へと移行する。この大当たり関連処理（図６５１参照）を実行することにより、大当たり終了後、９５回の第１特別図柄の抽選が実行されるか、５回の第２特別図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の時短状態が終了されるか否か、および普通図柄の時短状態が終了される場合には終了後の遊技状態についても報知することができる。よって、報知タイミングとなった場合に、遊技者に対して演出態様に注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１３４】

次に、図６５２を参照して、本第１８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）の詳細について説明をする。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）は、上述した第１０制御例における特図１演出態様設定処理（図４６２参照）に代えて実行される処理であり、特図１演出態様設定処理（図４６２参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図６５２は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）のうち、Ｓ５００１Ｇ，Ｓ５００２Ｇ、およびＳ５００９の各処理では、それぞれ第１０制御例における特図１演出態様設定処理（図４６２参照）のＳ５００１Ｇ，Ｓ５００２Ｇ、およびＳ５００９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）では、Ｓ５００１Ｇの処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｇ：Ｎｏ）、次いで、現在が潜確状態であるかを判別し（Ｓ５００１Ｋ）、潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５００１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５００２Ｇへと移行する

。一方、Ｓ５００１Ｋの処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｋ：Ｎｏ）、第１特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図１ミニキャラ演出設定処理の処理を実行し（Ｓ５００２Ｋ）、処理をＳ５００３Ｋへと移行する。この特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）の詳細については、図６５３を参照して後述する。

【２１３５】

Ｓ５００２Ｋの処理が終了すると、次いで、第２特別図柄（特図２）の変動表示中であるかを判別し（Ｓ５００３Ｋ）、第２特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ５００３Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５００２Ｇへと移行する。一方、Ｓ５００３Ｋの処理において、第２特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ５００３Ｋ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果が外れであるか否かを判別し（Ｓ５００４Ｋ）、第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ５００４Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ５００５Ｋ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５００４Ｋの処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ５００４Ｋ：Ｎｏ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるか否かを判別し（Ｓ５００６Ｋ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示ではない（即ち、外れに対応する変動表示である）と判別した場合には（Ｓ５００６Ｋ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第１特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し（Ｓ５００７Ｋ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５００６Ｋの処理において、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には（Ｓ５００６Ｋ：Ｙｅｓ）、先に第２特別図柄の変動表示が終了するかを判別する（Ｓ５００８Ｋ）。Ｓ５００８Ｋの処理において、先に第２特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には（Ｓ５００８Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５００７Ｋへと移行する。一方、先に第２特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には（Ｓ５００８Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ５００９Ｋ）、処理をＳ５００９へと移行する。この特図１演出態様設定処理（図６５２参照）を実行することにより、遊技状態および第２特別図柄の変動表示の状況に応じて、第１特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。

【２１３６】

次に、図６５３を参照して、上述した特図１演出態様設定処理（図６５２参照）の一処理である特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）について説明をする。図６５３は、この特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）では、まず、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５０３１Ｋ）、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５０３１Ｋ：Ｎｏ）、ミニキャラ演出による遊技状態の報知が既に終了していることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５０３１Ｋの処理において、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５０３１Ｋ：Ｙｅｓ）、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値を１減算し（Ｓ５０３２Ｋ）、次いで、減算後のカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ５０３３Ｋ）。Ｓ５０３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０であると判別した場合は（Ｓ５０３３Ｋ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態と今回の特別図柄の抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し（Ｓ５０３４Ｋ）、本処理を終了する。より具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから祝アイコン８０１ｃが出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから終アイコン８０１ｅが出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の大当たりまで継続する確変状態である場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから∞アイコン８０１ｉが出現する演出が実行される。更に、特別

図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬからＶアイコン８０１ｖが出現する演出が実行される。

【２１３７】

一方、Ｓ５０３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５０３３Ｋ：Ｎｏ）、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａを参照して示唆態様を決定し（Ｓ５０３５Ｋ）、決定した示唆態様を伴って、カメのミニキャラ８６５が左方向に１歩進むミニキャラ演出を設定し（Ｓ５０３６Ｋ）、本処理を終了する。この特図１ミニキャラ演出設定処理（図６５３参照）を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第１特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。次に、図６５４を参照して、本第１８制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）について説明をする。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）は、上述した第１０制御例における特図２演出態様設定処理（図４６４参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図４６４参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図６５４は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）のうち、Ｓ５１０３Ｇ、およびＳ５１０７の各処理では、それぞれ第１０制御例における特図２演出態様設定処理（図４６４参照）のＳ５１０３Ｇ、およびＳ５１０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）では、まず、現在の状態が通常状態であるか否かを判別し（Ｓ５１０１Ｋ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１０３Ｇへと移行する。一方、Ｓ５１０１Ｋの処理において、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｋ：Ｎｏ）、次いで、現在の状態が潜確状態であるか否かを判別し（Ｓ５１０２Ｋ）、潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５１０２Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１０３Ｇへと移行する。

【２１３８】

これに対し、Ｓ５１０２Ｋの処理において、潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１０２Ｋ：Ｎｏ）、第２特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図２ミニキャラ演出設定処理を実行し（Ｓ５１０３Ｋ）、処理をＳ５１０４Ｋへと移行する。この特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）の詳細については、図６５５を参照して後述する。Ｓ５１０４Ｋの処理では、第１特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ５１０４Ｋ）、第１特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ５１０４Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５１０３Ｇへと移行する。一方、Ｓ５１０４Ｋの処理において、第１特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ５１０４Ｋ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果が外れか否かを判別し（Ｓ５１０５Ｋ）、第２特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ５１０５Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ５１０６Ｋ）、処理をＳ５１０７へと移行する。これに対し、Ｓ５１０５Ｋの処理において、第２特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ５１０５Ｋ：Ｎｏ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｋ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ５１０７Ｋ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第２特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し（Ｓ５１０８Ｋ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０７Ｋの処理において、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には（Ｓ５１０７Ｋ：Ｙｅｓ）、先に第１特別図柄の変動表示が終了するかを判別し（Ｓ５１０９Ｋ）、先に第１特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には（Ｓ５１０９Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５１０８Ｋへと移行する。

【２１３９】

一方、Ｓ５１０９Ｋの処理において、先に第１特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には（Ｓ５１０９Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ

５１１０Ｋ）、処理をＳ５１０７へと移行する。この特図２演出態様設定処理（図６５４参照）を実行することにより、遊技状態および第１特別図柄の変動表示の状況に応じて、第２特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。次に、図６５５を参照して、上述した特図２演出態様設定処理（図６５４参照）の一処理である特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）について説明をする。図６５５は、この特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）では、まず、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５１３１Ｋ）、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５１３１Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５１３１Ｋの処理において、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５１３１Ｋ：Ｙｅｓ）、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂの値を１減算し（Ｓ５１３２Ｋ）、次いで、減算後のカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ５１３３Ｋ）。

【２１４０】

Ｓ５１３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０であると判別した場合は（Ｓ５１３３Ｋ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態と今回の特図抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し（Ｓ５１３４Ｋ）、本処理を終了する。より具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから祝アイコン８０１ｃが出現する演出（図６３６（ｂ）参照）が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから終アイコン８０１ｅが出現する演出（図６３６（ａ）参照）が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の大当たりまで継続する確変状態である場合は、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから∞アイコン８０１ｉが出現する演出（図６３７（ａ）参照）が実行される。更に、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬからＶアイコン８０１ｖが出現する演出（図６３５（ｂ）参照）が実行される。これに対し、Ｓ５１３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５１３３Ｋ：Ｎｏ）、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａを参照して示唆態様を決定し（Ｓ５１３５Ｋ）、決定した示唆態様を伴って、ウサギのミニキャラ８０１が１歩進むミニキャラ演出を設定し（Ｓ５１３６Ｋ）、本処理を終了する。この特図２ミニキャラ演出設定処理（図６５５参照）を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第２特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。

【２１４１】

以上説明した通り、本第１８制御例におけるパチンコ機１０では、第１制御（普通図柄の通常状態における電動役物６４ａの可変制御）と、その第１制御よりも第１入球口６４へと遊技球が入球し易くなる第２制御（普通図柄の時短状態における電動役物６４ａの可変制御）と、を少なくとも含む制御のうち１の制御を設定可能に構成した上で、第２制御が設定される所定の状態（時短状態、および確変状態）では、第１の遊技方法（左打ち）で遊技を行うよりも、第２の遊技方法で遊技を行った方が、第１制御へと切り替える契機となる特定条件（時短終了条件）が成立するまでの期間が長くなり易くなるように構成している。このように構成することで、第２制御をより長く継続させたいと考える遊技者に対して、第１の遊技方法で遊技を行わせることができる一方で、第２制御を早期に終了させたいと考える遊技者に対して、第２の遊技方法で遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、特定条件が成立するまでの期間の長さを遊技方法に応じて異ならせる方法としては、例えば、第２制御から第１制御へと切り替えられる契機となる特定条件（時短終了条件）として、第２の遊技方法（右打ち）で遊技を行うよりも第１の遊技方法（左打ち）で遊技を行った方が成立し易い第１特定条件（第１特別図柄の抽選回数が規定回数となった

場合に成立する時短終了条件）と、第１の遊技方法で遊技を行うよりも第２の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第２特定条件（第２特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する時短終了条件）と、をそれぞれ設定する構成とし、第２制御が設定されている間、第１の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第１特定条件が成立するまでに実行される判別（特別図柄の抽選）の回数（９５回）の方が、第２の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第２特定条件が成立するまでに実行される判別の回数（５回）よりも多くなる構成とすればよい。このように構成することで、第２制御が設定されている間に第１の遊技方法で遊技を行った場合は、大当たりに当選しない限り、第１制御に切り替えられる（第１特定条件が成立する）までにより多くの判別を実行させることができ、多くの判別を終了させるまでの期間を長期化することができる一方で、第２制御が設定されている間に第２の遊技方法で遊技を行った場合は、第１の遊技方法で遊技を行うよりも少ない判別回数で第１制御に切り替えられる（第２特定条件が成立する）ので、遊技方法に応じて特定条件が成立するまでの期間をより確実に異ならせることができる。

【２１４２】

また、本第１８制御例におけるパチンコ機１０では、判別（特別図柄の抽選）が実行され易くなる第２制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるように構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２１４３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第１８制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第１の状況と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第２の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成とし、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成

することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１４４】

また、本第１８制御例では、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能な可変入球手段（第２可変入賞装置２０６５）が第２状態から第１状態へと所定期間可変される可変遊技（大当たり遊技）が実行された場合に、当該可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様（第１特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ８６５が左方向へ進み、第２特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ８０１が右方向へ進む演出態様）を少なくとも含む第１演出（セレクトモード演出）を実行する構成としている。より具体的には、可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態として、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定された場合と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも第１演出を実行する構成としている。即ち、第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構成している。これにより、第１演出が実行された場合に、遊技者に対して、第１の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、第１演出（セレクトモード演出）は、特定条件（普通図柄の時短状態の終了条件）が成立するまで継続され、特定条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する発射方向を遊技者に対して示唆する演出に切り替えられる。即ち、時短状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで左打ちを行った方が有利度合いが高くなる通常状態へと移行するため、左打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。また、確変状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで右打ちを行った方が有利度合いが高くなる確変状態へと移行するため、右打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。これにより、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【２１４５】

また、本第１８制御例では、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）が特定の判別結果（小当たり）となった場合に、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球困難となる第４状態と、に可変可能な第２可変入球手段（小当たり用入賞装置２６５０）が第４状態から第３状態へと所定期間可変する第２可変遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した上で、判別が実行され易くなる第２制御（普通図柄の時短状態における電動役物６４ａの可変制御）が設定される第２遊技状態（確変状態）において特定の判別結果（小当たり）となって第２可変遊技（小当たり遊技）が実行された場合に、当該第２可変遊技の実行中に第２可変入球手段（小当たり用入賞装置２６５０）が設けられている特定方向（盤面右側）へと発射された遊技球が第２可変入球手段へと到達可能に構成している。このように構成することで、第２遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定の遊技状態が設定された場合に、所定の可変入球手段へと遊技球を発射し続けることにより、他の遊技状態へと移行するまで第２可変遊技が頻繁に実行される上に、当該第２可変遊技において第２可変入球手段へと遊技球が頻繁に入球する極めて有利度合いが高い遊技状態を形成するものが知られている。かかる従来型の遊技機においては、所定の遊技状態以外の遊技状態では、第２可変遊技が実行され難くなる制御（例えば、判別の実行間隔が極端に長くなる）制御や、第２可変入球手段へと遊技球が到達し難くなる制御（例えば、第２可変入球手段よりも上流側に設けられている所定の入球手段へとほぼ全ての遊技球が入球する制御）を設定することにより、所定の遊技状

態以外の遊技状態において第２可変入球手段への入球が発生し難くなるように構成するのが通常であったため、第２可変入球手段への入球に基づく特典を得る機会が限定されていた。

【２１４６】

これに対して本第１８制御例では、第１制御（普通図柄の通常状態）が設定される第１遊技状態（潜確状態）だけでなく、第１入球口６４へと入球し易くなる第２制御が設定される第２遊技状態においても第２可変入球手段へと遊技球を到達させて入球に基づく特典を獲得可能となる斬新な遊技性を実現することができる。つまり、第２遊技状態においても、遊技者に不利となる第３遊技状態（通常状態）に比較して、第２可変遊技が実行され易くなる上に、第２可変遊技の実行中に第２可変入球手段へと入球させて所定の特典を獲得することが可能となるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第１８制御例では、大当たりのラウンド数を一律で５ラウンドに設定することにより、大当たりのラウンド数から大当たり終了後の遊技状態の推測が困難となるように構成していたが、ラウンド数が異なる複数の大当たり種別を設ける構成としてもよい。この場合において、確変大当たりと通常大当たりとで、各ラウンド数の大当たりが選択される割合を全て共通化することで、大当たり終了後の遊技状態を推測困難としてもよい。また、通常大当たりよりも確変大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数や、確変大当たりよりも通常大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数、確変状態でのみ設定され得るラウンド数や、時短状態でのみ設定されるラウンド数等を設けることで、設定されるラウンド数から大当たり終了後の遊技状態を予測させる遊技性を実現してもよい。

【２１４７】

本第１８制御例では、第１の遊技方法（有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法）を左打ち遊技に設定すると共に、第２の遊技方法（有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法）を右打ち遊技に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左打ちを第２の遊技方法に設定すると共に、右打ちを第１の遊技方法に設定する構成としてもよい。つまり、時短状態が終了するまでの第１特別図柄の抽選回数を、第２特別図柄の抽選回数よりも少なくする構成としてもよい。より具体的には、例えば、時短終了条件として第１特別図柄の抽選が５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が９５回実行された場合に成立する条件を設定してもよい。このように構成することで、確変状態においては左打ちにより持ち球がより減り難い第１特別図柄の抽選を実行させることで潜確状態へと移行し易くなるので、持ち球が若干減り易くなる右打ち遊技を行う必要がなくなる分、潜確状態へと移行する場合の有利度合いをより高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、盤面右側に第１特別図柄の抽選契機となる始動口および当該始動口を開閉する電動役物が設けられた第１流路と、第２入球口１６４１が設けられた第２流路と、を設ける構成とした上で、第１流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第１の遊技方法とし、第２流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第２の遊技方法とする構成としてもよいし、第１流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第２の遊技方法とし、第２流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第１の遊技方法とする構成としてもよい。このように構成することで、通常状態以外の比較的有利度合いが高い遊技状態では全て右打ち遊技によって遊技を進行させることができるので、より分かり易い遊技性を実現することができる。

【２１４８】

本第１８制御例では、可変遊技（大当たり遊技）が終了してから特定条件（時短終了条件）が成立するまでの間、即ち、特定の遊技回数となる（第１特別図柄の抽選回数が９５回となるか第２特別図柄の抽選が５回となる）までの間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様（第１特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ８６５が左方向へ進み、第２特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ８０１が右方向へ進む演出態様）を少なくとも含む第１演出（セレクトモード演出）を実行し、特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を報知する構成

としていたが、特定条件（設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機）は、時短終了条件に限られるものではない。例えば、特定条件（設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機）として、特別図柄の抽選が実行される毎に有利度合いが高くなる発射方向を報知するか否かの判定を実行し、当該判定にて発射方向を報知すると判定されたことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行してもよい。このように構成することで、運が良ければ少ない抽選回数で設定されている遊技状態を知ることができる可能性があり、無駄なく遊技を行うことができるため、より早期に発射方向を報知すると判定されることを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の経過期間が予め定められた特定期間（例えば、５分経過時や１０分経過時）となったことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行する構成としてもよい。この場合、特定期間を経過するまで待って発射方向が報知されてから対応する方向へと遊技球を発射する遊技方法を行うか、特定期間を待たずに遊技者が予想した遊技状態に対応する方向へと遊技球を発射する遊技を開始するかを選択させることができるので、遊技性の幅を広げることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１４９】

本第１８制御例では、可変遊技（大当たり遊技）が終了してから特定条件（時短終了条件）が成立するまでの間、遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第１演出（大当たり種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出）として、セレクトモード演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。左打ちを行った方が有利であるのか、右打ちを行った方が有利であるのかを遊技者に対して通常（遊技状態が明示されている状況下）よりも分かり難くできる演出態様であればよく、例えば、特定条件が成立するまでの間、右打ちと左打ちとの両方の表示態様が設定される演出を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、遊技者に対して好みの発射方向を選択すれば良いことを理解させることができる。また、設定されている遊技状態にかかわらず、左打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技状態によらず、普通図柄の時短状態をより長く継続させることができるので、有利な遊技状態をより長く継続させることができる。また、逆に、設定されている遊技状態にかかわらず、右打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が遊技状態によらず早期に終了されるので、時短状態と確変状態とでの有利度合いの格差をより大きくすることができる。よって、確変状態が設定されていて潜確状態へと移行した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【２１５０】

本第１８制御例では、第２遊技状態（確変状態）において第２可変遊技（有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技）が実行された場合に、第１遊技状態（潜確状態）と同等の個数の遊技球が第２可変入球手段へと到達可能となるように構成し、第２可変遊技の実行間隔を第２遊技状態よりも第１遊技状態の方が短くなり易く構成することにより、第２遊技状態の有利度合いを第１遊技状態よりも低く構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１遊技状態と第２遊技状態とでいずれも第２可変入球手段へと遊技球を到達可能としつつ、第２遊技状態の方が第２可変入球手段へと到達する遊技球の個数が少なくなり易く構成することにより、第２遊技状態の有利度合いを第１遊技状態よりも低く構成してもよい。具体的には、例えば、第２可変入球手段の上流側に、第１遊技状態よりも第２遊技状態で開放され易い所定の入球手段を設ける構成とし、第２遊技状態においては所定割合の遊技球が所定の入球手段へと入球することで第２可変入球手段へと到達困難としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

【２１５１】

本第１８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが高くなる（最も有利な潜確状態へと移行する）一方で、時短状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが低

くなる（最も不利な通常状態へと移行する）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了することで、確変状態で普通図柄の時短状態が終了するよりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には、例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定される通常状態では、第２特別図柄の変動時間が短い変動パターンテーブル（例えば、潜確用テーブル２０２ｓｄ４と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成する一方で、確変状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定される潜確状態では、第２特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル２０２ｓｄ１と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において時短回数が終了して通常状態に移行すると、第２特別図柄の変動時間が短くなって右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される極めて有利な遊技状態を形成する一方で、確変状態において時短回数が終了して潜確状態に移行すると、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選が極めて長い周期（１０分間）でしか実行されないため左打ちにより遊技を進行せざるを得ない不利な遊技状態を形成するため、確変状態では時短回数内に大当たりに当選することを期待する一方で、時短状態では時短回数が経過することを期待するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。また、通常状態が最も有利な遊技状態となり、潜確状態が一般的な遊技機における通常状態に相当するという極めて特殊、且つ、斬新な状態移行方法を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、パチンコ１０の初期化時に設定される通常状態については、第２特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル２０２ｓｄ１と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、パチンコ機１０の初期化直後から最も有利な遊技状態に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。

【２１５２】

本第１８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）を推測することが困難となる演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、セレクトモードを実行する対象となる遊技状態はこれに限られるものではなく、あらゆる遊技状態において実行可能である。より具体的には、例えば、時短回数が経過した際に遊技状態を報知せず、時短回数経過後（つまり、潜確状態、若しくは通常状態の何れかへと移行した場合）にも、所定期間の間、遊技状態を推測することが困難となる演出を実行して遊技者に対して右打ちを行うか左打ちを行うかを選択させる構成としてもよい。この場合、例えば、遊技者が左打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選が第１回数実行されるか、または遊技者が右打ちを行った場合に第２特別図柄の抽選が第２回数実行されることで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としても良いし、特定期間が経過することで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が継続している間だけでなく、普通図柄の時短状態が終了した後においても、遊技状態を推測して発射方向を選択する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の遊技状態として確変状態、時短状態だけでなく、通常状態や潜確状態が設定され得るように構成し、全ての遊技状態において遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を推測することが困難となる演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の推測をより困難にすることができると共に、不利な遊技状態と有利な遊技状態との差をより大きくすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１５３】

本第１８制御例では、大当たり終了後において、第３図柄表示装置８１において実行される演出態様を確変状態と時短状態とで共通化することにより大当たり終了後の遊技状態

を推測困難となるように構成していたが、これに加えて、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄（大当たり図柄）の表示態様から大当たり終了後の遊技状態を推測されにくく構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり図柄の確定表示期間が開始されてから大当たり終了後、少なくとも１回の特別図柄の抽選が開始されるまでの間、第１図柄表示装置３７を可動部材（役物）等によって遮蔽する構成としてもよい。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄の組み合わせを視認して遊技状態を推測することを困難とすることができるので、大当たり終了後の遊技状態の推測をより困難にすることができる。また、第１図柄表示装置３７に表示される大当たり図柄を、確変大当たりの少なくとも一部と通常大当たりの少なくとも一部とで共通化してもよい。このように構成した場合も、第１図柄表示装置３７に表示される大当たり図柄から大当たり終了後の遊技状態を推測することが困難とすることができる。本第１８制御例では、普通図柄の時短状態が、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回、若しくは６５５３５回）となるか、又は第２特別図柄の抽選回数が規定回数（５回、若しくは６５５３５回）となるまで必ず継続する構成としていたが、これに限られるものではなく、他の時短終了条件を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選で特定の種別の小当たりに当選した場合に、残りの時短回数によらず、普通図柄の時短状態を終了させる構成としてもよい。このように構成することで、確変状態である場合は、特定の種別の小当たりに当選することで有利な潜確状態となる一方で、時短状態である場合は、特定の小当たりに当選することで不利な通常状態となるため、当選する遊技状態に応じて有利度合いが逆転する極めて特殊な抽選結果を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１５４】

本第１８制御例では、大当たり終了後の時短状態が設定される場合に、第１特別図柄の抽選が９５回実行されるまで、または第２特別図柄の抽選が５回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態が必ず設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態として、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選が合計で９５回終了するまで継続する時短状態を設ける構成としてもよい。この場合において、遊技者が右打ちを行って第２特別図柄の抽選を５回実行させ、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）の報知タイミングとなった場合に、左打ちを報知するのに加え、時短状態が継続することをも報知する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が継続することを遊技者に対して容易に理解させることができる。本第１８制御例では、大当たり終了後にのみ普通図柄の時短状態が設定され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選が所定の抽選結果（時短図柄当選）となった場合に、第２時短状態が直接設定されるように構成してもよい。そして、大当たり終了後に設定された時短状態（第１時短状態）の間に時短図柄当選が発生した場合は、第１時短状態の終了タイミングで、当選済みの第２時短状態を新たに設定する構成としてもよい。このように構成することで、報知タイミングで普通図柄の時短状態の継続が報知されたとしても、大当たり終了後の遊技状態として次回まで継続する確変状態が設定されていた場合に加え、時短状態または確変状態において時短図柄当選が発生して第２時短状態が設定されている場合も設けることができるので、報知タイミング後の遊技状態をより複雑化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１５５】

本第１８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において左打ちを行い続けるよりも、右打ちを行い続けた方が、払い出される賞球の個数が少なくなる（発射される遊技球の個数に対する払い出される賞球の個数の比が小さい値となる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が払い出される賞球の個数が多くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行うと、持ち球（払い出される賞球数）の面では有利度合いが高くなるが、普通図柄の時短状態が早期に（５回の特別図柄の抽選が終了することで）終了されてしまうため、特に、時短状態において

、持ち球を重視するか、長く時短状態を継続させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合い（小当たり遊技の実行頻度）を、潜確状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合いよりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態において右打ちを行うメリットをより高めることができるので、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態が大当たり終了後の遊技状態として設定された場合に、右打ちを行うという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができる。

【２１５６】

本第１８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）を推測することが困難となる演出（セレクトモード演出）を実行する構成とした上で、設定されている遊技状態に応じた確率で実行されるミニキャラ示唆演出によって、設定されている遊技状態を遊技者に対して示唆可能に構成していたが、ミニキャラ示唆演出は、普通図柄の時短状態が設定されている間において、必ずしも一定確率で抽選する必要はない。例えば、特定期間の間は、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）ように構成してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選が５０回実行されるか、第２特別図柄の抽選が２回実行されるまでは、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）構成とする一方で、上記いずれかの条件を満たした後において、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａ（図６４５（ｂ）参照）を参照してミニキャラ示唆演出を抽選する構成としてもよい。このように構成することで、第１特別図柄の抽選が５０回実行されるか、第２特別図柄の抽選が２回実行されるまでは、遊技者の勘のみに基づいて遊技状態を予測して発射方向を選択する遊技性となる一方で、以降はミニキャラ示唆演出の発生状況も加味して遊技状態を予測する遊技性となるため、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、逆に、普通図柄の時短状態における後半（例えば、第１特別図柄の抽選が８０回以上実行されている状態、または第２特別図柄の抽選が３回以上実行されている状態）において、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態の前半においては、ミニキャラ示唆演出を発生させたいという目的意識を遊技者に対して抱かせながら遊技を行わせることができる一方で、後半においては、自己の予測が正しいことを期待させながら遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１５７】

なお、これらの第１８制御例に対する各種の変形は、後述する第１８制御例の各種変形例にも当然に適用可能である。

【２１５８】

＜第１８制御例の第１の変形例＞

次に、図６５６から図６５９を参照して、上述した第１８制御例の第１の変形例について説明する。上述した第１８制御例のパチンコ機１０では、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の４つの遊技状態を設ける構成とし、潜確状態を最も有利な遊技状態として構成していた。これに加えて本第１の変形例では、潜確状態として、比較的有利度合いが高い潜確状態Ａと、比較的有利度合いが低い潜確状態Ｂと、を設ける構成とした。具体的には、潜確状態Ｂでは、潜確状態Ａよりも第２特別図柄の変動時間が長くなり易い制御が行われる（長い変動時間が選択され易い変動パターンテーブルが参照される）ことにより、小当たり遊技の実行頻度が潜確状態Ａよりも低下し、結果的に潜確状態Ａよりも有利度合いが低い遊技状態を形成する。なお、本第１の変形例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態、および確変状態に加えて、潜確状態Ｂも設定され得る構成としている。まず、図６４６を参照して、本第１の変形例における特徴的な演出態様について説

明する。図６５６（ａ）は、本第１の変形例において、大当たり終了後の遊技状態として潜確状態Ｂが設定された場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、潜確状態Ｂは、潜確状態Ａよりも第２特別図柄の抽選に基づく変動時間が長くなり易く、且つ、確変状態や時短状態よりも第２特別図柄の抽選に基づく変動時間が短くなり易い状態である。また、潜確状態Ａと同様に普通図柄の通常状態に設定されるため、右打ちを行った方が有利度合いが高くなる。この潜確状態Ｂは、潜確状態Ａ（ラッシュモード）よりも小当たり遊技の頻度が低くなることから、弱ラッシュモードとも称される。この潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）が大当たり終了後の遊技状態として設定される場合は、まず、時短状態や確変状態が設定された場合と同様に、セレクトモードへの突入が報知される（図６３４参照）。

【２１５９】

図６５６（ａ）に示した通り、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）において、セレクトモードを示す演出の実行中に遊技者が左打ちを行ったと判別されたことを契機として、弱ラッシュモード（潜確状態Ｂ）に突入する（突入済みである）ことを報知する演出が実行される。具体的には、図６５６（ａ）に示した通り、潜確状態Ｂが設定されてから、最初に、左打ちを行わなければ通過し得ないスルーゲート６７を遊技球が通過したことを検出したことを契機として、ウサギのミニキャラ８０１およびカメのミニキャラ８６５の情報に対して、「弱ＲＵＳＨ突入！！」という台詞が表示された吹き出しを模した画像が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「弱ＲＵＳＨ突入！！　右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、弱ラッシュモード（潜確状態Ｂ）に設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、スルーゲート６７を通過したタイミングで弱ラッシュモードへの移行を報知しているのは、大当たり終了後にスルーゲート６７を通過したということは、遊技者が今回の遊技状態を時短状態と予測して左打ちを行い続ける遊技方法を選択した可能性が高いためである。つまり、普通図柄の通常状態に設定され、電動役物６４ａが開放され難い潜確状態Ｂが設定されているにもかかわらず、左打ちを行い続けてしまい、遊技者が損をしてしまうことを防ぐ趣旨である。

【２１６０】

次に、図６５６（ｂ）を参照して、大当たり終了後の遊技状態として弱ラッシュモード（潜確状態）が設定され、遊技者が左打ちを行わずに右打ちを行い続けた場合の演出態様について説明する。図６５６（ｂ）に示した通り、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）において右打ちを行い続け、セレクトモード演出の終了条件が成立する（第２特別図柄の抽選回数が５回に到達する）と、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開き、当該宝箱ＴＢＲの中から弱ラッシュモードを示す弱アイコン８０１ｗが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「Ｖ」の文字を模した第３図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「弱ＲＵＳＨ突入！！右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）が設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。このように、潜確状態Ｂが設定されてからセレクトモード演出の終了条件が成立するまで右打ちを行い続けた場合に、時短状態や確変状態と同様に、５回の特別図柄の抽選が実行されて宝箱ＴＢＲを開く演出が実行されるまで、遊技状態を報知しない（秘匿する）構成とすることにより、弱ラッシュモードが報知された場合に遊技者に対して大きな驚きを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１６１】

＜第１８制御例の第１の変形例における電気的構成＞

次に、図６５７から図６５９を参照して、本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図６３９参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂに代えて大

当たり種別選択テーブル２０２ｓｂが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｓｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｓｄが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊが設けられている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第１８制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図６５７（ａ）を参照して、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの詳細について説明する。図６５７（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの規定内容を示した図である。図６５７（ａ）に示した通り、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ６１Ａ」、および「大当たりＢ６１Ａ」の２種類が規定されていると共に、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ６１Ａ」～「大当たりＦ６１Ａ」の４種類が規定されている。図６５７（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６１Ａ」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ６１Ａ」、および「大当たりＢ６１Ａ」は、それぞれ上述した第１８制御例における「大当たりＡ６１」（５ラウンド確変大当たり）、および「大当たりＢ６１」（５ラウンド通常大当たり）と同一の動作の大当たりであるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２１６２】

また、図６５７（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＣ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１４」の範囲に対して、「大当たりＤ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～４９」の範囲に対して、「大当たりＥ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ６１Ａ」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ６１Ａ」、「大当たりＥ６１Ａ」、および「大当たりＦ６１Ａ」は、それぞれ上述した第１８制御例における「大当たりＣ６１」（５ラウンド確変大当たり）、「大当たりＤ６１」（５ラウンド確変大当たり）、および「大当たりＥ６１」（５ラウンド通常大当たり）と同一の動作の大当たりであるため、ここではその詳細な説明については省略する。「大当たりＤ６１Ａ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）に設定される大当たりである。このため、「大当たりＤ６１Ａ」は、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態Ｂよりも有利度合いが低い時短状態に設定される「大当たりＦ６１Ａ」や、潜確状態Ｂよりも有利度合いが低い確変状態が次の大当たりまで継続する「大当たりＣ６１Ａ」よりも有利度合いが高くなる。一方で、大当たり終了後が確変状態に設定され、当該確変状態において第１特別図柄の抽選が９５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が５回実行されることで最も有利な潜確状態Ｂ（ラッシュモード）へと移行する「大当たりＥ６１Ａ」と比較した場合は、条件に応じて有利度合いが可変する。即ち、大当たり終了後に右打ちを行い続ける場合は、特別図柄の抽選が５回実行されることで有利な潜確状態Ａへと移行する「大当たりＥ６１Ａ」の方が有利度合いが高くなるが、大当たり終了後に左打ちを行う場合は、即座に潜確状態Ａに対応する右打ちが報知される「大当たりＤ６１Ａ」の方が、９５回の第１特別図柄の抽選が実行されるまで潜確状態Ａへと移行しない「大当たりＥ６１Ａ」よりも有利度合いが高くなり易くなる。

【２１６３】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６１Ａ」、「大当たりＤ６１Ａ」、「大当たりＥ６１Ａ」、および「大当たりＦ６１Ａ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、５個、３５個、および５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ６１Ａ」が決定される割合は１０％（１０／１００）であり、「大当たりＤ６１Ａ」が決定される割合は５％（５／１００）であり、「大当たりＥ６１Ａ」

が決定される割合は３５％（３５／１００）であり、「大当たりＦ６１Ａ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。次に、図６５７（ｂ）を参照して、本第１の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第１８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄ（図６４２（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図６５７（ｂ）は、この変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成を示したブロック図である。図６５７（ｂ）に示した通り、本第１の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第１８制御例の変動パターンテーブル２０２ｓｄを構成する通常用テーブル２０２ｓｄ１、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２、時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３、潜確用テーブル２０２ｓｄ４に加えて、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するための弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５が設けられている。この弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５の詳細について、図６５８を参照して説明する。

【２１６４】

図６５８は、上述した弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５の規定内容を示した図である。図６５８に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロング外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）においては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動時間が設定される一方で、第２特別図柄の抽選が実行された場合は、確変状態や時短状態よりも短く、且つ、潜確状態Ａ（ラッシュモード）よりも長い変動時間が設定されるため、右打ちを行い続けた場合、発射される遊技球の個数よりは払い出される賞球の個数の方が多くなり易いものの、潜確状態Ａ（ラッシュモード）よりも持ち球の増加が緩やかとなる遊技状態を形成する。よって、状態をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１６５】

次に、図６５９を参照して、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの詳細について説明する。図６５９は、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容を示した図である。図６５９に示した通り、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊは、「大当たりＡ６１Ａ」、「大当たりＢ６１Ａ」、「大当たりＣ６１Ａ」、「大当たりＥ６１Ａ」、および「大当たりＦ６１Ａ」に対応するシナリオとして、上述した第１８制御例の変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊ（図６４４（ｂ）参照）において「大当たりＡ６１」、「大当たりＢ６１」、「大当たりＣ６１」、「大当たりＥ６１」、および「大当たりＦ６１」に対応するシナリオと同一のシナリオが対応付けられている。また、図６５９に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＤ６１Ａ」である場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図６４２（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、ま

たは第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図６４３（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回以下）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上５０回以下の範囲において弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５（図６５８（ｂ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｓｄ４が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ５）が規定されている。

【２１６６】

この変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容により、大当たりＤ６１Ａに当選して弱ラッシュモード（潜確状態Ｂ）に設定された場合、第２特別図柄の抽選が５０回実行されるまでは弱ラッシュモードとなって持ち球が比較的緩やかに増加していく状態を形成する一方で、大当たりとならずに第２特別図柄の抽選が５０回終了することにより、以降は潜確用テーブル２０２ｓｄ４が参照されることで最も有利な（持ち球が比較的急激に増加する）ラッシュモード（潜確状態Ａ）を形成する。よって、弱ラッシュモードに設定された場合は、第２特別図柄の抽選回数が５０回を超えることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、第１８制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０では、潜確状態として、第２特別図柄の変動時間が比較的短く、小当たり遊技の実行間隔も短くなり易いことにより、持ち球が比較的急激に増加する潜確状態Ｂ（ラッシュモード）と、第２特別図柄の変動時間が比較的長く、小当たり遊技の実行間隔も長くなり易いことにより、持ち球が比較的緩やかに増加する潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）と、を設ける構成としている。これにより、潜確状態における持ち球の増加速度に緩急を付けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第１の変形例では、弱ラッシュモードにおいて所定回数（５０回）の第２特別図柄の判別が終了することで有利度合いが高いラッシュモードへと移行する構成としている。このように構成することで、弱ラッシュモードにおいて、より強く、大当たりに当選しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１６７】

なお、本第１の変形例では、大当たり終了後に弱ラッシュモードが設定された場合に、第２特別図柄の抽選が５０回終了することでのみラッシュモードへと移行する構成としていたが、これに限られるものではない。ラッシュモードへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の弱ラッシュモードを設ける構成としてもよい。また、本第１の変形例では、確変状態において時短終了条件（第１特別図柄の抽選が９５回終了するか、第２特別図柄の抽選が５回終了することで成立する条件）が成立した場合に、常にラッシュモードへと移行する構成としていたが、弱ラッシュモードへと移行させる確変状態を設けてもよい。また、ラッシュモードにおいて所定回数の第２特別図柄の抽選が実行された場合に弱ラッシュモードへと移行する種別の潜確状態や、ラッシュモードと弱ラッシュモードとを複数回行き来する種別の潜確状態を設ける構成としてもよい。更に、弱ラッシュモードからラッシュモードへと移行し得る構成とした場合、第２特別図柄の抽選回数でなく、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に弱ラッシュモードからラッシュモードへと切り替わるように構成してもよい。この場合、左打ちを行わずに弱ラッシュモードを継続させて緩やかな持ち球の増加を楽しむか、持ち球が減ることを覚悟して左打ちによりラッシュモードへと移行させて急激な持ち球の増加を目指すのかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態１、および第２特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態２を設けると共に、共通の演出態様を設定する（潜確状態１であるか潜確状態２であるかを遊技者が把握困難に構成する）ことで、より斬新な遊技性を実現することができる。即ち、弱ラッシュモードに設定される潜確状態が設定された場合に、潜確状態１，２のいずれであるかを予測して、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行さ

せるか、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１６８】

本第１の変形例では、ラッシュモードと弱ラッシュモードとの２種類の潜確状態のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これらに加えて、ラッシュモードとも弱ラッシュモードとも第２特別図柄の平均の変動時間が異なる１又は複数の潜確状態を設ける構成としてもよい。この場合において、潜確状態では、必ずしも確変状態よりも有利度合いを高くする必要はなく、潜確状態の一部を、確変状態よりも有利度合いが低くしてもよい。即ち、第２特別図柄の平均の変動時間が確変状態よりも長くなる潜確状態を設ける構成としてもよい。

【２１６９】

＜第１８制御例の第２の変形例＞

次に、図６６０から図６６５を参照して、上述した第１８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１８制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態において右打ちを行うよりも、左打ちを行った方が、時短状態が継続している間においては有利度合いが高くなる（持ち球が減り難くなる）構成としていた。これに対して本第２の変形例では、第１８制御例の盤面構成を維持したままで、時短状態や確変状態において左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなるように構成した。即ち、普通図柄の時短状態において左打ちを行っても、第１入球口６４への遊技球の入球率が普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成することで、普通図柄の時短状態において、電動役物６４ａが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射する遊技以外の選択肢を無くす構成としている。このように構成することで、通常よりも電動役物６４ａが開放され易い普通図柄の時短状態において、電動役物６４ａへと遊技球が到達し難くなる遊技方法を遊技者に行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２１７０】

まず、図６６０を参照して、本第２の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第２の変形例では、上述した第１８制御例と同様に、通常状態と、時短状態と、確変状態と、潜確状態と、の４種類の遊技状態が設けられている。通常状態および潜確状態については、上述した第１８制御例と同一の挙動となるため、ここではその詳細な説明については省略する。一方で、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態は、上述した第１８制御例と異なる挙動となる。具体的には、普通図柄の当たりとなる確率が第１８制御例に比較して大幅に低くなり（約１／６４９）、普通図柄の変動時間が第１８制御例に比較して長くなり（１０秒間）、更に、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４ａの開放時間が第１８制御例に比較して短くなる（０．１秒間×１回）ため、左打ちを行ったとしても第１入球口６４に対する入球率が通常状態とほとんど変わらない挙動となる。一方で、右打ちを行った場合は、第１８制御例よりも第２特別図柄の変動時間が短くなる（平均１２．２５秒となる）ため、右打ちを行い続けた場合、発射された遊技球の個数と小当たり遊技において払い出される賞球の個数とが略同一となり、持ち球を減らさずに遊技を行うことが可能となる。よって、上述した第１８制御例とは異なり、時短状態や確変状態は右打ち遊技となる（左打ち遊技の選択肢が無くなる）。

【２１７１】

まず、図６６０の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図６６０の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図６６０の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりＡ６１Ｂ（確変大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たりＢ６１Ｂ（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり（大当たり

Ａ６１Ｂ）に当選した方が、通常大当たり（大当たりＢ６１Ｂ）に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１Ｂ～Ｅ６１Ｂ）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＦ６１Ｂ）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される場合とは、通常状態で右打ちを行って第２入球口１６４１へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第２特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

【２１７２】

次に、図６６０の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図６６０の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図６６０の中段左側に示した通り、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＦ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＣ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、確変状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＡ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂの終了後に第１特別図柄の抽選が１０回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５０回終了した）場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＤ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂのいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（確変状態をループする）。よって、確変状態では、大当たりＣ６１Ｂに当選するか、または時短回数が経過したことを契機として最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されるため、これらの事象が発生することを期待させることができる。

【２１７３】

次に、図６６０の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図６６０の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図６６０の中段右側に示した通り、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＤ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂのいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＣ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＢ６１Ｂ，Ｆ６１Ｂの終了後に第１特別図柄の抽選が１０回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５０回終了した）場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＦ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態のいずれか）の方が、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態（通常状態）よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。なお、本第２の変形例では、上述した第１８制御例と同様に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させ、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過することを期待させる一方で、時短状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過するよりも前に大当たりに当選

することを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１７４】

次に、図６６０の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図６６０の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図６６０の下段に示した通り、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＤ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＦ６１Ｂが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。一方、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＣ６１Ｂが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される（潜確状態をループする）。このように、本第２の変形例では、有利度合いが異なる４つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２１７５】

＜第１８制御例の第２の変形例における電気的構成＞

次に、図６６１から図６６３を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第２の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図６３９参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｓｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｓｄが設けられている点、変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊが設けられている点、および時短付与テーブル２０２ｓｋを設けた点でのみ相違している。その他の構成については上述した第１８制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図６６１（ａ）を参照して、本第２の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの詳細について説明する。図６６１（ａ）は、本第２の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの規定内容を示した図である。図６６１（ａ）に示した通り、本第２の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ６１Ｂ」、および「大当たりＢ６１Ｂ」の２種類が規定されていると共に、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ６１Ｂ」～「大当たりＦ６１Ｂ」の４種類が規定されている。

【２１７６】

図６６１（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６１Ｂ」が対応付けて規定されている。つまり、「大当たりＡ６１Ｂ」および「大当たりＢ６１Ｂ」に当選する割合は共に５０％である。「大当たりＡ６１Ｂ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たりＡ６１Ｂ」の終了後の確変状態は、基本的に（即ち、不利な左打ちを行わない限り）、第２特別図柄の抽選が５０回終了するまで継続する。確変状態の終了後（５０回の第２特別図柄の抽選の終了後）は、有利な潜確状態へと移行する。また、「大当たりＢ６１Ｂ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たりＢ６１Ｂ」の終了後の時短状態は、「大当たりＡ６１Ｂ」の終了後の確変状態と同様に、第２特別図柄の抽選が５０回終了するまで継続する。確変状態の終了後（５０回の第２特別図柄の抽選の終了後）は、不利な通常状態へと移行する。そして、本第２の変形例では、上述した第１８制御例と同様に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において、

確変状態と時短状態とを区別困難となる演出態様の演出を実行する構成としている。このように構成することで、５０回の第２特別図柄の抽選が全て外れ（小当たり）となって普通図柄の時短状態が終了された方が良いのか、５０回以内に大当たりとなった方が良いのかを曖昧とすることができるので、設定されている遊技状態を予測して、当該予測結果に応じて普通図柄の時短状態の終了を期待させるか、大当たり当選を期待させるかを可変させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１７７】

また、図６６１（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＣ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１４」の範囲に対して、「大当たりＤ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～４９」の範囲に対して、「大当たりＥ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ６１Ｂ」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ６１Ｂ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ６１Ｂ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される大当たり種別である。一方、「大当たりＥ６１Ｂ」および「大当たりＦ６１Ｂ」は、それぞれ上述した「大当たりＡ６１Ｂ」（５ラウンド確変大当たり）、および「大当たりＢ６１Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）と同一の挙動となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６１Ｂ」、「大当たりＤ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、５個、３５個、および５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ６１Ｂ」が決定される割合は１０％（１０／１００）であり、「大当たりＤ６１Ｂ」が決定される割合は５％（５／１００）であり、「大当たりＥ６１Ｂ」が決定される割合は３５％（３５／１００）であり、「大当たりＦ６１Ｂ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２１７８】

次に、図６６１（ｂ）を参照して、本第２の変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃの詳細について説明する。図６６１（ｂ）は、本第２の変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃの規定内容を示した図である。図６６１（ｂ）に示した通り、本第２の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として、「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～１００」の１０１個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。本第２の変形例における第２当たり乱数カウンタＣ４は、「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、普通図柄の低確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、１／６５５．４（１００／６５５３６）であり、普通図柄の高確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、１／６４８．９（１０１／６５５３６）である。即ち、普通図柄の高確率状態であっても極めて低確率でしか普通図柄の当たりとならないため、普通図柄の時短状態であっても、左打ちを行うことで不利となり、遊技者に対して右打ちを行わせることができる。次に、図６６２（ａ）を参照して、本第２の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの詳細について説明する。図６６２（ａ）は、本第２の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成を示したブロック図である。図６６２（ａ）に示した通り、本第２の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第１８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成（図６４２（ａ）参照）に

対して、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図６４２（ｂ）参照）に代えて時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図６６２（ｂ）参照）が設けられている点、残保留消化用テーブル２０２ｓｄ４を追加した点でのみ相違している。この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２の詳細について、図６６２（ｂ）を参照して説明する。

【２１７９】

図６６２（ｂ）は、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２の規定内容を示した図である。図６６２（ｂ）に示した通り、この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２のうち、第１特別図柄に対応する規定内容として、抽選結果によらず、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０秒間の変動パターン（長外れ、または長当たり）が対応付けて規定されている。

【２１８０】

また、第２特別図柄に対しては、当否判定結果（抽選結果）が「外れ」の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８３」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒間の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８４～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。これに対し、当否判定結果（抽選結果）が「大当たり」の場合は、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。このため、本第２の変形例では、第２特別図柄の抽選結果が外れ（完全外れ又は小当たり）となる場合の平均の変動時間が１２．２５秒となり、１の外れ変動が開始されてから新たな変動表示が開始されるまでの期間の平均は、小当たり確率が４９％であり、小当たり遊技に要する期間が２秒間であることを加味すると、約１３．２３秒間となる。このため、１分間あたりの小当たり当選回数が平均で約２．２２回となり、小当たり１回あたりの獲得賞球数の平均が４５個となるため、１分間に平均で約１００個の賞球が払い出されることとなる。これに対して、本第２の変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１８制御例等のパチンコ機１０と同様に、１分間で最大１００個の遊技球を発射可能であるため、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２が参照される時短状態や確変状態では、右打ちを行い続けることにより、発射される遊技球の個数と払い出される賞球の個数とが略同一となる。よって、電動役物６４ａが設けられていない右側へと遊技球を発射しているにもかかわらず持ち球を減らさずに遊技を行うことができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１８１】

次に、図６６２（ｃ）を参照して、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｓｋの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｓｋは、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機（当選した大当たりの種別）に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図６６２（ｃ）は、この時短付与テーブル２０２ｓｋの規定内容を示した図である。図６６２（ｃ）に示した通り、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｓｋには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図６６２（ｃ）に示した通り、本第２の変形例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、特図１時短カウンタ２０３ｈ１と、特図２時短カウンタ２０３ｈ２と、の２つが設けられている。図６６２（ｃ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ６１Ｂ」、「大当たりＢ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」に対しては、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値「１０」、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値「５０」が対応付けて規定されている。このため、「大当たりＡ６１Ｂ」、「大当たりＢ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」のいずれかに当選した場合は、第１特別図柄の抽選が１０回行われるか、第２特別図柄の抽選が５０回行われるまで継続する普通図柄の時短状態が設定される。なお、上述した通り、「大当たりＡ６１Ｂ」、および「大当たりＥ６１Ｂ」は確変大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は有利な潜確状態へと移行する。これに対し、「大当たり

Ｂ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」は通常大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は不利な通常状態へと移行する。

【２１８２】

また、図６６２（ｃ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ６１Ｂ」に対しては、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値として、いずれも「０」が対応付けて規定されている。また、「大当たりＣ６１Ｂ」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は最も有利な潜確状態に設定される。更に、図６６２（ｃ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＤ６１Ｂ」に対しては、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値として、いずれも「６５５３５」が対応付けて規定されている。また、「大当たりＤ６１Ｂ」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される。このように、本第２の変形例では、時短付与テーブル２０２ｓｋに対して、大当たり種別毎に設定すべき時短回数（特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２のカウンタ値）を予め規定しておく構成としているので、大当たり種別に応じた時短回数を好適に設定することができる。次に、図６６３を参照して、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの詳細について説明する。図６６３は、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容を示した図である。図６６３に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊは、前回の大当たり種別が「大当たりＡ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図６６２（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回である場合（または図示については省略したが、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満、第１特別図柄の抽選回数が１０回である場合）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図６４３（ａ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｓｄ４（図６４３（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【２１８３】

また、図６６３に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、前回の大当たり種別が「大当たりＢ６１Ｂ」、「大当たりＦ６１Ｂ」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図６６２（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回である場合（または図示については省略したが、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満、第１特別図柄の抽選回数が１０回である場合）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図６４３（ａ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。また、図６６３に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、前回の大当たり種別が「大当たりＣ６１Ｂ」である場合の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、潜確用テーブル２０２ｓｄ４（図６４３（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【２１８４】

また、図６６３に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、前回の大当たり種別が「大当たりＤ６１Ｂ」である場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図６６２（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回である場合（または図示については省略したが、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満、第１特別図柄の抽選回数が１０回である場合）において時短最終変動用テーブル２０

２ｓｄ３（図６４３（ａ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図６６２（ｂ）参照）が参照され変動パターンシナリオが規定されている。更に、図６６３に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、パチンコ機１０の初期化後の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容により、大当たりＡ６１Ｂ，Ｂ６１Ｂ，Ｄ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂ，Ｆ６１Ｂに対する変動パターンシナリオが、普通図柄の時短状態が終了するまで共通とすることができるので、普通図柄の時短状態が終了した後の遊技状態の推測をより困難とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１８５】

＜第１８制御例の第２の変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図６６４および図６６５を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図６６４を参照して、本第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）は、上述した第１８制御例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）と同様に、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。この第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８１９、およびＳ８２２の各処理では、上述した第１８制御例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８１９、およびＳ８２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）では、Ｓ８１４の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ８０１Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）ではないと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０．１秒に設定し（Ｓ８０２Ｋ）、本処理を終了する。即ち、本第２の変形例では、普通図柄の時短状態と、普通図柄の通常状態とで、普通図柄の変動時間がほぼ同等となるように構成している。

【２１８６】

また、Ｓ８１９の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、普通図柄の時短状態であるか否かにかかわらず、電動役物の開放時間および回数を０．１秒間×１回に設定し（Ｓ８０３Ｋ）、処理をＳ８２２へと移行する。このように、本第２の変形例における普通図柄の時短状態では、普通図柄の通常状態に対して、普通図柄の変動時間が０．１秒間しか変わらない上に、普通図柄の当たりとなった場合の開放パターンが同一となるように構成されている。また、普通図柄の当たり確率についても、普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成されているので、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においてスルーゲート６７が設けられている盤面左側に対して遊技球を発射したとしても、電動役物６４ａが開放され難くなる。よって、時短状態や確変状態において、電動役物６４ａが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射することにより遊技を進行させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図６６５を参照して、第１８制御例の第２の変形例における大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）について説明をする。この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）は、上述した第１８制御例における大当たり終了処理（図６５０参照）に代えて実行される処理であり、大当たり終了

処理（図６５０参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図６６５は、この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）の内容を示したフローチャートである。

【２１８７】

この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）のうち、Ｙ２７０２Ｇ、Ｙ２７０１Ｋ、Ｙ２７０５Ｋ、Ｙ２７０６ＫおよびＹ２７０８Ｋの各処理では、それぞれ第１８制御例における大当たり終了処理（図６５０参照）のＹ２７０２Ｇ、Ｙ２７０１Ｋ、Ｙ２７０５Ｋ、Ｙ２７０６ＫおよびＹ２７０８Ｋの各処理と同一の処理が実行される。また、第２の変形例におけるにおける大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）では、Ｙ２７０１Ｋの処理において、通常大当たりであると判別した場合（Ｙ２７０１Ｋ：Ｙｅｓ）、又は、Ｙ２７０２Ｇの処理を実行した後、時短付与テーブル２０２ｓｋから今回の大当たり種別に対応するカウンタ値を読み出し（Ｙ２７１１Ｋ）、読み出したカウンタ値を特図１時短カウンタ２０３ｈ１、特図２時短カウンタ２０３ｈ２にそれぞれ設定し（Ｙ２７１２Ｋ）、処理をＹ２７０５Ｋへと移行する。また、Ｙ２７０６Ｋの処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊから今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ２７１３Ｋ）、処理をＹ２７０８Ｋへと移行する。この大当たり終了処理（図６６５参照）を実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。このように、第１８制御例における第２の変形例のパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においても、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が持ち球が減り難い（遊技球を発射し続けた場合に払い出される賞球の個数が多くなる）構成としているので、普通図柄の時短状態において、普通図柄の通常状態よりも入球し易くなる第１入球口６４への入球を狙う遊技方法（左打ち遊技）ではなく、第１入球口６４へと入球し難い（つまり、普通図柄の時短状態による恩恵を受け難い）遊技方法で遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１８８】

＜第１９制御例＞

次に、図６６６から図６８６を参照して、第１９制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い（第２特別図柄の抽選回数が２回の）第１遊技状態（時短状態Ａ）と、比較的有利度合いが高い（実質的に次の大当たりまで継続する）第２遊技状態（時短状態Ｃ）と、これらの間の有利度合い（第２特別図柄の抽選回数が４回）の第３遊技状態（時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第２遊技状態（時短状態Ｃ）に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（ＭＡＸボーナスモード）を形成する構成とした。また、上述した第１１制御例では、時短状態Ｃにおいて、特定の種別の小当たりに当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を初期値である３にリセットする構成としている。これにより、時短状態Ｃと、第２特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現する構成としていた。

【２１８９】

これに加えて本第１９制御例のパチンコ機１０では、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第１９制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れＢを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第１９制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【２１９０】

この第１９制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図６６６から図６７０を参照して、本第１９制御例における特徴的な演出について説明する。ここで、上述した通り、本第１９制御例では、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を更新するタイミングとして、第１タイミング（変動停止時）と第２タイミング（変動開始時）との２種類のタイミングを少なくとも設ける構成としており、時短状態における最終変動で第１タイミングが設定された場合は、最終変動に係る変動表示中も時短状態が継続することにより追加で第２特別図柄の保留球を貯めることができる一方で、第２タイミングが設定された場合は、

最終変動の開始と同時に時短状態が終了されることで第２特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるため、残時短回数の更新タイミングによって有利度合いが高い第２特別図柄の抽選回数が可変する構成としている。図６６６から図６７０は、この時短最終変動において設定されるタイミング（換言すれば、最終変動の開始後に実行され得る第２特別図柄の抽選回数）を示唆する演出を示している。

【２１９１】

まず、図６６６（ａ）を参照して、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（初当たりに当選した）後において高い割合（９５％の割合）で設定される時短状態Ａ（チャンスモード）における演出態様について説明する。本第１９制御例におけるチャンスモードは、上述した第１１制御例におけるチャンスモードと同様に、時短終了条件として、第１終了条件（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件）が１０回に設定され、第２終了条件（小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件）が１回に設定され、第３終了条件（第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件）が１回に設定され、第４終了条件（時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が１個に設定される時短状態として構成される。一方、上述した通り、本第１９制御例では、時短回数の更新タイミングとして第２タイミング（変動開始タイミング）が設定されてしまうと、変動開始と同時に特図２カウンタ２０３ｔが０になって時短終了条件が成立してしまい、追加で第２特別図柄の保留球を貯める機会を与えられることなく、時短状態Ａ（チャンスモード）が終了されてしまう。言い換えれば、時短状態Ａにおいて時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止時）に設定されると、時短最終変動の間に追加で１個の第２特別図柄の保留球を獲得するまで時短状態が継続し得るため、第２特別図柄の抽選を２回実行可能となる一方で、時短回数の更新タイミングが第２タイミング（変動開始時）に設定されてしまうと、当該変動開始と同時に時短状態が終了されることで第２特別図柄の抽選が１回しか実行できなくなってしまう。このため、第１タイミングが設定されるか、第２タイミングが設定されるかによって大当たり期待度が略２倍変わってしまうこととなる。

【２１９２】

図６６６（ａ）に示した通り、初当たり後に時短状態Ａに移行すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃方法を決めろ！！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Ｄｍ４が形成され、主表示領域Ｄｍの中央付近（冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との中間位置付近）には、「連撃」の文字が付された横長略長方形形状の連撃アイコンＣＩと、「一撃」の文字が付された横長略長方形形状の一撃アイコンＳＩと、が上下に形成される。また、連撃アイコンＣＩおよび一撃アイコンＳＩの正面視左側には、連撃アイコンＣＩの左側と一撃アイコンＳＩの左側とに高速で上下移動する右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧが表示される。更に、副表示領域Ｄｓには、「連撃→スピード重視の連続攻撃！」という文字、および「一撃→威力重視の単発攻撃！」という文字が上下に表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより怪獣のキャラクタ８２１に対する攻撃方法を決定することができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、連撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクタ８２１に対する攻撃回数が多くなる一方で、一撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクタ８２１に対する攻撃回数は少ないものの、威力が高い攻撃を加えることができるということを遊技者に対して認識させることができる。つまり、連撃の攻撃が行われた場合は、１回の大当たり期待度は低いが攻撃回数が増加することによりカバーするタイプの攻撃方法であり、一撃の攻撃が行われた場合は、１回の大当たり期待度が高いが攻撃のチャンスが１回のみであるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。以降、説明の簡略化のため、このチャンスモード（時短状態Ａ）に移行した後で実行される、攻撃方法

を選択する演出のことを、攻撃方法選択演出と称する。

【２１９３】

攻撃方法選択演出において実際に攻撃方法が選択されるのは、図６６６（ｂ）に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）において第２入球口６４０に対する最初の始動入賞を検出したタイミングで、当該始動入賞に基づく抽選結果を加味して決定される。図６６６（ｂ）は、第２特別図柄の最初の始動入賞を検出したタイミングで「一撃」の攻撃方法が選択された場合を例示した図である。図６６６（ｂ）に示した通り、「一撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像ＹＧが一撃アイコンＳＩの左側において停止すると共に、連撃アイコンＣＩがグレーがかった見た目（消灯した）に設定され、一撃アイコンＳＩが発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「一撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図示については省略したが、一撃アイコンＳＩが選択された後は、比較的大当たり（または実質的に大当たりが確定する小当たり）となる期待度が高くなる「残撃」によって怪獣のキャラクタ８２１を一撃で倒そうと試みる演出が実行される。怪獣のキャラクタ８２１を倒すことができれば大当たりに当選することが報知され、倒すことができなければ時短状態Ａ（チャンスモード）が終了されて不利な通常状態へと移行することが報知される。

【２１９４】

なお、連撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第１タイミング（変動停止タイミング）が設定された場合に選択される演出であり、一撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第２タイミング（変動開始タイミング）が設定された場合に選択される演出である。ここで、本第１９制御例では、第２特別図柄の抽選結果が外れとなった場合、および小当たりとなった場合に、残時短回数の更新タイミングとして第１タイミングと第２タイミングとのどちらも設定され得るように構成している。更に、第２特別図柄の保留が貯め難い第２タイミング（変動開始タイミング）は、外れよりも小当たり当選時に設定され易く構成されている。逆に言えば、第２特別図柄の保留球が貯め易い第１タイミング（変動停止タイミング）は、小当たり当選時よりも外れの場合に設定され易く構成されている。このため、第１タイミングに対応する「連撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が外れである可能性が高くなる一方で、第２タイミングに対応する「一撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が実質的に大当たりが確定する小当たりである可能性が高くなる。つまり、「連撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が低くなるため、変動表示中に追加で獲得できる第２特別図柄の保留球に対してより強く期待させる遊技性となる一方で、「一撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が高くなるため、保留球を追加で獲得できなくても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することが可能な遊技性となる。よって、選択される攻撃方法に応じて異なる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１９５】

図６６７（ａ）は、攻撃方法選択演出において「連撃」の攻撃方法が選択された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図６６７（ａ）に示した通り、「連撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像ＹＧが連撃アイコンＳＣの左側において停止すると共に、一撃アイコンＳＩがグレーがかった見た目（消灯した）に設定され、連撃アイコンＣＩが発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「連撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。更に、連撃アイコンＣＩが選択されたことに伴って、主表示領域Ｄｍの左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つの表示領域が形成されると共に、１回目の攻撃内容を示す攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に対して、初回の第２特別図柄の始動入賞の先読み結果に応じたアイコン（攻撃内容）が表示される。図６６７（ａ）の例では、比較的期待度が低い「蹴り」の攻撃内容が表示された場合を例示している。これらの表示内容により、攻撃アイコン表示領域の個数（２個）分の攻撃を連続して怪獣のキャラクタ８２１に加えることができるということを遊技者に対して容易に

理解させることができる。
【２１９６】
連撃アイコンＣＩが選択された後は、図６６７（ｂ）に示した通り、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間にタイムゲージｇａ３が表示される。このタイムゲージｇａ３は、第２特別図柄の変動開始時に残時間表示ｇａ３ａがタイムゲージｇａ３の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなるように構成されており、第２特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒が経過した時点で残時間表示ｇａ３ａの右端がタイムゲージｇａ３の左端に到達して残時間表示ｇａ３ａの面積が０になると共に、タイムゲージｇａ３の全体を経過時間表示ｇａ３ｂが占める表示態様となるように構成されている。この間に第２特別図柄の始動入賞を検出した場合は、攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に対して、検出した始動入賞に基づく先読み結果に応じた攻撃内容（アイコン）が表示される。タイムゲージｇａ３が０になった時点で、怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つの表示領域のそれぞれに表示された攻撃方法で攻撃を行う演出が開始される。このように、本第１９制御例における時短状態Ａ（チャンスモード）では、時短状態における最初（且つ、最後の）変動表示が開始されるタイミングで、時短回数の減算が第１タイミングで実行されるか第２タイミングで実行されるかに少なくとも基づいて、攻撃方法を選択する演出を実行する構成としている。これにより、選択された攻撃方法によって、時短回数の更新（減算）タイミングを遊技者に対して示唆することができる。言い換えれば、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯め易さを遊技者に対して示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２１９７】
次に、図６６８、および図６６９を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）における演出態様について説明する。ここで、本第１９制御例における時短状態Ｂ（時短モード）は、上述した第９制御例や第１１制御例における時短モードと異なり、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）が２回に設定されるように構成されていると共に、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）が６５５３５個に設定されるように構成されている。つまり、時短モードの時短最終変動において、第４終了条件によって時短状態が終了される可能性が実質的に０となるように時短終了条件を設定している。これにより、時短モードにおける時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第１タイミングに設定された場合は、当該時短最終変動中に第２特別図柄の保留球を上限（４個）まで容易に貯めることができるため、時短回数内で実行可能な２回の第２特別図柄の抽選と、時短最終変動において貯めることが可能な４個の第２特別図柄の保留球とで、有利度合いが高い（実質的に約１／３の確率で大当たりとなる）第２特別図柄の抽選を合計で６回行わせることができる。一方で、時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第２タイミングに設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されてしまい、時短最終変動の間に第２特別図柄の保留球を貯めることが困難となることにより、時短回数内で実行可能な２回の第２特別図柄の抽選と、時短回数内における初回の変動表示中に貯まった保留球のうち時短最終変動に対応する保留球以外の保留球（最大３個）とで、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を合計で最大５回行わせることができる。このため、時短モードにおいても、時短最終変動における時短回数の更新タイミングが第１タイミングであるか第２タイミングであるかに応じて、有利度合いが変化する遊技性を実現することができる。
【２１９８】
まず、図６６８（ａ）を参照して、時短モードにおける時短最終変動の１回前の変動表示の実行中における演出態様について説明する。図６６８（ａ）は、時短最終変動の１回前の変動表示の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図６６８（ａ）に示した通り、本第１９制御例では、時短最終変動の１回前の変動から

、第２特別図柄の保留球を貯めるために右打ちを行うことを遊技者に対して促す演出が実行される。具体的には、図６６８（ａ）に示した通り、時短最終変動の１回前の変動表示が実行されると、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に対して、「ＮＥＸＴ　連撃チャンス！！」という文字が付された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０が形成される。また、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間に、残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなるタイムゲージｇａ３が出現する。また、主表示領域Ｄｍの左側に対して、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４が表示される。なお、獲得済みの第２特別図柄の保留球に対応する表示領域には、「？」の文字が付された？アイコンが表示される一方で、未獲得の第２特別図柄の保留球に対応する表示領域は、半透明の点滅表示に設定される。図６６８（ａ）では、時短最終変動の１回前の変動表示中に２個目の第２特別図柄の保留球を獲得した状況を例示しており、１個目および２個目の第２特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つに対して、保留球を獲得済みであることを示すための？アイコンが表示されている一方で、３個目および４個目の第２特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域ＡＩ３，ＡＩ４の２つについては、保留球を未獲得であることを示すための半透明の点滅表示に設定されている。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで攻撃アイコンを獲得するんだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、タイムゲージｇａ３が示す残時間が残っているうちに右打ちにより第２特別図柄の保留球を貯めて攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４の全てに対して？アイコンを表示させることを目指させることができる。

【２１９９】

図６６８（ｂ）は、時短モードにおける最終変動の１回前の変動表示において、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４に対して？アイコンが表示された（即ち、第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まった）後で実行される攻撃回数上乗せ演出について説明する。本第１９制御例では、時短モードの最終変動の１回前の変動表示中に保留球が上限まで貯まった場合に、時短最終変動に対応する保留球の先読み結果から、時短最終変動において設定される時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）であるか第２タイミング（変動開始タイミング）であるかを判別し、時短最終変動において追加で保留球を貯めることが可能な第１タイミングが設定されると判別した場合は、現在獲得済みの保留球に加えて、時短最終変動において追加で第２特別図柄の保留球を獲得することができることを遊技者に対して報知する演出（攻撃回数上乗せ演出）を実行する構成としている。図６６８（ｂ）は、この攻撃回数上乗せ演出の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図６６８（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってタイムゲージｇａ３に対して「準備完了」という文字が表示され、攻撃回数上乗せ演出が実行されると、攻撃アイコン表示領域ＡＩ４の直上に対して、新たな攻撃アイコン表示領域ＡＩ５が半透明の点滅表示（即ち、遊技者に対して攻撃回数が確定していないことを示唆可能な表示態様）にて表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで攻撃回数を上乗せするんだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより、最終変動において怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う回数が更に上乗せされる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２２００】

図６６９（ａ）は、攻撃回数上乗せ演出において攻撃回数の上乗せに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。図６６９（ａ）に示した通り、攻撃回数上乗せ演出の実行中に第２入球口６４０への入球（オーバー入賞）を検出し、当該オーバー入賞を契機とする判別で上乗せを実行すると判別された場合は、半透明の点滅表示に設定されていた攻撃アイコン表示領域ＡＩ５が空欄の実線の表示に切り替えられる。また、副表示領域Ｄｓに対して、「上乗せ成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短最終変動が開始された後で怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う機会が増加して大当たりとなる可能性が高くなったということを遊技者に対して認識させることができるの

で、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、攻撃回数上乗せ演出では、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられる場合（即ち、時間的に最も古い第２特別図柄の保留球の先読み結果が外れＢ、小当たりＣ６２、および小当たりＤ６２のいずれかである場合）は、第２入球口６４０への入賞を検出する毎に、１／３の抽選確率で、上乗せに成功する演出態様を設定するか否かの抽選が実行される。なお、遊技者が右打ちを行わないか、１／３の抽選を外し続けることで変動停止の１秒前まで上乗せに成功する演出態様が設定されなかった場合は、変動停止の１秒前の時点で強制的に上乗せに成功する演出態様が実行される。一方、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第２タイミング（変動開始タイミング）であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられない場合（即ち、時間的に最も古い第２特別図柄の保留球の先読み結果が大当たり、外れＡ、小当たりＡ６２、および小当たりＢ６２のいずれかである場合）は、第２入球口６４０への入賞を検出したとしても、上乗せに成功する演出態様が設定されることはない。この場合、変動停止の１秒前に攻撃アイコン表示領域ＡＩ５が消滅する演出が実行され、攻撃回数（残りの第２特別図柄の抽選回数）が４回で確定したということが遊技者に対して報知される。

【２２０１】

図６６９（ｂ）は、時短モードの時短最終変動の開始時における演出態様の一例を示した図である。図６６９（ｂ）は、時短最終変動の１回前の変動表示中に攻撃回数の上乗せに成功していた状況下で時短最終変動が開始された場合の演出態様を例示している。図６６９（ｂ）に示した通り、時短モードにおける時短最終変動が開始されると、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４に表示されていた？アイコンが、攻撃種別を示すアイコン（実行中の変動表示および第２特別図柄の保留球の抽選結果に対応する種別のアイコン）に変化する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！！」という文字が表示されると共に、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間に、残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなるタイムゲージｇａ３が出現する。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「攻撃がヒットすればボーナス！？的を倒せばループボーナス！？？」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、攻撃種別を確認させて大当たりおよびループボーナスに当選する期待度を推測させることができると共に、右打ちによって攻撃アイコンを追加で獲得させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、時短最終変動の１回前の変動表示において攻撃回数の上乗せが行われなかった（即ち、時短最終変動が外れＢ、小当たりＣ６２、および小当たりＤ６２のいずれかである）場合は、表示領域ＨＲ１０やタイムゲージｇａ３が表示されず、そのまま怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う演出に移行する。

【２２０２】

次に、図６７０を参照して、本第１９制御例における時短状態Ｃについて説明する。ここで、本第１９制御例における時短状態Ｃは、上述した第１１制御例や第９制御例におけるＭＡＸボーナスモードに相当する遊技状態であるが、本第１９制御例では、必ずしも４回の大当たりが確定するわけではない。即ち、時短状態Ｃにおいて特定の小当たりに当選すると、時短リミット回数に未到達であっても大当たり終了後の状態が強制的に時短モード（時短状態Ｂ）に設定される構成としている。言い換えれば、本第１９制御例における時短状態Ｃは、時短リミット回数に到達するか、又は特定の小当たり（小当たりＤ６２）に当選するまで大当たりと時短状態Ｃとが繰り返される（ループする）遊技状態として構成される。以降の説明では、本第１９制御例における時短状態Ｃのことを、ループモードと称することとする。図６７０は、本第１９制御例において、ループモード（時短状態Ｃ）への突入が確定した場合の演出態様の一例を示した図である。図６７０（ａ）に示した通り、ループモード（時短状態Ｃ）に対応する小当たり（小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれか）に当選するか、大当たり（１種当たり）に当選した場合は、主表示領域Ｄｍにおい

て、怪獣のキャラクタ８２１を冒険者のキャラクタ８１１が撃破する演出が実行されると共に、「７」の数字を模した第３図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓにおいて、「ループボーナス確定！！最低保障１２００ｐｔ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してループボーナスに当選したということ、およびループボーナスが終了するまでに最低でも１２００個の賞球の払い出しを受けることができるということを容易に理解させることができる。なお、１２００個とは、２回の大当たりにおいて払い出される賞球数の下限値である。上述した通り、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）に移行すると、実質的に次の大当たりまで時短状態が継続するため、少なくとも２回の大当たり当選が確定する上に、２回の大当たりが終了した後も、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される可能性がある極めて有利な遊技状態を形成する。よって、ループボーナスが報知された場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

【２２０３】

次に、図６７０（ｂ）を参照して、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）における演出態様について説明する。ここで、時短状態Ｃでは、上述した第１１制御例や第９制御例と同様に、疑似的に前回の大当たりが継続しているかのように見せる演出（疑似インターバル演出）を実行する構成とすることにより、複数の大当たりをラウンド数の多い１の大当たり遊技に見せる特殊な演出動作を実現している。以降、第１１制御例や第９制御例における疑似インターバル演出と異なる点について説明する。

【２２０４】

図６７０（ｂ）は、本第１９制御例における時短状態Ｃ（ループボーナスモード）で実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。図６７０（ｂ）に示した通り、本第１９制御例では、疑似インターバル演出の実行中に、主表示領域Ｄｍにおける右下部分に、縦長略長方形形状の表示領域ＨＲ３１が形成され、当該表示領域ＨＲ３１に対して、２５％、５０％、７５％、および１００％の４つの目盛りが付された継続メーターＫＭが表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで継続メーターを１００％に維持しろ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで継続メーターのメーター量が上昇するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この継続メーターのメーター量は、第２特別図柄の保留球数に連動して増減する。即ち、第２特別図柄の保留球数が０であれば、メーター量が０％となり、１個であれば、メーター量が２５％となり、２個であれば、メーター量が５０％となり、３個であれば、メーター量が７５％となり、４個であれば、メーター量が１００％となる。時短状態Ｃにおいて、継続メーターによって第２特別図柄の保留球を上限（４個）に維持するように遊技者に対して促す構成とすることにより、時短状態Ｃにおいて保留球数が少ない状態で大当たりに当選してしまうことを抑制することができる。即ち、大当たりの開始時に第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まっていないと、大当たりが終了するまでの間に第２特別図柄の保留球を獲得する機会がないため、当該大当たりで時短リミット回数に到達していた場合、大当たり終了後の通常状態Ｂにおいて実行させることができる第２特別図柄の抽選回数が少なくなってしまう不利な状況となってしまう。そこで、本第１９制御例では、時短状態Ｃにおいて、継続メーターを表示させることで第２特別図柄の保留球を上限個数に維持させ易く構成した。これにより、大当たりの開始時に第２特別図柄の保留球数を上限個数にさせ易くすることができるので、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の抽選回数が減ってしまい、遊技者に対して不利益が生じてしまうことを抑制することができる。

【２２０５】

次に、図６７１を参照して、本第１９制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図６７１に示した通り、本第１９制御例では、主として５種類の状態（モード）が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態（第２特別図柄の抽選を実行不可能（困難）な状態）である通常状態Ａ（

通常モード）と、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態Ａ（チャンスモード）、時短状態Ｂ（時短モード）、および時短状態Ｃ（ループボーナスモード）と、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、第２特別図柄の保留球が１以上存在することにより第２特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態Ｂ（引き戻しモード）と、が少なくとも設けられている。

【２２０６】

ここで、時短状態Ａ～Ｃは、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第２入球口６４０への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態Ａでは、特別図柄の変動表示が合計１０回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が１個以上貯まることで第４終了条件が成立する。このため、時短状態Ａにおいて演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動における時短回数の更新タイミングとして第１タイミング（変動停止タイミング）が設定された場合は、時短最終変動の間に再度第２入球口６４０へと遊技球が入球することで第２特別図柄の保留球が１個となって時短状態が終了されるように構成されている。一方で、時短最終変動における時短回数の更新タイミングとして第２タイミング（変動開始タイミング）が設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されるため、時短最終変動の１回のみ、第２特別図柄の抽選が実行されることとなる。換言すれば、チャンスモード（時短状態Ａ）に移行した場合、１回または２回の第２特別図柄の抽選を実行させる機会が与えられる。

【２２０７】

また、時短状態Ｂは、第１および第２終了条件については時短状態Ａと共通である一方で、第３終了条件が２回、第４終了条件が６５５３５個に設定されている点で時短状態Ａと相違している。このため、時短状態Ｂにおいて右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて１回目の変動表示が開始され、当該１回目の変動表示の間に第２特別図柄の保留球を上限個数（４個）まで貯めた状態で２回目の変動表示を開始させることができる。この２回目の変動表示（即ち時短最終変動）において時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定された場合は、追加で１個の保留球を獲得する機会を得られる一方で、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合は、時短最終変動中に第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能となる。これにより、時短状態Ｂへと移行した場合は、有利な第２特別図柄の抽選の機会を合計５回、または６回得ることができる。更に、時短状態Ｃでは、特別図柄の変動表示が合計１００回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１００回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が６５５３５個以上貯まることで第４終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第１９制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選する確率が約１／３に設定されているため、１００回の特別図柄の抽選に渡って大当たりにも小当たりにも当選しないという事象は、ほぼ起きることがない極めて低い確率（約２／３の１００乗）となる。よって、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりが確定するまで継続する時短状態という位置づけである。

【２２０８】

まず、図６７１の上段を参照して、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図６７１の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図６７１に示し

た通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、９５％の割合で決定される大当たりＢ６２が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡ６２が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ａよりも時短状態Ｂの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第１特別図柄の抽選よりも高い）第２特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ６２であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２０９】

次に、図６７１の中段左側を参照して、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図６７１の中段左側に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図６７１の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図６７１の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＡ６２，Ｃ６２において特定領域６５０ｅ３（図２６９参照）を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ６２，Ｄ６２のいずれかとなった場合は、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりまで継続する有利な遊技状態である一方で、時短状態Ｂは、有利な第２特別図柄の抽選機会が最大で６回のみ与えられる遊技状態である。つまり、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ａにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかに当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、１回若しくは２回の第２特別図柄の抽選機会の間に約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態Ａにおいて１個目の第２特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図６７１では、時短状態Ａに移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態Ａと呼称している。

【２２１０】

次に、図６７１の中段右側を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図６７１の中段右側に示した通り、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図６７１の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図６７１の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＡ６２，Ｃ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、時短状態Ｂにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ６２，

Ｄ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｂに設定される（時短状態Ｂをループする）。これらにより、時短状態Ｂにおいては、時短状態Ａと同様に、時短状態の間に獲得した第２特別図柄の保留球で約１／３の確率の小当たり又は大当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Ｃに設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２１１】

次に、図６７１の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図６７１の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）から他の状態へは、小当たりに当選した場合、および時短リミット回数に到達した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図６７１の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。また、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選し、当選した小当たり種別が小当たりＤ６２であった場合は、当該小当たりＤ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。これに対して、図６７１の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達であり、且つ、小当たりＤ６２でもない場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するか、小当たりＤ６２に当選するまで、時短様態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。

【２２１２】

次に、図６７１の下段を参照して、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図６７１の下段に示した通り、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態Ｃの間に保留されていた第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図６７１の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図６７１の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＡ６２，Ｃ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ６２，Ｄ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ６２，Ｃ６２に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。

【２２１３】

このように、本第１９制御例では、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂにおいて、約１／３という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりＡ６２，Ｃ６２に決定されるか、小当たりＢ６２，Ｄ６２に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりＡ６２，Ｃ６２に当選して時短状態Ｃへと移行し、複数回の大当たりに当選する有利な状態を形成するのか、小当たりＢ６２，Ｄ６２に当選して時短状態Ｂへと移行するのかにより注目して遊

技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２１４】

＜第１９制御例における電気的構成＞

次に、図６７２（ａ）を参照して、本第１９制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図６７２（ａ）は、本第１９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図６７２（ａ）に示した通り、本第１９制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図４７１（ａ）参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅＨに代えて時短付与テーブル２０２ｔｅが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆが設けられている点、および外れ種別選択テーブル２０２Ｈａに代えて外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａが設けられている点で相違している。その他の構成については上述した第１１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２２１５】

まず、図６７２（ｂ）を参照して、本第１９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂの詳細について説明する。図６７２（ｂ）は、この大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂの規定内容を示した図である。図６７２（ｂ）に示した通り、本第１９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ６２、および大当たりＢ６２の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ６２の１種類が規定されている。図６７２（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ６２」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６２」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ６２」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ（第２特別図柄の抽選機会が最大で５回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ６２」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａ（第２特別図柄の抽選機会が最大で２回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ６２」と「大当たりＢ６２」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ６２」の方が有利な第２特別図柄の抽選機会を「大当たりＢ６２」よりも２回分多く付与され得るため、「大当たりＡ６２」は、「大当たりＢ６２」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

【２２１６】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６２」および「大当たりＢ６２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個および９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ６２」、「大当たりＢ６２」に当選する割合は、それぞれ５％および９５％である。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ６２」または「大当たりＢ６２」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図６７２（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ６２」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ６２」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ６２」が決定される。この「大当たりＣ６２」は、ラウンド数が

４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Ｃに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

【２２１７】

なお、これらの「大当たりＡ６２」～「大当たりＣ６２」に加えて、本第１９制御例では「大当たりＤ６２」も設けられている。「大当たりＤ６２」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＢ６２、または小当たりＤ６２が決定されて、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Ｂに設定される４ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりＤ６２」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Ｂが設定される。次に、図６７３（ａ）を参照して、本第１９制御例における時短付与テーブル２０２ｔｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｔｅは、上述した第１１制御例における時短付与テーブル２０２ｅＨ（図４７２（ａ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図６７３（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｔｅの規定内容を示した図である。

【２２１８】

図６７３（ａ）に示した通り、本第１９制御例における時短付与テーブル２０２ｔｅには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図６７３（ａ）に示した通り、本第１９制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第１１制御例と同様に、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、の４つが設けられている。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図６７３（ａ）に示した通り、本第１９制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ６２」～「大当たりＤ６２」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｔｅには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値（即ち、第１から第４終了条件）が対応付けて規定されている。

【２２１９】

図６７３（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「２」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数２回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３５個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定される。この時短状態Ｂにおいて継続的に右打ちを行い続け、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなり、２回目（即ち、時短最終変動）の第２特別図柄の抽選結果が外れＢになっ

た場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、時短状態Ｂが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに最大で６回の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。一方で、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなり、２回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＡになった場合は、時短最終変動が終了するまで時短回数が更新されないため、時短状態Ｂが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに最大で６回の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態Ｂに移行した後、２回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

【２２２０】

一方、図６７３（ａ）に示した通り、「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに当選した時点の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１００回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３６個が設定されている。つまり、時短状態Ｃに設定される。時短状態Ｃでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約１／３の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第２終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

【２２２１】

また、図６７３（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＢ６２」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ６２」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数１個が設定されている。つまり、時短状態Ａに設定される。この時短状態Ａにおいて継続的に右打ちを行い続け、１回目（即ち、時短最終変動）の第２特別図柄の抽選結果が外れＢになった場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、外れＡ変動中に１個の第２特別図柄の保留球も獲得できずに時短状態が終了される。つまり、時短状態Ｂが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに１回しか第２特別図柄の抽選を実行させることができない。これに対し、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＡになった場合は、時短最終変動が終了するか、規定の第２特別図柄の保留球数（１個）に到達するまで時短回数が更新されないため、最終変動において追加で１個の第２特別図柄の保留球を獲得することができ、時短状態Ａが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに最大で２回の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

【２２２２】

一方、図６７３（ａ）に示した通り、「大当たりＢ６２」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ６２」や「大当た

りＤ６２」と同様に、時短状態Ｃが設定される。また、図６７３（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ６２」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりＡ６２」や「大当たりＢ６２」や「大当たりＤ６２」に当選した場合と同様に、時短状態Ｃが設定される。このように、本第１９制御例では、第１１制御例と同様に、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態Ａ～Ｃのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Ｃに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、ほぼ（９５％の割合で）、最も有利な時短状態Ｃが設定されるため、遊技者に対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。また、時短状態Ｃにおいて小当たりＤ６２に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりが終了されて通常状態において大当たりＤ６２の実行が設定されるため、大当たりＤ６２の終了後の遊技状態が時短状態Ｂ６２に設定される。即ち、時短リミット回数に未到達であるか否かにかかわらず、有利度合いが比較的低い時短状態に転落（格下げ）されてしまう。

【２２２３】

次に、図６７３（ａ）を参照して、本第６２御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆは、上述した第１１制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨ（図４７２（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図６７３（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆの規定内容を示した図である。図６７３（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４３」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ６２」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４４～８４」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ６２」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８５～９４」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ６２」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９５～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＤ６２」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ６２」～「小当たりＤ６２」は、全て、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ６２」、および「小当たりＣ６２」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ６２に当選する一方で、「小当たりＢ６２」、および「小当たりＤ６２」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４９に当選するように構成されている。

【２２２４】

大当たりＣ６２は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別であり、大当たりＤ６２は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が４ラウンドである。よって、大当たりＣ６２の方が大当たりＤ６２よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たりＡ６２および小当たりＣ６２の方が、小当たりＢ６２および小当たりＤ６２よりも有利度合いが高くなる。また、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）では、小当たりＡ６２，Ｂ６２に当選した場合に、時短リミット回数に到達していないことを条件として大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定

され、小当たりＣ６２に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定され、小当たりＤ６２に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。つまり、小当たりＣ６２および小当たりＤ６２に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値が減算されて時短状態が終了される（他の小当たり種別では、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される）。言い換えれば、時短状態Ｃにおいて小当たりＣ６２，Ｄ６２に当選し、Ｖ入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通常状態において当選した（実行が設定された）大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされる。これにより、ループボーナスモードにおいて小当たりＣ６２に当選した場合は、他の小当たりよりも有利度合いが高くなる。一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりＤ６２に当選した場合は、時短状態Ｃへと移行し得ないため、有利度合いが低くなる。

【２２２５】

また、「小当たりＡ６２」および「小当たりＢ６２」は、第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数（時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ）が更新（減算）される種別の小当たりであり、「小当たりＣ６２」、および「小当たりＤ６２」は、第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数（時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ）が更新（減算）される種別の小当たりである。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂの最終変動で小当たりＡ６２や小当たりＢ６２になると、後述する外れＡになった場合と同様に、第２特別図柄の保留球を最大限貯めることができる。一方、小当たりＣ６２や小当たりＤ６２になると、後述する外れＢになった場合と同様に、貯めることができる第２特別図柄の保留球数が少なくなる。よって、小当たり種別に応じて、時短状態Ａや時短状態Ｂにおける有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短最終変動において変動開始タイミングで時短状態が終了された場合に、外れの可能性も小当たりの可能性もあるように構成することで、変動開始タイミングで時短状態が終了されたとしても、当該変動において小当たりＣ６２や小当たりＤ６２に当選していることを遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２２６】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ６２」、「小当たりＢ６２」、「小当たりＣ６２」、および「小当たりＤ６２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ４４個、４１個、１０個、および５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ６２」、「小当たりＢ６２」、「小当たりＣ６２」、および「小当たりＤ６２」が決定される割合は、それぞれ４４％（４４／１００）、４１％（４１／１００）、１０％（１０／１００）、および５％（５／１００）である。つまり、大当たりＣ６２に対応する小当たり（小当たりＡ６２，Ｃ６２）の合算の割合は５４％となり、大当たりＤ６２に対応する小当たり（小当たりＢ６２，Ｄ６２）の合算の割合は４６％となる。また、時短回数の更新タイミングが第１タイミングに設定される小当たり（小当たりＡ６２，Ｂ６２）の合算の割合は８５％となり、時短回数の更新タイミングが第２タイミングに設定される小当たり（小当たりＣ６２，Ｄ６２）の合算の割合は１５％となる。次に、図６７４を参照して、本第１９制御例における外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａの詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａは、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図６７４は、この外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａの規定内容を示した図である。図６７４に示した通り、第１特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定されている。この「外れＡ」は、変動停止時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算

される外れ種別である。
【２２２７】
　また、図６７４に示した通り、第２特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の値が「０～９７」の範囲に、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定され、「９８，９９」の範囲に、外れ種別として「外れＢ」が対応付けて規定されている。この「外れＢ」は、変動開始時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算される外れ種別であるため、時短回数が１回に設定される（特図２カウンタ２０３ｔが１に設定される）時短状態Ａや時短回数が２回に設定される（特図２カウンタ２０３ｔが２に設定される）時短状態Ｂにおいて、時短最終変動で特別図柄の抽選結果が外れＢになった場合は、第２タイミング（変動開始タイミング）で時短状態が終了され、時短最終変動の間に第２特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて時短最終変動における第２特別図柄の抽選が外れＢであるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。外れ種別カウンタＣ７の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第２特別図柄の「外れＡ」、および「外れＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ９８個、および２個であるので、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に「外れＡ」、および「外れＢ」が決定される割合は、それぞれ９８％（９８／１００）、および２％（２／１００）である。上述した通り、小当たり当選時に第２タイミングで時短回数が更新される（小当たりＣ６２，Ｄ６２のいずれかが決定される）割合は１５％である一方で、外れとなった場合に第２タイミングで時短回数が更新される（外れＢが決定される）割合は２％であるため、時短最終変動において第２タイミングで時短回数が更新された場合に、小当たりである期待感を遊技者に対してより強く抱かせることができる。よって、第２特別図柄の保留球を貯める機会が第１タイミングで時短回数が更新される抽選結果に比較して少なくなったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２２２８】
　次に、図６７５を参照して、本第１９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図６７５は、本第１９制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図６７５に示した通り、本第１９制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図４７３参照）に対して、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａが追加されている点、および残当たり回数カウンタ２２３ｋｂ、残突破回数カウンタ２２３Ｈａが削除されている点で相違している。ループ回数カウンタ２２３ｔＨａは、ループボーナスモードへと移行した後における大当たりの当選回数を示すカウンタである。このループ回数カウンタ２２３ｔＨａのカウンタ値に応じて、見た目上の大当たりのラウンド数を設定する。即ち、本第１９制御例では、ループボーナスモードに移行してからループボーナスモードが終了されるまでを１の大当たりかのように見せる演出を実行する構成としている。このため、大当たりのラウンド数を設定する際は、ループボーナスモード中に既に終了された大当たりの回数と、実際の大当たりのラウンド数とを加味したラウンド数を設定する（実際のラウンド数＋既に終了された大当たりの回数×４を見かけ上のラウンド数として設定する）構成としている。これにより、１の大当たりであるかのように遊技者に対して思わせ易くすることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。
【２２２９】
　＜第１９制御例における主制御装置の制御処理について＞
　次に、図６７６から図６７８を参照して、本第１９制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図６７６を参照して、本第１９制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２１１Ｋ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２１１Ｋ）は、上述した第１１制御例における特別図柄判定処理（図４７４参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図４７４参照）と同

様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。図６７６は、この特別図柄判定処理（Ｓ２１１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この第１９制御例における特別図柄判定処理（図６７６参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ上述した第１１制御例における特別図柄判定処理（図４７４参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９制御例における特別図柄判定処理（図６７６参照）では、Ｓ３０３の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、外れ時の各種設定を行うための外れ時処理を実行し（Ｓ３１１Ｋ）、本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３１１Ｋ）の詳細について、図６７７を参照して説明する。図６７７は、外れ時処理（Ｓ３１１Ｋ）を示すフローチャートである。この外れ時処理（Ｓ３１１Ｋ）は、上述した第１１制御例における外れ時処理（図４７５参照）に代えて実行される処理であり、外れ時処理（図４７５参照）と同様に、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。

【２２３０】

この第１９制御例における外れ時処理（図６７７参照）のうち、Ｓ３３１Ｇ～Ｓ３４１Ｇの各処理では、それぞれ上述した第１１制御例における外れ時処理（図４７５参照）のＳ３３１Ｇ～Ｓ３４１Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９制御例における外れ時処理（図６７７参照）では、まず、抽選結果が小当たりでるかを判別し（Ｓ３２１Ｋ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２１Ｋ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３２２Ｋ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆ（図６７３（ｂ）参照）から対応する小当たり種別を特定し、当該小当たり種別に対応する図柄を第１図柄表示装置に表示する小当たり図柄としてセットする（Ｓ３２３Ｋ）。Ｓ３２３Ｋの処理が終了すると、次いで、小当たり種別が小当たりＢ６２又はＤ６２であるかを判別する（Ｓ３２４Ｋ）。Ｓ３２４Ｋの処理において、小当たり種別が小当たりＢ６２，Ｄ６２のいずれでもないと判別した場合には（Ｓ３２４Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２４Ｋの処理において、小当たり種別が小当たりＢ６２又はＤ６２のいずれかであると判別した場合には（Ｓ３２４Ｋ：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ３２５Ｋ）。Ｓ３２５Ｋの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３２５Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２５Ｋの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３２５Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３３５Ｇへと移行させることにより、時短カウンタ２０３ｈや特図２カウンタ２０３ｔの更新を設定する。つまり、第１タイミング（変動開始タイミング）での時短回数の更新を設定する。これに対し、Ｓ３２１Ｋの処理において、抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３２１Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ３３１Ｇへと移行する。

【２２３１】

この外れ時処理（図６７７参照）を実行することにより、外れＢ、小当たりＢ６２、および小当たりＤ６２のいずれかとなった場合に、第１タイミング（変動開始タイミング）で時短回数の更新をすることができるので、時短状態Ａや時短状態Ｂの時短最終変動において、第１タイミング（変動開始タイミング）で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなる第１の状況と、第１タイミングよりも遅い第２タイミング（変動停止タイミング）で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第２特別図柄の保留球を貯め易くなる第２の状況と、を成立させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、本第１９制御例における小当たり時短更新処理（Ｓ６１１Ｋ）の詳細について説明する。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１１Ｋ）は、上述した第１１制御例における小当たり時短更新処理（図４７７参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図４７７参照）と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図６７８は、この小当たり時短更新処

理（Ｓ６１１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この第１９制御例における小当たり時短更新処理（図６７８参照）のうち、Ｓ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０６、Ｓ７１２ＡおよびＳ７１３Ａの各処理では、それぞれ上述した第１１制御例における小当たり時短更新処理（図４７７参照）のＳ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０６、Ｓ７１２ＡおよびＳ７１３Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９制御例における小当たり時短更新処理（図６７８参照）では、Ｓ７０１の処理において、小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、次いで、ループボーナスモードであるかを判別し（Ｓ７１１Ｋ）、ループボーナスモードであると判別した場合には（Ｓ７１１Ｋ：Ｙｅｓ）、小当たりＣ６２又はＤ６２であるかを判別する（Ｓ７１２Ｋ）。

【２２３２】

Ｓ７１２Ｋの処理において、小当たりＣ６２又はＤ６２ではないと判別した場合には（Ｓ７１２Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ７１２Ａへと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングでは時短状態を終了させず、Ｖ入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させるための制御を行う。一方、Ｓ７１２Ｋの処理において、小当たりＣ６２又はＤ６２であると判別した場合には（Ｓ７１２Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ７０２へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御（大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御）を実行する。これに対し、Ｓ７１１Ｋの処理において、ループボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ７１１Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ７０２へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御（大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御）を実行する。

【２２３３】

この小当たり時短更新処理（図６７８参照）を実行することにより、ループボーナスモード（時短状態Ｃ）以外の状態で小当たりに当選した場合、およびループボーナスモードで小当たりＣ６２，Ｄ６２のいずれかに当選した場合は、小当たり開始時に時短状態を終了させることで大当たりの実行を設定する時点が通常状態となるように制御できる一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりＡ６２，Ｂ６２に当選した場合は、大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させることができる。即ち、ループボーナスモード以外の遊技状態（通常状態、時短状態Ａ、および時短状態Ｂ）で小当たりに当選するよりも、ループボーナスモードにおいて小当たりに当選した方が、大当たり終了後にループボーナスモードに設定される割合を大幅に高くすることができる。具体的には、ループボーナスモードでは小当たりＡ６２，Ｃ６２のどちらかとなった場合にのみループボーナスモードへと移行するため、ループボーナスモードへの移行割合が５４％に過ぎない一方で、ループボーナスモードでは、小当たりＤ６２以外の小当たりとなった場合にループボーナスモードをループするため、ループボーナスモードのループ割合が９５％まで上昇する構成とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２３４】

＜第１９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６７９から図６８６を参照して、本第１９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図６７９を参照して、本第１９制御例（第９制御例）におけるコマンド判定処理（図４００）の一処理である入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１１Ｋ）の詳細について説明する。図６７９は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１１Ｋ）を示すフローチャートである。この第１９制御例における入賞情報コマンド処理（図６７９参照）のうち、Ｓ５８０１Ａ、およびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理では、それぞれ上述した第１１制御例における入賞情報コマンド処理（図４７８参照）のＳ５８０１Ａ、およびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９制御例における入賞情報コマンド処理（図６７９参照）では、Ｓ５８０１Ａの処理を実行した後、現在の遊技状態がチャンスモード（時短状態Ａ）であるか否かを判別し（Ｓ５８１１Ｋ）、チャンスモードであると判

別した場合には（Ｓ５８１１Ｋ：Ｙｅｓ）、チャンスモードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するためのチャンスモード時処理を実行し（Ｓ５８１２Ｋ）、処理をＳ５８１０Ａへと移行する。なお、このチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）の詳細については、図６８０を参照して後述する。一方、Ｓ５８１１Ｋの処理において、現在の遊技状態がチャンスモード（時短状態Ａ）ではないと判別した場合には（Ｓ５８１１Ｋ：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が時短モード（時短状態Ｂ）であるか否かを判別し（Ｓ５８１３Ｋ）、時短モードであると判別した場合には（Ｓ５８１３Ｋ：Ｙｅｓ）、時短モードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するための時短モード時処理を実行し（Ｓ５８１４Ｋ）、処理をＳ５８１０Ａへと移行する。なお、この時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）の詳細については、図６８１を参照して後述する。

【２２３５】

これに対し、Ｓ５８１３Ｋの処理において、現在の遊技状態が時短モードではないと判別した場合には（Ｓ５８１３Ｋ：Ｎｏ）、現在の遊技状態がループボーナスモード（時短状態Ｃ）であるか否かを判別し（Ｓ５８１５Ｋ）、ループボーナスモードであると判別した場合には（Ｓ５８１５Ｋ：Ｙｅｓ）、保留球数に応じて継続メーターＫＭのメーター量を更新し（Ｓ５８１６Ｋ）、処理をＳ５８１０Ａへと移行する。具体的には、今回の始動入賞によって第２特別図柄の保留球数が１個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を２５％に設定し、第２特別図柄の保留球数が２個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を５０％に設定し、第２特別図柄の保留球数が３個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を７５％に設定し、第２特別図柄の保留球数が４個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を１００％に設定する。これらに対し、第１特別図柄の始動入賞を検出した場合は、継続メーターＫＭのメーター量が変更されずに維持される。一方、Ｓ５８１５Ｋの処理において、ループボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ５８１５Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５８０７Ａへと移行する。この入賞情報コマンド処理（図６７９参照）によって継続メーターＫＭを更新することにより、ループボーナスモードにおいて継続メーターＫＭのメーター量を１００％に維持しようと遊技者に対して積極的に右打ちを行わせ続けることができる。よって、ループボーナスモードにおいて大当たり当選時に第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まった状態となる可能性をより高めることができるので、大当たり当選時に時短リミット回数に到達して通常状態Ｂ（引き戻しモード）へと移行する際に、保留球数が上限個数となっている可能性をより高めることができる。よって、通常状態Ｂに移行した時点の保留球数が少なくなってしまい、遊技者に対して損をさせてしまうことを抑制することができる。

【２２３６】

次に、図６８０を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（図６７９参照）の一処理であるチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）について説明をする。図６８０は、このチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）の内容を示したフローチャートである。このチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）では、まず、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図３８８（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ５８３１Ｋ）、その読み出した攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第１演出カウンタ２２３ｆ１の値とに応じたアイコン種別を決定し（Ｓ５８３２Ｋ）、次いで、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであるかを判別する（Ｓ５８３３Ｋ）。Ｓ５８３３Ｋの処理において、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８３３Ｋ：Ｎｏ）、チャンスモードに移行した後、最初の始動入賞を検出したことを意味するため、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃをオンに設定し（Ｓ５８３４Ｋ）、処理をＳ５８３５Ｋへと移行する。Ｓ５８３５Ｋの処理では、今回検出した始動入賞が外れＢ、小当たりＣ，Ｄのいずれかに対応する入賞情報であるか（即ち、変動開始タイミングで時短回数が更新される抽選結果であるか）を判別し（Ｓ５８３５Ｋ）、外れＢ、小当たりＣ，Ｄのいずれかに対応する入賞情報ではない（即ち、変動停止タイミングで時短回数が更新される抽選結果である）と判別した場合には（Ｓ５８３５Ｋ：Ｎｏ）、連撃演出の報知を設定し（Ｓ５８３６Ｋ）、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定

する（Ｓ５８３８Ｋ）。次いで、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（Ｓ５８３９Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８３５Ｋの処理において、外れＢ、小当たりＣ，Ｄのいずれかに対応する入賞情報である（即ち、変動開始タイミングで時短回数が更新される抽選結果である）と判別した場合には（Ｓ５８３５Ｋ：Ｙｅｓ）、一撃演出の報知を設定し（Ｓ５８３７Ｋ）、本処理を終了する。なお、図示については省略したが、これらの処理は第２特別図柄の始動入賞に対して行われ、第１特別図柄の始動入賞に対しては特段の演出の設定は行われない。

【２２３７】

これに対し、Ｓ５８３３Ｋの処理において、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５８３３Ｋ：Ｙｅｓ）、時短最終変動において追加で第２特別図柄の保留球を獲得したことを意味するため、処理をＳ５８３８Ｋへと移行して、連撃演出における２回目の攻撃に対応する攻撃アイコンを報知する演出を実行する。このチャンスモード時処理（図６８０参照）を実行することにより、時短回数が１回のチャンスモード（時短状態Ａ）における初回の始動入賞を検出した場合に、当該始動入賞が、第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるか、第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるかに応じて演出態様を異ならせることができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図６８１を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（図６７９参照）の一処理である時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）について説明をする。図６８１は、この時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）では、まず、今回の始動入賞が時短モードにおける１回目の変動表示の間に検出された（若しくは時短モードにおける初回の）始動入賞であるか否かを判別し（Ｓ５８５１Ｋ）、１回目の変動表示の間に検出された（若しくは初回の）始動入賞であると判別した場合には（Ｓ５８５１Ｋ：Ｙｅｓ）、新たな？アイコンの獲得を報知する報知演出を設定し（Ｓ５８５２Ｋ）、処理をＳ５８５６Ｋへと移行する。一方、Ｓ５８５１Ｋの処理において、現在が１回目の変動表示の実行中ではない（即ち、時短最終変動の実行中である）と判別した場合には（Ｓ５８５１Ｋ：Ｎｏ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを読み出し（Ｓ５８５３Ｋ）、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第１演出カウンタ２２３ｆ１の値とに応じたアイコン種別を決定する（Ｓ５８５４Ｋ）。次いで、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し（Ｓ５８５５Ｋ）、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（Ｓ５８５６Ｋ）、本処理を終了する。

【２２３８】

この時短モード時処理（図６８１参照）を実行することにより、時短モードにおける初回の変動表示が終了するまでは、第２特別図柄の保留球数のみを？アイコンの個数によって遊技者に示唆する構成とし、時短最終変動が開始されてから実際の攻撃方法を遊技者に対して報知することができる。よって、１回目の変動表示中に攻撃方法に遊技者が気をとられてしまい、第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯め忘れてしまうことをより確実に防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図６８２を参照して、本第１９制御例における大当たり関連処理（Ｓ３４１１Ｋ）について説明をする。この大当たり関連処理（Ｓ３４１１Ｋ）は、上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図４８０参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図４８０参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図６８２は、この大当たり関連処理（Ｓ３４１１Ｋ）を示すフローチャートである。

【２２３９】

この第１９制御例における大当たり関連処理（図６８２参照）のうち、Ｓ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０，Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理では、それぞれ上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図４８０参照）のＳ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０，Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理と同一の処理が

実行される。また、本第１９制御例における大当たり関連処理（図６８２参照）では、Ｓ３６０３の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、大当たり種別とループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値とに応じたオープニング演出を決定し（Ｓ３６１１Ｋ）、決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ３６１２Ｋ）。Ｓ３６１２Ｋの処理では、ループボーナスモードへと移行する大当たりであれば、初回の大当たりの場合にのみループボーナス用のオープニング演出を設定し、ループボーナスモードにおける２回目移行の大当たりについては、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値に応じたラウンド数の疑似インターバル演出を設定する。また、チャンスモードや時短モードへと移行する種別の大当たりであれば、通常の大当たり演出を設定する。Ｓ３６１２Ｋの処理が終了すると、次いで、ループボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する（Ｓ３６１３Ｋ）。Ｓ３６１３Ｋの処理において、ループボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には（Ｓ３６１３Ｋ：Ｙｅｓ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａに１を設定し（Ｓ３６１４Ｋ）、処理をＳ３６１４へと移行する。一方、Ｓ３６１３Ｋの処理において、ループボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３６１３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ３６１４Ｋの処理をスキップし、処理をＳ３６１４へと移行する。また、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行し（Ｓ３６１５Ｋ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６１５Ｋ）の詳細について、図６８３を参照して説明する。

【２２４０】

図６８３は、このエンディングコマンド処理（Ｓ３６１５Ｋ）の内容を示したフローチャートである。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６１５Ｋ）では、まず、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５９１１Ｋ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９１１Ｋ：Ｎｏ）、ループボーナスモード中の（若しくはループボーナスモードの初回の）大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９１２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１１Ｋの処理において、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が０より大きい値である（即ち、ループボーナスモード中である）と判別した場合には（Ｓ５９１１Ｋ：Ｙｅｓ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が１であるかを判別し（Ｓ５９１３Ｋ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が１であると判別した場合には（Ｓ５９１３Ｋ：Ｙｅｓ）、継続確定のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９１４Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１３Ｋの処理において、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ５９１３Ｋ：Ｎｏ）、小当たりＤ６２経由の大当たりであるかを判別し（Ｓ５９１５Ｋ）、小当たりＤ６２経由の大当たり（時短モードへと転落する種別の大当たり）ではないと判別した場合には（Ｓ５９１５Ｋ：Ｎｏ）、時短リミットに到達したかを判別する（Ｓ５９１６Ｋ）。Ｓ５９１６Ｋの処理において、時短リミットに到達したと判別した場合（Ｓ５９１６Ｋ：Ｙｅｓ）、および、Ｓ５９１５Ｋの処理において、小当たりＤ６２経由の大当たりであると判別した場合には（Ｓ５９１５Ｋ：Ｙｅｓ）、ループボーナスの収量を設定するためのループボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９１７Ｋ）、本処理を終了する。なお、ループボーナス終了処理（Ｓ５９１７Ｋ）の詳細については、図６８４を参照して後述する。

【２２４１】

一方、Ｓ５９１６Ｋの処理において、時短リミットに到達していないと判別した場合には（Ｓ５９１６Ｋ：Ｎｏ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値に１を加算し（Ｓ５９１８Ｋ）、次いで、継続メーターのメーター量が０％であるかを判別し（Ｓ５９１９Ｋ）、継続メーターのメーター量が０％であると判別した場合には（Ｓ５９１９Ｋ：Ｙｅｓ）、終了アイコンのみの継続ジャッジ演出で逆転演出により継続が報知される演出態様を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９２０Ｋ）、本処理を終了する。これに対

し、Ｓ５９１９Ｋの処理において、継続メーターのメーター量が０％ではないと判別した場合には（Ｓ５９１９Ｋ：Ｎｏ）、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９２１Ｋ）、本処理を終了する。次に、図６８４を参照して、上述したエンディングコマンド処理（図６８３参照）の一処理であるループボーナス終了処理（Ｓ５９１７Ｋ）について説明をする。図６８４は、このループボーナス終了処理（Ｓ５９１７Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この第１９制御例におけるループボーナス終了処理（図６８４参照）のうち、Ｓ５９３１Ｇ～Ｓ５９３６Ｇ，Ｓ５９４０Ｇおよび５９４１Ｇの各処理では、それぞれ上述した第１１制御例におけるＭＡＸボーナス終了処理（図４８３参照）のＳ５９３１Ｇ～Ｓ５９３６Ｇ，Ｓ５９４０Ｇおよび５９４１Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９制御例におけるループボーナス終了処理（図６８４参照）が実行されると、まず、小当たりＤ６２を経由した大当たりであるか否かを判別し（Ｓ５９３１Ｋ）、小当たりＤ６２経由の大当たりであると判別した場合は（Ｓ５９３１Ｋ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出において終了が報知された後で、終了後の状態が時短モードに設定されることを報知する演出態様のエンディング演出に決定して（Ｓ５９３２Ｋ）、処理をＳ５９４１Ｇへと移行する。

【２２４２】

一方で、Ｓ５９３１Ｋの処理において、今回の大当たりが小当たりＤ６２経由の大当たりではないと判別した場合は（Ｓ５９３１Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５９３１Ｇへと移行して、大当たり終了後の通常状態Ｂにおいて消化される第２特別図柄の各保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンを報知する演出を設定する。また、本第１９制御例におけるループボーナス終了処理（図６８４参照）では、Ｓ５９３６Ｇの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には（Ｓ５９３６Ｇ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５９４０Ｇへと移行する。このループボーナス終了処理（図６８４参照）を実行することにより、ループボーナス終了後の遊技状態が通常状態Ｂ（引き戻しモード）であるか時短状態Ｂ（時短モード）であるかに応じたエンディング演出の演出態様を設定することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図６８５を参照して、本第１９制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｋ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｋ）は、上述した第１１制御例（第９制御例）における変動演出設定処理（図４０４参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図４０４参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図６８５は、この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｋ）を示すフローチャートである。

【２２４３】

この第１９制御例における変動演出設定処理（図６８５参照）のうち、Ｓ４４０１、４４０３、Ｓ４４２１ＡおよびＳ４４２３Ａ～Ｓ４４２６Ａの各処理では、それぞれ上述した第１１制御例（第９制御例）における変動演出設定処理（図４０４参照）のＳ４４０１、４４０３、Ｓ４４２１ＡおよびＳ４４２３Ａ～Ｓ４４２６Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９制御例における変動演出設定処理（図６８５参照）では、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態がループボーナスモード（時短状態Ｃ）であるかを判別し（Ｓ４４１１Ｋ）、ループボーナスモードであると判別した場合には（Ｓ４４１１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ４４２６Ａへと移行する。一方、Ｓ４４１１Ｋの処理において、現在の遊技状態がループボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ４４１１Ｋ：Ｎｏ）、現在の遊技状態がチャンスモードであるかを判別し（Ｓ４４１２Ｋ）、チャンスモードであると判別した場合には（Ｓ４４１２Ｋ：Ｙｅｓ）、アイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに応じて、一撃演出又は連撃演出のうち対応する演出態様を設定し（Ｓ４４１３Ｋ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４４１２Ｋの処理において、現在の遊技状態がチャンスモードではないと判別した場合には（Ｓ４４１２Ｋ：Ｎｏ）、時短モードであるかを判別し（Ｓ４４１４Ｋ）、時短モードであると判別した場合には（Ｓ４４１４Ｋ：Ｙｅｓ）、時短モード中演出設定

処理を実行し（Ｓ４４１５Ｋ）、本処理を終了する。なお、時短モード中演出設定処理（Ｓ４４１５Ｋ）の詳細については、図６８６を参照して後述する。一方、Ｓ４４１４Ｋの処理において、時短モードではないと判別した場合には（Ｓ４４１４Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４４２３Ａ～Ｓ４４２５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図６８６を参照して、上述した変動演出設定処理（図６８５参照）の一処理である時短モード中演出設定処理（Ｓ４４１５Ｋ）について説明をする。図６８６は、この時短モード中演出設定処理（Ｓ４４１５Ｋ）の内容を示したフローチャートである。

【２２４４】

この第１９制御例における時短モード中演出設定処理（図６８６参照）では、まず、今回の変動が時短最終変動であるかを判別し（Ｓ４４３１Ｋ）、時短最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ４４３１Ｋ：Ｎｏ）、攻撃アイコンストック演出（図６６８（ａ）参照）を伴う演出態様を設定し（Ｓ４４３２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４３１Ｋの処理において、時短最終変動であると判別した場合には（Ｓ４４３１Ｋ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａのデータを読み出し（Ｓ４４３３Ｋ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図３８８（ｂ）参照）を参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（Ｓ４４３４Ｋ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ４４３５Ｋ）。Ｓ４４３５Ｋの処理が終了すると、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（Ｓ４４３６Ｋ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新し（Ｓ４４３７Ｋ）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したかを判別する（Ｓ４４３８Ｋ）。Ｓ４４３８Ｋの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には（Ｓ４４３８Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ４４３６Ｋに戻して、以降は、Ｓ４４３８Ｋの処理において全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別されるまで、Ｓ４４３６Ｋ～Ｓ４４３８Ｋの処理が繰り返される。Ｓ４４３８Ｋの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には（Ｓ４４３８Ｋ：Ｙｅｓ）、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン表示領域の表示内容を更新し（Ｓ４４３９Ｋ）、最も古いアイコンに対応する攻撃方法で攻撃を行う演出態様を設定し（Ｓ４４４０Ｋ）、本処理を終了する。この時短モード中演出設定６２（図６８６参照）を実行することにより、時短モードにおける１変動目においては第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯めさせることができ、２変動目（即ち、最終変動）においてはストックした攻撃アイコンの攻撃種別を遊技者に対して報知することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２４５】

以上説明した通り、第１９制御例におけるパチンコ機１０では、第１遊技状態（通常状態）と、その第１遊技状態よりも判別手段の判別（特別図柄の抽選）に用いるための判別情報（各種カウンタ値）が取得され易くなる第２遊技状態（時短状態）とのうち、第２遊技状態において所定条件が成立した（時短最終変動が開始された）場合に、第１制御（変動開始タイミングで時短回数を更新する制御）と、その第１制御よりも所定条件が成立した後の所定期間（時短最終変動の変動表示中）において、判別情報が取得され易くなる（始動入賞を検出し易くなる）第２制御（変動停止タイミングで時短回数を更新する制御）と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を実行可能に構成している。即ち、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別

図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第１９制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れＢを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第１９制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【２２４６】

また、本第１９制御例では、判別手段の判別（特別図柄の抽選）に用いる判別情報（各種カウンタ値）を特定の数（４個）を上限として、判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）を設ける構成とし、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示すための所定の第１演出（時短最終変動に対応する変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様（連撃演出又は一撃演出）を含んで構成される第２演出（冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１とが戦う演出）を実行する構成としている。即ち、時短状態において最後に実行される特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出において、当該変動表示演出の実行中に追加で貯めることが可能な第２特別図柄の保留球の個数を示唆する演出を実行することにより、時短状態が終了した後において実行可能な第２特別図柄の抽選回数を遊技者に対して示唆可能に構成している。つまり、時短状態が終了した後における有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選回数）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、演出態様から貯められる保留球の個数（時短状態が終了した後における有利度合い）を把握可能な斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２４７】

なお、本第１９制御例では、所定期間（時短最終変動）において判別情報（第２特別図柄の保留球）が比較的取得され易い第１制御（保留球を増加させ易い制御）として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行すると共に、判別情報が比較的取得され難い第２制御（保留球を増加させ難い制御）として、時短最終変動の変動開始タイミングで時短回数を更新する制御を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。第１制御として、時短最終変動中に、変動開始から第１期間（例えば、１０秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよいし、第２制御として、時短最終変動中に、変動開始から第１期間よりも短い第２期間（例えば、１秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよい。また、例えば、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数以上となったことに基づ

いて成立する第４終了条件を、第１制御と第２制御とで可変させる構成としてもよい。具体的には、例えば、時短最終変動において第１制御に対応する抽選結果となった場合は、第２特別図柄の保留球数が３個以上となったことに基づいて第４終了条件を成立させるように制御する一方で、第２制御に対応する抽選結果となった場合は、第２特別図柄の保留球数が１個以上となったことに基づいて第４終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。また、例えば、普通図柄の当たり回数が規定回数以上となったことに基づいて成立する第５終了条件を設定する構成とし、時短最終変動において第１制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が３回となったことに基づいて第５終了条件を成立させるように制御する一方で、第２制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が１回となったことに基づいて第５終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

【２２４８】

本第１９制御例では、所定の第１演出（時短最終変動における変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に対して記憶させることが可能な判別情報（各種カウンタ値）の数を遊技者が把握可能な特定演出態様（保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様）として、時短最終変動において冒険者のキャラクタ８１１が「一撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることができないことを示唆する一方で、「連撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることが可能であることを示唆する構成としていたが、特定演出態様はこれに限られるものではない。例えば、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の個数を数字やメーター量等で視覚的に遊技者に対して報知する演出態様としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してより分かり易い演出態様を実現することができる。本第１９制御例では、時短回数の更新タイミングとして、第１タイミング（変動終了タイミング）と、第２タイミング（変動開始タイミング）と、の２種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これに加えて例えば、変動終了後の図柄停止期間の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される外れ種別若しくは小当たり種別を設けてもよいし、小当たり遊技の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、保留球を貯めることが可能となる期間をより長くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２４９】

本第１９制御例では、時短最終変動の開始時に変動種別を判別し、時短回数を即座に更新するか変動終了時に更新するかを決定する構成としていたが、判別のタイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短最終変動の開始後、３秒が経過したタイミングで変動種別を判別し、判別情報（第２特別図柄の保留球）が比較的取得され易い第１制御（保留球を増加させ易い制御）として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行するか、判別情報が比較的取得され難い第２制御（保留球を増加させ難い制御）として、変動種別の判別のタイミングで即座に時短回数を更新する制御を実行するかを決定する構成としてもよい。言い換えれば、時短最終変動の途中で第１制御を実行するか、第２制御を実行するかを判別する構成としてもよい。このように構成することで、判別のタイミングまでは判別情報（第２特別図柄の保留球）を獲得する機会を遊技者に対して与えることができるので、第２制御が実行された場合に遊技者に対して過剰に不利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。なお、本第１９制御例では、時短最終変動が終了したとしても、第２特別図柄の保留球が全て消化されるまでの間は怪獣のキャラクタ８２１と戦うバトル演出を継続させ、保留球が全て外れで消化された場合に通常状態への移行を報知する構成としているため、本第１９制御例における時短状態終了後の演出は、遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出、および遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出の別形態である。

【２２５０】

本第１９制御例では、小当たりとして、実質的に大当たりが確定する（小当たり遊技中に右打ちを行うことで容易にＶ入賞を発生させることができる）小当たり種別のみを設ける構成としていたが、Ｖ入賞を発生させることが困難な小当たり種別（Ｖ不可小当たり）を設けてもよい。このように構成することで、小当たりに当選したとしても、大当たりが確定するわけではないので、小当たり種別に注目して遊技を行わせることができる。更に、この場合において、Ｖ不可小当たりは、第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。このように構成することで、時短最終変動以外の変動であれば望ましくないＶ不可小当たりが、時短最終変動では第２特別図柄の保留球をより多く貯めることが可能な有利な抽選結果となるため、時短最終変動であるか否かによって有利度合いが逆転する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、逆に、Ｖ不可小当たり（非Ｖ小当たり）は第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。つまり、Ｖ不可小当たりであるか実質的に大当たりが確定する小当たりであるかによらず、小当たり時に第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。このように構成することで、第２タイミングで時短回数が更新された（一撃の攻撃方法が選択された）場合に、小当たりである可能性が高まるため、実質的に大当たりが確定する小当たりであることをより強く遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２５１】

本第１９制御例では、時短状態において特別図柄の抽選結果が外れＢ、小当たりＣ６２，Ｄ６２の何れかとなった場合に第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数を更新する一方で、上記以外の抽選結果となった場合は第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、抽選結果によらず、時短状態への突入契機となった大当たり種別に応じて、時短状態における時短回数の更新タイミングを第１タイミング（変動停止タイミング）とするか第２タイミング（変動開始タイミング）とするかを異ならせてもよい。このように構成することで、時短状態において時短最終変動が開始されるよりも前に、時短最終変動において貯めることが可能な第２特別図柄の保留球の個数を把握することができるので、時短最終変動における有利度合い（貯めることができる第２特別図柄の保留球数）を示す演出態様をより余裕を持って（最終変動が開始されるよりも前に）設定することができる。よって、時短最終変動の開始時に処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるので、時短最終変動における演出態様をより好適に設定することができる。

【２２５２】

＜第２０制御例＞

次に図６８７から図７０８を参照して、第２０制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第２０制御例では、特別図柄の変動中に可動手段（可動役物９００）を移動させる役物可動演出を実行可能に構成している。詳細な説明は後述するが、役物可動演出が実行されることで、遊技者が視認困難な原点位置に収納されていた可動役物９００が、遊技者が視認可能な作動位置へと移動し、実行中の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される可能性が高い状態であることを報知可能に構成している。また、本第２０制御例では、役物可動演出中に実行される可動役物９００への可動制御を、一連の動作シナリオを設定することによって実行可能に構成している。つまり、予め定められた動作シナリオに従って可動役物９００を移動させることができるように構成している。このように構成することで、可動役物９００を可動制御している最中における処理負荷を軽減させることができる。ここで、設定された動作シナリオに基づいて可動役物９００に対して一連の動作を実行させるように可動制御する場合においては、設定された動作シナリオに基づく可動制御が終了するまで、可動役物９００に対して新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。これに対して、本第２０制御例では、一連の動作

シナリオが設定されたことに基づいて可動役物９００が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイミングを複数有するように構成している。つまり、一定期間（例えば、４０秒）の動作期間で可動役物９００を動作させるための動作シナリオを設定した場合であっても、４０秒の動作期間を全うすること無く可動役物９００への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定された動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるという不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

【２２５３】

また、実行中の可動制御を強制的に終了させた後に、新たな可動制御を実行しようとした場合には、可動役物９００が様々な位置に位置している状態から新たな可動制御が開始されてしまうため、新たな可動制御を実行する前に強制停止された可動役物９００を特定位置（新たな可動制御の開始位置）へと移動させるための可動処理を行わなければならず、可動役物９００を可動させるための可動制御の処理負荷が高くなるという問題があった。これに対して、本第２０制御例では、可動役物９００を特定位置（作動位置）に複数回位置させることが可能な所定の動作シナリオに基づいて可動役物９００を移動させるように構成し、可動役物９００が特定位置（作動位置）に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物９００の位置を固定することができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。まず、図６８７から図６８９を参照して、可動役物９００の構成について説明する。この可動役物９００は、変動演出中に駆動手段（駆動モータ９０５）によって動作されることが可能に構成されている。また、この可動役物９００は、駆動手段（駆動モータ９０５）によって正面視下側に移動されることにより、遊技者から視認困難な位置（原点位置）から視認可能となる位置（作動位置）へと移動させることが可能に構成されている。これにより、変動演出中に可動役物９００を遊技者から視認可能となる位置（作動位置）に移動させることにより、可動役物９００を用いた演出の演出効果を高めることができる。

【２２５４】

図６８７（ａ）は、可動役物９００が原点位置に位置している状態を示した図である。原点位置とは、役物可動演出の開始と終了とのタイミングにおいて可動役物９００が位置する特定の場所を指す。図６８７（ａ）に示すように、可動役物９００が原点位置に位置する場合、可動役物９００の下端は第３図柄表示装置８１の上端よりも正面視上側に位置する。また、可動役物９００は可変表示ユニット８０よりも背面側に配置されているため、可動役物９００は、原点位置に位置している場合には遊技者から視認困難な状態となる。図６８７（ｂ）は、可動役物９００が作動位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、作動位置とは、役物可動演出中に実行される第１可動制御（進出シナリオ動作）と第２可動制御（振動シナリオ動作）と第３可動制御（退避シナリオ動作）とのそれぞれの制御の実行期間において、可動役物９００を位置させることが可能な特定の場所を指す。図６８７（ｂ）に示すように、可動役物９００が作動位置に位置している場合、可動役物９００の上端は第３図柄表示装置８１の上端よりも正面視下側に位置する。また、可動役物９００は、第３図柄表示装置８１よりも前面側に配置されている。即ち、可動役物９００が作動位置に位置する場合は、可動役物９００が遊技者から視認可能な状態となる。図６８８に示すように、可動役物９００は、Ａ面９００ａ、Ｂ面９００ｂ、Ｃ面９００ｃ、Ｄ面９００ｄを有する直方体で構成された箱形形状の表示面を有している。可動役物９００は、右側方面９００ｅから右方に突出して形成された直方体形状の右突出片９００ＲｂとＬ、左側方面９００ｆから左方に突出して形成された直方体形状の左突出片９００ＬｂとＬを有しており、右突出片９００Ｒｂには、可動役物９００を上下に動作させるためのステッピングモータである駆動モータ９０５が設けられている。左突出

片９００Ｌｂは、後述する原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０から投光される光を正面視（図６８８参照）左側の側面で反射することによって、原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０とに検出されることが可能に構成されている。

【２２５５】

駆動モータ９０５には、ラック９９０と嵌合するピニオンギアである駆動ギア９０６が設けられている。可動役物９００の右側端部後方には、可動役物９００が上下動するのに、駆動ギア９０６が嵌合するギア部を有するラックが上下方向に、可動役物９００の上下可動のストロークよりも長く配置されている。可動役物９００の左側端部後方には、滑り止め用の溝が設けられた支柱９９１が、上下可動のストロークよりも長く設けられている。左突出片９００Ｌｂは、支柱９９１を挿通可能に構成されている。このように、左突出片９００Ｌｂに支柱９９１を挿通させることで、なめらかに可動役物９００を上下に動作させることができる。

【２２５６】

図６８９（ａ）～（ｄ）は、第３図柄表示装置８１の正面（図６８７参照）に対して直交、且つ左突出片９００Ｌｂを通る平面で、遊技盤１３を切断して、その断面を第３図柄表示装置８１の正面視（図６８７参照）右側より見た断面図である。遊技盤１３の背面側には、可動役物９００を遊技盤１３の背面側に固定するための駆動ベース体８００が設けられている。駆動ベース体８００は、ポリカーボネート等の樹脂で構成されており、遊技盤１３の開口部と連通する開口を有した額縁形状で構成され、遊技盤１３の開口部を覆うように背面側に固定されている。駆動ベース体８００には、支柱９９１やラック９９０が固定されており、可動役物９００が正面視上下方向に駆動されることが可能に保持されている。駆動ベース体８００の背面側には、第３図柄表示装置８１が取り付けられる。駆動ベース体８００の正面視上部には、投受光器を有する反射型のセンサである原点位置センサ９２０が設けられ、駆動ベース体８００の正面視下部には、原点位置センサ９２０と同種のセンサで構成される作動位置センサ９３０が設けられている。原点位置センサ９２０は、投光部から第３図柄表示装置８１の正面視（図６８７参照）右方向へ水平に投光された光が左突出片９００Ｌｂに反射されて、受光部が左突出片９００Ｌｂに反射された光を受光することにより、オフからオンの状態となる。即ち、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に重なる位置に位置している期間は、原点位置センサ９２０がオンの状態を維持しており、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に重ならない位置に位置している期間は、原点位置センサ９２０がオフの状態を維持している。作動位置センサ９３０については、設置された場所が異なる点を除いて、原点位置センサ９２０と同様であるため、説明を省略する。

【２２５７】

つまり、本第２０制御例におけるパチンコ機１０にて用いられる原点位置センサ９２０、及び作動位置センサ９３０は、可動役物９００の位置を検知するための検知手段として用いられる。なお、本第２０制御例では、上述した通り、可動役物９００の位置のみを検知手段により検知可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００の進行方向も検知可能に構成しても良く、例えば、作動位置センサ９３０の検出範囲と一部が重複し、且つ、検出範囲内に進入してきた左突出片９００Ｌｂを検知可能な第１センサを作動位置センサ９３０の上方に設け、第１センサが突出片９００Ｌｂを検知している状態で、作動位置センサ９３０が突出片９００Ｌｂを検知した場合には、可動役物９００が原点位置から作動位置に向かう方向（図６８７（ａ）の正面視で下方向）へと移動していることを特定可能に構成し、第１センサが突出片９００Ｌｂを検知していない状態で、作動位置センサ９３０が突出片９００Ｌｂを検知した場合には、可動役物９００が上方向（図６８７（ａ）の正面視で上方向）へと移動していることを特定可能に構成しても良い。このように構成することで、可動役物９００が存在している位置だけで無く、可動役物９００の移動方向まで特定することができるため、例えば、特定の移動方向で移動している可動役物９００が作動位置に位置している場合にのみ特定の可動制御を実行可能に構成することができる。より具体的には、図６８９（ａ）に示すように、可動役物９００が原点位置に

位置する場合は、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に重なっている。このように、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に重なっている期間は、原点位置センサ９２０から投光された光が左突出片９００Ｌｂによって反射され、原点位置センサ９２０はオンの状態を維持している。一方、作動位置センサ９３０は、水平方向に左突出片９００Ｌｂが重なっていないため、オフの状態を維持している。

【２２５８】

図６８９（ｂ）は、可動役物９００が原点位置（図６８９（ａ）参照）から作動位置に向けて下降している期間において、作動位置センサ９３０がオフの状態からオンの状態へと切り替わるタイミングで左突出片９００Ｌｂが位置する場所を示している。図６８９（ｂ）に示すように、可動役物９００が下降している場合は、左突出片９００Ｌｂの下端が作動位置センサを超えるタイミングで、作動位置センサ９３０がオフからオンの状態へと切り替わる。図６８９（ｃ）は可動役物９００が作動位置に位置している場合において、左突出片９００Ｌｂの位置している場所を示している。図６８９（ｃ）に示すように、可動役物９００が作動位置に位置している場合には、左突出片９００Ｌｂが作動位置センサ９３０に対して水平方向に重なるため、作動位置センサはオンの状態となる。即ち、左突出片９００Ｌｂが作動位置センサ９３０に対して水平方向に重なっている期間は、作動位置センサ９３０はオンの状態を維持している。詳細については後述するが、本第２０制御例では、可動役物９００が下降している期間において、作動位置センサ９３０がオフからオンの状態へと切り替わったタイミングから、駆動モータ９０５を所定ステップ数（１７ステップ）回転させることにより、可動役物９００が作動位置に位置するように構成している。このように構成することで、センサに検出される検出物体の大きさが変化しても、設定するステップ数を変更することで、特定の位置に可動させることができる。図６８９（ｄ）は、可動役物９００が後述する振動下限位置に位置している場合における、左突出片９００Ｌｂが位置する場所を示している。図６８９（ｄ）に示すように、左突出片９００Ｌｂが振動下限位置に位置している場合には、左突出片９００Ｌｂの上端が作動位置センサ９３０よりも正面視下側に位置する状態（図６８９（ｄ）参照）となり、作動位置センサ９３０はオフの状態となる。次に、図６９０及び図６９１を参照して、本第２０制御例における特徴的な演出態様である役物可動演出について説明する。この役物可動演出は、演出期間が６０秒である変動演出が実行される期間において実行され得る演出であり、変動演出の開始から２秒後に開始される演出である。

【２２５９】

図６９０は、役物可動演出中の可動役物９００の動作の流れを示す図である。本第２０制御例では、役物可動演出が実行された場合に実行される可動役物９００に対する可動制御として、進出シナリオに基づく第１可動制御（進出シナリオ動作）と、振動シナリオに基づく第２可動制御（振動シナリオ動作）と、退避シナリオに基づく第３可動制御（退避シナリオ動作）とを順に実行するように構成しており、各可動制御に対応した動作シナリオを設定するように構成している。詳細については後述するが、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されると、原点位置（図６８７（ａ）参照）に位置している可動役物９００を作動位置（図６８７（ｂ）参照）へと移動（進出）させるための可動制御が実行される。つまり、第１可動制御（進出シナリオ動作）を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物９００を原点位置から作動位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されている。次に、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されると、作動位置に位置している可動役物９００を、上下方向に振動させる演出態様で動作させた後に作動位置に位置させるための可動制御が実行される。つまり、第２可動制御（振動シナリオ動作）を実行する際に設定される振動シナリオには、可動役物９００を上下方向に振動させる演出態様で移動させるためのシナリオデータが規定されている。また、第３可動制御（退避シナリオ動作）が実行されると、第２可動制御が終了し、作動位置に位置している可動役物９００を原点位置へと移動（退避）させるための可動制御が実行される。つまり、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物

９００を作動位置から原点位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されている。上述した通り、本第２０制御例では、原点位置に位置している可動役物９００を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様（振動）で動作させ、その後、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と３段階に区分し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。

【２２６０】

このように構成することで、異なる形状のパチンコ機１０、例えば、原点位置と作動位置との距離が異なるパチンコ機１０に対して、同一の演出態様（振動）で役物可動演出を実行させようとした場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。図６９０に示すように、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されると、可動役物９００が原点位置に位置する状態（図６９０（Ａ）参照）で停止している状態から、可動役物９００が作動位置に位置する場所（図６９０（Ｂ）参照）まで移動し、可動役物９００が作動位置まで移動すると、可動役物９００が作動位置に位置する状態で停止する。即ち、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されることにより、可動役物９００は、遊技者から視認困難な位置（図６９１（ａ）参照）から、視認可能な位置（図６９１（ｂ）参照）まで移動する。詳細については後述するが、第１可動制御（進出シナリオ動作）は約２秒間となるように構成されている。即ち、遊技者は、第１可動制御（進出シナリオ動作）の途中で、可動役物９００のＡ面９００ａに表示されている「チャンス」の文字を視認可能となる。

【２２６１】

第２可動制御（振動シナリオ動作）では、可動役物９００が振動上限位置（図６９０（ｃ）参照）と振動下限位置（図６９０（ｇ）参照）との間で、正面視上下方向に動作される。より具体的には、第２可動制御（振動シナリオ動作）では、可動役物９００が、作動位置（図６９０（ｅ）参照）に位置する状態で停止、作動位置（図６９０（ｅ）参照）から振動上限位置まで上昇、振動上限位置に位置する状態で停止、振動上限位置から振動下限位置（図６９０（ｇ）参照）まで下降、振動下限位置（図６９０（ｇ）参照）で停止、振動下限位置（図６９０（ｇ）参照）から作動位置（図６９０（ｅ）参照）まで上昇、作動位置（図６９０（ｅ）参照）で停止、作動位置（図６９０（ｅ）参照）から振動下限位置（図６９０（ｇ）参照）にまで下降、振動下限位置（図６９０（ｇ）参照）で停止、振動下限位置（図６９０（ｇ）参照）から振動上限位置（図６９０（ｃ）参照）まで上昇、振動上限位置で停止、振動上限位置から作動位置（図６９０（ｅ）参照）まで下降、作動位置に位置する状態で停止、の順で動作する。第２可動制御（振動シナリオ動作）は、１周期が約４秒間となるように構成している。また、振動上限位置から作動位置（図６９１（ｂ）参照）までの距離と、振動下限位置（図６９１（ｃ）参照）から作動位置（図６９１（ｂ）参照）までの距離とは、原点位置（図６９１（ａ）参照）から作動位置（図６９１（ｂ）参照）までの距離の１／４以下となるように構成した。即ち、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されると、可動役物９００は４秒間で上下に小さく振動するように動作する。また、振動上限位置は、作動位置センサ９３０が左突出片９００Ｌｂを検出することが可能な範囲の上限より正面視上側の場所であり、振動下限位置は、作動位置センサ９３０が左突出片９００Ｌｂを検知することが可能な範囲の下限より正面視下側の場所である。即ち、可動役物９００が振動上限位置に位置する場合と、可動役物９００が振動下限位置に位置する場合（図６９１（ｃ）参照）とは、作動位置センサ９３０はオフの状態となる。

【２２６２】

また、本第２０制御例では、第２可動制御（振動シナリオ動作）が繰り返して１０回実行されるように構成している。即ち、第２可動制御（振動シナリオ動作）は、第２可動制御（振動シナリオ動作）が開始されたタイミングから約４０秒間実行されるように構成している。また、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間では、可動役物９００が作動位置に位置するタイミングＴ１～Ｔ８において、第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件が成立しているか否かを判別するように構成している。より具体的には、第２可

動制御（振動シナリオ動作）の実行期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下された場合に、後述する振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔをオンに設定するように構成している。つまり、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理を可動役物９００が作動位置に位置している状態において常に実行するのでは無く、特定タイミングにて実行するように構成している。ここで、本第２０制御例では、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合に第２可動制御の終了条件が成立するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理において計測可能な最短時間（１ミリ秒）が経過する毎に第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別する必要が無く、可動役物９００が作動位置に位置する特定タイミング（図６９０のタイミングＴ１～Ｔ８参照）にて第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するように構成している。このように構成することで、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理が過剰に実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第２０制御例では、可動役物９００が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ２２３ｕｋの値が更新されるタイミングを、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングとしている。このように構成することで、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングのみを計測する必要が無くなるため、可動制御を実行する際の処理負荷を軽減することができる。

【２２６３】

第３可動制御（退避シナリオ動作）では、可動役物９００が作動位置に位置する状態で停止し、その後、作動位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置する状態で停止する。退避シナリオ動作に要する時間は、上述した第１可動制御（進出シナリオ動作）と同様に、およそ２秒となるように構成されている。即ち、役物可動演出は、第１可動制御（進出シナリオ動作）と、第２可動制御（振動シナリオ動作）と、第３可動制御（退避シナリオ動作）とを合わせた約４４秒間で実行される。

【２２６４】

＜第２０制御例における電気的構成について＞

次に、図６９２～図６９６を参照して、本第２０制御例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明する。図６９２は、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を模式的に示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、可動役物９００の可動制御データの出力、変動演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、駆動モータ９０５、原点位置センサ９２０、作動位置センサ９３０などがそれぞれ接続されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【２２６５】

次に、図６９３（ａ）を参照して、本第２０制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２について説明する。図６９３（ａ）は、本第２０制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図６９３（ａ）に示した通り、第２０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２には

、進出シナリオテーブル２２２ｕａと、振動シナリオテーブル２２２ｕｂと、退避シナリオテーブル２２２ｕｃと、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄと、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅと、励磁テーブル２２２ｕｆとが設けられている。図６９４（ａ）を参照して、進出シナリオテーブル２２２ｕａに規定されている内容について詳細に説明をする。図６９４（ａ）は、進出シナリオテーブル２２２ｕａに規定されている内容を示した図である。進出シナリオテーブル２２２ｕａは、第１可動制御（進出シナリオ動作）を実行する場合に参照される駆動モータ９０５の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。進出シナリオテーブル２２２ｕａのセンサデータは、規定されたデータに対応するセンサがオンの状態になるまで可動役物９００を移動させることを示す。原点位置センサ９２０に対応する値として１が規定され、作動位置センサ９３０に対応する値として２が規定されている。原点位置センサ９２０及び作動位置センサ９３０がオンであるかを判別する必要がないシナリオデータには、０が規定されている。即ち、センサデータの値が０である場合には、原点位置センサ９２０または作動位置センサ９３０がオンであるかの判別が実行されることはない。

【２２６６】

進出シナリオテーブル２２２ｕａのステップ数データは、駆動モータ９０５を回転させるステップ数を示す値が規定されている。具体的には、ステップカウンタ２２３ｕｍの値がステップ数データに規定された値と同値であると判断された場合に、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１加算され、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するシナリオデータがシナリオ格納エリア２２３ｕｅ内に格納される。時間データ及びセンサデータに基づいて更新されるデータにおいては、ステップ数データに、ステップカウンタ２２３ｕｍの値として更新され得る最大値（７２）を超える値が規定されている。進出シナリオテーブル２２２ｕａのスピードデータは、駆動モータ９０５を励磁するスピードが規定されている。スピードが１である場合には、１ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなり、スピードが２である場合には、２ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなり、スピードが３である場合には、３ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなり、スピードが４である場合には、４ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなっている。つまり、スピード１が最も早い速度で設定されることとなり、スピード２は、スピード１の１／２のスピード、スピード３は、スピード１の１／３のスピード、スピード４は、スピード１の１／４のスピードとなっている。駆動モータ９０５を正回転または逆回転をさせる場合に参照されるデータには、スピードデータとして０が規定されている。本制御例では、駆動モータ９０５を励磁することにより保持する期間または励磁せずに待機させる期間において、スピードデータが参照されることが無いように構成した。即ち、駆動モータ９０５を励磁することにより保持する場合には、後述するモータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）が実行される最短の周期（１ｍｓ）毎に、駆動モータ９０５が励磁される。

【２２６７】

図６９４（ａ）に示すように、進出シナリオテーブル２２２ｕａには、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この進出シナリオテーブル２２２ｕａを参照して可動役物９００の動作を設定した場合、可動役物９００が作動位置センサ９３０に検出されるまで下降し、可動役物９００が作動位置に位置する状態で停止する。図６９４（ｂ）を参照して、退避シナリオテーブル２２２ｕｃに規定されている内容について詳細に説明をする。図６９４（ｂ）は、退避シナリオ

テーブル２２２ｕｃに規定されている内容を示した図である。退避シナリオテーブル２２２ｕｃは、可動役物９００の振動シナリオ動作が終了した場合に、作動位置に位置する可動役物９００を原点位置に移動（退避）させるための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。

【２２６８】

図６９４（ｂ）に示すように、退避シナリオテーブル２２２ｕｃには、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。図６９４（ｃ）を参照して、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄに規定されている内容について詳細に説明をする。詳細については後述するが、本第２０制御例では、役物可動演出中において、シナリオデータに基づく可動役物９００の可動制御が予め定められた特定の時間を経過しても完了していない場合に、役物復帰可動制御を実行するように構成されている。本第２０制御例では、役物復帰可動制御として、可動役物９００を原点位置センサ９２０に検知されるまで移動（復帰）させる第１復帰可動制御、または可動役物９００を作動位置センサ９３０まで移動（復帰）させる第２復帰可動制御のいずれかが実行される。図６９４（ｃ）は、第１復帰可動制御において参照される第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄに規定されている内容を示した図である。この第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄは、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満ではないと判別した場合と、第１可動制御（進出シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満ではないと判別した場合とに、可動役物９００を原点位置センサ９２０がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。

【２２６９】

この第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄは、可動役物９００を原点位置センサ９２０がオンの状態となるまで移動させるためのデータが規定されている。具体的には、図６９４（ｃ）に示すように、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これにより、作動位置センサ９３０の故障や駆動モータ９０５の脱調等で、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する制御が正常に実行された場合に要する時間を超えると、可動役物９００を原点位置センサ９２０まで駆動させることができる。図６９４（ｄ）は、第２復帰可動制御において参照される第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅに規定されている内容を示した図である。この第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅは、第３可動制御（退避シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満ではないと判別した場合に、可動役物９００を作動位置センサ９３０がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。図６９４（ｄ）に示すように、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅには、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、復帰

対応カウンタ２２３ｕｌの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。

【２２７０】

図６９５を参照して、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている内容について詳細に説明をする。図６９５は、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている内容を示した図である。図６９５に示すように、振動シナリオテーブル２２２ｕｂにおいて、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を２００ｍｓ励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、１０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が７２ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が８ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「６」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「８」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が７２ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「９」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１０」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が８ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１１」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が１７ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１３」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１４」に対して、駆動モータ９０５を５００ｍｓ励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１５」に対して、１０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１６」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が７２ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１７」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１８」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が８ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１９」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２０」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が１７ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２１」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が７２ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２２」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が８ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋ

の値「２４」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２５」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２６」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対して、駆動モータ９０５を５００ｍｓ励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル２２２ｕｂを参照して可動役物９００の可動制御が実行された場合、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１２」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１３」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１４」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２０」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２５」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２６」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングとは、可動役物９００が作動位置に位置するタイミングとなる。

【２２７１】

本第２０制御例では、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行されている期間において、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１２」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１３」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１４」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２０」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２５」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２６」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングとで、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるか否かを判別するように構成している。なお、本第２０制御例では、可動役物９００が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ２２３ｕｋの値が更新されるタイミングにて必ず振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ２２３ｕｋの値が更新されるタイミングの一部においてのみ振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成しても良い。この場合、少なくとも、可動役物９００が作動位置に位置した直後のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成すると良い。このように構成することで、可動役物９００が作動位置に位置していない状態で第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合には、可動役物９００が作動位置に位置した直後に第２可動制御（振動シナリオ動作）を終了させることができる。

【２２７２】

加えて、作動位置に位置している可動役物９００が作動位置から他の位置へと移動する直前のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成しても良い。このように構成することで、可動役物９００が作動位置に位置している状態で第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合において、可動役物９００を移動させること無く第２可動制御（振動シナリオ動作）を終了させ易くすることができる。次に、図６９６を参照して、励磁テーブル２２２ｕｆの詳細について説明する。励磁テーブル２２２ｕｆは、駆動モータ９０５の励磁する部位を指定するための励

磁制御データが規定されたデータテーブルである。励磁テーブル２２２ｕｆにおけるデータは、駆動モータ９０５に対して励磁制御データを設定する場合に、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に基づいて励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納される。図６９６（ａ）は、励磁テーブル２２２ｕｆを参照して励磁される、駆動モータ９０５（ステッピングモータ）の概要を示す図である。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の駆動モータ９０５は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。具体的には、１ステップで１度回転するように構成されている。この駆動モータ９０５は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、図６９６（ａ）に示す「Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、駆動モータ９０５の各部位（即ち、Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄのいずれか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御のデータが「１１００」であれば、Ａ及びＢが励磁され、ＣおよびＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｕｆ（図６９６（ｂ）参照）に規定されている。

【２２７３】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｕｆ（図６９６（ｂ）参照）に規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ２２３ｕｏが設けられている。この励磁カウンタ２２３ｕｏは、「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るように制御される。この励磁カウンタ２２３ｕｏが更新される度に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ９０５が動作する）。更に、励磁カウンタ２２３ｕｏは、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と上下用駆動モータ４３１の回転方向が逆向きになる。なお、この励磁カウンタ２２３ｕｏの最大値は、駆動モータのステップ数に応じて変化する。具体的には、例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ２２３ｕｏは「１」～「３６０」の範囲で更新されるカウンタとなる。次に、駆動モータ９０５の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図６９６（ｂ）を参照して説明する。図６９６（ｂ）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル２２２ｕｆと、その励磁テーブル２２２ｕｆに規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ９０５の状態との対応関係を示す図である。なお、図６９６（ｂ）に示した通り、励磁テーブル２２２ｕｆには、励磁カウンタ２２３ｕｏの値毎に励磁制御データが規定されている。

【２２７４】

具体的には、図６９６（ｂ）に示した通り、駆動モータ９０５に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ２２３ｕｏ値の「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、駆動モータ９０５のＡ、およびＢの各位置が励磁される。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「２」に対応するシーケンスデータである「０１１０」が設定されると、駆動モータ９０５のＢ、およびＣの各位置が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「０」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、駆動モータ９０５のＣ、およびＤの各位置が励磁され、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「２」の状態から時計回りに９

０度回転する。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「４」に対応するシーケンスデータである「１００１」が設定されると、駆動モータ９０５のＡ、およびＤの各位置が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。このように、図６９６に示した例では、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が正方向に１更新される毎に、駆動モータ９０５が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が負方向に更新される場合は、駆動モータ９０５が反時計回りに９０度ずつ回転する。以上のように、駆動モータ９０５の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本実施形態で実際に用いられる駆動モータ９０５では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ２２３ｕｏの値を１更新する毎に）１度ずつ回転させることができる。即ち、可動役物９００を可変させる場合は、可変させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ２２３ｕｏの値を１ずつ更新し、励磁カウンタ２２３ｕｏの更新毎に励磁カウンタ２２３ｕｏに対応する励磁制御データを設定することで、正確に可動役物９００を可変させることができる。

【２２７５】

また、本第２０制御例におけるパチンコ機１０では、励磁カウンタ２２３ｕｏの値を更新すること無く、継続して駆動モータ９０５に対して同一位置を励磁可能に構成している。この場合、駆動モータ９０５を回転させること無く同一位置を維持させるための保持状態となる。なお、上述した各種シナリオテーブルにて規定されている動作「保持」に対応する動作シナリオでは、１つ前の処理カウンタ２２３ｕｋの値が終了した時点における励磁カウンタ２２３ｕｏの値と同一の値に対応する励磁制御が対応する時間分実行されていることを示している。なお、詳細な説明は省略するが、この動作「保持」に対応する動作シナリオが実行されている状態では、駆動モータ９０５に対して励磁処理が実行されていない状態（可動役物９００の可動制御を実行していない状態）よりも、励磁によって発生した磁力によって駆動モータ９０５が回転し難くなるように構成している。このように構成することで、駆動モータ９０５を可動制御（励磁カウンタ２２３ｕｏの値を更新させながら駆動モータ９０５を回転させる制御）したことによって移動された可動役物９００の慣性力によって駆動モータ９０５が回転してしまうことを抑制し易くすることができる。このように、本実施形態では、モータドライバに対してコマンドを設定することにより、コマンドで指定した回転速度、回転方向、および回転ステップ数で可動役物９００を駆動することができる。よって、可動役物９００を用いた多彩な演出動作を実現することができる。

【２２７６】

次に、図６９３（ｂ）に戻り、本制御例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３内について説明する。図６９３（ｂ）は、本第２０制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図６９３（ｂ）に示した通り、第２０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａと、変動開始フラグ２２３ｕｂと、停止種別選択フラグ２２３ｕｃと、変動パターン格納エリア２２３ｕｄと、シナリオ格納エリア２２３ｕｅと、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆと、励磁データ格納エリア２２３ｕｇと、変動時間タイマ２２３ｕｈと、励磁タイマ２２３ｕｉと、駆動タイマ２２３ｕｊと、処理カウンタ２２３ｕｋと、復帰対応カウンタ２２３ｕｌと、ステップカウンタ２２３ｕｍと、繰り返しカウンタ２２３ｕｎと、励磁カウンタ２２３ｕｏと、駆動待機フラグ２２３ｕｐと、役物駆動フラグ２２３ｕｑと、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒと、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓと、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔと、復帰対応フラグ２２３ｕｕとが設けられている。シナリオ格納エリア２２３ｕｅは、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオデータが格納される記憶領域である。この、シナリオ格納エリア２２３ｕｅは、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオテーブルから、処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータが適宜格納される。即ち、役物可動演出中は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納された情報を参照して、可動役物９００の可動制御が実行される。役物可動演出が終了した場合には、シナリオ格納エリア２２３ｕｅ内のデータをクリアする

処理を実行する（図７０４のＹ８１３参照）。これにより、可動制御に必要なデータだけがシナリオ格納エリア２２３ｕｅに適宜格納されるため、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３の記憶量を削減することができる。

【２２７７】

復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆは、役物復帰可動制御を実行する場合に参照されるシナリオデータが格納される記憶領域である。具体的には、この復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆは、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅから、後述する復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するデータが格納される。この復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆは、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御が終了した場合に、記憶領域がクリアされる（図７０５のＹ９１１Ｌ参照）。励磁データ格納エリア２２３ｕｇは、励磁テーブル２２２ｕｆから励磁カウンタ２２３ｕｏの値に対応する励磁制御データが格納される（図７０６のＹ１０２０Ｌ参照）記憶領域である。変動時間タイマ２２３ｕｈは、特別図柄変動に対応して実行される変動演出が開始されてからの経過時間の経過を計数するためのタイマである。この変動時間タイマ２２３ｕｈの値は、後述するコマンド判定処理（図７０８のＹ１１６Ｌ参照）において、音声ランプ制御装置１１３が受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間に対応する値が設定され、後述する演出更新処理（図７００のＹ１１２Ｌ参照）において１減算される。励磁タイマ２２３ｕｉは、駆動モータ９０５を励磁するスピードを制御するためのタイマであり、何周期毎にモータを励磁させるかをカウントするためのタイマである。励磁タイマ２２３ｕｉは、スピードデータが０ではないシナリオデータに基づいて可動役物９００を可動制御している場合において、後述するモータコマンド処理（図７０６のＹ１１４Ｌ参照）が実行される毎（１ｍｓ毎）に値が１加算される（図７０６のＹ１００７Ｌ参照）。励磁タイマ２２３ｕｉの値は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータにおけるスピードデータの値と一致すると判別された場合（図７０６のＹ１００８Ｌ参照）に、０に設定される（図７０６のＹ１００９Ｌ参照）。

【２２７８】

駆動タイマ２２３ｕｊは、シナリオデータに基づく可動役物９００の可動制御が実行されている時間を計数するためのタイマである。この駆動タイマ２２３ｕｊは、音声ランプ制御装置１１３において定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図６９７）において、駆動タイマ監視処理（図６９９のＹ１１１Ｌ参照）が実行された場合に、値が１加算される。そして、シナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に０が設定される。本第２０制御例では、第１可動制御（進出シナリオ動作）中に読み出される各シナリオデータ、可動制御が正常に行われた場合であれば２０００ミリ秒未満で完了する制御内容が規定されている。つまり、１のシナリオデータ（動作シナリオ）が完了すること無く、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００に到達した（２０００ミリ秒を計測した）と判別した場合には、可動役物９００に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ９３０の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物９００に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物９００を原点位置センサ９２０に検知されるまで移動（復帰）させる第１復帰可動制御を実行するように構成している。同様に、第２可動制御（振動シナリオ動作）を実行している期間において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０に到達した（５４０ミリ秒を計測した）と判別した場合には、可動役物９００に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ９３０の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物９００に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物９００を原点位置センサ９２０に検知されるまで移動（復帰）させる第１復帰可動制御を実行するように構成している。さらに、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行している期間において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満では無い（２０００以上である）と判別した場合にも、同様に可動役物９００に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ９３０の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物９００に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物９００を作動位置センサ９３０に検知されるまで移動（復帰）させる第２復帰可動制御を実行するように構成している。

【２２７９】
つまり、本第２０制御例では、実行中の可動制御の種別（第１可動制御～第３可動制御）に応じて、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミング（駆動タイマ２２３ｕｊの値）を異ならせている。このように構成することで、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミングを全ての可動制御に対して同一に規定した場合に比べて、いち早く復帰可動制御を実行させ易くすることができることから、可動制御に不具合が生じた際にいち早く可動制御を正常な状態へと復帰させ易くすることができる。そして、第１復帰可動制御、或いは第２復帰可動制御が実行されている期間において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００より小さい値ではない（２８００以上である）と判別した場合には（図６９９のＹ３１２Ｌ参照）、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるためのエラー報知コマンドを設定する（図６９９のＹ３１３Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋは、役物可動演出の実行されている期間において、シナリオ格納エリア２２３ｕｅにシナリオデータを格納する場合に参照されるカウンタである。この処理カウンタ２２３ｕｋは、第１可動制御（進出シナリオ動作）の開始時と、第２可動制御（振動シナリオ動作）開始時と、第３可動制御（退避シナリオ動作）の開始時とに、値に１が設定される。そして、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１が加算される。復帰対応カウンタ２２３ｕｌは、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御の実行されている期間において、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納するデータを選択する場合に参照されるカウンタである。この復帰対応カウンタ２２３ｕｌは、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御の実行が開始される場合に、値に１が設定される（図６９９のＹ３０８Ｌ参照）。そして、この復帰対応カウンタ２２３ｕｌは、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に１が加算される。
【２２８０】
ステップカウンタ２２３ｕｍは、駆動モータ９０５のステップ数を計数するためのカウンタである。このステップカウンタ２２３ｕｍの値は、駆動モータ９０５を正回転または逆回転で駆動する場合に、後述するモータコマンド監視処理（図７０６のＹ１１４Ｌ参照）において、１加算される（図７０６のＹ１０１２Ｌ参照）。また、このステップカウンタ２２３ｕｍは、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに規定されたステップ数データの値と一致していると判別した場合に、値に０が設定される。繰り返しカウンタ２２３ｕｎは、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに基づいて実行される可動制御の実行回数を計測するためのカウンタである。本第２０制御例では、第２可動制御（振動シナリオ動作）中に実行される可動役物９００への振動動作として、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御を繰り返して複数回（１０回）実行可能に構成している。そして、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御として何回目の可動制御が実行されているかを判別する際に、この繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が参照されるように構成している。この繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値には、初期値として「１」が設定されるように構成されており、後述するモータシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）の中で実行される振動シナリオ処理（図７０３のＹ５０６Ｌ参照）において、振動シナリオテーブル２２２ｕｂの最後のシナリオデータ（処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対応するデータ）に対応する処理が完了する毎に１加算されるように構成している。つまり、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御を繰り返して実行する毎に繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が「１」加算されるように構成している。そして、加算後の繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が上限値「１０」であるかを判別し、上限値「１０」であると判別した場合には、第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了タイミング（振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御が最大回数（１０回）実行されたタイミング）であると判別し、第２可動制御を終了するための各処理（第３可動制御を実行するための各処理）が実行される。
【２２８１】
なお、本第２０制御例では、繰り返しカウンタ２２３ｕｎを用いて繰り返して実行され

る可動制御の回数（実行回数）を計測することで、振動シナリオ動作中に実行された可動制御の回数を判別可能に構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている動作シナリオが繰り返された回数を計測可能に構成しても良い。また、本第２０制御例では、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返して実行する場合に繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値を更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている動作シナリオに基づく可動制御が完了した場合に繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値を更新（加算）するように構成しても良い。励磁カウンタ２２３ｕｏは、励磁テーブル２２２ｕｆから励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納するデータを選択する際に参照されるカウンタである。この励磁カウンタ２２３ｕｏの値は、駆動モータ９０５を正回転させる場合には１加算され、駆動モータ９０５を逆回転させる場合には励磁カウンタ２２３ｕｏの値が減算される。これにより、励磁制御データを増やすことなく、駆動モータ９０５に対して正回転と逆回転との制御を実行することができる。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値は、パチンコ機１０の電源が断されるまで保持されるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９０５に対する励磁制御が実行されていない状態であっても、前回の励磁制御によって最後に励磁を行った位置を読み出すことが可能となる。よって、新たな励磁制御が開始された際に最初に動作「保持」が実行される場合であっても、励磁カウンタ２２３ｕｏの値を読み出すことによって駆動モータ９０５を確実に保持することができる。

【２２８２】

なお、この励磁カウンタ２２３ｕｏの値はパチンコ機１０の電源が断された場合にはクリアされ、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される立ち上げ処理）にて可動役物９００に対して所定の立ち上げ動作に対応する可動制御を実行した後に、ＲＡＭ２２３の初期値設定処理にて「１」がセットされる。つまり、パチンコ機１０に電源が投入された場合には、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「１」となった状態で可動役物９００を収納位置に位置させる立ち上げ動作が実行されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０への電源投入後、最初に実行される可動役物９００への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ９０５を保持することができる。駆動モータ９０５を保持するための励磁制御の内容については、これに限ること無く、別の構成を用いても良く、例えば、駆動モータ９０５が回転位置（回転角度）を検出可能な検出手段を設けることで、現在の駆動モータ９０５の回転角度を検出し、検出した回転角度と、実行される励磁制御の内容とを比較することで励磁カウンタ２２３ｕｏの値を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０への電源投入後に実行される可動役物９００の立ち上げ動作が終了した時点における駆動モータ９０５の回転角度を特定角度に固定する制御を実行しなくても、パチンコ機１０への電源投入後、最初に実行される可動役物９００への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ９０５を保持することができる。

【２２８３】

駆動待機フラグ２２３ｕｐは、役物可動演出の実行タイミングまで、可動役物９００の可動制御を待機させるためのフラグである。この駆動待機フラグ２２３ｕｐは、コマンド判定処理（図７０８のＹ１１６Ｌ参照）において、役物可動演出を伴う変動演出が実行される場合にオンに設定される。また、この駆動待機フラグ２２３ｕｐは、役物可動演出の実行タイミング（変動演出が開始されてから２秒が経過したタイミング）となった場合に駆動待機フラグ２２３ｕｐの設定状況が判別され（図７００のＹ４０４Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンに設定されていると判別した場合に（図７００のＹ４０４Ｌ：Ｙｅｓ）、役物可動演出を実行するための各種処理が実行され、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオフに設定される。役物駆動フラグ２２３ｕｑは、可動役物９００の可動制御を実行している期間であることを示すためのフラグである。この役物駆動フラグ２２３ｕｑは、役物

可動演出を開始する場合にオンに設定され（図７００のＹ４０８Ｌ参照）、第３可動制御（退避シナリオ動作）が終了した場合、または後述する異常状態と判別された場合にオフに設定される。

【２２８４】

つまり役物駆動フラグ２２３ｕｑは、役物可動演出が開始された場合にオンに設定され、役物可動演出が終了した場合にオフに設定されるフラグである。よって、本第２０制御例では、現在が役物可動演出中であるか否かを役物駆動フラグ２２３ｕｑの設定状況を判別することによって特定可能に構成している。なお、本第２０制御例では、役物可動演出が実行されている期間は、少なくとも上述した各シナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕａと振動シナリオテーブル２２２ｕｂと退避シナリオテーブル２２２ｕｃと第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄと第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅ）に基づく制御が実行されているため、各シナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕａと振動シナリオテーブル２２２ｕｂと退避シナリオテーブル２２２ｕｃと第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄと第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅ）の何れかに基づく制御が実行されている場合に役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、役物可動演出が開始される場合に設定されるシナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕａ）に基づく可動制御が実行された場合に役物駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し、役物可動演出を終了させる場合に設定されるシナリオテーブル（退避シナリオテーブル２２２ｕｃ）に基づく可動制御が終了した場合に、オンに設定されている役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定するように構成しても良い。振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒは、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されていることを示すためのフラグであって、振動シナリオ動作に対応する振動シナリオテーブル２２２ｕｂに基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第２可動制御（振動シナリオ動作）が終了した場合にオフに設定される。退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓは、第３可動制御（退避シナリオ動作）が実行されていることを示すためのフラグであって、退避シナリオ動作に対応する退避シナリオテーブル２２２ｕｃに基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第３可動制御（退避シナリオ動作）が終了した場合にオフに設定される。

【２２８５】

振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔは、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間において、第２可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させる終了条件が成立したことを示すためのフラグであって、終了条件が成立した場合にオンに設定される。復帰対応フラグ２２３ｕｕは、役物復帰可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、役物可動演出の実行期間中（役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されている状態）において、実行中のシナリオ動作に対応する可動制御期間が正常であれば終了し得る期間（正常動作期間）を経過し、役物復帰可動制御の実行条件が成立した場合にオンに設定される（図６９９のＹ３０７Ｌ参照）。そして、役物復帰可動制御によって可動役物９００が正常な位置に位置した場合（正常な可動制御を実行可能な状態となった場合）にオフに設定される（図７０５のＹ９１０Ｌ参照）。この場合は、役物復帰可動制御を終了した後に、役物可動制御が継続して実行される。また、役物復帰可動制御を正常に終了させることが出来なかった場合にもオフに設定される（図６９９のＹ３１４Ｌ参照）。この場合は、役物復帰可動制御の処理を実行したにも関わらず可動役物９００を正常な位置に位置させることができなかった場合であるため、役物可動演出を中断し、可動役物９００に対する可動制御に異常が生じたことを外部に報知するための処理が実行される。つまり、本第２０制御例では、可動役物９００を用いた役物可動演出を実行する場合において、正常に可動制御が実行されている（各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が実行されている）第１制御状態と、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が許容期間内で終了しなかった場合に、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオとは異なる可動制御（復帰可動制御）を実行することで可動役物９００を特定位置へと位置させる可動制御が実行されている第２制御状

態と、可動役物９００に対する可動制御を実行することが出来ず強制的に可動制御を終了させる第３制御状態と、を設定可能に構成している。

【２２８６】

＜第２０制御例の制御処理について＞

次に、図６９７から図７０８を参照して、本第２０制御例におけるパチンコ機１０の制御処理内容のうち、可動役物９００を用いた役物可動演出に関連する制御処理内容として、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容について説明をする。それ以外の処理内容、即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される各種処理や、表示制御装置１１４にて実行される各種処理については、上述した各制御例にて用いられた処理内容の少なくとも何れかと同一とし、その説明を省略する。まず、図６９７を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６９７は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＹ１０１Ｌの処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｙ１０１Ｌ）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｙ１０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ１０２Ｌ～Ｙ１１５Ｌの処理を行わずにＹ１１６Ｌの処理へ移行する。Ｙ１０１Ｌの処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｙ１０２Ｌ～Ｙ１１５Ｌが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｙ１１６Ｌのコマンド判定処理や、Ｙ１１７Ｌの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｙ１１６Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｙ１１７Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【２２８７】

Ｙ１０１Ｌの処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｙ１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、まず、Ｙ１０３Ｌ～Ｙ１１５Ｌの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｙ１０２Ｌ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＹ１０８Ｌの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｙ１０３Ｌ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｙ１０４Ｌ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＹ１０５Ｌの処理へ移行する。Ｙ１０５Ｌの処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｙ１０６Ｌ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。なお、この客待ち演出は、環境情報調整画面において遊技者によって調整された音量・光量を反映した態様で実行されるため、複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に設定させるための第１の演出において決定された演出態様を反映した態様の演出である。保留個数表示更新処理では、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｙ１０７Ｌ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【２２８８】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、

ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｙ１０７Ｌの処理は省略される。なお、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）については、図６９８を参照して、詳細を後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｙ１０８Ｌ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｙ１０９Ｌ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｙ１０９Ｌの処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｙ１１０Ｌ）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＹ１０８Ｌのランプ編集処理が実行される。なお、Ｙ１０９Ｌの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【２２８９】

Ｙ１１１Ｌの処理では、シナリオ格納エリア２２３ｕｅまたは復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されたデータに対応する可動制御が開始されてからの時間を計数し、所定時間（所謂タイムオーバーと判定される時間）に達しているか否かを判別する駆動タイマ監視処理を行う（Ｙ１１１Ｌ）。なお、この駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）については、図６９９を参照して、詳細を後述する。Ｙ１１１Ｌの処理では、特別図柄の変動が開始されてからの時間を計数し、所定のタイミングにおいて役物可動演出を実行させるための処理を実行する演出更新処理を行う（Ｙ１１２Ｌ）。なお、この演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）については、図７００を参照して、詳細を後述する。Ｙ１１３Ｌの処理では、可動役物９００を可動制御させるためのシナリオテーブルから、所定のタイミングでシナリオ格納エリア２２３ｕｅまたは復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータを更新する処理を実行するモータシナリオ処理を行う（Ｙ１１３Ｌ）。なお、このモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）については、図７０１を参照して、詳細を後述する。Ｙ１１４Ｌの処理では、可動役物９００をモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）で設定された駆動データに基づいて、それぞれ可動させる処理を実行するモータコマンド監視処理を行う（Ｙ１１４Ｌ）。なお、このモータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）については、図７０６を参照して、詳細を後述する。モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）が実行された後には、モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）を実行する。Ｙ１１５Ｌの処理では、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）で設定されたモータ制御を実行するコマンドを駆動モータ９０５に対して出力するモータ出力処理を行う（Ｙ１１５Ｌ）。このモータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）については、図７０７を参照して、詳細を後述する。モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）が実行された後には、Ｙ１１６Ｌの処理へ移行する。Ｙ１１６Ｌの処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｙ１１６Ｌ）。このコマンド判定処理の詳細については、図７０８を参照して後述する。

【２２９０】

コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）の次には、変動表示設定処理が実行される（Ｙ１１７Ｌ）。変動表示設定処理（Ｙ１１７Ｌ）では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装

置１１４に送信される。Ｙ１１７Ｌの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｙ１１８Ｌ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｙ１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｙ１１８Ｌ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｙ１２０Ｌ）、電源断処理を実行する（Ｙ１２１Ｌ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｙ１２２Ｌ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｙ１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｙ１１８Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｙ１１９Ｌ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｙ１１９Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ１０１Ｌの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｙ１１９Ｌ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【２２９１】

次に、図６９８を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）の処理内容について説明をする。図６９８は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９７参照）の中で実行され、枠ボタン２２が押下された場合に各種設定を実行するための処理である。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）が実行されると、まず、枠ボタンはオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ２０１Ｌ）、枠ボタンがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ２０１Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ２０１Ｌの処理において、枠ボタンがオンの状態であると判別した場合には（Ｙ２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ２０２Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ２０２Ｌ：Ｙｅｓ）、役物復帰可動制御が実行されていることを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｙ２０２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンではないと判別した場合には（Ｙ２０２Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるか否かを判別する（Ｙ２０３Ｌ）し、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンではないと判別した場合には（Ｙ２０３Ｌ：Ｎｏ）、その他の処理を実行する（Ｙ２０５Ｌ）。一方、Ｙ２０３Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ２０３Ｌ：Ｙｅｓ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間に、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔをオンに設定し（Ｙ２０４Ｌ）、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を押下したことを契機として、第２可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させるための処理を実行することができる。

【２２９２】

次に、図６９９を参照して、駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）の処理内容について説明をする。図６９９は、駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９７参照）の中で実行され、可動役物９００の可動制御が実行されている場合に、駆動タイマ２２３ｕｊの値を１ずつ加算し、駆動タイマ２２３ｕｊの値に基づいて各種設定を実行するための処理である。駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）では、まず、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであるか否かを判別し（Ｙ３

０１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０１Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００が可動制御されていない期間であることを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｙ３０１Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであると判別した場合には（Ｙ３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物９００が可動制御されている期間であることを意味するため、駆動タイマ２２３ｕｊの値に１を加算し（Ｙ３０２Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであるか否かを判別し（Ｙ３０３Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００未満であるか否かを判別する（Ｙ３１２Ｌ）。Ｙ３１２Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００未満であると判別した場合には（Ｙ３１２Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｙ３１２Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００未満ではないと判別した場合には（Ｙ３１２Ｌ：Ｎｏ）、役物復帰可動制御が正常に実行された場合に要する最大時間（振動下限位置から原点位置まで復帰させる場合の２８００ｍｓ）を超えているため、第３図柄表示装置８１においてエラー報知用の画像を表示するための、エラー報知コマンドを設定する（Ｙ３１３Ｌ）。

【２２９３】

このように構成することで、原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０との両方が故障してしまう不具合や、可動役物９００を駆動させるための部材等（駆動モータ９０５等）が故障してしまう不具合が発生した場合であって、復帰動作を実行したにも関わらず、可動役物９００が可動制御され得る最大期間が経過しても何れのセンサ（原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０）も可動役物９００を検知できなかった状態を異常状態（エラー状態）と特定し、エラー状態であることを報知することができる。Ｙ３１３Ｌの処理が終了すると、復帰対応フラグ２２３ｕｕをオフに設定し（Ｙ３１４Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定する（Ｙ３１５Ｌ）。これにより、エラー報知を実行する場合に、可動役物９００に対する駆動制御を強制的に終了させることができる。Ｙ３１５Ｌの処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｙ３１６Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオフに設定し（Ｙ３１７Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定して（図示せず）本処理を終了する。また、Ｙ３０３Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０３Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるか否かを判別し（Ｙ３０４Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ３０４Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満であるか否かを判別する（Ｙ３０６Ｌ）。駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満であると判別した場合には（Ｙ３０６Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

【２２９４】

一方、Ｙ３０４Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０４Ｌ：Ｎｏ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満であるか否かを判別する（Ｙ３０５Ｌ）。Ｙ３０５Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満ではないと判別した場合（Ｙ３０５Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｙ３０６Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満ではないと判別した場合には（Ｙ３０６Ｌ：Ｎｏ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕをオンに設定する（Ｙ３０７Ｌ）。本第２０制御例では、第１可動制御（進出シナリオ動作）または第３可動制御（退避シナリオ動作）において可動役物９００が正常に動作した場合、駆動タイマ２２３ｕｊの値が最大で１９３２（１９３２ｍｓ）となるように構成されており、第２可動制御において、可動役物９００が正常に動作した場合、駆動タイマ２２３ｕｊの値が最大で５００（５００ｍｓ）となるように構成されている。このように構成することで、センサや駆動モータ９０５の故障等により、動作シナリオに基づく可動制御が正常に実行されなかった場合に、所定の処理を実行することができる。

【２２９５】

Ｙ３０７Ｌの処理が終了すると、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に１を設定して（Ｙ３０８Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであるか否かを判別する（Ｙ３０

９Ｌ）。退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合には（Ｙ３０９Ｌ：Ｙｅｓ）、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅにおける、処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ３１０Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定して（図示せず）本処理を終了する。一方、Ｙ３０９Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０９Ｌ：Ｎｏ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄにおける、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するシナリオデータを、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ３１１Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定して（図示せず）本処理を終了する。これらに対し、Ｙ３０５Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満であると判別した場合には（Ｙ３０５Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。次に、図７００を参照して、演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）の処理内容について説明をする。図７００は、演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）を示したフローチャートである。この演出更新処理は（Ｙ１１２Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９７参照）の中で実行され、特別図柄の変動が開始されてからの時間を、変動時間タイマ２２３ｕｈの値を更新することで計測し、更新された変動時間タイマ２２３ｕｈの値に基づいて各種設定を行うための処理を実行する。演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）では、まず、変動時間タイマ２２３ｕｈの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ４０１Ｌ）、変動時間タイマ２２３ｕｈの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｙ４０１Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０１Ｌの処理において、変動時間タイマ２２３ｕｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｙ４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、変動時間タイマ２２３ｕｈの値を１減算し（Ｙ４０２Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐはオンであるか否かを判別する（Ｙ４０３Ｌ）。

【２２９６】

Ｙ４０３Ｌの処理において、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンではないと判別した場合には（Ｙ４０３Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０３Ｌの処理において、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであると判別した場合には（Ｙ４０３Ｌ：Ｙｅｓ）、役物可動演出を伴う変動演出が実行されていることを意味するため、役物駆動を開始するタイミングであるか否かを判別し（Ｙ４０４Ｌ）、役物駆動を開始するタイミングではないと判別した場合には（Ｙ４０４Ｌ：Ｎｏ），本処理を終了する。一方、Ｙ４０４Ｌの処理において、役物駆動を開始するタイミングであると判別した場合には（Ｙ４０４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ４０５Ｌ）、進出シナリオテーブル２２２ｕａから処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ４０６Ｌ）。Ｙ４０６Ｌの処理が終了すると、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオフに設定し（Ｙ４０７Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し（Ｙ４０８Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７０１を参照して、モータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０１は、モータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）を示したフローチャートである。このモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９７参照）の中で実行され、可動役物９００の可動制御を実行する際に参照されるシナリオデータを、格納エリアに適宜格納するための処理を実行する。このモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）が実行されると、まず、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ５０１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンではないと判別した場合には（Ｙ５０１Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００を可動制御している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

【２２９７】

一方、Ｙ５０１Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであると判別した場合には（Ｙ５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであるか否かを判別し（Ｙ５０２Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ５０２Ｌ：Ｙｅｓ）、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御を実行している期間であることを意味するため、復帰対応シナリオ処理を実行し（Ｙ５０８Ｌ）、本処理を終了する。

なお、復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）については、図７０５を参照して詳細について説明する。一方、Ｙ５０２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンではないと判別した場合には（Ｙ５０２Ｌ：Ｎｏ）、次に、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであるか否かを判別する（Ｙ５０３Ｌ）。Ｙ５０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合には（Ｙ５０３Ｌ：Ｙｅｓ）、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行している期間であることを意味するため、退避シナリオ処理を実行して（Ｙ５０７Ｌ）、本処理を終了する。なお、退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）については、図７０４を参照して詳細について説明する。一方、Ｙ５０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオフであると判別した場合には（Ｙ５０３Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるか否かを判別する（Ｙ５０４Ｌ）。振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ５０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）を実行している期間であることを意味するため、振動シナリオ処理を実行し（Ｙ５０６Ｌ）、本処理を終了する。振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）については、図７０３を参照して詳細について説明する。一方、Ｙ５０４Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオフであると判別されると（Ｙ５０４Ｌ：Ｎｏ）、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されている期間であることを意味するため、進出シナリオ処理を実行し（Ｙ５０５Ｌ）、本処理を終了する。進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）については、図７０２を参照して詳細について説明する。

【２２９８】

次に、図７０２を参照して、モータシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０２は、進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理では、第１可動制御（進出シナリオ動作）を実行している場合に、進出シナリオテーブル２２２ｕａにおけるシナリオデータを、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに適宜格納するための処理を実行する。進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）では、第１可動制御（進出シナリオ動作）している場合に、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを更新するための処理が実行される。進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出して（Ｙ６０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別する（Ｙ６０２Ｌ）。Ｙ６０２Ｌの処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｙ６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値をリセットするために０を設定し（Ｙ６０６Ｌ）、Ｙ６０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ６０２Ｌの処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｙ６０２Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ６０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が０であるか否かを判別し（Ｙ６０３Ｌ）、センサデータに規定された値が０であると判別した場合には（Ｙ６０３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ６０５Ｌの処理に移行する。Ｙ６０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｙ６０３Ｌ：Ｎｏ）、次に、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ６０４Ｌ）、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ６０４Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ６０５Ｌの処理に移行する。

【２２９９】

Ｙ６０５Ｌの処理では、Ｙ６０１Ｌの処理においてシナリオ格納エリア２２３ｕｅから抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致しているか否かを判別し（Ｙ６０５Ｌ）、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には（Ｙ６０５Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する

。一方、Ｙ６０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ６０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ６０５Ｌの処理において、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していると判別した場合（Ｙ６０５Ｌ：Ｙｅｓ）は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに設定されているデータに対応する動作が完了したことを意味するため、Ｙ６０７Ｌの処理に移行する。Ｙ６０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であるか否かを判別する（Ｙ６０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が４ではないと判別した場合には（Ｙ６０７Ｌ：Ｎｏ）、進出シナリオ動作での可動制御を進行させるために、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｙ６０８Ｌ）、進出シナリオテーブル２２２ｕａにおける加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ６０９Ｌ）。一方、Ｙ６０７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であると判別した場合には（Ｙ６０７Ｌ：Ｙｅｓ）、進出シナリオ動作での可動制御が完了していることを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ６１０Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｂから更新後の処理カウンタ２２３ｕｋの値（１）に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｙ６１１Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオンに設定する（Ｙ６１２Ｌ）。Ｙ６０９ＬまたはＹ６１２Ｌの処理を終えると、Ｙ６０９ＬまたはＹ６１１Ｌの処理においてシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する動作での可動制御の経過時間を計数するために、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｙ６１３Ｌ）、本処理を終了する。

【２３００】

次に、図７０３を参照して、モータシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０３は、振動シナリオ処理処理（Ｙ５０６Ｌ）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）は、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている場合に、シナリオ格納エリア２２３ｕｅ内のデータを更新するための処理である。この振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）では、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出して（Ｙ７０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別し（Ｙ７０２Ｌ）、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｙ７０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値に０を設定し（Ｙ７０６Ｌ）、Ｙ７０７Ｌの処理に移行する。

【２３０１】

一方、Ｙ７０２Ｌの処理において、Ｙ７０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｙ７０２Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに規定された値が０であるか否かを判別する（Ｙ７０３Ｌ）。Ｙ７０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｙ７０３Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する（Ｙ７０４Ｌ）。Ｙ７０３Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別した場合（Ｙ７０３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ７０４Ｌの処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ７０４Ｌ：Ｎｏ）、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致するか否かを判別する（Ｙ７０５）。Ｙ７０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ７０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ７０５の処理において、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致すると判別した場合には、Ｙ７０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ７０５Ｌの処理において、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には、本処理を終了する。Ｙ７０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が、７，１２、１３，１４，２０、２５，２６、２７のうち、いずれかの値と一致しているか否かを判別する（Ｙ７０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が、７，１２、１３，１４，２０、２５，２６、２７のうち、いずれかと一致すると判別し

た場合には（Ｙ７０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）を終了させることが可能な条件を満たしているため、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別する（Ｙ７０８Ｌ）。

【２３０２】

これにより、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間であっても、予め定められたタイミングで、所定の処理を実行することができる。Ｙ７０８Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであると判別した場合には（Ｙ７０８Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に２７を設定し（Ｙ７０９Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に１０を設定し（Ｙ７１０Ｌ）、Ｙ７１１Ｌの処理に移行する。これにより、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間において、第２可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させる場合に、第２可動制御（振動シナリオ動作）が完了した場合と同様の処理に、強制的に移行させることができる。一方、Ｙ７０８Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンではないと判別した場合（Ｙ７０８Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｙ７０７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が、７，１２、１３，１４，２０、２５，２６、２７のうち、いずれとも一致していないと判別した場合には、Ｙ７１１Ｌの処理に移行する。Ｙ７１１Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２７と一致している否かを判別し（Ｙ７１１Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２７と一致していると判別した場合には（Ｙ７１１Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が１０であるか否かを判別する（Ｙ７１４Ｌ）。Ｙ７１４Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が１０であると判別した場合には（Ｙ７１４Ｌ：Ｙｅｓ）、予め定められた回数（１０回）の振動シナリオ動作での可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｙ７１８Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定する（Ｙ７１９Ｌ）。Ｙ７１９Ｌの処理が終了すると、退避シナリオテーブル２２２ｕｃにおける、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｙ７２０Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｙ７２１Ｌ）、Ｙ７２２Ｌの処理に移行する。

【２３０３】

一方、Ｙ７１４Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が１０ではないと判別した場合には（Ｙ７１４Ｌ：Ｎｏ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に１を加算し（Ｙ７１５Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ７１６Ｌ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）を再度実行させるために、振動シナリオテーブル２２２ｕｂにおける、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ７１７Ｌ）。これにより、第２可動制御（振動シナリオ動作）を、所定回数繰り返して実行できる。Ｙ７１７Ｌの処理が終了すると、Ｙ７２２Ｌの処理に移行する。これらに対し、Ｙ７１１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２７では無いと判別した場合には（Ｙ７１１Ｌ：Ｎｏ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｙ７１２Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｂから、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｙ７１３Ｌ）、Ｙ７２２Ｌの処理に移行する。Ｙ７２２Ｌの処理では、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定する（Ｙ７２２Ｌ）。Ｙ７０５の処理において、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致していないと判別した場合（Ｙ７０５Ｌ：Ｎｏ）、及びＹ７２２Ｌの処理が終了した場合には、本処理を終了する。次に、図７０４を参照して、モータシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０４は、退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）を示したフローチャートである。退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）は、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行している場合に、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを更新するための処理である。

【２３０４】

この退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）では、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格

納されているデータを抽出して（Ｙ８０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別し（Ｙ８０２Ｌ）、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｙ８０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値をリセットするために０を設定し（Ｙ８０６Ｌ）、Ｙ８０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ８０２の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｙ８０２Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ８０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が０であるか否かを判別する（Ｙ８０３Ｌ）。センサデータに規定された値が０であると判別した場合には（Ｙ８０３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ８０５Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ８０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｙ８０３Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ８０４Ｌ）、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ８０４Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ８０５Ｌの処理に移行する。Ｙ８０５Ｌの処理では、Ｙ８０１Ｌの処理においてシナリオ格納エリア２２３ｕｅから抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致しているか否かを判別する。時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には（Ｙ８０５Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する。

【２３０５】

一方、Ｙ８０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ８０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ８０５Ｌの処理において、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していると判別した場合（Ｙ８０５Ｌ：Ｙｅｓ）は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに設定されているデータに対応する動作が完了しているため、Ｙ８０７Ｌの処理に移行する。Ｙ８０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であるか否かを判別する（Ｙ８０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が４ではないと判別した場合には（Ｙ８０７Ｌ：Ｎｏ）、第３可動制御（退避シナリオ動作）を進行するために、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｙ８０８Ｌ）、退避シナリオテーブル２２２ｕｃにおける、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するシナリオデータを、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ８０９Ｌ）。Ｙ８０９Ｌの処理が終了すると、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｙ８１０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８０７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であると判別した場合には（Ｙ８０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第３可動制御（退避シナリオ動作）が完了したことを意味するため、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオフに設定し（Ｓ８１１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定し（Ｙ８１２Ｌ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅをクリアし（Ｙ８１３Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７０５を参照して、モータシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０５は、復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）を示したフローチャートである。この復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）では、役物可動演出が実行されている場合に、予め設定された特定の時間を経過した場合に、可動役物９００の復帰可動制御、或いは異常状態の報知を実行するための処理が実行される。

【２３０６】

復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）が実行されると、まず、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータを抽出し（Ｙ９０１Ｌ）、そのデータに規定されているセンサデータの値が０であるか否かを判別する（Ｙ９０２Ｌ）。Ｙ９０２Ｌの処理において、センサデータの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ９０２Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ９０４Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ９０２Ｌの処理において、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値が０であると判別した場合には（Ｙ９０２Ｌ：Ｙｅ

ｓ）、そのセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別する（Ｙ９０３Ｌ）。Ｙ９０３Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ９０３Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ９０４Ｌの処理に移行する。Ｙ９０４Ｌの処理では、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出されたデータにおける時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致しているか否かを判別し（Ｙ９０４Ｌ）、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致していないと判別した場合には（Ｙ９０４Ｌ：Ｎｏ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅに規定されたデータに対応する動作での可動制御が完了していないため、本処理を終了する。一方、Ｙ９０３Ｌの処理において、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ９０３Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ９０４Ｌの処理において、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出したデータにおける時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していると判別した場合（Ｙ９０４Ｌ：Ｙｅｓ）は、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、次に、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値が３であるか否かを判別する（Ｙ９０５Ｌ）。

【２３０７】

Ｙ９０５Ｌの処理において、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値が３ではないと判別した場合には（Ｙ９０５Ｌ：Ｎｏ）、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に１を加算し（Ｙ９０６Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであるか否かを判別する（Ｙ９０７Ｌ）。退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンではないと判別した場合には（Ｙ９０７Ｌ：Ｎｏ）、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅにおける、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ９０８Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ９０７Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合には（Ｙ９０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄにおける、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ９０９Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。また、Ｙ９０５Ｌの処理において、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値が３であると判別した場合には（Ｙ９０５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅにおけるデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、復帰対応フラグ２２３ｕｕをオフに設定し（Ｙ９１０Ｌ）、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆをクリアする（Ｙ９１１Ｌ）。Ｙ９１１Ｌの処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒはオンであるか否かを判別する（Ｙ９１２Ｌ）。振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンではないと判別した場合には（Ｙ９１２Ｌ：Ｎｏ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ９１３Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。これにより、進出シナリオ動作または退避シナリオ動作での可動制御を、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅに規定されたデータに対応する動作で可動制御させるために中断した場合に、中断していた可動制御をシナリオ動作の最初から再開することができる。

【２３０８】

一方、Ｙ９１２Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ９１２Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に２４を設定し（Ｙ９１４Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。これにより、振動シナリオ動作を中断していた場合は、振動シナリオテーブル２２２ｕｂにおける、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２４に対応するデータに対応する動作での可動制御から、可動制御を再開することができる。Ｙ９１５Ｌの処理では、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｙ９１５Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７０６を参照して、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０６は、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）を示したフローチャートである。モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９７参照）の中で実行され、可動役物９００を可動制御する場合に、励磁データ格納エリア２２３ｕｇにおける

励磁制御データを更新するための処理が実行される。モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）が実行されると、まず、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであるか否かを判別し（Ｙ１００１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンではないと判別した場合には（Ｙ１００１Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００の可動制御を実行している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

【２３０９】

一方、Ｙ１００１Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであると判別した場合には（Ｙ１００１Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであるか否かを判別する（Ｙ１００２Ｌ）。Ｙ１００２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンではないと判別した場合には（Ｙ１００２Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出し（Ｙ１００３Ｌ）、Ｙ１００５Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１００２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ１００２Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータを抽出し（Ｙ１００４Ｌ）、Ｙ１００５Ｌの処理に移行する。Ｙ１００５Ｌの処理では、Ｙ１００３Ｌ或いはＹ１００４Ｌで抽出されたデータにおける動作データの値が０であるか否かを判別し（Ｙ１００５Ｌ）、動作データの値が０であると判別した場合には（Ｙ１００５Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

【２３１０】

一方、Ｙ１００５Ｌの処理において、動作データの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ１００５Ｌ：Ｎｏ）、動作データの値が保持に対応する値であるか否かを判別する（Ｙ１００６Ｌ）。動作データの値が保持に対応する値であると判別した場合には（Ｙ１００６Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１００６Ｌの処理において、動作データの値が保持に対応する値ではないと判別した場合には（Ｙ１００６Ｌ：Ｎｏ）、励磁タイマ２２３ｕｉの値に１を加算し（Ｙ１００７Ｌ）、加算後の励磁タイマ２２３ｕｉの値と、Ｙ１００３Ｌの処理、或いはＹ１００４Ｌの処理で抽出したデータにおけるスピードデータの値とが一致するか判別する（Ｙ１００８Ｌ）。Ｙ１００８Ｌの処理において、励磁タイマ２２３ｕｉの値とスピードデータとの値が一致しないと判別した場合には（Ｙ１００８Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ１０１０Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１００８Ｌの処理において、スピードデータの値と励磁タイマ２２３ｕｉの値とが一致すると判別した場合には（Ｙ１００８Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁タイマ２２３ｕｉの値に０を設定し（Ｙ１００９Ｌ）、Ｙ１０１０Ｌの処理に移行する。Ｙ１０１０Ｌの処理では、励磁タイマ２２３ｕｉの値が０であるか否かを判別する（Ｙ１０１０Ｌ）。励磁タイマ２２３ｕｉの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ１０１０Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ１０１０Ｌの処理において、励磁タイマ２２３ｕｉの値が０であると判別した場合には（Ｙ１０１０Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ１００３Ｌの処理またはＹ１００４Ｌの処理において抽出されたデータにおけるセンサデータの値が０であるか否かを判別する（Ｙ１０１１Ｌ）。Ｙ１０１１Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別した場合には（Ｙ１０１１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ１０１３Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１０１１Ｌの処理において、センサデータの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ１０１１Ｌ：Ｎｏ）、ステップカウンタ２２３ｕｍの値に１を加算し（Ｙ１０１２Ｌ）、Ｙ１０１３Ｌの処理に移行する。Ｙ１０１３Ｌの処理では、Ｙ１００３Ｌの処理またはＹ１００４Ｌの処理において抽出されたデータにおける動作データの値が正方向に対応する値であるか否かを判別する（Ｙ１０１３Ｌ）。Ｙ１０１３Ｌの処理において、動作データの値が正方向を示す値であると判別した場合には（Ｙ１０１３Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が４であるか否かを判別する（Ｙ１０１４Ｌ）。Ｙ１０１４Ｌの処理において、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が４ではないと判別した場合には（Ｙ１０１４Ｌ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に１を加算し（Ｙ１０１５Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１０１４Ｌの処理において、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が４であると判別した場合には（Ｙ１０１４Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に１を設定し（Ｙ１０１６Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。また、Ｙ１０１３Ｌの処理において、動作データの値が正方向を示す値

ではないと判別した場合には（Ｙ１０１３Ｌ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が１であるか否かを判別する（Ｙ１０１７Ｌ）。励磁カウンタ２２３ｕｏの値が１であると判別した場合は（Ｙ１０１７Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に４を設定し（Ｙ１０１８Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。

【２３１１】

一方、Ｙ１０１７Ｌの処理において、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が１ではないと判別した場合には（Ｙ１０１７Ｌ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値から１を減算し（Ｙ１０１９Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。このように構成することで、励磁テーブル２２２ｕｆを複数記憶することなく、駆動モータ９０５を正回転させる制御と逆回転させる制御とを実行できる。Ｙ１０２０Ｌの処理では、励磁テーブル２２２ｕｆにおける、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に対応するデータを励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納し（Ｙ１０２０Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７０７を参照して、モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０７は、モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）を示したフローチャートである。モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９７参照）の中で実行され、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）において励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納された励磁制御データを、駆動モータ９０５に設定するための処理が実行される。モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）が実行されると、駆動モータ９０５に励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納されている励磁制御データを設定し（Ｙ１１０１Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７０８を参照して、コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）の処理内容について説明をする。図７０８は、コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９７参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【２３１２】

コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｙ１２０１Ｌ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｕｂをオンに設定し（Ｙ１２０８Ｌ）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｙ１２０９Ｌ）。Ｙ１２０９Ｌの処理が終了すると、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマ２２３ｕｈに設定し（Ｙ１２１０Ｌ）、受信した変動パターン種別は、モータ駆動が設定されているか判別する（Ｙ１２１１Ｌ）。受信した変動パターンにモータ駆動が設定されていると判別された場合には（Ｙ１２１１Ｌ：Ｙｅｓ）、役物可動演出を伴う変動種別が実行されることを意味するため、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオンに設定し（Ｙ１２１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｙ１２０１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｙ１２０２Ｌ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｙ１２０２Ｌ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｕｃをオンに設定し（Ｙ１２０６Ｌ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｙ１２０７Ｌ）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、前述の変動表示設定処理が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【２３１３】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｙ１２０２Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｙ１２０３Ｌ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｙ１２０３Ｌ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２

０３ｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａに格納する（Ｙ１２０５Ｌ）。また、Ｙ１２０５Ｌの処理では、更新された特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｙ１２０５Ｌの処理の終了後は、メイン処理に戻る。ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｙ１２０５Ｌの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値が主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に合わせることができる。尚、Ｙ１２０５Ｌの処理が実行されると、更新された特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。Ｙ１２０３Ｌの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ１２０３Ｌ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理が実行される（Ｓ１２０４Ｌ）。

【２３１４】

以上、説明をした通り、本第２０制御例では、一連の動作シナリオが設定されたことに基づいて可動役物９００が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイミングを複数有するように構成している。つまり、一定期間（例えば、４０秒）の動作期間で可動役物９００を動作させるための動作シナリオを設定した場合であっても、４０秒の動作期間を全うすること無く可動役物９００への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定された動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるという不具合が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第２０制御例では、可動役物９００を特定位置（作動位置）に複数回位置させることが可能な所定の動作シナリオに基づいて可動役物９００を移動させるように構成し、可動役物９００が特定位置（作動位置）に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物９００の位置を固定することができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。加えて、役物可動演出の実行中に可動役物９００を特定位置（作動位置）にて一定期間（例えば、２秒）保持する場合には、可動役物９００を特定位置に位置させた第１タイミング、特定位置に位置してから所定期間（例えば、１秒）が経過した第２タイミング、特定位置から可動役物９００を移動させる処理が実行される直前の第３タイミングと、複数のタイミングにて終了条件の成立有無を判別可能に構成している。

【２３１５】

このように構成することで、可動役物９００が特定位置に位置している状態で常時（例えば、１ミリ秒毎）終了条件の成立有無を判別する場合に比べて処理負荷を軽減することができると共に、可動役物９００が特定位置に位置した後に終了条件が成立した場合に、可動役物９００を特定位置から移動させること無く設定中の動作シナリオに基づく可動制御を終了させることができる。さらに、本第２０制御例では、原点位置に位置している可動役物９００を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様（振動）で動作させ、その後、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と３段階に区分し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。このように構成

することで、異なる形状のパチンコ機１０、例えば、原点位置と作動位置との距離が異なるパチンコ機１０に対して、同一の演出態様（振動）で役物可動演出を実行させようとした場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。また、本第２０制御例では、役物可動演出が実行されている最中に遊技者が枠ボタン２２を押下することで、実行中の役物可動演出を終了させるための終了条件が成立するように構成しているため、遊技者の趣向に沿った役物可動演出が実行された場合には、役物可動演出を最後まで実行させ、遊技者の趣向に沿っていない役物可動演出が実行された場合には、途中で役物可動演出を終了させることが可能となる。よって、遊技者が自身で演出内容を選択することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて、図６８７に示した通り、本第２０制御例におけるパチンコ機１０では、役物可動演出が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面を覆うように可動役物９００が進出するように構成している。つまり、役物可動演出が実行されている状態は、役物可動演出が実行されていない状態よりも、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様（例えば、変動中の特別図柄に対応する特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出の表示態様）が視認され難くなるように構成している。

【２３１６】

よって、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示態様を、役物可動演出よりも注視したい遊技者は、枠ボタン２２を押下して終了条件を成立させる遊技を行うことで、役物可動演出を早期に終了させることができる。

【２３１７】

＜第２１制御例＞

次に、図７０９から図７８２を参照し、第２１制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第２１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２０制御例にて説明をした可動役物９００を用いた変動演出を実行可能に構成している。ここで、従来より、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出態様だけでなく、第３図柄表示装置８１の近傍に設けられた装飾役物（可動役物９００）を可動させる役物演出態様も含む変動演出を実行可能に構成したものがある。このように構成されたパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンに応じた変動演出として様々な演出を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。さらに、変動演出の演出効果を高めるために、装飾役物（可動役物９００）を様々な動作パターンで動作させる役物演出態様を設定可能に構成されたパチンコ機１０においては、１回の変動演出中に実行される装飾役物（可動役物９００）の動作内容を一連の動作パターンとした動作シナリオを予め規定しておき、変動演出の演出態様を決定する際に、当該変動演出中に実行される装飾役物（可動役物９００）の動作内容に対応する動作シナリオを設定するように構成しているパチンコ機１０が知られている。このように構成されたパチンコ機１０では、変動演出の演出態様を決定する際に、表示演出態様と、役物演出態様と、を変動時間の経過に対応させて予め決定することができるため、表示演出態様と役物演出態様とを関連付けた変動演出を実行させ易くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。また、１回の変動演出期間中において様々な動作内容で装飾役物（可動役物９００）を動作させる場合であっても、実行される動作内容に対応した動作シナリオを用いて予め設定することができるため、変動演出期間中に実行される装飾役物（可動役物９００）に対する可動制御を実行するための処理が煩雑となってしまうことを抑制することができるものであった。

【２３１８】

しかしながら、上述したパチンコ機１０は、様々な変動態様を用いて変動演出を実行することで演出効果を高めることができるものではあったが、設定された動作シナリオが終了するまでは装飾役物（可動役物９００）が一連の動作パターンで動作してしまうため、長時間遊技を行っている遊技者に対して単調な変動演出を提供してしまうという問題があった。さらに、近年のパチンコ機１０においては、変動演出の一部として第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出態様を、遊技者が操作手段（枠ボタン２２等）に対

して所定の操作を実行することで変化させることが可能に構成されているものがある。具体的には、変動演出が実行されている変動演出期間のうち一部期間（操作有効期間）にて遊技者が操作手段（枠ボタン２２等）を操作（押下等）したことに基づいて、操作有効期間が経過した後、又は、操作手段（枠ボタン２２等）への操作（押下操作）を行った直後に、表示画面に表示されている第１表示態様（例えば、閉まっている宝箱を示す表示態様）が、第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、開いた宝箱と、宝箱の中身を示す表示態様）へと変化する構成が知られている。つまり、変動演出の演出効果を高めるために、表示演出（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出）と、役物演出（第３図柄表示装置８１付近に配設された装飾役物を可動させる演出）と、を組み合わせた変動演出を実行可能に構成し、さらに、役物演出における装飾役物の一連の動作パターンに対応する動作シナリオを、変動演出の演出態様を決定する際に設定可能に構成することより装飾役物の可動制御の簡素化を図った従来型のパチンコ機１０においては、変動演出が開始された後（変動演出期間中）に変化条件（操作手段への操作）が成立したことにより表示演出の演出態様を変化可能に構成した場合であっても、設定された動作シナリオに基づく可動制御が実行されている装飾役物の動作内容を途中で変化させることが出来ないため、変動演出の演出効果を高めることが困難になるという問題があった。

【２３１９】

より具体的には、設定された動作シナリオに基づいて一連の動作パターンで装飾役物が動作している間に、遊技者が操作手段を操作することで表示態様を変化させる場合において、継続して動作している装飾役物に対して違和感を与えることの無い範囲でしか変化後の表示態様を表示させることが出来ず、変動演出の演出パターンの増加を制限してしまうという問題があった。そこで、本第２１制御例では、可動制御されている装飾役物の動作内容に基づいて、表示演出の演出態様を変化可能に構成している。このように構成することで、可動制御されている装飾役物の動作内容に対応した表示演出を実行することができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

【２３２０】

＜第２１制御例におけるパチンコ機１０の構成について＞

まず、図７０９から図７１４を参照して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図７０９は、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図７１０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図７１１はパチンコ機１０の背面図である。また、図７１２は、パチンコ機１０が有する操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の構成を模式的に示した図であり、図７１３、及び図７１４は、本第２１制御例におけるパチンコ機１０が有する可変入賞装置６５の構成を具体的に示した図である。図７０９に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図７４１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４等を有する遊技盤１３（図７１０参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図７２３参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、本第２１制御例における発射レールは、遊技球が発射レールに沿って移動するように案内することができるので、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段である。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図７０９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施

錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【２３２１】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図７０９参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、演出ボタン（枠ボタン）２２（図７１２（ａ）参照）と選択スイッチ６００（図７１２（ｂ）参照）が設けられている。この演出ボタン（枠ボタン）２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図７１０参照）で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ６００は、図７１２（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ６００ａ、上方向の選択を指示するための上スイッチ６００ｂ、右方向の選択を指示するための右スイッチ６００ｃ、下方向の選択を指示するための下スイッチ６００ｄ、左方向の選択を指示するための左スイッチ６００ｅで構成されている。

【２３２２】

正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図７０９参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図７１０参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【２３２３】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の

正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【２３２４】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、操作ハンドル５１に直接触れること無く操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を検知する構成としてタッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。

【２３２５】

図７１０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図７０９参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（図示せず）、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図７０９参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図７１０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図７０９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【２３２６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図７２３参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図７１０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図７１０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図７１０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０

（図７２３参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第２１制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、遊技球が、第１入球口６４へ入賞（入球）したか、第２入球口６４０へ入賞（入球）したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、遊技球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か通常大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２３２７】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へと遊技球の入球（入賞）があったことを契機として特別図柄の抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、図７２７（ａ）を参照して後述するが、遊技者に有利な大当たり種別と、その大当たり種別よりも遊技者に不利な大当たり種別とを少なくとも含む複数の大当たり種別が用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、本パチンコ機１０において設定される大当たり種別の一部である「１０Ｒ確変大当たり」について説明をする。「１０Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「３Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「３Ｒ時短大当たり」は、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりの後に、特別図柄の低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【２３２８】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり遊技状態）へ移行し易い遊技の状態のことである。本第２１制御例における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入球口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入球口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機１０が通常状態中とは、確変状態中でも時短状態中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄（普通図柄）の当たり確率もアップしていない状態）である。本第２１制御例では、パチンコ機１０に設定可能な遊技状態を、設定されている特別図柄の確率状態と、普通図柄の確率状態とを用いて説明する場合もある。例えば、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が通常状態、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が時短状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が確変状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が潜確状態（第２確変状態）に該当する。

【２３２９】

確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態では、第２図柄（普通図柄）の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の普通図柄当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２図柄（普通図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普通図柄当たり遊技（普図当たり遊技）で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄（普通図柄）の当たり確率だけを、通常状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【２３３０】

遊技領域には、遊技球が入賞することにより５個から１５個の遊技球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過をトリガとして第２図柄（普通）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図７２３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図７２３参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２３３１】

第２図柄表示装置は、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たり（普図当たり）であれば、第２図柄表示装置において、第２図柄（普通図柄）の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本第２１制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態中（普通図柄の低確率状態中）の場合

よりも、確変状態中または時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態中の方が短くなるように設定される。これにより、普通図柄の高確率状態中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、特別図柄抽選（大当たり抽選）を普通図柄の低確率状態中（通常状態中）よりも多く行うことができる。よって、特別図柄抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態および時短状態は、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易い遊技状態となる。

【２３３２】

なお、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）において、普通図柄抽選で普図当たり当選する当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）中に第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）中において普通図柄の低確率状態（通常状態）中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の下側の領域における右方において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右方を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【２３３３】

なお、第２図柄の変動表示は、本第２１制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７２３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。一方、第１入球口６４の正面視右方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７２３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。

【２３３４】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、遊技球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本第２１制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個として構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入球口６４０へ遊技球が入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、電動役物６４０ａが開放される時間も、普通図柄の低確率状態（通常状態）より長くなる。よって、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して、第２入球口６４０へ球が入球しやすい状態を作ることができる。

【２３３５】

ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第１特別図柄抽選）と第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第２特別図柄抽選）とでは、大当たりとなる確率が低確率状態であっても高確率状態でも同一となるように構成している。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として遊技者に有利な大当たり種別が選択される割合が第２特別図柄抽選の方が高くなるように構成している。通常状態中においては、第２入球口６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０に遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａが付随していない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって大当たり抽選（第１特別図柄抽選）の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変状態中や時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０に遊技球を入球させ易い遊技状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで大当たり抽選（第２特別図柄抽選）の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本第２１制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（確変状態であるか、時短状態であるか、通常状態であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、遊技方法（遊技球の発射方向に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

【２３３６】

図７１０に戻り説明を続ける。第１入球口６４の下方右側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入球に起因して行われた大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果が大当たり当選となると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示す停止表示態様で特別図柄を第１図柄表示

装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させると共に、その大当たり当選を示す停止表示態様（大当たり図柄）を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たり当選したことが示される。その後、遊技球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技状態）に遊技状態が遷移する。この大当たり遊技が開始されると、大当たり遊技中以外では閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を正面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【２３３７】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図７０９参照）を通じて視認することができる。遊技盤１３には、第１アウト口７１が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口６３，６４，６５ａ，６４０にも入賞しなかった球は、第１アウト口７１を通って図示しない球排出路へと案内される。第１アウト口７１は、第１入球口６４の下方に配設される。なお、本第２１制御例では、図７１０に示した通り、遊技盤１３の遊技領域を流下する遊技球を有利領域外へと排出するための入球口として第１アウト口７１のみを設けているが、これに限ること無く、２個以上のアウト口を設けても良い。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。本制御例においては、風車の内の一つが遊技盤１３の正面視左側上方に配設される。

【２３３８】

さらに、図７１０に示した通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０には、可変表示装置ユニット８０に複数の装飾役物が付設されている。具体的には、遊技盤１３を正面視（図７１０の視点）した場合に、第３図柄表示装置８１の右側領域に設けられた右役物４００ｙ、第３図柄表示装置８１の左側領域に設けられた左役物５００ｙ、第３図柄表示装置８１の上側領域に設けられた上役物６００ｙと、上役物６００ｙの奥側（図７１０の視点で奥側）に設けられた可動役物９００とが設けられている。右役物４００ｙ、左役物５００ｙ、上役物６００ｙは、それぞれ複数の発光部材（ＬＥＤ等）が埋設されており、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出に対応させて発光制御されるように構成されている。また、可動役物９００は、上述した第２０制御例と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面を覆わない収納位置（原点位置）と、第３図柄表示装置８１の表示面の少なくとも一部を覆う演出位置（作動位置）と、の間を可動可能に構成されており、図７１０では、収納位置に位置している状態の可動役物９００を破線で示している。図７

１０に示した通り、収納位置に位置している可動役物９００は、遊技者が視認困難な状態となっている。本第２１制御例では、可動役物９００を動作させる動作演出と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出と、を組み合わせた複合演出として、役物可動演出（役物演出）を実行可能に構成している。このように、複数の態様の演出を組み合わせた複合演出を実行可能に構成することで、変動演出の演出効果を高めることができる。なお、可動役物９００の詳細な機構については、上述した第２０制御例と同一であるため、その説明を省略する。

【２３３９】

図７１１に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【２３４０】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図７２３参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図７２３参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２３４１】

次に、図７１３、及び図７１４を参照して可変入賞装置６５の構成について説明をする

。図７１３は、可変入賞装置６５の断面図である。図７１３（ｃ）は可変入賞装置６５の上面図であり、図７１３（ｂ）は、可変入賞装置６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図７１３（ｂ）に示すように、可変入賞装置６５には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口６５ａが形成されている。特定入賞口６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図７１３（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサで構成された検出口６５ａ１が配置されている。この検出口６５ａ１を通過した遊技球は、図７１４（ｂ）で示す裏カバー体６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図７１３（ｂ）に示すように特定入賞口６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５ｆ１は、ベース部材６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口６５ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、可変入賞装置６５の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が可変入賞装置６５の上面を転動して、第２入球口６４０側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を可変入賞装置６５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口６５ａ内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【２３４２】

図７１３（ａ）は、図７１３（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図７１３（ａ）に示すように検出口６５ａ１を有する検出スイッチ６５ｃ１は、裏カバー体６５ｅの振り分け流路側へと検出口６５ａ１が傾くようにベース部材６５ｃに固定されている。次に、図７１４を参照して、裏カバー体６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出口６５ｅ１と特別排出口６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図７１４（ａ）は、遊技球が特別排出口６５ｅ２に振り分けられるように切替部材６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５ｅの背面図である。図７１４（ａ）に示すように、切替部材６５ｈは、リンク部材６５ｉの突部が挿入される係止穴６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５ｈ２とを有しており、流路カバー体６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５ｇには、この誘導片６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図７１４（ａ）に示すように、検出口６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出口６５ｅ２に誘導される。特別排出口６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出口６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。ここで、詳細については後述するが、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が特別図柄の高確率状態（確変状態）に設定される。即ち、確変スイッチ６５ｅ３は、確変状態を付与するための付与手段として構成されている。また、切替部材６５ｈは、大当たり後の遊技状態を、特別図柄の低確率状態（通常状態）か、特別図柄の高確率状態（確変状態）かに振り分けるための振分手段となる。

【２３４３】

このように、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、可変入賞装置６５の開口から特別排出口６５ｅ２の

入り口（切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。切替部材６５ｈの作動は、大当たり種別により作動タイミングと作動時間が設定されている。本第２１制御例では、設定されている大当たり種別に応じて切替部材６５ｈの作動内容を異ならせており、大当たり種別として確変大当たり種別が設定されている場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３が遊技球を検知することができるように切替部材６５ｈを作動させ、大当たり種別として通常大当たり種別が設定された場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３が遊技球を検知し難くなるように切替部材６５ｈを作動させるように構成している。具体的には、例えば、確変大当たりの１種である「１０Ｒ確変大当たり」が設定された大当たり遊技中には、２ラウンド目の開始における可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが５秒間作動されるように構成されている。また、通常大当たりの１種である「３Ｒ時短大当たり」が設定された大当たり遊技中には、２ラウンド目の開始における可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが０．５秒間作動されるように構成されている。よって、「１０Ｒ確変大当たり」が設定された大当たり遊技では、可変入賞装置６５に入賞した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが可能に構成されているが、「３Ｒ時短大当たり」が設定された大当たり遊技では、確変スイッチ６５ｅ３を通過し得ないように構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。次に、図７１４（ｂ）を参照して、通常排出口６５ｅ１に遊技球が誘導される場合について説明する。図７１４（ｂ）は、流路ソレノイド６５ｋが非作動であり、特別排出口６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。

【２３４４】

検出口６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出口６５ｅ１に誘導される。この通常排出口６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ６５ｅ４が設けられている。これにより、可変入賞装置６５内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ６５ｅ４と確変スイッチ６５ｅ３との合計により判別できる。よって、２ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない（残存している）状態で２ラウンド目の大当たり遊技（ラウンド遊技）が開始された場合であっても、残存球が確変スイッチ６５ｅ３を通過する不具合を抑制することができる。このように、可変入賞装置６５内に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球が検出スイッチ６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本制御例では１球入賞に対して１５個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【２３４５】

＜第２１制御例における演出内容について＞

ここで、図７１５から図７２０を参照して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容として可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出の内容について説明する。本第２１制御例では、図７１０を参照して上述した通り、第３図柄表示装置８１の上方に可動役物９００を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面を覆う位置（作動位置）まで可動役物９００を進出させる可動制御（進出制御）を３秒間実行した後に、所定期間（約６秒）の動作パターンで可動役物９００を振動させる可動制御（可動役物第１演出）を実行し、その後、第１演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物９００を動作させる可動制御（可動役物第２演出）が完了した後に、可動役物９００を第３図柄表示装置８１の上方位置（収納位置）へと退避させる可動制御（退避制御）を実行可能に構成している。さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第１演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン２２を押下した回数（枠ボタン押下回数）を計測

するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合には、可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第１演出に対応する６秒間の動作パターンを完了すること無く、可動役物第２演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン２２に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第１演出期間中に意欲的に枠ボタン２２を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２３４６】

また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出期間中に可動役物９００が作動位置を複数回通過する（作動位置に位置している状態が複数回発生する）ように可動役物９００を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物９００が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第１演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物９００が位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出から可動役物第２演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置している可動役物９００に対して可動役物第２演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第２演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くすることができる。よって、可動役物９００を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。さらに、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件が成立すること無く６秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第１演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定されている。

【２３４７】

つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第１演出を終了させた場合も、可動役物第１演出を最後まで実行させた場合も、可動役物９００が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出が終了した時点における可動役物９００の位置によって今回の可動役物第１演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第１演出を途中で終了させた場合も、可動役物第１演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物９００が位置している状態で次に実行される可動役物９００に対する可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第１演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く操作演出を継続させることができる。加えて、本第２１制御例では、可動役物第１演出期間中における枠ボタン２２に対する押下回数の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第１演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の振動動作が１周する毎に枠ボタン押下回数がリセットされるように構成している。つまり、可動役物９００に対して１周分の振動動作が行われる期間（約２秒）中に枠ボタン２２を５回押下した場合に終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン２２を押下させる必要が無く、可動役物第１演出期間のうち、特定期間（可動役物９００の振動動作が１周する期間）において枠ボタン２２を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第２１制御例では、可動役物第１演出期間中に可動役物が振動動作を最大で３周実行するように予め動作シナリオが規定されている。

【２３４８】

よって、遊技者が枠ボタン２２を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第１演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によって可動役物第１演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０は、役物演出が実行されている最中においても第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出や、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング（特別図柄変動が開始されるタイミング）で決定し、決定された演出パターンに対応した各種演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間（変動演出期間）に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、本第２１制御例におけるパチンコ機１０のように、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作（押下）したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮（省略）可能に構成した場合において、役物演出と重複して実行されている第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様（例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様）を設定する必要があり、演出効果が低下してしまうという問題があった。

【２３４９】

そこで、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、役物演出における可動役物９００に対して実行される可動制御の内容（実行タイミング）に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物９００の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、可動役物第１演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出を終了可能に構成しているため、可動役物第１演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つこと無く、可動役物に対して次の可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物９００が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。これに対して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン２２への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第２演出の演出内容））を付与可能に構成している。

【２３５０】

つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第１演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件を成立さ

せた場合であっても、可動役物第１演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第２１制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第２演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。まず、図７１５（ａ）を参照して、役物演出が開始された直後における可動役物９００及び第３図柄表示装置８１の表示画面について説明をする。図７１５（ａ）は、役物演出として可動役物９００が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が実行されている可動役物準備期間中における第３図柄表示装置８１の表示面付近の一例を示した図である。ここで、本第２１制御例では、変動演出が開始されてから５秒が経過したタイミングで役物演出が開始されるように構成しており、図７１５（ａ）は、変動演出が開始されてから５．５秒が経過した状態における図で示したものである。

【２３５１】

図７１５（ａ）に示した通り、役物演出は、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部として実行されるものであるため、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍの右上部に形成された小表示領域Ｄｍ１には、特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（図では３本の矢印で表示）が表示される。そして、第３図柄表示装置８１の上方位置である収納位置（図７１０参照）から下方向へと進出してきた可動役物９００が作動位置に向かって移動している状態が示されている。この可動役物９００の視認面には「チャンス」の文字が付されており、役物演出を含む変動演出が実行された時点で、役物演出を伴わない変動演出が実行された場合よりも、変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果（大当たり）である期待度が高いことを遊技者に報知している。詳細な説明は後述するが、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果に基づいて特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を決定可能に構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成している。特に、変動時間が６０秒以上の変動パターンは、変動時間が６０秒未満の変動パターンに対して、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。そして、役物演出を含む変動演出は、変動時間が６０秒以上の変動パターンに対応して実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出が開始されてから５秒が経過した時点で役物演出が実行された場合に、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動の変動時間）が６０秒以上であることを遊技者に把握させることができ、大当たり当選の期待度が高いことを早期に遊技者に理解させることで、大当たり当選を期待しながら長時間演出を楽しむことができる。

【２３５２】

そして、役物演出が実行された状態が大当たり当選の期待度が比較的高いチャンス状態であることを示すための表示態様として、主表示領域Ｄｍの上部位置に「チャンス発生中」の文字が表示される。この「チャンス発生中」の文字は、「チャンス発生中」の文字が表示される表示領域を遊技者が視認可能な位置まで可動役物９００が下降した場合に表示されるように構成している。さらに、主表示領域Ｄｍの左下部にはウサギを模したキャラクタ８０１が、可動役物９００が下方向に移動している状況を眺めている表示態様で表示されている。このキャラクタ８０１は、役物演出を含まない変動演出が実行されている際にも主表示領域Ｄｍに表示されている表示態様であって、今回の変動演出が開始してから５秒が経過するまでの間、即ち、可動役物９００が可動していない状態において、上方向を眺めるアクションを行うことで、今回実行された変動演出が役物演出を伴う変動演出であるか否かを煽る演出を実行可能に構成している。ここで、役物演出が実行されることを煽る演出を実行した後に、役物演出が実行されない場合には、上方向を眺めた後に「何もこないや」とコメントし、役物演出が実行されない変動演出に対応したアクションが実行される。このように構成することで、役物演出を含まない変動演出が実行された場合であ

っても、役物演出が実行されるかもしれないと遊技者を煽ることができるため、演出効果を高めることができる。また、実際に可動役物９００が進出する（下方向に移動する）前に、キャラクタ８０１が上方向、即ち、可動役物９００が進出してくる方向を眺めるアクションを実行することにより、可動役物９００が進出してくる位置を遊技者に注視させ易くすることができるため、役物演出が実行されたことを気付かないまま変動演出が進行してしまうことを抑制することができる。

【２３５３】

また、図７１５（ａ）に示した通り、役物演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上下方向に対して中央よりも若干上方位置に左停止位置表示９１１ａと、右停止位置表示９１１ｂが表示される。この左停止位置表示９１１ａと、右停止位置表示９１１ｂは、共に、主表示領域Ｄｍの側端から中心側に向けて三角形状の形状で表示されており、中心側に向かっている頂点部が水平方向に向き合うように表示されている（図では、各停止位置表示９１１ａ，ｂの頂点を結ぶ水平線を破線で表示）。この左停止位置表示９１１ａと、右停止位置表示９１１ｂは、可動役物９００の作動位置を示すための表示態様である。このように構成することで、可動役物９００が作動位置へと位置したことを遊技者に分かり易く理解させることができる。図７１５（ａ）に示した状態から時間が経過し、変動開始から６秒が経過すると、可動役物９００が作動位置にて約３秒間待機し、図７１５（ｂ）に示した状態となる。図７１５（ｂ）は、役物演出として可動役物９００が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が終了した後の待機期間中における第３図柄表示装置８１の表示面付近の一例を示した図である。図７１５（ａ）に示した通り、可動役物９００が作動位置まで進出すると、次に実行される可動役物第１演出の演出内容を案内するための案内表示態様が主表示領域Ｄｍに表示される。本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、役物演出が開始された場合に、まず、可動役物９００を収納位置から作動位置へと移動させる進出制御が約１秒間実行された後に、可動役物９００を作動位置で待機（保持）させる待機期間が３秒設定されるように可動役物９００の動作シナリオが設定されている。そして、この待機期間を用いて、次に実行される可動役物９００の可動制御内容（可動役物第１演出内容）を遊技者に案内するように構成している。このように構成することで、遊技者が操作演出の内容を理解すること無く操作演出が進行してしまい、例えば、可動役物第１演出中に終了条件を成立させることが出来ないまま可動役物第１演出が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２３５４】

具体的には、図７１５（ｂ）に示した通り、可動役物９００が作動位置に位置している待機期間中は、主表示領域Ｄｍの上方に「ゲージが０になるまでにミッションをクリアしろ」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍの下方に形成された小表示領域Ｄｍ６１には、ミッション内容を示すための表示態様として「ボタンを５回押せ」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６２には、枠ボタン２２を押下した回数が表示される押下回数表示領域Ｄｍ６２ａと、ミッションを達成するために必要な枠ボタン押下回数が表示される押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂが表示されている。さらに、小表示領域Ｄｍ６３には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示されている。図７１５（ｂ）に示した状態は、可動役物第１演出が実行されていない状態（可動役物第１演出の演出内容を事前に遊技者に案内している状態）であるため、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａには１回も枠ボタン２２が押下されていないことを示すための「０」が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂには今回設定されたミッションに対応した必要押下回数を示すための「５」が表示されている。タイムゲージｔｇ１は全領域が残期間を示す残期間ゲージｔｇ１ａ（図では、斜線領域で表示）で表示されており、小領域Ｄｍ６３ａには、ミッション期間に突入していないことを示すための「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示されている。なお、図７１５（ｂ）に示した状態で枠ボタン２２を押下したとしても、可動役物第１演出が実行されていない状態であるため、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示されている値（「０」）が変化（加算表示）されることは無い。詳細な説明は後述するが、本第２１制御例におけるパチンコ機１０

では、可動役物第１演出中に可動役物９００が作動位置を中心に下方向、上方向の順で振動する動作（１周動作）を３回実行するように構成しており、１周の動作期間が２秒となるように可動役物９００の動作シナリオが設定されるように構成している。そして、上述したミッションは、可動役物９００が１周動作をする毎に（２秒経過する毎に）、残期間が経過するように構成されている。つまり、タイムゲージｔｇ１は２秒が計測される表示態様で表示される。

【２３５５】

次に、図７１６（ａ）を参照して、可動役物第１演出が実行されている状態の変動演出内容について説明をする。図７１６（ａ）は、可動役物第１演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下し、ミッションを達成した状態を示す図である。図７１６（ａ）に示した通り、タイムゲージｔｇ１が示す残時間ゲージｔｇ１ａが残っている状態で遊技者が枠ボタン２２を５回押下すると、表示領域Ｄｍ６１にミッション達成の文字が表示される。また、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａにはミッション期間中に枠ボタン２２が５回押下されたことを示す「５」が表示される。これにより、ミッション達成するための押下回数に到達したことを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、図７１６（ａ）に示した状態、即ち、ミッション達成し可動役物第１演出の終了条件が成立した状態で可動役物９００の１周動作が終了すると、図７１６（ｂ）に示した通り、可動役物第２演出が実行される。ここで、図７１６（ｂ）を参照して、可動役物第２演出の演出内容について説明をする。図７１６（ｂ）は、可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第２演出が実行された状態を示す図である。図７１６（ｂ）に示した通り、可動役物第２演出が実行されると、可動役物第１演出とは異なる態様である落下制御が実行される。具体的には。可動役物第１演出中に実行される振動動作では到達し得ない下方位置まで、可動役物第１演出中における動作速度よりも早く可動役物９００を移動させる落下制御が実行される。そして、可動役物９００が落下することに合わせて主表示領域Ｄｍの中央付近に形成された第２期間表示領域Ｄｍ６４に、可動役物第２演出に対応させた表示演出の表示態様として「大」の文字が表示される。このように構成することで、可動役物第２演出が実行された場合には、可動役物９００に付された「チャンス」の文字と、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示された「大」の文字とを組み合わせた「大チャンス」が表示されたことを遊技者に理解させることができる。また、主表示領域Ｄｍの上方には現在の状況が「チャンス」よりも大当たり当選の期待度が高いことを示す「大チャンス発生中」のコメントが表示されている。

【２３５６】

詳細な説明は、後述するが、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第２演出が実行される際の各種条件（可動役物第１演出の終了経緯、対応する特別図柄抽選の当否判定結果等）に応じて、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様を異ならせて決定可能に構成しており、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様によって大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。よって、可動役物第１演出が終了し、可動役物第２演出が実行される際には、可動役物９００を可動役物第１演出とは異なる態様で可動制御することによって役物演出の演出効果を高めると共に、大当たり当選の期待度を示唆する情報を獲得することができるため、遊技者が注視する演出を実行することができる。なお、本第２１制御例では、可動役物第２演出の演出態様（可動役物９００の可変制御内容）として、図７１６（ｂ）に示した落下演出（落下制御）の他に、可動役物９００を作動位置から上昇させる上昇演出（上昇制御）を実行可能に構成している。この上昇演出における演出内容については、図７１９（ｂ）、及び図７２０を参照して後述する。次に、可動役物第２演出が終了し、可動役物９００が収納位置へと移動する際の演出内容について図７１７（ａ）を参照して説明する。図７１７（ａ）は、図７１６（ｂ）に示した状態から可動役物９００が収納位置へと移動する（退避する）状態を示した図である。図７１７（ａ）に示した通り、可動役物９００に対して退避制御が実行されると、上方向に移動する可動役物９００を追随するような演出態様で退避演出が実行される。図７１７（ａ）に示した例では、退避演出として、可動役物９００を追いかけるように複

数の魚が泳ぐ演出（魚群）が実行されている。また、図７１７（ａ）に示した通り、可動役物９００が主表示領域Ｄｍの上方に位置する場合、即ち、図７１６（ｂ）に示した図において主表示領域Ｄｍの上方に表示されていた各種表示態様が視認困難となる位置に可動役物９００が位置する場合には、図７１６（ｂ）に示した図において主表示領域Ｄｍの上方に表示されていた各種表示態様が主表示領域Ｄｍｎ下方に表示されるように構成している。

【２３５７】

具体的には、主表示領域Ｄｍの下方に「大チャンス発生中」のコメントが表示され、第３図柄が変動表示される小表示領域Ｄｍ１が形成される。このように第３図柄表示装置８１の表示面を覆うように可動範囲が設計されている可動手段（可動役物９００）を可動させる場合において、可動手段（可動役物９００）によって視認し難くなる表示領域に表示されている各種表示態様を、異なる表示領域に表示させる表示制御を実行可能に構成することによって、第３図柄表示装置８１の表示領域、即ち、遊技者が常時注視している領域を用いて多彩な可動内容で可動手段（可動役物９００）を可動させることができる。また、本第２１制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出の表示態様の一部を、変動演出が開始されてからの経過時間に基づいて表示するのではなく、可動役物９００の可動制御内容に基づいて表示するように構成しているため、複数の可動パターンで可動手段（可動役物９００）を可動させる場合であっても、実際に実行される可動制御内容に応じて３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出の表示態様を適切な表示領域に表示することができる。一方、可動役物第１演出が終了した後に、可動役物第２演出が実行されること無く操作演出が終了する場合には、図７１７（ｂ）に示した状態となる。図７１７（ｂ）は、可動役物第１演出の終了後に可動役物９００が収納位置へと移動している（退避している）状態を示す図である。つまり、図７１７（ｂ）に示した状態は、可動役物第１演出が終了し、作動位置に位置している可動手段が第３図柄表示装置８１の上方に設けられた収納位置へと移動している（退避している）最中の状態を示している。そして、キャラクタ８０１が可動役物９００に対して手を振っているアクションで表示され、「リーチ演出に期待」の文字が表示される。

【２３５８】

このように構成することで、操作演出が可動役物第１演出のみで終了してしまったことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出の終了契機に応じて、可動役物第２演出の実行のされ易さを異ならせている。具体的には、終了条件を成立させて可動役物第１演出を途中で終了させた場合には、必ず可動役物第２演出が実行されるように構成しており、可動役物第１演出を最後まで実行した場合には、可動役物第２演出を実行するか否かを抽選で決定するように構成している。さらに、可動役物第２演出を実行するか否かの抽選では、当該変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第２演出の実行頻度を高くするように構成している。つまり、可動役物第１演出の途中で終了条件を成立させた場合には必ず可動役物第１演出が終了した後に可動役物第２演出を実行するように構成しているため、可動役物第２演出が実行されたことによって大当たり当選の期待度を把握することが出来ないが、可動役物第２演出の実行有無を抽選で決定する場合、即ち、可動役物第１演出の途中で終了条件を成立させなかった場合には、可動役物第２演出が実行されること自体が大当たり当選の期待度を高めることになる。よって、遊技者に対して、終了条件を成立させた後に追加演出を実行することで大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、終了条件を成立させず可動役物第２演出が実行されるか否かによって大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、の何れを実行するか選択させることができる。なお、可動役物第２演出の実行有無を抽選で決定する場合には、可動役物第２演出が実行されなかった場合において、今回の変動演出に対応する特別図柄変動が大当たり当選していない可能性が高いことを事前に把握することができると共に、大当たり当選していない可能性が高い変動演出に対して過剰に可動役物９００を動作してしまうことを抑制することができる。

【２３５９】
以上、説明をした通り、本第２１制御例では、役物演出として実行される可動役物第１演出を、対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）が終了した（第１終了契機が成立した場合）場合、或いは、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた状態で１周期分の動作を完了させた場合（第２終了契機が成立した場合）に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第１演出の終了契機に応じて、可動役物第１演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、成立した終了契機によって役物演出の演出態様を異ならせることができるため、様々な演出態様で役物演出を実行させることができる。さらに、本第２１制御例では、上述した第１終了契機が成立することで可動役物第１演出を終了させた場合よりも、上述した第２終了契機が成立することで可動役物第１演出を終了させた場合の方が、可動役物第１演出の終了後に可動役物第２演出が実行され易くなるように構成している。また可動役物第２演出が実行された場合には、可動役物第２演出が実行されなかった場合よりも実行中の変動演出（役物演出を含む変動演出）に対応する特別図柄抽選の結果（変動演出の演出結果）を、遊技者に事前に把握させ易くできるように構成している。このように構成することで、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）をいち早く把握しようとしている遊技者に対して、可動役物第１演出の第２終了契機が成立した場合には、事前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を把握することが可能となる情報（特典）を提供することができる。つまり、複数の終了契機（第１終了契機、第２終了契機）のうち、特定の終了契機（第２終了契機）を成立させた場合の方が、その特定の終了契機（第２終了契機）とは異なる終了契機（第１終了契機）を成立させた場合よりも遊技者に有利となる特典を付与することができる。よって、可動役物第１演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて、可動役物第１演出が終了した後に遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることができるため、成立する終了契機に対して遊技者により興味を持たせることができる。

【２３６０】
さらに、本第２１制御例では、上述した第２終了契機は、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）が終了するよりも前の状況、即ち、第１終了契機が成立するよりも前に成立し得るものである。つまり、遊技者に有利な特典が付与され易い第２終了契機を、第１終了契機よりも先に成立させることが可能に構成している。このように構成することで、第２終了契機が成立し得なかった場合に第１終了契機を成立させることできるため、第２終了契機を成立させることが可能な状態で急に第１終了契機が成立してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第２１制御例では、可動役物第１演出中に遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を押下することで、第１終了契機が成立するよりも前に、第２終了契機を成立させることができるように構成している。つまり、遊技者による操作手段への操作内容に基づいて第１条件（終了条件）を成立させた状態で、可動役物９００が特定位置に位置（１周期動作を終えた可動役物９００が作動位置に位置）することで第２条件が成立した場合に第２終了契機を成立させることができるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な終了契機である第２終了契機は、遊技者の操作手段への操作に基づいて成立し得るものとすることができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができる。なお、上述した通り、本第２１制御例では、可動役物第１演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、可動役物第１演出が終了した後に実行される役物演出の演出態様を異ならせるように構成しており、第２終了契機が成立した場合には第１終了契機が成立した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成していたが、これに限ること無く、第２終了契機が成立した場合よりも第１終了契機が成立した場合の方が遊技者に有利な特典が付与されるように構成しても良い。

【２３６１】
また、１の終了契機（例えば、第１終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第１

演出が終了した場合よりも、他の終了契機（例えば、第２終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第１演出が終了した場合の方が、遊技者に不利な遊技が実行されるように構成しても良く、この場合、例えば、６０秒の変動時間が設定された特別図柄変動に対応して実行される変動演出中に含まれる役物演出の可動役物第１演出を終了させた終了契機が第１終了契機（時間経過）である場合に、特別図柄変動の変動時間（６０秒で設定されていた変動時間）を所定期間（２０秒）延長させるように構成すると良い。このように構成することで、第１終了契機が成立した場合には、第２終了契機が成立した場合よりも、特別図柄抽選の結果が停止表示されるタイミングを遅らせることができるため、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を減少させるという不利な遊技を遊技者に提供することができる。よって、可動役物第１演出が実行された場合において、不利な遊技が実行されてしまうことを抑制するために、特定の終了契機（第２終了契機）を成立させようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、遊技者に不利な遊技を行わせるための遊技内容としては、これに限ること無く、例えば、遊技者に不利な遊技が行われる終了契機が成立した場合には、終了契機が成立してから所定期間（例えば、１０秒）の間、遊技者に有利な特典（賞球の払出や、実行中の遊技内容の報知（特別図柄抽選の結果や設定されている遊技状態の報知））が付与されない遊技内容をペナルティとして課すように構成しても良い。次に、図７１８（ａ）を参照して、可動役物第１演出期間中に実行される追加演出の演出内容について説明をする。図７１８（ａ）は、可動役物第１演出の終了条件が成立した状態で可動役物９００が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態を示す図である。

【２３６２】

本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン２２を押下させる遊技行為を行わせるように構成しており、その終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン２２を押下させる遊技行為によって追加演出の実行条件も成立し得るように構成している。具体的には、図７１８（ａ）に示した例では、１回のミッション期間（可動役物９００の１周動作期間）である２秒間に枠ボタン２２を５回押下することで終了条件が成立するミッション演出が実行されている最中であって、ミッション期間中に遊技者が枠ボタン２２を連打操作し、枠ボタン２２を７回押下した状態を示している。図７１８（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ６３ａには、現在がミッション期間中であることを示す「ＧＯ」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６３には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示されている。具体的には、残時間ゲージｔｇ１ａがタイムゲージｔｇ１全体の約１／４を占めている状態が表示されており、ミッション期間の残期間が０．５秒であることを示している。さらに、小表示領域Ｄｍ６２には、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに「７」が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに「５」が表示されている。ここで、ミッション期間中における枠ボタン２２に対する押下回数の増加に伴う表示態様の変化過程について説明をする。ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数（押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値）が、ミッション達成に必要となる枠ボタン押下回数（必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値）に到達するまでは、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値が枠ボタン押下回数に対応して加算表示されると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面に枠ボタン２２への更なる押下操作を促すための「頑張れ」や、「あと少し」といった表示態様が表示される。

【２３６３】

そして、ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数がミッション達成に必要となる枠ボタン押下回数に到達した場合には、図７１６（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ６１にミッション達成したことを報知するための案内態様として「ミッション達成」の文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ６２には、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値と、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値とが等しくなる表示態様が表示される。その後、さらに枠ボタン２２を押下することで追加演出の実行条件が成立すると、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値の方が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２

ｂに表示される値よりも大きい表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ６１に追加演出に対応する各種表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍの表示面には追加演出が実行されたことを示すための表示態様が表示される。本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、ミッション期間中に終了条件が成立している状態で枠ボタン２２を押下する毎に追加演出の実行条件が成立するように構成しているため、図７１８（ａ）に示した状態では、追加演出の実行条件が２回成立している状態となる。そして、追加演出の実行条件が成立する毎に、追加演出の演出態様が選択され、小表示領域Ｄｍ６１に表示される。なお、追加演出の演出態様は後述する追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃを参照して決定されるように構成しており、その詳細な説明は後述する。図７１８（ａ）に示した状態では、１回目の追加演出に対応する第１追加演出態様として、１０ｋｇのおもりを模したアイコン９１３が受け皿９１２の上に表示され、２回目の追加演出に対応する第２追加演出態様として、１ｋｇのおもりを模したアイコン９１４が受け皿９１２の上に表示されている。

【２３６４】

この追加演出は、選択される演出態様に応じて、後に実行される可動役物第２演出の演出態様を遊技者に示唆可能であり、且つ、大当たり当選の期待度を示唆可能な演出である。詳細は後述するが、実行中の変動演出に対応する特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、重いおもりを選択し易く構成している。また、大当たりである場合のみ選択され得る特殊態様（「Ｖ」を模したアイコン）を選択可能に構成している。このように構成することで、追加演出が実行されることにより、実行中の変動演出の演出結果を遊技者にいち早く察知させることが可能となるため、特別図柄抽選の抽選結果をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に追加演出の実行条件を成立させようと遊技を行わせることができる。また、上述した通り、追加演出の実行条件は、１のミッション期間中において可動役物第１演出の終了条件が成立してからミッション期間が終了するまでの期間のみ成立し得るように構成しているため、追加演出の実行条件を多く成立させるためには、可動役物第１演出の終了条件をいち早く成立させる必要がある。つまり、可動役物第１演出の終了条件が成立した状況に応じて、追加演出の実行条件の成立のし易さを異ならせることができる。そして、追加演出が実行されている状態で可動役物９００が作動位置へと位置し１周動作が終了した場合には、終了条件が成立しているため、可動役物第１演出が終了し、可動役物第２演出が実行される。ここで、図７１８（ｂ）を参照して、追加演出が実行された状態で可動役物９００が作動位置へと移動した状態における演出内容について説明をする。図７１８（ｂ）は、追加演出が実行された状態で可動役物９００が作動位置へと移動した状態の一例を示す図である。

【２３６５】

図７１８（ｂ）に示した通り、追加演出の演出態様（各種おもり）が作動位置に位置している可動役物９００に載置されているように見える表示位置へと移動する表示演出が実行され、小表示領域Ｄｍ６１には、可動役物第２演出として落下演出が実行されることを示すための案内態様として「落下の大チャンス」が表示されている。また、図７１８（ｂ）に示した図は、可動役物第１演出のミッション期間が終了している状態（可動役物第１演出の各ミッション期間の最後に設定されている保持期間中）であるため、小表示領域Ｄｍ６３には、ミッション期間の残期間が無いことを示すタイムゲージｔｇ１が表示されている。具体的には、タイムゲージｔｇ１の全範囲に対して、残時間ゲージｔｇ１ａが表示されること無く経過時間ゲージｔｇ１ｂが表示されることでミッション期間の残期間が無いことを遊技者に報知している。また、小表示領域Ｄｍ６３ａには、現在がミッション期間外であることを示すための表示態様として「ＦＩＮＩＳＨ」の文字が表示されている。

以上、説明をした通り、本第２１制御例では、役物演出として実行される可動役物第１演出を、対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）が終了した（第１終了契機が成立した場合）場合、或いは、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた状態で１周期分の動作を完了させた場合（第２終了契機が成立した場合）に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第１演出の終了契機に応じて、可動役物第１演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成し、さらに、第２終

了契機を成立させるための第１条件（枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件）が成立した場合には、追加演出を実行可能に構成している。つまり、第２終了契機を成立させるための第１条件（枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件）を成立させた場合には、第１条件を成立させること無く第１終了契機を成立させた場合には付与されることが無い特典（追加演出の実行）を、可動役物第１演出の実行期間中に遊技者に付与することができるように構成している。

【２３６６】

このように構成することで、可動役物第１演出を終了させるための終了契機として成立した終了契機の種別に応じて、可動役物第１演出が終了した後に付与される特典（可動役物第２演出の実行有無や、実行された可動役物第２演出中に提供される各種情報内容）を異ならせるだけで無く、可動役物第１演出期間中に付与される特典（追加演出の実行有無や、追加演出中に提供される各種情報内容）も異ならせることができるため、可動役物第１演出の終了契機に対して、遊技者により興味を持たせることができる。次に、図７１９（ａ）から図７２０を参照して、可動役物第２演出の別例について説明をする。本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第２演出として、上述した落下演出に加えて、可動役物を作動位置から上昇させる上昇演出を実行可能に構成している。ここで、可動役物９００の上昇演出を、可動役物第２演出の別例として説明をする。図７１９（ａ）は、可動役物第２演出の別例である上昇演出が実行される場合における追加演出の演出内容を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第２１制御例では、可動役物第１演出の終了条件が成立した場合に可動役物第２演出の実行が決定され、そのタイミングで実行される可動役物第２演出の演出態様が決定されるように構成している。つまり、追加演出が実行されるタイミングにおいては、既に、後に実行される可動役物第２演出の演出態様が決定されている。より具体的には、可動役物第１演出が実行される場合に設定されるミッション演出の種別に応じて、ミッション達成後に実行される可動役物第２演出の演出態様が決定されるように構成している。

【２３６７】

このように構成することで、可動役物第２演出よりも前に実行される追加演出の演出態様を用いて、後に実行される可動役物第２演出の演出内容を遊技者に事前に報知することができる。なお、本第２１制御例では、ミッション演出の種別に対応付けて可動役物第２演出の演出態様を決定することで、追加演出の演出態様を後に実行される可動役物第２演出の演出態様に対応付け可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、追加演出の演出態様として決定された演出態様に応じた可動役物第２演出の演出態様を、追加演出が実行された後に決定可能に構成しても良い。図７１９（ａ）では、追加演出の演出態様として、風船を模したアイコン９１５（第３追加演出態様）が小表示領域Ｄｍ６１に表示されている。このアイコン９１５は、追加演出の実行条件が成立する毎に、大きく膨らんで表示されるように構成している。つまり、図７１８（ａ）を参照して上述した追加演出（おもりを表示する追加演出）では、追加演出の実行条件が成立した回数に対応した個数のおもりを小表示領域Ｄｍ６１に表示させるように構成しており、小表示領域Ｄｍ６１に表示されているおもりの個数と追加演出の実行回数とが一致するように構成することで、追加演出の実行回数を遊技者に分かり易く把握させるように構成していたが、図７１９（ａ）に示した追加演出では、最初に追加演出の実行条件が成立することで、小表示領域Ｄｍ６１に追加演出として１つのアイコン９１５が表示され、その後、追加演出の実行条件が成立する毎にアイコン９１５を拡大表示（風船が膨らんでいく表示）させるように構成している。

【２３６８】

このように構成することで、追加演出の演出態様のみを把握した場合に、追加演出が実行された回数を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図７１９（ａ）に示した態様で追加演出が実行される場合には、例えば、追加演出が実行された回数とは異なる個数のアイコンを表示するように構成しても良いし、追加演出の演出態様として、アイコン９１５が萎んでしまう演出態様や、大きくなりすぎて破裂してしまう演出態様を設定可能

に構成しても良い。このように構成することで、追加演出の実行回数が多くなるほど、遊技者に有利な演出態様（風船を示すアイコン９１５が大きくなり、可動役物第２演出として上昇演出が実行され易くなることを示す演出態様）が設定されるのでは無くなるため、追加演出の演出内容についても遊技者により興味を持たせることができる。そして、図７１９（ａ）に示した状態から所定期間が経過し、ミッション期間が終了すると、図７１９（ｂ）に示した状態となる。図７１９（ｂ）は、追加演出として風船を模したアイコン９１５が表示されている状態でミッション期間が終了した状態を示した図である。図７１９（ｂ）に示した通り、追加演出の演出態様として表示されたアイコン９１５が可動役物９００に結ばれているように表示され、小表示領域Ｄｍ６１には、後に実行される可動役物第２演出が上昇演出であることを示唆するための表示態様として「チャンスＵＰ」の文字が表示されている。それ以外の各種表示要素については、上述した図７１８（ｂ）と同一であるため、詳細な説明を省略する。そして、可動役物第２演出として上昇演出が実行されると、図７２０に示した通り、風船を模したアイコン９１５が付いた状態で可動役物９００が上昇し、第２期間表示領域Ｄｍ６４には、「よりも激アツ」の文字が表示される。これにより、第２期間表示領域Ｄｍ６４の上方に位置している可動役物９００に付された「チャンス」の文字と、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示された文字とを組み合わせることで「チャンスよりも激アツ」な状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２３６９】

そして、主表示領域Ｄｍの下方には、「激アツ発生中」と表示され、現在が大当たり期待度の高い状態であることを遊技者に報知している。なお、本第２１制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第２演出として「上昇演出」が実行され易くなるように構成している。また、上昇演出中において第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様は、上述した落下演出と同様に後述する第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄを参照して決定されるように構成している。つまり、実行される可動役物第２演出の演出態様によって対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることが可能となる。このように構成することで、可動役物第１演出が終了した後に実行される役物演出の演出内容について興味を持たせることができる。

【２３７０】

＜第２１制御例における役物可動演出（役物演出）の流れについて＞

次に、図７２１、および図７２２を参照して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される役物可動演出（役物演出）の流れについて説明をする。上述した通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、役物可動演出が実行されると、収納位置（原点位置）に位置している可動役物９００を作動位置へと移動させる進出動作（進出演出）を実行し、その後、所定の振動動作（可動役物第１演出）を複数回（３回）実行した後に、落下動作、又は上昇動作（可動役物第２演出）を実行し、その後、収納位置へと移動する退避動作（退避演出）を実行するように構成している。まず、図７２１を参照して、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合に実行される役物可動演出（役物演出）の一例について説明をする。図７２１は、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた後、可動役物第２演出として落下演出が実行された場合の役物可動演出（役物演出）の流れを示した図である。図７２１に示した通り、役物可動演出（役物演出）が実行されると、まず、進出演出が実行される。この進出演出中は、後述する進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物９００が可動制御される。具体的には、収納位置（原点位置）（図７２１（ａ）参照）に位置している可動役物９００を下方向へと１秒間移動することで作動位置（図７２１（ｅ）参照）に位置させる進出動作を実行した後に、その状態を１秒間維持するように可動制御される。そして、進出動作中は、第３図柄表示装置８１の表示面には、役物可動演出（役物演出）が開始されたことを示す表示態様（図７１５（ａ）参照）が表示され、その後、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物９００が作動位置に１秒間保持されている状態では、第３図柄表示装置８１の表示面に、後に実行される振動演出中に

おける遊技内容を遊技者に案内するための表示態様（図７１５（ｂ）参照）が表示される。

【２３７１】

ここで、本第２１制御例では、役物可動演出が開始されてからの経過時間に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示態様を切り替えるのでは無く、可動役物９００の動作状況に応じて第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示態様を切り替えるように構成している。つまり、進出演出中においては、進出シナリオテーブル２２２ｕｇａに規定されている動作シナリオのうち、可動役物９００を作動位置に１秒間保持するための動作シナリオが実行されるタイミング、即ち、可動役物９００が作動位置に到達したと判別したタイミングとなった場合に、後に実行される振動演出中における遊技内容を遊技者に案内するための表示態様（図７１５（ｂ）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、正常であれば役物可動演出（役物演出）が開始されてから１秒経過後に可動役物９００が作動位置に位置するように動作シナリオが規定されている場合であっても、駆動モータ９０５を励磁するための出力信号（出力パルス信号）と、駆動モータ９０５の回転数とが同期しない状態（脱調）が発生したり、駆動モータ９０５の駆動エネルギーが可動役物９００へと上手く伝達されない状況が発生したりすることで、実際に可動役物９００が作動位置に到達するまでの期間が１秒を超えてしまった場合であっても、可動役物９００の動作状況に合わせて第３図柄表示装置８１の表示面に各種表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感の無い役物可動演出（役物演出）を提供することができる。なお、本第２１制御例では、正常に可動役物９００が動作した場合よりも長い動作期間が発生した場合には、既に表示されている表示態様を継続して表示するように構成しているが、これに限ること無く、タイムラグが所定期間（例えば、０．５秒）以上発生した場合のみ表示される表示態様として、例えば、「暫くお待ちください」といった、遊技者に演出の遅延が発生していることを示すための表示態様を表示するように構成しても良いし、「今回の大当たり確率は５０％」といった、通常では表示され得ない遊技に関する情報を示す表示態様を表示するように構成しても良い。

【２３７２】

このように構成することで、可動役物９００に対する可動制御にて物理的な遅延が発生した場合にのみ特殊な表示態様を表示することができるため、通常であれば、不具合となる遊技期間を有効に用いた演出を実行することができる。図７２１に戻り説明を続ける。役物可動演出（役物演出）の進出演出が終了すると、次に、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオに基づいた振動演出が開始される。本第２１制御例では、振動演出として、作動位置に位置している可動役物９００を一旦下方向へと移動させて振動下限位置（図７２１（ｇ）参照）まで降下させた後に、移動方向を切り替えて振動上限位置（図７２１（ｃ）参照）に到達するまで上方向へと移動させ、その後、作動位置（図７２１（ｅ）参照）に向けて下方向へと移動させる１周期の振動動作を３回実行させるように振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂの内容が規定されている。そして、１周期の振動動作が終了する毎に、振動演出（可動役物第１演出）の終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、本第２１制御例では、上述した第２０制御例とは異なり、振動演出（可動役物第１演出）中において下方向へと移動した可動役物９００が作動位置へと位置した場合にのみ終了条件の成立を判別可能に構成し、上方向へと移動した可動役物９００が作動位置へと位置した場合には終了条件の成立を判別しないように構成している。

【２３７３】

このように構成することで、振動演出中において、特定の移動内容で可動役物９００が作動位置へと位置した場合のみ、次の演出（可動役物第２演出）へと移行し得ることを遊技者に把握させ易くすることができるため、役物可動演出（役物演出）の一連の流れを遊技者に分かり易くすることができる。なお、本第２１制御例では、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオの進行状況を特定することにより、特定の移動方向（下方向）への移動によって可動役物９００が作動位置に位置したことを判別可

能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００の位置を検知可能な検知手段を複数設け、物理的に可動役物９００の移動方向を特定可能に構成し、特定の移動方向への移動によって可動役物９００が作動位置に位置したと判別された場合に終了条件の成立を判別可能に構成しても良い。また、上述した第２０制御例と同様の構成を用いて、１周期内において、終了条件が成立したことを判別可能なタイミングを複数設けても良いし、実行される役物可動演出（役物演出）の種別に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良い。このように構成することで、どのタイミングで振動演出（可動役物第１演出）が終了するのかを遊技者に把握させ難くすることが出来るため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。さらに、この場合、対応する特別図柄抽選の結果に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良く、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、奇数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易く、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、偶数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、振動演出が終了するタイミングによっても、特別図柄抽選の結果を予測し易くすることができる。

【２３７４】

この振動演出が実行されている期間のうち、終了条件が成立するまでの期間は、図７１６（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示され、終了条件が成立した後は、１周期の可動制御が終了するまでの間、図７１８に示した表示態様が表示され得る期間となる。また、図７２１に示した通り、本第２１制御例では、振動演出における可動役物９００の振動態様として、作動位置を中心として、略均一幅で下方向と上方向に可動役物９００が移動する振動態様が設定されるように構成しており、１周期に用いられる期間が２秒であって、半周期分の振動動作に用いられる期間が１秒となるように構成している。このように、１周期の振動動作として前半の半周期と後半の半周期とが可動役物９００の移動方向のみが異なり移動距離と移動速度とが同一の振動動作を実行することで、遊技者に対して、１周期分の振動動作に用いられる期間（２秒）を、１周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ易くすることができる。よって、振動演出中に枠ボタン２２を押下することで終了条件を成立させた時点から１周期分の振動動作が終了するまでの残期間を、可動役物９００の位置を把握することで遊技者に予測させ易くすることができる。なお、振動演出中に実行される可動役物９００の振動態様は、これに限ること無く、作動位置を起点として、特定の位置方向（例えば、下方向）のみに向かって可動役物９００を往復移動させる振動態様を設定可能に構成しても良いし、３方向以上の移動方向を有する振動態様を設定可能に構成しても良い。また、振動演出中に可動役物９００の移動速度を変化可能に構成しても良く、例えば、下方向へと可動役物９００を移動させる場合の移動速度の方が、上方向へと可動役物９００を移動させる場合の移動速度よりも速くなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、１周期分の振動動作に用いられる期間を、１周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ難くすることができる。

【２３７５】

振動演出（可動役物第１演出）における１周期目の振動動作中に終了条件が成立し、その後も遊技者が枠ボタン２２を継続して押下した場合には、振動演出の残期間を用いて追加演出が実行され、第３図柄表示装置８１の表示面に図７１８に示した表示態様が表示される。そして、１周期分の振動動作が終了すると、終了条件が成立していることが判別され、残りの２周期分の振動動作を実行すること無く、振動演出（可動役物第１演出）が終了し、次に、可動役物第２演出として落下演出が実行される。この落下演出では、振動演出中の可動役物９００の移動速度の倍の速度で下方向へと可動役物９００が移動する（落下する）落下演出が実行される。この落下演出に対応する可動役物９００の落下動作は、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。この落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃの詳細な内容については、図７３６（ｂ）

を参照して後述する。落下演出が実行されると、約０．５秒の落下動作の後、約３秒間、落下位置にて可動役物９００が維持され、その維持期間中に第３図柄表示装置８１の表示面にて、落下演出に対応する表示態様が表示される（図７１６（ｂ）参照）。この落下演出中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様は、特別図柄抽選の結果に応じて異なる表示態様が比較的設定され易いため、遊技者が表示態様を視認し易くするために、維持期間が３秒間となるように構成している。その後、落下演出が終了すると、落下位置に位置している可動役物９００を原点位置（図７２１（ａ）参照）に向けて退避させる退避動作が実行される（約２秒）。この退避動作は、退避シナリオテーブル２２２ｕｃに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。そして、本第２１制御例では、可動役物９００を原点位置（収納位置）へと戻すための動作期間も演出期間として用いており、可動役物９００が退避動作を実行している期間を用いて、図７１７（ａ）に示した表示態様が表示される退避演出を実行する。

【２３７６】

このように構成することで、通常であれば、演出に用いた可動役物９００を、演出が終了した後に初期位置へと戻すだけの動作期間、即ち、演出効果が低い動作期間を、演出の一部として活用することができるため、可動役物９００を用いた演出の演出効果を高めることができる。次に、図７２２を参照して、役物可動演出（役物演出）中に実行される振動演出（可動役物第１演出）中に終了条件を成立させなかった場合における流れについて説明をする。図７２２は、振動演出（可動役物第１演出）中に終了条件を成立させなかった場合における役物可動演出（役物演出）の流れを示した図である。なお、図７２１を参照して上述した内容と同一の箇所については説明を省略する。図７２２に示した通り、振動演出（可動役物第１演出）中に終了条件が成立しなかった場合には、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている３周期分の振動動作を実行した後に可動役物第２演出が実行される。図７２２に示した図では、可動役物第２演出の演出態様として、可動役物９００を作動位置よりも上昇させる上昇演出（ＵＰ演出）が実行される場合の流れを示している。上昇演出中は、可動役物９００は上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄに規定されている動作シナリオに基づいて上方向に向かって移動する上昇動作が実行される。この上昇動作では、振動演出中における可動役物９００の移動速度の半分の速度で可動役物９００が移動する可動制御が実行される。つまり、上述した落下動作の約１／４の速度で可動役物９００が移動する。ここで、本第２１制御例では、可動役物第２演出として実行可能な落下動作にて可動役物９００が移動する移動距離が約１２センチで、上昇動作にて可動役物９００が移動する移動距離が約３センチとなるように構成している。つまり、落下動作が実行されて可動役物９００が作動位置から落下位置へと移動するのに要する期間と、上昇動作が実行されて可動役物９００が作動位置から上昇位置へと移動するのに要する期間と、が同一となるように構成している。

【２３７７】

このように構成することで、可動役物第２演出の演出態様として何れの演出態様（落下演出、上昇演出）が設定された場合であっても、可動役物第２演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、役物演出の演出期間を統一し易くすることができるため、役物演出を実行するための処理負荷を軽減し易くすることができる。そして、上昇演出が実行された場合も、上述した落下演出と同様に、上昇位置へと位置した状態で、可動役物９００を３秒間維持する維持期間が設定され、その間に、第３図柄表示装置８１の表示面にて上昇演出に対応する表示態様が表示される（図７２０参照）。その後、退避演出が実行され、役物演出（役物可動演出）が終了する。なお、本第２１制御例では、上述した第２０制御例と同様に、退避シナリオテーブル２２２ｕｃを用いて退避動作が実行されるように構成している。そして、退避シナリオテーブル２２２ｕｃには、原点位置まで可動役物９００を移動させるための動作シナリオが規定されている。つまり、退避動作が開始される際の可動役物９００の位置に関わらず、同一のシナリオテーブルを用いて、可動役物９００を退避させることができる。

【２３７８】

＜第２１制御例における電気的構成について＞

次に、図７２３を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７２３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図７２４を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図７２４は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【２３７９】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。なお、図７２４には図示していないが、普通図柄の抽選が実行されてからその抽選結果が停止表示されるまでの期間に実行される普通図柄変動の変動パターンを選択する際に使用する普図柄変動種別カウンタ（ＣＳ２）も有している。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図７４０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図７５１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【２３８０】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄保留球実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本第２１制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第２１制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【２３８１】

また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａ、及び、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂが各種値を記憶（格納）している状態、即ち、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）と、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）と、を有している状態において、特図１保留よりも特図２保留を優先して特別図柄保留球実行エリアへと移行させるように構成している。つまり、第１特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図１抽選）よりも、第２特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図２抽選）の方が、優先して実行されるように構成しているが、これに限ることなく、第１特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図１抽選）を、第２特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図２抽選）よりも優先して実行するように構成（所謂、特図１優先変動）しても良いし、各種値が格納された順に特別図柄抽選を実行するように構成（所謂、入賞順変動）しても良い。また、本第２１制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

【２３８２】

加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。また、小当たり当選したことに基づいて遊技状態を通常状態へと移行させるように構成した場合であっても、小当たり遊技が終了したことに基づいて異なる遊技状態へと移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供する

ことができる。さらに、本第２１制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図７２４を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【２３８３】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図７４０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図７５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本第２１制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【２３８４】

詳細な説明は後述するが、特別図柄の大当たりと判定された場合には、特別図柄が停止表示された後に、大当たり遊技が実行されていない状態よりも多くの賞球を獲得し易い大当たり遊技が開始される。なお、大当たり遊技の開始条件としては、上述した通り、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第１条件を開始条件としても良いし、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（スルーゲート６７）へと遊技球を通過させた場合に開始条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示す特別図柄（大当たり図柄）が停止表示された場合であっても、時間経過によって大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。よって、大当たり遊技が実行されることが確定している状態で、遊技者が遊技を中断することができるため、特別図柄抽選によって大当たり当選し易い状態（例えば、大当たり遊技を介して確変状態が連続して設定される状態）が長時間継続した場合であっても、大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間内に遊技者が休憩を取ることが可能な期間を確実に提供することができる。なお、この場合、本第２１制御例におけるパチンコ機１０のように、確変状態中において遊技者に有利となる遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った場合に発射された遊技球が流下可能な遊技領域（可変表示装置ユニット８０の右側領域）に所定の開始領域（スルーゲート６７）を設けている場合においては、第３図柄表示装置８１の表示面に大当たり当選を示す特別図柄に対応する第３図柄（例えば、「７７７」）が停止表示されてから、所定時間（例えば、５秒）が経過した後にスルーゲート６７を遊技球が通過した場合に開始条件が成立するように構成すると良い。

【２３８５】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に大当たり当選に対応する第３図柄が停止表示されるよりも前に右打ち遊技によって発射されていた遊技球が、大当たり当選に対応する第３図柄が停止表示された後にスルーゲート６７を通過してしまい開始条件が成立してしまうことで、大当たり図柄が停止表示された後に大当たり遊技を実行させること無く休憩を取ろうとしているにも関わらず、大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。また、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後、時間経過によって大当たり遊技が開始されない構成、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（例えば、スルーゲート６７）に遊技球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成されたパチンコ機１０においては、大当たり当選に対応する第３図柄が第３図柄表示装置８１に停止表示されている状態で、遊技者に対して所定の開始領域（スルーゲート６７）へと遊技球を通過させる遊技を案内する案内表示演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選したことを示す特別図柄、第３図柄が停止表示されたにも関わらず、大当たり遊技が実行されない状態が異常では無いことを遊技者に容易に把握させることができる。ここで、図７２６を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａについて説明する。図７２６は、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【２３８６】

具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図７２６に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。なお、本第２１制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【２３８７】

また、本第２１制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通

り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【２３８８】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第２１制御例では主制御装置１１０にて実行されるタイマ割込処理（図７４０参照）毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納される。本第２１制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図７２７（ａ）を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂの内容について説明をする。図７２７（ａ）は第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂは、第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【２３８９】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は１％（１／１００）である。第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割

合は１％（１／１００）である。
【２３９０】
　また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９８個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は９８％（９８／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３種類の大当たり種別のうち、２つの大当たり種別（大当たりＢ、大当たりＣ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への遊技球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＢ」のほうが「大当たりＣ」よりも大当たり遊技中に球を特定領域へと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＢ」は、「大当たりＣ」よりも有利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は省略するが、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合と、「大当たりＢ」が設定された場合は、大当たり遊技の１ラウンド目における可変入賞装置６５が開状態となっている期間中に可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過可能となるように切替部材６５ｈ（図７１４（ａ）参照）の切替制御が実行され、大当たり種別「大当たりＣ」が設定された場合は、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過困難（通過しない）ように切替部材６５ｈ（図７１４（ａ）参照）の切替制御が実行されるように構成している。
【２３９１】
　つまり、「大当たりＡ」と「大当たりＢ」とでは、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への通過のし易さが同一となるように構成されており、「大当たりＣ」のみが、他の大当たり種別に比べて大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への通過のし易さが低くなるように構成している。なお、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に実行される切替部材６５ｈ（図７１４（ａ）参照）の切替制御内容を異ならせることによって、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への遊技球の通過のし易さを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてから実行される切替部材６５ｈ（図７１４（ａ）参照）の切替制御内容を変えること無く、可変入賞装置６５が開状態となるタイミングを大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、切替部材６５ｈ（図７１４（ａ）参照）が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）へと遊技球を誘導し易い位置（図７１４（ａ）参照）に位置している状態における可変入賞装置６５への遊技球の入球のし易さを異ならせることで、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への遊技球の通過のし易さを異ならせることができる。上述した通り、本第２１制御例では、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過しないように構成されており、「大当たりＣ」の大当たり遊技中に遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過した場合には、異常状態（切替部材６５ｈの切替制御に異常が生じている、切替部材６５ｈが破損している、正常な状態では存在し得ないタイミングで可変入賞装置６５内に遊技球が存在している等）が発生していると判定し、エラー報知が実行される。
【２３９２】
　詳細な説明は省略するが、このエラー報知が実行された場合には、実行中の大当たり遊技が最後まで実行された後、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「０

」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。つまり、「大当たりＣ」が設定された場合には、特定領域へと遊技球を通過させない場合の方が、特定領域へと遊技球を通過させた場合よりも、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態を設定可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に不正行為を行うことで特定領域へと遊技球を通過させようとする遊技者にペナルティを課すことができる。なお、「大当たりＣ」の大当たり遊技が実行されている状態で遊技球が特定領域を通過した場合における処理は、上述した処理に限られること無く、例えば、特定領域を遊技球が通過したと判別された時点で大当たり遊技を中断し、継続して遊技が行えなくなるように構成しても良いし、エラー報知を実行するのみで、他の大当たり種別において特定領域へと遊技球を通過させた場合と同一の値を、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、及び確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に設定するように構成しても良い。また、本第２１制御例では、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過可能な大当たり遊技と、特定領域を通過困難な大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、特定領域を通過可能な大当たり遊技（大当たりＡ、大当たりＢ）が実行された場合には、特定領域への遊技球の通過のし易さが同一となる（正常に遊技を行っている場合にはほぼ１００％通過する）ように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと遊技球を入球させるための右打ち遊技（正常な遊技）を実行した場合における特定領域への遊技球の通過のし易さを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しても良く、例えば、特定領域への遊技球の通過のし易さが第１確率（１００％）となる大当たり遊技と、第１確率よりも低い第２確率（５０％）となる大当たり遊技と、を少なくとも含む複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成すると良い。

【２３９３】

このように構成することで、大当たり遊技中における遊技の結果に応じて、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせることができるため、大当たり遊技中の遊技を行っている遊技者に対して、多くの賞球獲得を目指す遊技とタイミングを重複させて特定領域を遊技球が通過することを目指す遊技を行わせることができるため、大当たり遊技中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【２３９４】

また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～４１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ

値）が１７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は１７％（１７／１００）である。また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４２～５１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【２３９５】

また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５２～６８」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は１７％（１７／１００）である。また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６９～８２」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１４個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ」が決定される割合は１４％（１４／１００）である。

【２３９６】

また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８３～９０」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ」は、大当たりのラウンド数が６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ」に対応付けられている乱数値（カウンタ

値）が８個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ」が決定される割合は８％（８／１００）である。また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９１～９７」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ」が決定される割合は７％（７／１００）である。

【２３９７】

また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＩ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＩ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＩ」が決定される割合は１％（１／１００）である。また、図７２７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＪ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＪ」は、大当たりのラウンド数が９ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＪ」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【２３９８】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る９個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＤ、大当たりＥ、大当たりＦ、大当たりＧ、大当たりＨ、大当たりＩ、大当たりＪ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＡ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＤ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、２％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。図７２４に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノ

ーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様（変動演出態様）が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図７５１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に基づいて特別図柄変動の変動パターン（変動時間）決定する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃ（図７２８参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【２３９９】

ここで、図７２８を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃについて説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃは、図７２８（ａ）に示すように、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１（図７２８（ｂ）参照）と、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２（図７２８（ｃ）参照）と、外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３（図７２８（ｄ）参照）とが少なくとも規定されている。まず、図７２８（ｂ）を参照して、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１について説明する。図７２８（ｂ）は、この大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（３０秒）、スーパーリーチ各種（６０秒）、スペシャルリーチ（９０秒）がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１には、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値の判定値として「０～５０」の範囲にはノーマルリーチ各種（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にはスーパーリーチ各種（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にはスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１より選択する。

【２４００】

図７２８（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２の内容を模式的に示した模式図である。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ（非リーチ）であるか、リーチ外れ（リーチ共通）であるかが停止種別選択カウンタＣ３の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば完全外れを設定し、「８０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を設定する。ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ（７秒）と、変動時間が比較的長い長外れ（１０秒）のいずれかが設定される。短外れ（７秒）に対しては、「０～９８」が、長外れ（１０秒）に対しては、「９９～１９８」が変動種別カウンタＣＳ１の判定値として規定されている。また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の判定値が「０～１４９」の範囲には外れのノーマルリーチ各種（３０秒）が、「１５０～１９７」の範囲には外れのスーパーリーチ各種（６０秒）が、「１９８」には外れのスペシャルリーチ各種（９０秒）がそれぞれ設定されている。このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、遊技状態として通常状態が設定されている状態であって特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、取得した停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて停止種別（完全外れ、リーチ外れ）が決定され、決定された停止種

別に応じた変動パターンが、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値を用いて外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２を参照して選択される。

【２４０１】

図７２８（ｄ）は、外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３は、特別図柄の確変状態、時短状態において、特別図柄抽選の抽選結果が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３では、規定されている変動種別カウンタＣＳ１の値が、上述した外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２とは異なっている。上述したように、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「９０～９９」の範囲にあればリーチ外れ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。このように、通常状態よりも確変状態、または、時短状態が設定されている状態では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合において、停止種別として外れリーチが選択される割合が低く設定されている。また、停止種別として「完全外れ」が選択された場合の方が、「リーチ外れ」が選択された場合よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。よって、確変状態、または、時短状態中に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまうことを抑制できる。よって、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（時短状態、確変状態）、具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態において、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の単位時間当たりの実行回数を増加させ易くすることができるため、遊技効率を高めることができる。

【２４０２】

図７２４に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本第２１制御例では主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によってタイマ割込処理（図７４０参照）が実行される毎に、定期的に更新され、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知されたことに基づいて取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄに規定されている当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄに規定されている内容について、図７２７（ｂ）を参照して説明をする。図７２７（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図７２７（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【２４０３】

つまり、本第２１制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同

一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本制御例において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。また、本第２１制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第２１制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口６４０へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として電動役物６４０ａの開放期間が異なる開放パターン（ロング開放パターン、ショート開放パターン）の何れが設定された場合であっても、普図当たり遊技を終了させるための共通条件として特定個数（例えば、１０個）の遊技球が第２入球口６４０へと入球したことに基づいて成立する条件を設定するように構成しても良い。

【２４０４】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図７４０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図７５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。図７２３に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図７２４に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図７２５（ａ）を参照して、本第２１制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図７２５（ａ）は、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図７２５（ａ）に示した通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂ、変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃ、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂ、変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃ、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄについては、図７２４に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図７２３に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７２４に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【２４０５】

なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５から

バックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図７５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図７５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図７４９参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図７２５（ｂ）に示すように、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆ、確変設定フラグ２０３ｕｕｈ、確変通過カウンタ２０３ｕｕｉ、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊ、動作カウンタ２０３ｕｕｋ、報知カウンタ２０３ｕｕｌ、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍ、残球タイマ２０３ｕｕｎ、確変有効フラグ２０３ｕｕｏ、確変有効タイマ２０３ｕｕｐ、排出個数カウンタ２０３ｕｕｑ、時短カウンタ２０３ｕｕｒ、確変カウンタ２０３ｕｕｓ、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔ、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕ、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【２４０６】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａは、図７２４に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に入賞したことに基づいて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａに対して、第２入球口６４０への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

【２４０７】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには

、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通始動口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【２４０８】

特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図７４５のＳ６０４Ｌ参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図７４１のＳ２１１Ｌ参照）。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、特別図柄１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図７４１のＳ２１２Ｌ、図７４５のＳ６０５Ｌ参照）。つまり、特別図柄１保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される特別図柄１保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。

【２４０９】

特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄに対して、第２入球口６４０に入賞して、保留された保留球の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値が変更されると、特別図柄２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆは、普通始動口（スルーゲート）６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆは、初期値がゼロに設定されており、球が普通始動口６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図７４８のＳ９０４Ｌ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕ

ｕｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図７４７のＳ８０５Ｌ参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに記憶される（図７４８のＳ９０５Ｌ）。一方、遊技球が左右いずれかの普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃには新たに何も記憶されない（図７４８のＳ９０３Ｌ：Ｎｏ）。

【２４１０】

確変設定フラグ２０３ｕｕｈは、大当たり遊技中に確変状態の設定条件が成立したことを示すフラグである。ここで、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かを、大当たり遊技中に設定条件が成立したか否かに応じて決定するように構成している。つまり、当選した大当たりに対して何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技中に設定条件を設定させることが可能に構成しており、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中における設定条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。よって、本第２１制御例では、大当たり遊技中に設定条件が成立したことを、確変設定フラグ２０３ｕｕｈを用いて一時的に記憶するように構成し、大当たり遊技終了時に実行される大当たり終了処理（図７５４のＳ１３１３Ｌ参照）において確変設定フラグ２０３ｕｕｈの設定状況を判別し（図７５４のＳ１５０１Ｌ参照）、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定されていると判別した場合は（図７５４のＳ１５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定するために確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」を設定し（Ｓ１５０２Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」を設定する（Ｓ１５０３Ｌ）。一方、Ｓ１５０１Ｌの処理において、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１５０１Ｌ：Ｎｏ）、大当たり遊技中に設定条件が成立していない遊技状況であるため、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定するために時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」を設定する（Ｓ１５０６Ｌ）。

【２４１１】

ここで、大当たり遊技中に成立し得る設定条件の詳細について説明をする。具体的には、大当たり遊技中に特定領域（確変スイッチ６５ｅ３（図７１４（ａ）参照）へと遊技球が通過した場合に設定条件が成立する。この確変スイッチ６５ｅ３へと遊技球が通過すると確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定される（図７５６のＳ１６２２Ｌ）。一方、この確変設定フラグ２０３ｕｕｈは、確変状態が設定された後にオフに設定される。なお、この確変設定フラグ２０３ｕｕｈは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｕｕｈを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｕｕｉが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｕｕｈのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。確変通過カウンタ２０３ｕｕｉは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本第２１制御例では、大当たりＡ，Ｂ、Ｄ～Ｊでの１ラウンド目）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｕｕｉと後述する排出個数カウンタ２０３ｕｕｑとの合計により可変入賞装置６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｕｕｉは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される（図７５６のＳ１６２１Ｌ）。また、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するか

の処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図７５７のＳ１６６１Ｌ）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｕｕｉは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【２４１２】

入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊは、大当たり遊技における１つのラウンドで可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数（即ち、可変入賞装置６５に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置６５に設けられた検出口６５ａ１（図７１４参照）を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図７５６のＳ１６１３Ｌ）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｕｕｑと確変通過カウンタ２０３ｕｕｉとの合計値）とが一致しているか判別（図７５７のＳ１６５７Ｌ）された後に、初期値である「０」にリセットされる（図７５７のＳ１６６１Ｌ）。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。動作カウンタ２０３ｕｕｋは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易い確変大当たり種別（大当たりＡ、Ｂ，Ｄ～Ｊ）では、２ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され難い通常大当たり種別（大当たりＣ）では２ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが０．５秒間オンに設定される。

【２４１３】

そして、動作カウンタ２０３ｕｕｋには、確変大当たり種別に対応させて２ラウンドの開始データとして５秒に対応するカウンタ値が設定され、通常大当たり種別に対応させて２ラウンドの開始データとして０．５秒に対応するカウンタ値が設定される（図７５３のＳ１４０１Ｌ）。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１１の実行する入賞処理（図７５６のＳ１３１５Ｌ参照）のＳ１６１９Ｌの処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｕｕｋの値が０と判別されること（図７５６のＳ１６２４Ｌ：Ｙｅｓ）に基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定され（Ｓ１６２５Ｌ）、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定される（Ｓ１６２６Ｌ）。なお、この動作カウンタ２０３ｕｕｋは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｕｕｋを設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。報知カウンタ２０３ｕｕｌは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出（本第２１制御例では、「液晶を見て」という音声）を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本第２１制御例では２ラウンド目の終了タイミング（１回のラウンド遊技中に可変入賞装置６５へと１０個の遊技球が入賞したことで終了条件が成立した場合、或いは、ラウンド遊技が開始されてから３０秒が経過したことで終了条件が成立した場合）に１秒間に対応する報知カウンタ２０３ｕｕｌが設定される。この報知カウンタ２０３ｕｕｌは、主制御装置１１０の報知処理（図７５５、Ｓ１３１４Ｌ参照）のＳ１６０４Ｌの処理により１ずつ減算されて更新される。報知カウンタ２０３ｕｕｌが０となることに基づいて、音声ランプ制御装置１１３に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置１１３では、このコマンドを受信すると上記した音声を出力する為の処理が実行される。

【２４１４】

このように構成することで、流路ソレノイド６５ｋが動作される２ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声が出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第３図柄表示装置８１を注視する。２ラウンド目には、流路ソレノイド６５ｋが作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を流路ソレノイド６５ｋの動作期間により判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与さ

れることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材６５ｈ（図７１４（ａ）参照）の動きを遊技者が見え難くするような報知演出が実行されている。しかしながら、２ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材６５ｈを遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第３図柄表示装置８１を注視するように報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材６５ｈの動作から遊技者の注意をそらすことができる。なお、本第２１制御例では、第３図柄表示装置８１を見せるように報知することで、切替部材６５ｈから遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、２ラウンド開始前に、可変入賞装置６５に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材６５ｈの動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第３図柄表示装置８１に限らず、装飾ランプ３４等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、２ラウンド中に、２次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。本第２１制御例では、注意をそらす演出は、切替部材６５ｈの動作が終了するまでの最長時間（２ラウンド開始から５秒間）が設定される。これにより、報知時間により確変大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのか、通常大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのかを遊技者に判別されてしまう不具合を抑制できる。

【２４１５】

残球タイマフラグ２０３ｕｕｍは、閉状態となった可変入賞装置６５内に残留している遊技球（残球）の排出状況を判別する条件が成立したことを示すためのフラグであって、１のラウンド遊技が終了し可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した（閉鎖制御を実行した）後にオンに設定される（図７５６のＳ１６１７Ｌ参照）。この残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンに設定されることで、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３ｕｕｎが１ずつ加算されて更新される（図７５７のＳ１６５５Ｌ参照）。残球タイマ２０３ｕｕｎは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間（球捌け時間）が経過したかを判別する際に参照されるカウンタである。本第２１制御例では、可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間が２秒となるように構成しており、本第２１制御例では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｕｕｎの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｕｕｎの値が上限値（本第２１制御例では、３秒）に対応する値となったことに基づいて、可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図７５７のＳ１６５７Ｌ）。一致しないと判別した場合には（図７５７のＳ１６５７Ｌ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１６５８Ｌ）、その旨が外部へと報知される。よって、可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、２ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【２４１６】

なお、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技が終了してから、球捌け期間（２秒）よりも長い所定期間（３秒）が経過した時点で可変入賞装置６５へと入賞した遊技球の個数と、可変入賞装置６５から排出された遊技球の個数とが一致するかを判別することにより、可変入賞装置６５内に遊技球が残存しているか否かの判別を実行可能に構成しているが、同一の目的を達成するために別の方式を用いても良く、例えば、可変入賞装置６５への遊技球の入賞個数と排出個数とが一致するか否かを常時監視可能に構成し、一致していないと判別した場合に専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンに設定される継続期間が一定期間を超えた場合に可変入賞装置６５内に遊技球が残存していると判別しても良いし、入賞個数と排出個数との差分が所定値以上となった場合

に可変入賞装置６５内に遊技球が残存していると判別しても良い。このように構成した場合であっても、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ２０３ｕｕｏは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出口６５ｅ２（図７１４（ａ）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンである期間は、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【２４１７】

確変有効タイマ２０３ｕｕｐは、上述した確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定されてからの時間をカウントする為のタイマである。この確変有効タイマ２０３ｕｕｐにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第２１制御例では、特別排出口６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３ｕｕｐの上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しないように構成している。これにより、切替部材６５ｈが特別排出口６５ｅ２に誘導しない状態で、不正に特別排出口６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３ｕｕｑは、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４（図７１４（ａ）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｕｕｑは、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図７５７のＳ１６６１Ｌ）。時短カウンタ２０３ｕｕｒは、普通図柄の高確率状態（時短状態）が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数（残変動回数）を計測するためのカウンタである。この時短カウンタ２０３ｕｕｒは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオフである場合に、１００が設定される。また、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンである場合には、１２０が設定される。即ち、本第２１制御例では、大当たり遊技後に確変状態が設定されない場合には、１００回の時短状態が設定される。また、確変状態が設定される場合には、特別図柄の高確率状態が継続する期間と同一の期間（特別図柄変動１２０回）の普通図柄の高確率状態が設定される。

【２４１８】

確変カウンタ２０３ｕｕｓは、特別図柄の高確率状態（確変状態）が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数（残変動回数）を計測するためのカウンタである。この確変カウンタ２０３ｕｕｓは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオンである場合に、１２０が設定される。即ち、本第２１制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合には、１２０回の確変状態が設定される。大当たり中フラグ２０３ｕｕｔは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｕｕｔがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｕｕｔは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始される場合にオンに設定される（図７５２のＳ１３０３Ｌ参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図７５４のＳ１５０５Ｌ参照）。そして、特別図柄変動処理（図７４１参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｕｕｔが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図７４１のＳ２０１Ｌ参照）。大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕがオンであれば、大当たりを開始させる条件が成立していることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させる条件が成立していないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｕ

ｕｕは、大当たり当選を示す変動表示の終了タイミングとなった場合、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合にオンに設定される（図７４１のＳ２１８Ｌ）。また、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕは、大当たり遊技の開始を設定した場合にオフに設定される（図７５２のＳ１３０３Ｌ参照）。

【２４１９】

遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖは、設定されている遊技状態を示すための情報が記憶される記憶領域であって、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、及び、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に基づいて、現在の遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態の何れかであることを特定した情報が記憶されている。具体的には、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が「０」で、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が「０」である場合には、現在の遊技状態が通常状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶され、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が「１以上」で、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が「０」である場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶され、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が「１以上」で、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が「１以上」である場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶される。加えて、この遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖには、大当たり遊技の実行中であることを示すための情報や、特別図柄変動が実行されていることを示す情報や、特別図柄変動が実行されていないことを示す情報も記憶可能に構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに記憶されている情報が更新される場合、例えば、遊技状態が切り替わる場合において、新たに記憶された情報（遊技状態情報）を示すためのコマンド（状態コマンド）が設定され、音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わったことを音声ランプ制御装置１１３側でも即座に把握することが可能となる。また、詳細な説明は省略するが、本第２１制御例では、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに、現在設定されている遊技状態や、現在の遊技状況を示すための情報以外にも、過去に設定された遊技状態を示す情報も記憶可能に構成している。つまり、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに格納されている情報を読み出すことで、遊技状態の移行経緯を特定可能に構成している。そして、遊技状態の移行経緯を示すための情報も音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。

【２４２０】

このように構成することで、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合において、確変状態が終了して通常状態が設定されたのか、時短状態が終了して通常状態が設定されたのかを特定し、異なる態様の演出を実行することが可能となる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図７２３に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２４２１】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバ

スライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（スピーカ３０８など）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。また、上述した第２０制御例と同様に、演出用の可動役物９００を動作させるための駆動モータ９０５の制御や、可動役物９００の位置を検出可能な検出手段（原点位置センサ９２０、作動位置センサ９３０）の検出結果を受信可能に構成している。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【２４２２】

図７２３に示す通り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２Ａ（演出ボタン（枠ボタン）２２、選択ボタン６００）、駆動モータ９０５、原点位置センサ９２０、作動位置センサ９３０が接続されている。上述した駆動モータ９０５はステッピングモータとモータドライバとにより構成されており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１から各モータドライバに対して動作内容を設定する動作コマンド（動作（回転）速度（ｐｐｓ）、動作ステップ数と、および動作（回転）方向を指定可能なコマンド）が出力される。この音声ランプ制御装置１１３から出力されるモータ動作コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に格納される動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに規定される内容を参照して設定される。なお、ステッピングモータを用いて可動役物９００を動作させる仕組みについては、上述した第２０制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２４２３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２や選択ボタン６００からの入力信号を監視し、遊技者によって枠ボタン２２や選択ボタン６００が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２や選

択ボタン６００が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２や選択ボタン６００への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２や選択ボタン６００への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。

【２４２４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第２１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図７２９に示すように、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａと、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂと、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃと、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄと、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅと、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆと、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇと、が少なくとも格納（記憶）されている。変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａは、主制御装置１１０から受信した変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に対応させて異なる変動演出パターンがそれぞれ規定されている。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に基づいて、詳細な変動パターンを選択可能に構成している。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【２４２５】

ここで、図７３１（ａ）を参照して、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａに規定されている内容について説明をする。図７３１（ａ）は、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａに規定されている内容を示した図である。図７３１（ａ）に示したとおり、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａには、現在の遊技状態と、受信した変動パターンコマンドに含まれる当否判定結果（特別図柄抽選結果）と、変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて異なる種別の変動演出パターンが規定されている。具体的には、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種ノーマル演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種ノーマル演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態（変動している３つの第３図柄のうち、２つの第３図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の１つの第３図柄が変動している状態）となった後に、短時間で他の１つの第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１１９」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「１２０～１９８」の範囲に「各種役

物スーパー演出」が規定されている。
【２４２６】
ここで、「各種スーパーリーチ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がノーマル演出よりも高いことを遊技者に報知するための高期待度演出（例えば、単に第３図柄を変動表示させるのでは無く、特定のキャラクタがアクションを行う演出）が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スーパー演出」には、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて異なる演出態様が規定されている。この「各種役物スーパー演出」が選択された場合には、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に「各種スペシャルリーチ演出」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「各種役物スペシャル演出」が規定されている。ここで、「各種スペシャルリーチ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がスーパーリーチ演出よりも高いことを遊技者に報知するための最高期待度演出が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スペシャル演出」が選択された場合には、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出期間（最大２０秒）を用いて、同一の演出態様の役物演出が実行された後に、リーチ状態となり、最高期待度演出が実行される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて異なる演出態様が規定されている。
【２４２７】
上述した通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動の変動パターンとして、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選）である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成していることから、長い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、スペシャルリーチ演出）の方が、短い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、ノーマル演出）よりも、大当たり期待度を高くすることができる。よって、長い変動時間が選択された特別図柄変動が実行された場合であっても、大当たり期待度の高い変動演出を実行することができるため、長い変動時間に対応する変動演出が実行されたことにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合とで、変動演出が開始されてから役物演出が終了するまでの間に、今回実行されている変動演出が「役物スーパー演出」であるか、「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握させ難く構成している。具体的には、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合との何れにおいても、役物演出が開始されるタイミングを同一にし、同一の動作シナリオを用いて可動役物９００を動作させるように構成している。よって、可動役物９００を用いた役物演出が実行されている最中に、今回実行されている変動演出が変動時間６０秒に対応する「役物スーパー演出」であるか、変動時間９０秒に対応する「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。
【２４２８】
加えて、役物演出が実行されている期間中に遊技者が枠ボタン２２を押下した結果に基づいて、役物演出の演出期間の長さや、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示

態様を可変可能に構成しており、且つ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様によって、変動演出パターンの種別では無く、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるかを示唆可能な表示態様を表示可能に構成している。なお、本第２１制御例では、役物演出の実行タイミングや、設定される動作シナリオを統一することで、役物演出における可動役物９００の動作内容によって変動演出パターン種別を遊技者に把握させ難くしているが、これに限ること無く、「役物スーパー演出」と、「役物スペシャル演出」との少なくとも一部にて役物演出が実行されるタイミングを異ならせても良い。この場合、通常とは異なるタイミングで役物演出が実行された場合に、実行中の変動演出が「役物スペシャル演出」、即ち、大当たり期待度が高い変動演出であることを遊技者に把握させるように構成すると良い。このように構成することで、通常とは異なる変動演出（役物スペシャル演出）が実行されたことに気が付いた遊技者に対して、実行中の変動演出が大当たり期待度の高い変動演出であることをいち早く察知させることができるため、役物演出が開始されるタイミングに対しても遊技者に興味を持たせることができる。図７３１（ａ）に戻り説明を続ける。遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種短外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される第３図柄がリーチ状態とならずに外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて異なる演出態様が規定されている。

【２４２９】

次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種リーチ外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種ノーマル演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種ノーマル演出」が選択された場合と、「各種リーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「１５０～１９８」の範囲に「各種役物スーパー外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スーパーリーチ外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スーパーリーチ演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スーパーリーチ演出」が選択された場合と、「各種スーパーリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

【２４３０】

一方、「各種役物スーパー外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演

出パターンとして「各種役物スーパー演出」が選択された場合と、「各種役物スーパー外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９７」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「１９８」の値に「各種役物スペシャル外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スペシャルリーチ外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スペシャルリーチ演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スペシャルリーチ演出」が選択された場合と、「各種スペシャルリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

【２４３１】

一方、「各種役物スペシャル外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スペシャル演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種役物スペシャル演出」が選択された場合と、「各種役物スペシャル外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。また、上述した通り、「各種役物スーパー演出」と「各種役物スペシャル演出」とでは、同一の演出態様で役物演出を実行可能に構成していることから、「各種役物スーパー演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スーパー外れ演出」と、「各種役物スペシャル演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スペシャル外れ演出」と、も同一の演出態様で役物演出を実行可能となる。このように構成することで、役物演出を含む変動演出が実行された場合において、実行されている変動演出の演出パターンに加え、特別図柄抽選の結果についても、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。

【２４３２】

以上、説明をした通り、本第２１制御例では、特別図柄抽選に当選した場合の方が、外れの場合よりも、長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しており（図７２８参照）、且つ、受信した変動パターンに対応する変動時間が６０秒以上である場合のみ、役物演出を含む変動演出が選択されないように構成している。よって、役物演出が実行された時点で大当たり当選の期待度を高めることができるため、遊技者に対して、役物演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。さらに、同一の変動時間の変動パターンを受信した場合であっても、大当たり当選に対応する変動パターンを受信した場合の方が、外れに対応する変動パターンを受信した場合よりも、役物演

出を含む変動演出パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、役物演出が実行されたことによる大当たり当選の期待度をより高めることができる。また、最も大当たり期待度の高い変動時間が９０秒の変動パターンを受信した場合よりも、６０秒の変動パターンを受信した場合の方が、役物演出を含む変動演出が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり期待度が最も高い９０秒の変動パターンに対してのみ実行される変動演出（例えば、９０秒の変動時間を用いて物語のストーリーが進展していき、ストーリーの結末によって特別図柄抽選の結果を遊技者に報知する変動演出）の実行頻度が低くなってしまうことを抑制することができ、変動演出の演出効果を高めることができる。ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂは、可動役物第１演出の終了条件を成立させるためのミッション内容を選択する際に参照されるデータテーブルであって、役物演出を含む変動演出が決定されたと判別した場合に（図７６９のＳ３１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション内容を選択するために参照される（図７６９のＳ３１０７Ｌ）。このミッション選択テーブル２２２ｕｕｂには、対応する特別図柄抽選の当否判定結果、取得した第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値に対応させて異なるミッションパターン種別が規定されている。

【２４３３】

ここで、図７３１（ｂ）を参照して、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂに規定されている内容の詳細について説明をする。図７３１（ｂ）は、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂに規定されている内容を示した図である。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値が「０～９９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ａ」が、「１００～１１９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ｂ」が、「１２０～１４９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「２Ａ」が、「１５０～１５９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「２Ｂ」が、「１６０～１７９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「３Ａ」が、「１８０～１８９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「３Ｂ」が、「１９０～１９８」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「４」が、それぞれ規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値が「０～１７４」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ａ」が、「１７５～１７９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ｂ」が、「１８０～１８８」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「２Ａ」が、「１８９」の値に対しては「２Ｂ」が、「１９０～１９８」の範囲に対しては「３Ａ」がそれぞれ規定されている。ここで、ミッションパターン種別と設定されるミッション内容との関係について説明をする。ミッションパターン種別として「１Ａ」，「１Ｂ」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が５回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、図７１５（ｂ）に示した通り、ミッション内容を示す小表示領域Ｄｍ６１には「ボタンを５回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに「５」が表示される。

【２４３４】

また、ミッションパターン種別として「２Ａ」，「２Ｂ」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が３回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、ミッションパターン種別として「３Ａ」，「３Ｂ」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が１回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定される。さらに、当否判定結果が当たり当選の場合のみ選択され得る「４」が設定された場合には、ミッション内容として、時間経過に伴って自動的に終了条件が成立する「３秒待て」が設定される。つまり、複数のミッションパターン種別のうち「４」が最も可動役物第１演出の終了条件を成立させ易い種別となり、次いで、「３Ａ」，「３Ｂ」が終了条件を成立させ易い種別となり、徐々に終了条件が成立させ難くなり、「１Ａ」，「１Ｂ」が最も終了条件を成立させ難い種別となる。以上説明をした通り、本第２１制御例では、可動役物第１演出を途中で終了させるための終了条件として、難易度の異なるミッションを決定可能に構成している。このように構成することで

、可動役物第１演出の実行期間中において枠ボタン２２に対して同一の操作を実行した場合であっても、設定されるミッション内容に応じて、終了条件が成立する場合と、成立しない場合と、を創出することができるため、遊技者に対して多様な演出を提供することができる。次に、各ミッションパターン種別に規定されている「Ａ」と「Ｂ」の内容について説明をする。図７３１（ｂ）に示した通り、同一のミッション内容が設定されるミッションパターン種別として末尾Ａの種別と末尾Ｂの種別がそれぞれ規定されており、末尾Ａの種別の方が、末尾Ｂの種別よりも選択され易くなるように規定されている。さらに、当否判定結果が「当たり」に対して規定されている内容と、当否判定結果が「外れ」に対して規定されている内容と、を比較すると、末尾Ｂの種別が選択される割合が当否判定結果「外れ」において極端に低くなるように規定されている。

【２４３５】

ここで、末尾Ａのミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する（可動役物第１演出の終了条件が成立する）ことで、可動役物第２演出として落下演出が実行される種別であって、末尾Ｂのミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する（可動役物第１演出の終了条件が成立する）ことで、可動役物第２演出として上昇演出が実行される種別である。つまり、可動役物第２演出として上昇演出が実行された場合には、限りなく大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、上昇演出が実行されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、本第２１制御例では、末尾Ａのミッションパターン種別と、末尾Ｂのミッションパターン種別とで、同一のミッション内容が設定されるように構成しているため、可動役物第１演出が実行されており、且つ、ミッション到達していない状態で、後に実行され得る可動役物第２演出の演出態様を遊技者に事前に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、例えば、末尾Ｂのミッションパターン種別にのみ対応させたミッション内容を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、ミッション内容が報知された時点で大当たり当選の期待度が極めて高い状況であることを遊技者に把握させることができるため、上昇演出を実行させるために意欲的に枠ボタン２２を押下する遊技と、敢えてミッションを達成させること無く別の変動演出が実行されることを楽しむ遊技と、を遊技者に選択させることができる。追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃは、可動役物第１演出中に終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置へと移動するまでの間に実行条件が成立した場合に実行される追加演出の演出態様を決定するために用いられるデータテーブルであって、追加演出の実行条件が成立した場合に（図７７０のＳ３２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、参照される。

【２４３６】

ここで、図７３２を参照して、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃの内容について説明をする。図７３２は、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図７３２に示した通り、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃには、特別図柄抽選の当否判定結果と、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値と、に対応させて５種類の追加演出態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１１９」に対しては、追加演出態様「１」が規定されている。この追加演出態様「１」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「１ｋｇ」のおもりを模したアイコン（図７１８（ａ）のアイコン９１４参照）が表示される。また、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１２０～１６９」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。この追加演出態様「２」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「１０ｋｇ」のおもりを模したアイコン（図７１８（ａ）のアイコン９１３参照）が表示される。そして、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「３」が規定されている。この追加演出態様「３」が設定された場合には、追加演出の演出態様として大当たり当選を示す「Ｖ」のおもりを模したアイコンが表示される。つ

まり、ミッションパターン種別が「１Ａ」の場合、即ち、ミッション到達した場合において可動役物第２演出として落下演出が実行される場合においては、追加演出の演出態様として可動役物９００が落下することを示唆可能な演出態様（おもりを模したアイコン）が表示されるように構成している。このように構成することで、追加演出の演出態様と、後に実行される可動役物第２演出の演出態様とを関連付けることができる。

【２４３７】

次に、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「２Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」に対しては、追加演出態様「２」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１９０～１９８」に対しては、追加演出態様「３」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「３Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた後に実行される可動役物第２演出の演出態様が落下演出であるミッションパターン種別、即ち、末尾Ａのミッションパターン種別に対しては、全てに対して追加演出としておもりを模したアイコンが表示される演出態様が設定されるように構成している。そして、ミッション達成の難易度に応じて、おもりアイコンの選択割合を異ならせている。具体的には、最もミッション達成の難易度が低い「３Ａ（ボタン押下１回）」に対しては、「Ｖ」のおもりアイコンが設定されることが無く、「１ｋｇ」、または「１０ｋｇ」のおもりアイコンのみが選択され得るように規定しており、最もミッション達成の難易度が高い「１Ａ（ボタン押下５回）」に対しては、最も「Ｖ」のおもりアイコンが設定され易くなるように規定している。このように構成することで、可動役物第１演出中に設定されたミッション内容によって、追加演出を実行させ易いが追加演出が実行された場合の恩恵が少ない演出パターンと、追加演出を実行させ難いが追加演出が実行された場合の恩恵が大きい演出パターンと、を創出することができる。

【２４３８】

なお、本第２１制御例では、１回の可動役物第１演出中に３回のミッション演出を実行可能に構成しており、何れのミッション演出においても同一内容のミッション演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、新たなミッション演出が実行される毎に、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照して新たなミッション内容を決定するように構成しても良い。このように構成した場合には、１回の可動役物第１演出中に、異なるミッション内容のミッションを実行させることができるため、例えば、意図しないミッションが実行された場合において敢えてミッションを達成せず、意図するミッションが実行されることを待つ遊技を行わせることも可能となる。図７３２に戻り説明を続ける。次に、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ｂ」，「２Ｂ」，「３Ｂ」である場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に対して、追加演出態様「５」が規定されている。この追加演出態様「５」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される（図７１９（ａ）のアイコン９１５参照）。つまり、可動役物第２演出の演出態様として上昇演出（アップ演出）が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、追加演出の演出態様として風船を模したアイコン９１５が表示されるように構成されている。そして、２回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン９１５が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

【２４３９】

次に、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「４」の場合、即ち、大当たり当選した場合のみ設定されるミッションパターン

種別が設定された場合には、ミッション演出が実行された時点で遊技者に対して大当たり当選することが報知されているため、追加演出の演出態様として、大当たり種別を示唆する演出態様が設定されるように構成している。具体的には、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「４」で、当否判定結果が「当たり（時短）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の全範囲（「０～１９８」）に対して、追加演出態様「３」（「Ｖ」のおもりを模したアイコン）が規定されており、当否判定結果が「当たり（確変）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲が「０～９９」の範囲に対して、追加演出態様「３」（「Ｖ」のおもりを模したアイコン）が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、追加演出態様「４」が規定されている。この追加演出態様「４」が設定されると、確変大当たりに当選していることを示唆可能な「超Ｖ」のおもりが追加演出として表示される。

【２４４０】

次に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１６９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「２Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１６９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「３Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１６９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。最後に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ｂ」，「２Ｂ」，「３Ｂ」である場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に対して、追加演出態様「５」が規定されている。この追加演出態様「５」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される（図７１９（ａ）のアイコン９１５参照）。つまり、可動役物第２演出の演出態様として上昇演出（アップ演出）が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、追加演出の演出態様として風船を模したアイコン９１５が表示されるように構成されている。そして、２回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン９１５が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

【２４４１】

以上、説明をした通り、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃには、可動役物第２演出として落下演出が実行される場合における追加演出の演出態様としては、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも、「１０ｋｇ」のおもりアイコンを選択させ易くなるように各種データが規定されている。よって、追加演出として「１０ｋｇ」のおもりアイコンが表示される程、大当たり当選の期待度を高めることができる。つまり、可動役物第２演出として落下演出が実行される際に、表示画面に表示されているおもりアイコンの総重量が大きくなるほど、大当たり当選の期待度を高めることができる。このように構成することで、追加演出の演出態様、及び、可動役物第２演出の演出態様と、大当たり当選の期待度と、を視覚的に遊技者に分かり易く把握させることができる。第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆは、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出が終了した場合、即ち、可動役物第１演出に対応して設定された振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオを最後まで実行した場合において、可動役物第１演出の終了後に可動役物第２演出を実行するかを決定する際に用いられるデータテーブルである。本第２１制御例では、可動役物第１演出の途中で終了条件を成立させた場合には、必ず可動役物第２演出を実行させるように構成しており

、可動役物第１演出を最後まで実行させた場合には、可動役物第２演出の実行有無を抽選で決定するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出を途中で終了させる、即ち、終了条件を成立させた場合の方が、可動役物第２演出を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、終了条件を成立させようと遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン２２）を操作させることができる。

【２４４２】

ここで、図７３３を参照して、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆに規定されている内容について説明をする。図７３３は、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆに規定されている内容を示した図である。図７３３に示した通り、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆには、特別図柄抽選の当否判定結果と、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて第２制御（可動役物第２演出）の実行有無が規定されており、具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～８９」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行する」が、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「９０～１９８」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行しない」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～２９」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行する」が、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「３０～１９８」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行しない」が規定されている。つまり、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも第２制御（可動役物第２演出）が実行され易くなるように第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆに各種データが規定されている。このように構成することで、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出が終了した場合には、その後、可動役物第２演出が実行されるだけで大当たり期待度を高めることができる。よって、遊技者に対して、可動役物第１演出中に終了条件を成立させるか否かを選択させる遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２４４３】

なお、本第２１制御例では、上述した通り、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出を終了させた場合、即ち、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）に対応する可動制御を全て終了させた場合には、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆを参照して可動役物第２演出の実行有無を決定可能に構成し、可動役物第２演出が実行されない事象を創出可能に構成することで、可動役物第１演出中に終了条件（枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件）を成立させたことに基づいて可動役物第１演出を終了させた場合に対して、可動役物第１演出終了後における可動役物第２演出の実行頻度を異ならせる（低下させる）ことが可能となるように構成しているが、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合と、成立させなかった場合とで、可動役物第１演出の終了後における可動役物第２演出の実行頻度を異ならせることが可能であれば本第２１制御例におけるパチンコ機１０にて用いた構成以外を用いても良く、例えば、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）に対応する可動制御を全て終了させた回数をカウント可能なカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウンタされた回数が所定回数（例えば、５回）に到達した場合には、必ず、可動役物第１演出の終了後に可動役物第２演出を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）に対応する可動制御を全て終了させた場合、即ち、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件を成立させない遊技（枠ボタン２２を操作しない遊技）を長時間継続している遊技者に対して、可動役物第２演出が１回も実行されない事態が発生してしまうことを確実に抑制することができる。

【２４４４】

また、本第２１制御例では、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には、可動役物第１演出の終了後に必ず可動役物第２演出が実行

されるように構成しているが、これに限ること無く、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第１演出の終了後に可動役物第２演出が実行されない事象（違和感事象）が一部発生し得るように構成しても良く、この場合、対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合の方が、遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）では無い（例えば、外れ）場合よりも、上述した違和感事象が発生し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者、即ち、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には高確率で可動役物第２演出が実行されることを把握している遊技者に対して、可動役物第２演出が実行されないという違和感を提供することにより、対応する特別図柄抽選の結果を予測可能に構成している。第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄは、可動役物第２演出が実行される期間（第２期間）中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様）を選択する際に用いられるデータテーブルであって、可動役物第２演出が実行される場合に参照される（図７７４のＳ３６１５Ｌ参照）。ここで、図７３４を参照して、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄに規定されている内容について説明をする。図７３４は、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄに規定されている内容を示した図である。図７３４に示した通り、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄには、当否判定結果と、当たり種別（大当たり種別）と、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている駆動状況を示すデータ種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様が規定されている。

【２４４５】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＡ，Ｂ（確変）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＡ，Ｂ（確変）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１９０～１９８」の範囲に対して、表示態様「確変おめでとう」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＣ（時短）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＣ（時短）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。

【２４４６】

一方、当否判定結果が「外れ」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、駆動

状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅは、可動役物９００が収納位置へと移動（退避）する際に実行される退避時態様（退避中演出態様）を選択する際に参照されるデータテーブルであって、可動役物９００を用いた役物演出として退避演出が開始される場合に（図７７４のＳ３６１７Ｌ：Ｙｅｓ）、参照される（図７７４のＳ３６１８Ｌ）。ここで、図７３５を参照して、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅに規定されている内容について説明をする。図７３５は、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅに規定されている内容を示した図である。図７３５に示した通り、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅには、今回の役物演出中に実行された各種演出の内容に対応させて退避中演出態様の表示態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１００～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。

【２４４７】

さらに、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１００～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「魚群」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「確変おめでとう」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１９０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。さらに、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの全範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。以上、説明した通り、本第２１制御例では、役物演出中に様々な態様で移動した可動役物９００を、収納位置（原点位置）へと退避させるための退避動作をしている間も、図７１７（ａ），（ｂ）に示した通り、退避動作中の可動役物９００を用いた演出を実行可能に構成している。

【２４４８】

このように構成することで、従来であれば、可動役物９００を用いた役物が終了した場合に実行される役物演出後処理中の可動役物９００、即ち、収納位置（原点位置）に向かって移動中の可動役物９００も利用した役物演出を実行することができるため、収納位置（原点位置）から演出位置（作動位置）へと移動させた可動役物９００の可動制御を十分に利用した役物演出を実行することができる。なお、本第２１制御例では、実行された役物演出の演出態様に関わらず、可動役物９００の退避動作に対応する退避シナリオ６４と

して同一の動作シナリオを決定可能に構成している。つまり、可動役物９００がどの位置（作動位置、落下位置、上昇位置）に位置している場合であっても、同一の動作シナリオで可動役物９００を収納位置へと移動させることができるように構成している。図７２９に戻り説明を続ける。動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇは、可動役物９００を用いた役物演出を実行する際に参照される各種動作シナリオテーブルを有している。ここで、図７３０を参照して、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇが有する各種動作シナリオテーブルの内容について説明をする。図７３０は、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇが有する各種シナリオテーブルを示した図である。本第２１制御例では、上述した第２０制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２（図６９３（ａ）参照）が有する各種動作シナリオテーブルに対して、進出シナリオテーブル２２２ｕａに代えて進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａを、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに代えて振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂを設けた点と、新たに、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃと、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄと、を設けている点で相違している。それ以外のデータテーブルである退避シナリオテーブル２２２ｕｃ、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄ、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅ、励磁テーブル２２２ｕｆは上述した第２０制御例と同一であるため、その説明を省略する。

【２４４９】

進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａは、役物演出が開始されることで収納位置（原点位置）に位置している可動役物９００を作動位置へと移動させるための可動制御（進出制御）を実行する際に参照されるデータテーブルであって、収納位置に位置している可動役物９００を作動位置へと位置させるための駆動モータ９０５に対する動作データ（動作シナリオ）が規定されている。ここで、図７３６（ａ）を参照して、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている動作シナリオの内容について詳細に説明をする。図７３６（ａ）は、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている内容を示した図である。この進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａには、処理の進行に合わせて４段階の動作シナリオが規定されている。なお、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている各種要素の内容については、上述した第２０制御例の進出シナリオテーブル２２２ｕａと同一であるため、その詳細な説明は省略する。図７３６（ａ）に示した通り、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」に対しては、動作「保持」を１０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「２」に対しては、動作「正回転」をスピード「４」で作動位置センサ９３０が可動役物９００を検知するまで継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「３」に対しては、動作「正回転」をスピード「４」で１７ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対しては、動作「保持」を４０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「５」に対しては、駆動モータ９０５の非励磁状態を１０００ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。

【２４５０】

ここで、処理カウンタ２２３ｕｋの値は、駆動モータ９０５を駆動させるための新たなシナリオテーブルが決定された場合に「１」に設定されることで、シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」の動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御が最初に実行される。そして、実行中の動作シナリオを完了した場合に、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１加算され、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応した動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御が次に実行される。このように、各シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応させた各動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御を、対応する処理カウンタ２２３ｕｋの値の順番（昇順）に従って実行するように構成し、決定されたシナリオテーブルに規定されている処理カウンタ２２３ｕｋの値の最大値（進出シナリオテーブル２２

２ｕｕｇａでは「５」）に対応する動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御が完了した場合に決定されたシナリオテーブルに規定されている駆動モータ９０５への可動制御が終了するように構成している。また、図７３６（ａ）に示した通り、本第２１制御例では、上述した第２０制御例と同様に、駆動モータ９０５を駆動させるため（可動役物９００を移動させるため）のシナリオテーブルに、動作「保持」の動作シナリオも規定している。この動作「保持」に対応する動作シナリオには、駆動モータ９０５を励磁している状態であって、且つ、駆動モータ９０５を現状の位置から回転させない可動制御に対応するデータが規定されている。このように構成することで、駆動モータ９０５の非励磁状態に比べて駆動モータ９０５が外力（例えば、移動させた可動役物９００の慣性力）によって回転してしまうことを抑制することができる。

【２４５１】

さらに、本第２１制御例では、駆動モータ９０５を駆動させるため（可動役物９００を移動させるため）のシナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ等）に、駆動モータ９０５の非励磁状態を継続させる期間（動作「－」に対応する期間）も規定するように構成している。このように構成することで、可動役物演出の実行期間中に可動役物９００を特定位置（例えば、作動位置）で所定期間（例えば、３秒間）待機させた後に、可動役物９００を特定位置（例えば、作動位置）から移動させる演出態様を設定する場合、即ち、可動役物演出の演出期間中に駆動モータ９０５を非励磁状態とする待機期間が含まれる場合であっても、可動役物演出の全期間をシナリオ管理することができるため、可動役物９００の可動制御を簡素化することができる。なお、本第２１制御例では、可動役物演出が実行される全期間に対して各種シナリオテーブルを用いた可動制御を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物演出の演出期間の少なくとも一部期間において、各種シナリオテーブルが設定されない期間として、駆動モータ９０５を非励磁状態とする待機期間を設けるように構成しても良く、この場合、１のシナリオテーブル（例えば、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ）に規定されている可動制御が完了してからの経過期間を計測可能な計測手段を設け、その計測手段によって計測された経過期間が所定期間（例えば、３秒）の経過を計測したと判別された場合に、次のシナリオテーブル（例えば、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ）に基づく可動制御を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ９０５を非励磁状態とする待機期間を、シナリオテーブルに規定すること無く管理することができるため、待機期間の長さのみを異ならせた態様で可動役物演出を実行させる場合には、計測手段によって計測される所定期間の長さのみを異ならせれば良く、待機期間の長さを異ならせた複数のシナリオテーブルを予め用意する必要が無くなり、可動役物演出を実行させるために用いられる各種データの容量を削減することができる。

【２４５２】

なお、本第２１制御例では、図７１５（ａ）を参照して上述した通り、上述した第２０制御例におけるパチンコ機１０に対して、作動位置センサ９３０の取り付け位置を第３図柄表示装置８１の正面視上方向（図７１５（ａ）の視点で上方向）に移動させている。よって、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａの処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に規定されている動作シナリオを完了させるために、正常であれば約１秒の可動制御が実行される。つまり、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに基づく可動制御が実行された場合には、収納位置に位置している可動役物９００を作動位置へと移動させるための約１秒の可動制御（進出制御）が実行される。そして、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａの処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対応する動作シナリオには、可動役物９００を作動位置に位置させている状態で１０００ミリ秒（１秒）間、駆動モータ９０５を非励磁状態とする内容が規定されている。そして、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａの処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対応する動作シナリオが実行されることで、図７１５（ｂ）に示した役物可動演出（役物演出）が実行される。詳細な説明は後述するが、本第２１制御例では、役物可動演出（役物演出）中における可動役物９００に対する可動制御の進行状況を随時把握可能に構成し、可動制御の進行状況が特定状況まで進展したと判別した場合に

、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を表示するように構成している。つまり、特別図柄変動の開始に対応させて実行される変動演出の演出態様として決定された各種態様を、特別図柄変動が開始されてから（変動演出が開始されてから）の経過時間に基づいて切り替え表示するのでは無く、可動役物９００の動作状況に応じて切り替え表示するように構成している。このように構成することで、可動役物９００の動作（動作演出）と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（表示演出）と、が用いられる役物可動演出（役物演出）を実行する場合において、動作演出の実行タイミングと、表示演出の実行タイミングとを同期させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【２４５３】

ここで、従来より、特別図柄が変動表示している期間（特図変動期間）を用いて、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行可能なパチンコ機１０が知られている。このような従来型のパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として複数の演出態様を設定可能に構成し、且つ、対応する特別図柄抽選の結果（例えば、大当たり、外れ等）に応じて、設定可能な演出態様の種別を異ならせたり、各演出態様の選択割合を異ならせたりするように構成することで、実行される変動演出の演出態様に基づいて特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり）であるかを予測可能に構成していた。このように構成された従来型のパチンコ機１０では、決定された演出態様に基づく変動演出の態様を、変動演出が開始されてからの時間経過に応じて切り替えていくものが一般的であった。しかしながら、このように構成された従来型のパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として、複数の態様が独立して進展していく演出態様が決定された場合において、１の態様の進行状況が予め定められた進行内容よりも遅延した場合（例えば、演出を実行するために設定される各種コマンドの入出力エラーによって正常なタイミングよりも遅れたタイミングで１の態様に関する演出が実行された場合）であっても、個々の態様が、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて実行されてしまうため、複数の態様が独立していく演出態様の変動演出にて各態様の進行状況を同期させ難く、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として、動作演出と表示演出とが複合して実行される役物可動演出（役物演出）が設定された場合には、一方の演出（動作演出）の進行状況に応じて、他方の演出（表示演出）を実行するように構成している。このように構成することで、複数の態様の演出を複合して実行させる変動演出において、各態様の演出を同期させながら実行させ易くすることができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

【２４５４】

また、上述した通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、複合して実行される複数の態様の演出のうち、演出の進行状況に誤差が生じ易い態様の演出の進行状況に同期させるように他の演出を実行可能に構成している。具体的には、駆動モータ９０５を駆動させることで可動役物９００を移動させる動作演出の進行状況に合わせて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出の実行タイミングを決定するように構成している。ここで、本第２１制御例では、上述した第２０制御例と同様に、可動役物９００を移動させるための可動制御を実行する場合に、可動制御の内容（動作シナリオ）が予め規定されている各種シナリオテーブル（図７２９の動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇ）を参照して駆動モータ９０５を駆動させるように構成している。そして、駆動モータ９０５の駆動内容（励磁位置、励磁間隔、励磁期間等）に基づいて、可動役物９００を異なる移動方向や異なる移動速度で移動させるための可動制御を実行するように構成している。この場合、駆動モータ９０５に対して、各種シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに応じた駆動制御を実行した場合であっても、駆動モータ９０５の駆動エネルギーを可動役物９００へと伝達させるための伝達部材（ギア、シャフト等）がスリップすることで、正常に回転している駆動モータ９０５の駆動エネルギーを可動役物９００へと伝達することが出来なかったり、駆動モータ９０５に負荷が掛かることによって駆動モータ９０５

を励磁させるために出力される信号（入力パルス信号）と、駆動モータ９０５の回転動作とが同期しない状態（脱調）が発生したりする場合がある。つまり、可動役物９００を移動させる動作を含む動作演出の方が、第３図柄表示装置８１の表示面に表示態様を表示させる表示演出よりも、実行に費やされる時間に誤差が生じ易い演出となる。そこで、本第２１制御例では、実行時間に誤差が生じやすい演出種別（動作演出）に対応させて、他の演出種別（表示演出）の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、複数の演出種別を複合して実行する役物演出（役物可動演出）における一連の流れを遊技者に違和感を与えること無く実行することができる。

【２４５５】

次に、図７３６（ｂ）を参照して、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃの内容について説明をする。図７３６（ｂ）は、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図７３６（ｂ）に示した通り、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」に対しては、動作「保持」を１０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「２」に対しては、動作「正回転」をスピード「２」で４００ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「３」に対しては、動作「保持」を４０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対しては、駆動モータ９０５の非励磁状態を３０００ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図７３６（ｃ）を参照して、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄの内容について説明をする。図７３６（ｃ）は、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図７３６（ｃ）に示した通り、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」に対しては、動作「保持」を１０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「２」に対しては、動作「逆回転」をスピード「４」で２００ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「３」に対しては、動作「保持」を４０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対しては、駆動モータ９０５の非励磁状態を３０００ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図７３７を参照して、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂの内容について説明をする。図７３７は、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている内容を模式的に示した図である。

【２４５６】

図７３７に示した通り、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂは、上述した振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、振動動作１周期分の動作に対応する動作シナリオ、具体的には、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「１４」までの規定内容のみを残して、他を排除した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。つまり、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに基づく動作が実行された場合には、図７２１に示した１周期分の振動動作が実行される。そして、繰り返し処理によって３周期分の振動動作が実行される。次に、図７３８を参照して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図７３８は、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図７３８に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ｕｕａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃ、変動開始フラグ２２３ｕｕｄ、停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅ、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆ、第２演出カウンタ２２３ｕｕｇ、従状態格納エリア２２３ｕｕｈ、時短中カウンタ２２３ｕｕｉ、確変中カウンタ２２３ｕｕｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋ、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌ、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍ、演出情報記憶エリア２２３ｕｕｎ、ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｕｕｏ、経過タイマ２２３ｕｕｐ、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑ、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒ、押下カウンタ２２３ｕｕｓ、押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔ、切替フラグ２２３ｕｕｕ、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられてい

る。以下に、本第２１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の詳細について説明する。

【２４５７】

入賞情報格納エリア２２３ｕｕａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ｕｕａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入賞口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【２４５８】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂに格納する（図７６０のＳ２２１０Ｌ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の表示領域に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃは、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂに対して、第２特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。

【２４５９】

変動開始フラグ２２３ｕｕｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図７６０のＳ２２０４Ｌ参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図７６７のＳ２９０３Ｌ参照）。変

動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７５９参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｌ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図７６０のＳ２２０７Ｌ参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図７６７のＳ２９０８Ｌ参照）。停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。第１演出カウンタ２２３ｕｕｆは、予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタである。０～１９８の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図７５９参照）が実行される毎に１ずつ更新される。

【２４６０】

第２演出カウンタ２２３ｕｕｇは、本第２１制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆとは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値を参照して決定される演出態様と、第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせること無くランダムに設定し易くすることができる。従状態格納エリア２２３ｕｕｈは、主制御装置１１０から送信される状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態が格納される現状態エリアと、１つ前に現状態エリアに格納されていた遊技状態を格納する前状態エリアとを有する。この現状態エリアに格納されている遊技状態により、現在設定されている遊技状態を音声ランプ制御装置１１３により判別できる。時短中カウンタ２２３ｕｕｉは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第２１制御例では「１００」、又は、「１２０」）が設定される。そして、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【２４６１】

確変中カウンタ２２３ｕｕｊは、確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、状態コマンド受信処理（図７６１のＳ２２０２Ｌ参照）において、遊技状態が確変状態へと移行したと判別された場合に（図７６１のＳ２３０８Ｌ：Ｙｅｓ）、カウンタ値として「１２０」が設定される（図７６１のＳ２３０９Ｌ参照）。そして、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が「０」となった場合に、特別図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値に基づいて、特別図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋは、主制御装置１１０から大当たり開始コマンドを受信した場合に、その大当たり開始コマンドに含まれる大当たり種別情報が大当たりＡである場合にオンされ（図７６５のＳ２７０６Ｌ参照）、Ｖ入賞コマンドを受信した場合にオフにされる（図７６２のＳ２４０６Ｌ参照）。このＶ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンの場合には、大当たり遊技中の特定ラウンド（本第２１制御例では、２ラウンド目）において特定領域（確変スイ

ッチ６５ｅ３）へと遊技球を入球させることを促すＶ演出が実行される。なお、Ｖ入賞コマンドとは、特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下したことを通知するためのコマンドである。Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌは、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信した場合にオンされ（図７６２のＳ２４０４Ｌ参照）、エンディング処理においてオフされる（図７６６のＳ２８０２Ｌ参照）。このＶ入賞フラグ２２３ｕｕｌは、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖを遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置１１３により判別するためのフラグであり、Ｖ演出の実行中に（Ｖゲート）６５Ｖを遊技球が通過した場合と、通過しなかった場合とでエンディング演出の後半期間の表示態様を切り替えることができる。

【２４６２】

Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍは、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定した場合にオンされ（図７６２のＳ２４０８Ｌ参照）、主制御装置１１０から遊技状態を確変状態に変更する状態コマンドを受信した場合にオフされる（図７６１のＳ２３１１Ｌ参照）。ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｕｕｏは、枠ボタン２２や選択ボタン６００が有効として判別される期間が記憶される記憶される記憶エリアである。本第２１制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定された場合に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報がＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｕｕｏに格納される。経過タイマ２２３ｕｕｐは、調整情報調整画面が表示を開始してから一定時間（本第２１制御例では１０秒）経過した場合に環境調整終了を示す表示態様を表示するために設定されるタイマである。この経過タイマ２２３ｕｕｐのタイマ値は、演出ボタン２２、又は、選択ボタン６００が操作された場合に対応するタイマ値が設定され、演出更新処理が実行される毎に「１」ずつ更新される。残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑは、可動役物第１演出期間中に実行されるミッション演出の残実行回数を計測するためのカウンタであって、役物演出の実行が決定された場合に「３」の値が設定される（図７６９のＳ３１０９Ｌ）。その後、振動シナリオテーブル２２２ｕｇｂを参照して振動動作が繰り返し実行される場合に、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値が１減算される（図７７９のＳ４００６Ｌ参照）。このように、１回の可動役物第１演出中に複数回のミッション演出を実行可能に構成した場合であっても、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値を確認することで、１回の可動役物第１演出中に実行され得るミッション演出の回数を遊技者に把握させることができる。ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒは、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照して選択されたミッション内容を示す情報（ミッションパターン種別）を一時的に記憶するための記憶領域である。

【２４６３】

押下カウンタ２２３ｕｕｓは、可動役物第１演出中に設定されるミッション期間中に枠ボタン２２を押下した回数を計測するためのカウンタであって、枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０のＳ２１０７Ｌ参照）において、枠ボタン２２への操作に基づいて、図示しない検知スイッチが枠ボタン２２の押下を検知した場合にカウンタの値が１加算される。そして、ミッション期間が経過したタイミングで０にクリアされる。押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔは、可動役物第１演出中に枠ボタン２２を押下した回数の累積値を一時的に記憶するための記憶領域であって、各ミッション期間中に計測された押下カウンタ２２３ｕｕｓの値がクリアされる際に、計測された押下回数に対応する情報が累積記憶される。切替フラグ２２３ｕｕｕは、可動役物９００の駆動態様が切り替わったことを示すためのフラグであって、可動役物９００の駆動態様が切り替わった場合にオンに設定される。本第２１制御例では、後述する駆動状況格納エリア２２３ｕｙを用いて、可動役物９００の動作状況（駆動状況）を一時的に記憶可能に構成し、可動役物９００の動作状況（駆動状況）が切り替わったことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。

【２４６４】

よって、可動役物９００の動作状況（駆動状況）が切り替わり、駆動状況格納エリア２

２３ｕｙに新たな駆動状況を示すための情報が記憶された場合に切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定するように構成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図７７４のＳ３５１０Ｌ参照））にて、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていると判別した場合に（図７７４のＳ３６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、新たに記憶された駆動状況を示すための情報に対応した表示態様を決定するように構成している。このように構成することで、可動役物９００の駆動状況（動作状況）に対応した表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することができるため、遊技者に違和感を与えること無く、可動役物９００と第３図柄表示装置８１とを用いた複合演出（役物演出）を実行することができる。そして、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図７７４のＳ３５１０Ｌ参照））にて、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていると判別した後にオフに設定される（図７７４のＳ３６０２Ｌ参照）。役物可動関連エリア２２３ｕｕｙは、可動役物９００を可動制御する際に必要な情報を一時的に記憶するための各種タイマやフラグを有するエリアである。ここで、図７３９（ａ）を参照して、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙの内容について説明をする。図７３９（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３内の役物可動関連エリア２２３ｕｕｙの内容を示した図である。図７３９（ａ）に示した通り、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙには、上述した第２０制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖと、役物異常フラグ２２３ｕｗと、次回禁止フラグ２２３ｕｘと、駆動状況格納エリア２２３ｕｙと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２４６５】

第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖは、第２動作シナリオに基づく可動役物９００に対する可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、第２動作シナリオに基づく可動役物９００に対する可動制御が実行される場合にオンに設定され、第２動作シナリオに基づく可動役物９００に対する可動制御が終了した場合にオフに設定される。役物異常フラグ２２３ｕｗは、可動役物９００の可動制御中に異常が生じたことを示すためのフラグであって、可動役物９００の可動制御中に異常が発生した場合にオンに設定される。そして、パチンコ機１０の電源を再投入することでオフに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されている場合には、可動役物９００を動作させる役物演出が決定されないように構成している。このように構成することで、可動役物９００の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されるため、変動演出設定処理（図７６８のＳ２９０５Ｌ参照）にて実行される通常状態演出態様決定処理（図７６９のＳ３０１６Ｌ参照）において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる。次回禁止フラグ２２３ｕｘは、可動役物９００を用いた役物演出の実行を一時的に禁止するためのフラグであって、変動演出の停止時（特別図柄変動の停止時）において、可動役物９００に対する可動制御が終了していないと判別された場合にオンに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、次回禁止フラグ２２３ｕｘがオンに設定されている場合には、可動役物９００を動作させる役物演出が決定されないように処理が実行され、その後、オフに設定される。このように構成することで、可動役物９００に対する可動制御が終了していないと判別された特別図柄変動の次変動において役物演出が実行されることが無いため、可動制御の途中（例えば、退避動作中）の可動役物９００に対して新たな可動制御が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２４６６】

駆動状況格納エリア２２３ｕｙは、可動役物９００に対する可動制御の進行状況に応じて可動役物９００の動作状況（駆動状況）を特定するための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。次に、図７３９（ｂ）を参照して、駆動状況格納エリア２２３ｕｙの構成について説明をする。図７３９（ｂ）は、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに規定され

ている内容を示した図である。図７３９（ｂ）に示した通り、駆動状況格納エリア２２３ｕｙには、可動役物９００の動作状況に応じて、「００Ｈ」～「１８Ｈ」のデータ種別を格納可能に構成している。ここで、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されるデータ種別の内容について説明をする。データ種別「００Ｈ」は、可動役物９００を可動制御する役物演出の実行が決定されている状態であって、可動制御が実行されていない状況、即ち、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンに設定されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０１Ｈ」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０２Ｈ」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「５」に対応する動作シナリオ（維持期間）に基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「０３Ｈ」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「１３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況のうち、終了条件が成立していない状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０４Ｈ」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「１３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている状態であって、終了条件が成立している動作状況を示すためのデータ種別である。

【２４６７】

また、データ種別「０５Ｈ」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「０６Ｈ」は、振動動作が終了した状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御が完了した動作状況、即ち、終了条件を成立させること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０７Ｈ」は、振動動作が終了した状態であって、終了条件が成立したことによって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御を実行すること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「０８Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０９Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「１０Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「１１Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。

【２４６８】

データ種別「１２Ｈ」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第１演出（振動演出）の終了後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「１３Ｈ」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第２演出として落下演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「１４Ｈ」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第２演出として上昇演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すた

めのデータ種別である。データ種別「１５Ｈ」は、復帰動作が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「１６Ｈ」は、可動役物９００への可動制御が正常に終了した状態を示すためのデータ種別であって、データ種別「１７Ｈ」は、異常状態である（異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されている）動作状況であることを示すためのデータ種別であって、データ種別「１８Ｈ」は、その他動作状況を示すためのデータ種別であって、空き領域として形成されている。以上、説明をした通り、駆動状況格納エリア２２３ｕｙには、可動役物９００の動作状況に応じて様々なデータ種別を格納されるように構成している。そして、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納された場合には、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されることで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様として、可動役物９００の動作状況に応じた表示態様を決定可能に構成している。このように構成することで、可動役物９００の動作状況に応じた表示態様を容易に決定することができる。なお、本第２１制御例では、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに現在の可動役物９００の動作状況を示すデータ種別のみを記憶可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００の動作過程を格納可能に構成しても良く、例えば、過去に実行された役物演出にて実行された演出態様に関する情報を記憶しておき、その記憶された情報に基づいて、今回の役物演出の演出態様を決定するように用いても良い。

【２４６９】

その他メモリエリア２２３ｚは、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。図７２３に戻り説明を続ける。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図７１１参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【２４７０】

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

割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図７１１参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【２４７１】

＜第２１制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図７４０から図７５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第２１制御例では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、１００回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図７４０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１Ｌ）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【２４７２】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２Ｌ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３Ｌ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４Ｌ）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５Ｌ）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図７４１～図７４６を参照して後述する。

【２４７３】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を終了した場合には、普通図柄抽選を実行し（Ｓ１０６Ｌ）、普通図柄

始動口（スルーゲート）６７における遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７Ｌ）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図７４７、及び図７４８を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８Ｌ）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９Ｌ）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図７４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）を説明する。図７４１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１Ｌ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２４７４】

Ｓ２０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２Ｌ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２Ｌ：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３Ｌ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４Ｌ）。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５Ｌ）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６Ｌ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕｕｃに格納する。Ｓ２０６Ｌの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｌ）。Ｓ２０７Ｌの処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２０８Ｌの処理へ移行する。

【２４７５】

一方、Ｓ２０４Ｌの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２０３Ｌの処理で取得した特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０Ｌ）。Ｓ２１０Ｌの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が

０であると判別した場合は（Ｓ２１０Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０Ｌの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１Ｌ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２Ｌ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕｕｃに格納する。Ｓ２１２Ｌの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａに格納されたデータを、Ｓ２０７Ｌの処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３Ｌ）、処理をＳ２０８Ｌの処理へと移行する。Ｓ２０７Ｌ、またはＳ２１３Ｌの処理後に実行されるＳ２０８Ｌの処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２０８Ｌ）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０９Ｌ）、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）の詳細については図７４２および図７４３を参照して後述する。

【２４７６】

図７４１に戻り説明を続ける。Ｓ２０２Ｌの処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４Ｌ）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５Ｌ）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１５Ｌの処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１５Ｌの処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ２１４Ｌの処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１５Ｌの処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１６Ｌ）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｊのいずれかが決定される。

【２４７７】

尚、本第２１制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させるように構成している。そして、大当たりＥ～Ｊの各大当たり種別に対しても、識別可能な点灯態様（表示態様）で各ＬＥＤを点灯表示するように構成している。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。Ｓ２１６Ｌの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄大当たり判定処理（図７４２のＳ２０８Ｌ参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１７Ｌ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１７Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ２１８Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒ、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値をクリ

ア（０に設定）し（Ｓ２１９Ｌ）、Ｓ２２０Ｌの処理へと移行する。Ｓ２１８Ｌの処理によって、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図７５２のＳ１２０４Ｌ参照）が実行された場合に、Ｓ１３０１Ｌ：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１３０２Ｌ）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。図７４１に戻り、説明を続ける。Ｓ２１７Ｌの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１７Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２１８Ｌ，Ｓ２１９Ｌの処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ２２１Ｌ）、その後、Ｓ２２０Ｌへと移行する。

【２４７８】

更新処理（Ｓ２２１Ｌ）では、現在設定されている遊技状態に対応する各種カウンタ値（時短カウンタ２０３ｕｕｒ、確変カウンタ２０３ｕｕｓ）を更新する処理が実行され、更新後の各種カウンタ値に対応する遊技状態に対応する状態コマンドが設定される。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図７５１）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。Ｓ２２０Ｌの処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７４２を参照して、特別図柄変動処理（図７４１のＳ１０４Ｌ）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）について説明する。図７４２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）を示すフローチャートである。特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ３０１Ｌ）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａ（図７２５（ａ）参照）に基づいて、Ｓ３０１Ｌの処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ３０２Ｌ）。Ｓ３０２Ｌの処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３０３Ｌ）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４Ｌ）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３Ｌの処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６Ｌ）、本処理を終了する。

【２４７９】

次に、図７４３を参照して、特別図柄変動処理（図７４１のＳ１０４Ｌ参照）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）について説明する。図７４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図７４２のＳ２０８Ｌ参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１Ｌ）。Ｓ４０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂ（図７２５（ａ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２Ｌ）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３Ｌ）、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、確変状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃを読み出す（Ｓ４０４Ｌ）。そして、Ｓ４０３Ｌの処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４Ｌの処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５Ｌ）、Ｓ４０５Ｌの処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６Ｌ）。ここで設定さ

れる特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図７５１）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【２４８０】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７Ｌ）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８Ｌ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９Ｌ）、本処理を終了する。Ｓ４０７Ｌの処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図７５１）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｓ４０１Ｌの処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ４０２Ｌの処理をスキップしてＳ４０３Ｌの処理へ移行する。次に、図７４４を参照して、特別図柄変動処理（図７４１のＳ１０４Ｌ）にて実行される更新処理（Ｓ２２１Ｌ）の内容について説明をする。図７４４は、更新処理（Ｓ２２１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１Ｌ）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

【２４８１】

更新処理（Ｓ２２１Ｌ）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ５０１Ｌ）、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値を１減算（更新）し（Ｓ５０２Ｌ）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０であるかを判別し（Ｓ５０３Ｌ）、０であると判別した場合は（Ｓ５０３Ｌ：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに時短状態を設定し（Ｓ５０４Ｌ）、Ｓ５０５Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ５０１Ｌの処理において確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ５０１Ｌ：Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値を更新するための上述したＳ５０２Ｌ～Ｓ５０４Ｌの処理をスキップしてＳ５０５Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ５０３Ｌの処理において、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合も（Ｓ５０３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５０４Ｌの処理をスキップしてＳ５０５Ｌの処理へ移行する。Ｓ５０５Ｌの処理では、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０５Ｌ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値を１減算し（Ｓ５０６Ｌ）、減算後の時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０であるかを判別する（Ｓ５０７Ｌ）。Ｓ５０７Ｌの処理において時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０であると判別した場合は、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに通常状態を設定し（Ｓ５０８Ｌ）、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５Ｌの処理において時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ５０５Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０７Ｌの処理において時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０では無いと判別した場合（Ｓ５０７Ｌ：Ｎｏ）は、そのままＳ５０９Ｌの処理へ移行する。

【２４８２】

次に、図７４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７４０参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）を説明する。図７４５は、この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかにに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４、第２入球

口６４０に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂにそれぞれ記憶されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）について説明する。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６０１Ｌ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ６０２Ｌ）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ６０３Ｌ）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ６０３Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ６０４Ｌ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０５Ｌ）。

【２４８３】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ６０６Ｌ）、Ｓ６０７Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ６０１Ｌの処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ６０１Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０３Ｌの処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ６０３Ｌ：Ｎｏ）は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ６０７Ｌの処理へ移行する。次に、Ｓ６０７Ｌ～Ｓ６１２Ｌまでの各処理については、Ｓ６０１Ｌ～Ｓ６０６Ｌまでの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。Ｓ６０１Ｌ～Ｓ６１２Ｌまでの各処理を実行後、先読み処理を実行し（Ｓ６１３Ｌ）、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）については、図７４６を参照して後述するが、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【２４８４】

また、本第２１制御例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。上述した通り、本第２１制御例では、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づい

た先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ６０３Ｌの処理で特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ６０３Ｌ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図７４６を参照して、始動入賞処理（図７４５のＳ１０５Ｌ）の一処理である先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）について説明する。図７４６は、この先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）では、まず、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ７０１Ｌ）。

【２４８５】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０２Ｌ）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０２Ｌ：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０３Ｌ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０２Ｌの処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０２Ｌ：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０４Ｌ）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ７０３Ｌ、或いはＳ７０４Ｌの処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１Ｌの処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図７５１）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【２４８６】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第２１制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出し

た場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【２４８７】

また、本第２１制御例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図７４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）について説明する。図７４７は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【２４８８】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１Ｌ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１Ｌ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１Ｌ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２Ｌ）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２Ｌ：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３Ｌ）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４Ｌ）。Ｓ８０４Ｌの処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４

Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４Ｌ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５Ｌ）。つまり、Ｓ８０４Ｌの処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値を１減算する。

【２４８９】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６Ｌ）。Ｓ８０６Ｌの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７Ｌ）。次に、時短カウンタ２０３ｕｕｒがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ８０８Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０８Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、現在が特別図柄の大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ８０９Ｌ）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ８０９Ｌ：Ｎｏ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄ（図７２７（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ８１０Ｌ）、Ｓ８１２Ｌの処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｕｕｒがオフであると判別した場合（Ｓ８０８Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０９Ｌの処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ８０９Ｌ：Ｙｅｓ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄ（図７２７（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ８１１Ｌ）、Ｓ８１２Ｌの処理へ移行する。Ｓ８１２Ｌの処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１２Ｌ）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１２Ｌ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１３Ｌ）、Ｓ８１４Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ８１２Ｌの処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１２Ｌ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１８Ｌ）、Ｓ８１９Ｌの処理へ移行する。

【２４９０】

Ｓ８１４Ｌの処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｕｕｒの値を参照して判別し（Ｓ８１４Ｌ）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ８１５Ｌ）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ８１５：Ｎｏ）、普通図柄の高確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物６４０ａを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および回数を「１秒間×２回」に設定し（Ｓ８１６Ｌ）、Ｓ８１９Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ８１４Ｌの処理において、現在が時短中では無いと判別した場合（Ｓ８１４Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８１５Ｌの処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合（Ｓ８１５Ｌ：Ｙｅｓ）は、普通図柄の低確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物６４０ａを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および回数を「０．２秒間×１回」に設定し（Ｓ８１７Ｌ）、Ｓ８１９Ｌの処理へ移行する。Ｓ８１９Ｌの処理では、現在が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｕｕｒの値を参照して判別し（Ｓ８１９Ｌ）、時短中であると判別した場合は（Ｓ８１９Ｌ：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８２０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１９Ｌの処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１９Ｌ：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３０秒に設定し（Ｓ８２１Ｌ）、本処理を終了する。

【２４９１】

以上、説明をした通り、本第２１制御例では、普通図柄抽選が実行された時点（普通図柄変動が停止表示されるよりも前の時点）における普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に対応させて、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の内容を決定するように構成している。このように構成することで、時短状態中（普通図柄の高確率状態中）に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合であれば、普通図柄変動の停止タイミングが普通図柄の低確率状態中であったとしても、遊技者に有利な普図当たり遊技を実行することができる。よって、普通図柄の高確率状態が終了する直前まで新たな普通図柄抽選を実行しようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第２１制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。

【２４９２】

このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ８０２Ｌの処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中である判別した場合には（Ｓ８０２Ｌ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８２２Ｌ）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８２２Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８２２Ｌの処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８２２Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８２３Ｌ）。Ｓ８２３Ｌの処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１３Ｌ、或いはＳ８１８Ｌの処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８２３Ｌの処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１３Ｌの処理、或いはＳ８１８Ｌの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８２４Ｌ）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８２４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８２４Ｌ：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、Ｓ８１６Ｌ、或いは、Ｓ８１７Ｌの処理にて決定された電動役物６４０ａの開閉制御内容（開放時間および回数）による開閉制御の開始を設定し（Ｓ８２５Ｌ）、本処理を終了する。

【２４９３】

次に、本第２１制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本第２１制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ８１２Ｌの処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（

高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を決定するように構成しているがこれに限ること無く、普通図柄抽選が実行されるタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄抽選を実行し、当たり当選している場合には、普通図柄変動が停止表示された時点（普図当たり遊技が開始される時点）にて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普図当たり遊技の遊技内容を決定するように構成しても良い。つまり、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成し、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成した場合において、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

【２４９４】

そこで、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成してもよい。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。なお、本第２１制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定、及び普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図７４７のＳ１０６Ｌ参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図７５１）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【２４９５】

次に、図７４８を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）の内容について説明をする。図７４８は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）は、タイマ割込処理（図７４０参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図７４７のＳ１０６Ｌ参照）にて当否判定（図７４７のＳ８１２Ｌ参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ９０１Ｌ）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ９０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２

０３ｕｕｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ９０２Ｌ）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ９０３Ｌ）。Ｓ９０３Ｌの処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ９０３Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ９０３Ｌ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ９０４Ｌ）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに格納し（Ｓ９０５Ｌ）、本処理を終了する。

【２４９６】

次に、図７４９を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図７４９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１００１Ｌ）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図７５０を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図７５０は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図７５０）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１１０１Ｌ）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１１０２Ｌ）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１１０３Ｌ）。

【２４９７】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図７１１参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１１０４Ｌ）、オンされていれば（Ｓ１１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１１２Ｌへ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１１０４Ｌ：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１０５Ｌ）、記憶されていなければ（Ｓ１１０５Ｌ：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１１１２Ｌへ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１０５Ｌ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１１０６Ｌ）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１１０７Ｌ：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１１２Ｌへ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。Ｓ１１１２Ｌの処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１１１２Ｌ）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を

設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１１３Ｌ、Ｓ１１１４Ｌ）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１１３Ｌ、Ｓ１１１４Ｌ）を実行する。

【２４９８】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１１３Ｌ、Ｓ１１１４Ｌ）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１１３、Ｓ１１１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１１１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１１１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１１０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１１１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１１１１）、後述するメイン処理に移行する。次に、図７５１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図７５１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【２４９９】

メイン処理（図７５１参照）においては、まず、タイマ割込処理（図７４０参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１２０１Ｌ）。具体的には、タイマ割込処理（図７４０参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図７４１参照）や始動入賞処理（図７４５参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図７５１のＳ１２０１Ｌ）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図７５２参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１２０２Ｌ）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第２１制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１２０３Ｌ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１２０４Ｌ）。

【２５００】

大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）の詳細な内容については、図７５２～図７５７を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１２０６Ｌ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図７４７のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８２５Ｌの処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理（図７４７のＳ１０６Ｌ参照）におけるＳ８２０Ｌの処理、Ｓ８２１Ｌの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１２０７Ｌ）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図７４３のＳ２０９Ｌ参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本第２１制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【２５０１】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図７４３のＳ２０９Ｌ参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図７４３のＳ２０９Ｌ参照）のＳ４０７Ｌで設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本第２１制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１２８０８）。第２図柄表示更新処理では普通図柄変動処理（図７４７のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８２０の処理、Ｓ８２１Ｌの処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１２０８Ｌ）では、普通図柄変動処理（図７４７のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８２３Ｌの処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図７４７のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８１３Ｌの処理またはＳ８１８Ｌの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【２５０２】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１２０９Ｌ）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１２０９Ｌ：Ｎ

ｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１２１０Ｌ）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１２１０Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１２０１Ｌへ移行し、上述したＳ１２０１Ｌ以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１２１０Ｌ：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１２１１Ｌ，Ｓ１２１２Ｌ）。まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１２１１Ｌ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１２１１Ｌの処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１２１２Ｌ）。なお、このＳ１２１２Ｌの処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【２５０３】

ここで、Ｓ１２０１Ｌ～Ｓ１２０８Ｌの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、Ｓ１２０９Ｌの処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１２０９Ｌ：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図７４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１２１３Ｌ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１２１３Ｌ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１２１４Ｌ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１２１５Ｌ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１２１６Ｌ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【２５０４】

なお、Ｓ１２０９Ｌの処理は、Ｓ１２０１～Ｓ１２０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１２１１とＳ１２１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１２０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１２０１Ｌの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図７５０のＳ１１０１Ｌ）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１２０１Ｌの処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができる

と共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図７５２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）を説明する。図７５２は、この大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）は、メイン処理（図７５１参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【２５０５】

大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１３０１Ｌ）。具体的には、特別図柄変動処理（図７４１参照）のＳ２１８ＬまたはＳ２１９Ｌの処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１３０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１３０２Ｌ）、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕをオフに設定し、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔをオンに設定して（Ｓ１３０３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１３０１Ｌ：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１３０４Ｌ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１３０４Ｌの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１３０４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０４Ｌの処理において、特別図柄の大当たり中であると判別した場合には（Ｓ１３０４Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０５Ｌの処理を実行する。Ｓ１３０５Ｌの処理では、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１３０５Ｌ）。Ｓ１３０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１３０５：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理を実行する（Ｓ１３０６Ｌ）。

【２５０６】

ここで、図７５３を参照して、大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）について説明する。図７５３は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を設定されている開放シナリオから読み込み（Ｓ１４０１Ｌ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの開放動作をＳ１４０１Ｌで読み込んだデータに基づいて設定する（Ｓ１４０２Ｌ）。そして、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１の開放動作をＳ１４０１Ｌの処理で読み込んだデータにより設定する（Ｓ１４０３Ｌ）。その後、この処理を終了する。なお、Ｓ１４０２Ｌの処理では、１ラウンド毎の流路ソレノイド６５ｋの動作、開閉扉６５ｆ１の動作が設定される。このように、各ラウンドの開始毎に、第１可変入賞装置６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。図７５２に戻って説明を続ける。Ｓ１３０５Ｌの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１３０５Ｌ：Ｎｏ）、開閉扉６５ｆ１、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの動作タイミングであるか判別する（Ｓ１３０７Ｌ）。動作タイミングであると判別した場合には（Ｓ１３０７Ｌ：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド６５ｆ２をオンに設定する（Ｓ１３０８Ｌ）。その後、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオンに設定する（Ｓ１３０９Ｌ）。その後、この処理を終了する。

【２５０７】

一方、Ｓ１３０６Ｌの処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には（Ｓ１３０７Ｌ：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ１３１０Ｌ）。エンディング演出の開始タイミングは、特別図柄変動パターン選択処理（図７４３のＳ２０９Ｌ参照）のＳ４０２Ｌの処理にて決定された大当たり種別に対応する最終ラウンドが終了して開閉扉６５ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施

形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１３１０Ｌ：Ｙｅｓ）エンディングコマンドを設定して（Ｓ１３１１Ｌ）、この処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１３１０Ｌの処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１３１０Ｌ：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１３１２Ｌ）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１３１２Ｌの処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３１２Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１３１３Ｌ）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）の詳細については図７５４を参照して後述する。一方、Ｓ１３１２Ｌの処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１３１２Ｌ：Ｎｏ）、報知処理を実行する（Ｓ１３１４Ｌ）。報知処理（Ｓ１３１４Ｌ）の詳細については図７５５を参照して後述する。

【２５０８】

報知処理（Ｓ１３１４Ｌ）が終了すると、次に、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１３１５Ｌ）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１３１６Ｌ）、その後、本処理を終了する。入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）および異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）の詳細については図７５６および図７５７を参照して後述する。次に、図７５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）の詳細について説明する。図７５３は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）が開始されると、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込み（Ｓ１４０１Ｌ）、確変ソレノイドの開放動作を設定して（Ｓ１４０２Ｌ）、可変入賞装置６５の大開放口６５ｃの開放動作を設定し（Ｓ１４０３Ｌ）、本処理を終了する。なお、図示しないが、Ｓ１４０１Ｌの処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図７５１）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【２５０９】

ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（２ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、２ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと流下させ易くなるように切替弁６５ｙを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行するこ

とができる。なお、本第２１制御例では、大当たりＡに当選した場合の大当たり遊技における２ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【２５１０】

また、本第２１制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（切替弁６５ｙ）の故障を抑制することができる。この大当たり動作設定処理（図７５３のＳ１３０６Ｌ参照参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、２ラウンド目に特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を球が通過可能に設定することができる。これにより、確変大当たりの大当たり種別に対応する大当たり遊技は、２ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。次に、図７５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）の詳細について説明する。図７５４は、この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）は、大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【２５１１】

この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）では、まず、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンであるかを判別する（Ｓ１５０１Ｌ）。Ｓ１５０１Ｌの処理において、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンであると判別した場合は（Ｓ１５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり中にＶゲート（確変スイッチ６５ｅ３）を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に１２０を設定し（Ｓ１５０２Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に１２０を設定し（Ｓ１５０３Ｌ）、Ｓ１５０４Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ１５０１Ｌの処理において、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオフであれば（Ｓ１５０１Ｌ：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に１００を設定し、Ｓ１５０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ１５０４Ｌの処理では、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に基づ

いて、状態コマンドを設定する（Ｓ１５０４Ｌ）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図７５１）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔおよび確変設定フラグ２０３ｕｕｈを共にオフに設定して（Ｓ１５０５Ｌ）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）を実行することにより、大当たり遊技中にＶゲート（確変スイッチ６５ｅ３）を遊技球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【２５１２】

報知処理（Ｓ１３１４Ｌ）では、まず、報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６０１Ｌ）。報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６０１Ｌ：Ｎｏ）、２ラウンド目の終了タイミングであるか判別する（Ｓ１６０２Ｌ）。２ラウンド目の終了タイミングの判別は、２ラウンド目において、１０球入賞したことを検知した場合または３０秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。２ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｕｕｌに２秒に対応するカウンタ値を設定する（Ｓ１６０３Ｌ）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６０２Ｌの処理において、２ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６０２Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。ここで、Ｓ１６０３Ｌの処理で２秒のカウンタが設定されることで、２ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の３秒間中に報知カウンタ２０３ｕｕｌが０となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、２ラウンド目に流路ソレノイド６５ｋが動作するが、遊技者は２ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、可変入賞装置６５の切替部材６５ｈの動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。なお、本第２１制御例では、報知カウンタ２０３ｕｕｌを設けることにより、インターバル時間の終了１秒前より２ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、２ラウンド目より継続的に実行してもよい。

【２５１３】

一方、Ｓ１６０１Ｌの処理において、報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｕｕｌの値を－１して更新する（Ｓ１６０４Ｌ）。更新後の報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０であるか判別する（Ｓ１６０５Ｌ）。報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６０５Ｌ：Ｙｅｓ）、報知コマンドを設定する（Ｓ１６０６Ｌ）。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置１１３により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。次に、図７５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）の詳細について説明する。図７５６は、この入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）は、大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１６１１Ｌ）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉６５ｆ１の開放状態からインターバル期間（３秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ１６１１Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１６１１Ｌ：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したか判別される（Ｓ１６１２Ｌ）。特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したと判別した場合には（Ｓ１６１２Ｌ：Ｙｅｓ）、

入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊを１加算して更新する（Ｓ１６１３Ｌ）。その後、Ｓ１６１４Ｌの処理を実行する。一方、検出スイッチ６５ｃ１を通過していないと判別した場合には（Ｓ１６１２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６１４Ｌの処理を実行する。

【２５１４】

Ｓ１６１４Ｌの処理では、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値が１０以上であるか判別する（Ｓ１６１４Ｌ）。入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値が１０以上であると判別した場合には（Ｓ１６１４Ｌ：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定する（Ｓ１６１６Ｌ）。その後、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍをオンに設定する（Ｓ１６１７Ｌ）。その後、Ｓ１６１８Ｌの処理を実行する。この残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンに設定されることで、開閉扉２０３ｎが閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。一方、Ｓ１６１４Ｌの処理において、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値が１０未満であると判別した場合には（Ｓ１６１４Ｌ：Ｎｏ）、ラウンド時間（本実施形態では、３０秒）が経過したか判別する（Ｓ１６１５Ｌ）。ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｓ１６１５Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１６１６Ｌの処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ１６１５Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６１８Ｌの処理を実行する。

【２５１５】

Ｓ１６１８Ｌの処理では、動作カウンタ２０３ｕｕｋの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６１８Ｌ）。動作カウンタ２０３ｕｕｋの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６１８Ｌ：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３ｕｕｋの値を－１して更新する（Ｓ１６１９Ｌ）。確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１６２０Ｌ）。確変通過スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１６２０Ｌ：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｕｕｉの値に１加算して更新する（Ｓ１６２１Ｌ）。確変設定フラグ２０３ｕｕｈをオンに設定し（Ｓ１６２２Ｌ）、Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ１６２３Ｌ）、その後、Ｓ１６２４Ｌの処理を実行する。一方、Ｓ１６２０Ｌの処理において、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１６２０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６２４Ｌの処理を実行する。Ｓ１６２４Ｌの処理では、動作カウンタ２０３ｕｕｋが０であるか判別する（Ｓ１６２４Ｌ）。動作カウンタ２０３ｕｕｋが０であると判別した場合には、流路ソレノイド６５ｋをオフに設定する（Ｓ１６２５Ｌ）。確変有効フラグ２０３ｕｕｏをオンに設定する（Ｓ１６２６Ｌ）。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定されることで、切替部材６５ｈが切り替えられた後も、特別流路６５ｅ２に残存している遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

【２５１６】

一方、Ｓ１６１８Ｌの処理において、動作カウンタ２０３ｕｕｋが０であると判別した場合には（Ｓ１６１８Ｌ：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンであるか判別する（Ｓ１６２７Ｌ）。確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオフである場合には（Ｓ１６２７Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンであると判別した場合には（Ｓ１６２７Ｌ：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｕｕｐに１加算して更新する（Ｓ１６２８Ｌ）。確変有効タイマの値が上限値（本実施形態では、１．２ｓ）であるか判別する（Ｓ１６２９Ｌ）。確変有効タイマ２０３ｕｕｐが上限値であると判別した場合には（Ｓ１６２９Ｌ：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｕｕｏをオフに設定する（Ｓ１６３０Ｌ）。確変有効タイマ２０３ｕｕｐを初期値である０にリセットする（Ｓ１６３０Ｌ）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６２９Ｌの処理において、確変有効タイマ２０３ｕｕｐが上限値でないと判別した場合には（Ｓ１６２９Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６２０Ｌの処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｕｕｐが上限値でないと、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。次に、図７５７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行され

る異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）を説明する。図７５７は、この異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）では、不正に確変スイッチ６５ｅ３を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

【２５１７】

異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１６５１Ｌ）。ラウンド有効期間外である場合には（Ｓ１６５１Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１６５１Ｌ：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１６５２Ｌ）。球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１６５２Ｌ：Ｙｅｓ）、球排個数カウンタ２０３ｕｕｑの値を１加算して更新する（Ｓ１６５３Ｌ）。その後、Ｓ１６５４Ｌの処理を実行する。一方、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１６５２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６５４Ｌの処理を実行する。Ｓ１６５４Ｌの処理では、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンであるか判別する（Ｓ１６５４Ｌ）。残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオフであると判別した場合には（Ｓ１６５４Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンであると判別した場合には（Ｓ１６５４Ｌ：Ｙｅｓ）、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ２０３ｕｕｎを１加算して更新する（Ｓ１６５５Ｌ）。残球タイマ２０３ｕｕｎは上限値（本第２１制御例では、３秒）が経過したか判別する（Ｓ１６５６）。上限値でないと判別した場合には（Ｓ１６５６Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には（Ｓ１６５６Ｌ：Ｙｅｓ）、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｕｕｉと排出個数カウンタ２０３ｕｕｑとの合計値）と入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値）とが一致するか判別する（Ｓ１６５７Ｌ）。一致すると判別した場合には（Ｓ１６５７Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ１６５９Ｌの処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｓ１６５７Ｌ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定する（Ｓ１６５８Ｌ）。その後、Ｓ１６５９Ｌの処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第１可変入賞装置６５内に不正に遊技球を残存させて、大当たりＣであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【２５１８】

Ｓ１６５９Ｌの処理では、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍをオフに設定し（Ｓ１６５９Ｌ）、残球タイマ２０３ｕｕｎを初期値である０にリセットする（Ｓ１６６０Ｌ）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊ、排出個数カウンタ２０３ｕｕｑ、確変通過カウンタ２０３ｕｕｉが初期値にそれぞれリセットされ（Ｓ１６６１Ｌ）、その後、この処理を終了する。

【２５１９】

＜第２１制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図７５８から図７８２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図７５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図７５８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１Ｌ）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理（図７５９参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２００２Ｌ）。図７５９を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図７５９のＳ２１１８Ｌ参照）、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実

行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２００２Ｌ：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２００３Ｌ）。

【２５２０】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２００６Ｌの処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２００３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４Ｌへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２００３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２００８Ｌへ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２００３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４Ｌへ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２００３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２００８Ｌへ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２００２Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２００４Ｌへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【２５２１】

Ｓ２００４Ｌの処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２００４Ｌ）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２００５Ｌ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２００６Ｌ）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２００５Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２００７Ｌ）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【２５２２】

Ｓ２００８Ｌの処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２００８Ｌ）。電源断フラグはＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行時にオンされる（図７５９のＳ２１２０Ｌ参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２００８Ｌの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２００８ＬＹｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２００９Ｌ）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１０Ｌ）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１１Ｌ）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２００８Ｌの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２００４ＬからＳ２００６Ｌの処理を経由してＳ２００８Ｌの処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２００８Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２００９Ｌをスキップして、処理をＳ２０１０Ｌへ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１０Ｌ）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１１Ｌ）、メイン処理へ移行する。なお、Ｓ２００９Ｌのクリア処理をスキップするのは、Ｓ２００４ＬからＳ２００６Ｌの処理を経由してＳ２００８Ｌの処理へ至った場合には、Ｓ２００４Ｌの処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【２５２３】

次に、図７５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図７５９は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ２１０１Ｌの処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ２１０１Ｌ）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｌ～Ｓ２１１１Ｌの処理を行わずにＳ２１１２Ｌの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｌの処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｌ～Ｓ２１１１Ｌが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｌのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｌの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ２１０１Ｌの処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｌ～Ｓ２１１５Ｌの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｌ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｌの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｌ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｌ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｌの処理へ移行する。

【２５２４】

Ｓ２１０５Ｌの処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ２１０６Ｌ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｌ）。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２Ａが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２Ａの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２Ａの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２Ａの操作に対応する表示用コマンドを設定する。尚、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）の詳細については、図７７０を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｌ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｌ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ２１０９Ｌの処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ２１１０Ｌ）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２００８Ｌのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２００９Ｌの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【２５２５】

液晶演出実行管理処理の後に、駆動タイマ監視処理を実行し（Ｓ２１１１Ｌ）、その後、演出更新処理が実行される（Ｓ２１１２Ｌ）。この演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の各種カウンタ、及び、各種タイマの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタ、及び、各種タイマの値に応じた演出（役物演出、表示演出）を実行するための処理が実行される。なお、演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の詳細については、図７７３を参照して後述する。演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の後に、モータシナリオ処理を実行し（Ｓ２１１３Ｌ）、モータコマンド監視処理を実行し（Ｓ２１１４Ｌ）、モータ出力処理を実行し（Ｓ２１１５Ｌ）、Ｓ２１１６Ｌの処理へ移行する。なお、モータシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）は、上述した第２０制御例におけるモータシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）に代えて実行されるものであって詳細については図７７６を参照して後述する。また、モータコマンド監視処理（Ｓ２１１４Ｌ）は、上述した第２０制御例におけるモータコマンド監視処理（図７０６のＹ１１４Ｌ参照）と同一の処理が実行されるものであり、その説明を省略する。さらに、モータ出力処理（Ｓ２１１５Ｌ）では、上述した第２０制御例におけるモータ出力処理（図７０７のＹ１１５Ｌ参照）と同一の処理が実行されるため、その説明を省略する。Ｓ２１１６Ｌの処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ２１１６Ｌ）。このコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）の詳細については、図７６０を参照して後述する。次に、Ｓ２１１７Ｌの処理へ移行する。Ｓ２１１７Ｌの処理では、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１７Ｌ）。この変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）の詳細については、図７６７を参照して後述する。

【２５２６】

そして、変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断

の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１８Ｌ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１８Ｌ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１２０Ｌ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１２１Ｌ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１２２Ｌ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１８Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ２１１９Ｌ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１９Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｌの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１９Ｌ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図７６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）について説明する。図７６０は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７５９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【２５２７】

コマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０１Ｌ）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ２２０２Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）は、主制御装置１１０において遊技状態が変更された場合に、第３表示制御装置８１に変更された遊技状態に対応する表示モードを設定するための処理である。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）の詳細は、図７６１を参照して後述する。また、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。一方、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０３Ｌ）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０３Ｌ：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｕｕｄをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｌ）、受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して（Ｓ２２０５Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。

【２５２８】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２０３Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０６Ｌ）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０６Ｌ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅをオンに設定し（Ｓ２２０７Ｌ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０８Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図７６７のＳ２１１７

Ｌ参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２０６Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０９Ｌ）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０９Ｌ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドが特図１保留球数コマンドであるか、特図２保留球数コマンドであるかを判別して、そのコマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）、または、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、または、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃに格納する（Ｓ２２１０Ｌ）。また、Ｓ２２１０Ｌの処理では、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値をそれぞれ表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ２２１０Ｌの処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。

【２５２９】

ここで、特図１保留球数コマンド又は特図２保留球数コマンドは、球が第１入賞口６４又は第２入賞口６４０に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２１０Ｌの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂまたは特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄまたは特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂまたは特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄまたは特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値に合わせることができる。尚、Ｓ２２１０Ｌの処理が実行されると、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【２５３０】

Ｓ２２０９Ｌの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０９Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１１Ｌ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１１Ｌ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ２２１２Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この入賞コマンド処理は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。なお、入賞コマンド処理の詳細は、図７６２を参照して後述する。次に、Ｓ２２１１Ｌの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１１Ｌ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１３Ｌ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１３Ｌ：Ｙｅｓ）、停止コマンド処理を実行し（Ｓ２２１４Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この停止コマンド

処理は、主制御装置１１０から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。なお、停止コマンド処理の詳細は、図７６４を参照して後述する。

【２５３１】

一方、Ｓ２２１３Ｌの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１３Ｌ：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１５Ｌ）。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１５Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ２２１６Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この大当たり関連処理は、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。なお、大当たり関連処理の詳細は、図７６５を参照して後述する。次に、図７６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）について説明する。図７６１は、この状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図７６０のＳ２１１６Ｌ参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ２３０１Ｌ）。ここでは、従状態格納エリア２２３ｕｕｈに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ２３０１Ｌの処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ２３０１Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ２３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ２３０２Ｌ）。

【２５３２】

Ｓ２３０２Ｌの処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ２３０２Ｌ：Ｙｅｓ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２３０３Ｌ）、Ｓ２３０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ２３０２Ｌの処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ２３０２Ｌ：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ２３０５Ｌ）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ２３０５Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値に１００を設定し（Ｓ２３０６Ｌ）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２３０７Ｌ）、Ｓ２３０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ２３０５Ｌの処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ２３０５Ｌ：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ２３０８Ｌ）、遊技状態が確変状態である（今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ２３０８Ｌ：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値に１２０を設定し（Ｓ２３０９Ｌ）、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３１０Ｌ）。Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍがオフの場合は（Ｓ２３１０Ｌ：Ｎｏ）、上述したＳ２３０６Ｌの処理へ移行する。Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍがオンである場合は（Ｓ２３１０Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍをオフに設定し（Ｓ２３１１Ｌ）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２３１２Ｌ）、Ｓ２３０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ２３０４Ｌの処理では、従状態設定エリア２２３ｓｈの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｓ２３０４Ｌ）、従状態設定エリア２２３ｓｈの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ２３０４Ｌ）、本処理を終了する。

【２５３３】
ここで、Ｓ２３０３Ｌ、Ｓ２３０７ＬおよびＳ２３１２Ｌの処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより遊技状態に対応した変動演出表示が実行されることになる。このように、本第２１制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。
【２５３４】
このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。なお、本第２１制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図７６２を参照して、コマンド判定処理（図７６０のＳ２１１６Ｌ参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ参照）の内容を説明する。図７６２は、入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｕｕａの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ２４０１Ｌ）、特図用入賞情報コマンド処理を実行する（Ｓ２４０２Ｌ）。なお、特図用入賞情報コマンド処理の詳細は、図７６３を参照して後述する。
【２５３５】
特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）が終わると、次いで、今回受信したコマンドはＶ入賞コマンド（（入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）にて確変スイッチ（特定ゲート）６５ｅ３へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ１６２３Ｌ参照））であるかを判

別する（Ｓ２４０３Ｌ）。受信したコマンドがＶ入賞コマンドである場合には（Ｓ２４０３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌをオンに設定し（Ｓ２４０４Ｌ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであるか判別する（Ｓ２４０５）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであると判別した場合には（Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋをオフに設定し（Ｓ２４０６Ｌ）、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２４０７）。そして、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍをオンに設定し（Ｓ２４０８Ｌ）、その他の処理を実行して（Ｓ２４０９Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０３Ｌの処理において、受信したコマンドはＶ入賞コマンドではない場合には（Ｓ２４０３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２４０４Ｌ～Ｓ２４０８Ｌの処理をスキップし、Ｓ２４０９Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ２４０５Ｌの処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンでない場合には（Ｓ２４０５Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２４０６Ｌ～Ｓ２４０８Ｌの処理をスキップし、Ｓ２４０９Ｌの処理へ移行する。Ｓ２４０９Ｌの処理では、その他の処理を実行し（Ｓ２４０９Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７６３を参照して、入賞コマンド処理（図７６２のＳ２２１２Ｌ参照）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）の内容を説明する。図７６３は、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。

【２５３６】

特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンドは特図用の入賞コマンドであるか判別する（Ｓ２５０１Ｌ）。受信したコマンドが特図用入賞コマンドである場合には（Ｓ２５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｕｕｈに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｓ２５０２Ｌ）、設定されている遊技状態と、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて保留図柄の表示態様を決定し（Ｓ２５０３Ｌ）、決定した表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２５０４Ｌ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第２１制御例では、主制御装置１１０から出力された特図用の入賞コマンドを受信した場合において、設定されている遊技状態に応じて受信した入賞コマンドに含まれる情報を保留図柄の表示態様を用いて遊技者に示唆するか否かを決定可能に構成している。具体的には、主として第１特別図柄抽選が実行され、且つ、１回の特別図柄変動の変動時間として比較的長い変動時間が選択され易い通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報（大当たり当選に関する情報）を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出（保留変化演出）を実行し、同一の遊技状態である通常状態が設定されている状態であっても、第２特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。また、主として第２特別図柄抽選が実行され、且つ、１回の特別図柄変動の変動時間として比較的短い変動時間が選択され易い時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報（大当たり当選に関する情報）を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出（保留変化演出）を実行し、同一の遊技状態である時短状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。

【２５３７】

このように構成することで、主として実行される特別図柄抽選の種別に対応した保留図柄のみ保留変化演出の実行対象とすることができるため、保留変化演出の実行頻度を高めることができる。次に、図７６４を参照して、コマンド判定処理（図７６０のＳ２１１６Ｌ参照）にて実行される停止コマンド処理（Ｓ２２１４Ｌ）の内容について説明する。図７６４は、停止コマンド処理（Ｓ２２１４Ｌ）の内容を示したフローチャートである。主制御装置１１０から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。停止コマンド処理（Ｓ２２１４Ｌ）が実行されると、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２６０１Ｌ）、オン

に設定されていると判別した場合（Ｓ２６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の変動演出にて実行された役物演出（役物可動演出）中に、可動役物９００の可動制御に対して異常が生じた状態であると判別した場合は、駆動状態格納エリアに「００Ｈ」を設定すること無く、第３図柄の停止表示を決定し（Ｓ２６０４Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２６０１Ｌの処理において、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２６０１Ｌ：Ｎｏ）、次に、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２６０２Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ２６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の変動演出が役物演出を含む変動演出であって、停止コマンドを受信した時点、つまり、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が終了していないと判別された場合には、次回禁止フラグ２２３ｕｘをオンに設定し（Ｓ２６０３Ｌ）、Ｓ２６０４Ｌの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２６０２Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が正常に終了していると判別された場合には、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「００Ｈ」を設定し（Ｓ２６０５Ｌ）、Ｓ２６０４の処理を実行し、本処理を終了する。

【２５３８】

本第２１制御例では、特別図柄の変動時間が６０秒以上である変動パターンを受信した場合に、役物演出を含む変動演出パターンを選択可能に構成しており、変動演出が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒の役物演出を実行するように構成している。つまり、役物演出が正常に実行された場合には、対応する特別図柄変動が終了するタイミングでは、既に役物演出が終了しており、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオフに設定されていることになる。しかしながら、役物演出中における各種可動制御において、ステッピングモーターの駆動に基づいて作用する各種ギア等がスリップし脱調した場合や、可動役物９００の位置を検知する各種センサ（原点センサ９２０、作動位置センサ９３０）の検知不良によって可動役物９００の位置を正確に特定できなかった場合に復帰動作処理が実行されることによって、役物演出の演出期間（可動役物９００の可動制御期間）が長くなる場合がある。つまり、本第２１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２０制御例におけるパチンコ機１０と同様に、復帰動作処理を実行することによって、可動役物９００を正常位置へと復帰させた場合には役物演出を継続して実行可能とすることで、程度の低い不具合が可動役物９００に対して発生したとしても役物演出を最後まで実行可能に構成している。このように、復帰動作処理を実行可能に構成した場合には、役物演出を最後まで実行させ易くする代わりに、役物演出の終了タイミングが遅れてしまうという問題が発生する虞があった。そこで、本第２１制御例では、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための停止コマンドを受信した時点（変動演出期間の終了時点）で役物演出が終了しているかを判別可能に構成し、役物演出が終了していないと判別した場合には、次に実行される変動演出の演出パターンとして、役物演出を含まない演出パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、役物演出の終了タイミングが遅れた場合であって、可動役物９００が原点位置に位置していない状態で新たな役物演出が開始されてしまうことを抑制することができる。

【２５３９】

次に、図７６５を参照して、大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）の内容について説明をする。図７６５は、大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ２７０１Ｌ）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｌ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ２７０２Ｌ）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１

により実行されるメイン処理（図７５９参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｌ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。次いで、今回の大当たり種別が大当たりＣ（３Ｒ時短大当たり）であるかを判別し（Ｓ２７０３Ｌ）、大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ２７０３Ｌ：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ２７０４Ｌ）、本処理を終了する。一方、大当たりＣでは無いと判別した場合（Ｓ２７０３Ｌ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たりＡ（１０Ｒ確変大当たり）であるかを判別し（Ｓ２５０５Ｌ）、大当たりＡではないと判別した場合（Ｓ２７０５Ｌ：Ｎｏ）、即ち、大当たりＢ（３Ｒ確変大当たり）である場合には、Ｓ２７０４Ｌの処理へ移行する。

【２５４０】

ここで、本第２１制御例におけるチャンスモードは、設定されている遊技状態が確変状態か、時短状態かを遊技者が識別できないモードとして構成しており、このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される表示モードがスーパーチャンスモード（確変状態が設定されている場合のみ設定される表示モード）ではなくても、確変状態が設定されていることを期待させることが出来る。よって、遊技者の遊技意欲低下を抑制することができるものである。しかしながら、確変大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技中にＶ演出（遊技者に特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）に向けて遊技球の発射を促すための演出）が実行されることで、遊技者は確変大当たりに当選したことを認識できるため、Ｖ演出が実行されなかった大当たり遊技終了後に設定されるチャンスモードは確変状態ではないと分かってしまう虞があった。このため、本第２１制御例では、確変大当たりである大当たりＢに当選した場合には、その大当たり遊技実行中にＶ演出を実行しない構成としている。このように構成することで、遊技者に今回のチャンスモードは確変状態か、時短状態かを分かり難くし、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技者の遊技意欲低下を抑制することができる。一方で、Ｓ２７０５Ｌの処理において、大当たりＡであると判別した場合には（Ｓ２７０５Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｋオンに設定し（Ｓ２７０６Ｌ）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ２７０７Ｌ）、本処理を終了する。

【２５４１】

このように、本第２１制御例では、設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）に応じて異なるエンディング表示態様が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本第２１制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【２５４２】

一方、Ｓ２７０１Ｌの処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２７０１Ｌ：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ２７０８Ｌ）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２７０８Ｌ：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２７０９Ｌ）、今回のラウンド数が２ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ２７１０Ｌ）。２ラウンド（

Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ２７１０Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ２７１１Ｌ）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであると判別した場合は（Ｓ２７１１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ２７１２Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２７１０Ｌの処理で今回のラウンド数が２ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、２ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と（Ｓ２７１０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２７１１Ｌの処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオフであると判別した場合も（Ｓ２７１１Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２７０８Ｌの処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２７０８Ｌ：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２７１３Ｌ）、受信したと判別した場合は（Ｓ２７１３Ｌ：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ２７１４Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２７１３Ｌの処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２７１３Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図７６６を参照して、エンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）の処理について説明をする。図７６６は、エンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）は、上述した大当たり関連処理（図７６５のＳ２２１６Ｌ参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【２５４３】

エンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２８０１Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２８０１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌをオフに設定し（Ｓ２８０２Ｌ）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ２８０５Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２８０１Ｌの処理においてＶ入賞フラグ２２３ｕｕｌがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２８０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであるかを判別し（Ｓ２８０３Ｌ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオフであると判別した場合は（Ｓ２８０３Ｌ：Ｎｏ）、そのままＳ２８０４Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ２８０３Ｌの処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであると判別した場合は（Ｓ２８０３Ｌ：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ２８０４Ｌ）、Ｓ２８０５Ｌの処理へ移行する。Ｓ２８０４Ｌの処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予めスーパーチャンスモードが設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様を、チャンスモードが設定されることに対応する表示態様へと切り替える処理が実行される。本第２１制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図７６７を参照して、変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）の内容について説明をする。図７６７は、変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７５９参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【２５４４】

変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンかを判別する（Ｆ２９０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ２９０１Ｌ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ２９０７Ｌの処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンであると判別した場合（Ｓ２９０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマに設定し（Ｓ２９０２Ｌ）、変動開始フラグ２２３ｕｕｄをオフに設定し（Ｓ

２９０３Ｌ）、次いで、コマンド判定処理（図７６０参照）のＳ２２０５Ｌの処理で抽出した変動パターンを取得する（Ｓ２９０４Ｌ）。そして、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し（Ｓ２９０５Ｌ）、表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ２９０６Ｌ）、Ｓ２９０７Ｌの処理へ移行する。変動演出設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）の詳細については図７６８を参照して後述する。Ｓ２９０７Ｌの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンかを判別する（Ｓ２９０７Ｌ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ２９０７Ｌ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンであると判別した場合は（Ｓ２９０７Ｌ：Ｙｅｓ）、オンに設定されている停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅをオフに設定し（Ｓ２９０８Ｌ）、次いで、コマンド判定処理（図７６０参照）のＳ２２０８Ｌの処理において抽出した停止種別を取得し（Ｓ２９０９Ｌ）、抽出した停止種別をそのまま設定する（Ｓ２９１０Ｌ）。その後、表示用停止種別コマンドを設定して（Ｓ２９１１Ｌ）、本処理を終了する。

【２５４５】

次に、図７６８を参照して、変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）の内容について説明する。図７６８は、変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）は、変動表示設定処理（図７６７のＳ２１１７Ｌ参照）にて、特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３００１Ｌ）。時短中カウンタｕｕｉの値が０よりも大きくないと判別した場合（Ｓ３００１Ｌ：Ｎｏ）、即ち、現在が普通図柄の高確率状態では無い場合にはＳ３００２Ｌ、Ｓ３００３Ｌの処理をスキップし、Ｓ３００４Ｌの処理に移行する。一方、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３００１Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値を１減算し（Ｓ３００２Ｌ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値を示すための表示用コマンドを設定して（Ｓ３００３Ｌ）、Ｓ３００４Ｌの処理に移行する。Ｓ３００４Ｌの処理では、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３００４Ｌ）。確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が０よりも大きくないと判別した場合（Ｓ３００４Ｌ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されてないと判別した場合には、Ｓ３００５Ｌ～Ｓ３００７Ｌの処理をスキップし、Ｓ３００８Ｌの処理に移行する。

【２５４６】

一方、Ｓ３００４Ｌの処理において、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ３００４Ｌ：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値を１減算し（Ｓ３００５Ｌ）、次いで、表示モードとしてスーパーチャンスモードが設定されているか判別する（Ｓ３００６Ｌ）。スーパーチャンスモードが設定されている場合には（Ｓ３００６Ｌ：Ｙｅｓ）、減算後の確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値を示すための表示用コマンドを設定する。一方、Ｓ３００６Ｌの処理において、スーパーチャンスモードが設定されていない場合には（Ｓ３００６Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３００７Ｌの処理をスキップし、Ｓ３００８Ｌの処理へ移行する。Ｓ３００８の処理では、従状態格納エリア２２３ｕｕｈに格納されている遊技状態を読み出し（Ｓ３００８Ｌ）、遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ３００９Ｌ）。時短状態であると判別した場合には（Ｓ３００９Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１であるか判別し（Ｓ３０１０Ｌ）、１であると判別した場合には（Ｓ３０１０Ｌ：Ｙｅｓ）、演出結果がチャンスモード終了となる時短終了示唆演出の演出態様を決定して（Ｓ３０１１Ｌ）、Ｓ３０１２Ｌの処理に移行する。一方、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３０１０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３０１１Ｌの処理をスキップし、Ｓ３０１２の処理へ移行する。Ｓ３０１２Ｌの処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し、

Ｓ３０１７Ｌの処理へ移行する。Ｓ３００９Ｌの処理において、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ３００９Ｌ：Ｎｏ）、次に、確変状態であるかを判別する（Ｓ３０１３Ｌ）。確変状態であると判別した場合には（Ｓ３０１３Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１であるか判別して（Ｓ３０１４Ｌ）、１であると判別した場合には（Ｓ３０１４Ｌ：Ｙｅｓ）、演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し（Ｓ３０１５Ｌ）、Ｓ３０１２Ｌの処理へ移行する。

【２５４７】

このように、本第２１制御例では、大当たりＢ（３Ｒ確変大当たり）に当選したことに基づいて確変状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されても、所定回数（１００回）の特別図柄の変動表示が実行されると、スーパーチャンスモードに昇格する構成としている。このように構成することで、チャンスモードの最終変動においてスーパーチャンスモードに昇格するかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、チャンスモードの残回数が０回となった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。Ｓ３０１３Ｌの処理において、確変状態ではないと判別された場合には（Ｓ３０１３Ｌ：Ｎｏ）、通常状態が設定されているため、通常状態演出態様決定処理が実行され（Ｓ３０１６Ｌ）、その後、上述したＳ３０１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図７６９を参照して、通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０１６Ｌ）の内容について説明する。図７６９は、通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０１６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０１６Ｌ）が実行されると、まず、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３１０１Ｌ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３１０１Ｌ：Ｎｏ）、次回禁止フラグ２２３ｕｘがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３１０２Ｌ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３１０２Ｌ：Ｎｏ）、役物演出を正常に実行させることが可能な状況であるため、次に、取得した変動パターンに基づいて変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａを参照して変動演出種別を決定する（Ｓ３１０３Ｌ）。そして、Ｓ３１０３Ｌの処理において決定された変動演出種別が役物演出を含む変動演出種別であるかを判別し（Ｓ３１０４Ｌ）、役物演出を含む変動演出種別であると判別した場合は（Ｓ３１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオンに設定し（Ｓ３１０５Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「００Ｈ」のデータ種別を設定し（Ｓ３１０６Ｌ）、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照してミッション内容（ミッションパターン種別）を決定する（Ｓ３１０７Ｌ）。

【２５４８】

次いで、Ｓ３１０７Ｌの処理において決定されたミッション内容（ミッションパターン種別）に対応する情報をミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶し（Ｓ３１０８Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値に「３」をセットし（Ｓ３１０９Ｌ）、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ３１１０Ｌ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３１１１Ｌ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３１０１Ｌの処理において、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、可動役物９００の動作に異常が生じている状態では、取得した変動パターンに基づいて役物演出を実行しない変動演出種別を決定し（Ｓ３１１３Ｌ）、上述したＳ３１１０Ｌ、及びＳ３１１１Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物９００の動作に異常が生じている状態で新たに役物演出を実行してしまい、可動役物９００に対して物理的な負荷が生じてしまうことを抑制することができる。また、Ｓ３１０２Ｌの処理において、次回禁止フラグ２２３ｕｘがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３１０２Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、前回の特別図柄変動（変動演出）が終了したタイミングにおいて、可動役物９００が正常に動作制御されているが収納位置に位置していないと判別された場合には、次回禁止フラグ２２３ｕｘをオフに設定し（Ｓ３１１２Ｌ）、上述したＳ３１１３Ｌの処理を実行し、上述したＳ３１１０Ｌ、及びＳ３１１１Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【２５４９】

次に、図７７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）について説明する。図７７０は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７５９参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン２２や選択ボタン６００の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）では、まず選択ボタン６００（音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ））への操作があったか判別し（Ｓ３２０１Ｌ）、操作があったと判別した場合には（Ｓ３２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、操作された選択ボタンの種別に応じた態様を決定し（Ｓ３２０２Ｌ）、決定された態様に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２０３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２０１Ｌの処理において選択ボタン６００への操作が無いと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｌ：Ｎｏ）、次に枠ボタン２２への操作（押下）があるかを判別し（Ｓ３２０４Ｌ）、枠ボタン２２への操作（押下）を示す情報が無いと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２５５０】

また、Ｓ３２０４Ｌの処理において、枠ボタン２２への操作（押下）があると判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別を読み出し（Ｓ３２０５Ｌ）、格納されているデータ種別が「０３Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３２０６Ｌ）、「０３Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３２０６Ｌ：Ｙｅｓ）、現在が役物演出における可動役物第１演出中（振動動作中）であるため、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を１加算し（Ｓ３２０７Ｌ）、加算後の値がミッション到達値であるかを判別し（Ｓ３２０８Ｌ）、ミッション到達値であると判別した場合は（Ｓ３２０８Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション到達を示す表示態様を決定し（Ｓ３２０９Ｌ）、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔをオンに設定し（Ｓ３２１０Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「０４Ｈ」を格納し（Ｓ３２１１Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３２１２Ｌ）、上述したＳ３２１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３２０８Ｌの処理において、加算後の値がミッション到達値では無いと判別した場合は（Ｓ３２０８Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３２０９ＬからＳ３２１２Ｌの処理をスキップして押下カウンタ２２３ｕｕｓの値に対応する情報を示す表示態様（第３図柄表示装置８１の表示面のうち小表示領域Ｄｍ６２の押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される表示態様）を決定し（Ｓ３２１３Ｌ）、上述したＳ３２１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【２５５１】

そして、Ｓ３２０６Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０３Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３２０６Ｌ：Ｎｏ）、次に、格納されているデータ種別が「０４Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３２１４Ｌ）、「０４Ｈ」であると判別した場合（Ｓ３２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、現在がミッション期間中であって、既に終了条件が成立している状態（ミッション到達している状態）であると判別した場合は、今回の枠ボタン２２への押下操作に基づいて追加演出を実行するために、追加演出態様設定処理を実行し（Ｓ３２１５Ｌ）、その後、上述したＳ３２１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。なお、追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）の詳細な内容については、図７７１を参照して後述する。Ｓ３２１４Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０４Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３２１４Ｌ：Ｎｏ）、その他、押下操作に対応する態様を決定し（Ｓ３２１６Ｌ）、Ｓ３２１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図７７１を参照して、追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７１は、追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０のＳ２１０７Ｌ

参照）にて実行される処理であって、枠ボタン２２を押下したことで追加演出の実行条件が成立した場合に追加演出の演出態様を設定するために実行される。追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）が実行されると、まず、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を１加算し（Ｓ３３０１Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値に対応する情報を示す表示態様を決定し（Ｓ３３０２Ｌ）、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃを参照して追加演出の演出態様を決定し（Ｓ３３０３Ｌ）、本処理を終了する。本処理によって決定された追加演出の演出態様は、枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０のＳ２１０７Ｌ）にて実行されるＳ３２１７Ｌの処理によって表示用コマンドが設定される。

【２５５２】

次に、図７７２を参照して、駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７２は、駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）は、上述した第２０制御例における駆動タイマ監視処理（図６９９のＹ１１１Ｌ参照）に対して、復帰動作を実行させるための条件を変更している点と、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンに設定されてからの経過時間（駆動タイマ２２３ｕｊの値）が「２８００」以上であると判別した場合、即ち、復帰動作中に可動役物９００の可動制御が正常状態へと復帰しなかった場合（可動制御の異常であると判別した場合）に実行される処理内容の一部を変更している点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、が相違している。本第２１制御例では、上述した第２０制御例における駆動タイマ監視処理（図６９９のＹ１１１Ｌ参照）と同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）が実行されると、まず、上述した第２０制御例における駆動タイマ監視処理（図６９９のＹ１１１Ｌ参照）と同一のＳ３４０１ＬからＳ３４０４Ｌの処理を実行し、Ｓ３４０４Ｌの処理において振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４０４Ｌ：Ｎｏ）、次に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が４０００より小さいかを判別し（Ｓ３４０５Ｌ）、４０００よりも小さいと判別した場合は（Ｓ３４０５Ｌ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３４０５Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が４０００よりも小さくない（４０００以上である）と判別した場合は（Ｓ３４０５Ｌ：Ｎｏ）、上述した第２０制御例における駆動タイマ監視処理（図６９９のＹ１１１Ｌ参照）と同一のＳ３４０７ＬからＳ３４１１Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【２５５３】

即ち、本第２１制御例では、上述した第２０制御例に対して、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されている状態で設定される各種動作シナリオテーブルに規定されている内容を変更しており、１回の処理に要する時間の最大値が大きくなっていることから、駆動タイマ２２３ｕｊを用いて正常動作がされていないと判別する閾値を４０００へと変更している。また、Ｓ３４０３Ｌの処理において復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４０３Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００よりも小さいかを判別し（Ｓ３４１２Ｌ）、２８００以上であると判別した場合には（Ｓ３４１２Ｌ：Ｎｏ）、役物異常フラグ２２３ｕｗをオンに設定し（Ｓ３４１６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに異常状態を示すデータ種別である「１７Ｈ」を設定し（Ｓ３４１７Ｌ）、各種シナリオ実行フラグをオフに設定し（Ｓ３４１８Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値を０にセットし、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物９００の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されるため、変動演出設定処理（図７６８のＳ２９０５Ｌ参照）にて実行される通常状態演出態様決定処理（図７６９のＳ３０１６Ｌ参照）において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる。

【２５５４】

次に、図７７３を参照して、演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７３は、演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）では、上述した第２０制御例の演出更新処理（

図７００のＹ１１２Ｌ参照）に対して、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３５０３Ｌ：Ｎｏ）に、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３５０９Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されていると判別した場合に（Ｓ３５０９Ｌ：Ｙｅｓ）、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）を実行し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３５１１Ｌ）、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ３５１２Ｌ）、本処理を終了する点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、で相違している。上述した内容以外の処理については同一であるため、その説明を省略する。次に、図７７４を参照して、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７４は、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）は、上述した音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図７５９参照）で実行される演出更新処理（図７７３のＳ２１１２Ｌ参照）にて実行される処理であって、１ミリ秒毎に定期的に実行される処理である。この役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）では、役物演出が実行されている期間中における各種表示演出の表示態様を、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて表示させるための処理が実行される。

【２５５５】

具体的には、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）が実行されると、まず、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３６０１Ｌ）。この切替フラグ２２３ｕｕｕは、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納された場合にオンに設定されるフラグであることから、Ｓ３６０１Ｌの処理では、切替フラグ２２３ｕｕｕの設定状況を判別することで、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納されたことを判別している。このように構成することで、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて役物演出に対応する各種表示演出の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することができる。Ｓ３６０１Ｌの処理において切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、切替フラグ２２３ｕｕｕをオフに設定し（Ｓ３６０２Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別を読み出す（Ｓ３６０３Ｌ）。次に、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０１Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６０４Ｌ）、「０１Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６０４Ｌ：Ｙｅｓ）、役物演出が開始されたことを示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６０５Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０１Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６０４Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０２Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６０６Ｌ）、「０２Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６０６Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション内容を示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６０７Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【２５５６】

また、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０２Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６０６Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０３Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６０８Ｌ）、「０３Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６０８Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション開始を示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６０９Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０３Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６０８Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０４Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６１０Ｌ）、「０４Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６１０Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション達成を示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１１Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３６１０Ｌの処理において、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０４Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６１０Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０５Ｈ」～「０７Ｈ」の何れかであるかを判別し（Ｓ

３６１２Ｌ）、「０５Ｈ」～「０７Ｈ」の何れかであると判別した場合は（Ｓ３６１２Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出の演出結果に対応する表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１３Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３６１２Ｌの処理において、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０５Ｈ」～「０７Ｈ」の何れもないと判別した場合は（Ｓ３６１２Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０８Ｈ」，「１０Ｈ」の何れかであるかを判別し（Ｓ３６１４Ｌ）、「０８Ｈ」，「１０Ｈ」の何れかであると判別した場合は（Ｓ３６１４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄを参照して、第２期間の表示態様を決定し（Ｓ３６１５Ｌ）、決定した表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１６Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【２５５７】

Ｓ３６１４Ｌの処理において、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０８Ｈ」，「１０Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６１４Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「１２Ｈ」～「１４Ｈ」の何れかであるかを判別し（Ｓ３６１７Ｌ）、「１２Ｈ」～「１４Ｈ」の何れかであると判別した場合は（Ｓ３６１７Ｌ：Ｙｅｓ）、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅを参照して退避期間中の表示態様を決定し（Ｓ３６１８Ｌ）、決定した表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１９Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３６１７Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「１２Ｈ」～「１４Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３６１７Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「１７Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６２０Ｌ）、「１７Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６２０Ｌ：Ｙｅｓ）、第３図柄の高速変動に対応する演出態様を決定し（Ｓ３６２１Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。そして、Ｓ３６２０Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「１７Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３６２０Ｌ：Ｎｏ）、その他駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されたデータ種別に応じた表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６２２Ｌ）、時間経過更新処理を実行し（Ｓ３６２３Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ３６０１Ｌの処理において切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３６０１Ｌ：Ｎｏ）も、時間経過更新処理を実行し（Ｓ３６２３Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７７５を参照して、役物演出更新処理（図７７４のＳ３５１０Ｌ参照）にて実行される時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７５は時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）では、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。

【２５５８】

具体的には、時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）が実行されると、まず、変動時間タイマの値を読み出し（Ｓ３６５１Ｌ）、変動時間が２５秒経過したかを判別し（Ｓ３６５２Ｌ）、２５秒が経過したと判別した場合は（Ｓ３６５２Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の変動演出のうち、リーチ表示態様が表示される演出態様を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５３Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ３６５２Ｌの処理において、変動時間が２５秒経過していないと判別した場合は（Ｓ３６５２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３６５３Ｌの処理をスキップして本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第２１制御例では、役物演出を含む変動演出が実行される場合には、可動役物９００の駆動状況に対応させて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を表示するタイミングを決定するように構成している。このように構成することで、可動役物９００を可動制御する際に、若干のタイムロスが発生した場合（例えば、脱調が発生したことにより、正規時間よりも遅れたタイミングで可動役物９００が特定位置（例えば、作動位置）へと位置した場合）であっても、可動役物９００の駆動状況に合わせて表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感を与えることの無い変動演出を実行することができる。さらに、役物演出を含む変動演出が実行される場合において、可動役物９００の駆動状況に合わせて各種表示演出の表示態様を表示させる期間に許容期間（変動開始から２５秒）を設け、その許容期間を超

えた場合には、可動役物９００の駆動状況に関わらず、表示演出を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動時間という限られた期間内で実行される変動演出の演出結果が表示されないまま特別図柄変動時間が経過してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

【２５５９】

次に、図７７６を参照して、モーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７６は、モーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。このモーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）は、可動役物９００を駆動させるための駆動源である駆動モータ９０５に対して可動制御処理を実行するための処理であって、上述した第２０制御例におけるモーターシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）に対して、第２動作シナリオ（可動役物第２演出に対応する動作シナリオ）に関する処理を追加した点と、進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）に代えて進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）を実行する点と、振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）に代えて振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）を実行する点と、退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）に代えて退避シナリオ処理（Ｓ３７０９Ｌ）を実行する点と、説明の便宜上、各処理に付した符号を変更している点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であるため、その説明を省略する。モーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）が実行されると、まず、上述した第２０制御例におけるモーターシナリオ処理（図７０１のＹ１１３Ｌ参照）と同一のＳ３７０１ＬからＳ３７０３Ｌの処理を実行し、Ｓ３７０３Ｌの処理において退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンに設定されていないと判別した場合に（Ｓ３７０３Ｌ：Ｎｏ）、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３７０４Ｌ）、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３７０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２動作シナリオ処理を実行し（Ｓ３７０８Ｌ）、その後、本処理を終了する。次に、図７７７を参照して、モーターシナリオ処理（図７７６のＳ２１１３Ｌ参照）にて実行される進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７７は、進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）では、上述した第２０制御例の進出シナリオ処理（図７０２のＹ５０５Ｌ参照）と同様に収納位置に位置している可動役物９００を作動位置まで移動させるための可動制御が実行される。

【２５６０】

この進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）は、上述した第２０制御例の進出シナリオ処理（図７０２のＹ５０５Ｌ参照）に対して、可動役物９００の駆動状況を示す各種データ種別（「０１Ｈ」，「０２Ｈ」，「０３Ｈ」）を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理を実行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、説明の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その説明を省略する。次に、図７７８を参照して、振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７８は、振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）では、上述した第２０制御例の振動シナリオ処理（図７０３のＹ５０６Ｌ参照）と同様に、振動演出（可動役物第１演出）中に実行される可動役物９００に対する振動制御が実行される。この振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）は、上述した第２０制御例の振動シナリオ処理（図７０３のＹ５０６Ｌ参照）に対して、可動役物９００の駆動状況を示す各種データ種別（「０５Ｈ」，「０６Ｈ」）を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理を実行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、振動制御中に設定される動作シナリオ（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ）を繰り返す際に振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１６Ｌ）を実行する点と、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂを規定回数（３回）繰り返し実行した後に、第２制御（可動役物第２演出）を実行するための動作シナリオを設定するために第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）を実行する点と、規定回数説明

の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２５６１】

振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出して（Ｓ３９０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別し（Ｓ３９０２Ｌ）、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｓ３９０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値に０を設定し（Ｓ３９０６Ｌ）、Ｓ３９０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｓ３９０２Ｌの処理において、Ｓ３９０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｓ３９０２Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに規定された値が０であるか否かを判別する（Ｓ３９０３Ｌ）。Ｓ３９０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３９０３Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する（Ｓ３９０４Ｌ）。一方、Ｓ３９０３Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別した場合（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３９０４Ｌの処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｓ３９０４Ｌ：Ｎｏ）、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致するか否かを判別する（Ｓ３９０５Ｌ）。また、Ｓ３９０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｓ３９０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３９０５Ｌの処理において、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致すると判別した場合には、Ｓ３９０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｓ３９０５Ｌの処理において、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には（Ｓ３９０５Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２５６２】

Ｓ３９０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致しているか否かを判別する（Ｓ３９０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致すると判別した場合には（Ｓ３９０７Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物第１演出を終了させることが可能な位置（作動位置）に可動役物９００が位置している状態であるため、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別する（Ｓ３９２３Ｌ）。Ｓ３９２３Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３９２３Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、可動役物第１演出中の１周期期間中に遊技者が枠ボタン２２を連打することでミッション達成している場合（終了条件が成立している場合）は、可動役物第１演出を途中で終了させるために、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に３を設定し（Ｓ３９２４Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０７Ｈ」を設定し（Ｓ３９２５Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３９２６Ｌ）、Ｓ３９０８Ｌの処理に移行する。これにより、可動役物第１演出（振動シナリオ６４に基づく可動制御）を途中で終了させる場合に、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）を最後まで実行した場合と同一の処理へと可変制御内容を強制的に移行させることができる。よって、可動役物第１演出を途中で終了させる場合と、最後まで実行させた場合と、で可動役物第１演出を終了させるための処理を共通化することができるため、役物演出中の可動制御内容を簡素化することができる。一方、Ｓ３９２３Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンではないと判別した場合（Ｓ３９２３Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ３９０７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が、１４と一致していないと判別した場合には、Ｓ３９０８Ｌの処理に移行する。

【２５６３】

Ｓ３９０８Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致しているか、即ち、可動役物第１演出の演出動作として、１周期分のシナリオ動作が終了したかを判別し（Ｓ３９０８Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致していると判別した場合には

（Ｓ３９０８Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに対応する動作での可動制御（１周期分の可動制御）が完了しているため、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が３であるか否かを判別する（Ｓ３９１５Ｌ）。Ｓ３９１５Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が３であると判別した場合には（Ｓ３９１５Ｌ：Ｙｅｓ）、予め定められた回数（３回）に対応する周期分の可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定する（Ｓ３９１７Ｌ）。次いで、可動役物第１演出に対応するシナリオ動作（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに基づく可動制御）の終了契機を判別するために、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０７Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３９１８Ｌ）、「０７Ｈ」であると判別した場合、即ち、遊技者による操作手段への操作に基づいて成立した終了条件（ミッション達成）が成立したことによって可動役物第１演出が終了したと判別した場合は（Ｓ３９１８：Ｙｅｓ）、次に、可動役物第１演出の後に実行させる可動役物第２演出の演出態様を決定するための第２動作シナリオ決定処理を実行し（Ｓ３９２１Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値を０にクリアし（Ｓ３９２２Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｓ３９１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９１８Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０７Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３９１８Ｌ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０６Ｈ」を設定し（Ｓ３９１９Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３９２０Ｌ）、上述したＳ３９２１Ｌの処理へ移行する。

【２５６４】

つまり、Ｓ３９１９Ｌの処理では、可動役物第１演出に対応するシナリオ動作（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに基づく可動制御）の終了契機として、シナリオ動作（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに基づく可動制御）が最後まで実行されたことで終了契機が成立したと判別し、駆動状況格納エリア２２３ｕｙには、時間経過に基づいて可動役物第１演出が終了したことを示すデータ種別「０６Ｈ」が設定される。また、Ｓ３９１５Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が３ではないと判別した場合には（Ｓ３９１５Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ動作を繰り返し実行するための振動シナリオ繰り返し処理を実行し（Ｓ３９１６Ｌ）、Ｓ３９１２Ｌの処理へ移行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０８Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４では無いと判別した場合は（Ｓ３９０８Ｌ：Ｎｏ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｓ３９０９Ｌ）、次に、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４であるかを判別する（Ｓ３９１０Ｌ）。そして、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４であると判別した場合は（Ｓ３９１０Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０５Ｈ」を設定し（Ｓ３９１３Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３９１４Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂから、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ３９１１Ｌ）、Ｓ３９１２Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３９１０Ｌの処理において、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４では無いと判別した場合は（Ｓ３９１０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３９１３Ｌ、及びＳ３９１４Ｌの処理をスキップしてＳ３９１１Ｌの処理を実行し、Ｓ３９１２Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【２５６５】

次に、図７７９を参照して、振動シナリオ処理（図７７８のＳ３７０７Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）の処理内容について説明をする。図７７９は、振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）は、可動役物９００に対して可動役物第１演出（振動演出）を実行している期間中に実行されるものであって、１周期分の動作シナリオが規定されている振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返し実行するための処理が実行される。具体的には、振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）が実行されると、まず、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に１を加算し（Ｓ４００１Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設

定し（Ｓ４００２Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂから現在の処理カウンタ２２３ｕｋの値（１）に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４００３Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔに記憶されている値に加算し（Ｓ４００４Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を０にクリアし（Ｓ４００５Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値を１減算し（Ｓ４００６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０３Ｈ」を設定し（Ｓ４００７Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ４００８Ｌ）、本処理を終了する。次に、図７８０を参照して、振動シナリオ処理（図７７８のＳ３７０７Ｌ参照）にて実行される第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）の処理内容について説明をする。図７８０は、第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）は、可動役物第１演出（第１制御に基づいて実行される演出）が終了した後に実行される可動役物第２演出（第２制御に基づいて実行される演出）の可動役物９００に対する可動制御内容（演出態様）を決定するための処理である。

【２５６６】

本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第２演出の演出態様として、可動役物９００を、可動役物第１演出が終了した時点で位置している作動位置から下方向へと移動させる（落下させる）落下演出と、上方向へと移動させる（上昇させる）上昇演出と、を実行可能に構成しており、可動役物第１演出中における遊技結果（枠ボタン２２に対する操作結果）や、対応する特別図柄抽選の抽選結果に基づいて可動役物第２演出として落下演出を実行するか上昇演出を実行するかを決定可能に構成している。具体的には、第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別を読み出し（Ｓ４１０１Ｌ）、読み出されたデータ種別が「０６」であるかを判別し（Ｓ４１０２Ｌ）、「０６Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ４１０２Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０７Ｈ」であるかを判別する（Ｓ４１０３Ｌ）。Ｓ４１０３Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「０７Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ４１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物第２演出を実行可能な状態であるため、Ｓ４１０６Ｌの処理へ移行し、可動役物第２演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。一方、Ｓ４１０２Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「０６Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ４１０２Ｌ：Ｙｅｓ）、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆを参照して、第２制御（可動役物第２演出）の実行有無を決定し（Ｓ４１０４Ｌ）、Ｓ４１０４Ｌの処理において第２制御（可動役物第２演出）の実行が決定されたかを判別し（Ｓ４１０５Ｌ）、第２制御の実行ありと判別した場合は（Ｓ４１０５Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０６Ｌの処理へ移行し、可動役物第２演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。

【２５６７】

Ｓ４１０６Ｌの処理では、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されている情報（ミッションパターン種別）を読み出し（Ｓ４１０６Ｌ）、読み出した情報（ミッションパターン種別）が末尾「Ｂ」のミッションパターン種別であるかを判別し（Ｓ４１０７Ｌ）、末尾「Ｂ」のミッションパターン種別であると判別した場合は（Ｓ４１０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第２制御（可動役物第２演出）の動作内容として上昇動作（上昇演出）を決定し（Ｓ４１０８Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４１０９Ｌ）、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄから処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４１１０Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「１０Ｈ」を設定し（Ｓ４１１１Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ４１１２Ｌ）、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖをオンに設定し（Ｓ４１１３Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ４１０７Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が末尾「Ｂ」では無いと判別した場合は（Ｓ４１０７：Ｎｏ）、次に、第２制御（可動役物第２演出）の動作内容として落下動作（落下演出）を決定し（Ｓ４１１４Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４１１５Ｌ）、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃから処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２

３ｕｅに格納し（Ｓ４１１６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「０８Ｈ」を設定し（Ｓ４１１７Ｌ）、上述したＳ４１１２Ｌの処理，Ｓ４１１３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４１０５Ｌの処理において、第２制御（可動役物第２演出）を実行しないと判別した場合は（Ｓ４１０５Ｌ：Ｎｏ）、次に、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４１１８Ｌ）、退避シナリオテーブルから処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４１１９Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｓ４１２０Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「１２Ｈ」を設定し（Ｓ４１２１Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ４１２２Ｌ）、本処理を終了する。

【２５６８】

次に、図７８１を参照して、モータシナリオ処理（図７７６のＳ２１１３Ｌ参照）にて実行される第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）の処理内容について説明をする。図７８１は第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）では、可動役物第２演出に対応する可動役物９００の可動制御、及び、可動役物第２演出が終了した後に実行される退避制御に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。この第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）では、上述した第２動作シナリオ決定処理（図７８０のＳ３９２１Ｌ参照）において決定された第２動作シナリオに基づくシナリオ制御を実行し、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物９００の駆動状況を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理が実行される。また、図７８２は、退避シナリオ処理（Ｓ３７０９Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理では、上述した第２０制御例の退避シナリオ処理（図７０４のＹ５０７Ｌ参照）に対して、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物９００の駆動状況を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理を追加して点で相違し、それ以外の処理内容であるため、その説明を省略する。以上、説明をした通り、本第２１制御例では、第３図柄表示装置８１の上方に可動役物９００を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面を覆う位置（作動位置）まで可動役物９００を進出させる可動制御（進出制御）を３秒間実行した後に、所定期間（約６秒）の動作パターンで可動役物９００を振動させる可動制御（可動役物第１演出）を実行し、その後、第１演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物９００を動作させる可動制御（可動役物第２演出）が完了した後に、可動役物９００を第３図柄表示装置８１の上方位置（収納位置）へと退避させる可動制御（退避制御）を実行可能に構成している。

【２５６９】

さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第１演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン２２を押下した回数（枠ボタン押下回数）を計測するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合には、可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第１演出に対応する６秒間の動作パターンを完了すること無く、可動役物第２演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン２２に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第１演出期間中に意欲的に枠ボタン２２を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出期間中に可動役物９００が作動位置を複数回通過する（作動位置に位置している状態が複数回発生する）ように可動役物９００を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物９００が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第１演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物９００が位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出から可動役物第２演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置し

ている可動役物９００に対して可動役物第２演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第２演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くすることができる。よって、可動役物９００を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。

【２５７０】

さらに、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件が成立すること無く６秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第１演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定されている。つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第１演出を終了させた場合も、可動役物第１演出を最後まで実行させた場合も、可動役物９００が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出が終了した時点における可動役物９００の位置によって今回の可動役物第１演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第１演出を途中で終了させた場合も、可動役物第１演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物９００が位置している状態で次に実行される可動役物９００に対する可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第１演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く操作演出を継続させることができる。加えて、本第２１制御例では、可動役物第１演出期間中における枠ボタン２２に対する押下回数の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第１演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の振動動作が１周する毎に枠ボタン押下回数がリセットされるように構成している。つまり、可動役物９００に対して１周分の振動動作が行われる期間（約２秒）中に枠ボタン２２を５回押下した場合に終了条件が成立するように構成している。

【２５７１】

このように構成することで、可動役物第１演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン２２を押下させる必要が無く、可動役物第１演出期間のうち、特定期間（可動役物９００の振動動作が１周する期間）において枠ボタン２２を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第２１制御例では、可動役物第１演出期間中に可動役物が振動動作を最大で３周実行するように予め動作シナリオが規定されている。よって、遊技者が枠ボタン２２を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第１演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によって可動役物第１演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０は、役物演出が実行されている最中においても第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出や、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング（特別図柄変動が開始されるタイミング）で決定し、決定された演出パターンに対応した各種演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間（変動演出期間）に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。

【２５７２】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、本第２１制御例におけるパチン

コ機１０のように、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作（押下）したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮（省略）可能に構成した場合において、役物演出と重複して実行されている第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様（例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様）を設定する必要があり、演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、役物演出における可動役物９００に対して実行される可動制御の内容（実行タイミング）に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物９００の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、可動役物第１演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出を終了可能に構成しているため、可動役物第１演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つこと無く、可動役物に対して次の可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物９００が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。

【２５７３】

これに対して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン２２への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第２演出の演出内容））を付与可能に構成している。つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第１演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第１演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第２１制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第２演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【２５７４】

以上、説明をした通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物９００を動作させる可動役物第１演出（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂを参照して実行される役物演出）が実行された場合に、可動役物９００を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を複数回実行可能に構成している。そして、可動役物９００を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を最後まで実行した後に、可動役物第２演出を実行可能に構成し、且つ、可動役物第１演出の実行期間中に終了条件（所定回数（５回）の枠ボタン２２押下）が成立した場合には、可動役物９００を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を終了させること無く、可動役物第２演出を実行するように構成している。このように構成

することで、役物可動演出（役物演出）が実行された場合において、遊技者による操作手段への操作結果に応じて可動役物第２演出の実行タイミングを異ならせることができるため、遊技者に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができる。さらに、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出を実行する際に参照される振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオを最後まで実行した時点と、可動役物第１演出の実行期間中に終了条件が成立していると判別した時点と、で可動役物９００が同一位置（作動位置）に位置するように構成している。つまり、可動役物第２演出が開始される際の可動役物９００が常に作動位置となるように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出をどのような態様で終了させた場合であっても、可動役物９００が同一の位置に位置している状態から可動役物第２演出を実行させることができるため、可動役物第２演出の演出態様を統一し易くすることができる。

【２５７５】

加えて、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件を成立させてから、終了条件が成立しているかを判別可能な位置（作動位置）に可動役物９００が位置するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成している。つまり、終了条件が成立している状態で、特定条件（可動役物９００が作動位置に位置していること）が成立するよりも前に、実行条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。よって、終了条件が成立してから可動役物第２演出が実行されるまでの期間中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間が第１期間である場合よりも、第１期間よりも長い第２期間である場合の方が、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間を長くすることができるため、特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。つまり、終了条件が成立してから可動役物第２演出が実行されるまでの期間が長い方が特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。よって、終了条件が成立してから可動役物第２演出が実行されるまでの期間が長くなってしまった場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中において、追加演出を実行させるための実行条件として、操作手段に対して所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。つまり、可動役物第１演出中に遊技者が操作手段を操作することで、終了条件と実行条件とが何れも成立し得るように構成している。よって、可動役物第１演出が実行されている状態において遊技者に操作手段をより意欲的に操作させることができる。

【２５７６】

＜第２２制御例＞

次に、図７８３から図８０２を参照して、第２２制御例について説明する。上述した第２１制御例では、可動役物９００を動作させる役物演出中に実行される可動役物第１演出中において複数のミッション期間を設定し、そのミッション期間内にてミッション達成した場合に終了条件を成立させ、可動役物第１演出を途中で終了させることができるように構成していた。さらに、設定されるミッションの内容を異ならせることでミッション達成の難易度を変化可能に構成していた。より具体的には、可動役物第１演出として、可動役物９００を特定態様（１周期２秒の振動態様）で３周期分動作させる演出（第１動作）を実行し、その１周期分の動作期間（２秒）をミッション期間として設定し、各ミッション期間中に決定されたミッション内容（枠ボタン２２を所定回数（１回～５回）押下するミッション等）を達成することで、１周期分の動作が完了し作動位置に位置した状態で残りの周期動作を中止して可動役物第１演出（第１動作）を終了させるように構成していた。これに対して、本第２２制御例では、ミッション内容だけで無く、可動役物第１演出中に実行される第１動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ（可動役物９００の１周期分の動作期間の長さ）を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難

易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さと、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。

【２５７７】

加えて、本第２２制御例では、上述した第２１制御例と同様に１のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第１演出期間全体における枠ボタン２２の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第１演出中に継続して枠ボタン２２を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。

【２５７８】

＜第２２制御例における演出内容について＞

まず、図７８３、及び図７８４を参照して、本第２２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出内容のうち、上述した第２１制御例とは異なる特徴的な演出内容について説明をする。図７８３（ａ）は、ミッション演出中の第３図柄表示装置８１の表示面付近を示した図である。本第２２制御例では、上述した第２１制御例に対して、全体ミッションが設定されているため、可動役物第１演出期間中に枠ボタン２２が押下された回数であるトータル回数が表示されるように構成している。具体的には、図７８３（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面である主表示領域Ｄｍの右下方に小表示領域Ｄｍ６４が形成され、可動役物第１演出期間中に枠ボタン２２が押下された累積回数が累積回数表示領域Ｄｍ６４ａに表示される。なお、図７８３（ａ）に示した状態は、可動役物９００の１周期動作が１秒であり、且つ、６周期分可動役物９００が動作される動作シナリオが設定された可動役物第１演出中であって、１周期目に対応するミッション演出が開始されてから０．３秒が経過した状態を示しており、小表示領域Ｄｍ６１の上部には、今回の可動役物第１演出中にミッションが６回実行されることを示すための表示態様として「チャンスは６回」の文字が表示されている。そして、実行中のミッション内容を示す表示態様として小表示領域Ｄｍ６１に「ボタンを５回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂには「５」が表示されている。また、図７８３（ａ）に示した状態は、可動役物第１演出が実行されてから１度も枠ボタン２２を押下していない状態を示しているため、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａには「０」が表示され、累積回数表示領域Ｄｍ６４ａにも「０」が表示されている。そして、今回のミッション期間が１秒であることから、小表示領域Ｄｍ６３に表示されているタイムゲージｔｇ１は全範囲が１秒となる表示態様で表示され、既に０．３秒が経過していることに対応させて、残時間ゲージｔｇ１ａと経過時間ゲージｔｇ１ｂが表示されている。

【２５７９】

また、小表示領域Ｄｍ６３の上部に形成された小表示領域Ｄｍ６３ａには、現在がミッション期間中であることを示すための表示態様として「ＧＯ」の文字が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの情報には、役物演出が実行されたことで大当たり当選の期待度が比較的高い状態であることを示すための「チャンス発生中」の文字と、ミッション演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ゲージが０になるまでにミッションをクリアしろ」の文字と、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様として「トータル回数が増えてもいいことがあるかも」の文字が表示されている。なお、本第２２制御例では、図７８３（ａ）に示した通り、全体ミッションの内容を遊技者に報知すること無く、押下累積回数のみを表示するように構成している。このように構成することで、全体ミッションを達成するために必要となる枠ボタン押下回数を遊技者が把握することができないため、個々のミッション演出を達成しようと枠ボタン２２を押下する遊技を主として実行させることができる。よって、並行して実行される複数のミッション（個々のミッションと全体ミッション）に対して、それぞれ達成するために必要となる必要押下回数が同時に表示されてしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうこ

とを抑制することができる。また、並行して実行される複数のミッションのうち、少なくとも一部のミッションに対して、ミッション達成条件（必要押下回数）を報知しないように構成することで、各ミッションが終了する最後までミッションを達成しようと意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第２２制御例では、可動役物第１演出（第１制御）を途中で終了させる（可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の動作（第１動作）を途中で終了させる）ための終了条件として、可動役物９００に対して１周期分の可動制御が実行される期間（ミッション期間）における枠ボタン２２の押下回数が特定回数に到達した場合に成立する終了条件だけで無く、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン２２の押下回数（累積回数）が特定累積回数に到達した場合に成立する終了条件も設定するように構成している。

【２５８０】

このように構成することで、短い時間のミッション期間（例えば、１秒）が設定され、且つ、終了条件を成立させ難いミッション（例えば、枠ボタン押下回数５回）が設定された場合、即ち、１回のミッション期間中にミッションを達成し難い状況となったとしても、全体ミッションを達成するために意欲的に遊技者に枠ボタン２２を押下させることができる。なお、本第２２制御例では、全体ミッションとして設定されるミッション内容（可動役物第１演出の全期間に渡って枠ボタン２２が押下された累積押下回数に基づいて成立する終了条件）として設定される枠ボタン押下回数が、個々のミッション内容として設定される枠ボタン押下回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、１回のミッション期間内で枠ボタン２２を押下した回数のみで全体ミッションが先に成立してしまうことを防止することができるため、個々のミッションに対して表示されている必要押下回数を目指して枠ボタン２２を押下している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図７８３（ｂ）を参照して、全体ミッション（トータルミッション）を達成した場合に実行される演出内容について説明をする。図７８３（ｂ）は、全体ミッション（トータルミッション）を達成した場合の表示される表示画面の一例を示した図である。図７８３（ｂ）に示した通り、個々のミッションを達成していない状態で、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン２２の押下回数（累積回数）が１０回に到達したことを示す表示態様として、累積回数表示領域Ｄｍ６４ａに「１０」が表示され、表示領域Ｄｍ６１に、「トータルミッション達成」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの上方には、トータルミッションを達成した場合に付与される特典として「Ｖ準備中」の文字が表示されている。

【２５８１】

なお、本第２２制御例では、トータルミッションを達成した場合には、可動役物第１演出の残期間中に追加演出が実行されない代わりに、個々のミッションを達成した場合よりも遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、どのミッションを達成するかを選択させる遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第２２制御例では、個々のミッション内容を遊技者に把握可能に表示し、トータルミッションの内容は遊技者に把握し難い態様で表示するように構成しているが、これに限ること無く、個々のミッション内容も遊技者の直接報知することなく、ミッション達成した際にのみミッション達成したことを報知するように構成しても良い。また、各ミッションを達成するために必要な要素（枠ボタン２２の押下回数）が更新されたことに基づいて表示態様が変化する演出のみを実行し、その演出の表示態様に基づいて各ミッションが達成するか否かを遊技者に予測させるように構成しても良い。次に、図７８４を参照して、役物スーパー４演出の演出内容について説明をする。本第２２制御例では、上述した第２１制御例とは異なり、可動役物第１演出中において、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典を付与可能な役物スーパー４演出を実行可能に構成している。具体的には、役物スーパー４演出が実行されると、他の役物演出よりも可動役物第１演出の演出期間が長く設定され、可動役物第１演出の演出期間の延長分の期間において、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。つまり、可動役物第１演出の演出期間の経過を待たず、終了条件を成立させた場合には、特典が付与されないように構成し

ている。このように構成することで、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合と，成立させない場合と、の何れにおいても他方よりも遊技者に有利な状況を創出することができるため、遊技者に終了条件を成立させるか否かを選択する楽しみを提供することができる。

【２５８２】

図７８４（ａ）は、役物スーパー４演出開始時に表示される表示画面の一例を示した図であって、図７８４（ｂ）は、役物スーパー４演出における延長期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図７８４（ａ）に示した通り、役物スーパー４演出が開始された直後は、他の役物スーパー演出と同一の表示画面が表示される。また、表示領域Ｄｍ６１の上方には、他の役物スーパー演出でも実行され得る範囲で残チャンス回数を示すための表示態様として「残りチャンスは３回＋？」が表示される。なお、この残チャンス回数を示すための表示態様として、「残りチャンスが５回」や「残りチャンスが３回」といった実際の残チャンス回数を示す表示態様を表示されるように構成しても良い。このように構成することで、実行中の役物スーパー演出の種別を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様に基づいて遊技者に判別させることができる。そして、役物スーパー４演出中に終了条件を成立させること無く、５周期目の振動動作が実行される期間（延長期間）に突入すると、図７８４（ｂ）に示した通り、カメを模したキャラクタ８０２が登場し、付与特典に対応する表示態様８０２ａとして「確変大当たりするよ」のコメントが表示される。なお、本第２２制御例では、遊技者に付与される特典の内容として、実行中の遊技の内容を事前に報知する特典のみを示しているが、これ以外の特典を決定可能に構成しても良く、例えば、役物スーパー４演出中に終了条件を成立させなかった場合には、外れ当選していた場合であっても、特別図柄抽選の結果を大当たり当選へと切り替えるように構成しても良い。つまり、可動役物第１演出期間中における操作手段への操作によって成立する条件によって、可動役物第１演出後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態へと切替可能な特典を付与可能に構成しても良い。また、遊技内容に関わらないが、出現頻度が低い映像を再生する特典を付与するように構成しても良い。つまり、特典とは遊技者が付与されて喜ぶものであれば良い。

【２５８３】

＜第２２制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置の電気的構成について＞

次に、図７８５から図７９５を参照して、本第２２制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。本第２２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている。具体的には、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａに代えて変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａを、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに代えて動作シナリオテーブル群２２２ｕｖｅを設けた点と、新たに、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂと、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃと、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄと、を追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図７８７を参照して、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａの内容について説明をする。図７８７は、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａに規定されている内容を示した図である。図７８７に示した通り、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａには、上述した変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａ（図７３１（ａ）参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（当否判定結果、変動パターン種別）と、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値と、に対応させて様々な変動演出パターンが規定されている。

【２５８４】

具体的には、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種当たりノーマル演出」が規定されている。

詳細な内容については省略するが、「各種当たりノーマル演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態（変動している３つの第３図柄のうち、２つの第３図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の１つの第３図柄が変動している状態）となった後に、短時間で他の１つの第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１１９」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「１２０～１４９」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１５０～１７９」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１８０～１９８」の範囲に「役物スーパー３」が規定されている。ここで、変動演出パターン「役物スーパー１」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が２秒で３周期分の動作シナリオ（振動シナリオ６４）が設定される変動演出パターンである。

【２５８５】

変動演出パターン「役物スーパー２」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が１秒で６周期分の動作シナリオ（第１振動シナリオ６５）が設定される変動演出パターンである。変動演出パターン「役物スーパー３」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が３秒で２周期分の動作シナリオ（振動シナリオ６４）が設定される変動演出パターンである。つまり、本第２２制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たりで変動時間が６０秒の変動パターンコマンドを主制御装置１１０から受信した場合において、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、役物演出を含む変動演出と、役物演出を含まない変動演出と、を選択可能であり、さらに、可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の振動動作に対して１周期の長さや周期数を異ならせた役物演出を選択可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果、及び変動演出期間が同一の場合であっても、役物演出中に実行されるミッション演出の回数や、ミッション期間を異ならせることができる。よって、実行される変動演出の種別に応じてミッション達成の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、１周期の動作期間が短い可動役物第１演出（第１振動シナリオ６５に対応する振動演出）が実行された場合には、１周期の動作期間が長い可動役物第１演出（第２振動シナリオ６５に対応する振動演出）が実行された場合よりも、可動役物第１演出を途中で終了させるタイミングが増加することになる。

【２５８６】

つまり、本第２２制御例では、可動役物第１演出の実行期間中において、可動役物９００に対して１周期の振動動作が実行された時点、即ち、作動位置から動作を開始した可動役物９００が下方向、上方向と移動し再度作動位置に位置した場合に終了条件の成立有無（ミッション達成状況）を判別し、終了条件が成立していると判別された場合（ミッション達成していた場合）に、可動役物第１演出が終了するように構成している。そして、振動シナリオ種別（可動役物第１演出に対応するシナリオ種別）として、第１振動シナリオ６５が設定された場合には、可動役物第１演出中に可動役物９００の振動動作（１周期１秒）が６周期分実行されるため、可動役物第１演出中に可動役物第１演出を終了させるタ

イミングが６回設けられることになる。一方で、振動シナリオ種別（可動役物第１演出に対応するシナリオ種別）として、第２振動シナリオ６５が設定された場合には、可動役物第１演出中に可動役物９００の振動動作（１周期３秒）が２周期分実行されるため、可動役物第１演出中に可動役物第１演出を終了させるタイミングが２回設けられることになる。よって、選択された変動演出パターンによって、可動役物第１演出を終了させることが可能なタイミング（可動役物第１演出が開始されてからの経過期間）も異ならせることができる。また、本第２２制御例では、個々のミッション演出に加えて、可動役物第１演出期間全体を対象とした全体ミッションも設定するように構成していることから、１周期の動作期間が短い動作シナリオ（例えば、第１振動シナリオ６５）が設定された場合であっても、全体ミッションを達成することにより可動役物第１演出を途中で終了させることが可能となる。この場合は、１周期の動作期間が短い動作シナリオ（例えば、第１振動シナリオ６５）が設定されている場合の方が、１周期の動作期間が長い動作シナリオ（例えば、第２振動シナリオ６５）が設定されている場合よりも、可動役物第１演出を途中で終了させるタイミングが多くなるため、早いタイミングで可動役物第１演出を終了させ易くなる。

【２５８７】

次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「１５０～１６９」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１７０～１８９」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「役物スーパー４」が規定されている。変動演出パターン「役物スーパー４」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２６秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が２秒で６周期分の動作シナリオ（第３振動シナリオ６５）が設定される変動演出パターンである。つまり、「役物スーパー４」は、上述した「役物スーパー１」と同一の周期動作（１周期２秒）を実行するものであって、周期動作回数のみを異ならせている。このように構成することで、可動役物第１演出によって可動制御される可動役物９００の動作パターンを把握したとしても、３周期分の動作が実行されるまでは今回の可動役物第１演出（振動演出）が何れの変動演出パターンであるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、詳細な説明は後述するが、「役物スーパー１」の変動演出パターンで可動役物第１演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第１演出を途中で終了させた場合の方が、終了条件を成立させること無く可動役物第１演出を終了させた場合よりも遊技者に有利な特典を付与し易く構成し、「役物スーパー４」の変動演出パターンで可動役物第１演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第１演出を途中で終了させた場合よりも、終了条件を成立させること無く可動役物第１演出を終了させた場合の方が、遊技者に有利な特典を付与し易く構成している。

【２５８８】

よって、可動役物第１演出として１周期２秒の動作パターンで可動役物９００が動作した場合には、終了条件を成立させるか否か（各種ミッション演出を達成するか否か）を遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。また、本第２２制御例では、実行中の可動役物第１演出の変動演出パターンを遊技者に示唆可能な示唆演出（第１期間示唆演出）を実行可能に構成している。よって、可動役物第１演出中に実行される第１期間示唆演出の内容を把握した状態で終了条件を成立させるか否かを遊技者に決定させることが可能となるため、遊技者に有利な特典が付与され易い方法で可動役物第１演出を終了させ易くすることができる。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。また、遊技状態

が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。さらに、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「１５０～１６９」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１７０～１８９」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「役物スーパー３」が規定されている。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「１９０～１９４」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１９５～１９７」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９８」の値に「役物スーパー４」が規定されている。

【２５８９】

次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂは、可動役物第１演出の演出期間全体が対象期間となる全体ミッションのミッション内容を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図７８８（ａ）を参照して、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂの内容について説明をする。図７８８（ａ）は、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図７８８（ａ）に示した通り、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂには、特別図柄抽選の結果と、選択された振動シナリオ種別と、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値と、に対応させて異なる全体ミッションパターン（種別）が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ６４」、「第２振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの全ての値「０～１９８」に対して、全体ミッション「無し」に対応する情報が規定されている。つまり、振動シナリオ種別として「振動シナリオ６４」「第２振動シナリオ６５」が設定された可動役物第１演出中は、全体ミッションが設定されることが無い。

【２５９０】

なお、この場合における第３図柄表示装置８１の表示面には、上述した第２１制御例のように、押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔに記憶されている値、即ち、可動役物第１演出中に押下された枠ボタン２２の累積押下回数を表示しないように構成しても良いし、図７８３（ａ）に示した通り、累積押下回数を表示するように構成しても良い。累積押下回数を表示するように構成した場合には、全体ミッションが設定されて無い状態であることを遊技者に把握させ難くするために、全体ミッションが設定されていると遊技者に思わせる表示態様（例えば、全体ミッションが設定されている場合において、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様と同一の表示態様）を表示するように構成すると良い。図７８８（ａ）に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第１振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値が「０～１９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体１」が規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体２」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体３」が規定されている。また、選択されている振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値が「０～４９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体１」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体３」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体４」が規定されている。

【２５９１】
ここで、全体ミッションパターン「全体１」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下１０回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を１０回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体２」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下１５回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を１５回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体３」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下２０回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を２０回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体４」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下２５回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を２５回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄは、可動役物第１演出が実行されている第１期間中において、実行中の可動役物第１演出が「振動シナリオ６４（２秒×３周期）」、「第３振動シナリオ６５（２秒×６周期）」の何れに基づいて実行されているのかを遊技者に示唆するための第１期間示唆演出の演出態様（示唆態様）を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図７８８（ｂ）を参照して、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄの内容について説明をする。図７８８（ｂ）は、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄに規定されている内容を示した図である。図７８８（ｂ）に示した通り、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄには、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、設定されている選択振動シナリオ種別と、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値と、に対応させて３種類の示唆パターン（示唆パターン「１」～示唆パターン「３」）が規定されている。

【２５９２】
具体的には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第１振動シナリオ６５」、「第２振動シナリオ６５」の場合は、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの全ての値「０～１９８」に対して、示唆演出パターン「１」が規定されている。この示唆演出パターン「１」が設定された場合には、第１期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、振動シナリオ種別として「第１振動シナリオ６５」「第２振動シナリオ６５」が設定された可動役物第１演出中（第１期間中）は、第１期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、「第１振動シナリオ６５」に基づいて可動役物第１演出が実行されている場合は、１周期が１秒の動作パターンで可動役物９００が動作し、「第２振動シナリオ６５」に基づいて可動役物第１演出が実行されている場合は、１周期が３秒の動作パターンで可動役物９００が動作するため、可動役物９００の動作内容を把握するだけで現在設定されている振動シナリオ種別が、「振動シナリオ６４」、及び「第３振動シナリオ６５」では無いことを容易に理解することができる。よって、第１期間示唆演出が実行されることが無い。なお、可動役物９００の動作パターンを把握することが無い遊技者、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様のみを注視する遊技者を対象に、「第１振動シナリオ６５」、「第２振動シナリオ６５」が設定された可動役物第１演出を実行している最中にも第１期間示唆演出を実行するように構成しても良く、この場合、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄの選択されている振動シナリオ種別が「第１振動シナリオ６５」、「第２振動シナリオ６５」に対応する箇所に後述する示唆パターン「２」又は「３」を規定すれば良い。

【２５９３】
また、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ６４」の場合は、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値が「０～１４９」の範囲に対して、示唆演出パターン「１」が規定されており、「１５０～１８９」の範囲に対して、示唆演出パターン「２」が規定されており、「１９０～１９８」

の範囲に対して、示唆演出パターン「３」が規定されている。また、選択されている振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」の場合は、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値が「０～９９」の範囲に対して、示唆演出パターン「１」が規定されており、「１００～１６９」の範囲に対して、示唆演出パターン「２」が規定されており、「１７０～１９８」の範囲に対して、示唆演出パターン「３」が規定されている。経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃは、可動役物第１演出を途中で終了させること無く所定期間継続させた場合に実行される経過演出の演出態様を選択する際に用いられるデータテーブルである。本第２２制御例では、設定される振動シナリオ種別に応じて、可動役物第１演出の演出期間を異ならせており、「振動シナリオ６４」，「第１振動シナリオ６５」，「第２振動シナリオ６５」，「第３振動シナリオ６５」が設定された場合には、可動役物第１演出の演出期間が最大で２０秒となるように構成し、「第４振動シナリオ６５」が設定された場合には、可動役物第１演出の演出期間が最大で２６秒となるように構成している。そして、上述した通り、可動役物第１演出の演出期間中は遊技者が枠ボタン２２を所定回数押下することで終了条件が成立し、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出を終了させることができるように構成している。つまり、所定期間の動作シナリオ（振動シナリオ）に基づいて可動役物９００を動作（第１動作）させている最中であっても、終了条件を成立させた状態で可動役物９００が特定位置（作動位置）に位置することで、残り期間の動作シナリオを実行すること無く第１動作を終了させ、次の動作（第２動作）を実行可能に構成している。

【２５９４】

また、可動役物第１演出中に終了条件を成立させてから可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に実行条件が成立した場合（枠ボタン２２を押下した場合）には、現在の遊技状況や、実行中の特別図柄抽選（変動演出）の結果を示唆可能な情報、即ち、遊技者に有利な特典を付与可能な追加演出が実行されるように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出の終了条件を成立させた場合の方が、成立させない場合よりも遊技者に有利な遊技（演出）が実行されるため、可動役物第１演出が実行された場合には、終了条件を成立させるために遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下させることができるものであった。しかしながら、可動役物第１演出が実行された場合には枠ボタン２２を意欲的に押下するという単調な遊技となってしまい、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第２２制御例では、特定の振動シナリオ（第４振動シナリオ６５）に基づいて可動役物第１演出が実行されている場合には、終了条件を成立させるよりも、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典（経過演出）を付与（実行）可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出が実行されている最中に終了条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者に行わせることができるため、可動役物第１演出に対する遊技者の対応にバリエーションを持たせることができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図７８９を参照して、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃの内容について説明をする。図７８９は、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃに規定されている内容を示した図である。図７８９に示した通り、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃには、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、選択振動シナリオ種別と、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｃの値と、に対応させて４種類の演出パターン（演出パターン「１」～演出パターン「４」）が規定されている。

【２５９５】

具体的には、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値が「０～１９」の範囲に対して演出パターン「１」が規定され、「２０～１０９」の範囲に対して演出パターン「２」が規定され、「１１０～１９８」の範囲に対して演出パターン「３」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」以外である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値の全範囲「０～１９８」に対して演出パターン「１」が規定されて

いる。また、当否判定結果が「当たり（確変）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値が「０～２」の範囲に対して演出パターン「１」が規定され、「３～１０１」の範囲に対して演出パターン「３」が規定され、「１０２～１９８」の範囲に対して演出パターン「４」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」以外である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値の全範囲「０～１９８」に対して演出パターン「１」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値が「０～１４９」の範囲に対して演出パターン「１」が規定され、「１５０～１９８」の範囲に対して演出パターン「２」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」以外である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値の全範囲「０～１９８」に対して演出パターン「１」が規定されている。

【２５９６】

演出パターン「１」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立したとしても、経過演出が実行されることが無い（現在の遊技状況や特別図柄抽選に関する情報が提供されることが無い演出が実行される）。また、演出パターン「２」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として、大当たり当選の期待度が高いことを示す「激アツ」の文字が表示される。演出パターン「３」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選したことを報知するための「Ｖ準備中」の文字が表示される。そして、演出パターン「４」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選に加え、その大当たり種別が遊技者に有利な確変大当たりであることを報知するための「確変おめでとう」の文字が表示される。以上、説明をした通り、経過演出が実行された場合には、大当たり当選の期待度を示す情報に加え、大当たり種別に関する情報も遊技者に提供される場合があることから、可動役物第１演出を途中で終了させた場合に実行され得る追加演出が実行された場合よりも遊技者に有利な特典（情報）を付与可能となる。次に、図７９０から図７９２を参照して、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａ、第２振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｂ、第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃの内容について説明をする。図７９０は、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに規定されている内容を模式的に示した図であって、図７９１は、第２振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｂに規定されている内容を模式的に示した図であって、図７９２は、第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃに規定されている内容を模式的に示した図である。いずれのシナリオテーブルも、可動役物第１演出中に実行される振動動作時に参照されるデータテーブルであって、実行される変動演出パターン（変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａを用いて決定された変動演出パターン）に対応したシナリオテーブルが参照される。

【２５９７】

なお、上述した第２０制御例における振動シナリオテーブル２２２ｕｂと同一内容の箇所についてはその説明を省略する。図７９０に示した通り、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａは、１周期が１秒の振動動作が６回（６周期分）実行される動作シナリオが規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、励磁間隔を半分「２ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を２倍にすることで、１周期が１秒の振動動作を実行可能に構成している。そして、図７９１に示した通り、第２振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｂは、１周期が３秒の振動動作が２回（２周期分）実行される動作シナリオが規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、励磁間隔を１．５倍「６ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を１．５倍にすることで、１周期が３秒の振動動作を実行可能に構成している。つまり、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに基づいて実行される振動動作と、第２振動シナリオテーブル２２２

ｕｖｅｂに基づいて実行される振動動作とでは、１回の振動動作に要する期間と、実行される振動動作回数とが異なるが、振動動作に用いられる期間が同一となる動作シナリオが規定されており、１周期の時間が短い第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに基づいて実行される振動動作の方が、１周期内に終了条件（枠ボタン２２への５回押下）を成立させ難くなる。一方、可動役物９００の動作期間は同一であることから、トータルミッションは、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに基づいて実行される振動動作の方が、個々のミッションが達成し難い分、達成し易くなる。なお、本第２２制御例では、１回の振動動作に要する期間として、２種類の期間（１秒、３秒）を設け、全体の振動動作期間（６秒）を統一させたシナリオテーブルを設けているが、これ以外の振動シナリオテーブルを設けても良く、例えば、全体の振動動作期間（６秒）も、１回の振動動作に要する期間も異ならせたシナリオテーブルを設けても良い。

【２５９８】

第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃは、図７９２に示した通り、振動シナリオテーブル２２２ｕｂと同一の１周期が２秒の振動動作が実行されるシナリオテーブルであって、上述した振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、振動動作回数が３回から６回へと増加させている点で相違している。つまり、第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃには、他の振動シナリオテーブルよりも全体の振動動作期間として長い期間（１２秒）が規定されている。以上、説明をした通り、本第２２制御例では、実行される変動演出パターン（変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａを用いて決定された変動演出パターン）によって、異なる態様の振動動作を実行可能に構成している。このように構成することで、振動動作中における可動役物９００の動作態様にバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、本第２２制御例では、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオを所定回数繰り返す処理を実行することで処理の簡素化を図っているため、１のシナリオテーブルに対して、同一態様の振動動作しか実行されないように構成しているが、これに限ること無く、異なる振動態様が実行されるシナリオテーブルを設けても良いし、繰り返し処理において、異なるシナリオテーブルを参照することが可能となるように構成しても良い。次に、図７９３を参照して、本第２２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図７９３は、本第２２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図７９３に示した通り、本第２２制御例のＲＡＭ２２３は、上述した第２１制御例のＲＡＭ２２３に対して、第３演出カウンタ２２３ｕｖａ、第４演出カウンタ２２３ｕｖｂ、第５演出カウンタ２２３ｕｖｃ、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄ、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２５９９】

第３演出カウンタ２２３ｕｖａ、第４演出カウンタ２２３ｕｖｂ、第５演出カウンタ２２３ｕｖｃは、本第２２制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆや第２演出カウンタ２２３ｕｕｇとは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の良く演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値を参照して決定される演出態様と、第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値を参照して決定される演出態様と、第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値を参照して決定される演出態様と、第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値を参照して決定される演出態様と、第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせること無くランダムに設定し易くすることができる。振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄは、決定された振動演出パターン（振動動作シナリオ）の履歴を一時的に記憶するための記憶領域であって、役物演出パターン決定処理（図７９６のＳ３１５１Ｌ参照）において、変動演出種別を決定した場合に、決定された変動演出種別に対応する振動演出パターン（振動動作

シナリオ種別）に関する情報が記憶される（図７９６のＳ３１７５参照）。そして、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報は、変動演出種別を決定する際に参照される（図７９６のＳ３１７３Ｌ）。

【２６００】

つまり、本第２２制御例では、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報を用いて前回実行された振動演出の演出パターン（振動演出履歴）を特定し、次に実行される振動演出の演出パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出パターンで振動演出が実行されることを抑制することができるため、例えば、前回実行された振動演出が第３振動シナリオ６５に基づく振動演出（１周期２秒×６回の振動動作）であった場合において、次に実行される振動演出では第３振動シナリオ６５以外の振動シナリオが設定されると予測し、可動役物第１演出（振動演出）中に終了条件を成立させようと意欲的に枠ボタン２２を押下する遊技を行うといった遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅは、可動役物第１演出中に終了条件が成立した場合であっても、終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置へと位置するまでの間、即ち、実行中の可動役物第１演出を終了させるための第１条件が成立している状態で可動役物９００が可動役物第１演出を終了可能な位置に位置していない期間において、追加演出の実行を禁止することを示すフラグであって、追加演出の実行が禁止されている状態である場合にオンに設定されるフラグである。本第２２制御例では、可動役物第１演出を途中で終了させるための終了条件として、可動役物９００が１周動作する期間中に第１条件（枠ボタン２２に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第１終了条件と、可動役物第１演出の全体期間中に第２条件（枠ボタン２２に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第２終了条件と、を有しており、第１終了条件が成立してから実際に可動役物第１演出が終了するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成し、第２終了条件が成立してから実際に可動役物第１演出が終了するまでの期間では追加演出が実行されないように構成している。

【２６０１】

つまり、可動役物第１演出中に成立した終了条件の種別によって、追加演出の実行のされ易さを異ならせている。このように構成することで、遊技者に対して、可動役物第１演出を途中で終了させる条件を成立させた場合において、成立した終了条件の種別に対しても興味を持たせることができる。なお、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅは、上述した第２終了条件（全体ミッションの達成）が成立した場合にオンに設定され（図７９８のＳ３２８３Ｌ参照）、追加演出の実行条件（終了条件が成立している状態における枠ボタン２２への押下操作）が成立した場合（図７９９のＳ３３０１Ｌ参照）に参照され（図７９９のＳ３２９１Ｌ）、可動役物第１演出が終了した場合にオフに設定される（図８００のＳ３６５１Ｌ参照）。次に、図７９４を参照して、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙが有する駆動状況格納エリア２２３ｕｚについて説明をする。図７９４（ｂ）は、駆動状況格納エリア２２３ｕｚに格納されるデータ種別を模式的に示した図である。図７９４（ｂ）に示した通り、駆動状況格納エリア２２３ｕｚには、上述した駆動状況格納エリア２２３ｕｙ（図７３９（ｂ）参照）に対して、格納データ（データ種別）「１９Ｈ」を追加している点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の内容についてはその説明を省略する。このデータ種別「１９Ｈ」は、第３振動シナリオ６５が設定された振動制御（振動演出）が実行されている状態で繰り返し制御が５回実行された場合、即ち、６回目の振動動作が実行される状態を示すためのデータ種別である。そして、役物演出更新処理（図８００のＳ３５６０Ｌ参照）において、駆動状況格納エリア２２３ｕｚにデータ種別「１９Ｈ」が格納されていることを判別した場合に（図８００のＳ３６５３Ｌ：Ｙｅｓ）、経過演出が実行されるように構成している。

【２６０２】

＜第２２制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図７９５から図８０２を参照して、本第２２制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理の内容について説明

をする。本第２２制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第２１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、通常状態態様決定処理（図７６９のＳ３０１６Ｌ）に代えて通常状態態様決定処理（図７９５のＳ３０６６Ｌ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０のＳ２１０７Ｌ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図７９７のＳ２１５７Ｌ）を、役物演出更新処理（図７７４のＳ３５１０Ｌ）に代えて役物演出更新処理（図８００のＳ３５６０Ｌ）を、振動シナリオ処理（図７７８のＳ３７０７Ｌ）に代えて振動シナリオ処理（図８０１のＳ３７５７Ｌ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図７９５を参照して、通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）の処理内容について説明をする。図７９５は、通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）は、上述した第２０制御例における通常状態態様決定処理（図７６９のＳ３０１６Ｌ）に対して、役物演出が実行される変動演出種別が決定されたと判別した場合（図３１０４Ｌ：Ｙｅｓ）に、役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）を実行する点で上述した第２０制御例における通常状態態様決定処理（図７６９のＳ３０１６Ｌ）と異ならせている。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図７９６を参照して、通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）にて実行される役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）の処理内容について説明をする。図７９６は、役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）では、役物演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。

【２６０３】

具体的には、役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）が実行されると、まず、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動時間）が９０秒以上であるかを判別し（Ｓ３１５５Ｌ）、９０秒以上であると判別した場合は（Ｓ３１５５Ｌ：Ｙｅｓ）、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報を読み出し（Ｓ３１５６Ｌ）、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー４（第３振動シナリオ６５）」であるかを判別する（Ｓ３１５７Ｌ）。つまり、Ｓ３１５７Ｌの処理では、前回の役物演出が経過演出を実行させることが可能な役物演出であったかを判別している。Ｓ３１５７Ｌの処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー４（第３振動シナリオ６５）」であると判別した場合は（Ｓ３１５７Ｌ：Ｙｅｓ）、今回設定される変動演出種別として「役物スーパー１」、又は「役物スーパー２」を抽選で決定し（Ｓ３１５８Ｌ）、決定した変動演出種別を示す情報を振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに上書きし（Ｓ３１５９Ｌ）、次に、今回の役物演出中に実行されるミッション内容を決定するためのＳ３１６０Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ３１５７Ｌの処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー４（第３振動シナリオ６５）」では無いと判別した場合は（Ｓ３１５７：Ｎｏ）、Ｓ３１５８Ｌの処理をスキップして、Ｓ３１５９Ｌの処理へ移行する。

【２６０４】

Ｓ３１６０Ｌの処理では、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照してミッション内容を決定し（Ｓ３１６０Ｌ）、決定したミッション内容に対応する情報をミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶し（Ｓ３１６１Ｌ）、次に、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂを参照して全体ミッション内容を決定し（Ｓ３１６２Ｌ）、次いで、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄを参照して第１期間示唆演出態様を決定し（Ｓ３１６３Ｌ）、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃを参照して経過演出態様を決定し（Ｓ３１６４Ｌ）、決定した各種態様を演出情報記憶エリア２２３ｕｕｎに記憶し（Ｓ３１６５Ｌ）、駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し（Ｓ３１６６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「００Ｈ」を設定し（Ｓ３１６７Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値に今回の変動演出種別に対応する値をセットし（Ｓ３１６８Ｌ）、本処

理を終了する。Ｓ３１６８Ｌの処理では、決定された変動演出種別に基づいて実行される可動役物９００の振動動作回数（周期数）に対応する値（例えば、「役物スーパー１」であれば「３」、「役物スーパー２」であれば「６」、「役物スーパー３」であれば「２」、「役物スーパー４」であれば「６」）が残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値に設定される。また、Ｓ３１５５Ｌの処理において、今回の変動パターンが９０秒の変動時間に対応するものでは無いと判別した場合は（Ｓ３１５５Ｌ：Ｎｏ）、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報をクリアし（Ｓ３１６９Ｌ）、Ｓ３１６０Ｌの処理へ移行する。つまり、本第２２制御例では、連続して実行される特別図柄変動に対応する変動演出が、何れも役物演出を含む変動演出となった場合に、過去の演出パターン（振動演出パターン）を参考にして、今回の演出パターン（変動演出パターン）を決定可能に構成している。

【２６０５】

このように構成することで、連続して実行される変動演出として同一の演出パターンが実行されてしまうことを抑制することができると共に、１の役物演出が特定の演出パターンで実行された後、役物演出が実行されない変動演出が複数回実行された後に、再度、役物演出を含む変動演出の実行が決定された場合には、過去に実行された役物演出の演出パターンと同一の特定の演出パターンを実行することが可能となる。よって、特定の演出パターンの役物演出の実行頻度を過度に低下させてしまうことを抑制することができる。次に、図７９７を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）の処理内容について説明をする。図７９７は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）は、上述した第２０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０のＳ２１０７Ｌ）に対して、枠ボタン２２の押下を検知した時点、即ち、遊技者が枠ボタン２２を押下し、枠ボタン２２の基体が押し下げられ図示しない検知スイッチが基体の移動を検知した場合に出力される検知信号を受信した時点において駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている情報（データ種別）が、「０３Ｈ」、或いは「０４Ｈ」である場合に実行される処理内容を異ならせており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、図７９７に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）が実行され、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている情報（データ種別が「０３Ｈ」）であると判別した場合は（Ｓ３２０６Ｌ：Ｙｅｓ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を１加算し（Ｓ３２０７Ｌ）、押下情報更新処理を実行し（Ｓ３２５１Ｌ）、Ｓ３２１７Ｌの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。また、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている情報（データ種別が「０４Ｈ」）であると判別した場合は（Ｓ３２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出態様設定処理を実行し（Ｓ３２５２Ｌ）、Ｓ３２１７Ｌの処理へ移行する。

【２６０６】

ここで、図７９８を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図７９７のＳ２１５７Ｌ参照）にて実行される押下情報更新処理（Ｓ３２５１Ｌ）の処理内容について説明をする。図７９８は、押下情報更新処理の処理内容を示したフローチャートである。この押下情報更新処理では、可動役物第１演出期間中（振動制御中）における枠ボタン２２への押下操作に基づく各種処理が実行される。具体的には、押下情報更新処理（Ｓ３２５１Ｌ）が実行されると、まず、加算後の押下カウンタ２２３ｕｕｓの値がミッション到達値であるかを判別し（Ｓ３２７１Ｌ）、ミッション到達値であると判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション到達を示す表示態様を決定し（Ｓ３２７２Ｌ）、振動シナリオ終了フラグをオンに設定し（Ｓ３２７３Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０４Ｈ」を設定し（Ｓ３２７４Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３２７５Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値に対応する情報を示す態様を決定し（Ｓ３２７６Ｌ）、合算値に対応する情報を示す表示態様を決定し（Ｓ３２７７Ｌ）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ３２７８Ｌ）、本処理を終了する。

【２６０７】

また、Ｓ３２７１Ｌの処理において、加算後の押下カウンタ２２３ｕｕｓの値がミッション到達値では無いと判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｎｏ）、次に、全体ミッションの設定があるかを判別し（Ｓ３２７９Ｌ）、全体ミッションの設定があると判別した場合は（Ｓ３２７９Ｌ：Ｙｅｓ）、加算後の押下カウンタ２２３ｕｕｓの値と、押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔに格納されている値とを合算し、合算値（累積押下回数）を算出する（Ｓ３２８０Ｌ）。そして、Ｓ３２８０Ｌの処理にて算出された合算値が全体ミッション到達値であるかを判別し（Ｓ３２８１）、合算値が全体ミッション到達値であると判別した場合は（Ｓ３２８１Ｌ：Ｙｅｓ）、全体ミッション到達を示す表示態様を決定し（Ｓ３２８２Ｌ）、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅをオンに設定し（Ｓ３２８３Ｌ）、Ｓ３２７６Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ３２８１Ｌの処理において、合算値が全体ミッション到達値では無いと判別した場合は（Ｓ３２８１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３２８２Ｌ、及びＳ３２８３Ｌの処理を実行すること無く、Ｓ３２７６Ｌの処理へ移行する。次に、図７９９を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図７９７のＳ２１５７Ｌ参照）にて実行される追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）の処理内容について説明をする。図７９９は、追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）は、上述した第２０制御例における追加演出態様設定処理（図７７１のＳ３２１５Ｌ参照）に対して、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅの設定状況に応じて、追加演出の実行有無を決定するための処理が実行される。

【２６０８】

具体的には、図７９９に示した通り、追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）が実行されると、上述した追加演出態様設定処理（図７７１のＳ３２１５Ｌ参照）と同一のＳ３３０１Ｌ，Ｓ３３０２Ｌの処理を実行し、その後、追加演出禁止フラグ２２３２ｕｖｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２９１Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ３３０３Ｌの処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ３２９１Ｌの処理において、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３３０３Ｌの処理をスキップして本処理を終了する。

【２６０９】

次に、図８００を参照して、役物演出更新処理（Ｓ３５６０Ｌ）の処理内容について説明をする。図８００は、役物演出更新処理（Ｓ３５６０Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ３５６０Ｌ）は、上述した第２０制御例における役物演出更新処理（図７７４のＳ３５１０Ｌ）に対して、可動役物第１演出（可動役物９００の振動動作）が終了したことを示すデータ種別「０５Ｈ」，「０６Ｈ」，「０７Ｈ」が駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されていると判別した場合に（Ｓ３６１２Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６５１Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合に（Ｓ３６５１Ｌ：Ｙｅｓ）に、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅをオフに設定する（Ｓ３６５２Ｌ）処理を追加した点と、５回目の繰り返し処理が実行された状況であることを示すデータ種別「１９Ｈ」が駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されていると判別した場合に（Ｓ３６５３Ｌ：Ｙｅｓ）、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃを参照して経過演出の表示態様を決定する処理（Ｓ３６５４Ｌ）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図８０１を参照して、振動シナリオ処理（Ｓ３７５７Ｌ）の処理内容について説明をする。図８０１は、振動シナリオ処理（Ｓ３７５７Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。図８０１に示した通り、振動シナリオ処理（Ｓ３７５７Ｌ）では、上述した振動シナリオ処理（図７７９のＳ３７０７Ｌ参照）に対して、Ｓ３９１５Ｌの処理において判別される繰り返しカウンタの値を「３」に代えて「上限値」としている点と、Ｓ３９１５Ｌの処理において繰り返しカウンタの値が「上限値」であると判別した場合（Ｓ３９１５Ｌ：Ｙｅｓ）に実行される振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。次に、図８０２を参照して、振

動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）の処理内容について説明をする。図８０２は、振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）は、上述した振動シナリオ繰り返し処理（図７７９のＳ３９１６Ｌ参照）に対して、残チャンス回数カウンタの値が「５」以上であるかを判別し（Ｓ４０５１Ｌ）、５以上であると判別した場合に（Ｓ４５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動状況カウ能エリア２２３ｕｙに「１９Ｈ」を設定し（Ｓ４０５２Ｌ）、Ｓ４００８Ｌの処理に移行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。

【２６１０】

以上、説明をした通り、本第２２制御例では、変動時間が同一の変動パターンに対して設定される変動演出として、役物演出の演出期間を異ならせた変動演出を設定可能に構成している。より具体的には、役物演出のうち、可動役物第１演出が実行される演出期間の長さを異ならせた変動演出を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出期間で実行される変動演出に対して操作演出期間の長さを異ならせた多彩な演出態様を設定し易くすることができるため演出効果を高めることができる。また、本第２２制御例では、ミッション内容だけで無く、可動役物第１演出中に実行される第１動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ（可動役物９００の１周期分の動作期間の長さ）を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さと、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、本第２２制御例では、上述した第２１制御例と同様に１のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第１演出期間全体における枠ボタン２２の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第１演出中に継続して枠ボタン２２を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。

【２６１１】

＜第２３制御例＞

次いで、図８０３から図８３５を参照して、第２３制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２１制御例では、可動役物９００に対して所定の第１動作（振動動作）を行わせるための第１制御を実行している間に第１動作とは異なる第２動作（落下動作）の動作条件が成立した場合に、第１動作の実行中において複数回配置され得る所定位置（作動位置）へと可動役物９００が到達したことに基づいて、第１動作を打ち切って第２動作を実行させる構成としていた。即ち、第１動作の実行中に第２動作の動作条件が成立した場合に、第１動作の終了まで第２動作を待機させることなく第２動作を実行させる構成とすることで、第２動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

【２６１２】

これに対して本第２３制御例では、可動役物９００が可動（変位）される変位動作とは少なくとも異なる第１演出の実行中に可動役物９００の可動条件（変位条件）が成立した場合に、第１演出が所定条件を満たすまで、可動役物９００の可動を抑制し（待機させ）、第１演出が所定条件を満たしたことを契機として、可動役物９００の可動動作（変位動作）を実行する構成としている。より具体的には、変動表示演出として、所定の音声（楽曲）の再生を少なくとも伴う演出態様が設定され得る構成とし、当該所定の音声の出力中に遊技者が枠ボタン２２に対する操作を行ったことを契機として、可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声（楽曲）の出力（再生）中に複数回出力され得る所定の出力（再生）位置に到達したことを契機として、所定

の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物９００が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第２３制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２６１３】

まず、図８０３～図８０６を参照して、本第２３制御例における特徴的な演出態様である演奏演出について説明する。この演奏演出は、リーチ演出に発展するよりも前に実行される演出であり、遊技者参加型の演出（枠ボタン２２に対する操作を促す演出）と、その後に実行されるリーチ演出の種別（期待度）を報知する演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、演奏演出が実行されると、所定の音声（楽曲）が再生（出力）されると共に、当該所定の音声（楽曲）のリズムに対応するタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行うことが複数回促される演出が実行される。そして、演出終了時には、遊技者の操作結果（リズムに応じたタイミングで枠ボタン２２を操作したと判定された回数）を加味して、演出結果（演奏成功の演出結果とするか演奏失敗の演出結果とするか）を決定すると共に、演出結果および特別図柄の抽選結果を加味して、演奏演出終了後に実行するリーチ演出の種別（期待度）を決定し、これらを報知する演出が実行される。決定されるリーチ演出の種別には、星１リーチ～星５リーチの５種類が設けられており、星の数が多いほど高い期待度に対応する演出に設定されている。また、演奏演出において演奏成功の演出結果が報知された場合には、星３以上の期待度に対応するリーチ演出の中から１の演出が選択されるように制御される一方で、演奏失敗の演出結果が報知された場合には、星３以下の期待度に対応するリーチ演出の中から１の演出が選択されるように制御されるため、より期待度が高い演出を実行させたいと期待する遊技者に対して、演奏演出の実行中に積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６１４】

図８０３（ａ）は、演奏演出の開始時における演出態様の一例を示した図である。この演奏演出は、第３図柄表示装置８１において第３図柄が高速変動されている間に開始される可能性がある演出である。図８０３（ａ）に示した通り、演奏演出の開始時においては、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１が楽器（図８０３（ａ）の例ではリコーダー）を発見する演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、発見した楽器の種別を報知する文字（例えば、「リコーダー発見！！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ８０１が発見した楽器を演奏する演出が展開されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ウサギのキャラクタ８０１が楽器を発見することができずにそのまま演出が終了されると共に外れ図柄が停止表示されるガセ演出も設けられている。演奏演出においてウサギのキャラクタ８０１が楽器を発見した後は、ウサギのキャラクタ８０１が発見した楽器を演奏する演出が実行される。より具体的には、図８０３（ｂ）に示した通り、可動役物９００が演出開始位置（作動位置）へと降下（変位）されると共に、主表示領域Ｄｍの上方に形成される表示領域ＨＲ１０

に対して、「リズムに合わせてボタンを押して演奏をアシストするんだ！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの下方において、ウサギのキャラクタ８０１が楽器を構える表示態様が設定される。また、ウサギのキャラクタ８０１の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ６４が形成され、当該表示領域Ｄｍ６４の内部に５つの縦長略長方形形状の画像（ゲージ）が左右方向に並んだ表示態様のチャンスメーターＣＭが表示される。更に、当該表示領域Ｄｍ６４の内部におけるチャンスメーターＣＭの上方に、「チャンスメーター」という文字が表示される。詳細については後述するが、このチャンスメーターＣＭのゲージ数を加味して、演奏演出の演出結果を成功に対応する演出結果とするか、失敗に対応する演出結果とするかが抽選によって決定される。

【２６１５】

更に、図８０３（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ６４の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ６３が形成される。この表示領域ＨＲ６３は、枠ボタン２２に対する押下タイミングを遊技者に対して示唆するための画像が表示される。ここで、演奏演出においては、再生（出力）中の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミング（出力中の音声が所定条件を満たすタイミング）で枠ボタン２２が押下された（押下に成功した）と判定される期間（成功期間）、およびリズムとはずれたタイミングで枠ボタン２２が押下された（押下に失敗した）と判定される期間（抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂ）が設定されている。表示領域ＨＲ６３は、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、成功期間と判定されるタイミングを示唆する表示内容で構成されている。より具体的には、図８０３（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ６３の内部における左側には、「ＰＵＳＨ」という文字が表示された横長略楕円形形状のプッシュ画像ＰＧが形成されると共に、当該プッシュ画像ＰＧの下端から鉛直下方に向けて、破線で表示されたプッシュ判定ラインＰＬが表示される。更に、表示領域ＨＲ６３の右側から左側に向けて、８分音符を模した音符画像ＯＧがスクロールする表示態様が設定される。この音符画像ＯＧのうち、８分音符の符頭（たま）を模した部分の中央がプッシュ判定ラインＰＬと重なる前後０．２５ｍ秒が成功期間となり、それ以外の期間が抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂとなるように、音符画像ＯＧの出現タイミングやスクロール速度等が予め設定されている。これらの表示内容により、音符画像ＯＧがプッシュ判定ラインＰＬに重なったタイミングを狙って枠ボタン２２を押下すれば良いということを、遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対してより理解し易い遊技性を実現することができる。

【２６１６】

なお、この演奏演出では、例えば、発見した楽器を用いてドレミファソラシドの各音階を順に発音することを試みる演出が実行される。「ド」から「シ」までの各音階を発音する際に、遊技者の遊技結果（枠ボタン２２に対する押下タイミング）を加味してチャンスメーターＣＭのゲージ数を減少させるか否かが報知される。そして、最終的に演奏成功に対応する演出結果を報知する場合は、例えば、ドレミファソラシドの全ての音階を正常に発音させることに成功する演出が実行される一方で、失敗に対応する演出結果を報知する場合は、最後の「ド」の音階を正常に発音させることができず、「ピュー」という異常な音を発音させてしまう演出が実行される。これらの演出内容により、演奏演出の演出結果が成功となったのか失敗となったのかを聴覚的に分かり易く報知することができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。

【２６１７】

次いで、図８０４（ａ）を参照して、演奏演出においてリズムに合ったタイミング（出力中の音声が所定条件を満たすタイミング）で遊技者が枠ボタン２２を操作（押下）した場合の演出態様について説明する。図８０４（ａ）に示した通り、演奏演出の実行中は、枠ボタン２２に対する操作（押下）を検出すると、当該検出から０．１秒間の間、プッシュ画像ＰＧが発光した見た目に切り替わると共に、プッシュ判定ラインＰＬが破線から実線に切り替わる。また、枠ボタン２２に対する押下が、出力中の音声のリズムに合ったタイミング（新たな音階を出力するタイミング）であった場合、には、表示領域Ｄｍ６３の内部における上部右側に対して、「ＧＲＥＡＴ」という文字が表示される。更に、ウサギ

のキャラクタ８０１が楽器（リコーダー）を演奏（吹奏）して、対応する音階（図８０４（ａ）の例では「ミ」の音階）を発音させる音声演出および表示演出が実行されると共に、可動役物９００が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（１７ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（縦揺れ動作）が実行される。つまり、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物９００が可動動作を行っているかのような演出を実現することができる。これらの演出内容により、枠ボタン２２をリズムに合ったタイミング（出力中の音声が所定条件を満たすタイミング）で操作（押下）できたことにより、リズムに合わせて可動役物９００の演出動作が行われたということ、およびチャンスメーターＣＭのゲージ数が減らずに維持されたということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、分かり易い演出動作を実現することができる。

【２６１８】

また、図８０４（ｂ）は、リズムとずれたタイミング（出力中の音声が所定条件を満たしていないタイミング）で遊技者が枠ボタン２２を操作（押下）した場合の演出態様を示した図である。この場合、図８０４（ｂ）に示した通り、押下検出時にプッシュ画像ＰＧが発光した見た目に切り替わると共に、プッシュ判定ラインＰＬが破線から実線に切り替わる以外、演出態様に変化が無いように構成され、次にリズムに合ったタイミングとなった際に、操作（押下）結果が報知される。ここで、本第２３制御例では、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出したとしても、即座に押下に失敗したとしてチャンスメーターＣＭのゲージ数を減らすのではなく、押下時点で更に可動役物９００を可動（変位）させるか否か（チャンスメーターＣＭのゲージ数を維持するのか否か）の抽選を行い、当該抽選の結果に応じて異なる演出動作を実行する構成としている。この抽選結果毎の演出動作について、図８０５を参照して、具体的に説明する。

【２６１９】

まず、図８０５（ａ）を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物９００の可動に対応する抽選結果となった（変位抽選に当選した）場合の演出動作について説明する。図８０５（ａ）に示した通り、変位抽選に当選した場合、ウサギのキャラクタ８０１が次の音階（図８０５（ａ）の例では、「ミ」の音階）を出力するタイミングで可動役物９００が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（１７ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（変位演出）が実行される。つまり、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出した場合と同一の役物動作（変位動作）が実行される。言い換えれば、出力（再生）中の音声（楽曲）リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該検出に基づいて実行される変位抽選に当選した（変位条件が成立した）場合は、リズムに合ったタイミングとなるまで可動役物９００の変位が待機（遅延）され、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合ったタイミングとなってから可動役物９００の変位動作を実行する構成としている。また、表示領域Ｄｍ６３に対して、変位抽選に当選したことを示すための「ＧＯＯＤ！」という文字が表示される。このように構成することで、リズムからずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出したとしても、可動役物９００をあたかもリズムに合わせて可動（変位）させているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６２０】

次に、図８０５（ｂ）を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物９００の可動に対応する抽選結果とならなかった（変位抽選で非当選となった）場合の演出動作について説明する。図８０５（ｂ）に示した通り、変位抽選で非当選となった場合は、リズムに合ったタイミングにおいて可動役物９００の役物動作が行われずに演出位置（作動位置）に維持される。また、表示領域Ｄｍ６４において、チャンスメーターＣＭのゲージ数（メーター数）が１減少する表示演出が実行される。更に、表示領域Ｄｍ６３に対して、変位抽選で非当選になったこと

を示すための「ＮＧ」という文字が表示される。これらの演出態様により、遊技者に対して変位抽選が非当選であったということを容易に理解させることができる。次に、図８０６を参照して、演奏演出の演出結果が報知された場合の演出態様について説明する。まず、図８０６（ａ）を参照して、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様について説明する。図８０６（ａ）に示した通り、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、ウサギのキャラクタ８０１が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階（図８０６（ａ）の例では「ド」の音階）を発音させる（吹奏する）ことに成功する演出が実行されると共に、可動役物９００が第３図柄表示装置８１の下方の手前側まで落下（変位）する役物動作（変位動作）が実行される。また、第３図柄表示装置８１における上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して演奏演出で演奏に成功したということを容易に理解させることができ、星３以上の期待度のリーチ演出の実行が確定したということをも理解させることができる。よって、その後に実行されるリーチ演出に対する期待感をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６２１】

図８０６（ｂ）は、演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様の一例を示した図である。図８０６（ｂ）に示した通り、演奏演出で失敗に対応する演出結果になった場合は、ウサギのキャラクタ８０１が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階の発音に失敗し、異なる音（図８０６（ｂ）の例では、「ピュー」という音）が発音されてしまう演出が実行される。また、可動役物９００が演出位置（作動位置）に維持されたままとなり、表示領域ＨＲ１０には、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、演奏演出で演奏に失敗したということを遊技者に対して容易に理解させることができ、星１～星３の範囲のリーチ演出が実行されるということをも理解させることができるので、その後のリーチ演出に対して過剰な期待を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２６２２】

＜第２３制御例における電気的構成＞

次に、図８０７から図８１４を参照して、本第２３制御例における電気的構成について説明する。まず、図８０７を参照して、本第２３制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図８０７は、本第２３制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図８０７に示した通り、本第２３制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図７２９参照）に対して、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに代えて動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａが設けられている点で相違している。また、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂ、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃ、演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄ、および発展先選択テーブル２２２ｕｗｅが追加されている点でも相違している。まず、図８０８を参照して、本第２３制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａの詳細について説明する。図８０８（ａ）は、本第２３制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａの構成を示すブロック図である。図８０８（ａ）に示した通り、本第２３制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａは、上述した第２１制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇの構成（図７３０参照）に対して、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１、当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２が追加されている点、および振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂが削除されている点で相違している。

【２６２３】

まず、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１について説明する。この第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１は、演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知された（図８０６（ｂ）参照）後において、演出位置（作動位置）の可動役物９００を退避位置まで戻す場合に参照されるテーブルである。ここで、図示については省略したが、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１は、退避シナリオテーブル２２２ｕｃ（図６９４（ｂ）参照）に対して、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するシナリオが異なってい

る点でのみ相違している。より具体的には、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応する保持動作の時間が１０ｍｓから３８６０ｍｓに変更されている点でのみ相違している。つまり、退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１を参照して可動役物を退避位置へと戻す場合に比較して、退避動作の開始タイミングが３８５０ｍｓ遅くなるようにシナリオが規定されている。演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知される場合は、成功に対応する演出結果が報知される（図８０６（ａ）参照）場合に比較して、可動役物９００の落下動作が行われない分、可動役物９００の演出動作が少ないという相違点がある。つまり、成功に対応する演出結果が報知される場合は、可動役物９００の落下動作が終了した後で、退避位置へと戻すための退避動作が実行される一方で、失敗に対応する演出結果が報知される場合は、失敗を示す表示演出のみを行った後で可動役物９００を退避位置へと戻すための退避動作が実行される。このため、落下動作の分の演出期間がずれる（失敗が報知された場合と成功が報知された場合とでその後に実行されるリーチ演出の開始タイミングがずれる）ことを抑制すべく、失敗が報知される演奏演出では、退避シナリオテーブル２２２ｕｃよりも保持動作の時間が長くなる第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１を参照して退避動作を行わせる構成としている。このように構成することで、リーチ演出の開始タイミングを演奏演出の演出結果によらず共通化することができるので、演奏演出が終了した後の演出態様をより好適に設定することができる。

【２６２４】

次に、図８０８（ｂ）を参照して、上述した当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２の詳細について説明する。図８０８（ｂ）は、この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２の規定内容を示した図である。この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２は、演奏演出においてリズムに合ったタイミング（成功期間）で枠ボタン２２に対する押下を検出したか、またはリズムからずれたタイミング（抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂ）において押下を検出し、押下検出時に実行される可動役物９００の変位抽選に当選した場合に可動役物９００に対して設定される縦揺れ動作を実現するための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。図８０８（ｂ）に示した通り、この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２において、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、１０ｍｓの保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５が２ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、１０ｍｓの保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、駆動モータ９０５が２ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が１７ステップ実行される逆回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対して、１０ｍｓの無動作（非駆動動作）が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２を参照して可動役物９００の動作を設定した場合、可動役物９００が短時間（３４ｍｓ）の下降動作を行った後で、短時間（３４ｍｓ）の上昇動作を行うことで演出位置（作動位置）に戻る役物動作が実現される。これにより、遊技者からは、可動役物９００が微細な縦揺れを行ったように把握される。

【２６２５】

次に、図８０９を参照して、上述した押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂの詳細について説明する。この押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂは、演奏演出において、枠ボタン２２の押下を検出した場合に、当該押下のタイミングがリズムに合ったタイミング（成功期間）であるか否（抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂ）かを判定するために参照されるデータテーブルである。ここで、成功期間は、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、無条件で押下成功と判定される（チャンスメーターＣＭのゲージ数が維持されると共に可動役物９００の縦揺れ動作が実行される）期間であり、リズムに合ったタイミング（新たな音階を発音（演奏）するタイミングの前後０．２５秒）に設定される。また、抽選期間Ａは、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に比較的低確率で押下成功と判定される期間であり、ウサギのキャラクタ８０１が発音（演奏）する音声（楽曲）のリズムから大きくずれた期間に設定される。更に、抽選期間Ｂは、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合

に比較的高確率で押下成功と判定される期間であり、リズムに合ったタイミングではないものの、抽選期間Ａよりはずれが少ない期間に設定される。この押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂには、演奏演出が開始されてからの経過時間（演奏演出における経過時間を計時するための演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値）の範囲と、押下期間の種別と、が対応付けて規定されている。

【２６２６】

図８０９に示した通り、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂにおいて、経過時間が０ｍｓ～９９９ｍｓの範囲（演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が「００００Ｈ」～「０３Ｅ７Ｈ」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間Ａ」が対応付けて規定され、経過時間が１０００ｍｓ～１９９９ｍｓの範囲（演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が「０３Ｅ８Ｈ」～「０７ＣＦＨ」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間Ｂ」が対応付けて規定され、経過時間が２０００ｍｓ～２４９９ｍｓの範囲（演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が「０７Ｄ０Ｈ」～「０９Ｃ３Ｈ」の範囲）に対して、押下期間の種別として「成功期間」が対応付けて規定されている。以降も、演奏演出の開始後における経過期間に応じて抽選期間Ａと、抽選期間Ｂと、成功期間と、が順に対応付けられている。演奏演出においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎にこの押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂが参照されて期間の種別が特定され、当該特定した期間の種別に応じて押下成功と判定するか否かが決定される。枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、この押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂを参照して押下期間の種別を判別する構成とすることにより、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合における処理を、比較的単純な処理とすることができるので、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【２６２７】

なお、本第２３制御例では、成功期間、抽選期間Ａ、および抽選期間Ｂを押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂに対して予め規定しておく構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、再生している音声（楽曲）の再生位置を通知するように音声出力装置２２６に対して指令コマンドを出力し、当該指令コマンドを受けた音声出力装置２２６が、音声（楽曲）の再生位置（リズムに合ったタイミングであるか否かを最低限把握可能な情報）を音声ランプ制御装置１１３に対してコマンドにより通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に音声を再生している音声出力装置２２６から直接的に再生位置を取得することができるので、より正確に、枠ボタン２２に対する押下を検出したタイミングがリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができる。よって、演奏演出をより好適に実行することができる。次に、図８１０を参照して、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃの詳細について説明する。この成功抽選テーブル２２２ｕｗｃは、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、押下成功（チャンスメーターＣＭの可ゲージ数を維持して動役物９００を可動（変位）させる）と判定するか失敗（可動役物９００を可動（変位）させずにチャンスメーターＣＭのゲージ数を減らす）と判定するかを抽選するために参照されるデータテーブルである。図８１０（ａ）は、この成功抽選テーブル２２２ｕｗｃの構成を示すブロック図である。

【２６２８】

図８１０（ａ）に示した通り、この成功抽選テーブル２２２ｕｗｃは、抽選期間Ａ（リズムから比較的大きくずれた期間）において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１と、抽選期間Ｂ（リズムからのずれが比較的少ない期間）において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２と、押下成功と判定されてから遊技者の操作（押下）結果が報知される（可動役物９００が縦揺れ動作を行うか否かやチャンスメーターＣＭのゲージ数が減らされるか否かが報知される）までの間の期間において更に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される押下成功後用テーブル２２２ｕ

ｗｃ３と、が少なくとも設けられている。なお、成功期間において枠ボタン２２に対する初回の押下を検出した場合には、無条件で押下成功と判定されるため、成功期間用のテーブルは規定されていない。

【２６２９】

まず、図８１０（ｂ）を参照して、上述した期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１の詳細について説明する。図８１０（ｂ）は、この期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１の規定内容を示した図である。図８１０（ｂ）に示した通り、期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間Ａにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図８１０（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～２４」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。第１演出カウンタ２２３ｕｕｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間Ａにおいて押下を検出すると２５％（２５／１００）の割合で押下成功と判定される（７５％の割合で押下失敗と判定される）。一方、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が外れに対応するものであった場合、抽選期間Ａにおいて押下を検出すると２０％（２０／１００）の割合で押下成功と判定される（８０％の割合で押下失敗と判定される）。よって、抽選期間Ａにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合、大当たりに対応する変動表示の方が、外れに対応する変動表示よりも、押下成功と判定される割合が５％高くなる。このため、抽選期間Ａにおいて枠ボタン２２に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感を高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６３０】

次に、図８１０（ｃ）を参照して、上述した期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２の詳細について説明する。図８１０（ｃ）は、この期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２の規定内容を示した図である。図８１０（ｃ）に示した通り、期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間Ｂにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図８１０（ｃ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～５４」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～３９」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間Ｂにおいて押下を検出すると５５％（５５／１００）の割合で押下成功と判定される（４５％の割合で押下失敗と判定される）。一方、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が外れに対応するものであった場合、抽選期間Ｂにおいて押下を検出すると４０％（４０／１００）の割合で押下成功と判定される（６０％の割合で押下失敗と判定される）。よって、抽選期間Ｂにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合、抽選期間Ａよりも押下成功と判定される割合が高くなる。また、大当たりの場合と、外れの場合とで、押下成功と判定される割合の差が大きくなる。よって、抽選期間Ｂにおいて枠ボタン２２に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感をより高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６３１】

次に、図８１０（ｄ）を参照して、上述した押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３の詳細について説明する。図８１０（ｄ）は、この押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３の規定内容を示した図である。この押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３には、一旦押下成功

と判定された後において再度枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。この押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３を参照した判定で成功と判定されなかった場合は、押下結果が押下失敗に更新（上書き）される。図８１０（ｄ）に示した通り、押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３においては、特別図柄の抽選結果によらず、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～４」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、一旦押下成功と判定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を行った場合は、５％（５／１００）という極めて低い割合でしか成功と判定されなくなってしまう（９５％の割合で押下成功の押下結果が押下失敗の押下結果に上書きされてしまう）。よって、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させて期待度が高いリーチ演出に発展させたい（押下成功と判定され続けてチャンスメーターＣＭのゲージ数を多く保たせたい）と希望する遊技者に対して、より慎重に枠ボタン２２に対する押下を行わせることができる。つまり、リズムを無視して継続的に枠ボタン２２に対する押下を繰り返す押下方法を行うことで、偶然リズムに合ったタイミングでの操作が実現されたとしても、それよりも前に既に押下成功と判定されていれば、９５％の割合で押下失敗の押下結果に上書きされてしまう結果となる。よって、演奏演出の趣旨に則ってウサギのキャラクタ８０１が発音（演奏）する音声（楽曲）のリズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作（押下）を行うことが、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させるための最適な遊技方法とすることができ、演奏演出の演出内容を無視した遊技方法（音声（楽曲）を無視して枠ボタン２２に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法）で遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【２６３２】

なお、本第２３制御例では、押下成功と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン２２に対する押下を検出した場合にのみ、押下成功と判定される可能性が低い押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３を参照して押下成功と判定するか否かを再度抽選する構成としているが、これに限られるものではない。押下失敗と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン２２に対する押下を検出した場合においても、押下成功と判定される可能性が低い（若しくは可能性が０の）テーブルを参照して押下成功と判定するか否かを再度抽選する構成としてもよい。このように構成することで、演奏演出で再生（出力）される音声（楽曲）のリズムを無視して枠ボタン２２に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法に対する抑制をより効果的に図ることができる。次に、図８１１を参照して、演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄの詳細について説明する。この演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄは、演奏演出の終了時におけるチャンスメーターＣＭのゲージ数（メーター数）を加味して演奏演出の演出結果（演奏に成功する演出結果、または演奏に失敗する演出結果のいずれか）を決定するために参照されるデータテーブルである。図８１１は、この演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄの規定内容を示した図である。図８１１に示した通り、この演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄは、演奏演出終了時におけるチャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）毎に、各演出結果（成功、または失敗）と判定される判定値（第１演出カウンタ２２３ｕｕｆのカウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。

【２６３３】

より具体的には、図８１１に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「５」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆが取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「５」のまま（即ち、全ての押下で押下成功と判定されて）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達することができれば、必ず成功に対応する演出結果が報知される（図８０６（ａ）参照）。つまり、演奏演出の終了後に星３以上の期待度のリーチ演出に発展することが確定するため、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図８１１に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「４」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの

値が「０～７４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「７５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「４」の状態で（即ち、１回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、７５％（７５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図８０６（ａ）参照）が報知され、２５％（２５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図８０６（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「４」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、比較的高い割合で成功に対応する演出結果が選択（決定）されるため、成功に対応する演出結果が報知されることに対する強い期待感を遊技者に抱かせることができる。

【２６３４】

また、図８１１に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「３」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「３」の状態で（即ち、２回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、５０％（５０／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図８０６（ａ）参照）が報知され、５０％（５０／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図８０６（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「３」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功と失敗とが半々となるり、演出結果がどちらになるかわからないドキドキ感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図８１１に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「２」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～２４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「２５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「２」の状態で（即ち、３回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、２５％（２５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図８０６（ａ）参照）が報知され、７５％（７５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図８０６（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「２」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、失敗に対応する演出結果となる可能性の方が高いので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。

【２６３５】

また、図８１１に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「１」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「１５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「１」の状態で（即ち、４回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、１５％（１５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図８０６（ａ）参照）が報知され、８５％（７５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図８０６（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「１」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、メーター数が「２」の場合よりも更に失敗に対応する演出結果となる可能性が高くなるので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。

【２６３６】

更に、図８１１に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「１」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「０」の状態で（即ち、５回以上押下失敗と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、５％（５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図８０６（ａ）参照）が報知され、９５％（７５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図８０６（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「０」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功に対応する演出結果となる可能性が極めて低くなるため、次の演奏演出では、リズムに合わせて枠ボタン２２に対する押下を実施しようと遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技に対する継続意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第２３制御例では、演奏演出の演出結果を、チャンスメーターＣＭのメーター数のみに基づいて決定する（実行中の変動表示演出の抽選結果によらずに決定する）構成としていたが、これに限られるものではなく、特別図柄の抽選結果も加味して演出結果を決定してもよい。このように構成することで、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）と決定された演出結果とから特別図柄の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６３７】

次に、図８１２を参照して、発展先選択テーブル２２２ｕｗｅの詳細について説明する。この発展先選択テーブル２２２ｕｗｅは、演奏演出の演出結果に応じて、演奏演出の終了後に実行される（発展する）リーチ演出の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図８１２は、この発展先選択テーブル２２２ｕｗｅの規定内容を示した図である。図８１２に示した通り、この発展先選択テーブル２２２ｕｗｅは、演奏演出の演出結果、および特別図柄の抽選結果毎に、実行されるリーチ演出の種別（発展先）と、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とが対応付けて規定されている。より具体的には、図８１２に示した通り、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０」に対して、「星５リーチ」が対応付けて規定され、「１～２４」の範囲に対して、「星４リーチ」が対応付けて規定され、「２５～９９」の範囲に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９」の範囲に対して、「星４リーチ」が対応付けて規定され、「１０～９９」の範囲に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定されている一方で、「星５リーチ」には第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が対応付けられていない。

【２６３８】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、１％（１／１００）の割合で「星５リーチ」に発展し、２４％（２４／１００）の割合で「星４リーチ」に発展し、７５％（７５／１００）の割合で「星３リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、１０％（１０／１００）の割合で「星４リーチ」に発展し、９０％（９０／１００）の割合で「星３リーチ」に発展する。よって、成功に対応する演出結果となって大当たりの場合にしか決定され得ない「星５リーチ」に発展した場合は、大当たりとなることを遊技者に対して確信させることができるため、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。また、大当たりとなる場合の方が選択割合が高い「星４リーチ」に発展した場合は、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができるので、リーチ演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星３リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があると遊技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興趣を向上させることができ

る。また、図８１２に示した通り、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９」の範囲に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定され、「１０～９４」の範囲に対して、「星２リーチ」が対応付けて規定され、「９５～９９」の範囲に対して、「星１リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０」に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定され、「１～７９」の範囲に対して、「星２リーチ」が対応付けて規定され、「８０～９９」の範囲に対して、「星１リーチ」が対応付けて規定されている。

【２６３９】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、１０％（１０／１００）の割合で「星３リーチ」に発展し、８５％（８５／１００）の割合で「星２リーチ」に発展し、５％（５／１００）の割合で「星１リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合は、１％（１／１００）の割合で「星３リーチ」に発展し、７９％（７９／１００）の割合で「星２リーチ」に発展し、２０％（２０／１００）の割合で「星１リーチ」に発展する。よって、演奏演出で失敗に対応する演出結果となって大当たりの場合に決定され易い「星３リーチ」に発展した場合は、大当たりに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星２リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があると遊技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興趣を向上させることができる。一方、大当たりよりも外れの方が蹴ってされ易い「星１リーチ」に発展した場合は、遊技者に過度な期待感を抱かせてしまうことを抑制することができる。次に、図８１３を参照して、本第２３制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図８１３は、本第２３制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図８１３に示した通り、本第２３制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図７３８参照）に対して、演奏演出フラグ２２３ｕｗａ、押下済フラグ２２３ｕｗｂ、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃ、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄ、メーター数カウンタ２２３ｕｗｅが追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第２１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２６４０】

演奏演出フラグ２２３ｕｗａは、演奏演出が設定されている変動表示演出であるか否かを示すためのフラグである。この演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであれば、演奏演出が設定されている変動表示演出であることを示し、オフであれば、演奏演出が設定されていないことを示す。この演奏演出フラグ２２３ｕｗａは、変動表示演出として演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合にオンに設定され（図８１５のＳ３１０５Ｌ参照）、演奏演出の終了時（演奏演出の結果報知時）にオフに設定される（図８１９のＳ４４１１Ｌ参照）。押下済フラグ２２３ｕｗｂは、演奏演出で既に押下成功と判定されたか否かを示すためのフラグであり、オンであれば演奏演出で既に押下成功と判定されていることを示し、オフであれば押下成功と判定されていないことを示す。この押下済フラグ２２３ｕｗｂは、初期状態がオフに設定されており、演奏演出において押下成功と判定された場合にオンに設定され（図８１６のＳ３２７５Ｌ，Ｓ３２８０Ｌ参照）、押下結果を報知するタイミングとなる毎にオフに設定される（図８１９のＳ４４１２Ｌ参照）。演奏演出の実行中に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合は、この押下済フラグ２２３ｕｗｂが参照されて、期間の種別に応じた押下成功抽選を行うのか、成功後専用の抽選（押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３を参照した抽選）を行うのかを切り替える構成としている。

【２６４１】

抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃは、演奏演出において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、当該押下に基づく抽選結果（押下成功と判定されたか失敗と判定されたか）を示す情報が格納される記憶領域である。この抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃは、演

奏演出において枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、当該押下に基づく抽選結果を示す情報が格納される（図８１６のＳ３２７４Ｌ、Ｓ３２８１Ｌ参照）。枠ボタン２２に対する押下結果を報知するタイミング（成功期間の終了タイミング）においては、この抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに格納された情報を参照して、押下成功に対応する情報が記憶されている場合には押下成功に対応する演出（図８０５（ａ）参照）を実行する一方で、押下失敗に対応する情報が記憶されている場合には押下失敗に対応する演出（図８０５（ｂ）参照）を実行する。演奏演出タイマ２２３ｕｗｄは、演奏演出の開始後における経過時間を計時するためのタイマである。演奏演出の実行中は、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｄに規定されている経過時間と押下期間種別との対応関係を参照して、現在の押下期間の種別が成功期間、抽選期間Ａ、および抽選期間Ｂのいずれであるかを特定し、特定した押下期間の種別に応じた抽選確率で押下成功とするか押下失敗とするかを判定する。メーター数カウンタ２２３ｕｗｅは、演奏演出において表示されるチャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）をカウントするためのカウンタである。このメーター数カウンタ２２３ｕｗｅは、演奏演出の開始時にカウンタ値が５に設定され、演奏演出においてチャンスメーターＣＭのゲージ数が減少する演出（図８０５（ｂ）参照）が実行される毎に、値が１ずつ減算される（図８１９のＳ４４１８Ｌ参照）。演奏演出の終了時には、このメーター数カウンタ２２３ｕｗｅのカウンタ値を参照して、演奏演出の演出結果を成功とするか失敗とするかが抽選される。

【２６４２】

次に、図８１４を参照して、本第２３制御例における音声出力装置２２６の電気的構成について説明する。図８１４は、本第２３制御例における音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図８１４に示した通り、音声出力装置２２６は、音声ランプ制御装置１１３とデータの送受信が可能に接続されている。図８１４に示した通り、音声出力装置２２６は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ３０１が搭載されている。ＭＰＵ３０１には、当該ＭＰＵ３０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３０２と、そのＲＯＭ３０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３とが内蔵されている。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、入出力ポート３０５、および音声合成部３０６と電気的に接続されている。音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート３０５を介してＭＰＵ３０１へ入力される。また、音声ランプ制御装置１１３によって指定された音声データは、ＲＯＭ３０２から読み出されて、音声合成部３０６の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。音声合成部３０６は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部３０７へと出力する公知の音声合成ＬＳＩで構成されている。合成音声データは、アンプ部３０７によって増幅され、スピーカー部３０８に入力される。これにより、スピーカー部３０８から、音声ランプ制御装置１１３によって指定された各種音声を出力することができる。

【２６４３】

また、図８１４に示した通り、ＲＯＭ３０２には、音声ファイル記憶エリア３０２ａが少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア３０２ａには、パチンコ機１０で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランプ制御装置１１３により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ａから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。より具体的には、例えば、演奏演出（図８０３参照）が開始された場合に、ウサギのキャラクタ８０１が楽器を用いて演奏する楽曲（音声）に対応する音声ファイル（音声データ）が、音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出されて対応するチャンネル（例えば、ＣＮ３）に入力（再生）される。また、演奏演出において演出結果を報知する場合（図８０６参照）は、演出結果に対応する効果音が音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出されて対応するチャンネル（例えば、ＣＮ４）に入力（再生）される。

【２６４４】
＜第２３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図８１５から図８２３を参照して、本第２３制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８１５を参照して、本第２３制御例における通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０２１Ｌ）の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０２１Ｌ）は、上述した第２１制御例における通常状態演出態様決定処理（図７６９参照）に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理（図７６９参照）と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図８１５は、この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０２１Ｌ）を示すフローチャートである。この第２３制御例における通常状態演出態様決定処理（図８１５参照）のうち、Ｓ３１０１Ｌ，Ｓ３１０３Ｌ，Ｓ３１１０Ｌ，Ｓ３１１１Ｌ、およびＳ３１１３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の通常状態演出態様決定処理（図７６９参照）におけるＳ３１０１Ｌ，Ｓ３１０３Ｌ，Ｓ３１１０Ｌ，Ｓ３１１１Ｌ、およびＳ３１１３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２３制御例における通常状態演出態様決定処理（図８１５参照）では、Ｓ３１０３Ｌの処理が終了すると、次いで、Ｓ３１０３Ｌの処理で決定された変動演出種別が演奏演出を伴う変動表示態様であるか否かを判別し（Ｓ３１７１Ｌ）、演奏演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は（Ｓ３１７１Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動待機フラグ２２３２２３ｕｐ、および演奏演出フラグ２２３ｕｗａを共にオンに設定して（Ｓ３１７２Ｌ）、処理をＳ３１１０Ｌへと移行する。これに対して、Ｓ３１７１Ｌの処理において、演奏演出を伴わない変動表示態様が決定されたと判別した場合は（Ｓ３１７１Ｌ：Ｎｏ）、演奏演出が実行される可能性がないため、処理をＳ３１１１Ｌへと移行する。
【２６４５】
この通常状態演出態様決定処理（図８１５参照）を実行することにより、演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、演奏演出フラグ２２３ｕｗａをオンにしておくことができるので、演奏演出を確実に開始させることができる。次に、図８１６を参照して、本第２３制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１３１Ｌ）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図８１６参照）は、上述した第２１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図図７７０参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０参照）と同様に、枠ボタン２２等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。この第２３制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図８１６参照）では、まず、枠ボタン２２に対する操作（押下）を検出したか否かを判別し（Ｓ３２０４Ｌ）、枠ボタン２２に対する操作を検出していないと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ３２０４Ｌの処理において、枠ボタン２２に対する操作（押下）を検出したと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであるか否かを判別する（Ｓ３２７１Ｌ）。Ｓ３２７１Ｌの処理において、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオフであると判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｎｏ）、枠ボタン２２に対する操作が行われたとしても、何らの制御も行われない期間であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。
【２６４６】
これに対して、Ｓ３２７１Ｌの処理において、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであると判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｙｅｓ）、演奏演出の実行中であることを意味するため、次いで、押下済フラグ２２３ｕｗｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ３２７２Ｌ）。Ｓ３２７２Ｌの処理において、押下済フラグ２２３ｕｗｂがオフであると判別した場合は（Ｓ３２７２Ｌ：Ｎｏ）、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂ（図８０９参照）の規定内容と、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値とから、現在の押下期間の種別が成功期間であるか否かを判別し（Ｓ３２７３Ｌ）、成功期間であると判別した場合は（Ｓ３２７３Ｌ：Ｙｅｓ）、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに押下成功（当選）に対応するデー

タを格納し（Ｓ３２７４Ｌ）、押下済フラグ２２３ｕｗｂをオンに設定して（Ｓ３２７５Ｌ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３２７３Ｌの処理において、現在の押下期間が成功期間ではないと判別した場合は（Ｓ３２７３Ｌ：Ｎｏ）、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃ（図８１０（ａ）参照）から現在の押下期間の種別に対応するテーブルを読み出して（Ｓ３２７６Ｌ）、処理をＳ３２７８Ｌへと移行する。Ｓ３２７６Ｌの処理では、現在の押下期間が抽選期間Ａである場合に期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１（図８１０（ｂ）参照）を読み出す一方で、抽選期間Ｂである場合には期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２（図８１０（ｃ）参照）を読み出す。これらに対し、Ｓ３２７２Ｌの処理において、押下済フラグ２２３ｕｗｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３２７２Ｌ：Ｙｅｓ）、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃ（図８１０（ａ）参照）から押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３（図８１０（ｄ）参照）を読み出して（Ｓ３２７７Ｌ）、処理をＳ３２７８Ｌへと移行する。Ｓ３２７６Ｌ、またはＳ３２７７Ｌの処理後に実行されるＳ３２７８Ｌの処理では、読み出したテーブルを参照して抽選結果（押下結果）を特定し（Ｓ３２７８Ｌ）、特定した抽選結果が成功に対応する抽選結果であるか否かを判別する（Ｓ３２７９Ｌ）。

【２６４７】

Ｓ３２７９Ｌの処理において、成功に対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ３２７９Ｌ：Ｙｅｓ）、押下済フラグ２２３ｕｗｂをオンに設定して（Ｓ３２８０Ｌ）、処理をＳ３２８１Ｌへと移行する。一方、Ｓ３２７９Ｌの処理において、失敗に対応する抽選結果になったと判別した場合は（Ｓ３２７９Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３２８０Ｌの処理をスキップして、処理をＳ３２８１Ｌへと移行する。Ｓ３２８１Ｌの処理では、Ｓ３２７８Ｌの処理で特定した抽選結果に対応するデータを抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに上書きして（Ｓ３２８１Ｌ）、本処理を終了する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図８１６参照）を実行することにより、演奏演出において枠ボタン２２に対する押下（操作）を検出する毎に、押下期間の種別を加味して押下成功とするか押下失敗とするかを正確に判定することができる。次に、図８１７を参照して、本第２３制御例における駆動タイマ監視処理（Ｓ２１２２Ｌ）の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１２２Ｌ）は、上述した第２１制御例における駆動タイマ監視処理（図７７２参照）に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理（図７７２参照）と同様に、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値を監視して、可動役物９００に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。

【２６４８】

この第２３制御例における駆動タイマ監視処理（図８１７参照）のうち、Ｓ３４０１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０５Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、およびＳ３４１８Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例における駆動タイマ監視処理（図７７２参照）のＳ３４０１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０５Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、およびＳ３４１８Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２３制御例における駆動タイマ監視処理（図８１７参照）では、Ｓ３４０３Ｌの処理において、異常対応フラグ２２２３ｕｕがオフであると判別した場合に（Ｓ３４０３Ｌ：Ｎｏ）、次いで、落下シナリオに基づく落下動作の実行中であることを示すための落下シナリオ実行フラグ、および枠ボタン２２に対する押下検出時に押下成功（当選）と判定された場合に設定される当選時動作（可動役物９００の縦揺れ動作）の実行中であることを示すための当選時動作実行フラグのうちどちらかがオンであるか否かを判別する（Ｓ３４３１Ｌ）。Ｓ３４３１Ｌの処理において、何れかのフラグがオンであると判別された場合は（Ｓ３４３１Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３４０６Ｌへと移行する一方で、いずれのフラグもオフであると判別した場合は（Ｓ３４３１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４０５Ｌへと移行する。また、本第２３制御例における駆動タイマ監視処理（図８１７参照）では、Ｓ３４１６の処理が終了すると、処理をＳ３４１８Ｌへと移行する。次に、図８１８を参照して、本第２３制御例における演出更新処理（Ｓ２１２３Ｌ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ２１２３Ｌ）は、上述した第２１制御例における演出更新処理（図７７３参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図７７３参照）と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。

【２６４９】
この第２３制御例における演出更新処理（図８１８参照）のうち、Ｓ３５０１Ｌ～Ｓ３５０８Ｌ、およびＳ３５１２Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の演出更新処理（図７７３参照）におけるＳ３５０１Ｌ～Ｓ３５０８Ｌ、およびＳ３５１２Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２３制御例における演出更新処理（図８１８参照）では、Ｓ３５０２Ｌが終了すると、次いで、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３５３１Ｌ）、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであれば（Ｓ３５３１Ｌ：Ｙｅｓ）、演奏演出における各種演出態様を更新するための演奏演出更新処理を実行して（Ｓ３５３２Ｌ）、本処理を終了する。この演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）の詳細については、図８１９を参照して後述する。一方、Ｓ３５３１Ｌの処理で、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオフであると判別した場合は（Ｓ３５３１Ｌ：Ｎｏ）、演奏演出の実行中ではないことを意味するため、Ｓ３５３２Ｌの処理をスキップして、処理をＳ３５０３Ｌへと移行する。次に、図８１９を参照して、上述した演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）の詳細について説明する。図８１９は、この演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）を示すフローチャートである。演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）が実行されると、まず、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が０であるか否かを判別し（Ｓ４４０１Ｌ）、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が０であると判別した場合は（Ｓ４４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ４４０２Ｌ）。Ｓ４４０２Ｌの処理において、操作有効期間の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４０１Ｌの処理において、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が０ではないと判別した場合（Ｓ４４０１Ｌ：Ｎｏ）、およびＳ４４０２Ｌの処理において、操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ４４０２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値に１を加算して更新し（Ｓ４４０３Ｌ）、更新後のタイマ値が成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値となったか否かを判別する（Ｓ４４０４Ｌ）。

【２６５０】
Ｓ４４０４Ｌの処理において、成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値ではないと判別した場合は（Ｓ４４０４Ｌ：Ｎｏ）、次いで、演奏演出の演出結果を報知するタイミング（演奏演出の終了タイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４４０５Ｌ）、演奏演出の結果報知タイミング（終了タイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４０５Ｌの処理において、演奏演出の結果報知タイミングであると判別した場合は（Ｓ４４０５Ｌ：Ｙｅｓ）、演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄ（図８１１参照）を読み出して（Ｓ４４０６Ｌ）、その読み出したテーブルを参照して、メーター数カウンタ２２３ｕｗｅのカウンタ値が示す現在のチャンスメーターＣＭのメーター数に対応する演出結果を特定する（Ｓ４４０７Ｌ）。次いで、発展先テーブル２２２ｕｗｅ（図８１２参照）を読み出して、その読み出したテーブルの規定内容から、Ｓ４４０７Ｌの処理で特定した演出結果と、今回の特別図柄の抽選結果と、に応じた発展先の演出態様（リーチ種別）を特定し（Ｓ４４０８Ｌ）、Ｓ４４０７Ｌの処理で特定した演出結果が報知された後で、Ｓ４４０８Ｌの処理で特定した発展先のリーチ種別に発展する演出態様の後半演出の実行を設定する（Ｓ４４１０Ｌ）。次いで、演奏演出フラグ２２３ｕｗａをオフに設定して、処理をＳ４４１７Ｌへと移行する。これに対し、Ｓ４４０４Ｌの処理において、更新後のタイマ値が成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別した場合は（Ｓ４４０４Ｌ：Ｙｅｓ）、まず、押下済フラグ２２３ｕｗｂをオフに設定し（Ｓ４４１２Ｌ）、次いで、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに当選に対応するデータが格納されているか否かを判別する（Ｓ４４１３Ｌ）。Ｓ４４１３Ｌの処理において、当選（押下成功）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４１３Ｌ：Ｙｅｓ）、当選（押下成功）用の演出の実行を設定して（Ｓ４４１４Ｌ）、処理をＳ４４１７Ｌへと移行する。

【２６５１】
一方、Ｓ４４１３Ｌの処理において、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに対して被当選

（押下失敗）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４１３Ｌ：Ｎｏ）、非当選（押下失敗）用の演出の実行を設定し（Ｓ４４１５Ｌ）、メーター数カウンタ２２３ｕｗｅの値を更新して（Ｓ４４１６Ｌ）、処理をＳ４４１７Ｌへと移行する。Ｓ４４１１Ｌ，Ｓ４４１４Ｌ、およびＳ４４１６Ｌのいずれかが終了した後で実行されるＳ４４１７Ｌの処理では、可動役物９００の動作を設定するための役物動作設定処理を実行して（Ｓ４４１７Ｌ）、本処理を終了する。この役物動作設定処理（Ｓ４４１７Ｌ）野詳細について、図８２０を参照して説明する。図８２０は、この役物動作設定処理（Ｓ４４１７Ｌ）を示すフローチャートである。この役物動作設定処理（Ｓ４４１７Ｌ）が実行されると、まず、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４４５１Ｌ）、次いで、今回の演奏演出の結果報知タイミングであるか否かを判別する（Ｓ４４５２Ｌ）。Ｓ４４５２Ｌの処理において、結果報知タイミングであると判別した場合は（Ｓ４４５２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、成功に対応する演出結果の報知が決定されているか否かを判別する（Ｓ４４５３Ｌ）。Ｓ４４５３Ｌの処理において、成功に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は（Ｓ４４５３Ｌ：Ｙｅｓ）、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃ（図７３６（ｂ）参照）のうち処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４４５４Ｌ）、落下シナリオ実行フラグをオンに設定して（Ｓ４４５５Ｌ）、処理をＳ４４６１Ｌへと移行する。一方、Ｓ４４５３Ｌの処理において、失敗に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は（Ｓ４４５３Ｌ：Ｎｏ）、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１のうち処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４４５６Ｌ）、第２退避シナリオ実行フラグをオンに設定して（Ｓ４４５７Ｌ）、処理をＳ４４６１Ｌへと移行する。

【２６５２】

これらに対し、Ｓ４４５２Ｌの処理において、現在が演奏演出の演出結果の報知タイミング（演奏演出の終了タイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４４５２Ｌ：Ｎｏ）、押下結果の報知タイミングであることを意味するので、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに当選（押下成功）に対応するデータが格納されているか否かを判別し（Ｓ４４５８Ｌ）、非当選（押下失敗）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４５８Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００を動作させることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４５８Ｌの処理において、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに対して当選（押下成功）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４５８Ｌ：Ｙｅｓ）、当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２（図８０８（ｂ）参照）のうち処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４４５９Ｌ）、当選時動作実行フラグをオンに設定して（Ｓ４４６０Ｌ）、処理をＳ４４６１Ｌへと移行する。Ｓ４４６１Ｌの処理では、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値を０に設定し（Ｓ４４６１Ｌ）、切換フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定して（Ｓ４４６１Ｌ）、本処理を終了する。この役物動作設定処理（図８２０参照）を実行することにより、押下成功を報知する場合、および演奏演出の演出結果を報知する場合に、可動役物９００に対して好適に可動動作（変位動作）を設定することができる。次に、図８２１を参照して、本第２３制御例におけるモータシナリオ処理（Ｓ２１２４Ｌ）の詳細について説明する。このモータシナリオ処理（Ｓ２１２４Ｌ）は、上述した第２１制御例におけるモータシナリオ処理（図７７６参照）に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理（図７７６参照）と同様に、可動役物９００に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行させるための処理である。図８２１は、このモータシナリオ処理（Ｓ２１２４Ｌ）を示すフローチャートである。

【２６５３】

この第２３制御例におけるモータシナリオ処理（図８２１参照）のうち、Ｓ３７０１Ｌ，Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、およびＳ３７１０Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例のモータシナリオ処理（図７７６参照）におけるＳ３７０１Ｌ，Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、およびＳ３７１０Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２

３制御例におけるモータシナリオ処理（図８２１参照）では、Ｓ３７０３の処理において、退避シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合に（Ｓ３７０３Ｌ：Ｙｅｓ）、退避シナリオ処理（図７８２参照）に代えて退避シナリオ処理を実行して（Ｓ３７３１Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ３７０３Ｌ：Ｎｏ）、次いで、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ３７３２Ｌ）、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ３７３２Ｌ：Ｙｅｓ）、当選時動作に対応する動作シナリオに従って可動役物９００を動作させるための当選動作シナリオ処理を実行し（Ｓ３７３３Ｌ）、本処理を終了する。この当選動作シナリオ処理（Ｓ３７３３Ｌ）の詳細については、図８２３を参照して後述する。一方、Ｓ３７３２Ｌの処理において、当選動作シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ３７３２Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３７３４Ｌへと移行する。Ｓ３７３４Ｌの処理では、落下シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ３７３４）、落下シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ３７３４Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物９００の落下動作を行うための落下シナリオ処理を実行して（Ｓ３７３６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７３４Ｌの処理において、落下シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ３７３４Ｌ：Ｎｏ）、第２１制御例における進出シナリオ処理（図７７７参照）に代えて進出シナリオ処理を実行して（Ｓ３７３６Ｌ）、本処理を終了する。この進出シナリオ処理（Ｓ３７３６Ｌ）の詳細について、図８２２を参照して説明する。

【２６５４】

図８２２は、進出シナリオ処理（Ｓ３７３６Ｌ）を示すフローチャートである。この進出シナリオ処理（Ｓ３７３６Ｌ）は、上述した第２１制御例における進出シナリオ処理（図７７７参照）に代えて実行される処理であり、進出シナリオ処理（図７７７参照）と同様に、可動役物９００の進出動作を進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａを参照して実現するための処理である。この第２３制御例における進出シナリオ処理（図８２２参照）のうち、Ｓ３８０６Ｌ～Ｓ３８０９Ｌ，Ｓ３８１１Ｌ，Ｓ３８１２Ｌ、およびＳ３８１６Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の進出シナリオ処理（図７７７参照）におけるＳ３８０６Ｌ～Ｓ３８０９Ｌ，Ｓ３８１１Ｌ，Ｓ３８１２Ｌ、およびＳ３８１６Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２３制御例における進出シナリオ処理（図８２２参照）が実行されるろ、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅからデータを抽出し（Ｓ３８３１Ｌ）、処理をＳ３８０６へと移行する。また、本第２３制御例における進出シナリオ処理（図８２２参照）では、Ｓ３８０９Ｌの処理が終了するか、Ｓ３８０７Ｌの処理でセンサデータに対応する検知センサがオンであると判別されるか（Ｓ３８０７Ｌ：Ｙｅｓ）、またはＳ３８０８Ｌの処理で駆動タイマ２２３ｕｊの値が動作シナリオに規定されている時間データの値に一致したと判別した場合に（Ｓ３８０８Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であるか否かを判別する（Ｓ３８３２Ｌ）。即ち、進出シナリオにおける最後のシナリオが終了した否かを判別する。

【２６５５】

Ｓ３８３２Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であると判別した場合は（Ｓ３８３２Ｌ：Ｙｅｓ）役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定して（Ｓ３８３３Ｌ）、処理をＳ３８１６Ｌへと移行する。一方、Ｓ３８３２Ｌの処理で、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４ではないと判別した場合は、処理をＳ３８１１Ｌへと移行する。この第２３制御例における進出シナリオ処理（図８２２参照）では、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに基づく進出動作が終了した段階で可動役物９００の動作を一旦終了させる点が第２１制御例との主な相違点となる。即ち、第２１制御例では、複数の動作シナリオを連続的に参照して動作を設定する構成としていたが、本第２３制御例では、各動作シナリオに基づく動作が終了する毎に、一旦役物動作９００を終了させ、次の役物動作の実行条件が成立するまで待機する構成としている。

【２６５６】

＜第２３制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図８２４～図８２６を参照して、第２３制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８２４（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理について説明する。図８２４（ａ）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。音声出力装置２２６においてメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３に対して各種コマンドの出力を設定するためのコマンド出力処理を実行する（Ｓ６００１Ｌ）。次に、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じた処理を行うためのコマンド判定処理を実行する（Ｓ６００２Ｌ）。このコマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）の詳細については、図８２５を参照して後述する。Ｓ６００２Ｌの処理後、演出に応じた音声データ（音声ファイル）を再生するための音声設定処理を実行する（Ｓ６００３Ｌ）。この音声設定処理（Ｓ６００３Ｌ）の詳細については、図８２６を参照して後述する。Ｓ６００３Ｌの処理が終了すると、ワークＲＡＭ３０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ６００４Ｌ）。Ｓ６００４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ６００４Ｌ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ６００６Ｌ）、電源断処理を実行する（Ｓ６００７Ｌ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ６００８Ｌ）、その後、処理を無限ループする。一方、Ｓ６００４Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ６００４Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ３０３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ３０３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ６００５Ｌ）、ＲＡＭ３０３が破壊されていなければ（Ｓ６００５Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ６００１Ｌの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ３０３が破壊されていれば（Ｓ６００５Ｌ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【２６５７】

次に、図８２４（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるコマンド割込処理について説明する。図８２４（ｂ）は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理（図８２４（ｂ）参照）は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ＲＡＭ３０３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６５０１Ｌ）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図８２５を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図８２４（ａ）参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）について説明する。図８２５は、このコマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６１０１Ｌ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６１０１Ｌ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６１０２Ｌ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６１０３Ｌ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６１０４Ｌ）。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３側において、変動パターンの詳細な表示態様を選択したタイミングで、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置２２６に通知するために設定される。

【２６５８】

Ｓ６１０４Ｌの処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると（Ｓ６１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し（Ｓ６１０５Ｌ）、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して（Ｓ６１０６Ｌ）、Ｓ６１０１Ｌの処理へ戻る。Ｓ６１

０４Ｌの処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６１０４Ｌ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、音声用効果音コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６１０７Ｌ）。この音声用効果音コマンドは、音声ランプ制御装置１１３側で、変動表示演出の開始時には設定されなかった効果音（若しくは変動表示演出とは独立して設定される効果音）の出力が決定された場合に、再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置２２６に通知するために設定される。Ｓ６１０４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがあると判別した場合は（Ｓ６１０７：Ｙｅｓ）、通知された効果音の種別に対応する効果音を特定し（Ｓ６１０８）、特定した効果音の出力チャンネルおよび出力タイミングを設定して（Ｓ６１０９）、Ｓ６１０１の処理へ戻る。一方、Ｓ６１０７の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがないと判別した場合は（Ｓ６１０７：Ｎｏ）、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６１１０）、Ｓ６１０１の処理へ戻る。次に、図８２６を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図８２４（ａ）参照）内の一処理である音声設定処理（Ｓ６００３）の詳細について説明する。図８２６は、この音声設定処理（Ｓ６００３）の内容を示したフローチャートである。

【２６５９】

音声設定処理（Ｓ６００３Ｌ）では、まず、楽曲の出力（再生）タイミングであるか判別する（Ｓ６２０１Ｌ）。Ｓ６２０１Ｌの処理において、楽曲の出力タイミングであると判別した場合は（Ｓ６２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し（Ｓ６２０２Ｌ）、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力し（６２０３）、楽曲出力中フラグ３０３ｂをオンに設定して（Ｓ６２０４Ｌ）、Ｓ６２０５Ｌの処理へ移行する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル１に対して出力することが予め設定されている。一方、Ｓ６２０１Ｌの処理において、楽曲の出力タイミングでないと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ６２０２ＬからＳ６２０４Ｌの処理をスキップして、Ｓ６２０５Ｌの処理へ移行する。Ｓ６２０５Ｌの処理では、効果音の出力タイミングであるか否かを判別する（Ｓ６２０５Ｌ）。Ｓ６２０５Ｌの処理において、効果音の出力タイミングでないと判別した場合は（Ｓ６２０５Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、効果音の出力タイミングであると判別した場合は（Ｓ６２０５Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し（Ｓ６２０６Ｌ）、読み出した音声ファイルを対応するチャンネルに出力して（６２０７Ｌ）、本処理を終了する。これにより、効果音を好適に出力することができる。

【２６６０】

以上説明した通り、第２３制御例におけるパチンコ機１０では、所定の実行条件が成立したことに基づいて第１制御（特定の報知態様を設定するための制御）を実行し、当該第１制御の実行中に予め定められた第１条件が成立したことに基づいて第２制御（特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御）を実行可能に構成していることを前提として、第１制御の実行中に第１条件が成立した場合には、第２条件（特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の実行契機）が成立するまで第１制御を継続して実行（第２制御の実行を遅延）し、第２条件が成立したことを契機として第２制御を実行する構成としている。より具体的には、可動役物９００が可動（変位）される変位動作とは少なくとも異なる所定の音声の再生制御（第１制御）の実行中に可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせるための可動制御（第２制御）を実行するための実行条件（第１条件）が成立した場合に、所定の音声が第２条件を満たすまで、可動役物９００の可動を抑制し（待機させ）、所定の音声が第２条件を満たしたことを契機として、可動役物９００に対して所定の可動動作（変位動作）を行わせるための所定制御を実行する構成としている。より詳述すると、本第２３制御例では、変動表示演出として、所定の音声（楽曲）の再生を少なくとも伴い、当該所定の音声のリズムに合わせて枠ボタン２２を操作する遊技方法で遊技を行うことを促す特定演出態様を少なくとも父君で構成される演奏演出を実行可能に構成し、当該演奏演出の実行中に遊技者が枠ボタン２２に対する

操作を行ったことを契機として、可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声（楽曲）の出力（再生）中に複数回出力され得る所定の出力（再生）位置（新たな音階が出力される再生位置）に到達したことを契機として、所定の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物９００が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６６１】

なお、本第２３制御例では、変動表示態様として演奏演出を含む演出態様が決定された場合に、楽曲のリズムに応じたタイミングで枠ボタン２２を押下することによりされる期待度が高いリーチ演出に発展し易くなる演奏演出を必ず実行する構成としていたが、演奏演出の実行有無を遊技者が選択することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、演奏演出を含む演出態様が決定され、変動表示演出が開始された場合に、演奏演出の開始タイミングよりも前に、演奏演出とは異なる他の演出に変更するかを選択させる演出を実行してもよい。選択させる方法としては、例えば、所定期間内に枠ボタン２２に対する操作を検出した場合に演奏演出を実行する一方で、操作を検出しなかった場合に演奏演出とは異なる演出を実行するものとしてもよいし、枠ボタン２２とは異なる他の操作部材に対する操作内容に応じて演奏演出を実行するか否かを決定するものとしてもよい。このように構成することで、演奏演出を楽しみに遊技を行っている遊技者に対しては、演奏演出を実行させるための操作を行わせることができる一方で、演奏演出においてリズムに合わせて枠ボタン２２を操作することに対して苦手意識を抱いている遊技者に対しては、演奏演出とは異なる他の演出（枠ボタン２２に対する操作を要しない演出）に変更させるための操作を行わせることができるので、遊技者毎の趣向に合った演出態様を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６６２】

本第２３制御例では、演奏演出として、所定の楽曲を再生（出力）し、当該所定の楽曲のリズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことを促す演出を実行し、リズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことで可動役物９００がリズムに合ったタイミングで縦揺れ動作を行う可動制御が行われ易くなる一方で、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行った場合はリズムに合ったタイミングでの可動役物９００の縦揺れ動作が行われ難くなる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行ったか否かによらず、枠ボタン２２に対する押下を検出したタイミングで可動役物９００の縦揺れ動作を行う構成とし、押下時の成功抽選で非当選となり、チャンスメーターＣＭのゲージ数（メーター数）を１減少させる場合は、リズムに合ったタイミングでゲージ数（メーター数）減少させる演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下したか否かを可動役物９００の可動タイミングと再生中の所定の楽曲の音声態様とを比較することで容易に把握することができ、リズムからずれたタイミングで押下したと把握した遊技者に対して、リズムに合ったタイミングとなるまで、成功抽選に当選していることに対する期待感を抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６６３】

本第２３制御例では、チャンスメーターＣＭのゲージ数によらず（即ち、遊技者がリズムに合ったタイミングで枠ボタン２２を押下する遊技方法で遊技を行っているか否かによらず）、演奏演出において最後の音階をウサギのキャラクタ８０１が出力（吹奏）するタイミングとなるまでは演奏が継続される構成としていたが、これに限られるものではない

。例えば、演奏演出においてチャンスメーターＣＭのゲージ数が０になった時点で失敗に対応する演出結果を報知する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスメーターの数が多い状態を保ちたいと遊技者に対してより強く思わせることができるので、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６６４】

本第２３制御例では、演奏演出の実行中において楽曲のリズムからずれたタイミングでの枠ボタン２２に対する操作を検出する毎に、可動役物９００を可動させる（チャンスメーターＣＭのメーター数を維持する）か否かを抽選により決定する一方で、リズムに合ったタイミングで操作を検出した場合は、必ず可動役物９００を可動させると共にチャンスメーターＣＭのメーター数を維持する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングでの枠ボタン２２に対する操作を検出した場合であっても、抽選により可動役物９００を可動させる（チャンスメーターＣＭのメーター数を維持する）か否かを決定する構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行う遊技を完璧に行ったとしてもチャンスメーターＣＭのメーター数が減少する場合を設けることができるので、リズムに合ったタイミングで押下を行うことができた遊技者に対しても、メーター数が減少しないことを期待して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、大当たりに対応する変動表示中の方が、外れに対応する変動表示中よりもリズムに合ったタイミングでの枠ボタン２２に対する押下に成功した場合に可動役物９００を可動させると決定される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングでの押下に成功して可動役物９００の可動が行われると共にチャンスメーターＣＭのメーター数が維持された場合に、遊技者の大当たりに対する期待感をより高めることができる。また、逆に、大当たりの場合には、リズムに合ったタイミングでの押下に成功した場合に極めて低確率（例えば、１／１００）で可動役物９００の可動を行うと決定されない場合を設ける一方で、外れの場合は必ず可動役物９００の可動を行う斗決定される構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行ったにもかかわらず可動役物９００が縦揺れ動作を行わなかった場合に、遊技者に対して強烈な違和感を抱かせることができ、大当たりとなることを遊技者に対して直感的に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６６５】

本第２３制御例では、演奏演出において、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２を押下することを促す演出態様を含む演出を実行すると共に、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出した方が、リズムからずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に比較して、チャンスメーターＣＭのゲージ数が多い状態で発展先のリーチ演出の種別を決定され易くなり、結果的に期待度が高いリーチ演出が実行され易い遊技性となるように構成していたが、これに限られるものではない。枠ボタン２２に対する押下に代えて、又は加えて、他の所定条件をリズムに合ったタイミングで成立させることにより、所定条件をリズムからずれたタイミングで成立させた場合よりも期待度が高いリーチ演出が実行され易くなるように構成してもよい。この場合において、所定条件としては、例えば、第１入球口６４へと遊技球が入球することや、スルーゲート６７を遊技球が通過すること、枠ボタン２２とは異なる他の操作部材に対する操作を行うこと等、遊技者が成立タイミングを調節可能な条件に設定することが望ましい。

【２６６６】

本第２３制御例では、演奏演出の開始後における経過時間と期間の種別（成功期間であるか抽選期間Ａであるか抽選期間Ｂであるか）とを対応付けて規定した押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂを参照することにより、期間の種別を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６対して、再生中の音声データの再生位置を判

別して通知するように命令（指示）する内容のコマンドを出力し、当該コマンドに基づいて音声出力装置２２６から通知された再生位置に基づいて、音声ランプ制御装置１１３側においてリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別するように構成してもよい。また、例えば、音声出力装置２２６において、再生中の音声データの再生位置だけでなく、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別まで実行する構成とし、音声出力装置２２６から音声ランプ制御装置１１３に対して、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別結果のみを通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に再生している音声データから直接的にリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができるので、より正確に、リズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができる。また、例えば、スピーカ部３０８の近傍に当該スピーカ部３０８から出力される音声を少なくとも検出可能なマイク等の集音機器を配設する構成とし、当該集音機器を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続しておくことによって、スピーカ部３０８から出力された音声の音声波形を音声ランプ制御装置１１３が直接的に解析可能に構成してもよい。そして、当該集音された音声に基づく音声波形から、リズムに合ったタイミングであるか否かを判別する構成としてもよい。このように構成することで、スピーカ部３０８から実際に出力される音声を直接的に解析してリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができるので、判別の正確性をより高めることができる。

【２６６７】

本第２３制御例では、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２が押下されたか、またはリズムからずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該検出時の抽選で押下成功に対応する抽選結果となった場合に、リズムに合ったタイミングで可動役物９００を縦揺れ動作させる構成としていたが、可動役物９００を縦揺れ動作させるための条件はこれに限られるものではない。例えば、演奏演出の実行中にランダムでまたは周期的に音声が途切れる期間（無音期間）、または音量が小さくなる期間（低音量期間）が設定されるように構成し、これらの無音期間、若しくは低音量期間が開始されてから所定期間内に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合は押下成功と判定される一方で、所定期間以上経過した場合（または無音期間でも低音量期間でもないタイミングで押下を検出した場合）は押下成功と判定されない可能性がある（押下成功と判定するか否かの抽選が実行される）構成としてもよい。そして、無音期間または低音量期間において押下を検出したことに基づいて、通常の音量での再生を再開するように構成してもよい。このように構成することで、演奏演出中に再生されている音声を遊技者に対してより注意深く聴かせて無音期間又は低音量期間の到来に備えさせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６６８】

＜第２４制御例＞

次に、図８２７から図８３１を参照して、第２４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２１制御例では、可動役物９００の振動動作を打ち切って第２動作（落下動作、または上昇動作）を行わせるための枠ボタン２２に対する押下操作の操作回数（規定回数）が異なる複数種類の演出を設ける構成としていた。これに加えて第２４制御例では、一旦規定回数に到達して第２動作の実行が決定されたとしても、演出位置（作動位置）へと到達するまでに更に枠ボタン２２に対する押下操作を検出した場合は、決定された第２動作の実行を回避（キャンセル）するか否かの抽選を実行する構成とした。これにより、新たな遊技性を創出することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この第２４制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装

置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２６６９】

まず、図８２７を参照して、本第２４制御例における役物演出の実行中における表示態様について説明する。図８２７（ａ）に示した通り、本第２４制御例では、ミッションとして枠ボタン２２に対する押下回数を明示しない構成としている。即ち、図８２７（ａ）に示した通り、枠ボタン２２に対する押下回数のみが小表示領域Ｄｍ６２に対して表示されると共に、小表示領域Ｄｍ６１には、「ボタンを好みの回数押せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２動作を行わせるための枠ボタン２２に対する押下操作の回数（規定回数）を秘匿することができるので、遊技者に対して、規定回数を予測して枠ボタン２２に対する押下回数を遊技者自身に選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。図８２７（ｂ）に示した通り、役物演出において枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に到達していない状態であるか、または規定回数に到達して第２動作の実行が決定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を検出して第２動作の実行がキャンセルされた状態で可動役物９００が作動位置に到達した場合は、ミッションに失敗したことを報知する演出態様に設定される。具体的には、小表示領域Ｄｍ６１に対して、「ミッション失敗」という文字が表示される。このように、枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に到達していない状態で可動役物９００が作動位置に到達した場合も、第２動作の実行が決定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を検出して第２動作の実行がキャンセルされた状態で稼働役物９００が作動位置に到達した場合も、同一の演出態様によって第２動作が実行されないことのみを報知する構成とすることにより、いずれによって第２動作が実行されなかったのかを曖昧とすることができる。よって、規定回数を予測して遊技を行わせる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６７０】

＜第２４制御例の電気的構成＞

次に、図８２８（ａ）を参照して、本第２４制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図８２８（ａ）は、本第２４制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図８２８（ａ）に示した通り、本第２４制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図７２９参照）に対して、キャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａが追加されている点でのみ相違している。このキャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａについて、図８２８（ｂ）を参照して説明する。図８２８（ｂ）は、キャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａの規定内容を示した図である。このキャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａは、可動役物９００を用いた役物演出の実行中に第２動作の実行条件が成立した（枠ボタン２２に対する規定回数の押下を検出した）後において、第２動作を実行可能な作動位置（演出位置）に到達するよりも前に更に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、一旦実行を決定した第２動作をキャンセルするか否かを抽選するために参照されるデータテーブルである。図８２８（ｂ）に示した通り、このキャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａには、特別図柄の抽選結果、および設定されているミッションパターン毎に、キャンセルと判定される判定値（第１演出カウンタ２２３ｕｕｆのカウンタ値）が対応付けて規定されている。具体的には、図８２８（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「１Ａ」または「１Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が５回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～２」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する５回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、３％（３／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。なお、一旦キャンセル抽選に当選すると、キャンセルが確定され、その後に枠ボタン２２に対する更なる押下が行われたとしても、再度第２動作が決定されること

はない。
【２６７１】
　また、図８２８（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「２Ａ」または「２Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が３回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～３９」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する３回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、４０％（４０／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。また、図８２８（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「３Ａ」または「３Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が１回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～２４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する１回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、２５％（２５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。
【２６７２】
　これらに対して、図８２８（ｂ）に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「１Ａ」または「１Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が５回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～１４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する５回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、１５％（１５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。また、図８２８（ｂ）に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「２Ａ」または「２Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が３回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する３回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、５％（５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。また、図８２８（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「３」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が１回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する１回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、５％（５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。
【２６７３】
　このため、第２動作が決定されるまでの規定回数が５回に設定された場合は、大当たりよりも外れの方が、キャンセル抽選に当選して第２動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。一方、第２動作が決定されるまでの規定回数が３回や１回に設定された場合は、外れよりも大当たりの方が、キャンセル抽選に当選して第２動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。よって、規定回数が５回に設定された場合は、第２動作の実行が決定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を検出しても、第２動作の実行がキャンセルされない方が大当たりの期待度が高くなる。また、規定回数が１回や３回に設定された場合は、逆に、第２動作の実行がキャンセルされた方が大当たりの期待度が高くなる。よって、キャンセルされるか否かによって大当たりの期待度を推測する遊技性を実現することができる。なお、上述した通り、本第２４制御例では、設定された規定回数を秘匿する構成としているため、遊技者が規定回数を知ることができない構成となっている。よって、規定回数も遊技者に対して予測させ、当該予測結果とキャンセルの有無とに応じて大当たり期待度を推測する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図８２９を参照して、本第２４制御例

における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図８２９は、本第２４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図８２９に示した通り、本第２４制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図７３８参照）に対して、キャンセルフラグ２２３ｕｘａが追加されている点でのみ相違している。キャンセルフラグ２２３ｕｘａは、役物演出（可動役物９００の振動動作）の実行中に第２動作の実行条件が成立した後で、第２動作が実行可能となる作動位置（演出位置）まで可動役物９００が到達するよりも前に第２動作の実行がキャンセルされた場合にオンに設定されるフラグである。このキャンセルフラグ２２３ｕｘａがオンに設定されている間は、第２動作の実行が決定され得ないように制御される。

【２６７４】

＜第２４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図８３０、および図８３１を参照して、本第２４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８３０を参照して、本第２４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１４１Ｌ）の詳細について説明する。図８３０は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１４１Ｌ）を示すフローチャートである。この第２４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図８３０参照）のうち、Ｓ３２０１Ｌ～Ｓ３２０８Ｌ，Ｓ３２１０Ｌ～Ｓ３２１４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、およびＳ３２１７Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０参照）のＳ３２０１Ｌ～Ｓ３２０８Ｌ，Ｓ３２１０Ｌ～Ｓ３２１４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、およびＳ３２１７Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図８３０参照）では、Ｓ３２０６Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータが「０３Ｈ」であると判別した場合に（Ｓ３２０６Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオンであるか否かを判別する（Ｓ３２９１Ｌ）。Ｓ３２９１Ｌの処理において、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオンであると判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出態様設定処理を実行して（Ｓ３２９２Ｌ）、処理をＳ３２１７Ｌへと移行する。詳細については後述するが、この追加演出態様設定処理（Ｓ３２９２Ｌ）は、上述した第２１制御例における追加演出態様設定処理（図７７１参照）に対応する処理である。一方、Ｓ３２９１Ｌの処理において、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオフであると判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３２０７Ｌへと移行して第２動作を実行するか否かの判別を行う。

【２６７５】

また、本第２４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図８３０参照）では、Ｓ３２１４Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータが「０４Ｈ」であると判別した場合に、上述した第２１制御例における追加演出態様設定処理（図７７３参照）に代えて追加演出態様設定処理を実行し（Ｓ３２９３Ｌ）、本処理を終了する。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２９３Ｌ）の詳細について、図８３１を参照して説明する。図８３１は、追加演出態様設定処理（Ｓ３２９２Ｌ）を示すフローチャートである。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２９２Ｌ）のうち、Ｓ３３０１Ｌ～Ｓ３３０３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の追加演出態様設定処理（図７７１参照）におけるＳ３３０１Ｌ～Ｓ３３０３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２４制御例における追加演出態様６７（Ｓ３２９２Ｌ）では、Ｓ３３０２Ｌの処理が終了すると、次いで、キャンセルフラグ２２３ｕｗａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３３３１Ｌ）、キャンセルフラグ２２３ｕｗａがオンであると判別した場合は（Ｓ３３３１Ｌ：Ｙｅｓ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウンタ値が５より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ３３３２Ｌ）。Ｓ３３３２Ｌの処理において、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウンタ値が５より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３３３２Ｌ：Ｙｅｓ）、「１ｋｇ」のおもりが出現する演出態様の追加演出の実行を決定して（Ｓ３３３３Ｌ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３３３２Ｌの処理において、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウン

タ値が５より大きい値でない（即ち、５以下である）と判別した場合は（Ｓ３３３２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３３３３Ｌの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。キャンセルフラグ２２３ｕｗａがオンである場合にＳ３３３２Ｌ、およびＳ３３３３Ｌの処理を実行することにより、第２動作がキャンセルされていたとしても、枠ボタン２２に対する押下回数が５回よりも多い回数となった場合に、追加演出を実行することができる。即ち、追加演出の有無でキャンセルが行われたのか否かを判別することを困難とすることができる。

【２６７６】

一方、Ｓ３３３１Ｌの処理において、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオフであると判別した場合は（Ｓ３３３１Ｌ：Ｎｏ）、キャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａ（図８２８（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ３３３４Ｌ）、特別図柄の抽選結果およびミッションパターン（押下規定回数）に応じて第２動作のキャンセル可否を抽選する（Ｓ３３３５Ｌ）。次いで、Ｓ３３３５Ｌの処理による抽選結果がキャンセルに対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ３３３６Ｌ）、キャンセルに対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ３３３６Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ終了フラグをオフに設定し（Ｓ３３３７Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０３Ｈ」を設定する（Ｓ３３３８Ｌ）。次に、切替フラグ２２３ｕｕｕをオフに設定し（Ｓ３３３９Ｌ）、キャンセルフラグ２２３ｕｘａをオンに設定して（Ｓ３３４０Ｌ）、処理をＳ３３３２Ｌへと移行する。これらの処理により、第２動作の実行をキャンセルすることができる。これに対し、Ｓ３３３６Ｌの処理において、キャンセルに対応する抽選結果とならなかったと判別した場合は（Ｓ３３３６Ｌ：Ｎｏ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウンタ値が５より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ３３４１Ｌ）、５より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３３４１Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３３０３Ｌへと移行する。一方、Ｓ３３４１Ｌの処理において、５より大きい値ではない（５以下の値である）と判別した場合は（Ｓ３３４１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３３０３Ｌの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これにより、ミッション種別（枠ボタン２２に対する押下の規定回数）によらず追加演出の実行タイミングを、枠ボタン２２に対する押下回数が５回を越えた場合に限ることができるので、追加演出の発生タイミングから規定回数を予測することを困難にすることができる。

【２６７７】

以上説明した通り、本第２４制御例におけるパチンコ機１０では、第１条件の成立に基づいて、所定範囲を変位可能な変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作（所定の動作部材の動作）の実行が決定され、当該決定の後で第２条件が成立したことに基づいて、特定変位動作が実際に実行される構成を前提として、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの間に特定条件が成立したことに基づいて、特定変位動作の実行を抑制するための制御（所定の動作部材の動作を回避させるための制御）を実行可能に構成している。より具体的には、特定の実行条件（役物演出の実行条件）が成立したことに基づいて、所定の変位部材（可動役物９００）が特定の許容位置（作動位置）に複数回配置され得る特定の変位パターンで変位される第１の変位動作（特定演出）が設定され、その第１の変位動作の実行中に第１の変位動作とは異なる第２の変位動作（落下動作）の実行が許容される第２変位動作実行条件が成立した場合に、その後に許容位置へと所定の変位部材が到達したことを契機として、所定の変位部材に対して第２の変位動作を行わせるための第２変位動作用変位制御を実行する構成としている。そして、第２変位動作実行条件が成立してから許容位置に到達するまでの間の第２の変位動作が待機される期間（第２変位動作待機期間）において第２の変位動作の実行を回避させるための回避条件（第２変位動作回避条件）が成立した場合には、許容位置へと到達したとしても第２変位動作用変位制御を実行せずに第１の変位動作を継続させる構成としている。このように構成することで、第２変位動作実行条件が成立したとしても、許容位置において第２の変位動作が実行される場合も、実行されない場合も実現することができるので、所定の変位部材の変位動作を頼多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、可動役物９００に対して落下動作を行わせるための条件、および落下動作の実行を回避させるための条件として、本第２４制御例では、いずれも遊技者が所定の操作部

材（枠ボタン２２）に対する所定の操作を行ったことを契機として成立し得る条件を設定する構成としている。このように構成することで、同一の所定の操作を行うことにより落下動作の実行条件も落下動作の回避条件も成立させることが可能となるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【２６７８】

更に、本第２４制御例では、落下動作の実行条件が成立したか否か、および落下動作の回避条件が成立したか否かが分かり難くなる演出態様の演出を実行する構成としている。つまり、落下動作の実行条件が成立したことも、回避条件が成立したことも演出において報知せず、単に枠ボタン２２に対する操作回数のみを報知する構成としている。このように構成することで、落下動作の実行条件が成立するか否か、および落下動作の回避条件が成立するか否かを予測しながら枠ボタン２２を操作させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第２４制御例では、第２動作の実行を回避（キャンセル）すると決定された場合には、その後の枠ボタン２２に対する操作内容によらず、第２動作の実行を再決定しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２動作の実行の回避が決定された後で、更に、設定されているミッションパターンに対応する規定回数の枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、再度、第２動作の実行を決定可能としてもよい。また、例えば、一旦回避が決定された後は、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、所定の抽選確率で第２動作の実行を再決定可能に構成してもよい。このように構成することで、第２動作の実行機会を増加させることができる。

【２６７９】

本第２４制御例では、所定条件が成立した場合であっても、可動制御を実行しない場合の処理の別形態として、枠ボタン２２に対する規定回数の押下が行われて第２動作の実行が決定されてから、可動役物９００が演出位置（作動位置）に到達するまでの間に、更に枠ボタン２２に対して押下が行われた場合に第２動作の実行が回避され得る構成としていたが、一旦決定された第２動作の実行を回避するための条件はこれに限られるものではない。例えば、第２動作の実行が決定されてから可動役物９００が演出位置（作動位置）に到達するまでの間、所定期間毎（例えば、０．５秒毎）に第２動作の実行を回避するか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合、枠ボタン２２に対する押下が規定回数に満たなかったのか所定時間毎の抽選で回避が決定されたのかを曖昧とすることができるので、規定回数を予測し難くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、第２動作の実行が決定された後における枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に到達したことによって第２動作の実行が回避（キャンセル）されるように構成してもよい。更に、本第２４制御例では、第２動作の実行が決定されてから第２動作の実行がキャンセルが決定されるか、またはキャンセルが決定されるよりも前に可動役物９００が演出位置に到達して第２動作が実行されるまでの間、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に同一の確率で第２動作の実行をキャンセルさせるか否かの抽選を実行する構成としていたが、第２動作の実行をキャンセルさせると決定する確率を、枠ボタン２２に対する押下回数や第２動作の実行が決定された後の経過時間、可動役物９００の配置等の各種条件に応じて異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、第２動作が実行されなかった場合に、枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に足りなかったのか、規定回数に到達して第２動作の実行が決定された後でキャンセルが決定されたのかをより分かり難くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６８０】

本第２４制御例では、可動役物９００の振動動作（第１動作）の実行中に枠ボタン２２に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後に可動役物９００が演出位置に到達するまでの間に第２動作の回避が決定されないことを条件として、第２動作として可動役物９００が落下動作を行う構成としていたが、これに限られるものではなく、第２動作として可動役物９００が行い得る他の動作を実行する構成としてもよい。また、第２動作とし

て、複数の動作（例えば、落下動作、上昇動作、縦揺れ動作等）のうち１の動作を抽選により決定する構成としてもよい。この場合において、大当たり変動中に選択され易い（外れの場合に選択され難い）種別の第２動作、選択され難い種別の第２動作を設けておけば、第２動作の種別に対してより注目させることができ、更なる興趣向上を図ることができる。本第２４制御例では、可動役物９００の振動動作（第１動作）の実行中に枠ボタン２２に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後に可動役物９００が演出位置に到達するまでの間に第２動作の回避が決定されないことを条件として、第２動作として可動役物９００が落下動作を行う構成としていたが、必ずしも第１動作と第２動作とを同一の役物（可動役物９００）で行う必要はない。例えば、第２動作として、可動役物９００とは異なる役物を可動させる可動動作を設定してもよいし、役物ではなく第３図柄表示装置８１による所定の表示演出や音声出力装置２２６による所定の音声演出等の可動演出以外の演出動作に代替してもよい。これにより、演出の自由度をより向上させることができる。

【２６８１】

＜第２５制御例＞

次いで、図８３２から図８５５を参照して、第２５制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２１制御例では、可動役物９００に対して第１位置（収納位置）から第１位置（収納位置）とは異なる第２位置（作動位置）に可動役物９００を移動（進出）させる制御を実行した後、可動役物９００に対して可動役物９００が第２位置（作動位置）に位置している状態から開始される所定の第１動作（振動動作）を行わせる第１制御を実行している期間において、第１動作とは異なる第２動作（落下動作）を行わせる第２制御の実行条件が成立した場合に、第１制御の実行中において複数回配置され得る第２位置（作動位置）へと可動役物９００が到達したことに基づいて、第１制御を打ち切って第２制御を実行させる構成としていた。即ち、第１動作の実行中に第２動作の動作条件が成立した場合に、第１動作の終了まで第２動作を待機させることなく第２動作を実行させる構成とすることで、第２動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

【２６８２】

これに対して本第２５制御例では、可動役物９００が第１位置からその第１位置とは異なる第２位置へと向かう第１方向へと移動される動作と、可動役物９００が第２位置から第１位置へと向かう第２方向へと移動される動作とを含む所定の動作シナリオで可動役物９００が動作される第１動作制御を実行している期間において、第１動作制御を途中で終了させる終了条件が成立した場合に、可動役物９００が第２方向へ移動することが規制されている第１位置に位置している状態で第１動作制御を終了させる構成としている。より具体的には、第１位置（原点位置）とその第１位置（原点位置）とは異なる第２位置との間を上下方向に移動可能な可動役物９００を、第１位置（原点位置）と第２位置とを往復するように動作させる第１動作制御が実行されている期間に、遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合、または遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて実行される所定の終了抽選で第１動作制御を終了させることに対応する抽選結果となった場合に、可動役物９００が上方向へと移動困難となる第１位置（原点位置）に位置している状態で、第１動作制御を終了させて第１動作制御とは異なる第２制御を実行する構成としている。即ち、第１動作制御を途中で終了させる場合に、可動役物９００が上方向へ移動困難となる原点位置に必ず位置しているように構成している。このように構成することで、第１動作制御が終了した後に、可動役物９００を収納位置に移動（収納）させる制御を実行する必要がないため、第１動作制御が終了したタイミングで可動役物９００の動作制御を全て終了させることができる。

【２６８３】

この第２５制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処

理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図８３２を参照して、本第２５制御例における可動役物９００の構成を説明する。図８３２（ａ）は、可動役物９００が原点位置に位置している状態における、可動役物９００付近の遊技盤１３を示した図である。本第２５制御例では、上述した第２１制御例における遊技盤１３に設けられた可動役物９００（図７１０参照）、及び上部装飾役物６００ｙ（図７１０参照）の構成を一部変更し、装飾枠８０１を新たに設けている。本第２５制御例では、可動役物９００の前面側に表示された模様（隕石を模した模様）と同様の模様が表示された装飾枠８０１（図８３２（ｂ）参照）を設けており、装飾枠８０１は可動役物９００の背面側に配置されている。即ち、図８３２（ａ）に示すように、可動役物９００が原点位置に位置している場合には、装飾枠８０１が遊技者から視認困難な状態となるように構成されている。この装飾枠８０１は、可動役物９００が原点位置から正面視下方に移動した場合（図８３２（ｂ）参照）における遊技盤１３の装いを保つために設けられており、装飾枠８０１の前面は、可動役物の前面より縦幅が若干長い（約１ｃｍ）横長略長方形形状で形成されている。

【２６８４】

また、本第２５制御例における遊技盤１３に設けられた上部装飾役物６００ｙは、可動役物９００より前面側に配置されており、可動役物９００が原点位置に位置する場合（図８３２（ａ）参照）、及び原点位置より正面視下方に移動した場合に（図８３２（ｂ）参照）、可動役物９００の前面に対して水平方向に重なることのない形状で形成されている。即ち、可動役物９００が移動可能な範囲内においてどこに位置している場合にも、可動役物９００が上部装飾役物６００ｙの背面側に位置する（水平方向に重なる）ことは無く、可動役物９００が常に遊技者から視認可能となるように構成した。このように構成することで、可動役物９００を遊技者から視認可能となる位置まで移動（進出）させることなく、可動役物９００を用いた演出を実行することができる。また、上部装飾役物６００ｙの前面、及び可動役物９００の前面は、隕石を模した模様が表示されており、可動役物９００が原点位置に位置している場合に、互いの模様が繋がる（１の模様に見える）ように表示されている。この上部装飾役物６００ｙは、可動役物９００が原点位置に位置している場合に、可動役物９００のＢ面９００ｂ（図６８８参照）と、装飾役物６００ｙの一部とが当接するように構成されている。より具体的には、この装飾役物６００ｙは、可動役物９００が原点位置に位置している状態における可動役物９００の上端より正面視上方の範囲が、正面視奥側へと約５ｃｍの厚みを持った形状としている。即ち、本第２５制御例では、可動役物９００が原点位置より正面視上方へ移動することが装飾役物６００ｙによって規制されており、可動役物９００が正面視上方へと移動できる限界の位置が原点位置となるように構成した。このように構成することで、可動役物９００を上昇させている場合に、駆動モータ９０５を停止させる制御に不具合が生じても、可動役物９００を原点位置で確実に停止させることができる。

【２６８５】

また、本第２５制御例では、可動役物９００が原点位置に位置している場合に、可動役物９００と上部装飾役物６００ｙとが当接していることを、互いの全面に表示された模様によって遊技者に理解し易くする構成としているが、これに限るものではない。例えば、可動役物９００を正面視上方に向けて凸となる形状（例えば、剣を模した役物）で形成し、上部装飾役物６００ｙを正面視下方に向けて凹となる形状（例えば、鞘を模した役物）で形成し、互いが当接することによって凸部と凹部とが嵌合するように構成してもよい。このように構成することで、表示面が同一平面上となるように配置されていない場合にも、遊技者に対して可動役物９００が正面視上方への移動が規制されている位置（原点位置）まで移動したことを容易に把握させることができる。図８３２（ｂ）は、後述する役物

攻撃演出において、可動役物９００が最も下降した状態を示す図である。可動役物９００が原点位置に位置している状態（図８３２（ａ）参照）において可動役物９００の背面側にある装飾枠８０１は、図８３２（ｂ）に示すように、可動役物９００が遊技盤１３に対して正面視下方向に移動した場合に、遊技者から視認可能となるように構成している。また、装飾枠８０１には、可動役物９００と同様に、隕石が降っている様子を模した模様が表示されており、上部装飾役物６００ｙと模様が繋がる（合わせて１つの模様に見える）ように構成されている。このように構成することで、原点位置に位置している可動役物９００が移動されることによって装飾用ではない部材が遊技者に視認され、遊技盤１３の見栄えが悪くなる不具合を抑制することができる。

【２６８６】

次に、図８３３から図８３５を参照して、本第２５制御例における特徴的な演出態様であるバトル演出における演出態様について説明する。このバトル演出は、可動役物９００が所定の動作シナリオに基づいて動作制御される演出態様を含む演出であり、遊技者に対して枠ボタン２２を操作させることを示唆するバトル準備演出と、可動役物９００を所定の動作シナリオ（振動シナリオ６８動作）に基づいて動作させる第１動作制御を、枠ボタン２２の操作状況に応じて所定回数（５回）まで繰り返し実行する役物攻撃演出と、その第１動作制御が実行された回数に応じて設定される演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）との３つの演出で構成されている。より具体的には、バトル演出は、特別図柄の変動演出が実行されている期間において、変動開始から８秒後に開始される。バトル演出が開始されると、遊技者に枠ボタン２２を操作させることを示唆する表示態様を含むバトル準備演出が２秒間実行される。そして、バトル準備演出が終了した後は、原点位置に位置している可動役物９００を所定位置（後述する振動シナリオ６８動作下限位置）まで下降させ、再び原点位置まで上昇させる第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行すると共に、可動役物９００の動作に対応した表示態様（勇者が恐竜を攻撃する表示態様）が第３図柄表示装置８１に表示される（役物攻撃演出）。このように構成することで、役物攻撃演出の終了時は、可動役物９００が必ず原点位置に位置するため、可動役物９００を原点位置とは異なる位置から原点位置まで移動（退避）させる制御を実行する必要がなく、可動役物９００に対する動作制御を簡素化することができる。また、上述した通り、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は遊技者が枠ボタン２２を押下することによって所定回数（５回）まで繰り返し実行可能に構成され、第３図柄表示装置８１では第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される毎に勇者が恐竜を攻撃する表示態様が表示される。

【２６８７】

より具体的には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間に遊技者によって枠ボタン２２が押下された場合に、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が１周期終了したタイミングにおいて第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるかを決定する終了抽選を実行する構成としている。ここで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されなかった場合は、終了抽選を実行することなく第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる構成としている。本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうが外れの場合よりも繰り返し実行され易く構成されている。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果を予想したい遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができ、遊技の興趣を向上することができる。役物攻撃演出が終了すると、第３図柄表示装置８１に表示される表示態様、及び可動役物９００の動作パターンが異なる複数の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）から、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行した回数に応じて１の演出が選択されて実行される。まず、図８３３（ａ）を参照して、バトル演出が開始されると実行されるバトル準備演出について説明する。図８３３（ａ）は、バトル準備演出における演出態様の一例を示した図である。このバトル準備演出は、第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動演出が開始されてから８秒後に開始され

る可能性がある演出であり、２秒間実行される演出である。図８３３（ａ）に示すように、バトル準備演出では、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とが睨み合う表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍの右上部に形成された小表示領域Ｄｍ１には、特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（図では３本の矢印で表示）が表示される。

【２６８８】

なお、バトル準備演出が実行されている期間には、可動役物９００が原点位置に位置している状態で停止している。即ち、バトル準備演出が実行されている期間に可動役物９００が動作制御されることはない。主表示領域Ｄｍの左上部に形成される小表示領域ＨＲ１０には、枠ボタン２２を操作させることを示唆する表示態様（例えば「ボタンを押して攻撃を継続させろ！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とが戦う演出が展開されるということを遊技者に容易に理解させることができる。２秒間のバトル準備演出が終了すると、次いで、勇者のキャラクタ８６０が恐竜のキャラクタ８６１に対して攻撃する演出である役物攻撃演出が実行される。この役物攻撃演出では、可動役物９００を原点位置から所定の位置（後述する、振動シナリオ６８動作下限位置）まで下降させた後に、再び原点位置に位置するまで上昇させる第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される。図８３３（ｂ）は、役物攻撃演出において、可動役物９００が最も下降した状態の演出態様を示した図である。役物攻撃演出が開始されると、主表示領域Ｄｍにおける勇者のキャラクタ８６０の手元に魔法の杖８６０ａが表示され、原点位置に位置している可動役物９００が、正面視下方向に下降（移動）する。ここで、装飾用に設けられた装飾枠８０１に表示されている隕石の模様が遊技者から視認可能な状態となる。その後、可動役物９００が第１動作制御（振動シナリオ６８動作）されることによって下降する動作に対応して、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１が頭に攻撃を受けた表示態様で表示され、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１の頭部近辺まで下降した可動役物９００は、再び原点位置に位置するまで上昇する。これにより、主制御領域Ｄｍにおける表示態様と、可動役物９００の動作とが連動（相関）した演出を実現することができ、バトル演出の演出効果を高めることができる。

【２６８９】

また、主表示領域Ｄｍにおける勇者のキャラクタ８６０の正面視下方に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６１の内部には、遊技者へ枠ボタン２２を押下することを促す「ボタンを押せ」という文字が表示される。この小表示領域Ｄｍ６１の正面視右方には、横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６２が形成され、当該小表示領域Ｄｍ６２の内部には、実行されている第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が何回目であるかを示す表示態様（例えば「攻撃１回目」という文字）が表示される。より具体的には、小表示領域Ｄｍ６２の中央に形成された小表示領域Ｄｍ６２ａに表示される数字が更新されることにより、何回目の攻撃（第１動作制御）が実行されているかを示すように構成している。即ち、本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される毎に、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０が恐竜のキャラクタ８６１を攻撃する表示態様が表示され、何回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されているかを示す値が、主表示領域Ｄｍにおいて攻撃回数として表示されるように構成した。小表示領域Ｄｍ６２の正面視右方には横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６３が形成され、当該小表示領域Ｄｍ６３には、枠ボタン２２の操作有効期間を示すタイムゲージｔｇ１が表示されている。タイムゲージｔｇ１は、経過した期間を示すｔｇ１ｂと、残りの操作有効期間を示すｔｇ１ａとで構成されている。このタイムゲージｔｇ１及び小表示領域Ｄｍ６１の枠ボタン２２への操作を促す表示態様は、遊技者によって枠ボタン２２が操作されたことに基づいて表示されなくなり、次の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の開始時に新たに表示される。

【２６９０】

詳細については後述するが、本第２５制御例では、役物攻撃演出の実行されている期間

において遊技者によって枠ボタン２２が押下された場合に、所定回数（５回）まで第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行可能に構成した。より具体的には、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて終了抽選を実行し、当該終了抽選において終了に対応する抽選結果とならなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、第１動作制御を繰り返し実行（役物攻撃演出を継続）するように構成した。ここで、役物攻撃演出が実行されている期間において遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合には、終了抽選を実行することなく、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）、及び役物攻撃演出を終了させるように構成している。このように構成することで、役物攻撃演出が実行されている期間を遊技者の枠ボタン２２の操作状況に応じて可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第２５制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合の方が、外れである場合よりも、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が繰り返し実行され易く構成した。より具体的には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される毎に実行され得る終了抽選は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりに当選している場合に、当該終了抽選で継続に対応する抽選結果となり易く構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を押下することによって、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の繰り返し実行された回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。よって遊技の興趣を向上することができる。

【２６９１】

次に、図８３３（ｂ）を参照して、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行した（役物攻撃演出が継続された）場合における演出態様について説明する。第１動作制御（シナリオ６８動作）が繰り返し実行される場合は、小表示領域Ｄｍ６２ａにおける数字が１ずつ加算され、小表示領域Ｄｍ６３における枠ボタン２２の操作有効期間を示す表示態様、及び小表示領域Ｄｍ６１おける枠ボタン２２を押下することを促す表示態様が新たに表示される。図８３４（ａ）は、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、可動役物９００が最も下降した状態の演出態様を示す図である。図６９０（ａ）に示すように、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回目まで継続した場合の役物攻撃演出では、小表示領域Ｄｍ６２ａに何回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されているかを示す値「５」が表示され、小表示領域ＨＲ１０には、「最後だ！」という文字が表示される。これにより、遊技者は第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される最大回数に到達していることを容易に把握することができる。また、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行された回数に応じて、より疲れた様子の表示態様に可変する。

【２６９２】

具体的には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数を重ねる毎に、恐竜のキャラクタ８６１が疲れた様子（例えば、汗の量が増える）に可変して表示されるように構成した。ここで、図示は省略したが、２回目、３回目、及び４回目のうち何れか（１回目及び５回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている場合の演出態様は、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている場合の演出態様に対して、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数に応じた恐竜のキャラクタ８６１が表示されている点と、小表示領域Ｄｍ６２ａに表示された表示態様が、何回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されているかを示す数値である点と、小表示領域ＨＲには何も表示されない点とが相違しており、その他の演出態様については５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている場合の演出態様と同一であるため、詳細な説明を省略する。図８３４（ｂ）は、役物攻撃演出において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回分繰り返し実行され、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、役物攻撃演出の終了後に実行される撃破演出の演出態様を示す図である。より具体的には、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている役物攻撃演出（図８３４（ａ）参照）において、第１動作制御（振動シナリ

オ６８動作）を継続させる（終了させない）抽選結果となった場合には、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了した後に撃破演出が実行される。

【２６９３】

この撃破演出では、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０が勇者の剣８６０ｂで恐竜のキャラクタ８６１を直接攻撃する表示態様が表示され、小表示領域ＨＲ１０において「撃破した」という文字が表示される。この撃破演出の実行されている期間は、可動役物９００に対して動作制御は実行されず、可動役物９００は原点位置に位置している状態を維持している。即ち、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の最大実行回数（５回）に到達した場合にも、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別し、終了に対応する判別結果とならなかった（繰り返し実行する判別結果）となった場合には、特定の演出（撃破演出）を実行するように構成した。また、詳細については後述するが、本第２５制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合にのみ、撃破演出が実行され得る構成とした。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることが確定する演出を見たいと願う遊技者に対して、バトル演出への関心を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図８３５（ａ）を参照して、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている役物攻撃演出において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合に実行される攻撃失敗演出の演出態様について説明する。詳細については後述するが、本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したことに基づいて、次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）が決定され、決定された演出に対応する表示態様が表示されるように構成している。即ち、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数によらず、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングで次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）に対応する表示態様に切り替わるように構成されている。

【２６９４】

図８３５（ａ）に示すように、攻撃失敗演出が実行されると、小表示領域ＨＲ１０には、勇者のキャラクタ８６０の攻撃が失敗したことを示す表示態様（例えば、「避けられた」の文字）が表示される。詳細については後述するが、攻撃失敗演出中は、可動役物９００が役物攻撃演出の実行中に最も下降した場合に位置している地点（振動シナリオ６８動作下限位置）よりも正面視下方である第１落下地点まで下降し、再び原点位置に移動する動作で動作される。主表示領域Ｄｍでは、恐竜のキャラクタ８６１が可動役物９００の下降動作に合わせて攻撃を避ける表示態様に可変して表示され、正面視上部には隕石８６２の表示態様が表示される。これより、装飾枠８０１、可動役物９００及び第３図柄表示装置８１において連動（相関）した演出が実行されるので、バトル演出の演出効果を高めることができる。詳細については後述するが、本第２５制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合は、外れである場合よりも、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が繰り返し実行され易く構成されている。即ち、攻撃失敗演出は、撃破演出よりも当たりの期待度が低く、後述する自滅演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が高い演出となるように構成されている。次に、図８３５（ｂ）を参照して、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている役物攻撃演出において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合に実行される自滅演出の演出態様について説明する。ここで、本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されなかった場合には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了抽選を実行することなく第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるように構成している。

【２６９５】

即ち、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合には、必ず自滅演出が実行されるように構成した。

このように構成することで、バトル演出の演出内容から特別図柄抽選の当否判定結果が予想できることを望まない遊技者は、敢えて枠ボタン２２をしないことで、意図的に特別図柄抽選の当否判定結果が予想困難となる遊技性を実現することができる。図８３５（ｂ）に示すように、自滅演出が実行されると、可動役物９００が攻撃失敗演出において最も下降した場合に位置している地点（第１落下位置）よりも更に正面視下方である地点（第２落下位置）まで下降し、再び原点位置まで上昇する動作で動作制御される。ここで、本第２５制御例では、第２落下位置は可動役物９００が正面視下方に移動できる限界の位置となるように構成されている。即ち、自滅演出では可動役物９００が移動可能な範囲において最も正面視下方に位置する地点（第２落下位置）まで下降した後、原点位置まで上昇する動作で動作される。これにより、可動役物９００を移動可能な範囲を最大限に用いた動作で動作制御することができるため、可動役物９００を用いた演出の迫力を向上することができる。主表示領域Ｄｍにおいては、隕石８６２が降っている表示態様が表示され、小表示領域ＨＲ１０に「自滅した」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおいて、勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とは表示されなくなる。これにより、遊技者は勇者のキャラクタ８６０が自身の攻撃によって自滅してしまったことを容易に理解できるので、自滅演出が攻撃失敗演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が低い演出であることを容易に把握できる。

【２６９６】

次に、図８３６から図８３７を参照して、バトル演出における可動役物９００の動作の流れを説明する。ここで、バトル演出において実行されるバトル準備演出では可動役物９００が動作制御されることはないため、説明を省略する。図８３６（ａ）は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回目まで繰り返し実行され、且つ５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しなかった場合、即ち、役物攻撃演出終了後の演出として撃破演出が実行された場合の可動役物９００の動作の流れを示す図である。図８３６（ａ）に示すように、役物攻撃演出において、可動役物９００は、原点位置に位置している状態から、原点位置センサ９２０の検出範囲よりも正面視下方である位置（振動シナリオ６８動作下限位置）まで下降した後、原点位置まで上昇する第１動作制御（振動シナリオ６８動作）で動作される。この第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が１周期分（約１秒）実行される毎に、可動役物９００が原点位置に位置している状態において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別する。上述した通り、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は最大で５回まで実行されるため、終了条件が成立しなかった場合は、役物攻撃演出の実行されている期間において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が計５回実行される。そして、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立しなかった場合には、撃破演出が実行され、撃破演出では可動役物９００は動作されないため、原点位置に位置する状態を維持（停止）している。このように構成することで、第１動作制御を終了した場合に、可動役物９００を原点位置に移動（退避）させる動作制御を実行する必要がないため、可動役物９００に対する動作制御を簡素化することができる。

【２６９７】

なお、本第２５制御例では、撃破演出の実行期間において駆動モータ９０５を励磁せず（可動役物９００に対する動作制御を実行せず）に可動役物９００が原点位置に位置する状態を維持する（停止させる）ように構成しているが、これに限るものではない。より具体的には、撃破演出に対応する動作シナリオテーブルを設け、駆動モータ９０５を励磁することによって可動役物９００を原点位置にいる状態で維持する（励磁保持する）ように構成してもよい。このように構成することで、撃破演出の実行後に可動役物９００に対して動作制御を行う場合に、慣性負荷による駆動モータ９０５の脱調や起動時の遅れを軽減することができると共に、可動役物９００の自重やパチンコ機１０が振動することによって可動役物９００が動いてしまう等の不具合を抑制することができる。また、可動役物９００が原点位置に位置している状態から、下降する動作を規制することが可能なストッパ

ー等を設け、当該ストッパーをロック状態へ可変することにより可動役物９００を原点位置に位置している状態で維持するように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ９０５に対する制御を実行することなく（駆動モータ９０５を励磁することによる発熱を抑制し）、可動役物９００が原点位置に位置している状態を確実に維持させることができる。次に、図８３６（ｂ）を参照して、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合、即ち、攻撃失敗演出が実行された場合における可動役物９００の動作の流れを説明する。図８３６（ｂ）は、例として３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の可動役物９００の動きの流れを示した図である。

【２６９８】

役物攻撃演出が実行されている期間（第１動作制御が実行されている期間）における可動役物９００の動作内容については、実行された回数のみが相違しており、その他の点では終了条件が成立しなかった場合（図８３６（ａ）参照）と同一であるため、説明を省略する。図８３６（ｂ）に示すように、３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了した後に、後述する第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づいて、可動役物９００が動作制御される。より具体的には、攻撃失敗演出が実行されると、まず、可動役物９００が第１落下位置まで下降する動作で動作制御される。ここで、第１落下位置は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）で可動役物９００が最も下降した場合に位置している振動シナリオ６８動作下限位置よりも正面視下方の場所を指す。その後、可動役物９００は、退避シナリオテーブル２２２ｕｃの規定内容に基づいて、第１落下位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置している状態で停止するように動作制御される。ここで、２回目、４回目及び５回目のうち何れかの第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物９００の動きの流れは、３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物９００の動きの流れと同様であるため、説明を省略する。即ち、２回目、４回目及び５回目のうち何れかの第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、終了条件が成立したタイミングに応じて、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行される回数（期間）のみが可変するように構成されている。次に、図８３７を参照して、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合、即ち、自滅演出が実行された場合における可動役物９００の動きの流れを説明する。

【２６９９】

図８３７に示すように、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合は、１回目の役物攻撃演出が終了した後に、後述する第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が実行される。ここで、本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されなかった場合には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了抽選を実行せずに第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる構成とした。即ち、役物攻撃演出の実行されている期間において、遊技者が枠ボタン２２を１度も押下しなかった場合には、必ず第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が実行される。このように構成することで、可動役物９００の移動距離が長い動作制御を好む遊技者が、意図して第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行させることができる。なお、本第２５制御例では、１回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において終了条件が成立した場合に、必ず第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数によらず、第１動作制御

（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合には、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御を実行するか、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行するかを、所定の抽選によって決定するように構成してもよい。このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了条件が成立した場合に、次に実行される動作制御を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

【２７００】

第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が実行されると、可動役物９００が、上述した第１落下位置より正面視下方にある第２落下位置まで下降した後、第２落下位置に位置している状態で停止する。第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が終了すると、次いで、退避シナリオテーブル２２２ｕｃの規定内容に基づいて、可動役物９００を原点位置まで移動させる動作制御が実行される。ここで、上述した通り、本第２５制御例では、可動役物９００が移動可能な範囲で最も上昇した場合に位置する場所が原点位置であり、可動役物９００が移動可能な範囲で最も下降した場合に位置する場所が第２落下位置である。これにより、可動役物９００の移動可能な範囲を最大限に用いた動作制御を実行することができ、可動役物９００を動作させる演出態様を含む演出の迫力を高めることができる。なお、本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、枠ボタン２２が押下されたタイミングによらず、当該第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の完了時（１周期分を完了させたタイミング）に第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）によって、可動役物９００が原点位置から下降している最中に枠ボタン２２が押下された場合は、枠ボタン２２が押下されたタイミングで終了条件が成立しているかを判別し、終了条件が成立している場合には、可動役物９００を原点位置まで移動させる動作制御を実行し、可動役物９００が原点位置に到達した時点で第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物９００が第３図柄表示装置８１の表示領域まで進出（移動）することを嫌う遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【２７０１】

また、本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の１周期毎に実行するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行した回数が偶数の場合（２回目、及び４回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了時にのみ、終了判定を実行するように構成してもよい。

【２７０２】

＜第２５制御例における電気的構成＞

次に、図８３８から図８４３を参照して、本第２５制御例における電気的構成について説明する。まず、図８３８を参照して、本第２５制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図８３８は、本第２５制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図８３８に示した通り、本第２５制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図７２９参照）に対して、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに代えて動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａが設けられている点と、振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂが追加されている点とで相違している。その他の構成については上述した第２１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図８３９を参照して、本第２５制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａの詳細について説明する。図８３９は、本第２５制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａの構成を示すブロック図である。図８３９に示した通り、本第２５制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａは、上述した第２１制御例における動作シナリオテーブル群２２

２ｕｕｇの構成（図７３０参照）に対して、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２、及び第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３が追加されている点と、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ、及び振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂが削除されている点で相違している。まず、図８４０（ａ）を参照して、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１について説明する。図８４０（ａ）は、この振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１の規定内容を示した図である。この振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１は、バトル準備演出が実行された後、役物攻撃演出が実行されている期間において、可動役物９００を原点位置から振動シナリオ６８動作下限位置まで下降させ、原点位置まで上昇させる動作で動作制御する場合に参照されるテーブルである。

【２７０３】

より具体的には、図８４０（ａ）に示すように、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓ励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで７２ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓ励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、５００ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁せず待機させるためのデータが対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋ「５」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで８ステップ逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋ「６」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで原点位置センサ９２０がオンの状態になるまで駆動モータ９０５を逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで１７ステップの逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋ「８」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓ励磁することによって保持する動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１の規定内容に基づいて可動役物９００の動作制御を実行した場合、可動役物９００は、原点位置で１０ｍｓ停止し（保持され）、原点位置から振動シナリオ６８動作下限位置まで２８８ｍｓで下降し、振動シナリオ６８動作下限位置で５４０ｍｓ停止し（保持及び待機）、再び原点位置まで２８８ｍｓで上昇し、原点位置で４０ｍｓ停止する（保持される）。本第２５制御例では、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は、最大で５回まで繰り返し実行可能に構成されている。即ち、可動役物９００が原点位置と振動シナリオ６８動作下限位置との間を１秒間で１往復する動作を複数回実行することにより、可動役物９００が上下に振動する動作で動作制御される。

【２７０４】

なお、本第２５制御例では、可動役物９００を移動させない（停止させている）場合に、駆動モータ９０５を励磁することによって保持する制御、または駆動モータ９０５を励磁せずに待機させる制御を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、可動役物９００を移動させない場合は、必ず駆動モータ９０５に対する励磁を中断し、駆動モータ９０５に対する励磁を所定期間待機させる制御を実行するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物９００の自重等によって可動役物９００が移動してしまう可能性が無い状況において、不必要に駆動モータ９０５に対して励磁を行い、駆動モータ９０５が不要に発熱してしまう不具合を解消することができる。また、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に対して、可動役物９００が原点位置に位置している状態で停止させるためのデータ（処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」、及び「８」に対応付けて規定されたデータ）を規定しないように構成し、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングから所定時間（例えば、４０ｍｓ）が経過したタイミングで、第１動作制御を繰り返し実行するように構成してもよい。このように構成することで、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１のデータ量を削減できるので、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の記憶容量を削減することができる。また、本第２５制御例

では、第１動作制御の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたタイミングによらず、特定のタイミング（振動シナリオ６８動作の１周期分が終了した時点）で終了判別を実行するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が押下された場合は、可動役物９００が原点位置に位置した時点で終了判別を実行するように構成してもよい。

【２７０５】

より具体的には、可動役物９００が振動シナリオ６８動作下限位置に位置している状態で、枠ボタン２２が押下された場合は、可動役物９００が原点位置まで上昇（到達）した時点で（その後の４０ｍｓの保持動作を実行せず）第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を操作したタイミングに応じて動作制御の終了タイミングを可変させることができるので、可動役物９００の動作パターンを多様化させることができる。次に、図８４０（ｂ）を参照して、上述した第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の詳細について説明する。図８４０（ｂ）は、この第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容を示した図である。この第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２は、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、その後、可動役物９００を原点位置から第１落下位置まで下降させる動作制御を実行する場合に参照されるデータテーブルである。より具体的には、図８４０（ｂ）に示すように、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓ励磁することによって保持する動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで２００ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓ励磁することによって保持する動作が対応付けて規定されている。

【２７０６】

これらの規定内容により、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づいて可動役物９００の動作制御を実行した場合、可動役物９００は、原点位置に位置している状態で１０ｍｓ停止し（保持され）、振動シナリオ６８動作下限位置よりも正面視下方（原点位置から２００ステップ分）である第１落下位置（図８３６（ｂ）参照）まで８００ｍｓで下降し、第１落下位置（図８３６（ｂ）参照）で４０ｍｓ停止する（保持される）。即ち、この第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づいて動作制御が実行されると、可動役物９００は、第１動作制御で移動する距離よりも長い距離を落下する動作で動作制御される。次に、図８４０（ｃ）を参照して、上述した第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３について説明する、図８４０（ｃ）は、この第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容を示した図である。この第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３は、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立したことで、役物攻撃演出が終了した後、自滅演出において可動役物９００を原点位置から第２落下位置（図８３７参照）まで下降させる場合に参照されるデータテーブルである。この第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３は、上述した第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に対して、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対応付けて規定されたデータ内容のステップ数が６００となっている点でのみ相違している。即ち、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に規定された内容に基づいて可動役物９００の動作制御を実行した場合、原点位置から、第１落下位置よりも正面視下方にある第２落下位置（原点位置から６００ステップ分）まで可動役物９００が２４００ｍｓで下降する動作で動作制御される。

【２７０７】

次に、図８４１を参照して、振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂについて説明する。図８４１は振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂの規定内容を示した図である。この振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂは、役物攻撃演出が実行されている

期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたことに基づいて、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるかを決定する場合に参照されるデータテーブルである。この振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂには、特別図柄抽選の当否判定結果、役物攻撃演出における攻撃回数（即ち、既に実行された第１動作制御の回数）、及び第１演出カウンタ２２３ｕｕｆのカウンタ値に対応付けて、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるかを示すデータが規定されている。より具体的には、図８４１に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。

【２７０８】

また、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「２０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～４９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「５０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～９９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１００～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１４９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１５０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。ここで、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行させる最大回数に達しているため、継続に対応する抽選結果となった場合には、上述した撃破演出が実行される。

【２７０９】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、２０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、５０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１００／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１５０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了、且つ第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づく動作制御を実行する。

【２７１０】

また、図８４１に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「２０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。また、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～４９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「５０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制

御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～９９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１００～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１７９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１８０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１９８」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定されている。

【２７１１】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、２０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、５０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１００／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１８０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、必ず（１９９／１９９の割合）攻撃（第１動作制御）が終了、且つ第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づく動作制御を実行する。即ち、役物攻撃演出における攻撃（第１動作制御）は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうが繰り返し実行される可能性が高く、５回目の攻撃（第１動作制御）で終了の抽選結果とならない（即ち、撃破演出が実行される）ことは、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることを意味する。これにより、役物攻撃演出における攻撃（第１動作制御）の回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。

【２７１２】

次に、図８４２を参照して、本第２５制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図８４２は、本第２５制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図８４２に示した通り、本第２５制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図７３８参照）に対して、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙに代えて役物可動関連エリア２２３ｕｙａが設けられている点と、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂ、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃ、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄ、及び押下完了フラグ２２３ｕｙｅが追加されている点とにおいて相違している。その他の構成については上述した第２１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図８４３を参照して、役物可動関連エリア２２３ｕｙａについて説明する。この役物可動関連エリア２２３ｕｙａは、上述した第２１制御例における役物可動関連エリア２２３ｕｙａ（図７３９（ａ）参照）に対して、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１、第１落下シナリオ２２３ｕｙａ２及び第２落下シナリオ２２３ｕｙａ３を追加した点において相違している。その他の構成については上述した第２１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１は、オンである場合は第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングであることを示し、オフである場合は第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングではないことを示すフラグである。この振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１は、初期状態がオフに設定されており、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させた場合にオンに設定され（図８５１のＳ４９０８Ｌ、及び図８５２のＳ４８３２Ｌ参照）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了後に実行される演出（撃破演出、攻撃失敗演出及び自滅演出のうちいずれかの演出）が開始される場合にオフに設定される（図８４８のＳ４７１０Ｌ参照）。

このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングと、演出に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを合致させることができる。

【２７１３】

第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２は、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づく可動役物９００の動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２は、初期状態がオフに設定されており、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され（図８５２のＳ４８３７Ｌ参照）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される（図８５３のＳ５０１１Ｌ参照）。第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３は、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３は、初期状態がオフに設定されており、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され（図８５２のＳ４８３５Ｌ参照）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される（図８５４のＳ５１１１Ｌ参照）。

【２７１４】

図８４２に戻り、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂについて説明する。このバトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂは、オンである場合はバトル演出の実行が決定されたことを示し、オフである場合はバトル演出の実行が決定されていないことを示す。このバトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂは、初期状態がオフに設定されており、バトル演出を実行する変動演出が決定された場合にオンに設定され（図８４４のＳ３１９２Ｌ参照）、バトル演出の開始時にオフに設定される（図８４７のＳ３５８４Ｌ参照）。なお、本第２５制御例では、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンに設定された場合は、バトル演出を必ず実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、バトル演出の実行が決定された（バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンに設定された）後に、所定の条件が成立した場合に、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオフに設定するように構成してもよい。このように構成することで、バトル演出の実行が決定された後に、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージが表示される等の不具合が発生した場合に、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオフに設定することで、エラーメッセージの表示と並行してバトル演出が実行されてしまうことを抑制することができる。バトル演出タイマ２２３ｕｙｃは、バトル演出が開始されてからの経過時間を計数するためのタイマである。このバトル演出タイマ２２３ｕｙｃは、初期値が０に設定されており、バトル演出が開始されるとタイマ値が１ずつ（１ｍｓ毎）加算され（図８４８のＳ４７０１Ｌ参照）、バトル演出の終了時にタイマ値に０が設定される（図８４８のＳ４７１３Ｌ参照）。このバトル演出タイマ２２３ｕｙｃの値は、バトル準備演出を終了させるタイミング、またはバトル演出における最後の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうちいずれかの演出）を終了させるタイミングであるかを判別する場合に参照される。これにより、バトル演出を複数の変動演出に亘って実行され得るように設計変更を行った場合にも、バトル演出の終了タイミングにおいて確実に終了処理を実行することができる。

【２７１５】

なお、本第２５制御例では、バトル演出の開始タイミングからバトル演出タイマ２２３

ｕｙｃのタイマ値を１ずつ加算することにより経過時間を計数するように構成しているが、バトル演出の開始タイミングに所定の値（例えば、バトル演出の演出時間である１００００ｍｓ）を設定し、１ｍｓ毎にバトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値を減算するように構成してもよい。バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄは、バトル演出が実行されていることを示すためのフラグであり、オンである場合にはバトル演出が実行されていることを示し、オフである場合にはバトル演出が実行されていないことを示すフラグである。このバトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄは、初期状態がオフに設定されており、バトル演出の実行を開始する場合にオンに設定され（図８４７のＳ３５８５Ｌ参照）、バトル演出の終了時にオフに設定される（図８４８のＳ４７１２Ｌ参照）。

【２７１６】

＜第２５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図８４４から図８５５を参照して、本第２５制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８４４を参照して、本第２５制御例における通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）は、上述した第２１制御例における通常状態演出態様決定処理（図７６９参照）に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理（図７６９参照）と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図８４４は、この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）を示したフローチャートである。この本第２５制御例における通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）のうち、Ｓ３１０１Ｌ～Ｓ３１０３Ｌ、及びＳ３１１０Ｌ～Ｓ３１１３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の通常状態演出態様決定処理（図７６９参照）におけるＳ３１０１Ｌ～Ｓ３１０３Ｌ、及びＳ３１１０Ｌ～Ｓ３１１３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。

【２７１７】

また、本第２５制御例における通常状態演出態様決定処理（図８４４参照）では、Ｓ３１０３Ｌの処理が終了すると、次いで、Ｓ３１０３Ｌの処理で決定された変動演出種別がバトル演出を伴う変動表示態様であるかを判別する（Ｓ３１９１Ｌ）。ここで、本第２５制御例では、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕａ（図７３１参照）に規定された各種役物スーパー演出、または各種役物スーパー外れ演出が決定された場合にバトル演出が実行され得る構成としている。Ｓ３１９１Ｌの処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は（Ｓ３１９１Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐ、及びバトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂを共にオンに設定して（Ｓ３１９２Ｌ）、処理をＳ３１１０Ｌに移行する。これに対して、Ｓ３１９１Ｌの処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別しなかった場合は（Ｓ３１９１Ｌ：Ｎｏ）、バトル演出が実行される可能性がないため、処理をＳ３１１０Ｌに移行する。この通常状態演出態様決定処理（図８４４参照）を実行することにより、バトル演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオンにしておくことができるので、バトル演出を確実に開始させることができる。次に、図８４５を参照して、本第２５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）は、上述した第２１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０参照）と同様に、枠ボタン２２等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図８４５は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）を示したフローチャートである。

【２７１８】

この第２５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）のうち、Ｓ３２０１Ｌ～Ｓ３２０４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、及びＳ３２１７Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図７７０参照）におけるＳ３２０１Ｌ～Ｓ３２０４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、及びＳ３２１７Ｌの各処理と同一の処理が実行される。

また、第２５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図８４５参照）では、Ｓ３２０４Ｌの処理において、枠ボタン２２が操作されたと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるかを判別し（Ｓ４６０１Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されていることを意味するため、処理をＳ４６０２Ｌに移行する。一方で、Ｓ４６０１Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別しなかった場合には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は実行されていないため、処理をＳ３２１６Ｌへ移行する。Ｓ４６０２Ｌの処理では、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであるか判別し（Ｓ４６０２Ｌ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４６０２Ｌ：Ｎｏ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅをオンに設定し（Ｓ４６０３Ｌ）、処理をＳ３２１６Ｌに移行する。これにより、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間に枠ボタン２２が操作された場合に、所定のタイミングで対応する処理を確実に実行することができる。一方で、Ｓ４６０２Ｌの処理において、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、既に枠ボタン２２が押下されている、即ち、１回の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、２回以上枠ボタン２２が操作されたことを意味するため、本処理を終了する。

【２７１９】

この枠ボタン入力監視・演出処理（図８４５参照）を実行することにより、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間に枠ボタン２２が押下された場合に、押下完了フラグ２２３ｕｙｅをオンに設定することができるので、枠ボタン２２が押下されたことに対応する処理を確実に実行することができる。なお、本第２５制御例では、１回分の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が複数回操作された場合に、２回目以降の枠ボタン２２の押下を終了抽選に反映させないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が押下された回数に応じて確率が可変する第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を継続させたい遊技者に対して、より積極的に枠ボタン２２を操作させることができるので、遊技の興趣を向上することができる。次に、図８４６を参照して、本第２５制御例における駆動タイマ監視処理（Ｓ２１４２Ｌ）の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１４２Ｌ）は、上述した第２１制御例における駆動タイマ監視処理（図７７２参照）に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理（図７７２参照）と同様に、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値を監視して、可動役物９００に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。図８４６は、この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１４２Ｌ）を示したフローチャートである。この第２５制御例における駆動タイマ監視処理（図８４６参照）のうち、Ｓ３４０１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０７Ｌ，Ｓ３４０８Ｌ，Ｓ３４１０Ｌ，Ｓ３４１２Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、及びＳ３４１８Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例における駆動タイマ監視処理（図７７２参照）のＳ３４０１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０７Ｌ，Ｓ３４０８Ｌ，Ｓ３４１０Ｌ，Ｓ３４１２Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、及びＳ３４１８Ｌの各処理と同一の処理が実行される。

【２７２０】

また、本第２５制御例における駆動タイマ監視処理（図８４６参照）では、Ｓ３４０３Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３４０３Ｌ：Ｎｏ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が２４４０未満であるかを判別し（Ｓ３４１５Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２４４０未満であると判別した場合は（Ｓ３４１５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであるかを判別し（Ｓ３４５２Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別した場合は（Ｓ３４５２Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が８４０未満であるか判別し（Ｓ３４５３Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が８４０未満である

と判別した場合は（Ｓ３４５３Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるかを判別し（Ｓ３４５４Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５４Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が５４０未満であるか判別し（Ｓ３４５５Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が５４０未満と判別しなかった場合には（Ｓ３４５５Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４０７Ｌへと移行する。このように、本第２５制御例では、各動作シナリオテーブルに基づく動作制御に対して、それぞれの許容時間（駆動モータ９０５の脱調やセンサの検知不良等を考慮した動作時間）を設けている。より具体的には、各動作シナリオテーブルにおけるシナリオデータに基づく動作制御に要する最大時間（例えば、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１では５００ｍｓ）に応じて、許容時間（例えば、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１では５４０ｍｓ）を設けている。これにより、設定された動作シナリオの種別によって、復帰処理を実行させるまでの時間が長くなってしまうといった不具合を抑制することができる。また、Ｓ３４５３Ｌの処理において駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が８４０未満であると判別しなかった場合（Ｓ３４５３Ｌ：Ｎｏ）、及びＳ３４５１Ｌの処理において駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が２４４０未満であると判別しなかった場合にも（Ｓ３４５１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４０７Ｌへと移行する。

【２７２１】

一方で、Ｓ３４５２Ｌの処理において、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３４５２Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４５４Ｌへと移行する。また、Ｓ３４５４Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３４５４Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。この駆動タイマ監視処理（図８４６参照）を実行することにより、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が所定の数値を超えた場合に、所定の処理を実行することができるので、センサの検知不良や駆動モータ９０５の脱調等の不具合によって、可動役物９００に対する動作制御が必要以上の期間、継続してしまうことを抑制することができる。次に、図８４７を参照して、本第２５制御例における演出更新処理（Ｓ２１４３Ｌ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ２１４３Ｌ）は、上述した第２１制御例における演出更新処理（図７７３参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図７７３参照）と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。図８４７は、演出更新処理（Ｓ２１４３Ｌ）を示したフローチャートである。この第２５制御例における演出更新処理（図８４７参照）では、まず、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３５０１Ｌ）、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値が０より大きい値であると判別しなかった場合は（Ｓ３５０１Ｌ：Ｎｏ）、変動演出が実行されていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ３５０１Ｌの処理において、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値に１を減算し（Ｓ３５０２Ｌ）、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂはオンであるかを判別し（Ｓ３５８１Ｌ）、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３５８１Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出を伴う変動表示態様が決定されているため、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値を参照して、バトル演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ３５８２Ｌ）。

【２７２２】

Ｓ３５８２Ｌの処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別した場合は（Ｓ３５８２Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ３５８３Ｌ）、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオフに設定し（Ｓ３５８４Ｌ）、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄをオンに設定し（Ｓ３５８５Ｌ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ３５８８Ｌ）。一方、Ｓ３５８２Ｌの処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別しなかった場合は（Ｓ３５８２Ｌ）、処理をＳ３５８８Ｌへと移行する。なお、Ｓ３５８３Ｌの処理では、時間経過に基づいて実行されるバトル演出の準備期間に対応する演出態様と、１回目のバトル演出中の演出態様が纏めて決定される。このように、可動役物９００の動作状況に応じて第３図柄

表示装置８１の表示面にて表示される演出態様を切り替えて設定可能な構成において、可動役物９００の動作状況に関わらず時間経過に基づいて実行される一連の演出態様を纏めて設定可能に構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される演出態様を決定するための処理を簡素化することができる。これらに対し、Ｓ３５８１Ｌの処理において、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３５８１Ｌ：Ｎｏ）、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄがオンであるかを判別し（Ｓ３５８６Ｌ）、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄがオンであると判別した場合は（Ｓ３５８６Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出における各種演出態様を更新するための、バトル演出更新処理を実行し（Ｓ３５８７Ｌ）、処理をＳ３５８８Ｌへと移行する。このバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）の詳細については、図８４８を参照して後述する。一方、Ｓ３５８６Ｌの処理においてバトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３５８６Ｌ）、バトル演出が実行されていないことを意味するため、Ｓ３５８７Ｌの処理をスキップし、処理をＳ３５８８Ｌへと移行する。

【２７２３】

Ｓ３５８８Ｌの処理が終了すると、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであるかを判別し（Ｓ３５０３Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであると判別した場合は（Ｓ３５０３Ｌ：Ｙｅｓ）、役物駆動の開始タイミングであるか判別し（Ｓ３５０４Ｌ）、役物駆動の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ３５０４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ３５０５Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ３５８９Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオフに設定し（Ｓ３５０７Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し（Ｓ３５０８Ｌ）、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ３５１２Ｌ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３５０４Ｌの処理において、役物駆動の開始タイミングであると判別しなかった場合（Ｓ３５０４Ｌ：Ｎｏ）、またはＳ３５０３Ｌの処理において、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ３５０３Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３５１２Ｌへと移行する。この演出更新処理（Ｓ２１４３Ｌ）を実行することにより、バトル演出中の表示態様（バトル準備演出、及び役物攻撃演出に対応する表示態様）と、可動役物９００の動作とを連動（相関）させることができる。

【２７２４】

次に、図８４８を参照して、上述したバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）の詳細について説明する。このバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）は、バトル演出の実行されている期間に、表示態様を更新するための処理である。図８４８は、このバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）を示すフローチャートである。バトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）が実行されると、まず、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値に１を加算し（Ｓ４７０１Ｌ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し（Ｓ４７０２Ｌ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は（Ｓ４７０２Ｌ：Ｙｅｓ）、役物攻撃演出を開始させるタイミングであることを意味するため、役物攻撃演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０３Ｌ）、処理をＳ４７０４Ｌへと移行する。一方、Ｓ４７０２Ｌの処理において、バトル準備演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合には（Ｓ４７０２Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１がオンであるかを判別し（Ｓ４７０４Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１がオンであると判別した場合は（Ｓ４７０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるタイミングであることを意味するため、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３がオンであるかを判別し（Ｓ４７０５Ｌ）、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３がオンであると判別した場合は（Ｓ４７０５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が１回で終了したことを意味するため、自滅演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０９Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１をオフに設定する（Ｓ４７１０Ｌ）。

【２７２５】
一方、Ｓ４７０５Ｌの処理において、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４７０５Ｌ：Ｎｏ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであるかを判別し（Ｓ４７０６Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別した場合は（Ｓ４７０６Ｌ：Ｙｅｓ）、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、攻撃失敗演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０８Ｌ）、処理をＳ４７１０Ｌへと移行する。これに対し、Ｓ４７０６Ｌの処理において、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４７０６Ｌ：Ｎｏ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回実行され、且つ５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立しなかったことを意味するため、撃破演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０７Ｌ）、処理をＳ４７１０Ｌへと移行する。Ｓ４７１０Ｌの処理が終了した場合、またはＳ４７０４Ｌの処理において、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４７０４Ｌ：Ｎｏ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し（Ｓ４７１１Ｌ）、バトル演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合は（Ｓ４７１１Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７１１Ｌの処理において、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は（Ｓ４７１１Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出を終了させるタイミングであるため、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄをオフに設定し（Ｓ４７１２Ｌ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値に０を設定し（Ｓ４７１３Ｌ）し、本処理を終了する。

【２７２６】
ここで、バトル演出の終了タイミングとは、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値が１００００ｍｓに対応する値となったタイミングを指す。即ち、本第２５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数によらず、バトル演出の演出期間（バトル演出が実行されている期間）として所定の演出期間（１００００ｍｓ）を設け、最後の表示態様（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れかに対応する表示態様）を表示させる期間を可変させることで、バトル演出の実行されている期間の長さを統一するように構成した。このように構成することで、バトル演出に対応する表示態様が表示される期間の長さを予め把握できるため、バトル演出以外の表示態様をバトル演出に対して容易に適応させることができる。このバトル演出更新処理（図８４８参照）を実行することにより、バトル演出に対応する表示態様の表示を予め設定された所定時間で確実に終了させることができ、実行回数が可変する第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了タイミングに適応させて、表示態様を切り替えることができる。次に、図８４９を参照して、本第２５制御例におけるモータシナリオ処理（Ｓ２１４４Ｌ）の詳細について説明する。このモータシナリオ処理（Ｓ２１４４Ｌ）は、上述した第２１制御例におけるモータシナリオ処理（図７７６参照）に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理（図７７６参照）と同様に、可動役物９００に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行させるための処理である。図８４９は、このモータシナリオ処理（Ｓ２１４４Ｌ）を示すフローチャートである。

【２７２７】
この第２５制御例におけるモータシナリオ処理（図８４９参照）のうち、Ｓ３７０１Ｌ～Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、及びＳ３７１０Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例におけるモータシナリオ処理（図７７６参照）におけるＳ３７０１Ｌ～Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、及びＳ３７１０Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２５制御例におけるモータシナリオ処理（図８４９参照）では、Ｓ３７０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合は（Ｓ３７０３Ｌ：Ｙｅｓ）、退避シナリオ処理（図７７６参照）に代えて退避シナリオ処理を実行し（Ｓ

３７７５Ｌ）、本処理を終了する。この退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）の詳細については、図８５５を参照して後述する。一方、Ｓ３７０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３７０３Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるかを判別し（Ｓ３７０５Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｓ３７０５Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ処理を実行し（Ｓ３７７１Ｌ）、本処理を終了する。この振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）の詳細については、図８５０を参照して後述する。これに対し、Ｓ３７０５Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ３７０５Ｌ：Ｎｏ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであるかを判別し（Ｓ３７７２Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別した場合には（Ｓ３７７２Ｌ：Ｙｅｓ）、第１落下シナリオ処理を実行し（Ｓ３７７３Ｌ）、本処理を終了する。この第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）の詳細については、図８５３を参照して後述する。一方、Ｓ３７７２Ｌの処理において、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別しなかった場合（Ｓ３７７４Ｌ：Ｎｏ）は、第２落下シナリオ処理を実行し（Ｓ３７７４Ｌ）、本処理を終了する。この第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）の詳細については、図８５４を参照して後述する。

【２７２８】

次に、図８５０を参照して、上述した振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）の詳細について説明する。図８５０は、この振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理は、役物攻撃演出の実行されている期間において、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく可動役物９００の動作制御を実現するための処理である。振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータを抽出し（Ｓ３９０１Ｌ）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致するかを判別し（Ｓ３９０２Ｌ）、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍの値とが一致すると判別しなかった場合は（Ｓ３９０２Ｌ：Ｎｏ）、当該シナリオデータに規定されているセンサデータの値が０であるかを判別し（Ｓ３９０３Ｌ）、センサデータの値が０であると判別した場合は（Ｓ３９０３Ｌ：Ｙｅｓ）、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致しているかを判別し（Ｓ３９０５Ｌ）、時間データの示す値と駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は（Ｓ３９０５Ｌ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない（途中である）ため、本処理を終了する。

【２７２９】

一方、Ｓ３９０５Ｌの処理において、時間データの示す値と駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別した場合は（Ｓ３９０５Ｌ：Ｙｅｓ）、規定された時間データに対応する動作制御の実行が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が８であるかを判別する（Ｓ４８０１Ｌ）。また、Ｓ３９０３Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ３９０３Ｌ：Ｎｏ）、原点位置センサ９２０がオンになるまで可動役物９００に対して動作制御を実行するためのシナリオデータが設定されていることを意味するため、センサデータに対応するセンサ（原点位置センサ９２０）がオンであるかを判別し（Ｓ３９０４Ｌ）、センサデータに対応するセンサ（原点位置センサ９２０）がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ３９０４Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３９０５Ｌにする。これに対し、Ｓ３９０４Ｌの処理において、センサデータに対応するセンサ（原点位置センサ９２０）がオンであると判別した場合には（Ｓ３９０４Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物９００が原点位置センサ９２０の検出範囲まで到達したことを意味するため、処理をＳ４８０１Ｌへと移行する。また、Ｓ３９０２Ｌにおいて、ステップ数データの値とステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致していると判別した場合は（Ｓ３９０２Ｌ：Ｙｅｓ）、所定のステップ数となるまで駆動モータ９０５を回転させるためのシナリオデータが設定されており、当該シナリオデータに基づ

く動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値に０を設定し（Ｓ３９０６Ｌ）、処理をＳ４８０１Ｌへと移行する。Ｓ４８０１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が８であると判別しなかった場合は（Ｓ４８０１Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１の規定内容に基づく制御を継続するために、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を加算し（Ｓ４８０２Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに上書きして格納し（Ｓ４８０３Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値に０を設定し（Ｓ３１９２Ｌ）、本処理を終了する。

【２７３０】

一方、Ｓ４８０１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が８であると判別した場合は（Ｓ４８０１Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１における最後のシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであるかを判別し（Ｓ４８０４Ｌ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別した場合は（Ｓ４８０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行している期間に、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂを読み出し（Ｓ４８０５Ｌ）、読み出した振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂを参照して抽選結果を特定し（Ｓ４８０６Ｌ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅをオフに設定し（Ｓ４８０７Ｌ）、Ｓ４８０６Ｌで特定した抽選結果が終了に対応する抽選結果であるかを判別し（Ｓ４８０８Ｌ）、終了に対応する抽選結果であると判別しなかった場合は（Ｓ４８０８Ｌ：Ｎｏ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行するために、振動シナリオ繰り返し処理を実行し（Ｓ４８０９Ｌ）、処理をＳ３１９２Ｌへと移行する。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）の詳細については図８５１を参照して後述する。これに対し、Ｓ４８０８Ｌの処理において、終了抽選の抽選結果が終了に対応する抽選結果であると判別した場合（Ｓ４８０８Ｌ：Ｙｅｓ）、またはＳ４８０４Ｌの処理において、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４８０４Ｌ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているため、振動シナリオ終了処理を実行し（Ｓ４８１０Ｌ）、処理をＳ３９１２Ｌへと移行する。この振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）の詳細については、図８５２を参照して後述する。

【２７３１】

次に、図８５１を参照して、振動シナリオ処理（図８５０のＳ３７７１Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）の処理内容について説明をする。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）は、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく動作制御を所定回数（５回）まで繰り返し実行させるための処理である。図８５１は振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）を示したフローチャートである。振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）が実行されると、まず、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が５未満であるかを判別し（Ｓ４９０１Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が５未満であると判別した場合は（Ｓ４９０１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を再び実行させるために、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に１を加算し（Ｓ４９０２Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４９０３Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４９０４Ｌ）、役物攻撃演出において攻撃回数を表示するために、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に対応する表示態様を決定し（Ｓ４９０５Ｌ）、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４９０６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９０１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が５未満であると判別しなかった場合は（Ｓ４９０１Ｌ；Ｎｏ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が最大回数（５回）繰り返されたことを意味するため、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｓ４９０７Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１をオンに設定し（Ｓ４９０８Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４９０９

Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４９１０Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定し（Ｓ４９１１Ｌ）、本処理を終了する。

【２７３２】

次に、図８５２を参照して、振動シナリオ処理（図８５０のＳ３７７１Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）の処理内容について説明をする。この振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）は、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく動作制御を終了させる終了条件が成立した場合に、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく動作制御を終了させるための処理である。図８５２は振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）を示したフローチャートである。振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）が実行されると、まず、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｓ４８３１Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１をオンに設定し（Ｓ４８３２Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４８３３Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が１であるかを判別し（Ｓ４８３４Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が１であると判別した場合は（Ｓ４８３４Ｌ：Ｙｅｓ）、１回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４８３５Ｌ）、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３をオンに設定し（Ｓ４８３６Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４８３９Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８３４Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が１であると判別しなかった場合は（Ｓ４８３４Ｌ：Ｎｏ）、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４８３７Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２をオンに設定し（Ｓ４８３８Ｌ）、処理をＳ４８３９Ｌに移行する。

【２７３３】

次に、図８５３を参照して、モータシナリオ処理（図８４９のＳ２１４４Ｌ参照）にて実行される第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）の処理内容について説明する。図８５３は、第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）を示したフローチャートである。第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータを抽出し（Ｓ５００１Ｌ）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５００２Ｌ）、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５００２Ｌ：Ｎｏ）、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５００３Ｌ）、時間データの示す値と駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５００３Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない（途中である）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５００３Ｌの処理において、時間データの示す値を駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が一致していると判別した場合は（Ｓ５００３Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であるかを判別する（Ｓ５００５Ｌ）。また、Ｓ５００２Ｌの処理において、ステップ数データの示す値がステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値と一致すると判別した場合は（Ｓ５００２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値に０を設定し（Ｓ５００４Ｌ）、処理をＳ５００５Ｌに移行する。

【２７３４】
　Ｓ５００５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別しなかった場合は（Ｓ５００５Ｌ：Ｎｏ）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が完了していない（シナリオの途中である）ことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５００６Ｌ）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２から加算後の処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５００７Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値に０を設定し（Ｓ５０１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別した場合は（Ｓ５００５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５００８Ｌ）、退避シナリオテーブル２２２ｕｃから処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５００９Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｓ５０１０Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２をオフに設定し（Ｓ５０１１Ｌ）、処理をＳ５０１２Ｌへと移行する。この第１落下シナリオ処理（図８５３参照）を実行することにより、可動役物９００に対して、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御を、確実に実行することができる。次に、図８５４を参照して、モータシナリオ処理（図８４９のＳ２１４４Ｌ参照）にて実行される第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）の処理内容について説明をする。図８５４は、第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）を示したフローチャートである。

【２７３５】
　第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータを抽出し（Ｓ５１０１Ｌ）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５１０２Ｌ）、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５１０２Ｌ：Ｎｏ）、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５１０３Ｌ）、時間データの示す値と、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５１０３Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない（途中である）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０３Ｌの処理において、時間データの示す値を駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が一致していると判別した場合は（Ｓ５１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であるかを判別する（Ｓ５１０５Ｌ）。また、Ｓ５１０２Ｌの処理において、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致すると判別した場合は（Ｓ５１０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値に０を設定し（Ｓ５１０４Ｌ）、処理をＳ５１０５Ｌに移行する。

【２７３６】
　Ｓ５１０５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別しなかった場合は（Ｓ５１０５Ｌ：Ｎｏ）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が完了していない（シナリオの途中である）ことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５１０６Ｌ）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３から加算後の処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５１０７Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値に０を設定し（Ｓ５１１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別した場合は（Ｓ５

１０５Ｌ：Ｙｅｓ）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５１０８Ｌ）、退避シナリオテーブル２２２ｕｃから処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５１０９Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｓ５１１０Ｌ）、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３をオフに設定し（Ｓ５１１１Ｌ）、処理をＳ５１１２Ｌへと移行する。この第２落下シナリオ処理（図８５４参照）を実行することにより、可動役物９００に対して、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を、確実に実行することができる。

【２７３７】

次に、図８５５を参照して、モータシナリオ処理（図８４９のＳ２１４４Ｌ参照）にて実行される退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）の処理内容について説明をする。図８５５は、退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）は、上述した第２１制御例における退避シナリオ処理（図７８２参照）に代えて実行される処理であり、退避シナリオ処理（図７８２参照）と同様に、可動役物９００の退避動作を退避シナリオテーブル２２２ｕｃを参照して実現するための処理である。この第２５制御例における退避シナリオ処理（図８５５参照）のうち、Ｓ４３０１Ｌ～Ｓ４３１３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第２１制御例の退避シナリオ処理（図７８２参照）におけるＳ４３０１Ｌ～Ｓ４３１３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２５制御例における退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）は、上述した第２１制御例における退避シナリオ処理（図７８２参照）に対して、Ｓ４３１４Ｌ、及びＳ４３１５Ｌの処理が削除されている点のみ相違している。この退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）を実行することにより、退避シナリオテーブル２２２ｕｃを参照して、可動役物９００を原点位置まで移動させる動作制御を実行することができる。以上説明した通り、本第２５制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物９００を原点位置から所定の動作シナリオに基づいて動作させる第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行し、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行している期間において第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しなかった場合には所定回数（５回）まで第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行し、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行している期間において第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合には所定回数（５回）まで繰り返し実行することなく（例えば、１回）第１動作制御を終了させることが可能に構成されている。

【２７３８】

さらに、本第２５制御例におけるパチンコ機１０では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかを、可動役物９００が原点位置に位置している状態で判別するように構成している。このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行が終了した場合に、可動役物９００を原点位置とは異なる位置から移動（退避）させる制御を実行する必要がないため、可動役物９００に対する動作制御を簡素化することができる。上述した第２５制御例では、原点位置に位置している可動役物９００が上部装飾役物６００ｙと当接するように構成し、原点位置に位置している可動役物９００がこれ以上、上方向へと移動し得ないように構成することで、下方向への移動距離を遊技盤１３が形成する限られたスペース内において最大限確保するように構成している。このように構成することで、可動役物９００を移動させる演出が実行された場合における可動役物９００の移動距離を長くすることができるため、演出効果を高めることができる。また、上述した構成を用いることで、可動役物９００に対する可動制御として退避制御が実行された場合に、原点位置よりも上方向へと可動役物９００が移動してしまうことを確実に抑制することができる。なお、本第２５制御例では、上述した第２０制御例と同様に、駆動モータ９０５の駆動エネルギー（回転）を伝達させて可動役物９００を移動させるように構成しているが、駆動モータ９０５の駆動エネルギーを可動役物９００へと伝達させるための伝達手段の一部において、可動役物９００の移動方向に対して

伸縮可能な保護部材（バネなど）を設けると良い。このように構成することで、可動役物９００の可動制御に不具合が生じ、原点位置に位置している可動役物９００、即ち、上部装飾役物６００ｙ（規制部材）と当接している状態の可動役物９００に対して、上方向（移動が規制されている方向）に向かって移動させる可動制御が実行されたとしても、保護部材が縮むことによって可動役物９００に対して生じる負荷や、駆動モータ９０５、伝達部材に係る負荷を軽減させることができる。

【２７３９】

さらに、原点位置に位置している状態の可動役物９００が、保護部材が伸縮している状態で上部装飾役物６００ｙと当接させるように構成することができるため、可動役物９００が上部装飾役物６００ｙと当接する位置の精度を高めること無く原点位置に位置させる可動制御を実行することができる。また、上部装飾役物６００ｙの寸法や、表面の凹凸といった製品誤差を保護部材を伸縮させることで吸収することができるため、上部装飾役物６００ｙと可動役物９００とが当接する状況を容易に創出することができる。また、上述した伝達部材の構造を上述した第２１制御例に用いても良く、例えば、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物９００に対して所定範囲内の外力が加わった場合であっても、可動役物９００が所定範囲内で移動するにも関わらず、駆動モータ９０５に対して負荷が掛からないように伝達部材を構成しても良い。具体的には、図７１８に示した追加演出として、上述した第２１制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に重りを模したアイコン９１３等を表示するように構成しているが、第２可動役物として重りを可動可能に構成し、作動位置に位置している可動役物９００に直接第２可動役物を載置する役物演出を実行可能に構成し、可動役物９００と駆動モータ９０５とを連結する伝達部材（伝達手段）として、バネ等の伸縮部材または、複数の連結部材の作動させるための接続部にクリアランス（長孔等）を設け、可動役物９００が所定範囲内で移動（第２可動役物が載置されたことによって可動役物９００に付与される重力（外力）による下方向への移動）した場合であっても、その外力が伝達手段内で吸収され、駆動モータ９０５へと負荷が掛からないように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ９０５の可動制御に影響を与えること無く、所定範囲内で可動役物９００を移動させることができると共に、可動役物９００が落下する落下演出が実行されることを視覚的に遊技者に把握させ易くすることができる。

【２７４０】

＜第２６制御例＞

次に、図８５６から図９９１を参照して、第２６制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第２６制御例におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が５０回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第１制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される

特別図柄抽選の結果によっては、１度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

【２７４１】

これに対して、本第２６制御例では、確変状態が一度設定されると、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に大当たり当選したことに基づいて実行された大当たり遊技の終了後には、再度確変状態が設定され易く構成し、且つ、大当たり当選を跨いで確変状態が連続して設定される回数に上限を設けるように構成している。つまり、一度確変状態が設定された場合には、複数回の大当たり遊技を遊技者に体験させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、確変状態が設定されたことによる恩恵を遊技者に与え易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、本第２６制御例では、連続して確変状態が設定される回数（連続確変回数）に上限（リミット）を設けており、連続確変回数が上限（リミット）に到達した場合には大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成している。よって、遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【２７４２】

＜第２６制御例における遊技盤の構成について＞

まず、図８５６から図８５８を参照して、本第２６制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。まず、図８５６を参照して、本第２６制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について詳細な説明を行う。図８５６は、本第２６制御例における遊技盤１３の構成を示す正面図である。図８５６に示した通り、本第２６制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３は、上述した第１制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３（図４参照）に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に、第２可変入賞装置６５０を設けた点と、遊技盤１３の右側領域（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される遊技領域）に形成される遊技球の流下経路構成を変更した点と、その右側領域に、第１一般入球口６３０ａと、第２入球口６４０と、可変入賞装置６５と、第２一般入球口６３０ｂを設けた点で相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。本第２６制御例では、上述した第１制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第１入球口６４と、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第２入球口６４０とが遊技盤１３に配設されている。そして、第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放制御された場合に遊技球が第２入球口６４０へと入球可能となるように構成している。さらに、普通図柄の確率状態が低確率状態である場合よりも普通図柄の高確率状態の方が第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなるように構成している。

【２７４３】

このように構成された本第２６制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）中は右打ち遊技（遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を流下させる遊技）を実行することで第２入球口６４０へと遊技球を入球させるよりも、左打ち遊技（遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を流下させる遊技）を実行することで第１入球口６４へと遊技球を入球させる方が特別図柄抽選を比較的多く実行させ易くなるため、左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。次に、図８５７、及び図８５８を参照して、可変入賞装置６５の構成について詳細に説明をする。図８５７（ａ）は、閉鎖状態の可変入賞装置６５を模式的に示した平面図であって、図８５７（ｂ）は、開放状態の可変入賞装置６５を模式的に示した平面図である。まず、図８５７（ａ）を参照して、可変入賞装置６５が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。可変入賞装置６５の閉鎖状態では、開閉扉６５ｆが特定入賞口６５ａの開口部を覆う位置（閉鎖位置）まで突出するように構成されており、右側領域を流下した遊技球が特定入賞口

６５ａに入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉６５ｆの上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。ここで、図８５６に示した通り、本第２６制御例では、開閉扉６５ｆの右端（図８５６の視点で正面視右端）から左端（図８５６の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜が形成されるように可変入賞装置６５が遊技盤１３に配設されているため、開閉扉６５ｆの上面に到達した遊技球は、図８５７（ａ）に示した通り、右端側から左端側へと流下する。さらに、開閉扉６５ｆの上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材が複数設けられている。

【２７４４】

具体的には、開閉扉６５ｆの上流側から下流側に向けて順に第１規制部材６５ｆａ、第２規制部材６５ｆｂ、第３規制部材６５ｆｃ、第４規制部材６５ｆｄ、第５規制部材６５ｆｅが設けられており、第１規制部材６５ｆａ、第３規制部材６５ｆｃ、第５規制部材６５ｆｅが遊技球の流下方向に対して左側に設けられ、第２規制部材６５ｆｂ、第４規制部材６５ｆｄが遊技球の流下方向に対して右側に設けられている。このように構成された開閉扉６５ｆの上面を遊技球が流下する場合には、地点Ａに到達した遊技球が第１規制部材６５ｆａの曲面部、第２規制部材６５ｆｂの曲面部、第３規制部材６５ｆｃの曲面部と順に衝突しながら流下し、地点Ｂに到達する。その後、第４規制部材６５ｆｄの曲面部、第５規制部材６５ｆｅの曲面部に衝突しながら地点Ｃに到達し、開閉扉６５ｆの上面に形成される流下経路の下流端から第２一般入球口６３０ｂの開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。このように、開閉扉６５ｆの上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉６５ｆの上面を蛇行状経路（図では矢印で表示）で遊技球を流下させると共に、流下している遊技球が各規制部材へと衝突することにより遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉６５ｆの上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉６５ｆの上面に滞在する期間を長くすることができる。次に、図８５７（ｂ）を参照して、可変入賞装置６５が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。可変入賞装置６５の開放状態では、開閉扉６５ｆが遊技盤１３の内部に埋設する位置まで退避し、特定入賞口６５ａの開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球が可変入賞装置６５の底面６５ｚを上流側から下流側へと流下するように構成している。ここで、図８５６に示した通り、本第２６制御例では、可変入賞装置６５の底面６５ｚが右端（図８５６の視点で正面視右端）から左端（図８５６の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜するように遊技盤１３に配設されており、底面６５ｚを流下した遊技球が入球検知センサ６５ｓを通過した後に外部へと排出されるように構成している。

【２７４５】

図８５７（ｂ）に戻り説明を続ける。図８５７（ｂ）に示した通り、可変入賞装置６５の底面６５ｚには、上述した開閉扉６５ｆの上面とは異なり遊技球の流下経路が直線状となる底面６５ｚが形成されている。つまり、図８５７（ａ）に示した地点Ａから地点Ｃに到達するまでに要する期間ｔＡ２よりも、図８５７（ｂ）に示した地点（Ａ）から地点（Ｃ）に到達するまでに要する期間ｔ（Ａ）２の方が短くなるように構成している。このように構成することで、１の遊技球が入球検知センサ６５ｓを通過した時点で、他の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ易くすることができる。次に、図８５８を参照して、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の球流れについて説明をする。図８５８は、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の球流れを示した図である。図８５８に示した通り、開閉扉６５ｆから特定入賞口６５ａへと流入する位置に応じて異なる流路で入球検知センサ６５ｓに向けて遊技球が流下するように構成している。

【２７４６】

＜第２６制御例における演出内容について＞

次に、図８５９から図８６５を参照して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選した場合の一部において、左側領域に設けられた第２可

変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、第１特別図柄抽選を実行させるための遊技（左打ち遊技）が主として行われる通常状態において、遊技球を発射させる遊技方法を切り替えること無く、左打ち遊技を継続したまま大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行される毎に遊技者に遊技方法を切り替えさせる煩わしさを軽減することができる。また、詳細な説明は後述するが、本第２６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄の低確率状態中であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高く規定されている（大当たり確率１／２２）。そして、第１特別図柄に対応する特別図柄抽選で大当たり当選した場合の９３％の割合で第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技が実行され、残りの７％の割合で可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技が実行された場合には、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行された場合よりも、大当たり遊技中に付与される賞球数が少ない不利大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に第２特別図柄抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定され、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特典が付与され易い第２特別図柄抽選を主として実行する右打ち遊技へと移行する。

【２７４７】

つまり、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態中に左打ち遊技を実行することで、大当たり確率が１／２２の特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）を行いながら、振り分け確率が７％の大当たり（有利大当たり）当選を目指す遊技が行われる。そして、振り分け確率が９３％の大当たり（不利大当たり）当選した場合には、左打ち遊技を継続して行うことで少量の賞球を獲得する大当たり遊技が行われる。図８５９（ａ）は、通常状態中における第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が実行されている最中に第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出態様の一例を示した図である。図８５９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右上側には、実行中の特別図柄変動に対応して変動表示（動的表示）される第３図柄が表示される表示領域Ｄｍ１が形成されている。また、主表示領域Ｄｍの中央領域には、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出として、ウサギを模したキャラクタ８０１が変動演出として動的表示している装飾図柄（図では、大きな下方向の矢印で表示）を見上げている演出態様の変動演出が実行されている。図８５９（ａ）に示した図では、第１特別図柄変動に対応する第３図柄が変動表示（図では、３本の矢印で表示）されている。この第３図柄は、対応する特別図柄変動が開始されたタイミングで変動表示が開始され、対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで変動表示が停止されるように構成している。このように構成することで、主表示領域Ｄｍの中央領域で実行される変動演出として、１回の特別図柄変動期間中に装飾図柄の動的表示が停止表示したり、複数回の特別図柄変動期間に跨がって変動演出（装飾図柄の動的表示）が継続して実行したりする演出態様の変動演出が実行されたとしても、第３図柄の変動表示状況を確認することで特別図柄変動の実行回数を遊技者に把握させることができる。

【２７４８】

また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の表示領域が、変動演出が実行される表示領域よりも小さくなるように構成している。このように構成することで、第３図柄の変動表示よりも自由度の高い変動演出、即ち、演出効果の高い演出の方が、演出効果の低い演出よりも遊技者に視認し易くすることができる。なお、本第２６制御例では、第３図柄の表示領域も、変動演出の表示領域も第３図柄表示装置８１の表示面に形成されるように構成しているが、これに限ること無く、第３図柄表示装置８１とは異なる表示装置を設けることで、変動演出が実行される表示装置と、第３図柄の変動表示が実行される表示装置と、を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出内容を注視している遊技者に視界に第３図柄の変動表示状況が入ってしまい、

変動演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第２６制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される第３図柄の表示領域（表示領域Ｄｍ１）の位置が第３図柄表示装置８１の表示面の右上側に固定され、その表示領域の大きさも固定している例を示しているが、これに限ること無く、表示領域Ｄｍ１の大きさを変化させたり、表示位置を異ならせたりするように構成しても良い。この場合、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が比較的高い第１演出態様（スーパーリーチ演出）の変動演出が実行された場合に、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が第１演出態様よりも低い第２演出態様（ノーマルリーチ演出）の変動演出が実行された場合よりも、第３図柄の変動表示状況を遊技者が視認し難くなるように表示領域Ｄｍ１の大きさを小さくしたり、一時的に表示面から表示領域Ｄｍを形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、変動演出の演出結果を、第３図柄の変動表示状況によって事前に察知してしまい演出効果を低下させてしまう事態を抑制することができると共に、表示領域Ｄｍ１を小さくすることで主表示領域Ｄｍにおける変動演出が実行される表示領域を広く確保することができるため、迫力のある変動演出を実行し易くすることができる。

【２７４９】

図８５９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本第２６制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示（特別図柄の変動表示）が行われている場合や、大当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第２６制御例では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個、第２入球口６４０への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大８個表示される。なお、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が行われている場合に、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球し、入球回数が保留されたことに対応して副表示領域Ｄｓに保留図柄が表示される。その保留図柄が表示された時に変動表示されていた特別図柄が停止した後も、表示された保留図柄に対応する特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間は副表示領域Ｄｓに継続して表示されることから、保留図柄は、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄である。なお、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が行われている場合に、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球し、入球回数が保留されたことに対応して副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄は、その変動表示が終了した後も、その保留球に対応する特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間副表示領域Ｄｓに継続して表示されることから、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄と言える。また、副表示領域Ｄｓには、上述した保留図柄以外にも、実行中の変動演出の演出内容を補足するためのコメント（案内表示態様）や、実行中の遊技の内容や後に実行される遊技の内容を案内するためのコメント（遊技案内表示態様）が表示されるように構成している。このように、第３図柄表示装置８１の表示面を、変動演出が実行される表示領域（主表示領域Ｄｍ）と、遊技に関する情報を提供する表示領域（副表示領域Ｄｓ）と、に分けて形成することで、実行中の変動演出と、遊技に関する情報と、が混在して表示されてしまい遊技者が提供されている情報を把握し難くなることを抑制することができる。次に、図８５９（ｂ）、及び図８６０（ａ）を参照して、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選で不利大当たり遊技（２ラウンド大当たり遊技）が実行される不利大当たりに当選した場合に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図８５９（ｂ）は、第１特別図柄抽選の結果が不利大当たりであることを示す特別図柄が停止表示され

た場合の演出態様の一例を示した図であり、図８６０（ａ）は、不利大当たり遊技（２ラウンド大当たり遊技）中の演出態様の一例を示した図である。

【２７５０】

図８５９（ｂ）に示した通り、本第２６制御例は、変動演出に用いられる装飾図柄として、複数種類の数字（０～９等）に対応する図柄と、数字とは異なる表示態様（キャラ、袋等）に対応する図柄と、を有しており、変動演出が開始されるタイミングにて３つの装飾図柄の変動表示が開始され、その後、左装飾図柄、右装飾図柄の順に停止表示する。この時点で左装飾図柄と右装飾図柄が特定の組合せ（例えば、同一種類の数字の組合せ）で停止表示した場合には、特定の組合せとは異なる組合せ（例えば、異なる種類の数字の組合せ）で停止表示した場合には実行されない（され難い）演出態様の変動演出（リーチ演出）が実行される。その後、リーチ演出中に変動表示されている中装飾図柄が特定の図柄（例えば、リーチ表示されている数字図柄と同一種類の数字図柄）が停止表示される、即ち、同一種類の数字図柄が３つ並んで停止表示することで今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す演出結果となるように構成している。さらに、本第２６制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、不利大当たり遊技が実行される場合（不利大当たり当選した場合）と、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、有利大当たり遊技が実行される場合（有利大当たり当選した場合）と、で異なる組合せで３つの装飾図柄を停止表示させるように構成している。具体的には、図８５９（ｂ）に示した通り、不利大当たり当選した場合には、リーチ演出が実行されることの無い組合せで左装飾図柄と右装飾図柄とが停止表示（図では、左装飾図柄が「２」、右装飾図柄が「３」で停止表示）した後に、リーチ演出が実行されること無く、袋を模した特定図柄８０２が中装飾図柄として停止表示している。ここで、本第２６制御例では、特別図柄抽選で不利大当たり当選した場合と、有利大当たり当選した場合とで、大当たり当選後に付与される特典（大当たり遊技中に付与可能な賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）の有利度合いが大きく異なるように構成しており、遊技者に有利な特別図柄抽選結果である有利大当たり当選したか否かを煽るための変動演出を実行可能に構成している。

【２７５１】

このように構成することで、変動演出の演出態様として大当たり当選の期待度が高い演出態様（リーチ演出）が実行された場合に、大当たり当選を期待しながら実行される変動演出を注視させ易くすることができる。そして、図８５９（ｂ）に示した通り、不利大当たり当選を示すための装飾図柄が停止表示された時点では、表示領域Ｄｍ１には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための「２２２」の表示態様で第３図柄が停止表示され、第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技（不利大当たり遊技）が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として、第２可変入賞装置６５０付近を示す画像が表示領域Ｄｍ５に表示され、「狙ってね」のコメントが表示される。また、不利大当たり遊技中に遊技者が左打ち遊技を中断してしまうことを抑制するために、表示領域Ｄｍ４には、遊技者に左打ち遊技を促すための案内表示態様として「左打ち」が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、停止表示された特定図柄８０２（不利大当たり当選に対応する装飾図柄）を用いた演出が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として「袋の中身は何だろう」のコメントが表示される。そして、不利大当たり遊技が実行されると、図８６０（ａ）に示した通り、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入球する毎に、払い出される賞球数（１５個）に対応するポイント態様として「＋１５」を模したアイコンＰ１が特定図柄８０２から飛び出す演出（不利大当たり遊技中演出）が実行され、キャラクタ８０１が喜ぶアクションが実行される。また、副表示領域Ｄｓにて、不利当たり遊技中に１５個の賞球が獲得したことを案内するための案内表示態様として「１５ゲット」のコメントが表示される。

【２７５２】

次に、図８６０（ｂ）から図８６２（ｂ）を参照して、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図８

６０（ｂ）は、有利大当たり当選した第１特別図柄が停止表示された時点における変動演出の演出態様の一例を示した図である。図８６０（ｂ）に示した通り、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり当選したことを示す装飾図柄の組合せとして同一種類の数字（図では「７７７」）が停止表示され、有利大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たり」の文字が表示され、キャラクタ８０１が喜ぶアクションが表示される。そして、表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す第３図柄（図では「７７７」）が停止表示される。有利大当たり当選した場合には有利大当たり遊技として可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）が実行されるため、表示領域Ｄｍ５には、遊技盤１３の右側領域に設けられた可変入賞装置６５を模した画像が表示され、遊技者に対して右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域Ｄｍ４に表示される。また、副表示領域Ｄｓには、実行中の遊技内容、及び、後の遊技方法を案内するための案内表示態様として「大当たりおめでとう右打ちしてアタッカーを狙ってね」のコメントが表示される。つまり、本第２６制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄抽選で当選し得る大当たりとして、不利大当たりと有利大当たりとを有しており、有利大当たり当選した場合のみ、変動演出にて大当たり当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、変動演出にて大当たり当選を示唆する演出が実行された場合において、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であり遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２７５３】

なお、本第２６制御例では、不利大当たり当選した場合には変動演出として大当たり当選を示唆する変動演出（リーチ演出等）が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、不利大当たり当選した場合もリーチ演出が実行されるように構成しても良い。この場合、有利大当たり当選した場合よりも不利大当たり当選した場合の方が、リーチ演出が実行され難くなるように構成し、リーチ演出が実行された場合における有利大当たり当選が占める割合の方が、不利大当たり当選が占める割合よりも高くなるように構成すると良い。また、リーチ演出の演出結果が当たりを示す演出結果である場合に有利大当たり当選を報知し、リーチ演出の演出結果が外れを示す演出結果である場合に不利大当たり当選を報知するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、変動演出の演出内容に注視している遊技者の遊技意欲が、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であったことに基づいて低下してしまうことを抑制することができる。次に、第１特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技中の演出態様について図８６１（ａ）を参照して説明をする。図８６１（ａ）は、第１特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合（初当たり時）における大当たり遊技中（初当たり中）の演出態様を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される確変大当たりが設定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けている。そして、特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達した場合（リミット到達した場合）には、確変大当たりが設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。

【２７５４】

また、上述した不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に普通図柄の低確率状態が設定され、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。つまり、リミット到達していない状態において不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、リミット到達していない状態において有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合には、不利大当たり遊技の終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、有利大当たり遊技の終了後に時短状態（特別

図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の高確率状態が過剰に連続してしまうことを抑制することができる。一方で、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、ラウンド遊技が１０ラウンドで、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される有利大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、リミット到達するまでの残回数（特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達するまでの残回数）が多く残っている状態で第２特別図柄抽選が主として実行される普通図柄の高確率状態へと移行することで、有利大当たり遊技が実行される回数を多くすることができる。よって、本第２６制御例では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出では無く、特別図柄抽選の抽選結果が、有利大当たり遊技が実行される大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出が実行されることになる。

【２７５５】

次に、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、図８６１（ａ）に示した表示画面が表示される。図８６１（ａ）は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技（初当たり遊技）中に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。上述した通り、本第２６制御例では、初当たり遊技が実行された時点におけるリミット到達までの残回数に応じて、初当たり遊技後に連続して特別図柄の高確率状態が設定可能な上限回数が異なるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選で有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行される大当たりに当選した場合には、リミット到達するまでの残回数が７回となるため、初当たり遊技を含め、最大で７回の大当たり遊技が実行されるまで確変状態を継続することができるのに対して、通常状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選で不利大当たり遊技が実行され、第２確変状態が設定された後に、再度、第１特別図柄抽選で不利大当たり遊技が実行された後に有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行される大当たりに当選した場合には、第２確変状態が設定される毎にリミット到達するまでの残回数が更新（減算）されることから、初当たり遊技を含め、最大で４回の大当たり遊技が実行されるまでしか確変状態を継続することができないように構成している。また、本第２６制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、特別図柄の確率状態に関わらず、第１特別図柄抽選が主として実行される左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成し、且つ、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を同一とし、さらに、実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動パターンが選択されるように構成している。つまり、左打ち遊技によって実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、リミット到達までの残回数を遊技者が把握できない（し難くなる）ように構成している。

【２７５６】

このように構成された第２６制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行された遊技者は、次に、リミット到達するまでに実行される有利大当たり遊技の残回数に興味を持つことになる。よって、図８６１（ａ）に示した通り、初当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、リミット到達までの残回数を遊技者に示唆可能な演出が実行される。図８６１（ａ）に示した図は、初当たり遊技の１ラウンド目であって、可変入賞装置６５に２個の遊技球を入賞させた状態にて実行されている大当たり遊技演出の演出内容を示した図であって、表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であったことを示すための表示態様（７７７）で第３図柄が停止表示している。そして、表示領域Ｄｍ４には、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、実行中の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域Ｄｍ１０が形成され、既に払い出された３０個の賞

球に対応する「３０Ｐ」の表示態様が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右下側には、実行中の大当たり遊技に対応する表示態様として、宝箱を模したアイコン８０５が表示され、可変入賞装置６５へと入遊技球を入賞させたことに基づいて払い出された賞球を示すための表示態様として、ポイントアイコンＰ１と、ポイントアイコンＰ２が表示されている。本第２６制御例では、可変入賞装置６５へと遊技球が１個入賞する毎に１５個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコンＰ１、及びポイントアイコンＰ２の何れも、１５個の賞球に対応する「＋１５」の表示態様で表示されている。つまり、初当たり遊技中は、アイコン８０５から飛び出るように表示されたポイントアイコンＰ１，Ｐ２の示す値を合算した値が表示領域Ｄｍ１０に表示される。このように構成することで、１回の大当たり遊技において可変入賞装置６５へと遊技球を入賞させた数と、入賞に基づいて払い出された賞球数と、を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２７５７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部では、「チャンスモード」の文字が付されたアイコン８０６と、「ビクトリーモード」の文字が付されたアイコン８０６ａが左方向へと変動している演出と、変動表示されている各アイコンの何れかを停止させようとするアクションを行っているキャラクタ８０１が表示されている。また、図８６１（ａ）に示した状態では、リミット到達までの残回数が報知されていない状態であるため、表示領域Ｄｍ９には、「？モード」が表示されている。ここで、「チャンスモード」とは、リミット到達までの残回数が上限では無い状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものでは無い状態であることを報知するモードであって、「ビクトリーモード」とは、リミット到達までの残回数が上限である状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものである状態であることを報知するモードである。副表示領域Ｄｓには、初当たり遊技中に実行されている大当たり遊技演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「チャンスモードだと？Ｐ、ビクトリーモードだと２０００Ｐどっちかな」の文字が表示されている。そして、図８６１（ａ）に示した大当たり遊技演出の演出結果として、キャラクタ８０１が「チャンスモード」の文字が付されたアイコン８０６を停止表示した場合には、図８６１（ｂ）に示した表示画面が表示される。この「チャンスモード」は、リミット到達するまでの期間、即ち、初当たり遊技が終了し確変状態が設定されてからリミット到達した大当たり遊技が終了するまでの間、継続して設定されるモードである。図８６１（ｂ）は、初当たり遊技が終了し、１回目の確変状態が設定されている状態で実行された第２特別図柄変動の大当たり変動中に表示される表示画面を示した図である。このチャンスモード中は、リミット到達までに実行され得る大当たり遊技の回数が上限回数（７回）では無いことのみが遊技者に報知されているモードであって、「チャンスモード」が報知された遊技者は、リミット到達までに実行可能な大当たり遊技の回数に興味を持つことになる。

【２７５８】

ここで、遊技者に有利な遊技を実行させることが可能な有利遊技期間の長さに上限を設け、且つ、設定される有利遊技期間の長さを異ならせることが可能な遊技性を有するパチンコ機１０において、有利遊技期間が設定された際に有利遊技期間の残期間の長さを正確に報知してしまうと、短い期間の有利遊技期間が設定された場合において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。一方で、設定された有利遊技期間の長さを、有利遊技期間が終了するまで報知しないように構成してしまうと、急に有利遊技期間が終了してしまうため遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本第２６制御例では、有利遊技期間に関する第１情報として、有利遊技期間中に設定されるモードの種別を用いて有利遊技期間の長さを遊技者に大まかに報知するように構成している。そして、第１情報として「チャンスモード」が報知された場合には、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技（最終当たり遊技）であるかを、最終当たり遊技が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中の遊技を行っている遊技者に対して、有利遊技

期間がより長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第２６制御例では、第１情報として、有利遊技期間の長さが最長（上限）では無い場合に、共通して「チャンスモード」を報知するように構成しているため、「チャンスモード」中に実行される大当たり遊技の回数に幅を設けることができる。よって、「チャンスモード」が報知された時点で遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第２６制御例では、有利遊技期間の長さが最長（上限）では無い場合のみ、「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間の長さが最長（上限）である場合の一部において「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」が設定された場合であっても、有利遊技期間の長さが最長（上限）である可能性を残すことができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことをより抑制することができる。

【２７５９】

「チャンスモード」中に実行される演出の内容を、図８６１（ｂ）を参照して詳細に説明する。「チャンスモード」は、確変状態中に設定されるモードであり、本第２６制御例では、次に大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成していることから、「チャンスモード」中は、実質、次回の大当たり遊技が実行されるまで、少なくとも有利遊技期間が継続する状態となる。つまり、「チャンスモード」中は、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技（最終当たり遊技）となるか否かを遊技者に報知するための演出が実行される。具体的には、図８６１（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部では、次に実行される大当たり遊技に対応するアイコン８０６が左右方向に変動表示される演出が実行され、副表示領域Ｄｓには、アイコン８０６の変動表示に関する演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「箱に＄が付いていればチャンスモード継続、箱にＥＮＤが付いていればチャンスモード終了」の文字が表示される。また、図８６１（ｂ）に示した図は、初当たり遊技終了後に設定された確変状態における第２特別図柄の大当たり変動中を示しているため、第２特別図柄変動に対応する第３図柄（図では矢印で表示）が表示領域Ｄｍ２に表示され、表示領域Ｄｍ４には右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、初当たり遊技中に獲得した賞球（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球）に対応する値（ポイント）として「３００Ｐ」が表示領域Ｄｍ１０に表示され、今回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン８０５が主表示領域Ｄｍの下側に表示されている。また、アイコン８０５には、初当たり遊技中に獲得した賞球数を示すための「３００Ｐ」が付されて表示されている。

【２７６０】

図８６１（ｂ）に示した図は、初当たり遊技終了後における表示画面を示しているため、履歴情報として初当たり遊技に対応するアイコン８０５のみが表示されているが、例えば、既に大当たり遊技が３回実行された後のチャンスモード中であれば、履歴情報として３回分の大当たり遊技に対応するアイコンが表示され、各アイコンに対して、各大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する表示態様（ポイント）が付されて表示される。このように構成することで、チャンスモードが終了するまでに実行された大当たり遊技の回数を主表示領域Ｄｍに表示される履歴情報を把握することで容易に遊技者に理解させることができる。図８６１（ｂ）に示したアイコン８０６が左右方向に変動表示される演出は、次の大当たり遊技が実行されるまでに演出結果が表示される。具体的には、大当たり変動が停止表示されるまでの特図変動期間中において、アイコン８０６の裏面を遊技者が視認可能な状態から表面を遊技者が視認可能な状態となるようにアイコン８０６が左右方向に変動表示され、表面に付されている文字を主表示領域Ｄｍに表示することで演出結果を表示するように構成している。このアイコン８０６の表面に「＄」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後も確変状態が設定される状態、即ち、次の大当たり遊技が最終当たり遊技では無いことが報知される。そして、アイコン８０６の表面に「ＥＮＤ」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後に確変状態が設定されない状態、即ち、

次の大当たり遊技が最終当たり遊技であることが報知される。また、詳細な説明は省略するが、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様は、リミット到達までの残回数に基づいて複数の演出態様の中から１の演出態様が設定されるように構成している。具体的には、リミット到達までの残回数が多い場合の方が、少ない場合よりも左回りの変動表示が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出結果が表示されるよりも前に、リミット到達の有無を遊技者に予測させる楽しみを提供することができるため演出効果を高めることができるという効果がある。

【２７６１】

なお、これに限ること無く、他の要素に基づいてアイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、リミット到達までの残回数が奇数回数の場合と、偶数回数の場合とで、設定され易くなる演出態様を異ならせたりしても良い。また、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、４回以上）である場合と、リミット到達までの残回数が１回である場合とで、一方の演出態様（例えば、左回り）が設定され易く、その他の場合において他方の演出態様（例えば、右回り）が設定され易くなるように構成しても良い。この場合、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様として左回りの演出が実行されると、その時点で、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、４回以上）、または、リミット到達までの残回数が１回である可能性が高いことを遊技者に把握させ、その後、演出結果として「＄」が付されたアイコン８０６が表示されることで、比較的長い有利遊技期間が設定されたことを遊技者に把握させることができる。つまり、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様と、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出結果と、を組み合わせることで、リミット到達までの残回数を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図８６２（ａ）を参照して、「チャンスモード」における最終当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図８６２（ａ）は、チャンスモードにおける最終大当たり中（最終当たり遊技中）に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。図８６２（ａ）は、初当たり遊技を含む４回目の大当たり遊技が最終当たり遊技となる「チャンスモード」にて、最終当たり遊技が終了した時点で実行されている演出態様を表示した表示画面である。

【２７６２】

図８６２（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの下側には、今回の「チャンスモード」中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン８０５と、２回目の大当たり遊技に対応するアイコン８０６と、３回目の大当たり遊技に対応するアイコン８０７と、が表示されており、各アイコンに対して、対応する大当たり遊技中に獲得した可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数に対応する値が付されて表示されている。具体的には、アイコン８０５、アイコン８０６には、３００個の賞球に対応する「３００Ｐ」が付され、アイコン８０７には、２７０個の賞球に対応する「２７０Ｐ」が付されている。つまり、３回目の大当たり遊技は可変入賞装置６５へと１８個の遊技球を入賞させた時点で終了し、賞球数が「２７０個」であったことを履歴情報として報知している。ここで、図８５７、及び図８５８を参照して上述した通り、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）にて、１回のラウンド遊技が１個の遊技球の入賞を検知した場合に終了するように構成している。そして、１個の遊技球の入賞を検知した時点で、入賞が検知された遊技球よりも後に発射された遊技球が、特定入賞口６５ａの開口部を通過可能に構成している。即ち、１個目の遊技球の入賞を検知したことに基づいてラウンド遊技の終了条件が成立した時点において、２個以上の遊技球を可変入賞装置６５へと入賞（オーバー入賞）させることが可能に構成している。そして、１０ラウンドの大当たり遊技にて、各ラウンドで２個目の遊技球を可変入賞装置６５へと入賞（オーバー入賞）させた場合に、１回の大当たり遊技にて獲得した賞球数（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）が３００個となるように構成している。さ

らに、遊技盤１３の右側領域に埋設された各種釘Ｑの状況に応じて、オーバー入賞のし易さが異なるように構成している。なお、本制御例では、１回のラウンド遊技が所定時間（３０秒）経過、或いは、１個の遊技球の入賞によって終了するように構成していることから、可変入賞装置６５への遊技球の入賞は、所定時間を待たずして１回のラウンド遊技を終了させるための終了条件であり、オーバー入賞の遊技球を特定する処理は、終了条件が成立した後の追加演出を実行するための実行条件が成立したかを判別する処理である。この場合において、ラウンド遊技を終了させるための終了条件を成立させる規定個数（１個）に収まる遊技球の入賞に対しては特定演出（音声出力）を実行せず、規定個数を超えた遊技球の入賞（オーバー入賞）に対しては特定演出（音声出力）を実行するように制御しても良い。なお、遊技球のオーバー入賞を検知した場合に実行される各種演出は、ラウンド遊技の終了条件が成立した後であって、未だに終了していない期間中に成立した条件に応じて実行される追加演出である。

【２７６３】

よって、図８６２（ａ）に示した通り、履歴情報として、チャンスモード中に実行された大当たり遊技の回数だけで無く、各大当たり遊技中に獲得した賞球数（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）に対応する値（ポイント）を表示するように構成することでオーバー入賞を狙いやすいパチンコ機１０であるか否かを遊技者に把握させることができる。また、図８６２（ａ）では、チャンスモードにおける４回目の大当たり遊技（最終当たり遊技）が終了した時点を示しているため、主表示領域Ｄｍの中央部には、実行中の４回目の大当たり遊技（最終当たり遊技）に対応するアイコン８０８が「ＥＮＤ」を付した状態で表示されており、４回目の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する「３００Ｐ」が付されて表示されている。また、表示領域Ｄｍ１０には、今回のチャンスモード中に獲得した賞球数（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）の累積値に対応する値（ポイント）として「１１７０Ｐ」が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の大当たり遊技で「チャンスモード」が終了することを示すための案内表示態様として「チャンスモード終了」の文字が表示されている。図８６２（ａ）の表示画面が表示された後は「チャンスモード」中に獲得した全ての賞球数を遊技者に報知するための表示態様、及び、「チャンスモード」が終了した後の遊技内容を遊技者に案内するための表示態様を含む表示画面として、図８６２（ｂ）に示した表示画面が表示される。図８６２（ｂ）は、「チャンスモード」の最終当たり遊技のエンディング期間中に表示されるチャンスモード終了画面の演出態様を示した図である。

【２７６４】

図８５６に示した通り、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を実行することで、可変入賞装置６５以外の入球口にも遊技球が入球し得るように構成している。具体的には、右打ち遊技を行うことで、第１一般入球口６３０ａ、及び、第２一般入球口６３０ｂに遊技球が入球し得るように構成し、第１一般入球口６３０ａに遊技球が１個入球した場合には１０個の遊技球が賞球として払い出され、第２一般入球口６３０ｂに遊技球が１個入球した場合には１個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。そして、チャンスモード中に獲得した賞球数を報知する場合において、可変入賞装置６５へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（アタッカ賞球数）のみを報知するよりも、可変入賞装置６５へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に、各種一般入球口へと遊技球が入球したことに基づいて払い出された賞球数も加算した賞球数（全賞球数）を報知した場合の方が、１回のチャンスモード中に獲得した賞球数として大きな値を報知することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。しかしながら、チャンスモード中において常に全賞球数を報知するように構成した場合には、大当たり遊技中において、可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球数と、各一般入球口への入球に基づく賞球数とが加算表示されてしまうことになり、１回の大当たり遊技において獲得した可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

【２７６５】
これに対して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、チャンスモードの最終当たり遊技が終了するまでは、各大当たり遊技において可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握可能に表示し、チャンスモードの終了画面にて、全賞球数を遊技者に把握させるように構成している。具体的には、チャンスモードにおける大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数を内部的に計測しておき、チャンスモード終了画面にて、計測済の一般賞球数と、表示済のアタッカー賞球数とを合算表示するように構成している。このように構成することで、チャンスモードが終了する際には、チャンスモード中に獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した賞球数）を遊技者に報知することができると共に、チャンスモード中における各大当たり遊技に対応するアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。図８６２（ｂ）に示した通り、チャンスモードにおける最終当たり遊技のエンディング期間では、今回のチャンスモード中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）として「１１７０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１０に表示される。この表示領域Ｄｍ１０は、チャンスモードが設定されている状態において、継続して表示画面に形成されている表示領域であって、チャンスモードの終了画面のみ、他の表示画面とは異なる位置に形成されている。そして、チャンスモード中に獲得した一般賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域Ｄｍ１１が新たに形成され、アタッカー賞球数に対応する値と、一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数に対応する値が表示される表示領域Ｄｍ１２が形成される。図８６２（ｂ）では、アタッカー賞球数に対応する値として「１１７０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１０に、一般賞球数に対応する値として「４０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１１に、全賞球数に対応する値として「１２１０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１２に表示されている。また、全賞球数が、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した値であることを遊技者に分かり易く報知するために、「アタッカー賞球数＋一般賞球数＝全賞球数」を示す表示態様が表示され、表示領域Ｄｍ１０、表示領域Ｄｍ１１よりも強調した枠線で表示領域Ｄｍ１２が表示されている。

【２７６６】
また、チャンスモードの終了画面では、チャンスモード終了後に実行される遊技の内容を案内するための表示態様として、主表示領域Ｄｍには「引き戻しモード突入」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには「引き戻しモード中に大当たりでビクトリーモード突入」の文字が表示されている。なお、本制御例では、図８６２（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ１１にチャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した全一般賞球数に対応する値「４０Ｐ」を表示するように構成しているが、表示領域Ｄｍ１１に表示される値を徐々に増加させる演出を実行し、「４０Ｐ」に到達した時点で値の増加を停止するように構成しても良い。以上、説明をした通り、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、一連の有利遊技期間（チャンスモード）中に遊技者が獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した賞球数）のうちアタッカー賞球数のみを大当たり遊技中に報知可能に構成しているため各大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。加えて、チャンスモード終了時には、全賞球数を報知するように構成しているため、チャンスモード中に獲得した賞球数としてより多くの値を報知することができるため演出効果を高めることができる。なお、本第２６制御例では、チャンスモード中であって、且つ大当たり遊技中に獲得した一般賞球数のみを全賞球数として報知可能に構成しているが、これに限ること無く、チャンスモード中であって大当たり遊技が実行されていない期間、即ち、確変状態中における特別図柄変動期間中に獲得した一般賞球数も全賞球数として報知可能に構成しても良い。このように構成することで、チャンスモード中に獲得した全賞球数をより多くすることができる。

【２７６７】
次に、チャンスモードが終了し、引き戻しモードが設定された場合における演出態様について図８６３（ａ）を参照して説明する。図８６３（ａ）は、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出態様を示した図である。本第２６制御例では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合であって、リミット到達したことによって大当たり遊技の終了後に

特別図柄の低確率状態が設定された場合に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、第２特別図柄抽選が２３回実行されるまで時短状態が継続するように構成している。本第２６制御例では、第２特別図柄の保留記憶（入賞情報）を、最大で４個記憶可能に構成していることから、時短状態が設定された場合には、最大で２７回の第２特別図柄抽選を実行可能となる。この時短状態が設定されてから２７回の第２特別図柄抽選において大当たり当選（１／２２）した場合には、特別図柄の低確率状態にて有利大当たり遊技が実行されることから、リミット到達までの残回数が上限である状態となり、「ビクトリーモード」へと移行する。よって、引き戻しモードが設定されている間は、第２特別図柄抽選で大当たり当選するか否か（ビクトリーモードへと移行するか否か）を遊技者に示唆するための変動演出が実行される。具体的には、図８６３（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９には現在の遊技モードが引き戻しモードであることを示すための「引き戻しモード」が表示され、現在が時短状態中であることから右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域Ｄｍ４に表示される。また、時短状態中は、主として第２特別図柄抽選が実行されることから、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄変動に対応する第３図柄が変動表示（図では矢印で表示）される。

【２７６８】

また、引き戻しモードが設定される前の有利遊技期間中に獲得した全賞球数に対応する値（ポイント）として「１２１０Ｐ」が表示領域１２に表示される。加えて、現在設定されている時短状態が終了するまでに実行可能な第２特別図柄変動の回数（残時短回数）が表示領域Ｄｍ２０に表示される。図８６３（ａ）に示した図では、引き戻しモードへと移行してから１３回目の第２特別図柄変動が実行されている最中の演出態様を示しているため、表示領域Ｄｍ２０には「残り１０回」の文字が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出として、「Ｖ」が付されたアイコン８３０と、「×」が付されたアイコン８３１と、「？」が付されたアイコン８３２と、が左右方向に変動表示し、キャラクタ８０１が何れかのアイコンを停止表示させようとするアクション態様で表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、実行中の変動演出の演出内容を説明するための案内表示態様として「「Ｖ」をゲットでビクトリーモード突入」のコメントが表示されている。この引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果として「Ｖ」が付されたアイコン８３０が停止表示した場合には、実行中の第２特別図柄変動が大当たり変動であることを遊技者に報知するための演出結果となり、「×」が付されたアイコン８３１が停止表示した場合には、実行中の第２特別図柄変動が外れ変動であることを報知するための演出結果となる。また、「？」が付されたアイコン８３２が停止表示した場合は、アイコン８３２が停止表示された時点では対応する第２特別図柄変動が大当たり変動であるか外れ変動であるかを遊技者に把握させ難くする演出結果となる。

【２７６９】

ここで、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果が「？」であって、実行中の第２特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される引き戻しモード中の変動演出の演出内容について説明をする。変動演出として「？」を模したアイコン８３２が停止表示されると、キャラクタ８０１が停止表示されているアイコン８３２を叩くアクションを行い、アイコン８３２を裏返す演出が実行される。そして、アイコン８３２が裏返ることで、「Ｖ」または「×」が付された表示態様が表示される演出が実行されることで、第２特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。つまり、各アイコンが変動表示される変動演出（図８６３（ａ）参照）として、最初にアイコン８３０やアイコン８３１が停止表示される場合よりも、アイコン８３２が停止表示される場合の方が、１回の変動演出の演出期間を長くすることができる。つまり、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとして設定された変動パターン（変動時間）に応じて、変動演出として「？」が付されたアイコン８３２を一旦停止表示させる変動演出の実行有無が決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される変動演出の演出期間として短時間の演出期間が連続して設定されてしまうことを抑制す

ることができる。

【２７７０】

次に、引き戻しモード中に大当たり当選した場合の演出態様を、図８６３（ｂ）を参照して説明する。図８６３（ｂ）は、引き戻しモード中に実行された変動演出にて「Ｖ」が付されたアイコン８３０が停止表示した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図８６３（ａ）に示した変動演出が実行された後、キャラクタ８０１がアイコン８３０を停止表示させると、図８６３（ｂ）に示した通り、アイコン８３０が主表示領域Ｄｍの中央部に停止表示され、「ゲット」の文字が表示される。そして、キャラクタ８０１が大当たり当選に対応したアクション態様で表示され、副表示領域Ｄｓには、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たりおめでとうビクトリーモード突入」の文字が表示される。また、図８６３（ｂ）に示した図は、大当たり当選した第２特別図柄が停止表示された状態であるため、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄に対応する第３図柄が大当たり当選に対応する組合せ「７７７」で停止表示されている。次に、図８６４を参照して、ビクトリーモード中の演出態様について説明をする。このビクトリーモードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）中に実行された特別図柄抽選で有利大当たりに当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間（大当たり７回が実行される期間）が設定されることを示すための遊技モードである。このビクトリーモードが設定されると、図８６４（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に「ビクトリーモード」と表示され、大喜びしているアクション態様でキャラクタ８０１が表示される。図８６４（ａ）は、ビクトリーモード突入した場合における初当たり遊技が開始された直後を示した図であり、今回の有利遊技期間中のアタッカー賞球数が０個であることに対応した「０Ｐ」が表示されている。

【２７７１】

また、引き戻しモードが設定されるよりも前に設定されていた前回の有利遊技期間中に獲得した全賞球数に対応する値として「１２１０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１２に表示されている。加えて、ビクトリーモードが設定された場合は、有利遊技期間中に、今回実行される大当たり遊技（初当たり遊技）を含め７回の大当たり遊技が実行される状態であるため、予め、７回の大当たり遊技に対応する宝箱を模したアイコン８０５～アイコン８１１が主表示領域Ｄｍの下側に表示され、副表示領域Ｄｓには、「ＭＡＸ７箱ゲット目指せ２０００Ｐ」の文字が表示される。このように、ビクトリーモードは、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）中に実行された特別図柄抽選で有利大当たりに当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間（大当たり７回が実行される期間）が設定される場合のみ設定される遊技モードであるため、上述したチャンスモードとは異なり、予め有利遊技期間中に実行可能な大当たり遊技の回数を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、今回設定された有利遊技期間が、最も遊技者に有利な有利遊技期間であることを分かり易く把握させることができる。なお、このビクトリーモードにおける大当たり遊技中には、実行中の大当たり遊技に対応するアイコン、例えば、図８６４（ａ）に示した図は初当たり遊技中であるためアイコン８０５から、可変入賞装置６５へと遊技球を入賞させる毎に払い出された賞球数に対応するポイントアイコンＰ１が飛び出る表示が行われ、ポイントアイコンＰ１が表示される毎に表示領域Ｄｍ１０にアタッカー賞球数として加算表示される。そして、ビクトリーモードにおける特別図柄変動期間中は、図８６４（ａ）に示した表示態様が継続して表示され、次の大当たり遊技が実行された場合に、次の大当たり遊技に対応するアイコンを用いて大当たり遊技中のアタッカー賞球数を報知する表示が行われる。

【２７７２】

なお、このビクトリーモード中においても、１回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を履歴情報として表示するように構成しており、図８６４（ａ）に示した７個のアイコン８０５～８１１は、ビクトリーモードが終了するまで継続して表示される。そして、既に実行済の大当たり遊技に対応するアイコンと、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンと、未実行の大当たり遊技に対応するアイコンと、がそれぞれ異なる表

示態様で表示される。そして、既に実行済の大当たり遊技に対応するアイコンには、該当する大当たり遊技にて獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が履歴情報として表示され、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンには、ポイントアイコンＰ１が付される。また、表示領域Ｄｍ１２に表示される値（ポイント）は、１回の有利遊技期間（ビクトリーモードが終了するまでの期間）が終了するまで加算表示されること無く、１回の有利遊技期間が終了するまでは、アタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が表示領域Ｄｍ１０に加算表示されるように構成している。その後、ビクトリーモードにおける最終当たり遊技が終了すると、図８６４（ｂ）に示した表示画面が表示される。具体的には、ビクトリーモード中に実行された７回の大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（表示領域Ｄｍ１０に表示される値）と、ビクトリーモード中に獲得した一般賞球数に対応する値、即ち、ビクトリーモード中に実行された７回の大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数として表示領域Ｄｍ１３に「２１９８Ｐ」が表示される。その後、表示領域Ｄｍ１３に表示された全賞球数に対応する値（ポイント）が、表示領域Ｄｍ１２に表示されている値（ポイント）に加算表示される。

【２７７３】

次に、ビクトリーモードが終了した後に移行する引き戻しモードの演出内容について、図８６５を参照して説明をする。図８６５は、引き戻しモードの演出態様として、天国ゾーンが設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第２６制御例では、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第２特別図柄の保留情報（特図２保留情報）の先読み結果、連チャン中に獲得した賞球数（全賞球数）、及び、連チャン中に獲得した一般賞球数に応じて、引き戻しモードの演出態様を異ならせて決定可能に構成しており、通常モードよりも天国モードが設定された場合の方が、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第２特別図柄の保留情報（特図２保留）に大当たり当選に対応する保留情報が含まれている可能性が高くなるように構成している。よって、引き戻しモードへと移行した場合に、どの演出モードが設定されるかについて遊技者に興味を持たせることができる。図８６５に示した通り、天国ゾーンが設定された場合には、変動表示されている各種アイコンや、背景画像が天国を模した表示態様で表示され、天使を模したキャラクタ８０３が表示される。以上、説明をした通り、本第２６制御例では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数が事前に遊技者に報知される遊技モード（ビクトリーモード）が設定された場合において、特別図柄変動が実行されている有利遊技期間中に特別図柄変動に対応する変動演出を実行すること無く、大当たり遊技中の遊技画面を継続して表示するように構成している。このように構成することで、各大当たり遊技の遊技期間が１回のラウンド遊技期間に対応し、大当たり遊技間における特別図柄変動期間がラウンド遊技間のインターバル期間に対応する一連の演出として実行し易くすることができる。

【２７７４】

なお、本第２６制御例では、リミット到達までの残回数が上限である場合にのみ遊技モードとしてビクトリーモードが設定され、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、リミット到達までの残回数が上限である場合以外でも有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しても良い。また、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知する場合には、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数のうち一部回数のみを事前に遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、事前に報知されている大当たり遊技の回数に対応する数のアイコン８０５を主表示領域Ｄｍに表示しておき、表示されているアイコンの数に対応する大当たり遊技が終了するよりも前に、表示画面に表示されているアイコンの数を増加させる演出を実行するように構成すると良い。

【２７７５】

＜第２６制御例における遊技状態の遷移について＞
次に、図８６６から図８６８を参照して、本第２６制御例における遊技状態の遷移について説明をする。
【２７７６】
＜第２６制御例における電気的構成について＞
次に、図８６９から図８７６を参照して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第２６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点、及び、各種カウンタの取り得る値の範囲を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図８６９を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図８６９は、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図８６９に示した通り、本第２６制御例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａａを、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ａｂを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。まず、図８７１（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａの内容について説明をする。図８７１（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａａに規定されている内容を模式的に示した図であって、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２４（ａ）参照）に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する特別図柄抽選の結果を異ならせている点で相違している。
【２７７７】
具体的には、特別図柄の低確率状態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４７」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「４８～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、特別図柄の高確率状態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５１」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「５２～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～９９９」の１０００通りであって、特別図柄の低確率状態中に大当たりと判定される値が「０～４７」の４８通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は４８／１０００（約１／２２）となる。また、特別図柄の高確率状態中に大当たりと判定される値が「０～５１」の５２通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は５２／１０００（約１／１９）となる。次に、図８７１（ｂ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄの内容について説明をする。図８７１（ｂ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図８７１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄには、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ａｄ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ａｄ２と、が規定されている。このように構成することで、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別に応じて、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせたり、特定の大当たり種別が設定される割合を異ならせたりすることができる。
【２７７８】
ここで、図８７２（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ａｄ１に規定されている内容について説明をする。図８７２（ａ）は、特図１大当たり用テーブル２０２

ａｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図８７２（ａ）に示した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した時点における遊技状態に関わらず、４種類の大当たり種別のうち何れかの大当たり種別が選択されるように特図１大当たり用テーブル２０２ａｄ１の内容が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＡ」が、「４～６」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＢ」が、「７」に対して、大当たり種別「大当たりＣ」が、「８～９９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＤ」が規定されている。つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る範囲が「０～９９」の１００通りであることから、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりＡ」が選択される割合は４％、大当たり種別「大当たりＢ」が選択される割合は３％、大当たり種別「大当たりＣ」が選択される割合は１％、大当たり種別「大当たりＤ」が選択される割合は９２％となる。大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「１０」の１０ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＡ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

【２７７９】

一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「２３」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、時短回数２３回の時短状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たりＢ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「１０」の１０ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＢ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１４」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が、特別図柄抽選が１４回実行されるまで継続し、その後、第２確変状態が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１４」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、時短回数１４回の時短状態が設定されるように構成している。

【２７８０】

大当たり種別「大当たりＣ」が設定された場合には、第２可変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「２」の２ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＣ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「０」が、確変カウンタ

２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たりＤ」が設定された場合には、第２可変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「２」の２ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＤ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「０」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

【２７８１】

一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「０」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。以上、説明をした通り、本第２６制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、可変入賞装置６５を開放制御する１０ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）が選択される割合が７％、第２可変入賞装置６５０を開放制御する２ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ）が選択される割合が９３％となるように構成しており、１０ラウンド確変大当たり遊技の方が、２ラウンド確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中の多くのアタッカー賞球数を獲得可能に構成しているため、大当たり遊技中に獲得可能なアタッカー賞球数の点では、１０ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）が遊技者に有利な大当たり種別となり、２ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ）が遊技者に不利な大当たり種別となる。また、本第２６制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、リミット到達していない場合において、実質、次の大当たり遊技が実行されるまで確変状態が継続する確変状態（次回確変状態）と、特定回数（１４回）の特別図柄抽選が実行されるまで確変状態が継続し、その後第２確変状態が設定される確変状態（回数切り確変状態）と、確変状態が設定されることの無い第２確変状態と、を設定可能に構成している。そして、確変状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態（電サポ状態）となり、第２確変状態が設定されている場合は、普通図柄の低確率状態（非電サポ状態）となる。普通図柄の高確率状態（電サポ状態）では、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第２特別図柄抽選を実行し易い状態となるため、確変状態は、第２確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【２７８２】

よって、リミット到達していない場合においては、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、次回確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となり、次いで、回数切り確変状態が遊技者に有利な状態となり、第２確変状態が最も遊技者に不利な遊技状態となる。図８７２（ａ）に示した通り、大当たり遊技終了後に次回確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＣ）が選択される割合が５％、回数切り確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ）が選択される割合が３％、第２確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＤ）が選択される割合が９２％となるように構成している。一方で、リミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に必ず特別図柄の低確率状態が設定されることから、大当たり遊技終了後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）または、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定される。そして、時短状態が設定された場合には、電サポ状態となり第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第２特別図柄抽選を実行し易くすることができるため、通常状態が設定され

る大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ）よりも、時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）の方が遊技者に有利な大当たり種別となる。さらに、時短状態が設定される大当たり種別のうち、「大当たりＡ」が設定された場合には、特別図柄抽選が２３回実行されるまで時短状態が継続（時短回数２３回）、「大当たりＢ」が設定された場合には、特別図柄抽選が１４回実行されるまで時短状態が継続（時短回数１４回）するように構成している。ここで、時短状態が継続する期間が長い場合の方が、短い場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄抽選の回数を多くすることができるため、「大当たりＡ」の方が「大当たりＢ」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。

【２７８３】

つまり、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点においては、リミット到達していない場合では、「大当たりＡ」、「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＢ」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりＤ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。また、リミット到達した場合では、「大当たりＡ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＢ」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。このように、リミット到達の有無に応じて、設定される大当たり種別に対する大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点における有利度合いの順序を異ならせるように構成することで、設定された大当たり種別と、リミット到達の有無とを組み合わせた遊技性を提供することができるため、バリエーションに富んだ遊技性の遊技を遊技者に提供することで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第２６制御例では、通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合とで、第１特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として同一態様の変動演出が実行されるように構成しているため、現在の遊技状態を遊技者に把握され難くい変動演出が実行される。よって、遊技者に対して、大当たり当選した場合において、リミット到達の有無をより予測させ難くすることができる。なお、本第２６制御例では、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても、実行されるラウンド遊技数を異ならせたり、可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたり、第１一般入球口６３０ａや第２一般入球口６３０ｂへと遊技球が入球したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたりするように構成しても良い。

【２７８４】

次に、図８７２（ｂ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ａｄ２に規定されている内容について説明をする。図８７２（ｂ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ａｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図８７２（ｂ）に示した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、大当たり種別（大当たりＥ）が設定されるように構成している。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりＥ」が規定されている。つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る範囲が「０～９９」の１００通りであることから、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりＥ」が選択される割合は１００％となる。大当たり種別「大当たりＥ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「１０」の１０ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＥ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、確変状態（特

別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「２３」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、時短回数２３回の時短状態が設定されるように構成している。

【２７８５】

つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（４％の割合）で設定される大当たり種別であって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される４種類の大当たり種別のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＡ）と同一内容の大当たり種別である「大当たりＥ」が必ず設定されるように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典（大当たり種別）が付与され易くなる。よって、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。次に、図８７３を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ａｂの内容について説明をする。図８７３（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図８７３（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ａｂには、設定されている遊技状態に応じたテーブルとして、通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１と、確変・時短用テーブル２０２ａｂ２とが規定されている。まず、図８７３（ｂ）を参照して、通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１の内容について説明をする。図８７３（ｂ）は、通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１に規定されている内容を模式的に示した図である。この通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、又は、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。図８７３（ｂ）に示した通り、本第２６制御例では、通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合とで、同一のデータテーブルを参照して変動パターンが決定されるため、設定された変動パターン（変動時間）に基づいて現在の遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【２７８６】

また、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たりＣ」、「大当たりＤ」が設定された場合、即ち、第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技が実行される場合と、第１特別図柄抽選の結果が外れである場合とで、同一の変動パターン群（外れ変動用の変動パターン群）の中から変動パターンが決定されるように規定し、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たりＡ」、「大当たりＢ」が設定された場合、即ち、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行される場合には、大当たり変動用の変動パターン群の中から変動パターンが決定されるように規定している。このように構成することで、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」が設定される大当たり変動のみ変動時間が比較的長い変動パターンが決定され易くすることができると共に、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（１０ラウンド確変大当たり遊技）が実行される場合のみ、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果を表示することが可能となる。よって、大当たり当選を示す演出結果の変動演出が実行されたにも関わらず、少ない賞球しか獲得することが出来ない大当たり遊技（２ラウンド確変大当たり遊技）が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、普通図柄の高確率状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ難い普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、又は第２確変状態において、第２特別図柄の保留記憶可能な上限数（４個）よりも多い回数の第２特別図柄抽選が実行された場合には、変動時間が長い変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合において、不正に第２特別図柄抽選が実行されることを抑制し易くすることができる。

【２７８７】
通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１に規定されている内容について具体的に説明をすると、図８７３（ｂ）に示した通り、特別図柄種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「大当たりＡ」、「大当たりＢ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ノーマル」が規定されており、「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が６０秒の「スーパー」が規定されており、「１７０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「ＳＰ」が規定されている。また、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、外れである場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「外れ」が規定されており、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒～６０秒の「リーチ外れ各種」が規定されている。一方、特別図柄種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「当たり」（大当たり）であり、遊技状態が移行してからの変動回数が「１～４」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動回数が「５～」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２００秒の「ロング」が規定されている。また、特別図柄種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「外れ」であり、遊技状態が移行してからの変動回数が「１～４」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動回数が「５～」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２００秒の「ロング」が規定されている。
【２７８８】
以上、説明をした通り、本第２６制御例では、通常状態、及び第２確変状態が設定されている場合、即ち、遊技者に対して左打ち遊技を促している遊技状態において、遊技盤１３の左側領域に設けられた第２可変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技が実行される場合には、変動パターンとして、第１特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一の変動パターン群の中から変動パターンを決定するように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一態様の変動演出を実行させ易くすることができるため、変動演出の実行期間中に遊技者が左打ち遊技を中断し難くすることができる。次に、図８７３（ｃ）を参照して、確変・時短用テーブル２０２ａｂ２の内容について説明をする。図８７３（ｃ）は、確変・時短用テーブル２０２ａｂ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この確変・時短用テーブル２０２ａｂ２は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、又は、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技方法となるため、主として第２特別図柄抽選が実行されることになる。しかしながら、第１特別図柄の保留記憶を獲得している状態（特図１保留を有している状態）で普通図柄の高確率状態が設定された場合や、右打ち遊技を行っているにも関わらず、発射された遊技球が左側領域を流下してしまい第１入球口６４へと入球した場合等が発生し、遊技者の意図しないタイミングで第１特別図柄抽選が実行される可能性がある。
【２７８９】
よって、普通図柄の高確率状態である確変状態や時短状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合には、右打ち遊技に支障を来しにくい短時間の変動時間が決定されるように規

定している。また、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも遊技者に不利な抽選となるように構成していることから、不正遊技目的で普通図柄の高確率状態中に第１特別図柄抽選を実行させることが無いことから、普通図柄の高確率状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合において長時間の変動時間が決定されることが無いように構成している。また、確変状態が設定されている場合、即ち、チャンスモード中、又はビクトリーモード中は、次回の大当たり当選までは少なくとも遊技者に有利な遊技状態が継続する状態であり、他の遊技状態に比べて個々の特別図柄抽選の結果に対する興味が低下する遊技状態であるため、個々の特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出を実行すること無く、短い変動時間（０．５秒）の変動パターンを決定することで、次回の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くするように構成している。このように構成することで、リミット到達するまでに実行される複数回の大当たり遊技を短時間で完了させ易くすることができる。一方で、時短状態が設定された場合には、図８６３（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の結果に対して遊技者が興味を持つ引き戻しモードが設定され、個々の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（アイコン８３０～アイコン８３２を変動表示させる演出）が実行されるため、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、確変状態よりも長い変動時間の変動パターンが決定されるように構成している。

【２７９０】

具体的には、図８７３（ｃ）に示した通り、特別図柄種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）であって、現在の遊技状態が「確変」（確変状態）では、特別図柄抽選の結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」（時短状態）で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「中変動」が規定され、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定されている。一方で、特別図柄種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）であって、現在の遊技状態が「確変」（確変状態）では、特別図柄抽選の結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」（時短状態）で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「中変動」が規定され、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定され、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「中変動」が規定されている。

【２７９１】

ここで、時短状態が設定されている状態で変動時間が２秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「Ｖ」が付されたアイコン８３０、或いは、「×」が付されたアイコン８３１が停止表示する演出態様が、音声ランプ制御装置１１３にて設定され、変動時間が１０秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「？」が付されたアイコン８３２が停止表示された後に、「Ｖ」または「×」が表示される変動演出の演出態様が、音声ランプ制御装置１１３にて設定される。次に、図８７０を参照して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図８７０は、本第２６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図８７０に示した通り、本第２６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２０３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２０３（図２３（

ｂ）参照）に対して、確変設定フラグ２０３ｍ、確変通過カウンタ２０３ｎ、入賞個数カウンタ２０３ｏ、残球タイマフラグ２０３ｐ、残球タイマ２０３ｑ、確変有効フラグ２０３ｒ、確変有効タイマ２０３ｓ、排出個数カウンタ２０３ｔを削除し、新たに、確変リミットカウンタ２０３ａａと、入賞個数カウンタ２０３ａｂを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。確変リミットカウンタ２０３ａａは、確変状態が連続して設定される上限に到達したかを判別する際に参照されるカウンタであって、通常状態が設定されている場合には、カウンタ値として「７」が設定されている。そして、大当たり遊技が実行される毎にカウンタの値が１減算され、減算後のカウンタ値が「０」であるかが判別される。減算後のカウンタ値が「０」であると判別した場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態として特別図柄の低確率状態を設定するための処理が実行され、再度、カウンタの値に「７」が設定される。

【２７９２】

このように構成することで、確変状態が際限無く連続して設定されてしまい、遊技者に過剰に確変状態を提供してしまうことを抑制することができる。また、連続して確変状態が設定される回数に上限を設けることができるため、本第２６制御例におけるパチンコ機１０のように、大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように大当たり種別を規定した場合であっても、過剰に遊技者に有利な遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。入賞個数カウンタ２０３ａｂは、大当たり遊技中に特定入賞口へと入賞した遊技球の個数を計測するためのカウンタである。次に、図８７４（ａ）を参照して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図８７４（ａ）は、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図８７４（ａ）に示した通り、本第２６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、第１制御例におけるパチンコ機１０特有の各種演出を実行するために参照される各種テーブルを削除し、新たに、引き戻しモード態様選択テーブル２２２ａａと、従賞球テーブル２２２ａｂと、を追加した点で相違している。なお、従変動パターン選択テーブル２２２ａについては、第１制御例に対して、主制御装置１１０にて決定される各種変動パターンの種別を異ならせているため、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドの種別に対応する変動演出の演出態様として従変動パターン選択テーブル２２２ａに規定されている演出態様を異ならせているが、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２７９３】

引き戻しモード態様選択テーブル２２２ａａは、引き戻しモードが設定された場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数（総賞球数カウンタ２２３ａａの値）、既に獲得済みの一般賞球数（一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値）、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。この引き戻しモード態様選択テーブル２２２ａａは、状態コマンド受信処理（図８８４のＳ４２０１Ａ参照）にて、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合（図８８４のＳ４３０６：Ｙｅｓ）に実行される引き戻し態様決定処理（図８８５のＳ４３０７Ａ）において参照される（図８８５のＳ４３５６Ａ）。ここで、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａに規定されている内容について、図８７５を参照して説明をする。図８７５は、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａに規定されている内容を模式的に示した図である。図８７５に示した通り、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａには、引き戻し態様として「通常ゾーン」と、「天国ゾーン」の２種類の態様が規定されている。

【２７９４】
具体的には、先読み結果（特図２保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果）として「当たり有り」で、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１～６０００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。また、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「６００１～１００００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「１～６００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「８０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「６０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「７０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１００００１～」の範囲である場合には、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「５０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。一方で、先読み結果（特図２保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果）として「当たり無し」で、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１～８０００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「１～４５０」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９４」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９５～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「４５１～７００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「７０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。
【２７９５】
また、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「８００１～１００００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「１～９００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「９０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１００００１～」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「０～７００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「２０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「７０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。つまり、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、引き戻しモードの態様として、先読み結果に当たりが有る場合、即ち、引き戻しモードが設定された直後に大当たり当選する場合には、先読み結果に当たりが無い場合よりも、引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、引き戻しモードへと移行した場合に設定される態様種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、先読み結果に関わらず、既に獲得済みの全賞球数（連チャンモード中に獲得した賞球数）が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。加えて、連チャンモード中に獲得した一般賞球数が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。
【２７９６】
従賞球テーブル２２２ａｂは、パチンコ機１０に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）した場合に払い出される賞球数が規定されているデータテーブルである。本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）したことを各種検知手段（各種スイッチ２０８）が検知した場合に、主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと検知信号が出力される。そ

して、各種スイッチ２０８から出力された検知信号に関する情報が専用のバッファ（入賞情報用バッファ）に格納され、入賞情報用バッファに格納されている情報に基づいて、払出制御装置１１４に対して払い出す賞球数を示すための賞球数コマンドを出力すると共に、音声ランプ制御装置１１３に対して、遊技球が入賞（入球）した入賞口（入球口）の種別を示すための入賞種別コマンドを出力するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３に対しては、遊技球がどの入賞口（入球口）に入賞（入球）したのかを示すコマンドを、入賞（入球）が発生する毎に出力するだけであり、音声ランプ制御装置１１３に対して、実際に払い出した賞球数を示すコマンドを出力しないように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０にて実行される処理負荷を軽減することができる。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から出力された入賞種別コマンドを受信すると、賞球数の計数が必要な期間であるかを判別し、計数が必要な期間であると判別した場合には、従賞球テーブル２２２ａｂを参照して、受信した入賞種別コマンドに基づいて払い出された賞球数を特定し、賞球数を計数するように構成している。このように構成することで、賞球数の計数が必要な期間のみ、音声ランプ制御装置１１３側で賞球数を計数することが可能となる。

【２７９７】

ここで、図８７６を参照して、従賞球テーブル２２２ａｂに規定されている内容について説明をする。図８７６は、従賞球テーブル２２２ａｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図８７６に示した通り、従賞球テーブル２２２ａｂには、入賞種別コマンドに含まれている入賞種別に対応させて賞球情報が予め規定されている。具体的には、入賞種別「第１特定入賞口（特定入賞口６５ａ）」に対しては、賞球情報「１５」が規定され、入賞種別「第２特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）」に対しては、賞球情報「１５」が規定され、入賞種別「第１入球口（第１入球口６４）」に対しては、賞球情報「２」が規定され、入賞種別「第２入球口（第２入球口６４０）」に対しては、賞球情報「１」が規定され、入賞種別「左一般入球口（左一般入球口６３）」に対しては、賞球情報「５」が規定され、入賞種別「第１一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）」に対しては、賞球情報「１０」が規定され、入賞種別「第２一般入球口（第２一般入球口６３０ｂ）」に対しては、賞球情報「１」が規定されている。

【２７９８】

＜第２６制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図８７７から図８８２を参照して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第２６制御例では、上述した第１制御例に対して、タイマ割込処理（図４０参照）に代えてタイマ割込処理（図８７７参照）を、更新処理（図４４のＳ２２１参照）に代えて更新処理（図８７９のＳ２２１Ａ参照）を、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に代えて大当たり制御処理（図８８０のＳ１８０４Ａ参照）を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図８７７を参照して、タイマ割込処理について説明をする。図８７７は、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理の処理内容を示すためのフローチャートである。図８７７に示した通り、本第２６制御例におけるタイマ割込処理では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理（図４０参照）に対して、スイッチ読み込み処理（図４０のＳ１０１参照）に代えて、スイッチ読み込み処理（図８７７のＳ１０１Ａ）を実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。ここで、図８７８を参照して、スイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）の処理内容について説明をする。図８７８は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）では、入出力ポート２０５へと出力された各種スイッチ２０８からの検知信号に基づいて入賞情報用バッファに格納された情報（入賞情報）を読み出して、払出制御装置１１４に対して出力する賞球コマンドを設定するための情報を賞球払い出し用バッファに格納する処理と、音声ランプ制御装置１１３に対して出力する入賞種

別コマンドを設定するための処理が実行される。

【２７９９】

具体的には、スイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）が実行されると、まず、入賞情報用バッファに格納されている情報を読み出し（Ｓ１１１Ａ）、格納情報があるかを判別し（Ｓ１１２Ａ）、格納情報が無いと判別した場合は（Ｓ１１２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１２Ａの処理において、格納情報があると判別した場合は（Ｓ１１２Ａ：Ｙｅｓ）、次に、格納されている情報が特定入賞口（特定入賞口６５ａ、第２特定入賞口６５０ａ）に対応する情報であるかを判別し（Ｓ１１３Ａ）、特定入賞口に対応する情報であると判別した場合は（Ｓ１１３Ａ：Ｙｅｓ）、入賞した特定入賞口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１１４Ａ）、Ｓ１１５Ａの処理へ移行する。つまり、入賞情報用バッファに、特定入賞口６５ａへの入賞を示す格納情報、即ち、可変入賞装置６５内に設けられた入球検知センサ６５ｓ（図８５６参照）から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、特定入賞口６５ａ（第１特定入賞口）に対応する入賞種別コマンドが設定され、第２可変入賞装置６５０内に設けられた入球検知センサ（図示せず）から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、第２特定入賞口６５０ａ（第２特定入賞口）に対応する入賞種別コマンドが設定される。また、Ｓ１１３Ａの処理において、特定入賞口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１１３Ａ：Ｎｏ）、次に、格納情報が一般入球口（左一般入球口６３、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する情報であるかを判別し（Ｓ１１５Ａ）、一般入球口に対応する情報であると判別した場合は（Ｓ１１５Ａ：Ｙｅｓ）、入賞した一般入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１１６Ａ）、Ｓ１１７Ａの処理に移行する。一方、Ｓ１１５Ａの処理において、一般入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１１５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１１６Ａの処理をスキップして、Ｓ１１７Ａの処理へ移行する。

【２８００】

Ｓ１１７Ａの処理では、格納されている情報がその他入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に対応する情報であるかを判別し（Ｓ１１７Ａ）、その他入球口に対応する情報が格納されていると判別した場合は（Ｓ１１７Ａ：Ｙｅｓ）、入賞したその他入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１１８Ａ）、Ｓ１１９Ａの処理へ移行する。また、Ｓ１１７Ａの処理において、その他入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１１７Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１１８Ａの処理をスキップして、Ｓ１１９Ａの処理へ移行する。次に、Ｓ１１９Ａの処理では、今回特定した入賞種別に対応した賞球数を決定し、賞球払い出し用バッファに格納する（Ｓ１１９Ａ）。その後、今回読み出した格納情報を入賞情報用バッファから削除して本処理を終了する。なお、Ｓ１１４Ａ，Ｓ１１６Ａ，Ｓ１１８Ａの処理において設定された各種入賞種別コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。また、Ｓ１１９Ａの処理において賞球払い出し用バッファに格納された情報は、Ｓ１８０１の処理が実行される毎に、格納されている賞球情報に対応する賞球払い出しコマンドが設定され、払出制御装置１１４へと出力される。そして、賞球払い出しコマンドが設定された賞球数に対応する賞球情報が賞球払い出し用バッファから削除される。次に、図８７９を参照して、更新処理（Ｓ２２１Ａ）の処理内容について説明をする。図８７９は、更新処理（Ｓ２２１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１Ａ）は、上述した第１制御例の更新処理（図４４のＳ２２１参照）に対して、確変カウンタ２０３ｉの値が０に更新された場合に特別図柄の低確率状態を設定する処理と、時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新された場合に普通図柄の低確率状態を設定する処理と、を実行する点と、遊技状態が変更された場合において、変更された遊技状態と、その時点における確変カウンタ２０３ｉの値、及び、時短カウンタ２０３ｈの値を示すコマンド（状態コマンド）を設定するための処理を実行する点で相違している。

【２８０１】

具体的には、図８７９に示した通り、更新処理（Ｓ２２１Ａ）が実行されると、まず、第１制御例の更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同一のＳ５０１～Ｓ５０３の処理を実行し、Ｓ５０３の処理において確変カウンタ２０３ｉの値が０であると判別した場合に（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに特別図柄の低確率状態を設定し（Ｓ５０１Ａ）、その後、上述した第１制御例の更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同一のＳ５０５～Ｓ５０７の処理を実行する。そして、Ｓ５０７の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに普通図柄の低確率状態を設定し（Ｓ５０２Ａ）、Ｓ５０３Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５０５の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ５０５：Ｎｏ）、Ｓ５０６，Ｓ５０７、及びＳ５０２Ａの処理をスキップしてＳ５０３Ａの処理へ移行する。Ｓ５０３Ａの処理では、今回の更新処理によって状態（特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態）の変更があったかを判別し（Ｓ５０３Ａ）、変更があったと判別した場合は（Ｓ５０３Ａ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値に加え、現在の遊技状態を示すコマンド（状態コマンド）を設定し（Ｓ５０４Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０３Ａの処理において、状態の変更が無いと判別した場合は（Ｓ５０３Ａ：Ｎｏ）、確変カウンタ２０３ｉの値、及び時短カウンタ２０３ｈの値を示すコマンド（状態コマンド）を設定し（Ｓ５０５Ａ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５０４Ａの処理では、Ｓ５０１Ａの処理、及びＳ５０２Ａの処理と、既に遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている遊技状態を示す情報とに基づいて、現在の遊技状態を特定し、特定した遊技状態に対応する状態コマンドを設定するように構成している。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、Ｓ５０２Ａの処理によって普通図柄の低確率状態が設定された場合には、遊技状態として第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。

【２８０２】

次に、図８８０を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）の処理内容について説明をする。図８８０は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）では、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に対して、大当たり遊技のラウンド開始時に実行される処理内容と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理内容と、入賞処理（Ｓ１９１１）に代えて入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）が実行されると、まず、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９０５の処理を実行し、Ｓ１９０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技に対応する特定入賞口（特定入賞口６５ａ、又は第２特定入賞口６５０ａ）を開放させるために、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆまたは第２可変入賞装置６５０の開閉扉を開放させる動作を実行し（Ｓ１９０１Ａ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０２Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０７～Ｓ１９０９の処理を実行し、Ｓ１９０９の処理において大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）を実行し、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）の処理内容については、図８８１を参照して後述する。一方、Ｓ１９０９の処理にて大当たりの終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、次に、入賞処理を実行し（Ｓ１９１１Ａ）、その後、上述した第１制御例と同一の異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、本処理を終了する。なお、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）の詳細な内容については、図８８２を参照して後述する。

【２８０３】

次に、図８８１を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）の処理内容について説明をする。図８８１は、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）は、大当たり制御処理（図８８０のＳ１８０４Ａ参照）において大当たりの終了タイミングであると判別した場合に実行される制御処理であって、リミット到達に関する情報を更新したり、更新後の情報に基づいてリミット到達の有無を判別したり、リミット到達有無に応じた遊技状態を設定したりする処理が実行される。具体的には、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）が実行されると、まず、今回の大当たり遊技が通常大当たりであるかを判別し（Ｓ１９３１Ａ）、通常大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１９３１Ａ：Ｎｏ）、確変リミットカウンタ２０３ａａの値を１減算し（Ｓ１９３２Ａ）、減算後の確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０であるかを判別する（Ｓ１９３３Ａ）。Ｓ１９３３Ａの処理において確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ１９３３Ａ：Ｎｏ）、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」を設定し（Ｓ１９３４Ａ）、今回の大当たり種別、現在の確変リミットカウンタ２０３ａａの値を用いて第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄを参照して時短カウンタ２０３ｈの値を決定し、決定した値を時短カウンタ２０３ｈの値に設定する（Ｓ１９３６Ａ）。そして、確変カウンタ２０３ｉの値、及び、時短カウンタ２０３ｈの値と、に基づいた状態コマンドを設定し（Ｓ１９３７Ａ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９３８Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９３１Ａの処理において、今回の大当たりが通常大当たりであると判別した場合（Ｓ１９３１Ａ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ１９３３Ａの処理において、減算後の確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０であると判別した場合（Ｓ１９３３Ａ：Ｙｅｓ）は、確変リミットカウンタ２０３ａａの値に７を設定し、上述したＳ１９３６Ａの処理へ移行する。

【２８０４】

以上、説明をした通り、本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技が終了したタイミングでリミット到達に関する情報を更新し（Ｓ１９３２Ａ）、リミット到達の条件が成立していると判別した場合には（Ｓ１９３３Ａ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に関わらず確変カウンタ２０３ｉの値を設定する処理（Ｓ１９３４Ａ）、即ち、特別図柄の高確率状態を設定する処理を実行しないように構成している。このように構成することで、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けることができる。なお、本第２６制御例では、リミット到達に関する情報（確変リミットカウンタ２０３ａａの値）を更新する処理（第１処理）と、リミット到達に基づいて特別図柄の高確率状態が設定されることを抑制する処理（第２処理）と、を大当たり遊技の終了タイミングにて実行するように構成しているが、これに限ること無く、第１処理が実行されるタイミングと、第２処理が実行されるタイミングとを異ならせても良い。また、本第２６制御例では大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）において、設定された遊技状態や確変カウンタ２０３ｉの値や時短カウンタ２０３ｈの値を示すための状態コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成しているが、これに限ること無く、確変リミットカウンタ２０３ａａの値を示すためのコマンド（残リミットコマンド）を設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成しても良い。このように構成することで、リミット到達するまでに実行可能な大当たり遊技回数を音声ランプ制御装置１１３側で把握させることが可能となる。

【２８０５】

次に、図８８２を参照して、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）の処理内容について説明をする。図８８２は、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）は、上述した大当たり制御処理（図８８０のＳ１８０４Ａ参照）において実行される制御処理であって、ラウンド遊技期間中において終了条件が成立した場合にラウンド遊技を終了させるための処理が実行される。本第２６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、ラウンド遊技を終了させるための終了条件の一部内容を異ならせている点と、ラウンド遊技の終了条件が成立した場合に実行される処理内容の一部を異ならせている点で相違している。図８８

２に示した通り、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）が実行されると、まず、上述した第１制御例の入賞処理（図５５のＳ１９１１参照）と同一のＳ２２０１～Ｓ２２０４の処理を実行し、次に、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１以上であるかを判別し（Ｓ２２０１Ａ）、１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｎｏ）、次に、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２２０６）、ラウンド時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、ラウンド遊技の終了条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ａの処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１以上であると判別した場合（Ｓ２２０１Ａ：Ｙｅｓ）、即ち、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて終了条件が成立したと判別した場合は、実行中のラウンド遊技を終了させるために、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ２２０７）、閉鎖コマンドを設定し（Ｓ２２０８）、１回のラウンド遊技終了を設定し（Ｓ２２０２Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ２２０６の処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合も（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技の終了条件が成立したため、上述したＳ２２０７，Ｓ２２０８，Ｓ２２０２Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２８０６】

＜第２６制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図８８３から図８８９を参照して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第２６制御例では、上述した第１制御例に対して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図８８３のＳ４１１２Ａ参照）を、状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に代えて状態コマンド受信処理（図８８４のＳ４２０１Ａ参照）を、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）に代えて大当たり関連処理（図８８７のＳ４２０４参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図８８３を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）について説明をする。図８８３は、本第２６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）の処理内容を示すためのフローチャートである。図８８３に示した通り、本第２６制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）に代えて状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）を、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）に代えて大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）を実行する点と、入賞種別コマンドを受信した場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２８０７】

コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０１Ａ）、本処理を終了する。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）の詳細な内容については、図８８４を参照して後述する。一方、Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）と同一のＳ４２０３～Ｓ４２１４の処理を実行する。そして、Ｓ４２１４の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次に、入賞種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２０２Ａ）。ここで、入賞種別コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図８７７参照）のスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ参照）において遊技盤１３に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入球したと判別した場合に設定されるコマンドであって、遊技球が入賞（入球）した入賞口（入球口）を識別可能な入賞種別情報が設定されているコマンドである。

【２８０８】

Ｓ４２０２Ａの処理にて入賞種別コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０２Ａ：Ｙｅｓ）、入賞種別処理を実行し（Ｓ４２０３Ａ）、本処理を終了する。この入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）では、受信した入賞種別コマンドに基づいて、特定期間（大当たり遊技期間等）にて払い出された賞球数を計測するための処理が実行される。なお、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）の詳細な内容については、図８８６を参照して後述する。Ｓ４２０２Ａの処理において入賞種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０２Ａ：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２０４Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。次に、図８８４を参照して、本第２６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）の処理内容について説明をする。図８８４は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）では、上述した第１制御例における状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に対して、遊技状態が変更した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２８０９】

図８８４に示した通り、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）が実行されると、上述した第１制御例における状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３０３の処理を実行し、その後、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４３０１Ａ）。即ち、一旦確変状態（有利遊技期間）が設定された後に通常状態が設定されたかを判別する。Ｓ４３０１Ａの処理において、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４３０１Ａ：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇをオフに設定し（Ｓ４３０２Ａ）、総賞球数カウンタ２２３ａａの値を０にクリアし（Ｓ４３０３Ａ）、特定賞球数カウンタ２２３ａｂの値を０にクリアし（Ｓ４３０４Ａ）、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を０にクリアし（Ｓ４３０５Ａ）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。つまり、Ｓ４３０１Ａ～Ｓ４３０５Ａの処理では、連チャンモード（チャンスモード、ビクトリーモード、引き戻しモードが繰り返し設定される有利遊技期間）が終了した状況であることを判別し、連チャンモードが終了した状況である場合に、連チャンモード中の遊技状況を把握するために用いられた各種カウンタの値をクリアするための処理が実行される。このように構成することで、連チャンモードへと複数回移行した場合であっても、過去の連チャンモード中の遊技状況に影響されること無く、個々の連チャンモード中における遊技状況を把握し易くすることができる。なお、本第２６制御例では、１回の連チャンモード単位で各賞球数の累積表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、複数回の連チャンモードを跨いで各賞球数の累積表示を実行するように構成しても良く、この場合、１の連チャンモードが終了してから所定期間内（例えば、特別図柄抽選が５０回実行されるまでの間）に新たな連チャンモードが設定された場合に前回の連チャンモード中に獲得した賞球数に対応する各賞球数の累積表示に対して新たな連チャンモード中に獲得した賞球数を加算するように構成すると良い。

【２８１０】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される賞球数に対応する表示態様（ポイント表示）の値として大きな値を表示し易くすることができ、演出効果を高めることができる。また、連チャンモードが終了した場合であっても、新たに連チャンモードが設定されることを期待しながら意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、本第２６制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）において実行されるＳ４３０２Ａ～Ｓ４３０５Ａの処理を、通常状態が設定されたタイミング、即ち、連チャンモードが終了したタイミングで実行するのでは無く、通常状態が設定

されてから実行した特別図柄抽選の回数が特定回数（５０回）に到達したと判別した場合に実行するように構成すれば良い。次に、Ｓ４３０２の処理において、通常状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次に、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０６）、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値に対応する値を設定し（Ｓ４３０６Ａ）、次いで、引き戻し態様決定処理を実行する（Ｓ４３０７Ａ）。その後、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）によって決定された態様（引き戻しモード中のゾーン態様）に対応するモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８Ａ）、Ｓ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。なお、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）の詳細な内容については、図８８５を参照して後述する。

【２８１１】

Ｓ４３０６の処理において、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次に、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０９Ａ）、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９Ａ：Ｙｅｓ）、次に、第２確変状態から確変状態へと変更（移行）されたかを判別し（Ｓ４３１０Ａ）、第２確変状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は（Ｓ４３１０Ａ：Ｙｅｓ）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１１Ａ）、その後、Ｓ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４３１０Ａの処理において、第２確変状態から確変状態へと変更されていない、即ち、通常状態、又は、時短状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は（Ｓ４３１０Ａ：Ｎｏ）、ビクトリーモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１２Ａ）、次いで、Ｓ４３０５の処理を実行し本処理を終了する。また、Ｓ４３０９Ａの処理において確変状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合、即ち、第２確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９Ａ）、そのままＳ４３０５の処理を実行して本処理を終了する。次に、図８８５を参照して、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）の処理内容について説明をする。図８８５は、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）では、遊技状態として時短状態が設定された場合における演出態様を決定するための処理が実行される。本第２６制御例におけるパチンコ機１０では、図８６６に示した通り、確変状態が設定された場合には、リミット到達するまで確変状態と大当たり遊技とが繰り返し実行される有利遊技期間が設定されるように構成しており、この有利遊技期間中にリミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるように構成している。

【２８１２】

そして、時短状態が設定されている状態で実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、再度、有利遊技期間が設定されるように構成している。さらに、時短状態は特別図柄の低確率状態であるため、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選（大当たり確率１／２２）した場合には、有利遊技期間として最長の遊技期間（大当たり遊技が７回実行されるまで継続する有利遊技期間）が設定されるため、次回の大当たり当選がほぼ確定している確変状態（有利遊技期間中）よりも、特別図柄抽選の結果を遊技者が注視する遊技期間となる。そこで、本第２６制御例では、時短状態に対応して設定される演出態様である引き戻しモードの態様を、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図２保留に対する先読み結果（入賞情報格納エリア２２３ｂに格納済の第２特別図柄に対応する入賞情報に大当たり当選に対応する情報が含まれているかを事前に判別した結果）に基づいて決定可能に構成している。具体的には、特図２保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていると判別された場合の方が、特図２保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていないと判別された場合よりも、特定の態様（天国ゾーン）が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、設定された引き戻しモードの態様によって時短状態中に大当たり当選す

るか否かを予測することが可能となるため、時短状態中の大当たり当選を目指す遊技者に対して引き戻しモード中の演出効果を高めることができる。さらに、本第２６制御例では、時短状態が設定された時点における特図２保留に対する先読み結果に加え、連チャンモード中に獲得した全賞球数（総賞球数カウンタ２２３ａａの値）と、一般賞球数（一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値）と、に基づいて引き戻しモード中の態様を決定可能に構成している。このように構成することで、連チャンモード中に獲得した賞球数に応じて、特定の態様（天国ゾーン）が設定される割合を異ならせることができるため、引き戻しモードを繰り返し実行している遊技者に対して、意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【２８１３】

引き戻し態様決定処理（Ａ４３０７Ａ）が実行されると、まず、総賞球数カウンタ２２３ａａの値を読み出し（Ｓ４３５１Ａ）、次に、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を読み出す（Ｓ４３５２Ａ）。そして、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に対応する入賞情報（特図２保留）を読み出し（Ｓ４３５３Ａ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに第２特別図柄に対応する入賞情報（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ４３５４Ａ）、第２特別図柄に対応する入賞情報があると判別した場合は（Ｓ４３５４Ａ：Ｙｅｓ）、次に、読み出した入賞情報内における当たり当選に対応する情報の有無を特定、即ち、特図２保留内に大当たり当選する入賞情報（大当たり保留）があるかを特定する（Ｓ４３５５Ａ）。つまり、Ｓ４３５５Ａの処理では、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図２保留に対して先読み処理（事前判別処理）が実行される。そして、Ｓ４３５１Ａ、及びＳ４３５２Ａにて読み出した各カウンタの値、及び、当否情報（先読み結果）に基づいて、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａを参照して引き戻し態様を決定し（Ｓ４３５６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３５４Ａの処理において、入賞情報が無いと判別した場合、即ち、時短状態が設定された時点で第２特別図柄に対応する入賞情報（特図２保留）を有していないと判別した場合は（Ｓ４３５４Ａの処理：Ｎｏ）、Ｓ４３５５Ａの処理をスキップして、Ｓ４３５６Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図８８６を参照して、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）の処理内容について説明をする。図８８６は、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）では、大当たり遊技中に受信した入賞種別コマンドに応じて、第１情報（アタッカー賞球数に対応する情報）と、第２情報（一般賞球数に対応する情報）と、を更新する処理が実行される。

【２８１４】

具体的には、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）が実行されると、まず、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４２５１Ａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ４２５１Ａの処理において、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状況を読み出し（Ｓ４２５２Ａ）、現在の遊技状況が大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４２５３Ａ）、大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ４２５３Ａ：Ｙｅｓ）、次に、現在がラウンド遊技期間であるかを判別する（Ｓ４２５４Ａ）。現在がラウンド遊技期間であると判別した場合は（Ｓ４２５４Ａ：Ｙｅｓ）、受信した入賞種別コマンドに対応するポイント（値）を、従賞球テーブル２２２ａｂを参照して決定し（Ｓ４２５５Ａ）、決定したポイントが示す値を対応する各種カウンタの値に加算し（Ｓ４２５６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５４Ａの処理において、現在がラウンド遊技期間では無いと判別した場合は、次に、現在がエンディング期間であるかを判別し（Ｓ４２５７Ａ）、エンディング期間であると判別した場合は（Ｓ４２５７Ａ：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドであるかを判別し（Ｓ４２５８Ａ）、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドであると判別した場合は（Ｓ４２５８Ａ：Ｙｅｓ）、決定したポイントが示す値を、一

般賞球数カウンタ２２３ａｃの値、単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値に加算し（Ｓ４２５９Ａ）、本処理を終了する。

【２８１５】

また、Ｓ４２５３Ａの処理において、現在が大当たり遊技中では無いと判別した場合（Ｓ４２５３Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４２５７Ａの処理において、現在がエンディング期間では無いと判別した場合（Ｓ４２５７Ａ：Ｎｏ）、又は、Ｓ４２５８Ａの処理において、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドでは無いと判別した場合（Ｓ４２５８Ａ：Ｎｏ）は、各種カウンタの値を加算すること無く、本処理を終了する。次に、図８８７を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）の処理内容について説明をする。図８８７は、大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）では、上述した第１制御例における大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部と、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部を変更した点と、エンディングコマンドを受信した場合にエンディング処理（図６５のＳ４７１５）に代えてエンディング処理（Ｓ４７０８Ａ）を実行するように構成した点で相違している。なお、同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０１Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７０１Ａ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」であるかを判別する（Ｓ４７０２Ａ）。

【２８１６】

そして、Ｓ４７０２Ａの処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」であると判別した場合は（Ｓ４７０２Ａ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０の開放制御が実行される大当たり遊技が開始されるため、左打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７０３Ａ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０３Ａの処理で決定された大当たり表示態様を含む表示用大当たり開始コマンドが設定されることで、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域Ｄｍ４に「左打ち」の文字が表示される。また、Ｓ４７０２の処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」では無いと判別した場合（Ｓ４７０２Ａ：Ｎｏ）、即ち、可変入賞装置６５の開放制御が実行される大当たり遊技が開始される場合は、右打ちを実行させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７０４Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇをオンに設定し（Ｓ４７０５Ａ）、単位一般賞球数カウンタの値を０にクリアし（Ｓ４７０６Ａ）、Ｓ４７０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ａの処理において、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０１Ａ：Ｙｅｓ）、連チャン中大当たり開始処理を実行し（Ｓ４７０７Ａ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０７Ａの処理にて実行される連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）の詳細な内容については、図８８８を参照して後述する。

【２８１７】

Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０８Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０８Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のラウンド数を表示させること無く本処理を終了する。一方、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７０８Ａ：Ｎｏ）、連チャンモード中の大当たり遊技では無いため、受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数に基づいて表示用ラウン

ド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、本処理を終了する。Ｓ４７０９の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１４）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７０９Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１４の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図８８８を参照して、連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）の処理内容について説明をする。図８８８は、連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）は、連チャンモード中に実行される大当たり遊技に対応する大当たり遊技演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２８１８】

具体的には、連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて、大当たり当選時の遊技状態を読み出し（Ｓ４７３１Ａ）、右打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７３２Ａ）、Ｓ４７３１Ａの処理にて読み出した遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４７３３Ａ）。そして、時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ４７３３Ａ：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技が実行されるモード（チャンスモード、ビクトリーモード）が既に告知済であるかを判別し（Ｓ４７３４Ａ）、告知済であると判別した場合は（Ｓ４７３４Ａ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７３７Ａ）、本処理を終了する。つまり、連チャンモードが設定されてから２回目以降の大当たり遊技が開始される場合には、過去に実行された大当たり遊技の開始タイミングにて、チャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されているため、新たにモード告知をしない処理が実行される。このように構成することで、１の有利遊技期間中に複数回の大当たり遊技を実行させる場合において、遊技者に対して、１回の大当たり遊技が継続して実行されていると思わせ易くすることができる。Ｓ４７３４Ａの処理において、モード告知がされていないと判別した場合は（Ｓ４７３４Ａ：Ｎｏ）、次に、従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が７であるかを判別し（Ｓ４７３５Ａ）、７では無いと判別した場合は（Ｓ４７３５Ａ：Ｎｏ）、有利遊技期間の長さが上限である状況では無いため、チャンスモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７３６Ａ）、Ｓ４７３７Ａの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４７３５Ａの処理において、７であると判別した場合は（Ｓ４７３５Ａ：Ｙｅｓ）、有利遊技期間の長さが上限である状況のため、ビクトリーモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７３９Ａ）、Ｓ４７３７Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２８１９】

次に、図８８９を参照して、エンディング処理（Ｓ４７０９Ａ）の処理内容について説明をする。図８８９は、エンディング処理（Ｓ４７０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７０９Ａ）では、今回終了する大当たり遊技が連チャンモード以外にて実行された大当たり遊技であるか否かの判別と、連チャンモード中であって、有利遊技期間が終了する大当たり遊技であるか否かの判別が行われ、各判別の結果に応じたエンディング表示態様を設定するための処理が実行される。

【２８２０】

＜第２６制御例の別例について＞

次に、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０の別例について説明をする。まず、図８９０を参照して、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の別構成について説明をする。図８９０は、第２６制御例の別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の別構成を示した図である。上述した第２６制御例のパチンコ機１０は、図８５６に示した通り、右側領域に第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ、特定入賞口６５ａを設け、いずれかの入賞口（入球口）へと入球した遊技球が他の入賞口（入球口）へと入賞（入球）し得ないように構成していた。つまり、遊技球１個に対して、特定

期間（大当たり遊技期間）中において、入賞（入球）に基づいて獲得した賞球が表示され得る入賞口（入球口）への入賞（入球）数が最大で１回となるように構成していた。このように構成された遊技盤１３を有するパチンコ機１０は、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制できるが、遊技者に対して意外性のある遊技を提供し難いという問題があった。これに対して、本別例では、遊技盤１３の遊技領域を流下する１個の遊技球に対して、複数回の特典を付与可能に構成している点で相違している。このように構成することで、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。さらに、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０のように、特定期間中に獲得した全ての賞球数を第３図柄表示装置８１の表示面に常時表示するのでは無く、ラウンド遊技中（第１期間）は、特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞に基づいて付与されたアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間（第２期間）にて、一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）への入球に基づいて付与された一般賞球数、及び、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機１０において、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第２期間において表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。

【２８２１】

ここで、図８９０を参照して、本別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について具体的に説明をする。本別例では、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３（図８５６参照）に対して、第１一般入球口６３０ａ（賞球１０個）を右側領域の最流下端側に設け、第２一般入球口６３０ｂ（賞球１個）を右側領域の上流側に設けた点と、第２一般入球口６３０ｂを遊技球が通過可能に構成した点と、第２一般入球口６３０ｂを通過した遊技球が入賞（入球）可能な位置に、可変入賞装置６５、及び第２入球口６４０を設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については、同一の符号を付して、その説明を省略する。図８９０に示した通り、本別例におけるパチンコ機１０の右側領域は、右側領域へと発射された遊技球がスルーゲート６７と、第２一般入球口６３０ｂとに、約１：１の割合で振り分けられるように構成され、スルーゲート６７を通過した遊技球の全部と、第２入球口６３０ｂを通過した遊技球の約２割が可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ上を流下可能に構成されている。可変入賞装置６５の構成は、上述した第２６制御例と同一であるため、詳細な説明を省略するが、大当たり遊技が実行されると開閉扉６５ｆが閉鎖状態から開放状態へと開放制御され、特定入賞口６５ａへと遊技球が入球可能な状態となる。ここで、本別例におけるパチンコ機１０の第２一般入球口６３０ｂは、スルーゲート６７と同一の構造、即ち、遊技球１個が通過可能な大きさ（約１５ミリ）で開口幅が形成された入球手段（通過領域）となるように構成されており、図示しない検出手段（近接センサ等）が第２一般入球口６３０ｂ内を通過している遊技球を検出した場合に、主制御装置１１０へと検出信号を出力するように構成している。

【２８２２】

そして、開閉扉６５ｆから排出された遊技球、及び、第２一般入球口６３０ｂを通過した遊技球のうち、開閉扉６５ｆ上に到達しなかった遊技球の殆どが、電動役物６４０ａを臨む領域を流下し、電動役物６４０ａが誘導状態（突出状態）である場合には、電動役物６４０ａに到達した遊技球が、電動役物６４０ａ上を第２入球口６４０方向（図では右下方向）に向けて流下し、第２入球口６４０へと入球するように構成している。ここで、普通図柄の低確率状態では、普通図柄抽選で当たり当選した場合であっても、実行される普図当たり遊技によって電動役物６４０ａが短時間しか誘導状態（突出状態）へと変位しないため、電動役物６４０ａ上を流下している遊技球が第２入球口６４０に到達するよりも前に電動役物６４０ａが規制状態（埋没状態）へと変位し、第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ないように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（例えば、通常状態）にて右打ち遊技を実行したとしても、第２特別図柄抽選が実行され難くすることができる。そして、短時間の普図当たり遊技が実

行されたことにより、電動役物６４０ａ上を短時間流下した遊技球は、第１アウト口６６ａへと入球し、遊技盤１３の外部へと排出される。また、電動役物６４０ａが規制状態（埋没状態）に位置している場合に電動役物６４０ａへと到達した遊技球は、電動役物６４０ａを通過し、３球に２球が第１アウト口６６ａに向かって流下し、残りの１球が第１一般入球口６３０ａに向けて流下するように構成されており、第１一般入球口６３０ａに向けて流下した遊技球のうち、１０球に１球の割合で第１一般入球口６３０ａに入球するように構成されている。

【２８２３】

つまり、本別例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）にて右打ち遊技を行い、１５０個の遊技球を右側領域へと発射した場合に、７５個の遊技球が第２一般入球口６３０ｂを通過し、まず、７５個の賞球（賞球１個×７５個）が付与される。そして、１５０個の遊技球のうち、５０球が第１一般入球口６３０ａに向かって流下し、そのうち５球が第１一般入球口６３０ａへと入球し５０個の賞球（賞球１０個×５個）が付与されるように構成している。即ち、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）にて右打ち遊技を行った場合には、特別図柄抽選の実行権利を獲得すること無く、徐々に持ち球が減っていく（１５０個の発射に対して１２５個の賞球払い出し）遊技を行うことになるため、遊技者に不利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）では、電動役物６４０ａに到達した遊技球の一部が第２入球口６４０へと入球し、賞球１個が付与されるため、持ち球を大きく減らすこと無く、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得することが可能な遊技を行うことができるため、遊技者に有利な遊技方法となる。以上、説明をした通り、本第２６制御例の別例によれば、操作手段を操作したことによって発射された１個の遊技球を複数個の入球手段へと入球させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

【２８２４】

また、特定期間中（大当たり遊技中）に獲得した全ての賞球数を第３図柄表示装置８１の表示面に常時表示するのでは無く、ラウンド遊技中（第１期間）は、更新条件が成立する毎に態様を更新する処理が実行されることで、ラウンド遊技の終了条件が成立させるための成立した条件である特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞に基づいて付与された特定入賞口への入賞に基づいて表示される情報の別形態であるアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間（第２期間）にて、一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）への入球に基づいて付与された一般賞球数、及び、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機１０において、特定期間中に発射された１個の遊技球によって、アタッカー賞球と、一般賞球との両方を獲得することが可能となるため、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第２期間において表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。なお、本別例では、一般賞球が払い出される入球手段（一般入球口）を遊技球が通過可能な構成とすることで、１個の遊技球が複数の入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、アタッカー賞球が払い出される入球手段（特定入賞口）を遊技球が通過可能となるように構成しても良い。さらに、本別例では、１個の遊技球が最大で２つの入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、３つ以上の入球手段へと入球し得るように構成しても良い。また、本別例では、遊技球１個で賞球を複数回獲得可能にするために、賞球が払い出される入球手段の一部を遊技球が通過可能な構成としているが、これに限ること無く、例えば、特殊入賞口を設け、その特殊入賞口へと遊技球を入賞させた場合には、アタッカー賞球と一般賞球の両方が付与されるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

【２８２５】

＜第２６制御例の演出別例＞

次に、図８９１を参照して、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０にて実行さ

れる演出の別例について説明をする。上述した第２６制御例では、図８６２（ｂ）に示した通り、少なくとも大当たりのラウンド遊技期間を含む有利遊技期間中は一般賞球数を報知しないように構成し、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間（リミット到達する大当たり遊技（最終大当たり遊技）のエンディング期間）にて獲得済みの一般賞球数の合計値を一度に報知するように構成していた。このように構成することで、一般賞球の払い出しが行われる毎に獲得した一般賞球数を報知する場合よりも、大きな値を報知することができるため、遊技者にインパクトのある表示態様を表示することができるものであった。これに対して、本演出別例では、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間にて、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の合計値に加え、有利遊技期間中に一般入球口へと入球した遊技球数も報知する演出を実行可能に構成している点で相違している。具体的には、図８６１に示した通り、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様を、上述した第２６制御例とは異ならせている。それ以外の表示要素は同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、チャンスモード中（有利遊技期間中）に第１一般入球口６３０ａへと４個の遊技球が入球し、合計で４０個の賞球が払い出されたことを示すためのポイントアイコンＰａ～Ｐｄが表示領域Ｄｍ１１に表示される。このように構成することで、上述した第２６制御例における演出態様（図８６２（ｂ）参照）に対して、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）へと入球した遊技球数も遊技者に把握させ易くすることができる。

【２８２６】

なお、本演出別例では、有利遊技期間の終了タイミングにて、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）へと入球した遊技球数を報知可能な表示態様がまとめて表示されるように構成しているが、これに限ること無く、ポイントアイコンＰａ，Ｐｂ，Ｐｃ，Ｐｄの順に徐々に表示するように構成しても良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ１１に表示されるポイントアイコンの個数が徐々に増加していく演出を実行することができるため、チャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した一般賞球数を把握したい遊技者が興味を持つ演出をより長い期間実行し易くすることができる。

【２８２７】

＜第２６制御例の第１変形例＞

次に、図８９２から図９０２を参照して、第２６制御例の第１変形例について説明をする。上述した第２６制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した賞球（全賞球）を、可変入賞装置６５への入賞に基づいて獲得した賞球（アタッカー賞球）と、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂへの入球に基づいて獲得した賞球（一般賞球）とに分けて計数管理し、有利遊技期間における大当たり遊技中はアタッカー賞球数のみを表示することで、大当たり遊技によって獲得した賞球数を遊技者に分かり易く把握させながらも、有利遊技期間終了時には全賞球数を報知することで多くの賞球を獲得したことを報知可能に構成していた。さらに、有利遊技期間中に表示されなかった賞球（一般賞球数）の獲得状況に応じて、有利遊技期間終了後に設定される時短状態（引き戻しモード）の演出態様を変化させることで遊技者に意外性のある演出を提供可能に構成していた。これに対して、本第１変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設けることができるため、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。また、連チャンモード中において全賞球数の一部（一般賞球数）を遊技者に報知しない期間を設けているため、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することができるため、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。加えて、全賞球数が上限に到達するタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミング

とに応じて特典が付与される数を異ならせることができるため、どのタイミングで上限に到達するかについても遊技者に興味を持たせることができる。

【２８２８】

＜第２６制御例の第１変形例における演出内容について＞

まず、図８９２、及び図８９３を参照して、本第１変形例にて実行される各種演出のうち、上述した第２６制御例とは異なる演出内容について説明をする。図８９２は、ビクトリーモード中に全賞球数が上限に到達した場合（制限状態）の演出態様を示した図であって、図８９２（ｂ）は、全賞球数が上限に到達した後の有利遊技期間中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図８９３は、上限到達後の引き戻しモード中の演出態様を示した図である。図８９２（ａ）に示した通り、制限状態に到達すると、主表示領域Ｄｍにて、全賞球数が上限に到達したことを示すための表示態様として「１００００Ｐ突破」が表示され、副表示領域Ｄｓには、制限状態に到達したことを案内するための案内表示態様として「上限到達」の文字が表示される。そして、上限到達後における遊技内容を案内するための案内表示態様として「特典映像ゲットチャンス」の文字が表示される。ビクトリーモード中に制限状態に到達した場合には、ビクトリーモードが終了するまでの残大当たり遊技にて新たな賞球を獲得することができない状態であるため、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱アイコン８０８には、制限状態に到達した時点における賞球数に対応する「４５Ｐ」が付され、残りの大当たり遊技に対応する宝箱アイコン８０９～８１１に対しては、賞球が付与されないことを示す「？」が付与される（図８９２（ｂ）参照）。また、表示領域Ｄｍ１２の上方には、表示領域Ｄｍ１２ａが形成され、賞球の加算表示がされないことを示すための「ＳＴＯＰ」が表示される。そして、図８９２（ｂ）に示したビクトリーモードの最後の大当たり遊技（最終大当たり遊技）が終了し、引き戻しモードへと移行すると、図８９３に示した通り、現在が上限到達中（制限状態中）であることを示すための「上限到達中」の文字が表示される。また、制限状態中に引き戻しモードへと移行した場合には、制限状態に到達していない場合に表示される引き戻しモードの演出態様（図８６３（ａ）参照）とは異なる演出態様として変動表示される各種アイコン８３３，８３４の表示態様が表示される。

【２８２９】

このように構成することで、賞球を獲得出来ない制限状態が設定されたことで、制限状態が設定されていない場合には実行されない（され難い）態様で変動表示が実行される演出を遊技者に提供することができる。このように、限られた状況下（ビクトリーモードの継続中において制限状態に到達した状況下）でのみ設定され得る希少な（レアな）演出を設けることにより、当該レアな演出が実行され得る状況となった場合および実際に希少な演出が実行された場合に、遊技者に対して満足感を抱かせる（有利度合いを高くする）ことができる。言い換えれば、ビクトリーモード（特定の遊技状態）の希少な演出の発生有無（有利度合い）を希少な演出が発生しない状態（第１の有利度合い）から希少な演出が発生する状態（第２の有利度合い）に設定することができる。これにより、ビクトリーモードの継続中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、制限状態において実行され得る希少な演出の具体例としては、例えば、パチンコ機１０の演出で登場するキャラクタのレアな（通常の演出では滅多にまたは一切表示されない）映像など、表示されることで遊技者が喜び得る映像を採用することが望ましい。

【２８３０】

＜第２６制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図８９４から図８９６を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図８９４を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図８９４は、本第２６制御例の第

１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図８９４に示した通り、本第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２６制御例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２０３に対して、セットフラグ２３ａａＡと、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡと、上限フラグ２０３ａｃＡを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。セットフラグ２３ａａＡは、遊技者が右打ち遊技を継続して実行している期間（連チャンモード中）を示すためのフラグであって、右打ち遊技へと移行した場合にオンに設定される。そして、右打ち遊技が終了したと判別した場合にオフに設定される。このセットフラグ２３ａａＡの設定状況は、払い出された賞球数を計測する期間を判別する際に参照される。これにより、連チャンモード中に払い出された賞球数を適切に管理することができる。

【２８３１】

連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡは、連チャンモード中に払い出された賞球数を計測するためのカウンタである。この連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡは、各種入賞口への遊技球の入賞を検知したタイミングが、セットフラグ２３ａａＡがオンに設定されている状況であると判別した場合であって、入賞種別が特定入賞口６５ａ、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂであると判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、連チャンモード中に払い出し可能な賞球数の上限に到達したか否かの判定を実行する際に参照される。上限フラグ２０３ａｃＡは、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達したことを示すためのフラグであって、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合にオンに設定される。この上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている場合は、各種入賞口への遊技球の入賞を検知した場合であっても、その入賞に基づく賞球の払い出しが禁止される。このように構成することで、連チャンモード中に払い出される賞球数に上限を設けることができる。次に、図８９５（ａ）を参照して、本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図８９５（ａ）は、本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図８９５（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２は、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２に対して、特典付与テーブル２２２ａａＡを追加した点で相違している。

【２８３２】

特典付与テーブル２２２ａａＡは、連チャンモード中に全賞球数が上限到達した後で実行される第２特別図柄変動（特図２変動）の演出態様（引き戻しモード中の演出態様）を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数（総賞球数カウンタ２２３ａａの値）、既に獲得済みの一般賞球数（一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値）、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。ここで、図８９６を参照して、特典付与テーブル２２２ａａＡに規定されている内容について説明をする。図８９６は、特典付与テーブル２２２ａａＡに規定されている内容を模式的に示した図である。図８９６に示した通り、特典付与テーブル２２２ａａＡには、引き戻しモードが設定された時点で獲得済みの特図２保留の先読み結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる態様の演出態様が規定されている。具体的には、当否判定が「大当たり」で取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては付与態様「Ｖ」が、「５０～７９」の範囲に対しては付与態様「Ｖ＋魚」が、「８０～９９」の範囲に対しては付与態様「Ｖ＋カメ」が、規定されており、当否判定が「外れ」で取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対しては付与態様「×」が、「９０～９４」の範囲に対しては付与態様「×＋魚」が、

「９５～９９」の範囲に対しては付与態様「×＋カメ」が、規定されている。
【２８３３】
図８９５（ｂ）に戻り、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図８９５（ｂ）は、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図８９５（ｂ）に示した通り、本第１変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第２６制御例のＲＡＭ２２３に対して、従上限フラグ２２３ａａＡを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限フラグ２２３ａａＡは、主制御装置１１０にて賞球の払い出しが禁止されたこと（上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されたこと）を示すためのフラグであって、主制御装置１１０から上限フラグ２０３ａｃＡをオンに設定したことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。この従上限フラグ２２３ａａＡの設定状況は、第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に参照される。
【２８３４】
＜第２６制御例の第１変形例における制御処理について＞
次に、図８９７から図９０２を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図８９７から図８９９を参照して、主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第１変形例では、上述した第２６制御例に対して、賞球の払い出しに上限を設けるための制御処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図８９７を参照して、スイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容について説明をする。図８９７は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）は、上述した第２６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ）に対して、セットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されているかの判別を行う処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。スイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）が実行されると、まず、上述した第２６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ）と同一のＳ１１１Ａ～Ｓ１１８Ａの処理を実行し、その後、セットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１３１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１３１Ａ：Ｙｅｓ）、セット中賞球決定処理を実行し（Ｓ１３２Ａ）、Ｓ１２０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１３１Ａの処理においてセットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１３１Ａ：Ｎｏ）、上述した第２６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ）と同一のＳ１１９Ａ、及びＳ１２０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。
【２８３５】
次に、図８９８を参照して、セット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容について説明をする。図８９８は、セット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）は、上述したスイッチ読み込み処理（図８９７のＳ１５１Ａ参照）においてセットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が連チャンモード中であると判別した場合において賞球の払い出しを実行するか否かを決定するための処理が実行される。セット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）が実行されると、まず、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０１Ａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２０１Ａ：Ｎｏ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であるかを判別し（Ｓ２０２Ａ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合は（Ｓ２０２Ａ：Ｙｅｓ）、今回の対象となる入賞種別に対応する賞球数を連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値に加算し（Ｓ２０３Ａ）、加算後の連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値が１００００以上となったかを判別する（Ｓ

２０４Ａ）。そして、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値が１００００以上であると判別した場合は（Ｓ２０４Ａ：Ｙｅｓ）、上限フラグ２０３ａｃＡをオンに設定し（Ｓ２０６Ａ）、上限到達コマンドを設定し（Ｓ２０７Ａ）、入賞種別に対応した賞球数を決定し、賞球払い出し用バッファに格納し（Ｓ２０５Ａ）、本処理を終了する。

【２８３６】

一方、Ｓ２０１Ａの処理において、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０１Ａ：Ｙｅｓ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であるかを判別し（Ｓ２０８Ａ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合は（Ｓ２０８Ａ：Ｙｅｓ）、賞球払い出し用バッファに賞球数を格納すること無く本処理を終了する。また、Ｓ２０８Ａの処理において、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）では無いと判別した場合は（Ｓ２０８Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２０５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図８９９を参照して、更新処理（Ｓ２５１Ａ）の処理内容について説明をする。図８９９は、更新処理（Ｓ２５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２５１Ａ）は、上述した第２６制御例における更新処理（図８７９のＳ２２１Ａ参照）に対して、時短状態が終了した場合に実行される処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。更新処理（Ｓ２５１Ａ）が実行されると、まず、上述した第２６制御例における更新処理（図８７９のＳ２２１Ａ参照）と同一のＳ５０１～Ｓ５０２Ａの処理を実行する。そして、Ｓ５０２Ａの処理を終えた後、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５５１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５５１Ａ：Ｙｅｓ）、上限フラグ２０３ａｃＡをオフに設定し（Ｓ５５２Ａ）、上限解除コマンドを設定し（Ｓ５５３Ａ）、セットフラグ２０３ａａＡをオフに設定し（Ｓ５５４Ａ）、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値を０にクリアし（Ｓ５５５Ａ）、その後、上述した第２６制御例における更新処理（図８７９のＳ２２１Ａ参照）と同一のＳ５０３Ａ～Ｓ５０５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２８３７】

つまり、本第１変形例では、連チャンモード中における賞球の払い出しに上限を設けているため、連チャンモードが終了するタイミング、即ち、時短状態が終了するタイミングにおいて、上限の設定に関わる各種要素の情報を初期化する処理（Ｓ５５１Ａ～Ｓ５５５Ａ）が実行されるように構成している。このように構成することで、連チャンモードが終了したにも関わらず、賞球の払い出しに制限を受けてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第１変形例では、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合において、連チャンモードが終了するまで、特定の入賞（特定入賞口６５ａ、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂへの入賞）に対する賞球の払い出しを禁止するように構成しているが、全ての入賞に対して賞球の払い出しを禁止しても良いし、賞球の払い出しを禁止する入賞の種別を途中で変更するように構成しても良い。また、賞球の払い出しを禁止する期間を、連チャンモードが終了するまでの期間では無く、引き戻しモードにて大当たり当選し、再度有利遊技期間が設定されるまでの期間としても良い。このように構成することで、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した後も、連チャンモードを継続させることで更なる賞球を獲得する可能性を残すことができるため、賞球を多く獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図９００から図９０２を参照して、本第２６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理は、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）を実行す

る点と、第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点とで相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２８３８】

まず、図９００を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）の処理内容について説明をする。図９００は、コマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）は、上述した第２６制御例のコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）に対して、上限関連コマンド（上限到達コマンド、上限解除コマンド）を受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）が実行されると、まず、上述した第２６制御例のコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）と同一のＳ４２０１～Ｓ４２０４Ａの処理を実行する。そして、Ｓ４２１７の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、次に、上限関連コマンド（上限到達コマンド、上限解除コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４２６１Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２６１Ａ：Ｙｅｓ）、上限関連処理を実行し（Ｓ４２６２Ａ）、本処理を終了する。ここで、図９０１を参照して、上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）の処理内容について説明をする。図９０１は、上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）では、主制御装置１１０にて実行される賞球の払い出しを禁止する期間に関する情報を管理するための処理が実行される。上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）が実行されるとまず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し（Ｓ４２７１Ａ）、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオンに設定し（Ｓ４２７２Ａ）、次に、上限解除コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２７３Ａ）。また、Ｓ４２７１Ａの処理において、上限到達コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４２７２Ａの処理をスキップして、Ｓ４２７３Ａの処理へ移行する。

【２８３９】

そして、Ｓ４２７３Ａにおいて、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオフに設定し（Ｓ４２７４Ａ）、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置１１０にて上限フラグ２０３ａｃＡの設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で従上限フラグ２２３ａａＡの設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様（ポイントアイコン）が表示されてしまうことを抑制することができる。次に、図９０２を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）の処理内容について説明をする。図９０２は、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）では、従上限フラグ２２３ａａＡが設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合に、遊技者に特典を付与可能な演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）が実行されると、まず、従上限フラグ２２３ａａＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１０１Ａ：Ｙｅｓ）、特典付与テーブル２２２ａａＡを参照して付与態様（特典態様）を決定し（Ｓ５１０２Ａ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドと、決定した付与態様（特典態様）とに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０３Ａ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０４Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１Ａの処理において、従上限フラグ２２３ａａＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１０１Ａ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０５Ａ）、Ｓ５１０４Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２８４０】
＜第２６制御例の第２変形例＞
次に、図９０３から図９１８を参照して、上述した第２６制御例の第２変形例について説明をする。上述した第２６制御例の第１変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成することで、１の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設け、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制するように構成していた。そして、連チャンモード中において全賞球数の一部（一般賞球数）を遊技者に報知しない期間を設けることで、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができるように構成していた。さらに、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することで、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができるように構成していた。これに対して、本第２６制御例の第２変形例では、連チャンモード期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合において、実行中の有利遊技期間の残期間（リミット到達するまでの残期間）にて生じたアタッカー入賞数と、一般入球数に応じて、有利遊技期間終了後の時短状態における大当たり当選確率を変更可能に構成している。このように、特定期間（連チャンモード）中に払い出された賞球数が上限に到達した後に付与され得る特典として、大当たり確率を変更する特典を付与可能に構成している。このように構成することで、上述した第２６制御例の第１変形例において付与される特典（演出関連の特典）とは異なり、実際の遊技結果に影響を与える特典を付与するが出来るため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【２８４１】
つまり、本第２６制御例の第２変形例では、特定期間（連チャンモード）中の第１期間（有利遊技期間）において、情報を更新可能な第１状況（賞球数を加算可能な状況）である場合よりも、情報を更新することが出来ない第２状況（賞球数が上限に到達した状況）である場合の方が、第１期間（有利遊技期間）が終了した後に設定される第２期間（引き戻しモード（時短状態））において、遊技者に有利となる特典（次の大当たり遊技）が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、１回の有利遊技期間における賞球の払い出しが上限に到達した場合であっても、その有利遊技期間中に継続してアタッカー入賞、一般入球させることで次の有利遊技期間を設定し易くする（連チャンモードを継続させ易くする）ことができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【２８４２】
＜第２６制御例の第２変形例における演出内容について＞
次に、図９０３、及び図９０４を参照して、本第２変形例にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。図９０３（ａ）は、連チャンモード中に獲得した賞球数が上限に到達していない状態で実行される引き戻しモード中の演出態様を示した図であって、図９０３（ｂ）は、連チャンモードにおける有利遊技期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合に表示される表示画面を示した図である。また、図９０４（ａ）は、上限到達後の有利遊技期間中（大当たり遊技中）に実行される演出態様を示した図であり、図９０４（ｂ）は、上限到達後の有利遊技期間終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。まず、図９０３（ａ）に示した通り、通常の引き戻しモードでは、主表示領域Ｄｍの中央部にてキャラクタ８０１が、箱８３０ｈを破壊してＶアイコン８３０の獲得を目指す変動演出が実行される。ここで、対応する特別図柄抽選が大当たりである場合には、キャラクタ８０１が箱８３０ｈを破壊する演出態様が設定され、その後、Ｖアイコン８３０をゲットする演出結果を表示することで、大当たり当選を報知するよう変動演出が実行される。一方、対応する特別図柄抽選が外れである場合には、キャラクタ８０１が箱８３０ｈを破壊できない演出態様が設定され、そのまま次に実行される特別図柄抽選に対応する変動演出が実行される。そして、引き戻しモードの最終変動（時短状態の最終変動）に対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、箱８３０ｈの破壊を断念する演出が実行され、その後、引き戻しモードの終了を示す表示画面が表示される変

動演出が実行される。そして、残時短回数を示す表示領域Ｄｍ２０の下方には、今回の引き戻しモード中に大当たり当選する期待度を示すための表示領域Ｄｍ２１が形成され、図９０３（ａ）に示した例では「６６％」の文字が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの右側には、キャラクタ８０１の強さ（ＬＶ）を示すための表示領域Ｄｍ１５と、キャラクタ８０１が装備するアイテムを示すための表示領域Ｄｍ１６が形成され、図９０３（ａ）では、ウサギＬＶ「１」、アイテム「木の棒」が表示されている。

【２８４３】

主表示領域Ｄｍに表示されるキャラクタ８０１の態様は、上述した「ＬＶ」と「アイテム」の内容に応じて設定されるように構成しているため、図９０３（ａ）では、通常表示態様（ＬＶ１に対応した表示態様）のキャラクタ８０１が、木の棒を模したアイテム８０１ｂを装備した態様で箱８３０ｈを破壊する演出が実行されている。ここで、本第２変形例では、有利遊技期間中に実行された遊技結果に応じて、引き戻しモード中（時短状態中）にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率を変更可能に構成しており、図９０３（ａ）に示した図では、大当たり確率として「１／２２」が設定されており、時短回数２３回＋残特図２保留４個で合計２７回の特別図柄抽選で大当たり当選する期待度が「６６％」の状態を示している。つまり、引き戻しモード中に表示される表示態様によって、遊技者に対して、現在設定されている大当たり確率を示唆可能に構成している。このように構成することで、引き戻しモードにて大当たり当選を目指す遊技者に対して、引き戻しモード中に実行される各種演出の内容に興味を持たせることができる。次に、図９０３（ｂ）に示した通り、有利遊技期間中に賞球数が上限に到達した場合には、上限到達を示す表示態様として「１００００Ｐ突破！！」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓに「残りのビクトリーモード中はウサギＬＶを上げろ」の案内表示態様が表示され、ウサギＬＶを示すための表示領域Ｄｍ１５が形成される。このウサギＬＶは、初期値が「ＬＶ１」で、上限到達後のアタッカー入賞数に応じてレベルアップ抽選が実行され、レベルアップ抽選の結果に基づいて最大で「ＬＶ４」まで上昇する。

【２８４４】

上限到達後の有利遊技期間中は、図９０４（ａ）に示した通り、ウサギＬＶの上昇を示す演出が主表示領域Ｄｍにて実行され、アタッカー入賞に基づいて実行されるＬＶアップ抽選に当選した場合には、レベルアップ後のウサギＬＶが表示領域Ｄｍ１５に表示され、現在のウサギＬＶに対応した態様でキャラクタ８０１が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ウサギＬＶに関する遊技内容を案内するための案内表示態様として「ＬＶが上がるほど引き戻し成功率がアップ」の文字が表示される。なお、上述した第１変形例と同様に、本第２変形例においても上限到達後にアタッカー入賞したとしても賞球の払い出しは行われないため、上限到達によって賞球の払い出しが行われていないことを示す「ＳＴＯＰ」のアイコンがＤｍ１２ａに表示されている。その後、有利遊技期間が終了し、引き戻しモードへと移行した場合には、図９０４（ｂ）に示した通り、上限到達後のアタッカー入賞数、及び、一般賞球数に応じて決定された大当たり確率を示唆するための演出が実行される。

【２８４５】

＜第２６制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図９０５から図９１０を参照して、本第２変形例における電気的構成について説明をする。本第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第２６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図９０５を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図９０５は、本第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図９０５に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２６制御例の

第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＡに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢを設けた点と、確率情報選択テーブル２２２ａｂＢを設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢは、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。本第２変形例では、特別図柄の低確率状態における大当たり当選確率として、４段階の大当たり確率（大当たり判定される第１当たり乱数カウンタの値の範囲）が規定されており、決定された確率情報に応じたデータテーブルを参照して大当たり当選の判定が行われるように構成している。

【２８４６】

ここで、図９０７を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢに規定されている内容について説明をする。図９０７は、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図９０７に示した通り、特別図柄の低確率状態であって、確率情報が「ＬＶ１」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４７」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「ＬＶ２」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４９」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「ＬＶ３」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～６５」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「ＬＶ４」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９９」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、それぞれ規定されている。つまり、確率情報が示す「ＬＶ」が高くなるほど、大当たり当選と判定され易いデータテーブルを参照して特別図柄抽選を実行するように構成している。確率情報選択テーブル２０２ａｂＢは、確率情報を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球の個数と、上限到達後に第１一般入球口６３０ａ、または第２一般入球口６３０ｂへと入球した遊技球の個数と、に基づいて異なる確率情報が規定されている。ここで、図９０８を参照して、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢに規定されている内容について説明をする。図９０８は、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図９０８に示した通り、上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢの値が「～１０」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値に関わらず、確率情報「ＬＶ１」が規定されており、上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢの値が「１１～２０」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「～２０」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ１」が、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「２１～」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ２」が、規定されている。

【２８４７】

また、上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値が「２１～４０」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「～２０」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ３」が、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「２１～」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ４」が規定され、上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢの値が「４１～」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値に関わらず、確率情報「ＬＶ４」が規定されている。ここで決定された確率情報は、確率情報格納エリア２０３ａａＢに格納され、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選にて参照される。このように構成することで、上限到達後における遊技内容（遊技球の入賞状況）に応じて、特別図柄抽選の大当たり確率を変更することができるため、上限到達後も遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、図９０８に示した通り、上限到達後に各入賞口へと遊技球を入賞させた場合の方が、大当たり当選確率を高めることができるため、より意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。まず、図９０６を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図９０６は、本第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図９０６に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２６制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＡ

Ｍ２０３に対して、確率情報格納エリア２０３ａａＢと、上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢと、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢとを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２８４８】

確率情報格納エリア２０３ａａＢは、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して決定された確率情報（ＬＶ）を一時的に格納するためのデータ領域であって、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で時短状態が設定された場合に決定された確率情報が格納される。そして、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照され、通常状態へと移行する場合に格納されている情報が初期値（ＬＶ１）へと変更される。上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢは、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値は、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢは、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で一般入球口へと入球した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値は、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。次に、図９０９（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図９０９（ａ）は、本第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図９０５に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２６制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２に対して、キャラレベル選択テーブル２２２ａａＢと、アイテム選択テーブル２２２ａｂＢを設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２８４９】

キャラレベル選択テーブル２２２ａａＢは、引き戻しモードにおけるキャラクタ８０１の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置１１０から出力された上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値を示すコマンドに含まれる情報と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに基づいて異なる態様（ウサギＬＶ）が規定されている。アイテム選択テーブル２２２ａｂＢは、引き戻しモードにおけるキャラクタ８０１が装備するアイテムの種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に獲得した一般賞球数に対応させて異なるアイテムが規定されている。図９０９（ｂ）に戻り、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図９０９（ｂ）は、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図９０９（ｂ）に示した通り、本第２変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第２６制御例の第１変形例のＲＡＭ２２３に対して、従上限後特定入賞口カウンタ２２３ａａＢと、継続率格納テーブル２２３ａｂＢを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限後特定入賞口カウンタ２２３ａａＢは、主制御装置１１０から出力された上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値を示すコマンドに含まれる情報に基づいて加算されるカウンタである。この従上限後特定入賞口カウンタ２２３ａａＢの値を把握することで、音声ランプ制御装置１１３側で上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値に対応した演出を実行することができる。継続率格納テーブル２２３ａｂＢは、キャラ選択テーブル２２２ａａＢを参照して決定された可変態様と、決定された可変態様に基づいて特定された継続率表示態様とが一時的に格納されるデータ領域である。

【２８５０】

＜第２６制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図９１１から図９１９を参照して、本第２変形例のパチンコ機１０にて実行され

る各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図９１１から図９１４を参照して、主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第２変形例では、上述した第２６制御例の第１変形例に対して、セット中賞球決定処理（図８９８のＳ１３２Ａ参照）に代えてセット中賞球決定処理（図９１１のＳ１７１Ａ）を、更新処理（図８９９のＳ２５１Ａ参照）に代えて更新処理（図９１３のＳ２７１Ａ）を実行する点、及び、設定されている確率情報に基づいて特別図柄抽選を実行するための特別図柄大当たり判定処理（図９１２のＳ２０８Ａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図９１１を参照して、セット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）の処理内容について説明をする。図９１１は、セット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）では、上述した第１変形例のセット中賞球決定処理（図８９８のＳ１５１Ａ参照）に対して、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【２８５１】

セット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）が実行されると、まず、上述した第１変形例のセット中賞球決定処理（図８９８のＳ１５１Ａ参照）と同一のＳ２０１Ａ～Ｓ２０８Ａの処理を実行する。そして、Ｓ２０８Ａの処理において、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合は（Ｓ２０８Ａ：Ｙｅｓ）、上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）に対応する値を加算し（Ｓ２６１Ａ）、加算後の上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）を示す上限後コマンドを設定し（Ｓ２６２Ａ）、本処理を終了する。次に、図９１２を参照して、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０９Ａ）の処理内容について説明をする。図９１２は、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０９Ａ）では、上述した第１変形例における特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８参照）に対して、確率情報格納エリア２０３ａａＢに格納されている確率情報（ＬＶ）を読み出す処理を実行し（Ｓ３０１Ａ）、読み出した確率情報を用いて第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ３０２Ａ）点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。これにより、特別図柄の低確率状態が設定されている状況であっても、大当たり確率を異ならせた特別図柄抽選を実行することができる。次に、図９１３を参照して、更新処理（Ｓ２７１Ａ）の処理内容について説明をする。図９１３は、更新処理（Ｓ２７１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２７１Ａ）は、上述した第２６制御例の第１変形例における更新処理（図８９９のＳ２５１Ａ参照）に対して、状態が変更したと判別した場合に（Ｓ５０３Ａ：Ｙｅｓ）、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２８５２】

ここで、図９１４を参照して、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）の処理内容について説明をする。図９１４は、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）では、遊技状態が変更される時点で大当たり当選確率を変更するための処理が実行される。具体的には、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）が実行されると、まず、変更後の遊技状態を特定し（Ｓ５８１Ａ）、時短状態へと変更したかを判別し（Ｓ５８２Ａ）、時短状態へと変更したと判別した場合は（Ｓ５８２Ａ：Ｙｅｓ）、次に、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５８３Ａ）。Ｓ５８３Ａの処理において、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されていると

判別した場合は（Ｓ５８３Ａ：Ｙｅｓ）、上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）の値を取得し（Ｓ５８４Ａ）、取得した上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）の値を用いて確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して確率情報を決定し（Ｓ５８５Ａ）、決定した確率情報を確率情報格納エリア２０３ａａＢに格納し（Ｓ５８６Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５８３Ａの処理において、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５８３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５８２Ａの処理において、時短状態への変更では無いと判別した場合は（Ｓ５８２Ａ：Ｎｏ）、次に、通常状態へと変更したかを判別し（Ｓ５８７Ａ）、通常状態へと変更したと判別した場合は（Ｓ５８７Ａ：Ｙｅｓ）、上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）の値を０にクリアし（Ｓ５８８Ａ）、確率情報格納エリア２０３ａａＢにＬＶ１に対応する確率情報を格納し（Ｓ５８９Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５８７Ａの処理において、通常状態への変更では無いと判別した場合は（Ｓ５８７Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２８５３】

次に、図９１５から図９１９を参照して、本第２６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理は、上述した第２６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）に代えて状態コマンド受信処理（図９１５のＳ４２４１Ａ）を、引き戻し態様決定処理（図８８５のＳ４３０７Ａ参照）に代えて引き戻し態様決定処理（図９１７のＳ４３６２Ａ参照）を、上限関連処理（図９０１のＳ４２５２Ａ参照）に代えて上限関連処理（図９１８のＳ４２９１Ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図９１５を参照して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２４１Ａ）の処理内容について説明をする。図９１５は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２４１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２４１Ａ）では、上述した第１変形例の状態コマンド受信処理（図８８４のＳ４２０１Ａ参照）に対して、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合に（Ｓ４３０１Ａ：Ｙｅｓ）、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。ここで、図９１６を参照して、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）の処理内容について説明をする。図９１６は、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）では、連チャンモードが終了したことに基づいて、連チャンモード中における演出状況を決定する際に用いられたフラグやカウンタの値をクリアするための処理が実行される。

【２８５４】

具体的には、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）が実行されると、まず、上述した状態コマンド受信処理（図８８４のＳ４２０１Ａ）のＳ４３０２Ａ～Ｓ４３０５Ａの処理を実行し、その後、従上限後入賞カウンタ２２３ａｃＢの値を０にクリアし（Ｓ４３７１Ａ）、継続率格納テーブル２３３ａｂＢの情報をクリアし（Ｓ４３７２Ａ）、本処理を終了する。次に、図９１７を参照して、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）の処理内容について説明をする。図９１７は、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）は、上述した第１変形例における引き戻し態様決定処理（図８８５のＳ４３０７Ａ）に対して、引き戻しモード中の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）が実行されると、まず、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を読み出し（Ｓ４３８１Ａ）、読み出した一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を用いてアイテム選択テーブル２２２ａｂＢを参照してアイテム態様を決定し（

Ｓ４３８２Ａ）、継続率格納テーブル２２３ａｂＢに格納されているキャラレベル情報を読み出し（Ｓ４３８３Ａ）、読み出したキャラレベルと、決定したアイテム態様とに対応する演出態様を決定し（Ｓ４３８４Ａ）、決定した演出態様に対応する継続率を決定し（Ｓ４３８５Ａ）、決定した継続率を示す情報を継続率格納テーブル２２３ａｂＢに格納し（Ｓ４３８６Ａ）、決定した態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３８７Ａ）、本処理を終了する。つまり、本第２変形例では、上限到達後における一般入球口への入球数を遊技者に報知すること無く、引き戻しモードが設定される場合において、上限到達後における一般入球口への入球数に応じたアイテム態様を決定するように構成している。このように構成することで、どのアイテムが表示されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。

【２８５５】

次に、図９１８を参照して、上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）の処理内容について説明をする。図９１８は、上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）では、上述した上限関連処理（図９０１のＳ４２５２Ａ参照）に対して、上限後コマンドを受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。具体的には、上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）が実行されると、まず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し（Ｓ４２７１Ａ）、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオンに設定し（Ｓ４２７２Ａ）、次に、上限コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２８１Ａ）、上限コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２８１Ａ：Ｙｅｓ）、上限後コマンド処理を実行し（Ｓ４２８２Ａ）、Ｓ４２７３Ａの処理へ移行する。Ｓ４２７３Ａの処理では、上限解除コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２７３Ａ）。また、Ｓ４２７１Ａの処理において、上限到達コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４２７２Ａの処理をスキップして、Ｓ４２８１Ａの処理へ移行する。そして、Ｓ４２７３Ａにおいて、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオフに設定し（Ｓ４２７４Ａ）、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置１１０にて上限フラグ２０３ａｃＡの設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で従上限フラグ２２３ａａＡの設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様（ポイントアイコン）が表示されてしまうことを抑制することができる。

【２８５６】

次に、図９１９を参照して、上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容について説明をする。図９１９は、上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）では、上限到達後に特定入賞口や一般入球口へと遊技球が入賞（入球）したことに基づいて設定される上限後コマンドを受信した場合に実行される処理であって、ウサギＬＶを上げるための処理が実行される。具体的には、上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）が実行されると、まず、受信した上限後コマンドに対応する入賞種別を特定し（Ｓ５００１Ａ）、入賞種別が特定入賞口であるかを判別し（Ｓ５００２Ａ）、特定入賞口であると判別した場合は（Ｓ５００２Ａ：Ｙｅｓ）、従上限後入賞カウンタ２２３ａａＢの値に１を加算し（Ｓ５００３Ａ）、演出抽選を実行する（Ｓ５００４Ａ）。このＳ５００４Ａの処理では、キャラレベル選択を実行するか否かの抽選が実行される。次に、Ｓ５００４Ａの処理にて実行された抽選の結果が、演出実行ありであるかを判別し（Ｓ５００５Ａ）、演出の実行ありと判別した場合は（Ｓ５００５Ａ：Ｙｅｓ）、キャラレベル選択テーブル２２２ａａＢを参照して、キャラレベルを決定し（Ｓ５００６Ａ）、決定したキャラレベルに対応する情報を継続率格納テーブル２２３ａｂＢに格納し（Ｓ５００７Ａ）、Ｓ５００８Ａの処理へ移行する。また、Ｓ５００２Ａの処理において、入賞種別が特定入賞口では無いと判別した場合（Ｓ５００

２Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５００５Ａの処理において、演出の実行なしと判別した場合（Ｓ５００５Ａ：Ｎｏ）は、そのまま、Ｓ５００８Ａの処理へ移行する。Ｓ５００８Ａの処理では、入賞種別が一般入球口であるかを判別し（Ｓ５００８Ａ）、一般入球口であると判別した場合は（Ｓ５００８Ａ：Ｙｅｓ）、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値に１を加算し（Ｓ５００９Ａ）、本処理を終了する。

【２８５７】

＜第２６制御例の第３変形例について＞

次に、図９２０から図８６８を参照して、第２６制御例の第３変形例について説明をする。上述した第２６制御例、第２６制御例の第１変形例、第２６制御例の第２変形例では、特別図柄抽選の抽選結果として大当たり、又は外れが判定されるように構成していた。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態、第２確変状態）が設定される確変大当たりに必ず当選するように構成し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限（リミット）を設けるように構成し、リミット到達した場合には、大当たり種別に関わらず、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第２６制御例では、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合には、リミット到達するまでの間、遊技者に有利な遊技期間（有利遊技期間）を継続するように構成していた。そして、有利遊技期間において獲得した賞球数のうち、アタッカー賞球数を継続して表示しながら、有利遊技期間が終了する時点では、アタッカー賞球数に、一般賞球数を加算した全賞球数を遊技者に報知するように構成していた。これに対して、本第２６制御例の第３変形例では、確変状態が成立している状態で実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、遊技状態を確変状態から第２確変状態へと移行させるように構成し、第１特別図柄の大当たり変動（特図１大当たり変動）が実行されている間、第２確変状態での遊技を実行可能に構成している。

【２８５８】

さらに、一方の特別図柄変動が実行されている状態であっても、他方の特別図柄抽選を実行可能に構成しており、第２特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり当選）である場合に、小当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第２６制御例の第３変形例では、特図１大当たり変動が実行されている期間（第２確変状態が設定されている期間）が経過した後に、特図１大当たり当選に基づく大当たり遊技が連続して実行されるように構成しており、この第２確変状態が設定されている期間と、大当たり遊技が実行される期間とを遊技者に有利な遊技期間（有利遊技期間）として各種演出を実行するように構成している。また、有利遊技期間中に獲得可能な賞球のうち、特定期間（第２確変状態期間）に実行される小当たり遊技によって獲得した賞球を特定期間が経過するまで遊技者に報知しないように構成し、特定期間が経過した後、即ち、大当たり遊技が実行された後に、大当たり遊技中に獲得した賞球と合算した賞球数として報知可能に構成している。次いで、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の遊技性について簡単に説明をする。本第２６制御例の第３変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）および第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の４つの遊技状態を設けている。そして、第２確変状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態となるように構成している。具体的には、第２確変状態が設定されている場合には、第１特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果となり易い第２特別図柄の抽選を示すための変動時間（特図２変動時間）が他の遊技状態が設定されている場合よりも短くなるように規定することで、遊技者に有利な抽選を最も効率的に実行することができるように構成している。

【２８５９】

本第２６制御例の第３変形例では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利とするために、第２特別図柄の抽選では、外れの一部で第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａが所定期間（１．５秒×１回、０．２秒×６回、または０

．０６秒×８回）開放される。このため、第２特別図柄の抽選では、大当たりに当選しなくても、遊技球を第１特定入賞口６５ａへと入球させて賞球を獲得する機会が多く与えられるので、第１特別図柄の抽選よりも有利となる。以降、説明の簡略化のため、第１特定入賞口６５ａが開放される外れ抽選結果のことを「小当たり」と称する。第２特別図柄の抽選では大当たりに加え、小当たりとなった場合にも第１特定入賞口６５ａを開放する構成とすることで、第２特別図柄の変動時間が短い第２確変状態において、賞球を増加させ続けることができる。よって、第２確変状態となることを期待して遊技を行わせることができる。一般的な遊技機では、確変状態が最も有利な遊技状態となるが、本制御例では、確変状態よりも第２確変状態の方が有利となるので、斬新な遊技性を提供することができる。さらに、本第２６制御例の第３変形例では、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成している（所謂、同時変動方式を採用している）。これにより、一方の特別図柄の変動表示が実行中でも、その変動表示の終了を待たずに他方の特別図柄の変動表示を実行することができるので、より効率良く特別図柄の抽選を実行させることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時変動を行っている場合において、一方が大当たり又は小当たりの停止図柄で変動停止した場合には、他方の変動表示が残りの変動時間や抽選結果に関係なく外れの停止図柄で停止表示される。これにより、大当たりや小当たりの実行中に、他方の変動表示が当たり又は小当たりで確定表示され、大当たりや小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

【２８６０】

ここで、図９２０を参照して、本第２６制御例の第３変形例において遊技領域に設けられた各種構成、及び、遊技領域に向けて発射された遊技球の流れについて説明をする。図９２０に示した通り、本第２６制御例の第３変形例の遊技盤１３は、遊技領域の中央部に配設された可変表示装置ユニット８０によって遊技領域を左側領域と右側領域とに区分けするように構成している。本第２６制御例の第３変形例では、操作ハンドル５１を初期位置（遊技者が回動させていない状態）から２０度回動（時計回りに回転）するまでは、発射された球がファール球防止弁６８を通過しない程度の発射強度で球が発射される。従って、発射された球は最終的に外レール６２と内レール６１との間に形成された発射流路を逆流しファール球となる。この逆流して流下したファール球は、発射流路の開始位置（図９２０で示す外レール６２の左下端部）を通過し、上皿１７（図参照）へと連通するファール球口（図示せず）を流下し、上皿１７へと環流される。このように構成することで、遊技者が所望の発射強度で球を発射させるために操作ハンドル５１を操作する際にファール球が発生したとしても、そのファール球が発射経路に残留してしまい遊技に支障を来すことを抑制することができる。次いで、操作ハンドル５１の操作量（回動量）が初期位置（遊技者が回動させていない状態）から２０～８０度の範囲では、上述した左側領域を流下する程度の発射強度で球が発射され、８１度～１２０度の範囲（８１度～操作ハンドル５１の最大回転量となる１２０度）では、上述した右側領域を流下する程度の発射強度で球が発射される。

【２８６１】

つまり、本第２６制御例の第３変形例は、操作ハンドル５１の操作量に基づいて、即ち、遊技者の操作に基づいて球が流下する領域を異ならせることが可能となるように構成されている。さらに、詳細は後述するが、本第２６制御例の第３変形例では、遊技状態として遊技者に有利となる遊技状態が設定された場合には、左側領域を球が流下するように操作ハンドル５１の操作量を調整して行う遊技（以下、左打ち遊技と称す）では無く、右側領域を球が流下するように操作ハンドル５１の操作量を調整して行う遊技（以下、右打ち遊技と称す）を行わせるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている間は、遊技者は操作ハンドル５１を上限まで回転させた状態（１２０度回転させた状態）を維持すれば良いことから、遊技者に適切な遊技を容易に行わせることができる。次に、遊技盤１３の左側領域について図９２０を参照して説明をする。詳細は後述するが、本第２６制御例の第３変形例では、遊技状態として通常状態

（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定されるように構成されている。また、特別図柄の抽選結果が大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技状態と、特別図柄の抽選結果が小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技状態と、が実行されるように構成されている。その中で、遊技状態として通常状態、時短状態、確変状態が設定されている場合には、遊技盤１３の左側領域に球を流下させる左打ち遊技を行わせるように、可変表示装置ユニット８０に設けられた第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内し、第２確変状態が設定されている場合には、遊技盤１３の左側領域に球を流下させる右打ち遊技を行わせるように、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内するように構成している。また、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態中は、当たりに当選する前の遊技状態に応じて遊技者の遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するように構成している。

【２８６２】

なお、各遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）の案内方法として、例えば、現在の遊技状態に適した遊技方法を常時表示するように構成したり、遊技方法が切り替わる場合にのみ切り替え後の遊技方法を表示するように構成したりしても良い。また、左打ち遊技と右打ち遊技とのうち、長い期間設定され易い遊技方法（本変形例では左打ち遊技）を通常遊技とし、通常遊技以外の遊技方法（右打ち遊技）を行わせる場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技方法を常時案内表示し、左打ち遊技を行わせる場合には案内表示を行わないように構成しても良い。加えて、遊技者に有利となる遊技方法とは異なる遊技方法で遊技が行われていると判別した場合、例えば、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる第２確変状態が設定されている場合において、左打ち遊技によって発射された遊技球のみが流下可能な領域を遊技球が通過したことを検知した場合に、遊技者に有利となる遊技方法を行わせるために案内表示を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が適正な遊技を行っている場合には遊技方法を案内する案内表示が実行されないため、第３図柄表示装置８１の表示面という限られた表示領域を特別図柄抽選の結果に基づいて実行される変動演出の表示領域として広く使用し易くすることができる。また、遊技者に有利となる遊技方法以外の遊技方法を行っていると判別された場合に実行される案内表示の表示領域を、変動演出の表示領域と重複させ、変動演出の表示態様が見え難くなるように案内表示を表示するように構成すると良い。このように構成することで、変動演出の表示態様に注目し続けることで遊技者に有利な遊技方法を行っていない遊技者に対して、適切な遊技方法を把握させ易くすることができる。

【２８６３】

本第２６制御例の第３変形例のように、遊技者に選択させる遊技方法が２種類の場合においては、一方の遊技方法を案内する表示態様を表示しないことにより、他方の遊技方法を案内することができる。つまり、一の表示態様を表示するか否かによって、複数の遊技方法を案内することが可能となる。なお、本第２６制御例の第３変形例では、遊技者に遊技方法を案内するために第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を用いているが、これに限ることは無い。上述したように特定の表示態様を表示しないことにより、遊技者に遊技方法を報知する構成を用いても良いし、音声やランプを用いて遊技者に報知するように構成しても良い。遊技盤１３の左側領域には、スルーゲート６７、一般入賞口６３が配設されている。また、可変表示装置ユニット８０の下方位置には、左側領域を流下した球が入球可能となるように上第１入球口６４ｂ１が設けられている。そして、上第１入球口６４ｂ１の下方位置には、電動役物６４ａが付設された下第１入球口６４ｂ２が設けられている。この電動役物６４ａは、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄（第２図柄）抽選にて当たりに当選した場合に、球が下第１入球口６４ｂ２に入球困難（不可能）な閉鎖状態（第１状態）から、球が下第１入球口６４ｂ２に入球容易（可能）となる開放状態（第２状態）へと可変動作するように構成されている。上述した通り、本第２６制御例の第３変形例では、第１特別図柄（特図１）の抽選を実

行可能な状態（特図１の変動が実行されておらず、且つ、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されていない状態）において上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２に遊技球が入球した場合に、特図１の抽選が実行されるように構成されている。即ち、上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２へ球が入球することは、第１特別図柄の抽選を実行させるための契機となるものである。

【２８６４】

また、第１特別図柄（特図１）の抽選を新たに実行不可能な状態（特図１の変動が既に実行されている、又は、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されている状態）において上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合には、所定数（４つ）を上限に、遊技球が入球した権利（特図１保留）を記憶する記憶手段を有している。よって、第１特別図柄（特図１）の抽選が実行されている間も遊技者に対して継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。なお、本第２６制御例の第３変形例では、遊技球が入球した権利を記憶する記憶手段を第１特別図柄にのみ設けている。左打ち遊技によって左側領域を流下する球は、その８０％がスルーゲート６７を通過し、発射された球の約８％（１００球に８球）の球が上第１入球口６４ｂ１に入球するように複数の釘や風車といった構造物により球流路が形成されている。また、電動役物６４ａが閉鎖状態である場合には下第１入球口６４ｂ２に入球する球が約０％で、電動役物６４ａが開放状態である場合には下第１入球口６４ｂ２に入球する球が約２５％となるように球流路が形成されている。即ち、下第１入球口６４ｂ２（電動役物６４ａ開放状態）、上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２（電動役物６４ａ閉鎖状態）の順で球が入球し難くなるように構成している。上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２は、上述した通り、第１特別図柄の抽選を実行させるという特典に加え、遊技者に賞球を払い出す特典も付与するように構成されており、遊技球が１個入球する毎に、４個の賞球を遊技者に払い出すように構成している。なお、本第２６制御例の第３変形例では、上第１入球口６４ｂ１に球が入球した場合も、下第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合も、同一数（４個）の賞球を付与するように構成しているが、これに限ること無く、それぞれに対して異なる数の賞球を設定しても良い。

【２８６５】

一方、遊技盤１３の右側領域には、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５が設けられている。第２入球口６４０は、球が入球することにより第２特別図柄の抽選が実行されるように構成されており、右側領域を流下する球の約５０％が入球するように複数の釘により球流路が形成されている。ここで、第２入球口６４０に入球しなかった球は右側領域の下方に設けられた第１可変入賞装置６５に向けて流下する。詳細な説明は後述するが、本第２６制御例の第３変形例では遊技状態として通常状態が設定されている状態では第２特別図柄の抽選が実行されてから抽選結果が表示されるまでの時間（変動時間）として長時間（１０分間）の変動時間が設定され、第２確変状態が設定されている状態では、短い変動時間（１秒）が設定されるように構成している。つまり、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行するべく第１入球口６４へ球を入球させるよりも、右打ち遊技を行い第２特別図柄の抽選を実行するべく第２入球口６４０へ球を入球させるほうが球を入球させ易いが、長時間（１０分間）の変動時間が設定されるため、遊技効率が非常に悪くなってしまう。よって、遊技者は通常状態では左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行することになる。また、第２入球口６４０は賞球が１個で設定されているため、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行い、約５０％の割合で右打ち遊技にて発射した球を第２入球口６４０に入球させたとしても、球が増加することが無い。さらに、遊技状態として時短状態や確変状態が設定されている場合には、普通図柄の高確率状態となり、電動役物６４ａが開放し易い状態となる。しかし、電動役物６４ａを開放させるための普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７は左側領域にしか設けられていないため、通常状態よりも遊技球が入球し易くなる下第１入球口６４ｂ２へ球を入球させるために遊技者に左打ち遊技を行わせるように構成している。

【２８６６】
一方、遊技状態として第２確変状態が設定されている状態では、普通図柄が低確率状態となり電動役物６４ａが開放し難い状態となると共に、上述した通り、第２特別図柄の変動時間として短時間（１秒間）の変動時間が設定されるため、右打ち遊技を行い第２特別図柄の抽選を実行させることが適切な遊技（遊技者に有利な遊技）となる。ここで、本第２６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選（当選確率約１／２）するように構成している。小当たりに当選した場合には、小当たり遊技として第１可変入賞装置６５が所定期間（例えば、１．５秒間）開放し、第１可変入賞装置６５に入球した球１個に対して１０個の賞球が付与されるように構成している。即ち、遊技状態として第２確変状態が設定されている場合には、遊技者に継続して右打ち遊技を実行することで、小当たり当選を目指す第２特別図柄の抽選と、小当たり遊技と、を連続して実行することができる。図９２０に示した通り、遊技領域の最下方には第２可変入賞装置６５０が配設されている。この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に回動扉６５０ｆが手前側に作動し第２特定入賞口６５０ａに球が入賞可能な開放状態となるように開放動作されるものである。この第２可変入賞装置６５０は、左打ち遊技によって左側領域を流下した球も、右打ち遊技によって右側領域を流下した球も、均等に入球し得るように構成されている。よって、第２可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技が実行される前の遊技方法を継続して実行すれば良く、遊技者に対して遊技方法を煩雑に変更させることを抑制することができる。上述した第１入球口６４（上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２）へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。
【２８６７】
一方、第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。また、第１入球口６４は、球が入球すると４個の球が賞球として払い出される入賞口となっており、第２入球口６４０は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つになっている。なお、本第２６制御例の第３変形例においては、上第１入球口６４ｂ１へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、第１入球口６４へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一（共に４個）にし、第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数（１個）と異ならせたが、上第１入球口６４ｂ１へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、下第１入球口６４ｂ２へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせても良い。この場合、例えば、上第１入球口６４ｂ１の賞球数を４個、下第１入球口６４ｂ２の賞球数を２個に設定し、球が入球し難い通常状態が設定されている場合において上第１入球口６４ｂ１に球が入球したことに対する特典を大きくし、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合に球が入球し易くなる下第１入球口６４ｂ２に頻繁に球が入球したとしても遊技者に過剰に賞球を獲得させないようにしても良いし、上第１入球口６４ｂ１の賞球数を４個、下第１入球口６４ｂ２の賞球数を５個に設定し、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、遊技者に大きな特典を付与出来るように構成しても良い。また、第１入球口６４へ球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数と同一の数（例えば、共に５個）として構成してもよい。
【２８６８】
下第１入球口６４ｂ２には電動役物６４ａが付随されている。この電動役物６４ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４ａが閉鎖状態（規制状態）となって、球が下第１入球口６４ｂ２へと入球しにくい状態となっている。一方、スルーゲート６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示（普通図柄の抽選）の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４ａが開放状態（許容状態）とな

り、球が下第１入球口６４ｂ２へ入球し易い状態となる。さらに、右側領域の第１可変入賞装置６５の右上側には、遊技球が常時入球可能な一般入球口６３０ａが設けられており、右打ち遊技によって発射された遊技球の約２０球の１個の割合で遊技球が入球するように配設されている。そして、一般入球口６３０ａへと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が５個となるように構成している。つまり、第２確変状態中に右打ち遊技を実行している遊技者は、右打ち遊技を実行することによって、第２入球口６４０への入球に基づく賞球と、一般入球口６３０ａへの入球に基づく賞球と、第１特定入賞口６５ａへの入賞に基づく賞球と、を獲得しながら遊技を行うことができる。上述した通り、確変状態中および時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４ａが開放状態（許容状態）となる回数が増える。更に、確変状態中または時短状態中は、電動役物６４ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、確変状態中または時短状態中は、通常状態時と比して、下第１入球口６４ｂ２へ球が入球しやすい状態を作ることができる。尚、上述した通り、下第１入球口６４ｂ２、即ち、電動役物６４ａが付随する入球口は、設定される遊技状態に応じて球が入球し易い状態（第１状態）と、球が入球し難い状態（第２状態）とを設定することができる。つまり、球の入球のし易さの観点では、第１状態が遊技者に有利となる有利遊技状態となり、第２状態が遊技者に不利（第１状態よりも不利）となる不利遊技状態となる。

【２８６９】

ここで、第１入球口６４に球が入球した場合（第１特別図柄の抽選が実行された場合）と第２入球口６４０へ球が入球した場合（第２特別図柄の抽選が実行された場合）とで、大当たりとなる確率は同一であり、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は所定の低確率（例えば、１／２８０）で大当たりとなる抽選が実行され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、低確率状態よりも当たり易い所定の高確率（例えば、１／３０）で大当たりとなる抽選が実行される。しかしながら、大当たりとなった場合に選定（設定）される大当たりの種別は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで異ならせるように設定している。このように、本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち（左打ち遊技）」と「右打ち（右打ち遊技）」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。次に、図９２１～図９２４を参照して、本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における各遊技状態において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容について説明をする。本変形例におけるパチンコ機１０では、確変状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり当選した第１特別図柄抽選に対応する特別図柄変動（特図１大当たり変動）が開始されるタイミングにて普通図柄の低確率状態を設定することで、特図１大当たり変動が実行されている変動期間中の遊技状態を第２確変状態とすることができるように構成している。

【２８７０】

ここで、図９２１（ａ）を参照して、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容について説明をする。図９２１（ａ）は、確変大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容を模式的に示した模式図である。図９２１（ａ）に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す「チャンスゾーン突入！！」のコメントが副表示領域Ｄｓに表示される。そして、主表示領域Ｄｍには、確変状態や第２確変状態が設定される期間中に表示されるキャラクタ８１１が表示される。このキャラクタ８１１は、通常状態が設定されている期間中には登場しない（表示されない）ように構成されており、第３図柄表示装置８１の表示画面にキャラクタ８１１が表示されている期間を遊技者に有利な遊技状態（通常状態よりも有利な遊技状態）とするようにしている。このように構成することにより、遊技者は表示画面にキャラクタ８１１が表示されているか否かを把握することにより、現在設定されている遊技状態の概要を把握することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

また、主表示領域Ｄｍに第２確変状態が設定されることを狙うための「ＲＵＳＨを目指せ！！」のコメントが表示される。さらに、主表示領域Ｄｍの案内表示領域Ｄｍ３には、遊技者に左打つ遊技を行わせるための案内表示態様として「左打ち」の文字が表示される。これにより、遊技者に対して確変状態が設定された場合に左側領域を狙う左側遊技を行うことを容易に把握させることができる。なお、本第２６制御例の第３変形例では、大当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０が、左打ち遊技により発射された球（左側領域を流下した球）も、右打ち遊技により発射された球も、入賞し得る位置（遊技領域の下流位置（図２参照））に配設しており、大当たり遊技中に案内表示領域Ｄｍ３に表示される文字（「左打ち」、「右打ち」）、即ち、大当たり遊技中に案内する遊技方法を、大当たり遊技が実行される前の遊技状態に応じて可変させるように構成している。

【２８７１】

具体的には、大当たりに当選した際の遊技状態を判別し、左打ち遊技が案内される遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「左打ち」を表示し、右打ち遊技が案内される遊技状態（第２確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「右打ち」を表示するように構成している。これにより、大当たり遊技が実行された際に、遊技者に対して遊技方法を可変させる手間を省くことができる。また、主表示領域Ｄｍには第１特別図柄に対応した第３図柄を表示するための特図１表示領域Ｄｍ１、第２特別図柄に対応した第３図柄を表示するための特図２表示領域Ｄｍ２が形成されており、図９２１（ａ）に示す例によれば、特図１表示領域Ｄｍ１には、現在実行中（エンディング画面表示中）の大当たり遊技に対応する表示態様として「７７７」が表示されている。なお、特図２表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が変動表示していないことを示す非変動表示態様として「－」が表示されている。本第２６制御例の第３変形例では、電源を投入してから一度も特別図柄が変動表示されていない場合には上述した非変動表示態様が表示されるように構成している。この非変動表示態様が表示されることにより、遊技者に対して、過去の遊技履歴（特別図柄の変動履歴）を予測させることが可能となる。なお、本第２６制御例の第３変形例では上述した非変動表示態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、外れを示す予め定めた表示態様（初期表示態様）を表示するように構成しても良いし、前回変動表示が実行されてからの経過期間が所定期間（例えば、３０分）を超えたと判別した場合に、特図１表示領域Ｄｍ１、特図２表示領域Ｄｍ２に表示される表示態様を初期表示態様や非変動表示態様に可変して表示するように構成しても良い。

【２８７２】

次に、確変状態中における第３図柄表示装置８１の表示画面の内容について、図９２１（ｂ）を参照して説明をする。図９２１（ｂ）は確変状態中における表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図９２１（ｂ）に示した通り、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「チャンスゾーン中」のコメントが副表示領域Ｄｓに横方向（右から左方向）にスクロールするように表示される。そして、主表示領域Ｄｍではキャラクタ８１１が横方向（左から右方向）に移動する（走る）演出が表示される。そして、案内表示領域Ｄｍ３には「左打ち」が表示され、特図１表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動中であることを示す変動中表示が表示される。なお、この時点においても、図９２１（ａ）に示した状態から新たに第２特別図柄を変動させていないため（右打ち遊技により第２入球口６４０に球を入球させていないため）、特図２表示領域Ｄｍ２には非変動表示態様「－」が継続して表示される。詳細な説明は省略するが、本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では、確変状態においてキャラクタ８１１の動作表示パターンが複数記憶されており、確変状態中における第１特別図柄の抽選結果（当否判定結果）に応じてキャラクタ８１１の動作表示パターンを異ならせて設定するように構成している。これにより、確変状態中において第１特別図柄の抽選結果が大当たりに当選するか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。図９２１（ｂ）に示した表示画面が表示された後、第１特別図柄の抽選結果が大当たりに当選したことを示すための変動表示が実行されると、図９２２（ａ）に示した表示画面が表示される。図９２２（ａ）は、確変状態中にお

いて大当たりに当選した変動表示が開始された場合に表示される表示内容を示した模式図である。上述した通り、本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では、確変状態中に第１特別図柄が大当たりに当選したことを示す変動表示が開始されるタイミングで遊技状態が確変状態から第２確変状態へと移行するように構成している。

【２８７３】

よって、第１特別図柄の変動が開始するタイミングで遊技状態が遊技者にとって有利な状態（第２確変状態）へと移行するため、表示画面の特図１表示領域Ｄｍ１にて第１特別図柄の変動表示が実行されていることを示す変動表示態様が表示されている状態で、遊技者に遊技状態が移行したことを示すための演出図柄８１３の表示態様（「３３３」の表示態様）が停止表示される。これにより、遊技者には演出図柄８１３が停止表示されたことにより、遊技状態が確変状態から第２確変状態へと移行したと思わせることができる。また、本第２６制御例の第３変形例では、演出図柄表示態様として、第３図柄の表示態様と同様の表示態様を用いているため、停止表示された演出図柄表示態様が、特別図柄の抽選結果を示すための表示態様と思わせることができる。本第２６制御例の第３変形例は、第２確変状態が設定されている期間において、第２特別図柄の変動表示を頻繁に実行することにより数多くの小当たり遊技を実行させることが可能となるように構成している。よって、少なくとも、第２確変状態が設定されている期間中は遊技者に右打ち遊技を示すための「右打ち」が案内表示領域Ｄｍ３に表示される。そして、副表示領域Ｄｓには遊技状態として第２確変状態が設定されたことを示すための「ＲＵＳＨ突入！！右打ちしてね」のコメントが表示される。上述した通り、本第２６制御例の第３変形例では、大当たりに当選した第１特別図柄の変動開始時に特図１表示領域Ｄｍ１の演出態様を可変することなく、主表示領域Ｄｍに表示された演出図柄を停止表示させるように構成しているため、遊技者に対して、あたかも演出図柄の抽選結果に応じて遊技状態が移行したと思わせることができる。

【２８７４】

ここで、本第２６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の実行権利（特図２保留）を記憶するための記憶手段を有していないことから、第２確変状態が設定されている場合であっても、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球するタイミングによって、頻繁に第２特別図柄抽選が実行される期間と、第２特別図柄抽選が間を空けて実行される期間とが発生してしまう虞がある。さらに、第２特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が１／２程度に規定されていることから、繰り返し実行される第２特別図柄抽選の結果が連続して小当たり当選する場合と、連続して外れとなる場合とが発生し得る。つまり、特図１大当たり変動が実行されている期間中に第２確変状態が設定され、その期間中に継続して右打ち遊技を実行したとしても、定期的に小当たり遊技を実行させ難いという問題があった。一方、パチンコ機１０の遊技仕様として、特図２保留を所定数（例えば、４個）を上限に記憶可能な記憶手段を設け、且つ、第２特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が約１／１となる（略毎回小当たり当選する）ように設計した場合には、遊技者に過剰に賞球を払い出してしまうという問題があった。また、第２確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定量の賞球しか払い出されない遊技性となってしまうため、より多くの賞球を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２６制御例の第３変形例では、第２確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に関わらず、擬似的に小当たり当選したことを示すための小当たり変動演出（擬似小当たり変動演出）と、擬似的に小当たり遊技が実行されていることを示すための小当たり遊技演出（擬似小当たり遊技演出）と、を含む擬似小当たり演出を実行可能に構成している。このように構成することで、定期的に小当たり遊技を実行させ難い遊技仕様であっても、第３図柄表示装置８１の表示面では擬似小当たり演出を定期的に実行させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生することを抑制することができる。

【２８７５】

ここで、図９２２（ｂ）を参照して、第２確変状態が設定されている場合に実行される

擬似小当たり演出における表示内容について説明をする。図９２２（ｂ）は、擬似小当たり演出中の表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図９２２（ｂ）によれば、第２確変状態が設定されている状態中（ＲＵＳＨ中）において、表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動中（大当たり変動中）であることを示唆するための変動表示態様が表示され、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が変動中であることを示唆するための変動表示態様が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、擬似的に小当たり当選を示すための擬似演出態様として宝箱８１２が開放され、中から擬似的な遊技結果を示すための擬似演出図柄８１３として小当たりを示すための「Ｖ」が表示される擬似小当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対して第２確変状態中（ＲＵＳＨ中）に第２特別図柄にて小当たりに当選し、小当たり遊技が実行されると思わせることができる。その後、擬似小当たり遊技演出が実行されると、図９２３（ａ）に示した表示画面が表示される。図９２３（ａ）は、擬似小当たり遊技演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図９２３（ａ）に示した通り、擬似小当たり遊技演出が実行されると、１回の小当たり遊技にて獲得可能な賞球数に対応するポイントアイコンＰ１～Ｐ３が表示される。本変形例では、実際の小当たり遊技が実行された場合に開放制御される第１可変入賞装置６５が有する第１特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に、１５個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコンＰ１～Ｐ３には、１５個の賞球に対応する表示態様として「１５」を付した表示態様が表示されている。

【２８７６】

そして、表示領域Ｄｍ１７には、第２確変状態中に実行された擬似小当たり演出の回数（Ｖ回数）を示すための表示態様として「５回」が表示され、表示領域Ｄｍ１８には、擬似小当たり演出中に表示されたポイントアイコンＰ１に付されている値の合算値を示す表示態様、即ち、擬似小当たり演出にて獲得した擬似賞球数を示す表示態様として「２２５Ｐ」が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の擬似小当たり演出が５回目の擬似小当たり演出であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「小当たり５回目」の文字が表示されている。なお、この擬似小当たり遊技演出が実行されている状況は、実際には、第２特別図柄変動が実行されている状況であるため、図９２３（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄が変動表示されている状況であることを示すための変動表示態様が表示されている。詳細な説明は後述するが、本第２６制御例の第３変形例では、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に擬似小当たり演出を繰り返し実行するように構成し、特図１大当たり変動期間が終了した後に、大当たり遊技（特図１大当たり遊技）を実行するように構成している。ここで、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に実行された擬似小当たり演出にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示された疑似賞球数が、実際に獲得した賞球数と異なってしまうという問題があった。この問題を解決するために、例えば、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を常時監視し、所定の差が生じた場合に、擬似小当たり演出の実行を禁止したり、擬似小当たり演出の実行間隔を短くしたりする補正処理を行うことが考えられる。しかしながらこのような解決策では、第２確変状態が設定されている期間において、定期的に小当たり遊技が実行されるように見せることで、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制するという本来の目的を達成し難くなるという問題があった。

【２８７７】

これに対して、本第２６制御例の第３変形例では、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の演出（大当たり遊技演出）を用いて、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を解消する演出を実行するように構成している。具体的には、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様の数を減少させることで、第２確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球

数とを合算した全賞球数が、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される全賞球数（擬似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。一方、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数よりも、実際に獲得した賞球数の方が多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様が示す賞球数を多くすることで、第２確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数とを合算した全賞球数が、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される全賞球数（擬似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。このように構成することで、第２確変状態中において、実際に実行された小当たり遊技の回数や、小当たり遊技中に獲得した賞球数に関わらず定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に有利となる有利遊技期間（第２確変状態が設定されてから大当たり遊技が終了するまでの期間）中に獲得した賞球数を、遊技者に違和感を与えること無く第３図柄表示装置８１の表示面に表示することができる。

【２８７８】

ここで、図９２３（ｂ）を参照して、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数（実賞球数）よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図９２３（ｂ）は、特図１大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコンＰにて表示される賞球数を減算した減算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。図９２３（ｂ）に示した通り、第２確変状態が終了した後の特図１大当たり遊技中は、第２確変状態中から継続して表示態様Ｄｍ１７、及び表示領域Ｄｍ１８が形成されている。図９２３（ｂ）では、前回の第２確変状態中に擬似小当たりが１２回実行され、擬似賞球数として「５４０Ｐ」が表示されている。そして、実際には第２確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が４９５個であり、擬似賞球数よりも少ない場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「＋？」が付されたポイントアイコンＰ１、ポイントアイコンＰ２が表示され、さらに、今回の大当たり遊技のラウンド数を示すための特典態様として「１０Ｒ」が付されたポイントアイコンＰｒが表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「１０ラウンド大当たりおめでとう」の文字が表示される。ポイントアイコンＰとして、賞球を示さない表示態様（減算態様）が表示された場合には、そのポイントアイコンＰに対応する大当たり遊技中に獲得した賞球数（アタッカー賞球数）が表示領域Ｄｍ１０に表示されないように構成しているため、大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

【２８７９】

このように、擬似賞球数よりも実賞球数が少ない場合であって、大当たり遊技演出を用いて、差分を解消させるために、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様を変更するように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く大当たり遊技演出を実行することができる。なお、図示は省略しているが、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコンＰの１単位（賞球１５個）よりも少ない端数が生じた場合には、ポイントアイコンＰが示す賞球数の値を減算表示するように構成している。具体的には、数字情報を少なくとも含む態様として、端数が「８」である場合には、「１４」が付されたポイントアイコンＰを８個表示するように構成し、「１４」が付されたポイントアイコンＰが表示された場合には、表示領域Ｄｍ１０に表示されているアタッカー賞球数表示に１４個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。次

に、図９２４（ａ）を参照して、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数よりも、実賞球数の方が多い状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図９２４（ａ）は、特図１大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコンＰにて表示される賞球数を加算した加算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。

【２８８０】

図９２４（ａ）に示した通り、第２確変状態が終了した後の特図１大当たり遊技中は、第２確変状態中から継続して表示態様Ｄｍ１７、及び表示領域Ｄｍ１８が形成されている。図９２４（ａ）では、前回の第２確変状態中に擬似小当たりが７回実行され、擬似賞球数として「３１５Ｐ」が表示されている。そして、実際には第２確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が４９５個であり、擬似賞球数よりも多い場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「＋３０」が付されたポイントアイコンＰ１、ポイントアイコンＰ２、ポイントアイコンＰ３が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「賞球ＵＰ」の文字が表示される。そして、ポイントアイコンＰにて表示された値（３０個）に対応する賞球数が表示領域Ｄｍ１０に加算表示される。このように、実際にアタッカー賞球として払い出された賞球数よりも、多い賞球数に対応するポイントアイコンＰを表示することで、大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。なお、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコンＰの１単位（賞球１５個）よりも少ない端数が生じた場合には、ポイントアイコンＰが示す賞球数の値を加算表示するように構成している。具体的には、端数が「８」である場合には、「１６」が付されたポイントアイコンＰを８個表示するように構成し、「１６」が付されたポイントアイコンＰが表示された場合には、表示領域Ｄｍ１０に表示されているアタッカー賞球数表示に１６個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

【２８８１】

次に、図９２４（ｂ）、及び図９２５を参照して、第２確変状態中（擬似演出中）において、実際の小当たり遊技演出を実行する場合の演出内容について説明をする。本第３変形例では、基本的には、第２確変状態中において定期的に小当たり遊技が実行されているように遊技者に思わせるために擬似演出（擬似小当たり演出が定期的に実行される演出）を実行するように構成している。ここで、擬似小当たり演出の実行タイミングと、実際に小当たり遊技が実行される実行タイミングとが所定範囲内であると判別した場合に、擬似小当たり演出の代わりに実小当たり演出を実行するように構成している。具体的には、擬似演出の演出シナリオとして次の擬似小当たり演出の実行タイミングとなった場合に、実行中の第２特別図柄変動の抽選結果と残変動時間とを特定し、小当たり当選している第２特別図柄変動の残変動時間が１秒未満で有る場合には、擬似小当たり演出の実行を中断し、小当たり遊技の開始タイミングに合わせて実小当たり演出を実行するように構成している。このように構成することで、第２確変状態中において、定期的に小当たり演出が実行される状況を維持しながら、擬似的に実行される小当たり演出（擬似小当たり演出）の実行回数を減らすことができるため、表示される擬似賞球数と、実賞球数が大きく乖離してしまうことを抑制することができる。図９２４（ｂ）は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、実小当たり演出の実行が決定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図９２５（ａ）は、実小当たり演出の演出態様を示した図である。図９２４（ｂ）は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、第２特別図柄変動が小当たり当選を示す表示態様で停止表示した時点を示しており、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄抽選

で小当たり当選したことを示す表示態様「３４１」が停止表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部では、宝箱８１２を開こうとしている演出が実行され、「宝箱よ開け」の文字が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、次の小当たり遊技が実行されることを示唆する「小当たり６回目！？」の文字が表示されている。

【２８８２】

その後、小当たり遊技が開始されると、図９２５（ａ）に示した通り、実際に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて宝箱８１２から１５個の賞球が付与されたことに対応する「＋１５」が付与されたポイントアイコンＰ１が表示される実小当たり演出が実行される。また、第２確変状態中に既に実行された擬似小当たり演出の実行回数を１加算するように表示領域Ｄｍ１７には「Ｖ回数６回目」が表示され、副表示領域Ｄｓには「小当たり６回目」が表示される。さらに、今回実行された小当たり演出が実小当たり演出であるため、新たに表示領域Ｄｍ１８ａが表示され、擬似賞球数とは異なる実賞球数が表示される。図９２５（ａ）に示した図では、実小当たり演出における１個目のポイントアイコンＰ１が表示された状態を示しているため、表示領域Ｄｍ１８ａには、１５個の賞球に対応する値である「１５Ｐ」が表示されている。なお、図９２５（ａ）に示した実小当たり演出が実行された場合には、表示領域Ｄｍ１８に示されている表示態様、即ち、擬似賞球数に対応する表示態様が加算表示されないように構成している。そして、第２確変状態中に獲得した実賞球数のうち、既に報知済の実賞球数として識別可能に記憶管理されるように構成している。つまり、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技演出において、既に報知済の実賞球数は、擬似賞球数と実賞球数との差分を算出する際に参照されないように構成している。これにより、実小当たり演出が実行されたことにより差分値が大きくなってしまうことを抑制することができる。

【２８８３】

このように、本第３変形例では、第２確変状態中に実行された小当たり遊技における賞球数を、擬似小当たり演出が実行されている期間中は報知しないように構成し、実小当たり演出が実行されている期間中は報知可能に構成している。このように構成することで、第２確変状態中に定期的に小当たり演出（擬似小当たり演出、実小当たり演出）を実行可能に構成したパチンコ機１０において、擬似賞球数（擬似小当たり演出にて獲得表示された賞球数）と実賞球数（実際に小当たり遊技にて獲得した賞球数）とが大きく乖離してしまうことを抑制することができる。また、第２確変状態中の一部期間において、実際に獲得した賞球数を遊技者に把握させることで、第２確変状態の全期間にて獲得した実賞球数を予測させ易くすることができる。次に、図９２５（ｂ）を参照して、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技（特図１大当たり遊技）のオープニング期間中に実行される演出態様について説明をする。図９２５（ｂ）は、特図１大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図９２５（ｂ）では、第１特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選したことを示すために第１特別図柄に対応する第３図柄が大当たり当選を示す組合せ「７７７」で停止表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部には、第２確変状態が終了したことを示すための表示態様として「ＲＵＳＨ終了」の文字が表示され、第２確変状態中に実行された小当たり演出回数に対応する表示態様として「小当たり回数６回」が表示され、第２確変状態中に獲得表示された賞球数に対応する表示態様として「２２５Ｐ＋４５Ｐゲット」が表示されている。この表示画面では、実際に実行された小当たり遊技の回数では無く、実行された擬似小当たり演出と実小当たり演出とを合算した回数が小当たり回数として表示され、擬似小当たり演出にて獲得表示された擬似賞球数に対応する値（Ｄｍ１８に表示された値）と、実小当たり演出にて獲得表示された実賞球数に対応する値（Ｄｍ１８ａに表示された値）と、が表示される。

【２８８４】

そして、副表示領域Ｄｓには、後の遊技内容を案内するための案内表示態様として「続いて大当たりが始まるよ！！右打ち継続！！」の文字が表示される。このように、本第３変形例では、第２確変状態が終了することを、特図１大当たり遊技のオープニング期間を用いて遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、特図１大当た

り変動が終了するまでの期間を用いて第２確変状態が終了する旨の演出（終了演出）を実行する必要が無くなるため、特図１大当たり変動が終了するまでの全期間を用いて擬似演出を実行することができる。よって、擬似演出の演出シナリオとして、第１特別図柄変動の変動期間に対応した演出シナリオを用意するだけで遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。そして、図９２５（ｂ）の表示画面が表示された後、残りのオープニング期間を用いて、大当たり遊技が開始されることを示す表示態様（大当たり遊技演出の開始態様）を表示し、大当たり遊技が実行される。

【２８８５】

＜第２６制御例の第３変形例における遊技状態の移行について＞

次に、図９２５を参照して、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の遊技状態の移行について説明する。図９２５は、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に設定されている４種類の遊技状態について、１の遊技状態から他の遊技状態への移行方法を模式的に示した模式図である。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、通常状態では、右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。左打ちを行った場合、上第１入球口６４ｂ１へと入球し易くなるためである。なお、上述した通り、第１入球口６４へと球が入球することに基づいて実行される第１特別図柄の抽選では、小当たりが抽選されないため、大当たりにならない限り持ち球が延々と減り続ける不利な状態となる。この通常状態では、大当たりとなった場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。なお、第１特別図柄の抽選で当選し得る大当たり種別としては、大当たりＡ～Ｄの４種類が設けられている。これらの大当たり種別の詳細については、図９２９（ａ）を参照して後述する。図９２５の左側に示した通り、通常状態ＳＴ１において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に合計６５％の割合で決定される大当たりＡ，Ｃになると、大当たり終了後に、図９２５の中央に示した確変状態ＳＴ２へと移行する。また、通常状態ＳＴ１において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＤになると、大当たり終了後に、図９２５の右側に示した時短状態ＳＴ３へと移行する。これに対して、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に２５％の割合で決定される大当たりＢになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。

【２８８６】

なお、通常状態では左打ちにより上第１入球口６４ｂ１を狙って遊技を行うのが通常であるが、遊技者が故意に右打ちを行って球が第２入球口６４０へと入球したり、左打ちを行った球の一部が第２入球口６４０へと入球した結果、第２特別図柄の抽選で大当たりになる可能性もある。本第２６制御例の第３変形例では第２特別図柄で大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別として３種類の大当たり種別（大当たりＥ～Ｇ）を有しており、通常状態で第２特別図柄の大当たりに当選した場合の合計６５％の割合で決定される大当たりＥ，Ｆになると、大当たり終了後に確変状態ＳＴ２へ移行し、３５％の割合で決定される大当たりＧになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。このように、通常状態で第１特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、１０％の割合（大当たりＤ）で通常状態よりも有利な時短状態へと移行する可能性がある一方で、通常状態で第２特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、時短状態へと移行する可能性が０となる。よって、通常状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。また、通常状態において実行される第２特別図柄の抽選では、長時間（１０分間）の変動時間を有する変動パターンが設定されるように構成しているため、遊技効率が左打ち遊技を行う場合に比べて著しく低下することから、通常状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットをより大きくすることができる。

【２８８７】
次に、確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、確変状態では、通常状態と同様に右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。なお、確変状態では、通常状態に比較して特別図柄の大当たり確率がアップするため、通常状態に比較すると有利となるが、第２確変状態に比べると不利になる。確変状態ＳＴ２が設定された場合には、第１特別図柄の大当たりに当選（特図１大当たり変動が開始）したことを契機に第２確変状態ＳＰ１へと移行する。なお、確変状態では、通常状態と同様に左打ちにより上第１入球口６４ｂ１を狙いながら、上第１入球口６４ｂ１の下方に設けられた下第１入球口６４ｂ２を狙って遊技を行うことになる。つまり、確変状態中は普通図柄の高確率状態が設定されている状態であるため、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａが開放動作し易くなる。よって、第１特別図柄の抽選を通常状態よりも実行し易くなる遊技状態となる。このように構成された確変状態では、通常、左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行させるものであるが、第２入球口６４０へと球が入球して第２特別図柄の抽選により大当たりとなる可能性もある。この場合には、第２特別図柄の大当たりに当選した場合の合計６５％の割合で決定される大当たりＥ，Ｆになると、大当たり終了後に確変状態ＳＴ２が再度設定され、３５％の割合で決定される大当たりＧになると、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される。つまり、確変状態において第１特別図柄の抽選を実行した場合には、遊技者に最も有利となる第２確変状態へと移行することが可能であるのに対して、第２特別図柄の抽選を実行した場合には、第２確変状態へと移行する可能性が０となる。よって、確変状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。
【２８８８】
次に、第２確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り第２確変状態では、通常状態や確変状態と異なり、第２特別図柄の変動時間が短くなるので、右打ちで遊技を行うことにより第２特別図柄の抽選を効率よく行わせることができる。よって、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利となる。本第２６制御例の第３変形例では、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の大当たりに当選した場合（第１移行条件）と、確変状態、時短状態が設定されている状態で大当たりＣに当選した場合（第２移行条件）の２つの移行条件を有しており、第１移行条件が成立した場合には、大当たり遊技が開始される前段階、即ち、特別図柄の大当たり変動中に第２確変状態が設定され、第２移行条件が成立した場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利となる遊技状態（第２確変状態）が設定されるタイミングを大当たり遊技の前にしたり、後にしたりすることができるため、遊技者に多彩な遊技性を提供することができる。さらに、第１移行条件が成立した場合には、第２確変状態が設定される期間が第１特別図柄の大当たり変動期間となることから、第２確変状態が設定される期間を予め確定することができるため、第２確変状態中に実行する演出を第２確変状態が設定される期間に合わせて予め（第２確変状態設定時）に容易に作成することができる。加えて、確変状態が設定されている状態において第１特別図柄の抽選によって大当たりＣに当選した場合は、大当たり遊技の前後何れにも第２確変状態を設定することができるため、遊技者に対して意外性のある遊技性を提供することができる。
【２８８９】
＜第２６制御例の第３変形例における電気的構成について＞
次に、図９２７から図９３５を参照して、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ

２２３の構成の一部と、を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図９２７から図９３２を参照して、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図９２７は、第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図９２７に示した通り、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成は、上述した第１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）の構成に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣを、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ａｂＣを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣを設けた点で相違している。また、詳細な説明は省略するが、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の範囲を「０～９９９」の１０００通りから、「０～４７９」の４８０通りへと変更し、その他各種カウンタの取り得る値の範囲も変更している。なお、各種カウンタの構成については、取り得る値の範囲を変更しているのみであり、カウンタ値の更新方法や用途については同一であるためその説明を省略する。

【２８９０】

第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図９２８を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定されている内容について説明をする。図９２８は、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定されている内容を模式的に示した図である。図９２８に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣには、遊技状態（特別図柄の確率状態）と、図柄種別（特別図柄種別）と、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値とに対応させて抽選結果（特別図柄抽選の結果）が予め規定されている。具体的には、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第１特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０，１」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「２～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第２特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０，１」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「２１２～４３２」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「２～２１１，４３３～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第１特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「６～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第２特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「２１２～４３２」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「６～２１１，４３３～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。

【２８９１】

本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～４７９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は２個あり、その乱数値である「０，１」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。このように乱数値の総数が４８０である中で、大当たりとなる乱数値の総数が２なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２４０」となる。一方、特別図柄の高確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は６個あり、その乱数値である「０～５」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。このように乱数値の総数が４８０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が６なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／８０」と

なる。更に、上述した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は２２１個あり、その乱数値である「２１２～４３２」が第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに格納されている。このように乱数値の総数が４８０ある中で、小当たりとなる乱数値の総数が２２１なので、特別図柄の小当たりとなる確率は「２２１／４８０」（約４６％）である。次に、図９２８（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣの内容について説明をする。この第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣは、上述した第１制御例の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）と同様に普通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。図９２８（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣの内容を模式的に示した模式図である。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃにおいて、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態中、第２確変状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は１１個あり、その範囲は「０～１０」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が１１個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「１１／２３３」となる。

【２８９２】

一方、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２３２個あり、その範囲は「０～２３１」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が２３２個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「２３２／２３３」となる。このように、本第２６制御例の第３変形例では、普通図柄の当たりとなる乱数値が、普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態とで約２０倍の差が設けられるように構成している。また、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開放時間も普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態のほうが有利（下第１入球口６４ｂ２に球を入球させ易い）となるように構成している。球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、普通図柄の低確率状態において、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～１０」の範囲内であれば当たりと判定されて、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、下第１入球口６４ｂ２が「１秒間×２回」だけ開放される。一方、普通図柄の高確率状態において、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２３１」の範囲であれば当たりと判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、下第１入球口６４ｂ２が「１秒間×２回」だけ開放される。尚、本第２６制御例の第３変形例では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。

【２８９３】

次に、図９２９を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣの詳細について説明する。第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣは、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別選択テーブル２０２ｄとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。図９２９に示した通り、第１特別図柄（特図１）に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲には、「大当たりＡ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が決定される割合は２５％（２

５／１００）である。そして、「大当たりＡ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグａａＣがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＡ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たりＡ」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第２６制御例の第３変形例では、確変状態よりも第２確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第２確変状態の次に有利な遊技状態となる。

【２８９４】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～４９」の範囲には、「大当たりＢ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ」は、上述した「大当たりＡ」と同一の大当たり遊技が実行されるものであって、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。「大当たりＢ」の終了後は、確変フラグａａＣがオフに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「０」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「１００」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりＢ」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定されるのに対して、時短状態中に「大当たりＢ」に当選した場合には、大当たり終了後に時短状態（１００回）が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。「大当たりＢ」は、「大当たりＡ」同様にラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になるが、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態が設定されない分、「大当たりＡ」よりも不利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～８９」の範囲には、「大当たりＣ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。なお、詳細は後述するが、本第２６制御例の第３変形例では第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技においても、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させるように構成しており、「大当たりＣ」に当選した場合と「小当たり」に当選した場合とを遊技者が判別し難いように構成している。

【２８９５】

このように構成することで、第１アタッカーが開放される当たり遊技が実行された場合に、遊技者に大当たり遊技が実行されたのか小当たり遊技が実行されたのかを分かり難くすることができる。上述した通り、本第２６制御例の第３変形例では第１特別図柄の大当たり変動期間中が小当たり遊技を頻繁に実行可能な第２確変状態（ＲＵＳＨ状態）となるように構成していることから、遊技者は、第１アタッカーが開放される当たり遊技が小当たり遊技であることを期待しながら遊技を行うことになる。つまり、通常であれば遊技者が最も所望する大当たり遊技が実行される状況を遊技者が所望しない遊技期間を設けることで、斬新な遊技性を提供することができる。「大当たりＣ」の終了後は、確変フラグａａＣがオンに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「１００００」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「０」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりＣ

」に当選した場合には、大当たり終了後に確変状態が設定されるのに対して、確変状態、或いは時短状態中に「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に第２確変状態が設定される。このように、大当たりに当選した際の遊技状態において、同じ種別の大当たりであったとしても大当たり終了後に設定される遊技状態が異なるように構成することで、遊技者に対して単に大当たり当選を目指すだけでは無く、設定されている遊技状態にも注視させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８９６】

また、本第２６制御例の第３変形例では、遊技状態として第２確変状態が設定された場合に、遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しており、この第２確変状態が設定される条件として、確変状態が設定されている状態にて特別図柄の大当たり変動が開始される第１設定条件と、確変状態、時短状態が設定されている状態にて大当たりＣに当選する第２設定条件の２つを有している。つまり、大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、第２確変状態が設定される期待度（確率）を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、遊技の進行に応じて（設定される遊技状態に応じて）遊技者に有利となる遊技状態が設定される期待度を徐々に高めさせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ」となるカウンタ値は４０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。「大当たりＣ」は、上述した「大当たりＡ」、「大当たりＢ」と比べてラウンド数が少なく且つ、１回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利になるが、大当たり当選時の遊技状態によっては、大当たり終了後に設定される遊技状態として遊技者に最も有利となる第２確変状態を設定し得る唯一の大当たり種別であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面では、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲には、「大当たりＤ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技（「大当たりＣ」と同一）が設定される。

【２８９７】

「大当たりＤ」の終了後は、確変フラグａａＣがオフに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには「０」の値が設定される。つまり、「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定される。この「大当たりＤ」は上述した「大当たりＣ」と同一の大当たり遊技内容であることから、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を小当たり遊技と同一の開放動作で動作させるように構成している。「大当たりＤ」の終了後は、上述した通り通常状態が設定されるように構成していることから、確変状態が設定されている状態において「大当たりＤ」に当選した変動表示（大当たり変動）が実行された場合には、大当たり変動中に小当たり遊技を頻繁に行った後に、大当たり遊技が実行され、その後、通常状態が設定される。つまり、第１特別図柄の抽選にて「大当たりＤ」に当選した場合における第２確変状態（ＲＵＳＨ状態）では、小当たり遊技と同一の開放動作が設定される「大当たりＤ」が終了した後に通常状態が設定されることから、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることなる第２確変状態が終了したように思わせることができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」、「大当たりＢ」と比べてラウンド数が少なく且つ、１回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利となる。そして、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり終了後には通常状態が設定されることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

【２８９８】

以上、説明をした通り、本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０は、第１特別図

柄（特図１）の大当たり種別として４つの大当たり種別（「大当たりＡ」～「大当たりＤ」）を有している。そのうち、２つの大当たり種別（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」）では、大当たり遊技中にのみ開放動作される第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放対象とした大当たり遊技を実行し、他の２つの大当たり種別（「大当たりＣ」、「大当たりＤ」）では、小当たり遊技と同一の第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放対象とした大当たり遊技を実行する。即ち、本第２６制御例の第３変形例では、特別図柄の大当たりとして、遊技者に賞球を獲得させることを目的とした主大当たり遊技（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」）と、遊技状態を可変させることを目的とし、且つ、遊技者に対して大当たりに当選したか否かを分かり難くする（小当たり遊技が大当たり遊技かを判別させ難くする）ことを目的とした副大当たり遊技（「大当たりＣ」、「大当たりＤ」）と、を実行可能に構成している。また、本第２６制御例の第３変形例では、大当たり遊技では無く、小当たり遊技によって遊技者に対して賞球を獲得させることができる遊技性であることから、大当たり遊技中に大量の賞球を獲得し難く設定したとしても（大当たり種別によって、少量の賞球しか獲得できない大当たり遊技が実行されたとしても）、遊技者に不快感を与えることを抑制しながら、遊技状態を可変させることを目的とした大当たり遊技を設定することができる。一方、第２特別図柄の抽選による大当たりの種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＥ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２８９９】

そして、「大当たりＥ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグａａＣがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＥ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たりＥ」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第２６制御例の第３変形例では、確変状態よりも第２確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第２確変状態の次に有利な遊技状態となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲には、「大当たりＦ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ」となるカウンタ値は６０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。そして、「大当たりＦ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグａａＣがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＦ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。

【２９００】

「大当たりＦ」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第２６制御例の第３変形例では、確変状態よりも第２確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第２確変状態の次に有利な遊技状態となる。第１当たり種別

カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲には、「大当たりＧ」が対応付けられている。この「大当たりＧ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＧ」となるカウンタ値は３５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。そして、「大当たりＧ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に通常状態が設定され（確変フラグａａＣがオフに設定され）、０回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに０の値がセットされる）。「大当たりＧ」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、大当たり終了後に設定される遊技状態が通常状態であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

【２９０１】

以上、説明をした通り、本第２６制御例の第３変形例では、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選した場合と、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりに当選した場合とで、大当たり終了後に確変フラグａａＣをオンに設定する割合が６５％（６５／１００）である点は一致しているが、大当たり遊技として１５ラウンドが設定される割合（特図１は５０％、特図２は５％）、開放対象として第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）が選択される割合（特図１は５０％、特図２は５％）、大当たり当選時の遊技状態が時短状態、確変状態（即ち、普通図柄の高確率状態）である場合における大当たり終了後に時短カウンタ２０３ｆに１００００の値が設定される割合（特図１は２５％、特図２は６５％）が異なるように構成している。このように、大当たりに当選した特別図柄の種別に応じて大当たり遊技内容、及び、大当たり終了後の遊技状態を異ならせることにより、様々な遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、本第２６制御例の第３変形例では特別図柄の種別に応じて上述した内容を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、上述した内容のうち一部のみを異ならせるように構成しても良いし、上述した内容以外、例えば、大当たり遊技のラウンド数を特図１に対応する大当たり種別のみ設定され得るラウンド数（例えば７ラウンド）を設定することにより、設定されるラウンド数を異ならせたり、確変フラグａａＣをオンに設定する割合を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技中に球が特定領域（例えば、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が通過し得る領域）を通過したことを条件に、その大当たり終了後に確変フラグａａＣをオンに設定するように構成された遊技機においては、特図１に対応する大当たり種別と、特図２に対応する大当たり種別とで、特定領域を球が通過する確率を異ならせるように構成しても良い。また、大当たり終了後に設定される各遊技状態において抽選結果を示すための変動パターンを選択するためのデータテーブルを、大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。

【２９０２】

確変フラグａａＣは、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグであって、オンに設定されている場合に、特別図柄が高確率状態であることを示すものである。つまり、確変フラグａａＣがオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態）、或いは、第２確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態）の何れかが設定されていることになる。この確変フラグａａＣは、当選した大当たり種別が大当たり終了後に確変状態、或いは第２確変状態を設定する大当たりである場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す図柄が停止表示されると、オフに設定される。なお、本第２６制御例の第３変形例では、上述した通り、特別図柄の大当たり当選に基づいて特別図柄の高確率状態を設定し、次回大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態を継続するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が設定されてからの特別図柄変動回数（特図変動回数）が予め定められた所定回数（

例えば、５０回）に到達した場合に、確変フラグｑａＣをオフに設定するように構成しても良い。この場合、確変フラグｑａＣをオフに設定するタイミングを図るために、特図高確終了条件としての特図変動回数を予め記憶しておく記憶手段と、特図高確状態が設定されてからの特図変動回数を計測する計測手段と、計測手段により計測された特図変動回数が記憶手段に記憶されている特図変動回数（特図高確終了条件）を満たしているかを判別する終了判別手段と、を設ければ良い。

【２９０３】

さらに、特図高確終了条件を複数用意し、例えば、特図高確状態における第１特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図１高確終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図２高確終了条件や、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、小当たりに当選する抽選結果）である場合に成立し得る抽選終了条件といった様々な特図高確終了条件を容易し、いずれかの特図高確終了条件が成立した場合に確変フラグｑａＣをオフに設定するように構成しても良い。特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣは、第１入球口６４に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣは、第２入球口６４０に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【２９０４】

当選時状態格納エリア２０３ａｄＣは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が０で、確変フラグｑａＣがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が１以上で、確変フラグｑａＣがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに、確変状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が第２確変状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が０で、確変フラグｑａＣがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに、第２確変状態を示す情報として「０２Ｈ」が格納される。この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される。小当たりフラグ２０３ａｅＣは、第２入球口６４０に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この小当たりフラグ２０３ａｅＣは、小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、他方の特別図柄の変動を一時的に仮停止（特別図柄の変動時間を計測するカウンタの減算を停止）させる処理が実行される。これにより、第２特別図柄の小当たりを実行中に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、小当たり中に大当たりが開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。

【２９０５】

特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣ、および特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのカウンタであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣ、および特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。小当たり中フラグ２０３ａｈＣは、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３ａｈＣがオンであれば、パチンコ機１０が小当たり中であることを示し、オフであれば、小当たり中ではないことを示す。この小当たり中フラグ２０３ａｈＣは、小当たりの開始を設定した場合にオンに設定される。一方、小当たりの終了時にオフに設定される。本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０は、第２特別図柄のみ小当たりに当選するように構成されており、小当たりに当選した場合に（小当たり中フラグ２０３ａｈＣがオンに設定された場合に）、第１特別図柄の変動表示を中断させるように構成している。つまり、複数種別の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、一方の特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たりに当選し、小当たり中フラグ２０３ａｈＣがオンに設定されている状態では、他方の特別図柄（第１特別図柄）の変動表示が終了することが無いため、遊技者に対して、小当たり遊技に注目させて遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中において、他方の特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技が開始されてしまうことを防止することができる。

【２９０６】

特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣは、第１特別図柄の変動が大当たりの停止図柄で停止表示（確定表示）されてから、大当たりを開始させるまでの間の期間であることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されている場合には、第２入球口６４０に対して新たな入球があった場合にも、第２特別図柄の変動表示の実行が回避される。この特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣは、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる場合にオンに設定され、第２特別図柄の変動表示を実行するための処理を回避した場合にオフに設定される。入賞カウンタ２０３ａｊＣは、小当たり遊技中に第２特定入賞口（可変入賞装置６５）へと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に第２特定入賞口へと遊技球が入球する毎に１加算される。そして、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値に基づいて小当たり遊技の終了条件が成立したかの判別が実行される。この入賞カウンタ２０３ａｊＣの値は、小当たり遊技が終了する毎に０にクリアされる。この特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣは、抽選結果が小当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され、特別図柄変動処理において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図１に対応する第１図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理においてオンに設定されていると判別された場合に、オフに設定される。なお、本第２６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第１特別図柄のみとなるが、第１特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第２特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図２仮停止フラグを設けても良い。

【２９０７】

上述した通り、本第２６制御例の第３変形例では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動

表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。次に、図９３４（ａ）を参照して、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図９３４（ａ）は、本第３変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図９３４（ａ）に示した通り、本第３変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２６制御例のＲＯＭ２２２に対して、擬似演出テーブル２２２ａａＣを追加した点で相違している。擬似演出テーブル２２２ａａＣは、第２確変状態が設定されている状態にて特図１変動（特図１大当たり変動）に対応して実行される変動演出である擬似演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて、異なる態様の擬似演出が規定されている。

【２９０８】

ここで、図９３５を参照して、擬似演出テーブル２２２ａａＣに規定されている内容について説明をする。図９３５は、擬似演出テーブル２２２ａａＣに規定されている内容を模式的に示した図である。図９３５に示した通り、擬似演出テーブル２２２ａａＣには、擬似演出の演出種別として「擬似演出Ａ」～「擬似演出Ｉ」までの９種類の態様が規定されている。具体的には、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間が６０秒（６００００ｍｓ）であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が１０秒（実行頻度低）の「擬似演出Ａ」が、「２０～７９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が７秒（実行頻度中）の「擬似演出Ｂ」が、「８０～９９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が５秒（実行頻度高）の「擬似演出Ｃ」が、それぞれ規定されている。そして、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間が１８０秒（１８００００ｍｓ）であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が１０秒（実行頻度低）の「擬似演出Ｄ」が、「２０～７９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が７秒（実行頻度中）の「擬似演出Ｅ」が、「８０～９９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が５秒（実行頻度高）の「擬似演出Ｆ」が、それぞれ規定されている。さらに、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間が３００秒（３０００００ｍｓ）であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が１０秒（実行頻度低）の「擬似演出Ｇ」が、「２０～７９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が７秒（実行頻度中）の「擬似演出Ｈ」が、「８０～９９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が５秒（実行頻度高）の「擬似演出Ｉ」が、それぞれ規定されている。

【２９０９】

つまり、本第３変形例では、設定される擬似演出の演出態様（演出種別）に応じて、特図１大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の回数（実行間隔）を異ならせることができる。よって、擬似演出中に表示される擬似賞球数と、実際に小当たり遊技中に獲得した実賞球数との差分が開きやすい状況と、開きにくい状況と、を創出することができるため、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の大当たり遊技演出の演出態様として様々な演出態様を設定し易くすることができ、演出効果を高めることができる。次に、図９３４（ｂ）を参照して、本第３変形例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図９３４（ｂ）は、本第３変形例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図９３４（ｂ）に示した通り、本第３変形例では、上述した第２６制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、特図１変動時間カウ

ンタ２２３ａａＣ、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣ、残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣ、残時間格納エリア２２３ａｄＣ、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣ、擬似賞球数カウンタ２２３ａｆＣ、電源断フラグ２２３ｙを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して説明を省略する。特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣ、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣは、変動表示設定処理において、それぞれの変動表示が設定（実行）された場合に、対応する変動時間を示す値が設定され、各種カウンタ更新処理が実行される毎に、それぞれの値が１減算される。なお、主制御装置１１０から特図１仮停止コマンドを受信してから、特図１再開コマンドを受信するまでの期間は各種カウンタ更新処理が実行された場合であっても、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値を１減算することが無いように構成している。そして、コマンド判定処理にて仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される仮停止関連処理において、残変動時間を算出する際に参照される。

【２９１０】

残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣは、ラッシュ期間の残期間、即ち、第１特別図柄の大当たり変動の残時間を示す情報を格納するための記憶領域である。この残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣには、仮停止された第１特別図柄変動表示の残変動時間を示すための残期間情報（期間Ａ～期間Ｃ）が設定され、仮停止された第１特別図柄の変動表示を再開させる場合の追加演出を設定する際に格納されている残期間情報が参照される。小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣは、小当たり遊技が開始されてからの賞球数（第２特定入賞口への入賞に基づいて払い出される賞球数）を第２確変状態が終了するまでの間、継続して計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に獲得した賞球数遊技者にとって有利な遊技状態が継続して設定される期間中の賞球数が累積されるように構成している。擬似賞球数カウンタ２２３ａｆＣは、擬似演出中に実行される擬似小当たり演出にて擬似的に表示された賞球数を第２確変状態が終了するまでの間、継続して計測するためのカウンタである。電源断フラグ２２３ｙは、瞬間的な停電があったか否かを判別するために用いられるフラグである。

【２９１１】

＜第２６制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図９３６から図９５４を参照して、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第２６制御例に対して、スイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ参照）に代えてスイッチ読み込み処理（図９３６のＳ１９１Ａ）を、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図９３７のＳ１０４Ａ参照）を、メイン処理（図５１参照）に代えてメイン処理（図９５２参照）を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、特別図柄抽選の実行権利を取得するための始動入賞処理において、本第２６制御例の第３変形例は第２特別図柄の実行権利を記憶可能な記憶手段を有していないため、第２特別図柄抽選の実行権利を取得するための処理内容を削除している点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、その説明を省略する。また、普通図柄抽選を実行するための普通図柄変動処理において、本第２６制御例の第３変形例は、上述した第２６制御例に対して、普通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブル（第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣ）に規定している内容や、普通図柄変動の変動時間や、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を異ならせているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。同様に、大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理において、本第２６制御例の第３変形例は、上述した第２６制御例に対して、実行される大当たり遊技の内容（大当たり種別）を異ならせている点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。

【２９１２】

まず、図９３６を参照して、スイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）の処理内容について説明する。図９３６は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）は、上述した第２６制御例において実行されるスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ参照）に対して、小当たり遊技中に開放制御される第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への遊技球の入賞と、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への遊技球の入賞と、で入賞種別が識別可能となるように入賞種別コマンドを設定する処理が実行されるように構成した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。図９３６に示した通り、スイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）が実行されると、まず、上述した第２６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ参照）と同一のＳ１１１Ａ～Ａ１１４Ａの処理を実行する。その後、今回格納された格納情報が第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞を示す情報であるかを判別し（Ｓ１９２Ａ）、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞を示す情報であると判別した場合は（Ｓ１９２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特定入賞口への入賞を示すための入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１９３Ａ）、次いで、上述した第２６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ参照）と同一のＳ１１５Ａ～Ａ１１９Ａの処理を実行して本処理を終了する。一方で、Ｓ１９２Ａの処理において、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞を示す情報では無いと判別した場合は（Ｓ１９２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１９３Ａの処理を実行すること無く、上述した第２６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図８７８のＳ１０１Ａ参照）と同一のＳ１１５Ａ～Ａ１１９Ａの処理を実行して本処理を終了する。

【２９１３】

以上、説明をした通り、本第２６制御例の第３変形例では、小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球（小当たり入賞球）と、大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａへと入賞した遊技球（大当たり入賞球）と、を識別して入賞種別コマンドを設定することができるため、音声ランプ制御装置１１３にて各入賞種別に応じた演出態様を設定し易くすることができる。次に、図９３７を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）の処理内容について説明をする。図９３７は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。ここで、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを並行して実行可能となるように構成している点、一方の特別図柄抽選の結果に基づいて他方の特別図柄抽選の内容や、他方の特別図柄変動の内容を変更可能に構成している点、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、遊技状態の設定要素となる各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ）の値を更新する処理内容を変更している点で大きく相違しており、前述した相違点の内容に応じて特別図柄変動処理の内容も異ならせている。

【２９１４】

具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し（Ｓ２５０１Ａ）、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２５０２Ａ）。このＳ２５０２Ａの処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Ｓ２５０２Ａの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２５０２Ａ：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２５０３Ａ）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第１図柄表示装置３７の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。一方、Ｓ２５０１Ａの処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ａ：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか

）を判別し（Ｓ２５０４Ａ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５０４Ａ：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するためのＳ２５０９Ａに移行する。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）の詳細については、図９３８を参照して後述する。Ｓ２５０４Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２５０４Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）を実行する。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）は、特図１変動中の処理を実行するものであり、図９４２を参照してその詳細な説明を後述する。

【２９１５】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣが０であるか）を判別し（Ｓ２５０６Ａ）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０６Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ａ）を実行し、その後、Ｓ２５０９Ａへ移行する。一方、Ｓ２５０６Ａの処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２５０６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０７Ａの処理をスキップしてＳ２５０９Ａへ移行する。Ｓ２５０９Ａ～Ｓ２５１３Ａの処理では、特図１に対して実行したＳ２５０４Ａ～Ｓ２５０７Ａと同様の処理が実行される。Ｓ２５０９Ａの処理が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｓ２５０９Ａ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５０９Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）を実行し、その後、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）の詳細については、図９４４を参照して後述する。一方、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２５０９Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）を実行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）は、特図２変動中の処理を実行するものであり、図９４９を参照して後述する。第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣが０であるか）を判別し（Ｓ２５１２Ａ）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２５１２Ａの処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２５１２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５１３Ａの処理をスキップして本処理を終了する。

【２９１６】

次に、図９３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図９３７のＳ１０４Ａ参照）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）について説明する。図９３８は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ２６０１Ａ）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ２６０２Ａ）。Ｓ２６０２Ａの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２６０２Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｓ２６０３Ａ）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ２６０４Ａ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図９５２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。Ｓ２６０４Ａの処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ２６０５Ａ）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【２９１７】

Ｓ２６０５Ａの処理が終了すると、次いで、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２６０６Ａ）。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）については、図９３９を参照して、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。Ｓ２６０６Ａの処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図９４０参照）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｓ２６０８Ａ）。この遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す、確変フラグ２０３ａａＣの状態、時短カウンタ２０３ｈの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｓ２６０８Ａの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ２６０２Ａの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２６０２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図９３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図９３８のＳ２５０８Ａ）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）について説明する。図９３９は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）を示すフローチャートである。本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、何れか一方の特別図柄において大当たりに当選した変動表示（大当たり変動）が実行されている期間中は、他方の特別図柄抽選にて大当たりに当選したか否かの判別を行わないように構成している。

【２９１８】

つまり、一方の特別図柄抽選によって所定期間後（変動時間経過後）に大当たり遊技が実行されることが確定している状態において、他方の特別図柄抽選によって大当たりに当選し、短期間で複数回の大当たりに当選してしまい過剰に特典を付与してしまうことを抑制するように構成している。このように、通常の特別図柄抽選と同様に各種カウンタ値を取得する処理を行い、その処理において取得した各種カウンタ値に基づく判定をスキップし、外れ図柄をセットするように構成することで、他方の特別図柄抽選の抽選結果にいち早く対応することができる。第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ２７０１Ａ）。次いで、確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ２７０２Ａ）。即ち、特別図柄の高確率状態（確変状態、第２確変状態）であるか否かを判別する。確変フラグ２０３ａａＣがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合には（Ｓ２７０２Ａ：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その判別結果（抽選結果）を取得する（Ｓ２７０３Ａ）。一方、Ｓ２７０２Ａの処理において、確変フラグ２０３ａａＣがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ２７０２Ａ：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定され

た大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その抽選結果を取得する（Ｓ２７０４Ａ）。

【２９１９】

そして、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣはオンであるかどうか判別する（Ｓ２７０５Ａ）。オンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２７０５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２７０３ＡまたはＳ２７０４Ａで取得した抽選結果が大当たりであるかを判定し（Ｓ２７０６Ａ）、抽選結果が大当たりであれば（Ｓ２７０６Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣをオンに設定し（Ｓ２７０７Ａ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する（Ｓ２７０８Ａ）。そして、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ２７０９Ａ）、現在の遊技状態に応じた値を当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納して（Ｓ２７１０Ａ）、時短カウンタ２０３ｈに１をセットし（Ｓ２７１１Ａ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ２７１１Ａの処理において時短カウンタ２０３ｈの値を１にセットすることにより、第１特別図柄変動開始処理（図９３８のＳ２５０８Ａ参照）にて第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９のＳ２６０６Ａ参照）よりも後段で実行される遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）にて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させることができる。これにより、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合には、その大当たり変動が開始されるタイミングで普通図柄の低確率状態を設定することが可能となる。よって、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の大当たりに当選することで確変状態を第２確変状態へと移行させることができる。また。Ｓ２７１１Ａの処理にて時短カウンタ２０３ｈの値を１にセットする処理を行うことで、大当たりに当選したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、の何れも遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）を用いて実行することができる。これにより、普通図柄の高確率状態を終了させる条件を複数設けた場合であっても、主制御装置１１０の処理が煩雑になることを防ぐことができる。

【２９２０】

一方、Ｓ２７０５Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンであると判別した場合（Ｓ２７０５Ａ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ２７０６Ａの処理において、抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ２７０６Ａ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ２７１２Ａ）、その後、本処理を終了する。次に、図９４０を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図９３８のＳ２５０８Ａ）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）について説明する。図９４０はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９のＳ２６０６Ａ）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ２８０１Ａ）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンであるか否かで判別される。この特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９参照）におけるＳ２７０７Ａの処理でオンに設定されるものである。Ｓ２８０１Ａの処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ２８０１Ａ：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９参照）におけるＳ２７０１Ａの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣ（図９２９参照）より大当たり種別を決定し（Ｓ２８０２Ａ）、Ｓ２８０３Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ２８０１Ａの処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオフである）と判別した場合には（Ｓ２８０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２８０２Ａの処理をスキップして、Ｓ２８０３Ａの処理へ移行する。

【２９２１】

Ｓ２８０３Ａの処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変

動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ２８０３Ａ）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図９３０～図９３２参照）を読み出して（Ｓ２８０４Ａ）、Ｓ２８０５Ａの処理へ移行する。なお、遊技状態は、確変フラグ２０３ａａＣの状態と、時短カウンタ２０３ｈの値とに基づいて判別される。Ｓ２８０５Ａの処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ２８０５Ａ）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ２８０６Ａ）。Ｓ２８０６Ａの処理を終えると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ２８０７Ａ）、次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ２８０８Ａ）、Ｓ２８０５Ａの処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣにセットし、本処理を終了する。次に、図９４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図９３８のＳ２５０８Ａ参照）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）について説明する。図９４１は、この遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）を示すフローチャートである。本第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では遊技状態を設定するための条件である確変フラグ２０３ａａＣの状態と、時短カウンタ２０３ｈの値とのうち、時短カウンタ２０３ｈの値のみを特別図柄の変動開始時に更新するために、第１特別図柄変動開始処理（図９３８のＳ２５０８Ａ参照）の一処理である遊技状態更新処理（図９４１参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理を実行するように構成している。そして、詳細は後述するがオンに設定されている確変フラグ２０３ａａＣは、大当たり変動が終了し、大当たりを示す特別図柄が停止表示された場合（大当たり遊技が実行される場合）にオフに設定されるように構成している。

【２９２２】

つまり、遊技状態を設定する際に参照される２つの条件要素（確変フラグ２０３ａａＣの状態、時短カウンタ２０３ｈの値）のうち、１の条件要素を特別図柄の変動開始時に更新し、他の条件要素を特別図柄の変動停止時に更新可能とすることにより、２つの条件要素を組み合わせて設定される遊技状態を多様化し易くすることができる。また、特別図柄の変動が開始されてから終了するまでの期間のみ特定の遊技状態（例えば、第２確変状態）を設定することもできるため、予め定められた期間中のみ遊技者に対して有利な遊技状態を設定することが可能となる。遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）が開始されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ２９０１Ａ）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２９０１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２９０１Ａ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算して（Ｓ２９０２Ａ）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２９０３Ａ）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｓ２９０４Ａ）、０であると判別した場合には（Ｓ２９０４Ａ：Ｙｅｓ）、次いで確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ２９０５Ａ）。ここで、確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２９０５Ａ：Ｙｅｓ）、時短遊技が付与されていない確変状態（即ち、第２確変状態）であるため、第２確変状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０５Ａの処理において、確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ２９０５Ａ：Ｎｏ）、通常状態であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０７Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０４Ａの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０４Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２９２３】

なお、本第２６制御例の第３変形例では、特別図柄の高確率状態が次に特別図柄の大当たりに当選するまでの間（大当たりを示す組み合わせで特別図柄が停止表示されるまでの間）継続して設定されるように構成しているが、これ以外に例えば、確変フラグ２０３ａａＣに代えて確変カウンタを設け、特別図柄の変動が実行される毎に確変カウンタの値を減算し、確変カウンタの値が０となった場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移

行させるように構成しても良い。このような構成を用いる場合は、図９４１を参照して示した遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）を特図変動開始時遊技状態更新処理とし、これとは別に特別図柄の変動表示が終了したタイミングで確変カウンタの値を更新する特図変動停止時遊技状態更新処理を設けることで、特別図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理と、普通図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理とを異なるタイミングで実行させることができる。次に、図９４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図９３７のＳ１０４Ａ参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）の内容について説明をする。図９４２は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）では、特図１の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【２９２４】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行されると、まず、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３００１Ａ）。ここで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣは、特図１が変動中において、特図２が当たり（小当り）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図９３７のＳ１０４Ａ参照）が実行される際には、Ｓ２５０１Ａの処理において大当たり中であると判別されるため、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当り遊技）が終了し、Ｓ２５０１Ａの処理において大当たり中（又は小当り中）では無いと判別されることで、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行されることになる。このように構成することで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図９４２に戻り説明を続ける。Ｓ３００１Ａの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ３００２Ａ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオフに設定し（Ｓ３００３Ａ）、Ｓ３００４Ａへ移行する。一方、Ｓ３００１Ａの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３００１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３００２Ａ，Ｓ３００３Ａの処理をスキップしてＳ３００４Ａの処理へ移行する。

【２９２５】

Ｓ３００４Ａの処理では特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣを１減算して更新し（Ｓ３００４Ａ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ３００５Ａ）、本処理を終了する。次に、図９４３を参照して、特別図柄変動処理（図９３７のＳ１０４Ａ）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２７０７Ａ）について説明する。図９４３はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２７０７Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７２０７Ａ）では、まず、第１特別図柄（特図１）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３１０１Ａ）。第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３１０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣをオンに設定し（Ｓ３１０２Ａ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ３１０３Ａ）。次いで、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ３１０４Ａ）。Ｓ３１０４Ａの処理を終えると、選択され

ている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（Ｓ３１０５Ａ）、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣと確変フラグ２０３ａａＣをリセットする（Ｓ３１０６Ａ）。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ３１０７Ａ）、Ｓ３１０８Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ３１０１Ａの処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオフに設定されていれば（Ｓ３１０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０７Ａの処理をスキップし、Ｓ３１０８Ａの処理へ移行する。Ｓ３１０８Ａの処理では、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ３１０８Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ３１０９Ａ）、本処理を終了する。

【２９２６】

このように、第１特別図柄停止処理（Ｓ２７０７Ａ）では、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０９Ａ）が実行される。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判別された場合に（Ｓ３１０１Ａ：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｓ３１０３Ａ，Ｓ３１０４Ａ）が実行される。なお、本第２６制御例の第３変形例では、第１特別図柄の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、変動表示中の第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たり図柄を停止表示させる時点で、第２特別図柄の変動表示を中断（仮停止）するように構成してもよい。そして、第１特別図柄の大当たりが終了した後で、第２特別図柄の変動表示を再開する構成としてもよい。これにより、外れで強制停止させる場合に比較して、自然な態様の演出にすることができる。また、本第２６制御例の第３変形例では、第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９参照）にて当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納された遊技状態に基づいて、Ｓ３１０５Ａの処理にて大当たりシナリオを設定しているが、例えば、大当たり遊技のオープニング期間を用いて第１特別図柄大当たり判定処理（図９３８参照）にて当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納された遊技状態に基づいて大当たりシナリオを設定するようにしてもよい。次に、図９４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図９３７）において実行される第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）の内容について説明をする。図９４４は、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）では、特図２の変動を開始するための処理が実行される。尚、図９３８～図９４３を参照して上述した第１特別図柄の変動に関する処理に対して、変動の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけである要素については、その詳細な説明を省略する。

【２９２７】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３２０１Ａ）。特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３２０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣをオフに設定し（Ｓ３２０２Ａ）、本処理を終了する。特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣは、上述した通り、第１特別図柄の大当たり変動が終了する際に、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させると共にオンに設定されるフラグである。即ち、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンであれば、大当たりが開始されることを意味するので、第２特別図柄の変動開始を設定すべきではない。このため、Ｓ３２０１Ａの処理で特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンの場合は、変動開始を設定するＳ３２０２Ａ～Ｓ３２０７Ａの各処理を実行せずに、そのまま本処理を終了する構成としている。一方、Ｓ３２０１Ａの処理において、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオフに設定されている（即ち、オンに設定されていない）と判別した場合には（Ｓ３２０１Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１のデータ（各種カウンタ値）を取得する（Ｓ３２０３Ａ）。次に、Ｓ３２０３Ａの処理において取得したデータに基づいて、取得したデータがあるかどうか判別する（Ｓ３２０４Ａ）。即ち、第２特別図柄実

行エリアにデータがないと判別した場合には（Ｓ３２０４Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２０３Ａの処理において、データがあると判別した場合には（Ｓ３２０４Ａ：Ｙｅｓ）、格納した各カウンタ値に基づいて第２特別図柄の大当たり判定を実行するための第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３２０５Ａ）。この第２特別図柄大当たり判定処理の詳細については、図９４５を参照して後述する。

【２９２８】

Ｓ３２０５Ａの処理が終了すると、次いで、第２特別図柄の抽選結果、およびＳ３２０３Ａの処理で取得したデータに基づいて、変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ３２０６Ａ）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）の詳細については、図９４７を参照して後述する。Ｓ３２０６Ａの処理が終了した後は、上述した遊技状態更新処理（図９４１のＳ２６０８Ａ参照）を実行し（Ｓ３２０７Ａ）、本処理を終了する。次に、図９４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図９４４のＳ２５１０Ａ）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）について説明する。図９４５はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）では、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９のＳ２６０６Ａ参照）と同様の処理が実行されるので、第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９のＳ２６０６Ａ参照）との相違点について中心に説明する。第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）が実行されると、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１に格納された各カウンタ値を取得する（Ｓ３３０１Ａ）。そして、取得した各カウンタ値と、確変フラグ２０３ａａＣの状態とに基づいて大当たりか否かの抽選結果を取得するためのＳ３３０２Ａ～Ｓ３３０４Ａの処理を実行する。これらの各処理では、抽選（判定）に用いるカウンタ値を第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１から取得する点が相違するのみで、その他については第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９のＳ２６０６Ａ参照）と同一の制御が実行される。

【２９２９】

Ｓ３３０３Ａ、またはＳ３３０４Ａの処理が終了すると、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３３０５Ａ）。特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ３３０５Ａ：Ｎｏ）、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ３３０６Ａ）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３３０６Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ３３０７Ａ～Ｓ３３１０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。これらのＳ３３０７Ａ～Ｓ３３１０Ａの各処理では、それぞれ第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９のＳ２６０６参照）において第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ２７０７Ａ～Ｓ２７１０Ａの各処理に対して、対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと異ならせただけで他は同様の処理が実行される。一方、Ｓ３３０５Ａの処理において、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３３０５Ａ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３３０６Ａの処理において、取得した第２特別図柄の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は（Ｓ３３０６Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄の小当たり、または外れに対応する停止図柄を設定するための特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ３３１１Ａ）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理（Ｓ３３１１Ａ）の詳細について、図９４６を参照して説明する。図９４６は、この特図２外れ変動処理（Ｓ３３１１Ａ）を示すフローチャートである。特図２外れ変動処理（Ｓ３３１１Ａ）では、まず、図９４５のＳ３３０３Ａ、またはＳ３３０４Ａの処理で取得した抽選結果が第２特別図柄の小当たりであるかを判定し（Ｓ３４０１Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合（Ｓ３４０１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ａｅＣをオンに設定して（Ｓ３４０２Ａ）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ３４０３Ａ）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を、第１図柄表示装置３７に表示する停止図柄としてセットし（Ｓ３４０４Ａ）、本処理を終了する。

【２９３０】

一方、Ｓ３４０１Ａの処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ３４０１Ａ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３４０５Ａ）、その後、本処理を終了する。次に、図９４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図９４４のＳ２５１０Ａ）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）について説明する。図９４７はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）では、まず、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１から、変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ３５０１Ａ）。次いで、第２特別図柄大当たり判定処理（図９４５のＳ３２０５Ａ）によって実行された判定結果が、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ３５０２Ａ）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第２特別図柄に対して特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンであるか否かで判別される。この特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣは、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図９４５のＳ３２０５Ａ参照）におけるＳ３３０７の処理でオンに設定されるものである。Ｓ３５０２Ａの処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ３５０２Ａ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル（図９３１および図９３２参照）を読み出す（Ｓ３５０３Ａ）。そして、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図９４５のＳ２６０６３２０５Ａ参照）におけるＳ３３０１Ａの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣ（図９２９参照）より大当たり種別を決定する（Ｓ３５０４Ａ）。

【２９３１】

Ｓ３５０４Ａの処理が終了すると、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ３５０５Ａ）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３５０６Ａ）。そして、Ｓ３５０８Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ３５０２Ａの処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていないと判別された場合には（Ｓ３５０２Ａ：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）を実行し、Ｓ３５０８Ａの処理へ移行する。Ｓ３５０８Ａの処理では、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｓ３５０８Ａ）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ３５０９Ａ）、Ｓ３５０５Ａの処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣにセットし（Ｓ３５１０Ａ）、本処理を終了する。次に、図９４８を参照して、この特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）について説明する。図９４８は、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）の内容を示したフローチャートである。特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）では、まず、第２特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する（Ｓ３６０１Ａ）。ここでは、小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３６０１Ａ）。小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０１Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄実行エリアから小当たり種別カウンタＣ５の値を取得する（Ｓ３６０２Ａ）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値とに基づいて、小当たり種別を選択する（Ｓ３６０３Ａ）。

【２９３２】

なお、詳細な説明は省略するが、本第２６制御例の第３変形例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、３種類の小当たり種別のうち何れかの小当たり種別を決定可能に構成しており、Ｓ３６０３Ａの処理によって小当たり種別が決定される。そして、決定された小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に実行される可変入賞装置６５の開放パターンを異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が頻繁に発生する第２確変状態を遊技している遊技者に、可変入賞装置６５が開放するタイミングを予測させ難くすることができる。次に、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ３６０４Ａ）、読み出した変動パターン選択テーブルから、変動種

別カウンタＣＳ１の値に対応する小当たりの変動パターンを選択する（Ｓ３６０５Ａ）。その後、選択した小当たり変動パターンを示す特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３６０６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０１Ａの処理において、第２特別図柄の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ３６０１Ａ：Ｎｏ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ３６０７Ａ）、読み出した変動パターン選択テーブルより、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する外れの変動パターンを選択する（Ｓ３６０８Ａ）。その後、選択した外れの変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３６０９Ａ）、本処理を終了する。次に、図９４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図９３７のＳ１０４Ａ参照）内の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）の内容について説明をする。図９４９は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）では、特図２の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【２９３３】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣを１減算して更新し（Ｓ３７０１Ａ）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ３７０２Ａ）、本処理を終了する。次に、図９５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）の内容について説明をする。図９５０は、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものである。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）が実行されると、まず、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣはオンに設定されているか判別し（Ｓ３８０１Ａ）、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ３８０３Ａ）。次にＳ３８０３Ａの処理を終えると、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させる（Ｓ３８０４Ａ）。次に、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（Ｓ３８０５Ａ）、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣと確変フラグ２０３ａａＣと時短カウンタ２０３ｈをリセットする（Ｓ３８０６Ａ）。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ３８０７Ａ）、Ｓ３８０９Ａの処理へ移行する。Ｓ３８０９Ａの処理では、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ３８０９Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ３８１０Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０１Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ３８０８Ａ）、上述したＳ３８０９Ａ、Ｓ３８１０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２９３４】

次に、図９５１を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図９５０のＳ２５１３Ａ）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）について説明する。図９５１は、特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）を示すフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）では、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たり以外（小当たり、外れ）である場合において、その抽選結果を示す特図２が停止表示される場合に実行する処理であって、特図２の抽選結果が小当たりである場合には、実行中の特図１変動を仮停止させるための処理が実行される。特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）では、まず、小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３９０１Ａ）。小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３９０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオンに設定する（Ｓ３９０２Ａ）。次いで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定する（Ｓ３９０

３Ａ）。Ｓ３９０３Ａの処理を終えると、選択されている小当たり種別に基づいた小当たりシナリオを設定する（Ｓ３９０４Ａ）。その後、小当たりフラグ２０３ａｅＣをオフに設定し（Ｓ３９０５Ａ）、小当たり中フラグ２０３ａｈＣをオンに設定する（Ｓ３９０６Ａ）。Ｓ３９０６Ａの処理が終了すると、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ３９０７Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｓ３９０８Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０１Ａの処理において、小当たりフラグ２０３ａｅＣがオフである（即ち、第２特別図柄の抽選結果が外れである）と判別された場合は（Ｓ３９０１Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ３９０９Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｓ３９１０Ａ）、本処理を終了する。

【２９３５】

以上のように、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。なお、本第２６制御例の第３変形例では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す特別図柄が停止表示される場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。次に、図９５２を参照して、本第２６制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理について説明をする。図９５２は、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第２６制御例の第３変形例では、上述した第２６制御例に対して、特別図柄抽選の結果として小当たり当選可能に構成し、小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されるように構成しているため、メイン処理（図９５２参照）に小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）を追加している点で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図９５３を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）の処理内容について説明をする。図９５３は、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）では、小当たり遊技中に実行される各種処理が実行される。

【２９３６】

小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）が実行されると、小当たりシナリオが設定されているかを判別する（Ｓ２５０１）。具体的には、特図２外れ停止処理（図９５１参照）のＳ３９０４Ａの処理によって小当たりシナリオが設定されているかを判別する。Ｓ２５０１の処理において、小当たりシナリオが設定されていなければ（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１の処理において、小当たりシナリオが設定されていれば（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、小当たりシナリオを更新し（Ｓ２５０２）、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０３）。より具体的には、Ｓ２５０２の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値に１を加算し、Ｓ２５０３の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値が小当たりシナリオのオープニング開始に該当する値であるかを判別する。Ｓ２５０３の処理において、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｙｅｓ）、小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０４）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミング

でないと判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｎｏ）、次いで、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０５）。Ｓ２５０５の処理において、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０５：Ｙｅｓ）、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）の開放シナリオを設定し（Ｓ２５０６）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０５：Ｎｏ）、次いで、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立したかを判別する（Ｓ２５０７）。ここで、本第２６制御例の第３変形例では、特定入賞口６５ａが開放されている間に、合計で球が所定数（例えば、３個）入賞した場合、または、特定入賞口６５ａの開放期間が所定時間（例えば、５秒）経過している場合に、ラウンド終了条件が成立したと判別する。

【２９３７】

Ｓ２５０７の処理において、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立していると判定した場合は（Ｓ２５０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２５０８の処理にて特定入賞口６５ａが閉鎖されるよう設定し、本処理を終了する。一方、特定入賞口６５ａのラウンド終了条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ２５０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０９）。Ｓ２５０９の処理において、エンディング演出の開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０９：Ｙｅｓ）、小当たり用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２５１０）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図９５２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、Ｓ２５０９の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０９：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２５１１）。ここで、小当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ２５１１の処理において、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５１１：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ａｈＣをオフに設定し（Ｓ２５１２）、本処理を終了する。一方、小当たりの終了タイミングでなければ（Ｓ２５１１：Ｎｏ）、第２入賞処理を実行し（Ｓ２５１３）、本処理を終了する。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）の詳細については、図９５４を参照して後述する。

【２９３８】

次に、図９５４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（図９５３のＳ１８０５Ａ）内の一処理である第２入賞処理（Ｓ２５１３）の詳細について説明する。図９５４は、この第２入賞処理（Ｓ２５１３）を示すフローチャートである。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）は、小当たり制御処理（図９５３参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２７０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａが開放状態に設定されてから、インターバル期間（５秒）が終了するまでの期間である。Ｓ２７０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、入賞カウンタ２０３ａｊＣをリセットし（Ｓ２７０２）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２７０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２７０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２７０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２７０３の処理において、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２７０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値に１を加算して更新する（Ｓ２７０４）。そして、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値が上限値（本第２６制御例の第３変形例では、３）以上であるかを判別し（Ｓ２

７０５）、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値が上限値（本第２６制御例の第３変形例では、５）以下であれば（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値が上限値（本第２６制御例の第３変形例では、５）以上であれば（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａ（に付随する開閉板６５ｆ１）の閉鎖を設定する（Ｓ２７０６）。次いで、小当たりシナリオをラウンドの終了に更新し（Ｓ２７０７）、本処理を終了する。

【２９３９】

＜第２６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図９５５から図９６８を参照して、本第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行させる制御処理のうち、上述した第２６制御例のパチンコ機１０にて実行される制御処理とは異なる点について説明をする。本第２６制御例の第３変形例では、上述した第２６制御例に対して、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを並行して実行可能に構成している点と、特別図柄抽選で小当たり当選するように構成している点と、各遊技状態における遊技性を異ならせている点と、で大きく相違している。そして、その相違点に基づいて実行される音声ランプ制御装置１１３の制御処理も相違している。具体的には、コマンド判定処理（図８８３のＳ４１１２Ａ参照）に代えてコマンド判定処理（図９５５のＳ４１５２Ａ参照）を、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ）を、メイン処理（図５８参照）にて実行される演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて演出更新処理（図９６７のＳ４１１１Ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２９４０】

まず、図９５５を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）の処理内容について説明をする。図９５５は、コマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）では、上述した第２６制御例のコマンド判定処理（図８８３のＳ４１１２Ａ参照）に対して、状態コマンドを受信したかの判別を実行する前に、各停止種別コマンドを受信したかの判別を実行するように構成した点と、特図変動パターンコマンドの受信判別を特別図柄種別毎に実行するように構成した点と、当たり関連コマンド（大当たり関連コマンド、小当たり関連コマンド）の受信判別を実行するように構成した点と、仮停止関連コマンドの受信判別を実行するように構成した点と、で相違している。また、各種コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、図９５５では、図８８３にて示したコマンド判定処理のうち同一の処理内容（図柄確定コマンドに関する処理等）について、その他のコマンドに応じた処理（Ｓ４２１９）に含めることでその説明を省略している。コマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）が実行されると、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２７１Ａ）。特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドのいずれかを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２７２Ａ）、本処理を終了する。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）の詳細については図９５６を参照して後述する。

【２９４１】

一方、Ｓ４２７１Ａの処理において、特図１停止種別コマンドも、特図２停止種別コマンドも受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０１）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２７３Ａ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３）の詳細については、図９５７を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機１０の遊技状態（通常状態、確変状態、第２確変状態）を状態設定エリア２２

３ｇに設定する処理が実行される。一方、Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２７４Ａ）。ここで、特図１変動パターンコマンドは、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。Ｓ４２７４Ａの処理において、特図１変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２７４Ａ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃをオンに設定し（Ｓ４２７５Ａ）、受信した特図１変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４２７６Ａ）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、第１特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ参照）において、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動表示演出の開始と、その第１特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２７４Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２７７Ａ）。なお、特図２変動パターンコマンドは、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。

【２９４２】

Ｓ４２７７Ａの処理において、特図２変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２７７Ａ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃをオンに設定し（Ｓ４２７８Ａ）、受信した特図２変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４２７９Ａ）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、第２特別図柄の変動パターン種別であることが識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ参照）において、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動表示演出の開始と、その第２特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。Ｓ４２７７Ａの処理において、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２７７Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、第１特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新して（Ｓ４２１０）、本処理を終了する。なお、本第２６制御例の第３変形例では第２特別図柄（特図２）の抽選を保留記憶する構成を有していないため、Ｓ４２１０の処理では第１特別図柄（特図１）保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する処理のみが実行される。

【２９４３】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ４２１０の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値とずれしまっても、始動入賞をしたことに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。また、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（

Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドの情報（特別図柄の抽選の当否、当たり種別、および、変動パターン）を対応する入賞情報格納エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４２８０Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、主制御装置より当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２８１Ａ）。Ｓ４２８１Ａの処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２８１Ａ：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２８２Ａ）、本処理を終了する。当たり関連処理（Ｓ４２８１Ａ）の詳細については、図９５８を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものである。

【２９４４】

一方、Ｓ４２８１Ａの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２８１Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より仮停止関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２８３Ａ）。Ｓ４２８３Ａの処理において、仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２８３Ａ：Ｙｅｓ）、仮停止関連処理を実行し（Ｓ４２８４Ａ）、本処理を終了する。仮停止関連処理（Ｓ４２７４Ａ）の詳細については、詳細な説明を省略するが、特図１仮停止コマンドまたは特図２仮停止コマンドを受信した場合における特図変動時間の残時間を判別する処理と、特図１変動再開コマンドまたは特図２変動再開コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１で実行する演出（追加演出）を設定する処理が実行される。一方、Ｓ４２８３Ａの処理において、仮停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２８３Ａ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。Ｓ４２１９の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。以上、説明をした通り、本第２６制御例の第３変形例の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）では、状態コマンドを受信したかを判別する処理（Ｓ４２７１Ａ参照）を、各特別図柄の変動パターンコマンドを受信したかを判別する処理（Ｓ４２７４Ａ，Ｓ４２７７Ａ参照）よりも前段に構成している。

【２９４５】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置１１０から出力される場合、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄変動開始処理（図９３８のＳ２５０８Ａ参照）の中で、第１特別図柄変動パターン選択処理（図９４０のＳ２６０７Ａ参照）を実行し、特図１変動パターンコマンドを設定し、その後に実行される遊技状態更新処理（図９４１のＳ２６０８Ａ参照）において、遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている遊技状態を特図１変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。よって、確変状態が設定されている状態で特図１の大当たりに当選し、その大当たり変動中に第２確変状態が設定される場合において、音声ランプ制御装置１１３側では、第２確変状態が設定されたと判別した状態で大当たり変動となる変動パターンコマンドに対応する変動演出（図９２２（ｂ）、及び図９２３（ａ）参照）を、容易に設定することができる。なお、本第２６制御例の第３変形例の構成とは異なり、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドに応じた処理を実行するように構成した場合、上述した大当たり変動に対応する変動パターンコマンドからは、確変状態中の第１特別図柄抽選によって大当たりに当選したことを示す情報のみを先に受信し、その受信内容に応じた変動表示が設定されることになる。よって、第１特別図柄の大当たり変動が開始されると同時に第２確変状態が設定されたことを示す変動表示を実行することが困難となる。このように第２確変状態が設定されたことを示す変動表示が遅れてしまうことにより、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる旨を報知するタイミングが遅れてしまうことから、遊技者に不快感を与えてしまますという問題が発生する。

【２９４６】
これに対して、本第２６制御例の第３変形例では、上述した通り、主制御装置１１０側では、大当たりの当否判定（図９３８のＳ２６０６Ａ参照）、変動パターン設定（図９３８のＳ２６０７Ａ）の後に遊技状態を可変させる処理（遊技状態更新処理（図９３８のＳ２６０８Ａ））を実行するのに対して、音声ランプ制御装置１１３側では、先に現在の遊技状態を判別する処理（図９５５のＳ４２７２Ａ）を実行し、その後に変動パターンに対応する変動表示を設定するように構成している。よって、第２確変状態が設定されているにも関わらず、それより以前の遊技状態に対応した変動表示が設定、実行されてしまうことを確実に防止することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側にて主制御装置１１０から出力された各種コマンドの受信順序を規定するように構成することで、主制御装置１１０側にて各種コマンドの出力順序を規定する必要性を低減することが可能となる。よって、主制御装置１１０の制御負荷を軽減させることができる。なお、これに限ること無く、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドの判別処理を実行するように構成しても良く、この場合、特別図柄変動の開始タイミングにて遊技状態を変更可能に構成した場合、変更前の遊技状態に応じた変動パターンコマンドに基づく変動演出を実行することができる。よって、実際に遊技状態が変更されたタイミングと、変更後の遊技状態に基づいて変動演出が実行されるタイミングと、を異ならせる（特別図柄変動１回分異ならせる）ことができ、遊技者に遊技状態が変更したタイミングを把握させ難くすることができる。次に、図９５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）について説明する。図９５６は、この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）を示したフローチャートである。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図９５５参照）の中で実行される。以下、停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）の詳細を説明する。

【２９４７】
停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）では、まず、受信したコマンドに対応して、特図１停止種別コマンドを受信した場合には、特図１停止種別選択フラグをオンに設定し、特図２停止種別コマンドを受信した場合には、特図２停止種別選択フラグをオンに設定する（Ｓ５１０１Ａ）。次に、受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドから停止種別（大当たりＡ～大当たりＧ、小当たりＡ～小当たりＣ，外れ、リーチ外れ等）を抽出し（Ｓ５１０２Ａ）、本処理を終了する。Ｓ５１０２Ａにおいて抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに記憶される。なお、特図１停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第１特別図柄の停止種別であることを識別可能に、特図２停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第２特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。これにより、第１特別図柄（特図１）と第２特別図柄（特図２）とが同時に変動を開始したとしても停止種別をそれぞれ管理することが可能となり、適切な変動表示を実行することができる。次に、図９５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）について説明する。図９５７は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図９６５参照）の中で実行される。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）の詳細を説明する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）では、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を状態設定エリア２２３ｇに設定する処理を実行すると共に、遊技状態が第２確変状態に移行した場合に、第２確変状態が設定されていることを遊技者に報知するための演出（図９２２（ａ）参照）を設定するための処理が実行される。

【２９４８】
状態コマンド受信処理（Ｓ４２０４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた状態設定エリア２２３ｇの値から、状態コマンドを受信する前の遊技状態を判別する（Ｓ５２０１

Ａ）。即ち、どの遊技状態で状態コマンドを受信したのかを判別する。次いで、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第２確変状態であるかを判別する（Ｓ５２０２Ａ）。状態コマンドを受信する前の遊技状態が第２確変状態でないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、受信したコマンドが第２確変状態への移行を示す状態コマンドであるか判別する（Ｓ５２０３Ａ）。Ｓ５２０３Ａの処理において、受信したコマンドが第２確変状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ５２０３Ａ：Ｙｅｓ）、第２確変状態の突入を報知する報知演出を設定する（Ｓ５２０４Ａ）。そして、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ５２０５Ａ）、Ｓ５２０６Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５２０２Ａの処理において、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第２確変状態であると判別した場合（Ｓ５２０２Ａ：Ｙｅｓ）は、Ｓ５２０５Ａの処理へ移行し、Ｓ５２０６の処理へ移行する。次いで、Ｓ５２０６Ａの処理では、その他状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｇに設定し（Ｓ５２０６Ａ）、本処理を終了する。次に、図９５８を参照して、当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容について説明をする。図９５８は、当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）では、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）が、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）が実行されるように構成している。

【２９４９】

具体的には、当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）が実行されると、まず、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０１Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５３０１Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ５３０２Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５３０１Ａの処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５３０１Ａ：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０３Ａ）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３０３Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ５３０４Ａ）、本処理を終了する。一方、大当たり関連コマンド、及び、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。なお、図９５８に示した通り、本第２６制御例の第３変形例では、当たり関連処理（図９５８のＳ４２８２Ａ）において、遊技者に有利な特典が付与され易い当たり種別（本変形例では大当たり）に関するコマンドを優先して受信（判別）するように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利な当たりに関連して実行される演出よりも、遊技者へ付与される特典が少なく、有利度合いが低い当たり種別に基づく演出が実行されてしまうことによって、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図９５９を参照して、当たり関連処理（図９５８のＳ４２８２Ａ）にて実行される大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）の処理内容について説明をする。図９５９は、大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（図９５８のＳ４２８２Ａ）では、大当たり遊技の開始から終了までの期間において実行される大当たり遊技演出の演出態様を決定するための処理と、大当たり遊技中に獲得した賞球に基づく演出を実行するための処理と、が実行される。具体的には、大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）が実行されると、まず、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別し（Ｓ５４０１Ａ）、大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ５４０１Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり演出態様設定処理を実行し（Ｓ５４０２Ａ）、本処理を終了する。

【２９５０】

一方、Ｓ５４０１Ａの処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４０３Ａ）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５４０３Ａ：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５４０４Ａ）、本処理を終了する。なお、本第２６制御例の第３変形例では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づ

いて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。一方、Ｓ５４０３Ａの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５４０３Ａ：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したか判別し（Ｓ５４０５Ａ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５４０５Ａ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５４０６Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４０５Ａの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４０５Ａ：Ｎｏ）、大当たり入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ５４０７Ａ）。

【２９５１】

ここで、本第２６制御例の第３変形例では、主制御装置１１０にて大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の数を計測可能に構成しており（入賞カウンタ）、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞する毎に入賞カウンタの値を更新し、更新後の値が所定数（１０個）に到達した場合に実行中のラウンド遊技を終了させる処理を実行可能に構成している。さらに、入賞カウンタの値が更新される毎に大当たり入賞コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞したことを把握することができ、第２可変入賞装置６５０への遊技球の入賞に応じた表示態様を表示することができる。Ｓ５４０７Ａの処理において、大当たり入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５４０７Ａ：Ｙｅｓ）、決定されている賞球態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４０７Ａの処理において、大当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４０７Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ５４０８Ａの処理では、後述する大当たり演出態様設定処理（図９６０のＳ５４０２Ａ参照）にて決定された賞球態様に基づく表示態様を示すための表示用コマンドが設定される。つまり、本第２６制御例の第３変形例では、第２確変状態が終了した後に大当たり遊技が実行される場合、即ち、擬似小当たり演出を繰り返し実行した後に大当たり遊技演出を実行する場合において、擬似小当たり演出の演出結果として第３図柄表示装置８１の表示面に表示された擬似賞球数に対応する値（図９２３（ａ）の表示領域Ｄｍ１８に表示される値）と、実際に第２確変状態中に実行された複数回の小当たり遊技にて獲得した賞球数との差分を解消するために、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される賞球態様を変更するように構成している。

【２９５２】

このように構成することで、実際に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数に関わらず、擬似小当たり演出を定期的に実行したとしても、大当たり遊技終了後において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される賞球数に対応する値（擬似小当たり演出にて表示された擬似賞球数、及び、大当たり遊技演出として表示される賞球態様が示す賞球数とを合算した値）を実際に獲得した賞球数（小当たり遊技中に獲得した賞球数と大当たり遊技中に獲得した賞球数）と合致させ易くすることができ、遊技者に違和感を与えることの無い表示態様を表示することができる。次に、図９６０を参照して、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）の処理内容について説明をする。図９６０は、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）は、上述した大当たり関連処理（図９５９のＳ５３０２Ａ参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出として表示される賞球態様（図９２３（ｂ）に示す各ポイントアイコンや図９２４（ａ）に示す各ポイントアイコン）の表示態様を決定するための処理

が実行される。大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）が実行されると、まず、擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣの値を読み出し（Ｓ５５０１Ａ）、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣの値を読み出し（Ｓ５５０２Ａ）、次に、Ｓ５５０１Ａの処理で読み出した擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣの値からＳ５５０２Ａの処理で読み出した小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣの値を減算する（Ｓ５５０３Ａ）。つまり、Ｓ５５０３Ａの処理では、擬似小当たり演出の演出結果として表示された擬似賞球数と、実際に小当たり遊技中に獲得した賞球数（実賞球数）との差分を算出するための処理が実行される。

【２９５３】

その後、Ｓ５５０３Ａの処理において算出された値が１よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いかを判別し（Ｓ５５０４Ａ）、１よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いと判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を少なくするための賞球態様減算処理を実行し（Ｓ５５０５Ａ）、Ｓ５５０６Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５５０４Ａの処理において、減算後の値が１よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ５５０４Ａ：Ｎｏ）、次に、減算後の値が０よりも小さいかを判別し（Ｓ５５０８Ａ）、０よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別した場合は（Ｓ５５０８Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を多くするための賞球態様加算処理を実行し（Ｓ５５０９Ａ）、その後、Ｓ５５０６Ａの処理へ移行する。また、Ｓ５５０８Ａの処理において、減算後の値が０よりも小さく無い、即ち、減算後の値が０、又は１であると判別した場合は（Ｓ５５０８Ａ：Ｎｏ）、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（１以内）であることから、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応した賞球態様をそのまま表示する大当たり遊技演出（通常大当たり遊技演出）を実行するために、Ｓ５５０５Ａの処理、及びＳ５５０９Ａの処理をスキップして、Ｓ５５０６Ａの処理へ移行する。なお、本第２６制御例の第３変形例では、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（１以内）である場合に、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しているが、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立する範囲は適宜設定すれば良く、例えば、擬似賞球数と実賞球数との差分値が、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が１球入賞した場合に払い出される賞球数（１５個）の値よりも小さい場合に通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【２９５４】

次に、Ｓ５６０６Ａの処理では、大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ期間）中に実行される演出態様として、擬似演出（擬似小当たり演出）を終了させるための演出を実行した後に大当たり遊技の開始を示す演出を実行するオープニング態様（ＯＰ態様）を決定し（Ｓ５６０６Ａ）、決定したＯＰ態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５５０７Ａ）、本処理を終了する。次に、図９６１を参照して、賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）の処理内容について説明をする。図９６１は、賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）の処理内容を示すためのフローチャートである。この賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）は、上述した大当たり演出態様設定処理（図９６０のＳ５４０２Ａ参照）において、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数が、実際に大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも少なくなる演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図９６０のＳ５４０２Ａ参照）のＳ５５０３Ａの処理にて算出した値を１５で除算し（Ｓ５５３１Ａ）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「？」に対応する減算態様を決定する（Ｓ５５３２Ａ）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が１球入賞した場合に払い出される賞球数（１５個）を１単位として、何個の賞球表示を非表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために非表示とする賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

【２９５５】

より具体的には、例えば、差分値が「８０」である場合、即ち、擬似賞球数が実賞球数よりも８０個多い場合には、差分値「８０」を「１５」で除算した整数値「５」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（＋１５を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「？」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得した場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面に賞球が付与されたことを示す表示態様（＋１５を示すポイントアイコン）が表示されないため、差分値を解消することができる。次に、Ｓ５５３３Ａの処理では、Ｓ５５３２Ａの処理によって決定された減算態様（「？」を付したポイントアイコン）の数が５個以上であるかを判別し（Ｓ５５３３Ａ）、５個以上であると判別した場合は（Ｓ５５３３Ａ：Ｙｅｓ）、減算態様の一部を今回実行される大当たり遊技のラウンド数を示唆するための特典態様（図９２３（ｂ）のポイントアイコンＰｒに対応）を決定し（Ｓ５５３４Ａ）、Ｓ５５３５Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５５３３Ａの処理において、５個以上では無いと判別した場合は（Ｓ５５３３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５５３４Ａの処理をスキップしてＳ５５３５Ａの処理へ移行する。つまり、Ｓ５５３４Ａの処理では、擬似賞球数が実賞球数よりも７５個以上多い場合において、遊技者に特典を付与するための処理が実行される。ここで、本第２６制御例の第３変形例では、上述した通り、第２確変状態における特図１大当たり変動期間を用いて、実際の小当たり遊技の実行回数に関わらず、理論上実行され得る小当たり遊技の平均実行回数に合わせて定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成しており、第２確変状態中に実行される第２特別図柄抽選にて約１／２の確率で小当たり当選するように構成している。つまり、第２特別図柄抽選の結果が外れ（小当たり当選以外）となる回数が理論値よりも上回った場合において、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生し得るように構成している。

【２９５６】

よって、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生した場合、即ち、第２確変状態中にて実行された複数回の第２特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れが多い結果）となればなるほど、賞球態様として特典態様が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技演出中に表示される減算態様（「？」を付したポイントアイコン）の数が多くなる場合において、異なる表示態様のポイントアイコンを表示することができるため、同一表示態様のポイントアイコンが連続して表示されてしまい大当たり遊技演出が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、本第２６制御例の第３変形例では、特典態様として実行中の大当たり遊技のラウンド数を示唆する特典を付与するように構成しているが、遊技者に付与される特典としてはこれに限ること無く、例えば、通常大当たり遊技演出中には表示されることの無い価値の高い映像を表示しても良い。また、実際に大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した場合に払い出される賞球数を増加させる特典を付与することで差分値を解消するように構成しても良い。次に、Ｓ５５３５Ａの処理では、Ｓ５５３１Ａの処理によって除算された値に余り値があるかを判別し（Ｓ５５３５Ａ）、余り値があると判別した場合には（Ｓ５５３５Ａ：Ｙｅｓ）、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「１４」に対応する減算態様を決定し（Ｓ５５３６Ａ）、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し（Ｓ５５３７Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５５３５Ａの処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は（Ｓ５５３５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５５３６Ａの処理をスキップして、Ｓ５５３７Ａの処理を実行し、その後、本処理を終了する。

【２９５７】

ここで、Ｓ５５３５Ａ、及びＳ５５３６Ａの処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「８０」である場合、即ち、擬似賞球数が実賞球数よりも８０個多い場合には、差分値「８０」を「１５」で除算した場合に整数値が「５」、余り値が「５」となる。そして、余り値「５」に対応する数の表示態様として、「１４」の減算態様が５個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「＋１５」が付されるポイン

トアイコンの表示態様を「＋１４」が付されるポイントアイコンの表示態様（減算態様）へと５個変更して表示される。次に、図９６２を参照して、賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）の処理内容について説明をする。図９６２は、賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）は、上述した大当たり演出態様設定処理（図９６０のＳ５４０２Ａ参照）のＳ５５０３Ａの処理によって算出された値が０よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別された場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を、実際に大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも多くすることで擬似賞球数と実賞球数との差分を解消するための処理が実行される。この賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図９６０のＳ５４０２Ａ参照）のＳ５５０３Ａの処理にて算出した値を１５で除算し（Ｓ５５５１Ａ）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「３０」に対応する加算態様を決定する（Ｓ５５５２Ａ）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が１球入賞した場合に払い出される賞球数（１５個）を１単位として、何個の賞球表示を加算表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために加算表示する賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

【２９５８】

より具体的には、例えば、差分値が「－８０」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が８０個多い場合には、差分値「８０」を「１５」で除算した整数値「５」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（＋１５を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「３０」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得したことを示すための表示態様（ポイントアイコン）を用いて、差分値を解消することができる。Ｓ５５５２Ａの処理を終えると、次に、Ｓ５５５１Ａの処理によって除算された値に余り値があるかを判別し（Ｓ５５５３Ａ）、余り値があると判別した場合には（Ｓ５５５３Ａ：Ｙｅｓ）、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「１６」に対応する減算態様を決定し（Ｓ５５５４Ａ）、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し（Ｓ５５５５Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５５５３Ａの処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は（Ｓ５５５３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５５５４Ａの処理をスキップして、Ｓ５５５５Ａの処理を実行し、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ５５５３Ａ、及びＳ５５５４Ａの処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「－８０」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が８０個多い場合には、差分値「－８０」を「１５」で除算した場合に整数値が「５」、余り値が「５」となる。そして、余り値「５」に対応する数の表示態様として、「１６」の減算態様が５個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「＋１５」が付されるポイントアイコンの表示態様を「＋１６」が付されるポイントアイコンの表示態様（減算態様）へと５個変更して表示される。

【２９５９】

次に、図９６３を参照して、小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）の処理内容について説明をする。図９６３は、小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）は、上述した当たり関連処理（図９５８のＳ４２８２Ａ）において小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、小当たり遊技が実行されたことに基づく小当たり遊技演出の実行有無を決定するための処理と、小当たり遊技中に獲得した賞球数（実賞球数）を計測するための処理と、が実行される。具体的には、小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）が実行されると、まず、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６０１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ５６０１Ａ：Ｙｅｓ）、即ち、擬似小当たり演出の実行を中断し、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立している場合は、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０２Ａ）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５

６０２Ａ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５６０３Ａ）、連チャン態様（図９２３（ａ）の表示領域Ｄｍ１７の回数表示態様）を更新する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６０４Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５６０２Ａの処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０２Ａ：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０５Ａ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ５６０６Ａ）、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣをオフに設定し（Ｓ５６０７Ａ）、本処理を終了する。

【２９６０】

一方、Ｓ５６０５Ａの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５６０８Ａの処理へ移行する。また、Ｓ５６０１Ａの処理において、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５６０１Ａ：Ｎｏ）、即ち、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立していない場合は、小当たり関連コマンドを受信したことに基づく各種演出を実行しないため、Ｓ５６０２Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理をスキップして、Ｓ５６０８Ａの処理へ移行する。次に、Ｓ５６０８Ａの処理では、小当たり入賞コマンド（小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことを示すためのコマンド）を受信したかを判別し（Ｓ５６０８Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０８Ａ：Ｙｅｓ）、次に、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣの値に、特定入賞口６５ａの賞球数に対応する値を加算し（Ｓ５６０９Ａ）、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６１０Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５６１０Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５６１１Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６１０Ａの処理において、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５６１０Ａ：Ｎｏ）、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための演出を実行する条件が成立していないため、Ｓ５６１１Ａの処理をスキップして本処理を終了する。また、Ｓ５６０８Ａの処理において、小当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０８Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２９６１】

次に、図９６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）について説明する。図９６４は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または特図２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ５７０１Ａ）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃがオフであると判別した場合には（Ｓ５７０１Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５７０７Ａの処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃをオフに設定する（Ｓ５７０２Ａ）。次に、現在の遊技状態が第２確変状態であるか判別する（Ｓ５７０３Ａ）。現在の遊技状態が、第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ５７０３Ａ：Ｙｅｓ）、特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）を実行し、その後、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ５７０６Ａ）、Ｓ５７０７Ａの処理へ移行する。

【２９６２】
一方、Ｓ５７０３Ａの処理において、現在の遊技状態が第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ５７０３Ａ：Ｎｏ）、コマンド判定処理（図９５５参照）のＳ４１５２Ａの処理において特図１変動パターンコマンドより抽出された第１特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚより取得して、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成する（Ｓ５７０５Ａ）。なお、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第１特別図柄に対応する表示用変動パターンコマンドであるか第２特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、２バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位２ビットが「１０」であれば、第１特別図柄に対応することを示し、「０１」であれば第２特別図柄に対応することを示すように構成されている。Ｓ５７０４Ａ、或いは、Ｓ５７０５Ａの処理で設定された第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納し、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第１特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第１特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応するデータをシフトする（Ｓ５７０６）。

【２９６３】
次に、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ５７０７Ａ）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５７０７Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５７１１Ａの処理を実行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０７Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃをオフに設定する（Ｓ５７０８Ａ）。次に、特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）の処理を実行し、その後、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第２特別図柄に対応するデータをシフトする（Ｓ５７０９Ａ）。Ｓ５７０９Ａの処理で設定された第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第２特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。次に、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ５７１１Ａ）。特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５７１１Ａ：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【２９６４】
一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７１１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃがオンであった場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃをオフに設定し、特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃがオンであった場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃをオフに設定する（Ｓ５７１２Ａ）。そして、コマンド判定処理（図９５５参照）のＳ４２７１Ａの処理にて受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドより抽出された停止種別を設定し（Ｓ５７１３Ａ）、本処理

を終了する。抽出した停止種別が第１特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別を通知するための表示用特図１停止種別コマンドを設定する。また、抽出した停止種別が第２特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別を通知するための表示用特図２停止種別コマンドを設定する。なお、主制御装置１１０から通知される特図１または特図２停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。次に、図９６５を参照して、特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）の処理内容について説明をする。図９６５は、特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）は、上述した変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ参照）にて、第２確変状態中の第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を実行する。

【２９６５】

特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し（Ｓ５８０１Ａ）、Ｓ５８０１Ａの処理で読み出した変動時間に対応する値を特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣにセットする（Ｓ５８０２Ａ）。次に、今回の変動時間に基づいて、擬似演出テーブル２２２ａａＣを参照して擬似演出態様を決定し（Ｓ５８０３Ａ）、決定した擬似演出態様に対応する変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８０４Ａ）、本処理を終了する。次に、図９６６を参照して、特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）の処理内容について説明をする。図９６６は、特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）は、上述した変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ参照）にて、第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を実行する。特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し（Ｓ５８５１Ａ）、Ｓ５８５１Ａの処理で読み出した変動時間に対応する値を特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣにセットする（Ｓ５８５２Ａ）。次に、抽出した変動パターンに基づいて、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８５３Ａ）、本処理を終了する。次に、図９６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）について説明する。図９６７は、この演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の一処理であり、ＲＡＭ２２３内に設けられている各種カウンタの値の更新を実行する処理と、第２確変状態における第１特別図柄の大当たり変動期間中に実行される擬似演出（擬似小当たり演出）の演出内容の更新を実行する処理である。

【２９６６】

演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）では、まず、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値が０よりも大きいか判別する（Ｓ５９０１Ａ）。特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ５９０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値を１減算する（Ｓ５９０２Ａ）。一方、Ｓ５９０１Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値が０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５９０２Ａの処理をスキップし、Ｓ５９０３Ａの処理に移行する。次に、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値は０よりも大きいか判別する（Ｓ５９０３Ａ）。特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値は０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ５９０３Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値を１減算する（Ｓ５９０４Ａ）。次に、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値と特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの読み出しを実行し（Ｓ５９０５Ａ）、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値から特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値を減算し、残時間を算出する（Ｓ５９０６Ａ）。Ｓ５９０６Ａの処理で算出した残時間を残時間

格納エリア２２３ａｄＣの値に格納し（Ｓ５９０７Ａ）、その他各種カウンタの値を１減算し（Ｓ５９０８Ａ）、その後、擬似演出更新処理を実行し（Ｓ５９０９Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０３Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値が０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０３Ａ：Ｎｏ）、上述したＳ５９０４Ａ～Ｓ５９０７Ａをスキップし、Ｓ５９０８Ａの処理を実行し、Ｓ５９０９Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図９６８を参照して、擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）の処理内容について説明をする。図９６８は、擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）は、上述した演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）にて実行される処理であって、第２確変状態の特図１大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の演出態様を更新するための処理が実行される。

【２９６７】

具体的には、擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）が実行されると、まず、現在が擬似演出中であるか、即ち、第２確変状態であって、且つ、特図１大当たり変動が実行されている状態であるかを判別し（Ｓ６００１Ａ）、擬似演出中であると判別した場合は（Ｓ６００１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、擬似小当たり演出の実行タイミングであるかを判別する（Ｓ６００２Ａ）。ここで、本第２６制御例の第３変形例では、特図１大当たり変動中に実行される擬似演出の演出態様として、擬似演出テーブル２２２ａａＣを参照して決定するように構成しており、決定した演出態様に応じて異なる実行間隔で擬似小当たり演出が実行される擬似演出を実行するように構成している。そして、擬似演出テーブル２２２ａａＣを参照して決定された擬似演出態様に対応する演出シナリオが設定され、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値を更新することで演出シナリオを更新し、新たな擬似小当たり演出が実行されるタイミングを判定可能に構成している。Ｓ６００２Ａの処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングであると判別した場合には（Ｓ６００２Ａ：Ｙｅｓ）、次に、特図２小当たり変動中であるかを判別し（Ｓ６００３Ａ）、特図２小当たり変動中であると判別した場合は（Ｓ６００３Ａ：Ｙｅｓ）、特図２小当たり変動が停止表示されるまでの残時間が１秒未満であるかを判別し（Ｓ６００４Ａ）、１秒未満であると判別した場合には（Ｓ６００４Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣをオンに設定し（Ｓ６００５Ａ）、小当たり演出開始を待機する演出態様を決定し（Ｓ６００６Ａ）、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６００７Ａ）、本処理を終了する。

【２９６８】

一方で、Ｓ６００３Ａの処理において、特図２小当たり変動中では無いと判別した場合（Ｓ６００３Ａ：Ｎｏ）、或いは、特図２変動停止までの残時間が１秒未満では無いと判別した場合（Ｓ６００４Ａ：Ｎｏ）は、擬似小当たり演出の実行を決定し（Ｓ６００８Ａ）、擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣの値に１回の小当たり遊技に対応する賞球数に応じた値を加算し（Ｓ６００９Ａ）、今回実行される擬似小当たりに対応する実行回数を示す連チャン態様を決定し（Ｓ６０１０Ａ）、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６００７Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ６００１Ａの処理において、現在が擬似演出中では無いと判別した場合（Ｓ６００１Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６００２Ａの処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングでは無いと判別した場合（Ｓ６００２Ａ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【２９６９】

＜第２６制御例の第４変形例について＞

次に、図９６９から図９８６を参照して、上述した第２６制御例における第４変形例について説明をする。上述した第２６制御例における第３変形例では、遊技者に有利な遊技期間として第２確変状態と大当たり遊技状態とが連続するように構成し、第２確変状態中に実行される小当たり遊技にて獲得した賞球数（実賞球数）が第２確変状態中に報知され難くなるように構成し、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出中に、実賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数（アタッカー賞球数）とを合算した全賞球数を遊技者

に報知可能に構成していた。これに対して、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第２確変状態中に獲得した実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違している。さらに、第２確変状態中における第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に応じても大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成し、且つ、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構成している点で相違している。このように構成することで、第２確変状態中における遊技結果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典（賞球）の内容を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２９７０】

＜第２６制御例の第４変形例における演出内容について＞

まず、図９６９から図９７１を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、第２確変状態中に実行される演出内容と、第２確変状態が終了した後の大当たり遊技中に実行される演出内容、即ち、有利遊技期間中に実行される演出内容について、上述した第３変形例と相違する点を中心に説明をする。図９６９（ａ）は、第２確変状態中における第１特別図柄が大当たり変動（特図１大当たり変動）中に第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり演出の演出態様を示した図である。本第２６制御例の第４変形例では、第２確変状態中に小当たり遊技が実行されると、小当たり演出が実行されるように構成しており、小当たり演出の演出態様が、小当たり遊技の実行回数に応じて変化していくように構成している。図９６９（ａ）に示した図は、第２確変状態における１回目の小当たり演出にて表示される表示画面の一例を示している。なお、上述した第３変形例にて示した演出内容と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図９６９（ａ）では、第１特別図柄が変動していることを示すための第３図柄が表示領域Ｄｍ１に表示され、第２特別図柄が小当たり当選で停止表示していることを示すための第３図柄「３４１」で表示領域Ｄｍ２に表示されている。そして、今回の小当たり遊技が１回目であることを示す表示態様として表示領域Ｄｍ１７に「Ｖ回数１回」が表示されている。なお、図では、１回目の小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと１個も遊技球を入賞させていない状態であるため、小当たり遊技にて獲得した賞球数を示すための表示領域Ｄｍ１８には何も表示されていない。

【２９７１】

そして、主表示領域Ｄｍの中央部では、ウサギを模したキャラクタ８０１がジョーロ８０１ｊを使って鉢８０１ｈに水をあげている演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「小当たり回数を増やして花を育てろ」の文字が表示されている。本第２６制御例の第４変形例では、第２確変状態中に実行された小当たり遊技の回数によって、大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成しており、小当たり演出の演出態様も、小当たり遊技の実行回数（実賞球数）に応じて進展するように構成している。具体的には、実賞球数の増加に応じて、鉢８０１ｈから芽が出て、つぼみが形成された後に、花（図９６９（ｂ）参照）が咲き、その後、種を収穫する（図９７０（ａ）参照）までの小当たり演出が進展し、種の中から出てくるアイコンによって大当たり遊技中の賞球数を報知するように構成している。図９７０（ｂ）に示した図では、大当たり遊技中の賞球数が「２０」に増加したことを示すアイコン８０１ｍａが種８０１ｍから出現し、副表示領域Ｄｓにて「今回の大当たりは賞球が増えるよ」の文字が表示されている。そして、図９７１に示した通り、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａへと遊技球が入賞する毎に、「＋２０」を付したポイントアイコンＰ１，Ｐ２が表示され、通常よりも賞球数が多いことを示すための表示態様として、副表示領域Ｄｓに「大当

たりでポイントがザクザク貯まる」の文字が表示される。
【２９７２】
＜第２６制御例の第４変形例における電気的構成について＞
次に、図９７２から図９７７を参照して、本第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第４変形例のパチンコ機１０は、上述した第２６制御例の第３変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については説明を省略する。まず、図９７２を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図９７２は、本第４変形例のパチンコ機１０におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図９７２に示した通り、本第４変形例のパチンコ機１０は、上述した第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２（図９２７参照）に対して、賞球数選択テーブル２０２ａａＤを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素は同一の符号を付してその説明を省略する。賞球数選択テーブル２０２ａａＤは、大当たり遊技中に開放制御される第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、単位賞球数として最小値が「１５」、最大値「２０」が規定されている。
【２９７３】
ここで、賞球数選択テーブル２０２ａａＤに規定されている内容について、図９７３を参照して説明をする。図９７３は、賞球数選択テーブル２０２ａａＤに規定されている内容を模式的に示した図である。図９７３に示した通り、賞球数選択テーブル２０２ａａＤには、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値と、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値と、に対応させて「１５」，「１６」，「２０」の単位賞球数が規定されている。具体的には、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値が「０～９００」の範囲であって、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「０～７５」の範囲に対しては単位賞球数「１５」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「７６～」の範囲に対しては単位賞球数「１６」が、規定されている。また、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値が「９０１～１３５０」の範囲であって、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「０～７５」の範囲に対しては単位賞球数「１５」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「７６～１００」の範囲に対しては単位賞球数「１６」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「１０１～」の範囲に対しては単位賞球数「２０」が、規定されている。さらに、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値が「１３５１～」の範囲であって、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「０～７５」の範囲に対しては単位賞球数「２０」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「７６～」の範囲に対しては単位賞球数「１５」が、規定されている。詳細な説明は後述するが、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤは、第２確変状態中に実行された小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させたことに基づいて獲得した賞球数（実賞球数）を計測するためのカウンタであり、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤは、第２確変状態中に第１一般入球口６３０ａ（右一般入球口）へと遊技球を入球させたことに基づいて獲得した賞球数（一般賞球数）を計測するためのカウンタである。また、１回の小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数は平均で４５個（１５個×３球）となるように構成しており、第１一般入球口６３０ａへと遊技球が入球した場合に払い出された賞球数が１０個となるように構成している。
【２９７４】
つまり、第２確変状態中に獲得した実賞球数と一般賞球数とにバラツキが有る場合に単位賞球数として大きい値が決定され易くなるように賞球数選択テーブル２０２ａａＤの内容が予め規定されている。より具体的には、第２確変状態の期間（特図１大当たり変動の変動期間）として比較的長い期間が設定された場合であって、継続して右打ち遊技を実行

したにも関わらず、第２特別図柄抽選の実行回数が少ない、又は、第２特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値（１／２）よりも低く、第２確変状態中の小当たり遊技回数が少ない場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的多くなる。一方、第２確変状態の期間（特図１大当たり変動の変動期間）として比較的短い期間が設定された場合であって、第２特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値（１／２）よりも高く、第２確変状態中の小当たり遊技回数が多い場合であり、更に、小当たり遊技が実行されていない期間中の右打ち遊技を抑制した場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的少なくなる。このように、第２確変状態中における遊技内容として、継続して右打ち遊技を行い、平均的に各賞球を獲得する場合とは異なる遊技内容となった場合の方が、平均的に各賞球を獲得する遊技内容となった場合よりも、大当たり遊技中の単位賞球数を多くするように構成することで、第２確変状態中における遊技方法を遊技者に試行錯誤させることができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。さらに、本第４変形例では、第２確変状態中における小当たり遊技の実行回数では無く、実賞球数に応じて単位賞球数を決定可能に構成しているため、例えば、小当たり遊技が実行された場合であっても、小当たり遊技中に右打ち遊技を中断することで実賞球数を少なくすることが可能となる。つまり、遊技者が遊技方法を選択することで単位賞球数を決定可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数を意図的に減らすことで、大当たり遊技にて獲得可能なアタッカー賞球数を増加させ、トータルで獲得可能な全賞球数を多くするといった斬新な遊技性を提供することができる。

【２９７５】

次に、図９７４を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図９７４は、本第４変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図９７４に示した通り、本第４変形例では、上述した第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成に対して、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤと、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤと、賞球数格納エリア２０３ａｃＤを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤは、第２確変状態中に獲得した実賞球数を計測するためのカウンタであって、第２確変状態中に第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）へと遊技球が入賞したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される（図９８０のＳ４０５３Ａ参照）。そして、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され（図９８２のＳ３１７２Ａ）、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる（図９８２のＳ３１７７Ａ）。一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤは、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第２確変状態中に第１一般入球口６３０ａ（右一般入球口）へと遊技球が入球したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される（図９８０のＳ４０５５Ａ参照）。小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され（図９８２のＳ３１７２Ａ）、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる（図９８２のＳ３１７８Ａ）。

【２９７６】

賞球数格納エリア２０３ａｃＤは、大当たり遊技の単位賞球数を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たり中賞球決定処理（図９８２のＳ３１５１Ａ参照）において決定された単位賞球数「１５」～「２０」の何れかが格納される。そして、大当たり遊技終了後に通常の単位賞球数である「１５」が格納される。そして、大当たり遊技中に特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が入賞した場合に、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納されている単位賞球数を示す情報を読み出し、対応する賞球数の払い出しを決定する。次に、図９７５を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図９７５は、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ

２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図９７５に示した通り、本第４変形例では、上述した第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成に対して、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤは、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第２確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第２確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値とに応じて、異なる態様が規定されている。ここで、図９７６を参照して、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤに規定されている内容について説明をする。図９７６は、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤに規定されている内容を模式的に示した図である。図９７６に示した通り、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤには、具体的には、第２確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第２確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値、及び、現状の可変態様に応じて異なる態様が規定されている。

【２９７７】

具体的には、小当たり回数が５回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～１０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。なお、小当たり回数が５回の時点では、可変態様が「芽」，「つぼみ」，「花」に変化していることが無いため、該当する箇所には、変化後の態様が規定されていない。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「１１～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が規定されている。つまり、５回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。ここで、上述した通り、本第４変形例では、大当たり遊技中の単位賞球数が、第２確変状態中に獲得した実賞球数（小当たり遊技にて獲得した賞球数）と、第２確変状態中に獲得した一般賞球数（右一般入球口６３０ａへの入球にて獲得した賞球数）と、に応じて決定されるように構成しており、第２確変状態中は、実賞球数は報知されるが、一般賞球数を報知しないように構成している。よって、第２確変状態中は、小当たり演出における可変態様の進展度合いのみが一般賞球数を遊技者に把握させるための情報とすることができる。よって、演出効果を高めることができる。次に、小当たり回数が１０回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～２０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「芽」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「２１～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、１０回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。

【２９７８】

小当たり回数が１５回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～４０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「芽」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「４１～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「花」が規定されている。つまり、１５回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。最後に、小当たり回数が２０回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～５０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「花」であれば「花」が規定されている。つまり、可変態様が

変化し難い小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「５１～」の範囲に対しては、現状の可変態様に関わらず、「花」が規定されている。つまり、２０回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い場合には、必ず「花」まで可変態様が進展し易くなるように構成している。

【２９７９】

次に、図９７７を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図９７７は、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図９７７に示した通り、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成は、上述した第２６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成（図９３４（ｂ）参照）に対して、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤと、決定賞球数格納エリア２２３ａｂＤと、を追加した点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤは、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第２確変状態中に主制御装置１１０から右一般入球口６３０ａ（第１一般入球口６３０ａ）へと遊技球が入球したことを示す入賞種別コマンドを受信したと判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照される（図９８６のＳ５６５２Ａ参照）。決定賞球数格納エリア２２３ａｂＤは、主制御装置１１０から出力された大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たりコマンド（大当たり開始コマンド）を受信した場合に、受信した大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を読み出して、読み出した情報が格納される。そして、大当たり遊技演出の演出態様を決定する際に、格納されている情報が読み出され、読み出した情報に応じた演出態様が決定される。また、大当たり遊技中に特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が入賞したことを示すための入賞コマンドを受信した場合にも格納されている情報が読み出され、読み出した情報に対応する単位賞球数を獲得したことを示すためのポイントアイコンＰの表示態様が決定される。

【２９８０】

＜第２６制御例の第４変形例における制御処理について＞

次に、図９７８から図９８６を参照して、本第４変形例における制御処理について説明をする。本第４変形例では、上述した第２６制御例の第３変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。まず、図９７８から図９８３を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第４変形例のパチンコ機１０では、上述した第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、第２確変状態中に払い出された賞球数に応じて、後に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を異ならせて決定可能に構成している点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、スイッチ読み込み処理（図９３６のＳ１９１Ａ）に代えてスイッチ読み込み処理（図９７８のＳ１１９１Ａ）を、第１特別図柄変動停止処理（図９４３のＳ２５０７Ａ参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理（図９８１のＳ１２５０４Ａ）を実行する点、及び、大当たり終了処理（図９８３のＳ１９８３Ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。図９７８は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１１９１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１１９１Ａ）は、上述した第３変形例のスイッチ読み込み処理（図９３６のＳ１９１Ａ参照）に対して、特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への入賞を示す情報があると判別した場合（Ｓ１１３Ａ：Ｙｅｓ）に、払い出す賞球数を決定するための賞球

決定処理を実行し（Ｓ１９５Ａ）、本処理を終了する点と、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）を実行する点と、で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２９８１】

次に、図９７９を参照して、スイッチ読み込み処理（図９７８のＳ１１９１Ａ参照）にて実行される賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容について説明をする。図９７９は、賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）では、現在設定されている単位賞球数に応じて、払い出す賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）が実行されると、まず、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納されている情報（賞球情報）を読み出し（Ｓ４００１Ａ）、賞球情報が示す単位賞球数が「１５」以外であるかを判別し（Ｓ４００２Ａ）、「１５」以外であると判別した場合は（Ｓ４００２Ａ：Ｙｅｓ）、賞球情報に格納されている情報（単位賞球数）に対応した賞球数を決定し（Ｓ４００３Ａ）、特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への入賞と、特殊賞球数に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ４００４Ａ）、決定した賞球数を賞球払い出し用バッファに格納し（Ｓ４００６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４００２Ａの処理において、賞球情報が示す単位賞球数が「１５」以外では無いと判別した場合は（Ｓ４００２Ａ：Ｎｏ）、特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への入賞に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ４００５Ａ）、Ｓ４００６Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図９８０を参照して、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容について説明をする。図９８０は、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）では、セット中（第２確変状態中）における各種賞球数を計測するための処理が実行される。

【２９８２】

具体的には、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）が実行されると、まず、現在が第２確変状態であるかを判別し（Ｓ４０５１Ａ）、第２確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ４０５１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ４０５１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、今回格納された格納状態が第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）であるか、即ち、小当たり遊技の入賞であるかを判別し（Ｓ４０５２Ａ）、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）であると判別した場合は（Ｓ４０５２Ａ：Ｙｅｓ）、対応する賞球数を小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値に加算する（Ｓ４０５３Ａ）。次に、今回格納された情報が右一般入球口６３０ａ（第１一般入球口６３０ａ）であるかを判別し、右一般入球口６３０ａ（第１一般入球口６３０ａ）であると判別した場合は（Ｓ４０５４Ａ：Ｙｅｓ）、対応する賞球数を一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値に加算し（Ｓ４０５５Ａ）、本処理を終了する。このように構成することで、第２確変状態中に払い出し各種賞球数を確実に計測することができる。なお、本第４変形例では、大当たり遊技中における単位賞球数を決定する際に第２確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しているが、これに限ること無く、第２確変状態が設定されるよりも前の期間も含む遊技期間中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しても良く、この場合、例えば、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値を加算する範囲を、第２確変状態中のみでは無く、記憶されている情報に基づいて表示される表示態様が表示されていない状況である通常状態中も含むようにし、記憶されている情報を更新可能な処理である一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値を加算する処理を実行すれば良い。次に、図９８１を参照して、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ１２５０７Ａ）の処理内容について説明をする。図９８１は、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ１２５０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ１２５０７Ａ）では、上述した第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動停止処理（図９４３のＳ２５０７Ａ参照）に対して、大当たりシナリオを設定した後に（Ｓ３１０５Ａ）、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。

【２９８３】
ここで、Ｓ２３５５を参照して、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）の処理内容について説明をする。図９８２は、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）では、次に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）が実行されると、まず、現在が第２確変状態であるかを判別し（Ｓ３１７１Ａ）、第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ３１７１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値を読み出し（Ｓ３１７２Ａ）、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値を読み出し（Ｓ３１７３Ａ）、読み出した値を用いて、賞球数選択テーブル２０２ａａＤを参照して今回の大当たり遊技中の賞球数（単位賞球数）を決定し（Ｓ３１７４Ａ）、決定した賞球数を賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納し（Ｓ３１７５Ａ）、決定した賞球数を示す情報を含む大当たりコマンドを設定し（Ｓ３１７６Ａ）、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値をクリアし（Ｓ３１７７Ａ）、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値をクリアし（Ｓ３１７８Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１７１Ａの処理において第２確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ３１７１Ａ：Ｎｏ）、単位賞球数を変更可能な条件を満たしていない状態での大当たり遊技であるため、Ｓ３１７２Ａ～Ｓ３１７８Ａの処理をスキップして、本処理を終了する。なお、この場合は、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに初期値として格納されている「１５」がそのまま単位賞球数として決定される。次に、図９８３を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）の処理内容について説明をする。図９８３は、大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）では、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための処理や、大当たり遊技を実行するために設定した情報をクリアするための処理が実行される。
【２９８４】
具体的には、大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）が実行されると、まず、今回実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈの値に設定し（Ｓ１９９１Ａ）、大当たり種別に基づいて確変フラグ２０３ａａＣを設定し（Ｓ１９９２Ａ）、次に、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納情報があるかを判別し（Ｓ１９９３Ａ）、格納情報があると判別した場合は（Ｓ１９９３Ａ：Ｙｅｓ）、賞球数格納エリア２０３ａｃＤの格納情報を「１５」に設定し（Ｓ１９９４Ａ）、確変フラグ２０３ａａＣの設定状況、及び、時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｓ１９９５Ａ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９９６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９９３Ａの処理において、格納情報が無い（「１５」である）と判別した場合は（Ｓ１９９３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１９９４Ａの処理をスキップして、Ｓ１９９５Ａの処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数に応じて、その後の大当たり遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成することで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数（アタッカー賞球数）の上限を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。なお、本第４変形例では、１回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数を初期値（「１５」）へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構成しても良い。
【２９８５】
次に、図９８４から図９８６を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理について説明をする。本第４変形例では、上述した第３変形例に対して、入賞種別処理（図９５５のＳ４２８６Ａ）に代えて入賞種別処理（図９８４のＳ４２６３Ａ）を、大当たり演出態様設定処理（図９６０のＳ５４０２Ａ）に代えて大当たり演出態様設定処理（図９８５のＳ５４５２Ａ）を、小当たり関連処理（図９６３のＳ５３５４Ａ参照）を実行する点で相違している。それ

以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。まず、図９８４を参照して、入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）の処理内容について説明をする。図９８４は、入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）では、主制御装置１１０から出力された入賞種別コマンドに応じて、払い出された賞球数を従賞球テーブル２２２ａｂを参照して特定し、各種状況に応じた賞球数を計測するための処理が実行される。具体的には、入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）が実行されると、まず連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４２５１Ａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５１Ａの処理において連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状況を読み出し（Ｓ４２５２Ａ）、現在が第２確変状態であるかを判別し（Ｓ４２５３Ａ）、第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４２７２Ａ）、小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ４２７２Ａ：Ｙｅｓ）、受信した入賞種別コマンドに対応するポイントを従賞球テーブル２２２ａｂを参照して決定し（Ｓ４２７３Ａ）、決定したポイントが示す値を対応する各種カウンタの値に加算し（Ｓ４２７４Ａ）、本処理を終了する。

【２９８６】

また、Ｓ４２７２Ａの処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ４２７２Ａ：Ｎｏ）、次に、今回の入賞種別が右一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）であるかを判別し（Ｓ４２７５Ａ）、右一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）であると判別した場合は（Ｓ４２７５Ａ：Ｙｅｓ）、上述したＳ４２７３Ａと同一の処理を実行した後に、決定したポイントが示す値を期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値に加算し（Ｓ４２７６Ａ）、本処理を終了する。次に、図９８５を参照して、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）の処理内容について説明をする。図９８５は、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）では、上述した第３変形例における大当たり演出態様設定処理（図９６０のＳ５４０２Ａ参照）に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている。具体的には、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）が実行されると、まず、決定賞球数格納エリア２２３ａｂＤに格納されている情報を読み出し（Ｓ５２５１Ａ）、決定された賞球数（単位賞球数）が１５であるかを判別し（Ｓ５２５２Ａ）、１５であると判別した場合は（Ｓ５２５２Ａ：Ｙｅｓ）、通常の大当たり演出態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し）（Ｓ５２５３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２５２Ａの処理において、１５では無いと判別した場合は（Ｓ５２５２Ａ：Ｎｏ）、賞球増加を示す態様を含む表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５２５４Ａ）、本処理を終了する。次に、図９８６を参照して小当たり関連処理（Ｓ５３５４）の処理内容について説明をする。図９８６は、小当たり関連処理（Ｓ５３５４）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ５３５４）では、第２確変状態中に実行された小当たり遊技の回数が特定回数（５の倍数）となった場合に、小当たり演出の可変態様を変化させるか否かの決定処理が行われる。

【２９８７】

具体的には、上述した第２６制御例の第３変形例の小当たり関連処理（図９６３のＳ５３０４Ａ）と同一のＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０６Ａの処理を実行し、Ｓ５６０４の処理を終えた後に、今回の小当たり回数が５の倍数であるかを判別し（Ｓ５６５１Ａ）、５の倍数であると判別した場合は（Ｓ５６５１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤを参照して、小当たり演出態様を決定し（Ｓ５６５２Ａ）、決定した演出態様を含む表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５６５３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６５１Ａの処理において５の倍数では無いと判別した場合は（Ｓ５６５３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。以上説明をした通り、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した

時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第２確変状態中に獲得した実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違している。さらに、第２確変状態中における第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に応じても大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成し、且つ、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構成している点で相違している。このように構成することで、第２確変状態中における遊技結果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典（賞球）の内容を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数に応じて、その後の大当たり遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成することで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数（アタッカー賞球数）の上限を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。

【２９８８】

なお、本第４変形例では、１回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数を初期値（「１５」）へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構成しても良い。上述した第２６制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから（右打ち遊技が開始されてから）、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間（特定期間）とし、その特定期間中におけるラウンド遊技期間（第１期間）にて獲得したアタッカー賞球数に関する情報（第１情報）を、ポイントアイコンＰを用いて表示し、特定期間中におけるエンディング期間（第２期間）では、アタッカー賞球数に関する情報（第１情報）と一般賞球数に関する情報（第２情報）と、を合算した情報を表示するように構成している。つまり、第１期間中に表示される第１情報に関する表示態様と、第２期間中に表示される第１情報に関する表示態様と、を異ならせている。このように構成することで、第１期間中に表示される第１情報に関する表示態様をそのまま用いた第２期間中の表示態様を表示する場合に比べて、アタッカー賞球数に関する情報（第１情報）と一般賞球数に関する情報（第２情報）と、を合算した情報を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、上述した第２６制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから（右打ち遊技が開始されてから）、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間（特定期間）として設定し、アタッカー賞球数および一般賞球数を計測するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間を含む範囲で特定期間を設定するように構成しても良く、例えば、確変大当たり遊技が実行されるよりも前の特別図柄変動期間（大当たり変動期間）も含む期間を特定期間として設定可能に構成しても良い。この場合、遊技盤１３の左側領域に設けられた一般入球口６３へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数も一般賞球数として計測するように構成すると良い。このように構成することで、特定期間中に獲得可能な一般賞球数を増加させ易くすることができる。

【２９８９】

また、一般賞球数の計測対象となる入球口として、第１入球口６４や第２入球口６４０を追加しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が実行されている期間中も、常に一般賞球数を増加させようと意欲的に遊技球を発射する遊技を行わせ易くすることができる。さらに、上述した第２６制御例では、遊技者が有利となる右打ち遊技期間（確変状態、時短状態、大当たり遊技期間）が終了した場合に、各種賞球の計測を終了させるように構成しているが（特定期間が終了するように構成しているが）、これに限ること無く、遊技者が有利となる右打ち遊技期間（確変状態、時短状態、大当たり遊技期間）が終了してから所定期間（例えば、特別図柄抽選が５０回実行されるまでの期間）が経過するまで、各種賞球の計測を継続するように構成しても良い。このように構成することで、一旦、右打ち遊技期間が終了した場合であっても、所定期間内に再度右打ち遊技期間が設定

された場合に、各種賞球の計測値を継続して累積させることができるため、より多くの賞球数を表示させ易くすることができる。また、上述した第２６制御例では、特定期間中に獲得した賞球数を累積し、累積した賞球数に応じて様々な演出を実行するように構成し、累積した賞球数が多くなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くするように構成しているが、これに限ること無く、累積した賞球数が特定値（例えば、下２桁がぞろ目）となった場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くなるように構成しても良い。この場合、例えば、特定期間中に計測されている各種賞球数の値の少なくとも一部を消去可能な消去手段を設けると良い。このように構成することで、賞球数の計測値が特定値を超えてしまった場合に、消去手段によって計測値の一部を消去することで、再度、賞球数の計測値を特定値とするための遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。さらに、上述した消去手段とは異なり、計測されている各種賞球数の値の全てを消去可能な第２消去手段を設けても良い。このように構成することで、特定期間中に計測されている賞球数を全て消去することで、新たに賞球数を計測し直す遊技を行わせ易くすることができる。

【２９９０】

また、この場合、上述した消去手段、又は第２消去手段のうち、少なくとも一方を、任意に操作可能な操作手段を操作した場合に賞球数の計測値が消去されるように構成すると良い。加えて、他方の消去手段による消去は、操作手段への操作に関わらず、特定条件（例えば、特定時間の経過）に基づいて成立するように構成しても良い。このように構成することで、特定期間中のどのタイミングで賞球数の計測値の少なくとも一部が消去されてしまうかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した消去手段の構成を、上述した第２６制御例の第１変形例、及び第２変形例に適用した場合には、一旦、賞球数が上限に到達した場合であっても、特定期間内に賞球数の計測値を減少させることができるため、再度、賞球を獲得可能な状態へと移行することができる。また、上述したように、消去手段を設けた場合には、消去された計測値に関する情報を、遊技者が把握可能となるように第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成すると良い。

【２９９１】

＜第２６制御例における第１演出別例＞

次に、図９８７、及び図９８８を参照して、上述した第２６制御例における第１演出別例について説明をする。上述した第２６制御例では、確変大当たりに当選すると大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも第２特別図柄抽選を実行させ易く、且つ、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率となる遊技、即ち、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能に構成していた。そして、設定された確変状態は、次に大当たり遊技が実行されるまで継続し、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選するように構成していた。また、確変大当たりに当選したことに基づいて大当たり遊技の終了後に確変状態が連続して設定される回数に上限（７回）を設けることで、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選にて確変大当たり（初当たり）に当選した場合には、初当たりを含む７回目の大当たり遊技の終了後に確変状態を連続で設定可能なリミット（確変リミット）に到達し特別図柄の低確率状態が強制的に設定されるように構成していた。

【２９９２】

また、上述した第２６制御例では、初当たりに当選してから確変リミットに到達するまでの期間である有利遊技期間中に、一連の演出（チャンスモード、ビクトリーモード）を実行することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を１回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。加えて、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、大当たり遊技にて開放制御される可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへの入賞に基づいて払い出された賞球数（アタッカー賞球数）は随時遊技者に報知するように構成し、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）への入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）は、有利遊技期間における最後の大当たり遊技（最終大

当たり遊技）のエンディング画面にて遊技者に報知するように構成することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を１回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。これに対して、本第１演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される一般賞球数に対応する表示態様を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は上述した第２６制御例と同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。

【２９９３】

＜第２６制御例における第１演出別例の演出内容について＞

まず、図９８７を参照して本第１演出別例にて実行される各種演出のうち、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。図９８７は、チャンスモード終了画面にて表示される表示画面の一例を示した図である。図９８７に示した通り、本第１演出別では、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０にて実行されるチャンスモード終了画面にて表示される表示画面（図８６２（ｂ）参照）に対して、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様を変更した点と、表示領域Ｄｍ１１ｃを新たに形成した点と、で相違している。それ以外の表示要素については同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。上述した第２６制御例では、図８６２（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ１１には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の累積数に対応する表示態様（図では「４０Ｐ」）を表示することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数を遊技者に把握させ易くするように構成していた。これに対して、本第１演出別例では、図９８７に示した通り、有利遊技期間中に第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成している。具体的には、図９８７に示した図では、有利遊技期間中に第１一般入球口６３０ａへと４個の遊技球が入球し、第２入球口６３０ｂへと２個の遊技球が入球した場合における最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される表示画面を示しており、第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に個別に対応した４個のポイントアイコンＰａ～ｐｄと、第２一般入球口６３０ｂへの遊技球の入球に個別に対応した２個のポイントアイコンＰ１０，Ｐ１１が表示領域Ｄｍ１１に表示されている。

【２９９４】

このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数だけで無く、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。よって、遊技中のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成、特に、有利遊技期間中にて主として遊技球が流下する右側領域における遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く把握させることができる。より具体的には、上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能な右側領域に、賞球数が異なる複数の一般入球口（第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ））が設けられており、第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）へと遊技球が入球した場合には、１０個の賞球が払い出され、第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと遊技球が入球した場合には、１個の賞球が払い出されるように構成している。つまり、第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）へと１個の遊技球が入球した場合と、第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと１０個の遊技球が入球した場合とで、払い出された一般賞球数の総数が同一となるように構成している。この場合、上述した第２６制御例に示した表示態様、即ち、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様を表示領域Ｄｍ１１に表示したとしても、有利遊技期間中にどの一般入球口へと遊技球が何個入球したのかを遊技者に把握させ難くなるという問題があった。これに対して、本第１演出別例では、有利遊技期間中に第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成しているため、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口

の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。
【２９９５】
さらに、図９８７に示した通り、個別の入球に対応して表示される各ポイントアイコンには、対応する入球口へと入球した場合に払い出される賞球数に関する情報（「＋１０」，「＋１」）が付されているため、表示領域Ｄｍ１１に表示された個別の表示態様を確認するだけで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数と、一般賞球数の総数と、を遊技者に把握させることができる。加えて、本第１演出別例では、表示領域Ｄｍ１１が第１入球用領域Ｄｍ１１ａと、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂとに区画形成され、第１一般入球口６３０ａへの入球に基づいて表示されるポイントアイコンＰａ～Ｐｄが第１入球用領域Ｄｍ１１ａに表示され、第２一般入球口６３０ｂへの入球に基づいて表示されるポイントアイコンＰ１０，Ｐ１１が第２入球用領域Ｄｍ１１ｂに表示されるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンが煩雑に表示されてしまうことを抑制することができる。さらに、図９８７に示した通り、第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第１ポイントアイコン）は円形で表示され、第２一般入球口６３０ｂへの遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第２ポイントアイコン）は四角形で表示されるように構成している。よって、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させ易くすることができる。
【２９９６】
さらに、本第１演出別例では、第１入球用領域Ｄｍ１１ａ、及び、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂに、各ポイントアイコンが表示される順番が予め規定されており、規定された順番に対応する領域に順に各ポイントアイコンが表示されるように構成している。具体的には、図９８７に示した通り、複数の第１ポイントアイコンを表示する場合には、第１入球用領域Ｄｍ１１ａの左側から順に第１ポイントアイコンが表示され、複数の第２ポイントアイコンを表示する場合には、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂの左側から順に第２ポイントアイコンが表示されるように構成している。そして、各ポイントアイコンが表示される領域（単位領域）には、各ポイントアイコンが表示される順序に対応する表示態様（図では昇順に並ぶ数字（１～４））が付されている。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンを遊技者により識別させ易くすることができる。なお、本第１演出別例では、図９８７に示した通り、第１入球用領域Ｄｍ１１ａと、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂとを形成することで、第１ポイントアイコンと第２ポイントアイコンとが表示される領域を完全に区分けするように構成しているが、これに限ること無く、１の表示領域に、第１ポイントアイコンと第２ポイントアイコンとを対応する入球口へと遊技球が入球した順に表示するように構成しても良い。この場合であっても、各ポイントアイコンが、入球した一般入球口の種別に応じた表示態様で表示することで、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させることができる。さらに、本第１演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される表示領域Ｄｍ１１ｃが第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍの右下側に形成されている。この表示領域Ｄｍ１１ｃは、他の賞球数に関する表示領域（Ｄｍ１０、Ｄｍ１１、Ｄｍ１２）よりも小さく形成され、遊技者が視認し難い表示態様で有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される。
【２９９７】
詳細な図示は省略するが、この表示領域Ｄｍ１１ｃに表示される表示態様は、有利遊技期間中において継続して表示されるように構成している。つまり、ラウンド遊技が実行されている最中に表示される表示画面（例えば、図８６１（ａ）参照）においても、主表示領域Ｄｍにて実行されている大当たり遊技演出よりも視認し難い態様で表示されるように構成している。つまり、上述した第２６制御例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球

数を、有利遊技期間が終了するまで表示しないように構成し、有利遊技期間が終了する場合に遊技者に報知させるように構成していたのに対して、本第１演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、有利遊技期間が終了するまで遊技者に識別し難い態様（表示領域Ｄｍ１１ｃに表示される表示態様）で表示するように構成し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中よりも遊技者に識別し易い態様（表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様）で遊技者に報知するように構成している。換言すれば、本第１演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に関する情報として、有利遊技期間中は有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報を報知し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報に加え、有利遊技期間中における各一般入球口への入球個数に関する情報を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に興味を持つ遊技者に対して、表示画面に表示される表示態様に継続して興味を持たせることができる。なお、本第１演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様と、表示領域Ｄｍ１１ｃに表示される表示態様とを両方とも表示しているパターンを示しているが、これに限ること無く、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様が表示された時点で、表示領域Ｄｍ１１ｃに表示されていた表示態様を非表示にしても良い。

【２９９８】

＜第２６制御例の第１演出別例における制御処理について＞

次に、図９８８を参照して、本第１演出別例における制御処理の内容について説明をする。本第１演出別例では、上述した第２６制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様を決定するための処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。図９８８は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（図８８３のＳ４１１２Ａ参照）にて大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される大当たり関連処理（図８８７のＳ４２０４Ａ参照）にて、エンディングコマンドを受信した場合に実行されるエンディング処理（Ｓ４７９９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７９９Ａ）は、上述した第２６制御例におけるエンディング処理（図８８９のＳ４７０９Ａ参照）に対して、従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が１であると判別した場合、即ち、有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。エンディング処理（Ｓ４７９９Ａ）が実行されると、まず、上述した第２６制御例におけるエンディング処理（図８８９のＳ４７０９Ａ参照）と同一のＳ４８０１Ａ，Ｓ４８０２Ａの処理を実行する。そして、Ｓ４８０２Ａの処理において、従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が１である、即ち、実行中の大当たり遊技が有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ４８０２Ａ：Ｙｅｓ）、特定賞球数カウンタ２２３ａｂの値に基づいて、今回のセットで獲得したポイントを報知するための演出態様を決定し（Ｓ４８０３Ａ）、単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値に基づいて、今回のセット中における一般入球口への入球数を特定する（Ｓ４８９１Ａ）。

【２９９９】

ここで、本第１演出別例では、受信した入賞種別コマンドに基づいて単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値を更新する処理を実行する際に、今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数（入球数）とを対応付けて情報を更新するように構成している。なお、単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値は、払い出された一般賞球数に応じて更新するように構成し、上述した今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数（入球数）を別の記憶領域に記憶可能な手段、及び処理を設けても良い。その後、一般入球口種別毎の入球数を特定し（Ｓ４８９２Ａ）、特定した種別毎に、入球数に対応した表示態様を表示するための表示態様を決定し（Ｓ４８９３Ａ）、上述した第２６制御例におけるエンディン

グ処理（図８８９のＳ４７０９Ａ参照）と同一のＳ４８０６Ａ～Ｓ４８０８Ａの処理を実行して本処理を終了する。また、Ｓ４８０１Ａの処理において連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ４８０１Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４８０２Ａの処理において従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ４８０２Ａ：Ｎｏ）、上述した第２６制御例におけるエンディング処理（図８８９のＳ４７０９Ａ参照）と同一のＳ４８０９Ａ～Ｓ４８１２Ａの処理を実行した後に、Ｓ４８０８Ａの処理を実行して本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第１演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様として、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、各一般入球口への入球数を遊技者が把握可能な表示態様を設定可能に構成しているため、有利遊技期間中における一般賞球数の獲得経緯を詳細に遊技者に把握させることができる。なお、本第１演出別例では、図９８７に表示した表示画面を最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間が終了した後の引き戻しモード中（時短状態中）に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了する際に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了した後の通常状態（左打ち遊技期間）にて表示するように構成しても良い。

【３０００】

以上、説明をした通り、本第１演出別例では、一般賞球数を示すための表示態様を、有利遊技期間中は、表示領域Ｄｍ１１ｃに表示し、有利遊技期間が終了する場合に、表示領域Ｄｍ１１に表示するように構成している。このように構成することで、連チャン中（右打ち遊技期間）において、同一の情報である一般賞球数を示すための表示態様として、第１期間中（有利遊技期間中）は第１表示態様（表示領域Ｄｍ１１ｃの表示態様）を、第２期間中（有利遊技期間の終了期間中）は第１表示態様とは異なる第２表示態様（表示領域Ｄｍ１１の表示態様）を表示することができる。よって、第１表示態様の存在に気付かなかった遊技者に対しても、第２表示態様によって遊技者に一般賞球数を把握させることができる。また、第１表示態様よりも第２表示態様の方が、遊技者に視認し易い表示態様としているため、第１表示態様の存在に気付かなかった遊技者に対しても、第２表示態様によって遊技者に一般賞球数をより把握させ易くすることができる。なお、本第１演出別例にて示した表示領域Ｄｍ１１ｃの表示態様を、上述した第２６制御例、第２６制御例における第１変形例、第２６制御例における第２変形例に転用しても良い。

【３００１】

＜第２６制御例における第２演出別例について＞

次に、図９８９から図９９１を参照して、第２６制御例における第２演出別例について説明をする。上述した第２６制御例の第１変形例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた場合に、連チャンモードが終了するまで、賞球の払い出しを禁止する処理を実行するように構成していた。このように構成することで、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、第３図柄表示装置８１の表示面に、制限状態が解除されるまでの残期間を表示するように構成している。このように構成することで、制限状態へと移行した遊技者に対して、賞球が払い出されない状態で継続して遊技を行うか、制限状態が解除されるまで遊技を中断するかの判断をさせるという斬新な遊技性、より具体的には、遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）中に遊技球の発射を停止させた場合の方が、停止させない場合よりも遊技者に有利となる斬新な遊技性を提供することができる。

【３００２】

＜第２６制御例における第２演出別例の演出内容について＞

まず、図９８９を参照して、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた状態（制限状態）において表示される表示画面について説明をする。図９８９に示した通り、本第２演出別例では、上述した第２６制御例の第１変形例における制限状態中の表示画面（図８９２参照）に対して、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様が表示領域Ｄｍ２１に表示される点で相違し、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。本第２演出別例では、制限状態が設定されてから３０秒が経過することで解除条件が成立し、制限状態が解除されるように構成している。具体的には、制限状態が設定されてから３０秒が経過したと判別した場合に、制限状態の設定契機となる全賞球数（連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値）の一部（１０１０個分）を消去する処理を実行することで、制限状態を設定するための条件が成立していない状況を創出するように構成している。図９８９（ａ）では、制限状態が設定されてから１０秒が経過した時点における表示画面を示しているため、表示領域Ｄｍ２１には、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様として「一部解除まで２０秒」が表示される。その後、制限状態の解除条件が成立すると、図９８９（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ２１には「０秒」が表示され、主表示領域Ｄｍに「一部解除」の文字が表示される。そして、表示領域Ｄｍ１２に表示されている全賞球数に対応する値（ポイント）が１０１０個減算したことを示すための値「８９９５Ｐ」に可変表示され、表示領域Ｄｍ２２に、今回減算された値「１０１０Ｐ」を示すための「－１０１０Ｐ」が表示される。そして、新たな賞球が払い出されていることを示すための表示態様として、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱８１０から払い出された賞球に対応するポイントアイコンが表示される。

【３００３】

以上、説明をした通り、本第２演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、表示画面にて、制限状態が解除されるまでの残期間と、残大当たり遊技回数と、を表示可能に構成しているため、制限状態が解除されるまで遊技を進行させるか否かを遊技者に決定させ易くすることができる。具体的には、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が多い場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞させる遊技を中断することで１回の大当たり遊技期間を長くさせ、残大当たり遊技が全て終了するまでに制限状態を解除させる遊技方法を決定したり、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が少ない場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞させていち早く今回の有利遊技期間を終了させることで、制限状態中に引き戻しモードへと移行させ、効率良く連チャンモード中の遊技を実行させる遊技方法を決定したりさせることができる。

【３００４】

＜第２６制御例の第２演出別例における制御処理について＞

次に、図９９０，及び図９９１を参照して、本第２演出別例における制御処理の処理内容について説明をする。本第２演出別例では、上述した第２６制御例における第１変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として、セット中賞球決定処理（図８９８のＳ１３２Ａ）に代えてセット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）を実行する点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて定期的に実行されるメイン処理において解除タイマの値を更新するためのタイマ更新処理（図９９１（ａ）のＳ１０２５１Ａ参照）を実行する点とで相違し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理として、コマンド判定処理（図９００のＳ４１３２Ａ参照）にて実行されるＳ４２１９Ａの処理内容に、その他コマンド判定処理（図９９１（ｂ）のＳ１４１３２Ａ）を追加して実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図９９０を参照して、セット中賞球決定処理

（Ｓ１１１３２Ａ）の処理内容について説明をする。図９９０は、セット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）では、上述した第２６制御例における第１変形例のセット中賞球決定処理（図８９８のＳ１３２Ａ）に対して、上限フラグ２０３ａｃＡをオンに設定した後に、解除タイマの値をセットする処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。セット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）が実行されると、まず、上述した第２６制御例における第１変形例のセット中賞球決定処理（図８９８のＳ１３２Ａ）と同一のＳ２０１Ａ～Ｓ２０７Ａの処理を実行し、その後、解除タイマの値に３０秒の値をセットし（Ｓ１０２０１Ａ）、解除タイマの値をセットしたことを示すためのコマンドとして、解除タイマコマンドを設定し（Ｓ１０２０２Ａ）、Ｓ２０５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【３００５】

なお、本第２演出別例では、解除タイマの値として、３０秒に対応する値をセットするように構成しているが、Ｓ１０２０１Ａの処理においてセットされる値を、異なる値が含まれる範囲の中から抽選で決定するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されてから解除条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができる。また、本第２演出別例では、制限状態が設定された時点で解除条件（解除タイマの値）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、制限状態が設定された後に、解除条件の設定条件が成立することで、解除条件を設定するように構成しても良く、例えば、制限状態が設定されている状態で新たな特別図柄抽選が開始される場合に、解除タイマの値を設定する処理を実行するように構成しても良い。加えて、制限状態が設定されるよりも前に、解除条件が成立するタイミングを予め決定しておき、制限状態が設定されてから、予め決定されている解除条件が成立するタイミングに到達するまでの期間を、制限状態が継続する期間とするように構成しても良く、例えば、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過したタイミングを解除条件が成立するタイミングとして予め決定しておき、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過するまで、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから２０秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、制限状態が継続する期間が１０秒となり、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過した後、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから４０秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、次のビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過するまで制限状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されるタイミングによって、ビクトリーモード中に獲得可能な賞球数を大きく異ならせることができる。

【３００６】

次に、図９９１（ａ）を参照して、タイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）の処理内容について説明をする。図９９１（ａ）は、タイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このタイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）では、セット中賞球決定処理（図９９０のＳ１１１３２Ａ参照）にて設定された解除タイマの値を定期的に更新し、解除タイマの値が０となった場合に上限フラグ２０３ａｃＡをオフに設定する（制限状態を解除する）処理が実行される。具体的には、タイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）が実行されると、まず、解除タイマの値が０よりも大きいか、即ち、現在が制限状態中であるかを判別し（Ｓ１０５０１Ａ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１０５０１Ａ：Ｙｅｓ）、解除タイマの値を１減算し（Ｓ１０５０２Ａ）、減算後の解除タイマの値が０であるかを判別する（Ｓ１０５０３Ａ）。Ｓ１０５０３Ａの処理において、減算後の解除タイマの値が０であると判別した場合（Ｓ１０５０３Ａ：Ｙｅｓ）は、解除条件が成立している場合であるため、上限フラグ２０３ａｃＡをオフに設定し（Ｓ１０５０４Ａ）、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値を１０１０減算し（Ｓ１０５０５Ａ）、制限状態が経過期間によって解除されたことを示すためのタイマ解除済コマンドを設定し（Ｓ１０５０６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０５０１Ａの処理において解除タイマの

値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ１０５０１Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１０５０３Ａの処理において、解除タイマの値が０では無いと判別した場合（Ｓ１０５０３Ａ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第２演出別例では、解除タイマの値が０に到達した場合に、制限状態の解除条件を成立させることができる。また、制限状態の解除条件が成立した場合に、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値を一部消去するように構成しているため、一部消去された値に対応する賞球数を獲得した場合には、再度、制限状態を設定することが可能となる。よって、制限状態が解除されたことにより、遊技者に過剰に特典（賞球）を付与してしまうことを抑制することができる。

【３００７】

なお、本第２演出別例では、一部消去される値を「１０１０」に固定しているが、これに限ること無く、所定範囲内の任意の値（例えば、５００～３０００）を抽選で決定し、決定された値を連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値から減算（消去）するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が解除されてから、再度制限状態が設定されるまでに獲得可能な賞球数を異ならせることができる。次に、図９９１（ｂ）を参照して、その他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）の処理内容について説明をする。図９９１（ｂ）は、その他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このその他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）では、主制御装置１１０から出力された解除タイマの値に関するコマンド（解除タイマコマンド）や、制限状態が解除されたことを示すコマンド（タイマ解除済コマンド）を受信した場合に、表示画面に表示させる表示態様を決定する処理が行われる。具体的には、その他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）が実行されると、まず、解除タイマコマンドを受信したかを判別し（Ｓ１４２０１Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１４２０１Ａ：Ｙｅｓ）、解除タイマに対応する表示態様（表示領域Ｄｍ２１に表示される表示態様）を決定し（Ｓ１４２０２Ａ）、Ｓ１４２０３Ａに移行する。つまり、Ｓ１４２０２Ａの処理では、受信した解除タイマコマンドに含まれる情報に基づいて、制限状態が解除されるまでの残期間を特定し、その残期間を示すための表示態様を決定する。なお、詳細な説明は省略するが、Ｓ１４２０２Ａの処理にて決定され、表示領域Ｄｍ２１に表示された表示態様（残時間表示態様）は、定期的（１秒毎）に減算表示されるように構成している。

【３００８】

Ｓ１４２０３Ａの処理では、タイマ解除済コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１４２０３Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１４２０３Ａ：Ｙｅｓ）、上限解除に対応する表示態様を決定し（Ｓ１４２０４Ａ）、総賞球数カウンタ２２３ａａの値、即ち、表示領域Ｄｍ１２に表示される値を１０１０減算し（Ｓ１４２０５Ａ）、減算後の総賞球数カウンタ２２３ａａの値を示す表示態様を決定し（Ｓ１４２０６Ａ）、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ１４２０７Ａ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１４２０８Ａ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ１４２０６Ａの処理では、減算後の総賞球数カウンタ２２３ａａの値に対応する表示態様として表示領域Ｄｍ１２に表示させる表示態様を決定し、減算値「１０１０」に対応する表示態様として表示領域Ｄｍ２１に表示させる表示態様が決定される。このように構成することで、次に、制限状態が設定されるまでに獲得可能な賞球数を表示領域Ｄｍ１２に表示されている表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。また、今回の解除によって減算された値「１０１０」を、表示領域Ｄｍ２１の表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。尚、本第２演出別例では、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として経過時間に基づいて成立する条件を設けているが、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として別の条件を設けても良く、例えば、制限状態中に特定入賞口６５ａに入賞した個数が所定数に到達した場合に成立する条件や、操作可能な操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立する条件を設けても良い。

【３００９】

以上、説明をした通り、上述した第２６制御例、及び、各変形例では、大当たり遊技中

に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数（一般賞球数）を随時表示可能に構成し、他の賞球数（アタッカー賞球数）、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。

【３０１０】

以上、説明をした通り、上述した第２６制御例、及び、各変形例では、連チャン中（右打ち遊技期間）に、獲得した賞球数のうち少なくとも一部の賞球数を常時表示するように構成しているが、これに限ること無く、右打ち遊技期間中において、賞球大当たり遊技中に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数（一般賞球数）を随時表示可能に構成し、他の賞球数（アタッカー賞球数）、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。また、上述した第２６制御例、及び、各変形例では、連チャン中（右打ち遊技期間）では、有利遊技中に獲得した一般賞球数のうち、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂへの入球に基づいて払い出された一般賞球数のみを賞球数報知の対象としているが、遊技盤１３に設けられた全ての一般入球口（一般入球口６３も含む）を賞球数報知の対象としても良い。また、有利遊技期間が終了する場合に全ての一般賞球数が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、一部の一般賞球数（第１一般入球口６３０ａへの入球に基づいて獲得した賞球数）のみを表示するように構成しても良い。この場合、実行される大当たり遊技の種別や、有利遊技期間が経過した後に設定される遊技状態に応じて賞球数が表示される一般入球口の種別を異ならせるように構成しても良い。

【３０１１】

＜第２７制御例＞

次いで、図９９２から図１０１９を参照して、第２７制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２６制御例の第３変形例では、右打ち遊技を行い続けることで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて高確率で小当たりに当選して第２可変入賞装置６５０も頻繁に開放される結果、第２可変入賞装置６５０への入球に基づく賞球が払い出され易くなり、大当たりに当選しなくても持ち球を断続的に増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態（第２確変状態）を設ける構成としていた。

【３０１２】

これに加えて本第２７制御例では、第１の判別条件（第１特別図柄の始動条件）よりも第２の判別条件（第２特別図柄の始動条件）が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典（賞球）を獲得し易い遊技状態である第１遊技状態（小当たりＲＵＳＨ状態を形成する第２確変状態）における所定の遊技回（第２特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第１の判別条件が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った場合に、第１遊技状態に設定された後における判別（特別図柄の抽選）の回数が特定回数（例えば、１００回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たり）になったとしても、第１遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第１遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第２確変状態（第１遊技状態）に設定された後における特別図柄の抽選回数（判別の回数）が特定回数（例えば、１００回）以下の範囲において第２特別図柄の抽選で大当たりになった（特定の判別結果になった）としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、第２確変状態を少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能に構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、その大当たり当選に基づく大当たり

変動の変動時間を第１特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第１特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第２特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第２確変状態（第１遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第２確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第２確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第２確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第２確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選しなくても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たりに頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選しないほど（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たりに当選しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たりに当選するまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第２７制御例におけるパチンコ機１０では、有利な第２確変状態（第１遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第２確変状態を継続させることが可能に構成しているので、第２確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者に抱かせることなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０１３】

また、本第２７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な第１遊技状態（第２確変状態）において、遊技方法に応じて第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第２確変状態が開始された後において、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させつつ、第２特別図柄の大当たり変動が開始された後のみ左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させる第１の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第２確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第２の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第２確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第２確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たりに当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第２確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第２確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に

応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興趣向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第２７制御例では、第２確変状態（第１遊技状態）において、第１特別図柄の抽選が実行され得る第１の遊技方法で遊技を行うか、第１の遊技方法よりも第１特別図柄の抽選が実行され難くなる第２の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第２確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第２確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第２確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０１４】

この第２７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２６制御例の第３変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３０１５】

まず、図９９２を参照して、本第２７制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図９９２は、本第２７制御例における遊技盤１３の正面図である。図９９２に示した通り、本第２７制御例における遊技盤１３では、上述した第２６制御例の第３変形例における遊技盤１３（図９２０参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の左側の流路に設けられていたスルーゲート６７が可変表示装置ユニット８０の右側の流路に移動されている点、可変表示装置ユニット８０の正面視下側の領域において、第２６制御例の第３変形例では第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として上第１入球口６４ｂ１、および下第１入球口６４ｂ２の２つの入賞口を設けていたのに対し、本第２７制御例では、単一の第１入球口６４のみを設けている点で相違している。また、可変入賞装置６５０が削除され、小当たり用入賞装置２６５が設けられている点でも相違している。なお、この小当たり用入賞装置２６５は、上述した第２６制御例の第３変形例における可変入賞装置６５０等と同様に、遊技球が入球可能な開放状態と、遊技球が入球困難（不可能）な閉鎖状態と、に変位可能に構成されているものの、図９９２に示した通り、その上面を第１入球口６４、および遊技釘によって塞がれているため、たとえ開放状態に設定されたとしても、遊技球を入球させることがほとんどできない構成となっている。この小当たり用入賞装置２６５は、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間（例えば、０．１秒間）、閉鎖状態から開放状態へと切り替わる入賞装置として構成されている。ここで、本第２７制御例では、第１特別図柄の抽選で高確率（２４／２５）で小当たりとなるように構成している。高確率で当選する小当たりにおいて、小当たり用入賞装置２６５へと容易に遊技球を入球可能に構成してしまうと、左打ち出遊技を行う通常状態においても有利度合いが高くなり過ぎてしまう虞がある。そこで、本第２７制御例では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、小当たり用入賞装置２６５への遊技球の入球を抑えるために、小当たり用入賞装置２６５への入球を阻害する位置に第１入球口６４および遊

技釘を設ける構成としている。これにより、通常状態の有利度合いが高くなってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【３０１６】

更に、本第２７制御例における遊技盤１３では、可変表示ユニット８０の右側（図９９２における正面視右側）に形成される右側領域の構成が変更されている点でも相違している。ここで、本第２７制御例における遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤１３の右側領域には、球が１個通過可能な約１５ミリ幅の流路として、上流側から第１流路ｒｙ１，第２流路ｒｙ２、第３流路ｒｙ３が形成されている。そして、第１流路ｒｙ１には、スルーゲート６７が配設されている。このスルーゲート６７は、上述した各制御例に設けられているスルーゲート６７と同一のものであり、遊技球がこのスルーゲート６７を通過したことに基づいて普通図柄の抽選契機が成立するように構成されている。なお、本第２７制御例では、普通図柄の低確率（通常）状態であっても、普通図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回（２９９／３００の確率で）、普通図柄の当たりとなるように構成されている。つまり、普通図柄の低確率（通常）状態においても、右打ち遊技を行って第１流路ｒｙ１に向けて遊技球を発射することにより、頻繁に普通図柄の当たりとなって電動役物６４０ａが開放されるように構成されている。

【３０１７】

また、スルーゲート６７を通過した遊技球は、第１流路ｒｙ１と連通する第２流路ｒｙ２を流下し、第２入球口６４０へと到達する。この第２入球口６４０は、第２球流路ｒｙ２の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１個の球が払い出されるように構成している。また、この第２入球口６４０は、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口である。この第２入球口６４０の開口部は、通常時においては、電動役物６４０ａにより覆われており、入球することが困難（不可能）な閉鎖状態となっている。この電動役物６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、所定期間、正面視奥側へと退避されることにより遊技球が開口部へと入球可能な開放状態を形成する。第２入球口６４０の開口部を電動役物６４０ａが覆っている状態（閉鎖状態）においては、第２球流路ｒｙ２を流下した遊技球は閉鎖状態の電動役物６４０ａに妨げられて第２入球口６４０へと流入することができず、閉鎖状態の電動役物６４０ａの上面を通過して第２流路ｒｙ２の下流側へと流下する。つまり、第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側へと流下する遊技球は、閉鎖状態の電動役物６４０ａに妨げられて第２入球口６４０に入球しなかった（出来なかった）遊技球ということになる。なお、本第２７制御例では、普通図柄の低確率状態（非時短状態）であっても、高確率（２４／２５の確率）で普通図柄の当たりに当選する構成としている。一方で、普通図柄の当たり当選時の変動時間および電動役物６４０ａの開放パターンについては、普通図柄の高確率状態（時短状態）であるか普通図柄の低確率状態（非時短状態）であるかに応じて異ならせる構成としている。即ち、普通図柄の高確率状態（時短状態）においては、普通図柄の変動時間が０．１秒間に設定され、電動役物６４０ａの開放パターンとして２秒間×１回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態（確変状態、時短状態）においては、右打ちを行い続けた場合、０．１秒間の普通図柄変動と２秒間の電動役物６４０ａの開放とが繰り返され易くなる。ここで、閉鎖状態の電動役物６４０ａの上面に到達した遊技球が電動役物６４０ａの上面を通過するのには約１秒を要するため、普通図柄の高確率状態においては、０．１秒間の普通図柄の変動時間（電動役物６４０ａの閉鎖状態の期間）の間に電動役物６４０ａの上面を通過することは不可能である。よって、普通図柄の高確率状態（時短状態）では、右打ちされた全ての遊技球が第２入球口６４０へと入球する。即ち、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、第３流路ｒｙ３へと遊技球を到達させることができないため、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球を得ることができず、単に大当たりに当選することのみを期待する遊技性となる。一方で、普通図柄の低確率状態（非時短状態）においては、普通図柄の変動時間が３秒間に設定され、電動役物６４０ａの開放パターンとして０．１秒間×１回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態（時短状態）

に設定される遊技状態（確変状態、時短状態）においては、右打ちを行い続けた場合、３秒間の普通図柄変動と０．１秒間の電動役物６４０ａの開放とが繰り返され易くなる。開放時間は０．１秒間と短いものの、開放時に電動役物６４０ａの上面を通過中の遊技球は電動役物６４０ａの開放とほぼ同時に第２入球口６４０へ向けて落下するため、頻繁に第２入球口６４０への入球が発生する。また、３秒間の閉鎖期間の間に複数の遊技球が電動役物６４０ａの上面を通過するため、特に、第２特別図柄の変動時間が短い第２確変状態（確変非時短状態）においては、頻繁に第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の抽選が実行され、高頻度で小当たり遊技が実行される上に、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置１６５へと到達させることも容易となるため、大当たりとならなくても小当たり遊技によって頻繁に賞球が払い出される有利な遊技状態を形成する。よって、第２確変状態が設定された場合に遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０１８】

図９９２に戻って説明を続ける。第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側を流下する球は、第２流路ｒｙ２と連通する第３流路ｒｙ３に流入し、可変入賞装置１６５に到達する。この可変入賞装置１６５は、特定入賞口１６５ａと、その特定入賞口１６５ａの開口部を覆うための開閉扉１６５ｆと、を少なくとも有して構成されている。特定入賞口１６５ａは、第３流路ｒｙ３の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１５個の球が払い出されるように構成している。この可変入賞装置１６５は、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技の各ラウンド、および第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉１６５ｆを予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難（不可能）な閉鎖状態とに可変制御される。開閉扉１６５ｆが特定入賞口１６５ａを閉鎖している閉鎖状態では、第３流路ｒｙ３を流下した遊技球は開閉扉１６５ｆの上面を通過し、アウト口６６に向けて流下する。この開閉扉１６５ｆの上面（球通路面）は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉１６５ｆ上を通過するために１秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。よって、第２特別図柄の変動時間が短くなると共に右打ちにより発射された遊技球が第２入球口６４０を通過して第３流路ｒｙ３へと到達し易くなる第２確変状態において、第３流路ｒｙ３へと到達した遊技球を特定入賞口１６５ａへとより多く入球させることができ、第２確変状態における有利度合いを向上させることができる。また、図９９２に示した通り、可変入賞装置１６５の上方には、左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した各流路（ｒｙ１～ｒｙ３）に設けられた各入賞口（入球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤１３の下方（第１入球口６４の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

【３０１９】

なお、本第２７制御例では、右打ちにより発射されて流路ｒｙ１に流入した遊技球が必ずスルーゲート６７を通過して第２入球口６４０へと到達すると共に、第２入球口６４０へと入球せずに通過した遊技球が必ず可変入賞装置１６５へと到達する盤面構成としていたが、これに限られるものではなく、流路ｒｙ１に流入した遊技球の一部はスルーゲート６７を通過し、他の一部はスルーゲート６７を通過し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート６７を通過した遊技球の一部は第２入球口６４０へと到達し、他の一部は第２入球口６４０へと到達し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート６７を通過せずに第２入球口６４０へと到達し得る流路を設ける構成としてもよいし、第２入球口６４０を通過せずに可変入賞装置１６５へと到達し得る流路を設ける構成としてもよい。このように構成することで、右打ちで発射された遊技

球の流下経路を複雑化することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、本第２７制御例では、第１入球口６４を、左打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、右打ちされた遊技球が入球不可能となるように構成し、第２入球口６４０を、右打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、左打ちされた遊技球が入球不可能となるように構成していたが、これに限られるものではなく、右打ちされた遊技球が第１入球口６４へと入球し得るルートを設ける構成とした上で、右打ちよりも左打ちの方が第１入球口６４へと入球し易くなるように構成してもよいし、左打ちされた遊技球が第２入球口６４０へと入球し得るルートを設ける構成とした上で、左打ちよりも右打ちの方が第２入球口６４０へと入球し易くなるように構成してもよい。

【３０２０】

次に、図９９３から図９９５を参照して、本第２７制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図９９３（ａ）を参照して、本第２７制御例において最も有利な遊技状態である第２確変状態（確変非時短状態）に移行してから特別図柄の抽選が特定回数（１００回）実行されるまでの間の演出態様について説明する。ここで、本第２７制御例における第２確変状態は、実質的に次に大当たり遊技が実行されるまでは少なくとも継続する遊技状態として構成されている。また、上述した通り、第２確変状態が継続している間は、右打ちを行い続けるだけで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて高確率（約１／３の確率）で小当たり遊技が実行され、特定入賞口１６５ａへと頻繁に遊技球が入球する結果、右打ちにより発射された遊技球の個数を上回る個数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を形成する。言い換えれば、大当たり遊技が実行されない方が、より多くの賞球を獲得し易くなるため、大当たりとならないことを期待して遊技を行う遊技性となる。このため、第２確変状態において少ない抽選回数で大当たり遊技が実行されてしまうと、遊技者に対して大きな失望感を与えてしまう虞がある。そこで、本第２７制御例では、第２確変状態に移行してから特定回数（１００回）の特別図柄の抽選が実行されるまでは、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避可能に構成している。より具体的には、特定回数以内の抽選回数で第２特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり変動時間として、３００秒間という極めて長い変動時間が設定されるように構成したため、係る長い変動時間の間に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させ、高確率（２４／２５）で当選する小当たりに当選することにより、第１特別図柄の小当たり図柄の停止と同時に第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止させる（第２特別図柄の大当たりを破棄する）ことを可能としている。言い換えれば、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前においては、たとえ大当たりに当選したとしても、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで有利な第２確変状態を継続させることができる斬新な遊技性を実現することができる。以降、この特定回数以下の抽選回数の範囲で実行される演出態様について説明する。

【３０２１】

図９９３（ａ）は、第２確変状態に移行してから特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間における第３図柄表示装置８１の演出態様（表示態様）の一例を示した図である。図９９３（ａ）に示した通り、本第２７制御例における第２確変状態では、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８０１が雲の上を模したステージにおいて、マント８０１ａを纏って滑空する演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの中央部分において、第３図柄の変動表示が実行される。更に、主表示領域Ｄｍの中央上部に対して、「～無敵ＲＵＳＨ中～」という文字が表示される。加えて、副表示領域Ｄｓにおける右側には、「無敵解除まで継続確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、「～無敵ＲＵＳＨ中～」という表示が継続している間は第２確変状態が終了されることがないということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図９９３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍのうち左上部分に形成された横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ１には、無敵ＲＵＳＨが終了（解除）されるまでの特別図柄の抽選回数を示す文字が表示される。図９９３（ａ）では、第２確変状態において１５回目の特別図柄の抽選に基づく変動表示中である場合（即ち、特別図柄の抽選回数が１００回に到達するまでの残り

の抽選回数が８５回残っている場合）を例示しており、表示領域Ｄｍ１に対して、「無敵解除まで８５回」という文字が表示されている。この表示領域Ｄｍ１に表示される残り回数の表示は、特別図柄の変動表示の開始タイミングとなる毎に値が１ずつ減算して更新される。この表示領域Ｄｍ１の表示内容によって、遊技者に対して、有利な第２確変状態において最低であと何回特別図柄の抽選を実行させることができるかを容易に理解させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、遊技者に対して遊技性をより容易に理解させることができる演出態様となるため、より好適な演出態様を実現することができる。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、遊技状態に応じた遊技方法を遊技者に対して示唆する（促す）ための画像が表示される横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ２と、第２特別図柄の抽選結果を示すための小図柄（第４図柄）を変動表示させるための横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ３と、が形成される。これらの表示領域に表示される表示内容により、遊技方法、および特別図柄の変動有無を遊技者に対して理解させることができる。更に、副表示領域Ｄｓの左側部分には、実行中の特別図柄の変動表示に対応する保留図柄（実行図柄）を表示するための実行中領域Ｄｓ１ａと、特別図柄の抽選の実行が保留（待機）されている保留球に対応する保留図柄を表示するための待機中領域Ｄｓ１ｂと、が形成される。これらの表示内容により、実行中の変動表示に対応する保留図柄、および保留されている保留球に対応する保留図柄を容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、以降の説明では簡略化のため、無敵ＲＵＳＨではない通常の第２確変状態（第２確変状態に移行し、特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後の第２確変状態）のことを「第２確変状態Ａ」と称し、無敵ＲＵＳＨに設定されている第２確変状態（第２確変状態に移行してから特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間）のことを「第２確変状態Ｂ」と称する。

【３０２２】

次に、図９９３（ｂ）を参照して、第２確変状態、且つ、特別図柄の抽選回数が特定回数（１００回）以下の範囲（第２確変状態Ｂ）において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の演出態様について説明する。ここで、本第２７制御例では、両方の特別図柄の変動表示が実行されている状況下において、先に一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、当該停止表示のタイミングで、変動中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としている。そして、特別図柄の高確率状態において第１特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果が大当たり（１／２５の確率）又は小当たり（２４／２５の確率）のどちらかとなるように構成している。加えて、本第２７制御例では、第２確変状態に移行してから特定回数（１００回）以下の特別図柄の抽選回数の範囲で第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを示すための変動表示の変動時間を３００秒という長い時間に設定する一方で、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、当該小当たりを示すための変動表示の変動時間を１秒間という短い時間に設定する構成としている。これらの制御内容によって、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、３００秒間の間（より正確には、第２特別図柄の大当たり変動が開始した後の経過時間が２９９秒以下の範囲）で第１特別図柄の抽選を実行させることができれば、ほぼ（２４／２５の確率で）小当たりに当選するため、１秒後に第１特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることにより、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことができ、有利な第２確変状態を継続させることができる。図９９３（ｂ）は、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における大当たり変動中の演出態様の一例を示した図である。

【３０２３】

図９９３（ｂ）に示した通り、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該大当たりを示すための３００秒間の変動表示が開始されると、変動開始直後（約１秒程度）に主表示領域Ｄｍにおいてリーチ演出（右図柄列と左図柄列とが同一の数字を模した第３図柄で停止表示され、中図柄列のみが変動表示されている状態となる演出）が発生すると共に、ウサギのキャラクタ８０１が、宙に浮いたままリーチ演出を構成

する第３図柄を睨む演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１の直下に大当たり遊技が開始されるまで（第２確変状態が終了されるまで）の残り時間を示す表示態様を表示させるための横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ４が形成される。図９９３（ｂ）は、変動開始後１２秒が経過したタイミングを例示しており、表示領域Ｄｍ４に対して、「強制終了まで２８８秒」という文字が表示されている状況が図示されている。また、表示領域Ｄｍ２において、「右打ち」という文字が消え、右向きの矢印を模した画像のみが残留した表示態様に設定される。更に、副表示領域Ｄｓの右側に対して、左打ちを行うように促す内容の表示が行われる。図９９３（ｂ）では、４の数字を模した第３図柄でリーチが発生しているため、副表示領域Ｄｓに対して「左打ちで４図柄を外せ！」という文字が表示されている場合を例示している。これらの表示内容により、遊技者に対して、左打ちを行うことで第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避することができ、有利な第２確変状態Ｂを継続させることができるということを容易に理解させることができる。よって、少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第２確変状態を継続させることができるので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０２４】

図９９４（ａ）は、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たり変動中に左打ちされた遊技球が第１入球口６４に入球し、当該入球に基づく第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。図９９４（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり変動中に第１入球口６４へと遊技球が入球して小当たりに当選し、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることが確定した（第２確変状態が継続することが確定した）場合、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１が変動中の中図柄列のうちリーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄を殴打して弾き飛ばす演出が実行される。これにより、中図柄列に大当たりを構成するための図柄が存在しなくなり、大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域Ｄｍ４において、強制終了までの残り時間のカウントダウンがストップする。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵ＲＵＳＨ継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、大当たり遊技が実行されることを回避できたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、リーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄が弾き飛ばされる演出を実行した後は、小当たり図柄の停止タイミングにあわせて主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出が実行される。これにより、大当たりを回避することができたということを遊技者に対して確信させることができるので、遊技者に対して安心感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、図示については省略したが、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出の実行中に遊技者が左打ちを行わずに所定期間（例えば、１００秒）が経過した場合に、より強く左打ちを行うことを促す演出態様に変化する構成としている。このように構成することで、より確実に、遊技者に対して左打ちを行わせることができる。

【３０２５】

なお、本第２７制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別（大当たり図柄）によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な第２確変状態に設定される種別の大当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに大当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第

２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第２確変状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合に、左打ちを行って大当たり遊技の実行を回避するか、大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を実行させるかの選択を遊技者に対して促す内容の演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第２確変状態が設定される大当たりであるか否かを推測して、第２確変状態が設定されない（時短状態や確変状態に設定される）大当たりであると推測した場合には、左打ちを行って大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第２確変状態が設定される大当たりであると推測した場合は、大当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、第２特別図柄の大当たり変動中に、大当たり遊技が実行された場合に第２確変状態が設定される可能性を演出によって示唆する構成としてもよい。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって大当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０２６】

次いで、図９９４（ｂ）、および図９９５を参照して、第２確変状態Ｂにおいて１００回の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する第２確変状態Ａにおける演出態様について説明する。第２確変状態Ｂが終了して第２確変状態Ａに移行すると、ウサギのキャラクタ８０１が纏っていたマント８０１ａが消滅して飛行能力を喪失する演出が実行され、図９９４（ｂ）に示すように、ウサギのキャラクタ８０１が雲の上を疾走する演出態様に設定される。また、主表示領域Ｄｍにおける上部に、「～通常ＲＵＳＨ中～」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たりすると終了のピンチ！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、左打ちを行っても大当たり遊技の実行を回避することができなくなったということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対して、大当たりに当選しないことをより強く期待させながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０２７】

図９９５（ａ）は、第２確変状態Ａにおいてリーチ演出が発生した場合の表示態様（ピンチ演出）の一例を示した図である。第２確変状態Ａにおいてリーチ演出が発生すると、ウサギのキャラクタ８０１の足下の雲に穴が空き、ウサギのキャラクタ８０１が穴に落ちそうになる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「終了のピンチ！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選して第２確変状態が終了されてしまう可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図９９５（ｂ）は、第２確変状態Ａで大当たりとなった場合の演出態様を示した図である。図９９５（ｂ）に示した通り、第２確変状態Ａにおいて大当たりに当選すると、ピンチ演出を伴うリーチ演出（図９９５（ａ）参照）を経て、同一の数字を模した第３図柄が揃う演出が実行される。また、ピンチ演出においてウサギのキャラクタ８０１の足下に出現した穴に、ウサギのキャラクタ８０１がそのまま落下してしまう演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「終了！！」という文字が表示される。これらの演出態様によって、大当たり当選により第２確変状態が終了されてしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ピンチ演出を伴う変動表示演出が外れに対応する変動表示演出であった場合は、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示されると共に、ウサギのキャラクタ８０１が穴に落ちずに飛び越える演出が実行される。よって、遊技者に対して演出結果を直感的に理解させ易く構成することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【３０２８】

次に、図９９６を参照して、本第２７制御例におけるパチンコ機１０の状態の移行方法について説明する。図９９６に示した通り、本第２７制御例には、４つの異なる遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な遊技状態として、通常状態ＳＴ１が設けられている。また、遊技者に有利な遊技状態として、確変状態ＳＴ２、時短状態ＳＴ３、および第２確変状態ＳＰ１が設けられている。通常状態ＳＴ１は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される遊技状態であり、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなる（６００秒になる）ため、右打ちを行って第２特別図柄の抽選を行わせる遊技方法よりも、左打ちを行って第１特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として構成される。この通常状態ＳＴ１は、パチンコ機１０の初期状態として設定される遊技状態であり、電源投入時に初期化操作を行った場合はこの通常状態ＳＴ１に設定される。また、確変状態ＳＴ２は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態であり、更に、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。よって、確変状態ＳＴ２は、比較的短時間で大当たりに当選し易い有利な遊技状態として構成される。なお、確変状態ＳＴ２では、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定されるため、右打ちにより発射された遊技球がほぼ全て第２入球口６４０へと入球し、可変入賞装置１６５まで遊技球が到達することはない。言い換えれば、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されることで第２特別図柄の小当たり遊技は高頻度で実行されるものの、小当たり遊技中に開放状態に設定される可変入賞装置１６５へと遊技球を入賞させることは極めて困難となるため、賞球を得ることはほぼできない。つまり、次の大当たりまで持ち球（獲得した賞球の数から発射した遊技球の数を減じた数）をあまり減らさずに遊技を継続することができる遊技状態として構成される。また、時短状態ＳＴ３は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態であり、更に、第２特別図柄の変動時間が確変状態ＳＴ２と同等になるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行される。よって、時短状態ＳＴ３は、大当たり確率は低いものの、所定期間の間、持ち球をあまり減らさずに遊技を行うことができる有利な遊技状態として構成される。更に、第２確変状態ＳＰ１は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される遊技状態であり、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。更に、普通図柄の低確率状態が設定されることにより、右打ちにより発射された遊技球のうち約半数が閉鎖状態の電動役物６４０ａを通過して可変入賞装置１６５へと到達可能となるため、頻繁に発生する小当たり遊技において可変入賞装置１６５へと遊技球を入球させることが容易となり、当該入球に基づく賞球の払い出しも頻繁に発生するため、大当たり遊技が実行されるまで持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。

【３０２９】

図９９６を参照して、上記４つの遊技状態が設けられていることによるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。なお、本第２７制御例では、大当たりＡ６７～Ｈ６７の８種類の大当たり種別を設ける構成としているが、図９９６においては、「６７」を省略して、大当たりＡ～Ｈと表記している。まず、パチンコ機１０が初期化された場合に設定される通常状態ＳＴ１における状態の移行方法について説明する。図９９６に示した通り、初期状態である通常状態ＳＴ１においては、大当たりに当選した場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。より具体的には、図９９６に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。また、大当たりに当選した場合に６５％の割合で決定される大当たりＢ，Ｃのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ＳＴ２に設定される。更に、大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＤに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ＳＴ３に設定される。このため、遊技者にとって最も不利な（有利度合

いが低い）通常状態ＳＴ１においては、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

【３０３０】

次に、確変状態ＳＴ２における状態の移行方法について説明する。図９９６に示した通り、確変状態ＳＴ２から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数（時短回数）が経過した（サポ抜けが発生した）場合にも移行する可能性がある。より具体的には、図９９６に示した通り、確変状態ＳＴ２において、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に２５％の割合で決定される大当たりＥに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。また、大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＨに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ＳＴ３に設定される。更に、規定の時短回数が経過した（サポ抜けが発生した）場合には、大当たりＥに当選した場合と同様に、最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。なお、本第２７制御例では、確変状態ＳＴ２における時短回数として、６５５３５回、若しくは１００回のどちらかの回数が設定される構成としている。確変状態ＳＴ２においては、大当たり確率が１／２５となるため、６５５３５回の時短回数が設定された確変状態ＳＴ２において時短回数を経過させることは確率的にほぼ不可能である。このため、サポ抜けが発生するのは、ほぼ、時短回数が１００回の確変状態ＳＴ２に設定された場合のみである。これらに対し、大当たりに当選した場合に４５％の割合で決定される大当たりＦ，Ｇのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態ＳＴ２に設定される（確変状態ＳＴ２をループする）。このため、確変状態ＳＴ２では、大当たりＥに当選すること、またはサポ抜けが発生することを期待させる遊技性となる。

【３０３１】

次に、第２確変状態ＳＰ１における状態の移行方法について説明する。図９９６に示した通り、第２確変状態ＳＰ１から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図９９６に示した通り、第２確変状態ＳＰ１において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＨに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ＳＴ３に設定される。また、大当たりに当選した場合に４５％の割合で決定される大当たりＦ，Ｇのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ＳＴ２に設定される。これらに対して、大当たりに当選した場合に２５％の割合で決定される大当たりＥに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される（第２確変状態ＳＰ１をループする）。このため、第２確変状態ＳＰ１では、大当たりに当選しないか、大当たりに当選したとしても大当たり種別が大当たりＥに設定されることに期待させる遊技性となる。

【３０３２】

次に、時短状態ＳＴ３における状態の移行方法について説明する。図９９６に示した通り、時短状態ＳＴ３から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数（時短回数）が経過した（サポ抜けが発生した）場合にも移行する可能性がある。より具体的には、図９９６に示した通り、時短状態ＳＴ３において、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に２５％の割合で決定される大当たりＥに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。また、大当たりに当選した場合に４５％の割合で決定される大当たりＦ，Ｇのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ＳＴ２に設定される。更に、規定の時短回数が経過した（サポ抜けが発生した）場合には、通常状態ＳＴ１へと移行する。これらに対し、大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＨに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態ＳＴ３に設定される（時短状態ＳＴ３をループする）。これらにより、時短状態ＳＴ３においては、サポ抜けが発生する前に大当たりに当選することを強く期待させる遊技性となる。

【３０３３】

＜第２７制御例の電気的構成＞

次に、図９９７（ａ）を参照して、本第２７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図９９７（ａ）は、本第２７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図９９７（ａ）に示した通り、本第２７制御例におけるＲＯＭ２０２は上述した第２６制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２０２の構成（図９２７参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ａｂＣに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃが設けられている点、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｄが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａが設けられている点でのみ相違している。まず、図９９７（ｂ）を参照して、本第２７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。ここで、本第２７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、上述した第２６制御例の第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣ（図９２８（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図９９７（ｂ）は、この第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図９９７（ｂ）に示した通り、本第２７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、特別図柄の種別によらず、「０～３」の４個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方で、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）は、図９９７（ｂ）に示した通り、特別図柄の種別によらず、「０～３９」の４０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の数がそれぞれ４個および４０個であるので、特別図柄の低確率状態および高確率状態で大当たりとなる確率は、特別図柄の種別によらず、それぞれ１／２５０（４／１０００）、および１／２５（４０／１０００）である。

【３０３４】

また、図９９７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「４０～９９９」の９６０個の乱数値（判定値）が対応付けて規定されている一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「７０６～９９９」の２９４個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。このため、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は２４／２５（９６０／１０００）であり、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は２９４／１０００である。また、図９９７（ｂ）に示した通り、各特別図柄および各状態において大当たりにも小当たりにも対応付けられていない乱数値（カウンタ値）が、外れの抽選結果に対して対応付けられている。これらにより、特別図柄の高確率状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合、必ず大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する構成となっている。また、特別図柄の高確率状態において第２特別図柄の抽選が実行された場合、約１／３の割合（３３４／１０００の確率）で大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する構成となっている。よって、第２確変状態においては、右打ちを行うことで約１／３の確率で大当たり又は小当たりとなって特定入賞口１６５ａが開放されるため、頻繁に賞球を獲得することが可能な極めて有利な遊技状態を形成する。また、第２確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、第２確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲においては、第２特別図柄の大当たりとなった場合に極めて長い変動時間（３００秒間）が設定されるため、大当たり変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（２４／２５の確率）で小当たりとなって第２特別図柄の変動表示を外れで破棄することができる。よって、有利な第２確変状態において、大当たりに当選したか否かによ

らず、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態を継続させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０３５】

次に、図９９８（ａ）を参照して、本第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。ここで、本第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、上述した第２６制御例の第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ａｂＣ（図９３０参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターンを決定するために参照されるデータテーブルである。図９９８（ａ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成を示すブロック図である。図９９８（ａ）に示した通り、本第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｂ１と、時短状態、確変状態、および第２確変状態Ａにおいて変動パターンを選択するために参照される確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２と、第２確変状態Ｂ（第２確変状態に移行した後、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間）において変動パターンを選択するために参照される第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３と、で少なくとも構成されている。なお、通常用テーブル２０２ｂ１に関しては、上述した第２６制御例の第３変形例における通常用テーブル２０２ａｂ１Ｃと同一の規定内容であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３０３６】

まず、図９９９（ａ）を参照して、確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２の詳細について説明する。この確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２は、上述した通り、確変状態、時短状態、および第２確変状態Ａ（第２確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後の第２確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図９９９（ａ）は、この確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２の規定内容を示した図である。図９９９（ａ）に示した通り、第１特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒）の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒）の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。

【３０３７】

一方で、第２特別図柄の変動パターンとしては、図９９９（ａ）に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５～１２４」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２５～１９８」の範囲に対して、変動時間が６００００ｍｓ（６０秒）の当たりスペシャルリーチが対応付けて規定されている。また、図９９９（ａ）に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓ（２秒）の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が６０００ｍｓ（６秒）の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の外れスーパーリーチが対応付けて規定されている。つまり、第２特別図柄の変動パターンとして、必ず第１特別図柄の変動時間よりも大幅に短い変動時間が設定されるため、確変状態、時短状態、および第２確変状態Ａにおいて第２特別図柄の大当たりとなった場合に、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させ

たとしても、第１特別図柄の小当たりによって第２特別図柄の大当たり変動を破棄する（外れ図柄で強制停止させる）ことが不可能となっている。

【３０３８】

次に、図９９９（ｂ）を参照して、第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３の詳細について説明する。この第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３は、上述した通り、第２確変状態Ｂ（第２確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が１００回以内の第２確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図９９９（ｂ）は、この第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３の規定内容を示した図である。図９９９（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が６００００ｍｓ（６０秒）の当たりスーパーリーチが対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が１０００ｍｓ（１秒）の外れショート変動が対応付けて規定されている。

【３０３９】

一方で、第２特別図柄の変動パターンとしては、図９９９（ｂ）に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が３０００００ｍｓ（３００秒）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。また、図９９９（ｂ）に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓ（２秒）の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０００ｍｓ（６秒）の長外れが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、第２確変状態Ｂにおいて右打ちを行うことで頻繁に実行される第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、３００秒間の大当たり変動が必ず実行されるため、当該大当たり変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させることにより、先に第１特別図柄の変動表示を終了させることができる。即ち、第１特別図柄の抽選で高確率（２４／２５の確率）で当選する小当たりとなった場合に第２特別図柄の大当たり変動を破棄する（外れ図柄で強制停止させる）ことができるので、有利な第２確変状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第１特別図柄の大当たりとなった場合に変動時間を６０秒に設定しているのは、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させ、大当たり当選した場合に、短い変動時間を設定すると、大当たりを回避するために左打ちを行ったにもかかわらず唐突に大当たり遊技が開始されてしまったかのような挙動となってしまい、遊技者を混乱させてしまう可能性があるため、演出によって大当たりを回避することができなかったことを報知する期間を確保する趣旨である。

【３０４０】

なお、本第２７制御例では、状態によらず、第１特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりに当選する可能性がある（特別図柄の高確率状態で１／２５、低確率状態で１／２５０）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の大当たり変動中は第１特別図柄の抽選で大当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第２特別図柄の大当たり変動中は、大当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１特別図柄の抽選を実行させても大当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第２確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第２確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

【３０４１】

本第２７制御例では、有利な遊技状態のうち、第２確変状態Ｂにおいてのみ、第２特別

図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル（第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３）を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第２特別図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が１００回の確変状態において、時短回数を経過させて第２確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、大当たりに当選したとしても特別図柄の抽選が１００回実行されて第２確変状態へと移行するまでは第２特別図柄の大当たりを回避し続けて第２確変状態へと移行させるか、確変状態において大当たりに当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、時短回数が６５５３５回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が１００回の確変状態であるか６５５３５回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、１００回に到達するまで第２特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０４２】

次いで、図９９８（ｂ）を参照して、本第２７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。ここで、本第２７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、上述した第２６制御例の第３変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣ（図９２８（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の当たりとなる乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図９９８（ｂ）は、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。図９９８（ｂ）に示した通り、本第２７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率状態（非時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９８」の２９９個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。つまり、普通図柄の高確率状態と低確率状態とで普通図柄の当たり確率がほぼ同等に設定されている。このため、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される通常状態や第２確変状態（および大当たり遊技の実行中）においても、普通図柄の抽選が実行された場合に高確率（２９９／３００）で普通図柄の当たりとなるように構成されている。これにより、第２時短状態において右打ちを行った場合に、高頻度で第２入球口６４０が開放されるため、第２時短状態において右打ちを行うことで第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる。つまり、約１／３の確率で小当たりまたは大当たりに当選して小当たり遊技が頻繁に実行され、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される極めて有利な遊技状態を形成することができる。

【３０４３】

次に、図１０００（ａ）を参照して、本第２７制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第２６制御例の第３変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣ（図９２９参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図１０００（ａ）は、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの規定内容を示した図である。図１０００（ａ）に示した通り、本第２７制御例では、第１特別図柄の大当たり種別として大当たりＡ６７～Ｄ６７の４種類の大当たり種別が設けられており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＥ６７～Ｈ６７の４種類の大当たり種別が設けられている。

【３０４４】

図１０００（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ６７」

が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ６７」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「０」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ６７」が選択される割合は５％である。この「大当たりＡ６７」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ６７」が選択される割合は４５％である。

【３０４５】

また、図１０００（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「６５５３５」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ６７」が選択される割合は２０％である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオフが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ６７」が選択される割合は３０％である。この「大当たりＤ６７」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利度合いが低い大当たり種別である。

【３０４６】

一方で、図１０００（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ６７」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「０」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、「大当たりＡ６７」とラウンド数、大当たり終了後の遊技状態が共に同一となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ６７」が選択される割合は２５％である。この「大当たりＥ６７」は、「大当たりＡ６７」と同様に、ラウンド数の面でも大当

たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりＢ６７」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ６７」が選択される割合は５％である。

【３０４７】

また、図１０００（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「６５５３５」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりＣ６７」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ６７」が選択される割合は４０％である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオフが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりＤ６７」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＨ６７」が選択される割合は３０％である。

【３０４８】

次に、図１０００（ｂ）を参照して、本第２７制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａは、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａは、大当たり終了時に参照され、大当たり種別に対応する変動パターンシナリオがこの変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａから読み出され、シナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納される。図１０００（ｂ）は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの規定内容を示した図である。図１０００（ｂ）に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａは、前回の大当たり種別毎に、特別図柄の抽選回数と、選択する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）が規定されている。

【３０４９】

より具体的には、図１０００（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ６７，Ｅ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図９９９（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＡ６７，Ｅ６７の終了後は、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで、第２特別図柄の大当たりに当選したとしても、大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させることで先に第１特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第２特別図柄の大当たりを破棄することができるため、有利な第２確変状態を最低でも特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続させることができる極めて有利な状態を形成する。なお、特別図柄の抽選回数が１

００回を超えた後においては、第２特別図柄の大当たりに当選した場合に当該大当たりを破棄することができないため、大当たりに当選するまで有利な第２確変状態が継続する比較的一般的な遊技性となる。

【３０５０】

また、図１０００（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７の終了後は、次に大当たりに当選するまで有利な遊技状態（確変状態、または第２確変状態Ａ）が継続する遊技性となる。また、図１０００（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＤ６７，Ｈ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＤ６７，Ｈ６７の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの範囲では右打ちにより第２特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、１０１回目以降は第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）遊技性となる。更に、図１０００（ｂ）に示した通り、パチンコ機１０を初期化した後（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下した状態で電源を投入した後）、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初に大当たりに当選するまでは、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難な状態に維持される。

【３０５１】

なお、本第２７制御例では、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態に設定される場合、必ず１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図９９９（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択されるシナリオが設定される構成としていたが、これに限られるものではなく、任意のシナリオを設定することができる。例えば、特別図柄の抽選が１００回未満の第１回数（例えば、３０回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図９９９（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択され、第１回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、特別図柄の抽選が１００回よりも多い第２回数（例えば、２００回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図９９９（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択され、第２回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第３回数（例えば、５０回）となるまでは確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照され、第３回数を超えてから第４回数（例えば、１５０回）となるまでは第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図９９９（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択され、第４回数を超えた後は再び確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０５２】

次に、図１００１を参照して、本第２７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１００１は、本第２７制御例におけるＲ

ＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１００１に示した通り、本第２７制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２６制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２０３の構成（図９３３参照）に対して、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１に代えて第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ設けられている点、小当たりフラグ２０３ａｅＣに代えて特図１小当たりフラグ２０３ｂｅおよび特図２小当たりフラグ２０３ｂｆが設けられている点、小当たり中フラグ２０３ａｈＣに代えて特図１小当たり中フラグ２０３ｂｈおよび特図２小当たり中フラグ２０３ｂｉが設けられている点、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、変動回数カウンタ２０３ｂｂ、シナリオ格納エリア２０３ｂｊが追加されている点、および大当たり中フラグ２０３ｋ、当選時状態格納エリア２０３ａｄＣ、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣが削除されている点で相違している。

【３０５３】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、上述した第２６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０には搭載されていなかった第２特別図柄の保留記憶機能を本第２７制御例において搭載したことに伴って追加したものであり、第１制御例における第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと全く同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、小当たりフラグ２０３ａｅＣに代えて特図１小当たりフラグ２０３ｂｅおよび特図２小当たりフラグ２０３ｂｆを設けている点、および小当たり中フラグ２０３ａｈＣに代えて特図１小当たり中フラグ２０３ｂｈおよび特図２小当たり中フラグ２０３ｂｉを設けている点については、小当たり変動および小当たり遊技が第１特別図柄の小当たりによるものであるか第２特別図柄の小当たりによるものであるかを識別可能にするためにフラグを分けて構成したに過ぎません。

【３０５４】

また、変動回数カウンタ２０３ｂｂは、大当たり終了後（若しくは初期化後）における特別図柄の変動回数（抽選回数）をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ２０３ｂｂは、初期値が０に設定されており、特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新される（図１００７のＳ２９０１Ｂ参照）。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、この変動回数カウンタ２０３ｂｂとシナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されている変動パターンシナリオとが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図１００６のＳ２８０１Ｂ、図１０１２のＳ３５０４Ｂ参照）。また、シナリオ格納エリア２０３ｂｊは、大当たり終了時に変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａから選択された１の変動パターンシナリオに対応するデータを格納しておくための記憶領域である。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、このシナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されている変動パターンシナリオと変動回数カウンタ２０３ｂｂとが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図１００６のＳ２８０１Ｂ、図１０１２のＳ３５０４Ｂ参照）。

【３０５５】

次に、図１００２（ａ）を参照して、本第２７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１００２（ａ）は、本第２７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図１００２（ａ）に示した通り、本第２７制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２６制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２２２の構成（図９３４（ａ）参照）に対して、擬似演出テーブル２０２ａａＣが削除されている点でのみ相違している。次に、図１００２（ｂ）を参照して、本第２７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１００２（ｂ）は、本第２７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１００２（ｂ）に示した通り、本第２７制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２６制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２２３の構成（図９３４（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに代えて特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃが設けられている点、回避演出中フラグ２２３ｂａが追加されている点

、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃ、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃ、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒ、総称球数カウンタ２２３ａａ、特定賞球数カウンタ２２３ａｂ、連チャンフラグ２２３ａｇ、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣ、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣ、残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣ、残時間格納エリア２２３ａｄＣ、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣ、擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣ、電源断フラグ２２３ｙが削除されている点で相違している。

【３０５６】

回避演出中フラグ２２３ｂａは、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当該大当たりを示すための大当たり変動中に実行される回避演出（図９９３（ｂ）参照）の実行中であるか否かを示すためのフラグである。この回避演出中フラグ２２３ｂａは、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定される（図１０１９のＳ５８５６Ｂ参照）。

【３０５７】

＜第２７制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１００３から図１０１５を参照して、第２７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。本第２７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第２６制御例の第３変形例に対して、特別図柄変動処理（図９３７のＳ１０４Ａ参照）に代えて特別図柄変動処理（図１００３のＳ１０１Ｂ参照）を実行する点、および普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図１０１５のＳ１０２Ｂ）を実行する点でのみ相違する。その他の処理内容については上述した第２６制御例の第３変形例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【３０５８】

まず、図１００３を参照して、本第２７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図９３７参照）に代えて実行される処理である。図１００３は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）のうち、Ｓ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理では、それぞれ第２６制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図９３７参照）のＳ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）では、Ｓ２５０４Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２５０４Ａ：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）を実行し、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）とは処理内容が一部変更されている。より具体的には、本第２７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動開始処理（図９３８参照）に対して、第１特別図柄大当たり判定処理（２６０６Ａ）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）が実行される点、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）が実行される点、遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）に代えて遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）が実行される点で相違している。

【３０５９】

図１００３に戻って説明を続ける。Ｓ２５０４Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２５０４Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣを減算して更新し（Ｓ２５０１Ｂ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新して（Ｓ２５０２Ｂ）、更新後の特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０になったか否かを判別する（Ｓ２５０６Ａ）。Ｓ２５０６

Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０になったと判別した場合には（Ｓ２５０６Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５０３Ｂ）、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。詳細については図１００８を参照して後述するが、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ａ）とは処理内容が一部変更されている。一方、Ｓ２５０６Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２５０６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０３Ｂの処理をスキップして、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。また、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ２５０９Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２５０８Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図１０１０を参照して後述するが、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１３Ａ）とは処理内容が一部変更されている。

【３０６０】

一方、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合には（Ｓ２５０９Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣを減算して更新し（Ｓ２５０５Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新して（Ｓ２５０６Ｂ）、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０になったか否かを判別する（Ｓ２５１２Ａ）。Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０になったと判別した場合には（Ｓ２５１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５０７Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図１０１３を参照して後述するが、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１０Ａ）とは処理内容が一部変更されている。一方、Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２５１２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０７Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３０６１】

次いで、図１００４を参照して、本第２７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）について説明する。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９参照）と同様に、第１特別図柄の抽選（当否判定）を実行するための処理である。図１００４は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）のうち、Ｓ２７０１Ａ～Ｓ２７０４Ａ，Ｓ２７０６Ａ～Ｓ２７１０Ａの各処理では、それぞれ第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図９３９参照）のＳ２７０１Ａ～Ｓ２７０４Ａ，Ｓ２７０６Ａ～Ｓ２７１０Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１００４参照）では、第２６制御例の第３変形例におけるＳ２７０５Ａの処理が削除されているため、Ｓ２７０３ＡおよびＳ２７０４Ａの処理を実行した後は、Ｓ２７０６Ａの処理へと移行する。また、本第２７制御例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１００４参照）では、Ｓ２７０６Ａの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は（Ｓ２７０６Ａ：Ｎｏ）、特図１外れ変動処理を実行し（Ｓ２７２１Ｂ）、本処理を終了する。この特図１外れ変動処理（Ｓ２７２１Ｂ）の詳細について、図１００５を参照して説明する。

【３０６２】

図１００５は本第２７制御例における特図１外れ変動処理（Ｓ２７２１Ｂ）の内容を示すフローチャートである。この特図１外れ変動処理（Ｓ２７２１Ｂ）では、まず、第１特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２７５１Ｂ）、抽選結果が小当た

りであると判別した場合には（Ｓ２７５１Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅをオンに設定する（Ｓ２７５２Ｂ）。次いで、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２７５３Ｂ）、第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｓ２７５４Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５１Ｂの処理において、第１特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｂ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ２７５５Ｂ）、本処理を終了する。

【３０６３】

次に、図１００６を参照して、本第２７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図９４０参照）に代えて実行される処理であり、第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図９４０参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための処理である。図１００６はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）のうち、Ｓ２８０１Ａ～Ｓ２８０３ＡおよびＳ２８０６Ａ～Ｓ２８０９Ａの各処理では、それぞれ第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図９４０参照）のＳ２８０１Ａ～Ｓ２８０３ＡおよびＳ２８０６Ａ～Ｓ２８０９Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）では、Ｓ２８０３Ａの処理が終了すると、次いで、シナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に応じた変動パターンテーブルを特定し（Ｓ２８０１Ｂ）、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタＣＳ１の値とに対応する変動パターンを選択し（Ｓ２８０２Ｂ）、処理をＳ２８０６Ａへと移行する。

【３０６４】

次いで、図１００７を参照して、本第２７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）について説明する。図１００７は、この遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）のうち、Ｓ２９０１Ａ～Ｓ２９０７Ａの処理では、第２６制御例の第３変形例における遊技状態更新処理（図９４１参照）のＳ２９０１Ａ～Ｓ２９０７Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）では、まず、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に１を加算し（Ｓ２９０１Ｂ）、処理をＳ２９０１Ａへと移行する。本第２７制御例では、遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）を実行する毎に変動回数カウンタ２０３ｂｂを更新する構成としているので、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数を変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に一致させることができる。よって、変動パターンシナリオから特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを好適に特定することができる。

【３０６５】

次いで、図１００８を参照して、本第２７制御例における特別図柄変動処理（図１００３参照）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）について説明する。図１００８は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）のうち、Ｓ３１０１Ａ～Ｓ３１０９Ａの処理では、第２６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動停止処理（図９４３参照）のＳ３１０１Ａ～Ｓ３１０９Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）では、Ｓ３１０１Ａの処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ３１０１Ａ：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理を実行し（Ｓ３１０１Ｂ）、処理をＳ３１０８Ａへと移行する。一方、Ｓ３１０１Ａの処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されている

と判別した場合には（Ｓ３１０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３１０２Ｂ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３１０２Ｂ：Ｙｅｓ）、Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０４Ａの処理を実行し、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値を０に設定し（Ｓ３１０３Ｂ）、処理をＳ３１０５Ａへと移行する。これにより、第１特別図柄の大当たり図柄を停止させると同時に第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことができる。一方、Ｓ３１０２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３１０２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０４Ａ，Ｓ３１０３Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３１０５Ａへと移行する。

【３０６６】

次いで、図１００９を参照して、上述した本第２７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１００８参照）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）について説明する。図１００９は、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンであるかを判別し（Ｓ３１５１Ｂ）、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３１５１Ｂ：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３１５２Ｂ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３１５２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣをオンに設定する（Ｓ３１５３Ｂ）。そして、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣのオンを示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ３１５４Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ３１５５Ｂ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値を０に設定して（Ｓ３１５６Ｂ）、処理をＳ３１５７Ｂへと移行する。これらのＳ３１５３Ｂ～Ｓ３１５６Ｂの各処理によって、第１特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで実行中の第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる。一方、Ｓ３１５２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３１５２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３１５３Ｂ～Ｓ３１５６Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３１５７Ｂへと移行する。

【３０６７】

Ｓ３１５７Ｂの処理では、小当たりシナリオを設定し（Ｓ３１５７Ｂ）、次いで、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅをオフに設定し（Ｓ３１５８Ｂ）、特図１小当たり中フラグ２０３ｂｈをオンに設定し（Ｓ３１５９Ｂ）、本処理を終了する。これらのＳ３１５７Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理によって、小当たり遊技の実行を設定することができる。一方、Ｓ３１５１Ｂの処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンではない（即ち、オフある）と判別した場合には（Ｓ３１５１Ｂ：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が外れであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【３０６８】

次いで、図１０１０を参照して、本第２７制御例における特別図柄変動処理（図１００３参照）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）について説明する。図１０１０は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）のうち、Ｓ３２０１ＡおよびＳ３２０２Ａの処理では、第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動開始処理（図９４４参照）のＳ３２０１ＡおよびＳ３２０２Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）では、Ｓ３２０１Ａの処理において、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３２０１Ａ：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３２０１Ｂ）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３２０２Ｂ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値ではない（即

ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３２０２Ｂ：Ｎｏ）、第２特別図柄の保留球が存在しないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２０２Ｂの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３２０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算して（Ｓ３２０３Ｂ）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ３２０４Ｂ）。Ｓ３２０４Ｂの処理が終了すると、次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ３２０５Ｂ）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【３０６９】

Ｓ３２０５Ｂの処理が終了すると、次いで、第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３２０６Ｂ）。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）に代えて実行される処理である。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）の詳細については、図１０１１を参照して後述する。Ｓ３２０６Ｂの処理が終了すると、次に、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ３２０７Ｂ）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図９４７参照）に代えて実行される処理である。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）の詳細については、図１０１２を参照して後述する。Ｓ３２０７Ｂの処理が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行し（Ｓ３２０８Ｂ）、本処理を終了する。この遊技状態更新処理（Ｓ３２０８Ｂ）は、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の中で実行される遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）と全く同一の処理である。遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）の詳細については、図１００７を参照して既に説明したため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３０７０】

次に、図１０１１を参照して、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（図９４５参照）と同様に、第２特別図柄の抽選（当否判定）を実行するための処理である。図１０１１はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）のうち、Ｓ３３０２Ａ～Ｓ３３０４Ａ，Ｓ３３０６Ａ～Ｓ３３１１Ａの各処理では、それぞれ第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（図９４５参照）のＳ３３０２Ａ～Ｓ３３０４Ａ，Ｓ３３０６Ａ～Ｓ３３１１Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における第２特別図柄大当たり判定処理（図１０１１参照）では、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得して（Ｓ３３０１Ｂ）、処理をＳ３３０２Ａへと移行する。更に、本第２７制御例における第２特別図柄大当たり判定処理（図１０１１参照）では、第２６制御例の第３変形例におけるＳ３３０５Ａの処理が削除されているため、Ｓ３３０３ＡおよびＳ３３０４Ａの処理を実行した後は、Ｓ３３０６Ａの処理へと移行する。

【３０７１】

次に、図１０１２を参照して、上述した第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図９４７参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための処理である。図１０１２はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）のうち、Ｓ３５０６ＡおよびＳ３２０８Ａ～Ｓ３５１０Ａの処理では、第２６制御例の第３

変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図９４７参照）のＳ３５０６ＡおよびＳ３２０８Ａ～Ｓ３５１０Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）では、特図２抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３５０１Ｂ）、特図２抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ３５０１Ｂ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１０００（ａ）参照）を参照して大当たり種別を決定し（Ｓ３５０２Ｂ）、処理をＳ３５０３Ｂへと移行する。一方、Ｓ３５０１Ｂの処理において、特図２抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３５０１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３５０２Ｂの処理をスキップし、Ｓ３５０３Ｂの処理へと移行する。

【３０７２】

Ｓ３５０３Ｂの処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ３５０３Ｂ）、シナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に応じた変動パターンテーブルを特定し（Ｓ３５０４Ｂ）、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタＣＳ１の値とに対応する変動パターンを選択する（Ｓ３５０５Ｂ）。Ｓ３５０５Ｂの処理が終了すると、処理をＳ３５０６Ａへと移行する。

【３０７３】

次に、図１０１３を参照して、本第２７制御例における特別図柄変動処理（図１００３のＳ１０１Ｂ）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）の詳細について説明をする。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動停止処理（図９５０参照）と同様に、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に図柄停止を設定するための処理である。図１０１３は、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）のうち、Ｓ３８０１Ａ，Ｓ３８０４Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９ＡおよびＳ３８１０Ａの処理では、第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動停止処理（図９５０参照）のＳ３８０１Ａ，Ｓ３８０４Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９ＡおよびＳ３８１０Ａの処理と同一の処理が実行される。

【３０７４】

また、本第２７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１０１３参照）では、Ｓ３８０１Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていない（即ち、オフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ３８０１Ｂ）、処理をＳ３８０９Ａへと移行する。これに対して、Ｓ３８０１Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３８０２Ｂ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３８０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中であることを意味するため、Ｓ３８０４Ａの処理を実行し、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値を０に設定し（Ｓ３８０３Ｂ）、処理をＳ３８０５Ａへと移行する。これらのＳ３８０４Ａ，Ｓ３８０３Ｂの処理を実行することにより、第２特別図柄の大当たり図柄の停止タイミングで実行中の第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる。一方、Ｓ３８０２Ｂの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３８０２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３８０４ＡおよびＳ３８０３Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３８０５Ａへと移行する。

【３０７５】

次に、図１０１４を参照して、本第２７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１０１３参照）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における特図２外れ停止処理（図９５１参照）と同様に、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たり以外（小当たり、完全外れ）である場合において、その抽選結果を示す第２特別

図柄を停止表示させるための処理である。図１０１４は、この特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）を示すフローチャートである。

【３０７６】

特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）では、まず、特図２小当たりフラグ２０３ｂｆがオンに設定されているか判別する（Ｓ３９０１Ｂ）。特図２小当たりフラグ２０３ｂｆがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３９０１Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３９０２Ｂ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３９０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中であることを意味するので、まず、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ３９０３Ｂ）。次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値を０に設定し（Ｓ３９０４Ｂ）、処理をＳ３９０５Ｂへと移行する。これらのＳ３９０３Ｂ，Ｓ３９０４Ｂの処理により、第２特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで、実行中の第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる。一方、Ｓ３９０２Ｂの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３９０２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３９０３ＢおよびＳ３９０４Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３９０５Ｂへと移行する。Ｓ３９０５Ｂの処理では、小当たりシナリオを設定し（Ｓ３９０５Ｂ）、特図２小当たりフラグ２０３ｂｆをオフに設定し（Ｓ３９０６Ｂ）、特図２小当たり中フラグ２０３ｂｉをオンに設定し（Ｓ３９０７Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０１Ｂの処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｂｆがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３９０１Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３０７７】

次に、図１０１５を参照して、本第２７制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）に代えて実行される処理であり、第２６制御例の第３変形例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）と同様に、普通図柄の抽選処理、および普通図柄の当たり時における電動役物６４０ａの開閉動作の制御処理を実行するための処理である。図１０１５は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）の内容を示したフローチャートである。

【３０７８】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８２０およびＳ８２２の各処理では、それぞれ第２６制御例の第３変形例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８２０およびＳ８２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）では、Ｓ８１４の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を０．１秒に設定し（Ｓ８０１Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）ではない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８０２Ｂ）、本処理を終了する。また、本第２７制御例における普通図柄変動処理（図１０１５参照）では、Ｓ８２０の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）であると判別した場合に（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および回数が２秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８０４Ｂ）、処理をＳ８２２の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０の処理で普通図柄の時短状態（高確率状態）ではない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および開放回数が０．１秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８０３Ｂ）、Ｓ８２２の処理へ移行する。これらの処理により、普通図柄の時短状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物６４０ａが０．１秒間の閉鎖状態と２秒間の開放状態とを繰り返す挙動となり、右打ちにより発射された遊技球がほぼ第２入球口６４０へ

と入球する動作となる（第２入球口６４０よりも下流の可変入賞装置１６５へと遊技球が到達することがない動作となる）一方で、普通図柄の通常状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物６４０ａが３秒間の閉鎖状態と０．１秒間の開放状態とを繰り返す挙動となるため、右打ちにより発射された遊技球の約半数が第２入球口６４０へと入球し、約半数が可変入賞装置１６５へと到達するようになる。よって、普通図柄の通常状態に設定される第２確変状態において、頻繁に可変入賞装置１６５の特定入賞口１６５ａへと遊技球が入球する極めて有利な遊技状態を形成することができる。

【３０７９】

＜第２７制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０１６から図１０１９を参照して、本第２７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第２７制御例では、上述した第２６制御例の第３変形例に対して、コマンド判定処理（図９５５のＳ４１５２Ａ参照）に代えてコマンド判定処理（図１０１６のＳ４１０１Ｂ参照）を実行する点、コマンド判定処理（図９５５参照）の１処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）に代えて状態コマンド受信処理（図１０１７（ａ）のＳ４２０１Ｂ参照）を実行する点、コマンド判定処理（図９５５参照）内の当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）の１処理である大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）に代えて大当たり関連処理（図１０１７（ｂ）参照）を実行する点、変動表示設定処理（図９６４参照）の１処理である特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）に代えて特図１用変動表示設定処理（図１０１８参照）を実行する点、変動表示設定処理（図９６４参照）の１処理である特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）に代えて特図２用変動表示設定処理（図１０１９参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３０８０】

まず、図１０１６を参照して、本第２７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図９５５参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドに応じた制御を実行するための処理である。図１０１６は、本第２７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８０Ａ～Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５ＡおよびＳ４２８６Ａの各処理では、それぞれ第２６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図９５５参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８０Ａ～Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５ＡおよびＳ４２８６Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）では、Ｓ４２０１の処理において、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０１Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図１０１７を参照して後述するが、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）に代えて実行される処理であり、第２６制御例の第３変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）と同様に、主制御装置１１０から状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

【３０８１】

次に、図１０１７（ａ）を参照して、上述した状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）の詳細について説明する。図１０１７（ａ）は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）は、上述した通り、第２６制御例の第３変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）に代えて実行される処理である。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）のうち、Ｓ５２０５ＡおよびＳ５２０６Ａの処理では、それぞれ上述した第２６制御例の第３変形例

における状態コマンド受信処理（図９５７参照）のＳ５２０５ＡおよびＳ５２０６Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）では、まず、遊技状態に変更があるか否かを判別し（Ｓ４３０１Ｂ）、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｂ：Ｙｅｓ）、状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する演出モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０２Ｂ）、処理をＳ５２０５Ａへと移行する。一方で、Ｓ４３０１Ｂの処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ５２０６Ａへと移行する。

【３０８２】

次に、図１０１７（ｂ）を参照して、本第２７制御例における当たり関連処理（図１０１６のＳ４２８２Ａ）にて実行される大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）の処理内容について説明をする。この大当たり関連処置（Ｓ５３０１Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における大当たり関連処理（図９５９参照）に代えて実行される処理であり、第２６制御例の第３変形例における大当たり関連処理（図９５９参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図１０１７（ｂ）は、この大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）のうち、Ｓ５４０１ＡおよびＳ５４０３Ａ～Ｓ５４０５Ａの各処理では、それぞれ上述した第２６制御例の第３変形例における大当たり関連処理（図９５９参照）のＳ５４０１ＡおよびＳ５４０３Ａ～Ｓ５４０５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）では、Ｓ５４０１Ａの処理において、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであると判別した場合に（Ｓ５４０１Ａ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に対応するオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５４０１Ｂ）、本処理を終了する。また、本第２７制御例における大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）では、Ｓ５４０５Ａの処理において、主制御装置１１０からエンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５４０５Ａ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に対応するエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５４０２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０５Ａの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５４０５Ａ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３０８３】

次に、図１０１８を参照して、本第２７制御例における変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）について説明する。この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における特図１用変動表示設定処理（図９６５参照）に代えて実行される処理であり、第２６制御例の第３変形例における特図１用変動表示設定処理（図９６５参照）と同様に、第２確変状態における第１特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図１０１８は、この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。

【３０８４】

この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）では、まず、回避演出中フラグ２２３ｂａがオンであるかを判別し（Ｓ５８０１Ｂ）、回避演出中フラグ２２３ｂａがオンであると判別した場合には（Ｓ５８０１Ｂ：Ｙｅｓ）、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の変動表示が開始されることを意味するため、まず、抽選結果が大当たりであるかを判別する（Ｓ５８０２Ｂ）。Ｓ５８０２Ｂの処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５８０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選でも大当たりとなってしまい、大当たりを回避することが不可能になってしまったことを意味するため、変動表示態様として回避失敗演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５８０３Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８０２Ｂの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５８０

２Ｂ：Ｎｏ）、抽選結果が小当たりであることを意味し、実行中の第２特別図柄の大当たり変動を第１特別図柄の小当たり図柄の停止表示によって外れ図柄で強制停止（破棄）することが確定すること（大当たり遊技の実行を回避して有利度合いが高い第２確変状態を継続させることができること）を意味するため、変動表示態様として回避成功演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５８０４Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。

【３０８５】

一方、Ｓ５８０１Ｂの処理において、回避演出中フラグ２２３ｂａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８０１Ｂ：Ｎｏ）、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（Ｓ５８０５Ｂ）、現在が第２特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ５８０６Ｂ）。Ｓ５８０６Ｂの処理において、現在が第２特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ５８０６Ｂ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示における残変動時間が今回開始させる第１特別図柄の変動時間よりも長い時間であるかを判別し（Ｓ５８０７Ｂ）、第２特別図柄の変動表示における残変動時間が第１特別図柄の変動時間よりも長い時間であると判別した場合には（Ｓ５８０７Ｂ：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果が外れであるかを判別する（Ｓ５８０８Ｂ）。Ｓ５８０８Ｂの処理において、今回の抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ５８０８Ｂ：Ｎｏ）、実行中の第２特別図柄の変動表示態様を、今回の第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示態様に書き替えて（Ｓ５８０９Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８０８Ｂの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は（Ｓ５８０８Ｂ：Ｙｅｓ）、Ｓ５８０９Ｂの処理をスキップして、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。また、Ｓ５８０６Ｂの処理において、現在が特図２変動中であると判別した場合（Ｓ５００６Ｂ：Ｙｅｓ）、およびＳ５８０７Ｂの特図２変動の残変動時間が特図１変動の変動時間よりも長い時間ではないと判別した場合は（Ｓ５８０７Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ５０１０Ｂへと移行する。Ｓ５８１０Ｂの処理では、決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８１０Ｂ）、本処理を終了する。

【３０８６】

次に、図１０１９を参照して、本第２７制御例における変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）について説明する。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における特図２用変動表示設定処理（図９６６参照）に代えて実行される処理であり、第２６制御例の第３変形例における特図２用変動表示設定処理（図９６６参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図１０１９は、この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ５８５１Ｂ）、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ５８５１Ｂ：Ｙｅｓ）、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（Ｓ５８５２Ｂ）、処理をＳ５８５８Ｂへと移行する。つまり、通常状態において主として実行される第１特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示演出を妨げないように、比較的小さい表示領域にて第２特別図柄の変動表示演出の実行を設定する。一方、Ｓ５８５１Ｂの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５８５１Ｂ：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が第２確変状態Ｂであるかを判別し（Ｓ５８５３Ｂ）、現在の遊技状態が第２確変状態Ｂであると判別した場合には（Ｓ５８５３Ｂ：Ｙｅｓ）、抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ５８５４Ｂ）、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５８５４Ｂ：Ｙｅｓ）、回避演出を伴う変動表示態様を設定し（Ｓ５８５５Ｂ）、回避演出中フラグ２２３ｂａをオンに設定して（Ｓ５８５６Ｂ）、処理をＳ５８５８Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８５３Ｂの処理において、現在の遊技状態が第２確変状態Ｂではないと判別した場合（Ｓ５８５３Ｂ：Ｎｏ）、または、Ｓ５８５４Ｂの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５８５４Ｂ：Ｎｏ）、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して決定し（Ｓ５８５７Ｂ）、処理をＳ５８５８Ｂへと移行す

る。Ｓ５８５８Ｂの処理では、決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８５８Ｂ）、本処理を終了する。

【３０８７】

以上説明した通り、本第２７制御例におけるパチンコ機１０では、第１の判別条件（第１特別図柄の始動条件）よりも第２の判別条件（第２特別図柄の始動条件）が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典（賞球）を獲得し易い遊技状態である第１遊技状態（小当たりＲＵＳＨ状態を形成する第２確変状態）における所定の遊技回（第２特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第１の判別条件が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った場合に、第１遊技状態に設定された後における判別（特別図柄の抽選）の回数が特定回数（例えば、１００回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たり）になったとしても、第１遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第１遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第２確変状態（第１遊技状態）に設定された後における特別図柄の抽選回数（判別の回数）が特定回数（例えば、１００回）以下の範囲において第２特別図柄の抽選で大当たりになった（特定の判別結果になった）としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、第２確変状態が開始されてから少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能な遊技状態（設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまで不利遊技状態に移行しない遊技状態）として構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、その大当たり当選に基づく大当たり変動の変動時間を第１特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第１特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第２特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第２確変状態（第１遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第２確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第２確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第２確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第２確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選しなくても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たりに頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選しないほど（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たりに当選しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たりに当選するまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第２７制御例におけるパチンコ機１０では、有利な第２確変状態（第１遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第

２確変状態を継続させることが可能に構成しているので、第２確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者が抱くことなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０８８】

また、本第２７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な第１遊技状態（第２確変状態）において、遊技方法に応じて第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第２確変状態が開始された後において、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させつつ、第２特別図柄の大当たり変動が開始された後のみ左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させる第１の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第２確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第２の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第２確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第２確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たりに当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第２確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第２確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興趣向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第２７制御例では、第２確変状態（第１遊技状態）において、第１特別図柄の抽選が実行され得る第１の遊技方法で遊技を行うか、第１の遊技方法よりも第１特別図柄の抽選が実行され難くなる第２の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第２確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第２確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第２確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０８９】

更に、本第２７制御例におけるパチンコ機１０では、第１判別手段の判別（第１特別図柄の抽選）よりも第２判別手段の判別（第２特別図柄の抽選）を実行させ易くするための特定制御（第２特別図柄の変動時間を短くする制御）が少なくとも実行される第１遊技状態（右打ちすることで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される第２確変状態）において予め定められた特定条件が成立したこと（第２特別図柄の大当たり変動が開始されたこと）に基づいて、第１判別手段の判別が実行され易くなる第１方向へと遊技球を発射すること（左打ちを行うこと）を遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出（第１特別図柄の抽選を実行させることで第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避できることを示す回避演出）を、特定制御が実行されている状況下（右打ちを行った方が特別図柄の抽選が実行され易い第２確変状態が継続している状況下）で実行する構成としている。より具体的には、右打ちにより発射された遊技球が第２入球口６４０にも可変入賞装置１６５にも到達し得る制御である普通図柄の通常状態（低確率状態）の制御と、第２特別図柄の変動時間を通常状態よりも短くする制御との両方（特定制御）が実行されることにより、頻繁に第２特別図柄の抽選および小当たり遊技が実行されて特定入賞口１６５ａへの入賞に基づく賞球も頻繁に払い出される第２確変状態（第１遊技状態）において、第２特別図

柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりに基づく第２特別図柄の大当たり変動の実行中の変動表示演出として、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることを促す回避演出（特定演出）を、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行され易い制御が実行されている状況下にもかかわらず実行する構成としている。即ち、所定方向（左方向）へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出（回避演出）を実行する構成としている。この回避演出の演出内容に従って左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させた場合、高確率（２４／２５）で小当たりとなる上に、小当たりとなった場合には第２特別図柄の大当たり変動よりも先に第１特別図柄の小当たり変動が終了されて小当たり図柄が停止表示されるため、当該小当たり図柄の停止表示時に実行中だった第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができ、第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避することができるため、右打ちを行い続けることで発射された遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され続ける極めて有利な第２確変状態を、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった後も継続させることができる。よって、回避演出の演出内容に逆らって右打ちを行い続けた場合よりも、回避演出の演出内容に従って左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いので、設定されている遊技状態に対応する遊技方法（遊技球の発射方向）とは異なる発射方向への発射を促す斬新な演出態様を実現することができる上に、当該回避演出の演出内容に従った方が、設定されている遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行うよりも有利度合いが高くなり易くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０９０】

なお、本第２７制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別（大当たり図柄）によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な第２確変状態に設定される種別の大当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに大当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第２確変状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合に、左打ちを行って大当たり遊技の実行を回避するか、大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を実行させるかの選択を遊技者に対して促す内容の演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第２確変状態が設定される大当たりであるか否かを推測して、第２確変状態が設定されない（時短状態や確変状態に設定される）大当たりであると推測した場合には、左打ちを行って大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第２確変状態が設定される大当たりであると推測した場合は、大当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、大当たり遊技を実行させた場合に第２遊技状態が設定されるか否かによって、演出態様を異ならせてもよい。具体的には、第１演出態様と、第１演出態様よりも左打ちを行う遊技方法を選択することを相対的に強く促す演出態様で構成される第２演出態様と、を設ける構成とし、第２確変状態が設定されない場合よりも、第２確変状態が設定される場合の方が第２演出態様が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって大当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることがで

きる。
【３０９１】
本第２７制御例では、状態によらず、第１特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりに当選する可能性がある（特別図柄の高確率状態で１／２５、低確率状態で１／２５０）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の大当たり変動中は第１特別図柄の抽選で大当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第２特別図柄の大当たり変動中は、大当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１特別図柄の抽選を実行させても大当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第２確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第２確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。
【３０９２】
本第２７制御例では、有利な遊技状態のうち、第２確変状態Ｂにおいてのみ、第２特別図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル（第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３）を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第２特別図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が１００回の確変状態において、時短回数を経過させて第２確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、大当たりに当選したとしても特別図柄の抽選が１００回実行されて第２確変状態へと移行するまでは第２特別図柄の大当たりを回避し続けて第２確変状態へと移行させるか、確変状態において大当たりに当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、時短回数が６５５３５回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が１００回の確変状態であるか６５５３５回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、１００回に到達するまで第２特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、これらに代えて、時短状態や通常状態で大当たりを回避可能に構成してもよい。時短状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、時短回数が経過して通常状態へと移行することで有利度合いが高くなるように構成すればよい。具体的には例えば、時短回数が経過した後の通常状態を、第２特別図柄の変動時間が短い状態として形成することにより、第２確変状態と同様の恩恵（小当たりによる賞球が頻繁に払い出されること）を得られる状態として形成してもよい。また、通常状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、通常状態において大当たり遊技が実行されずに特定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、有利度合いが高い遊技状態に移行する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態以外の遊技状態においても、大当たり遊技の実行を回避した方が有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を頼向上させることができる。
【３０９３】
本第２７制御例では、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態に設定される場合、必ず１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態Ｂが継続し、１００回の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて第２確変状態Ａへと移行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第２確変状態Ａへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の第２確変状態を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選が１００回未満の第１回数（例えば、３０回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態Ｂが継続し、

第１回数の特別図柄の抽選が実行された後は第２確変状態Ａに設定される大当たり種別や、特別図柄の抽選が１００回よりも多い第２回数（例えば、２００回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態Ｂが継続し、第２回数の特別図柄の抽選が実行された後は第２確変状態Ａに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず第２確変状態Ａに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第３回数（例えば、５０回）となるまでは第２確変状態Ａに設定され、第３回数を超えてから第４回数（例えば、１５０回）となるまでは第２確変状態Ｂに設定され、第４回数を超えた後は再び第２確変状態Ａに設定される大当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、第２確変状態Ｂに設定される抽選回数の初期値は１００回に固定化しておきつつ、所定の上乗せ条件が成立したことに基づいて、第２確変状態Ｂに設定される抽選回数を上乗せ可能に構成することで、第２確変状態に設定された後の特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後においても、大当たり遊技の実行を回避できる有利な第２確変状態Ｂが継続し得る構成としてもよい。この場合における上乗せ条件としては、例えば、第２特別図柄の抽選で特定の小当たりとなったことや、特定の外れ図柄が停止表示されたこと等が挙げられる。また、この場合の上乗せの方法としては、例えば、変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値から対応する上乗せ回数の分だけ値を減算する方法が挙げられる。これにより、変動パターンシナリオの参照位置を減算された回数の分だけ前の抽選回数に戻すことができるので、減算した回数と同回数の第２確変状態Ｂを上乗せしたのと同一の効果を得ることができる。また、第２確変状態Ａに移行した後であっても、上乗せ条件が成立したことに基づいて第２確変状態Ｂに戻す構成としてもよい。この場合、例えば、１００回から今回の上乗せ回数に対応する抽選回数を減じた回数を変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値として上書きすれば良い。具体的には例えば、１０回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合は、変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値を９０とすればよいし、５０回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合は、変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値を５０とすればよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂの継続回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０９４】

本第２７制御例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合に、第２特別図柄の変動表示が必ず外れ図柄で停止表示される（破棄される）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態に設定される種別の第２特別図柄の大当たり変動の実行中に第１特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合には、第２特別図柄の大当たり変動が破棄されず、第１特別図柄の小当たり遊技または大当たり遊技が実行されている間、第２特別図柄の大当たり変動が中断される（変動時間の減算が停止される）ように構成し、第１特別図柄の小当たり遊技又は大当たり遊技が終了したことに基づいて、第２特別図柄の大当たり変動が開始されるように構成してもよい。つまり、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で第２確変状態が設定されない大当たりとなった場合は当該第２特別図柄の大当たり変動を破棄できる一方で、第２確変状態が設定される大当たりとなった場合は左打ちを行ったとしても大当たり変動を破棄できずに大当たり遊技が実行される構成としてもよい。言い換えれば、所定の特典（小当たり遊技による賞球）を獲得し得る第１状態（第２確変状態Ｂ）の所定の遊技回（第２特別図柄の大当たりに対応する遊技回）において第１の判別条件（第１特別図柄の始動条件）が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）を行って第１状態における判別の回数が特定回数（１００回）以下の状況下で第１遊技（大当たり遊技）が実行された場合に、当該第１遊技の実行が終了した後の状態を第１状態に設定し、第１状態において第１遊技が実行されずに特定回数の判別が実行されたことに基づいて、第１状態よりも有利度合いが低い第２状態（第２確変状態Ａ）を設定する構成としてもよい。この場合に、第２状態は、第１遊技が実行された場合に当該第１遊技の実行が終了した後の状態として第１状態とは異なる状態（

確変状態、時短状態）が設定され得る状態としてもよい。即ち、第２確変状態Ｂ（第１状態）を、設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態として形成してもよい。このように構成することで、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第２特別図柄の抽選で第２確変状態に設定される種別の大当たりに当選した場合に、左打ちを行っても第１特別図柄の小当たり（又は大当たり）図柄が停止表示されるよりも前に変動時間が経過する長さの変動時間（例えば、１秒間）を設定する構成としてもよい。このように構成した場合も、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。

【３０９５】

本第２７制御例では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を状態によらず共通確率としていたが、これに限られるものではなく、状態に応じて小当たり確率を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を、第２確変状態Ａと第２確変状態Ｂとで異ならせる構成としてもよい。第２確変状態Ａよりも第２確変状態Ｂの小当たり確率を高くした場合は、第２確変状態Ａの有利度合いを相対的に低くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することができない第２確変状態Ａにおいて、大当たりに当選して第２確変状態が終了されてしまったとしても、遊技者に対して失望感を抱かせ難くすることができる。また、逆に、第２確変状態Ｂよりも第２確変状態Ａの小当たり確率を高くした場合は、第２確変状態Ｂにおいて大当たり遊技の実行を回避して第２確変状態へと移行させた場合のメリットをより大きくすることができるので、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たりをより積極的に破棄させることができる。また、第２確変状態Ａと第２確変状態Ｂとで有利度合いに差を設ける別の方法として、第２特別図柄の小当たり若しくは外れとなった場合に長い変動時間が選択される割合を異ならせる構成としてもよい。つまり、１の小当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間の平均を状態に応じて異ならせることにより、単位時間あたりの出球効率を異ならせて有利度合いを異ならせる構成としてもよい。更に、有利度合いは必ずしも状態単位で変更しなければならないわけでもなく、例えば、第２確変状態に設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に応じて有利度合いを異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなる（小当たり確率が高くなる、小当たり遊技の実行間隔が短くなる等）ように構成してもよいし、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなる（小当たり確率が低くなる、小当たり遊技の実行間隔が長くなる等）ように構成してもよい。特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなるように構成した場合は、第２確変状態Ａにおいてより多くの回数に渡って大当たりとならないことをより強く期待させることができる一方で、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなるように構成した場合は、第２確変状態Ａにおいて大当たりとなった場合の失望感を低減することができる。また、これらの場合において、有利度合いが低い所定の状況においては、発射した遊技球の数よりも、小当たり遊技によって払い出される賞球数の方が少なくなり易い不利な状況（低ベースの状況）を成立させてもよい。このように構成した場合、例えば、特別図柄の抽選回数が少ない間（例えば、特別図柄の抽選回数が３０回以下）は上記低ベースの状況に

設定する構成とし、ベース（発射した遊技球の数に対する払い出される賞球数の比）が高くなっていくように構成した場合、低ベースの状況において大当たりに当選した際に、大当たり遊技を実行させた方が良いのではないかと遊技者に思わせることもでき、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、抽選回数が多くなるにつれてベースを低くしていき、第２確変状態Ａに移行した後で更に所定回数（例えば、１００回）の特別図柄の抽選が実行されることで低ベースの状態が設定されるように構成した場合は、第２確変状態Ｂでは大当たり遊技が実行されないように遊技を行う一方で、第２確変状態Ａでは早期に大当たりに当選することを期待させる遊技性となり、第２確変状態Ｂの遊技性と第２確変状態Ａの遊技性とをより大きく異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０９６】

本第２７制御例では、第２確変状態Ｂ（第２確変状態が設定されてから特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間の状態）において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させることで第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成することにより、第２特別図柄の抽選で大当たりとなったか否かによらず、特別図柄の抽選が少なくとも１００回実行されるまでは第２確変状態を継続させる（第２確変状態における遊技を特定回数（１００回）保証する）ことが可能に構成としていたが、第２確変状態における遊技を少なくとも特定回数（１００回）保証する方法これに限られるものではない。例えば、第２確変状態に移行した後、特定回数以下の第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別にかかわらず、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態が設定されるように構成し、第２確変状態Ａに移行した後（第２確変状態において特別図柄の抽選回数が得意低回数（１００回）を超えた後）は、上述した第２７制御例の振り分け（２５％で第２確変状態が設定され、４５％で確変状態が設定され、３０％で時短状態が設定される振り分け）としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて遊技者に対して特別な遊技方法（第２特別図柄の大当たり変動中のみ左打ち遊技、その他の場合は右打ち遊技）を行わせる必要がないため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３０９７】

本第２７制御例では、第２確変状態Ｂにおける第１特別図柄の小当たり時の変動時間を１秒間、第２特別図柄の大当たり時の変動時間を３００秒に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、第２特別図柄の大当たり変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させた場合に第２特別図柄の大当たり変動を破棄できる範囲内で任意に定めてもよい。第１特別図柄の小当たり時の変動時間を短くするほど、または第２特別図柄の大当たり時の変動時間を長くするほど、第２特別図柄の大当たり変動を破棄可能な期間をより長くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することをより容易にすることができる。また、第１特別図柄の小当たり時の変動時間を長くするほど、または第２特別図柄の大当たり時の変動時間を短くするほど、第２特別図柄の大当たり変動を破棄可能な期間を短くすることができるので、回避演出が発生するか否かに注目させ、回避演出が発生した場合になるべく早く左打ちを行って第１入球口６４へと遊技球を入球させようと遊技を行わせることができる。

【３０９８】

本第２７制御例では、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たり変動中に左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させて小当たり図柄を先に停止表示させることにより第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で破棄して大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避する方法はこれに限られるものではない。例えば、第１入球口６４よりも遊技球を入球させ易い所定位置（例えば、第１入球口６４へと入球しなかった遊技球を入球させることが可能な位置や、最大の発射強度で右打ちを行った場合に到達する位置等）に対して所定の入球口を設け、第２特別図柄の大当たり変動中に所定の入球口

へと遊技球が入球した場合に、即座に第２特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成してもよい。このように構成することで、左打ちしたにもかかわらず第１入球口６４へとなかなか入球しなかったり、第１入球口６４へと遊技球が入球したにもかかわらず大当たりとなってしまう等して、第２特別図柄の大当たり変動を破棄することが困難になってしまうことを抑制することができるので、第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることをより容易に回避することができ、遊技者の利便性を向上させることができる。また、第１特別図柄の抽選を実行させなくても第２特別図柄の大当たり変動を破棄できる構成とすることにより、第１特別図柄と第２特別図柄とを重複して変動表示可能な仕様を必ずしも採用しなくてもよくなる（一方の特別図柄の変動中は他方の特別図柄の抽選が実行されない仕様を採用することができる）ため、設計の自由度を高めることができる。

【３０９９】

本第２７制御例では、第２確変状態Ｂにおいて所定の遊技回（第２特別図柄の抽選が大当たりとなったことに基づく遊技回）で左打ちを行った場合に、大当たり遊技の実行を回避することにより、本来（所定の遊技回で左打ちを行わず、大当たり遊技がそのまま実行された場合）よりも第２確変状態の継続期間を長くすることが可能に構成していたが、第２確変状態の継続期間を遊技方法に応じて異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、実行中の変動表示が中断される（大当たり遊技又は小当たり遊技の間は変動が仮停止され、大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後に仮停止されていた変動表示が再開される）ように構成した上で、第１特別図柄の小当たり変動の実行中は第２特別図柄の抽選で大当たりが抽選されない（外れ又は小当たりのどちらかになる）ように構成してもよい。そして、第２確変状態Ｂでは、第１特別図柄の小当たり又は大当たりとなった場合の変動時間を、右打ちを行い続けた場合に第２特別図柄の抽選を特定回数実行させることができる程度に十分長い時間（例えば、３００秒）に設定する構成としてもよい。このように構成した場合、第２確変状態Ｂにおいては、まず左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させて小当たり変動（または大当たり変動）を開始させ、当該小当たり変動（又は大当たり変動）が開始された後は、右打ちを行い続けて第２特別図柄の抽選を連続的に実行させるという遊技方法で遊技を行うことにより、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すること自体を回避することができる。つまり、第２特別図柄の大当たり自体が抽選されない遊技方法を成立させることにより、第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し、第２確変状態において特定回数の抽選を保証することができる。なお、この場合において、第２確変状態Ａへと移行した後においては、第１特別図柄の変動時間として、第１特別図柄の変動中に右打ちに切り替えたとしても第２特別図柄の抽選が実行されるよりも前に変動が終了する程度に短い時間（例えば、０．１秒間）が選択されるように構成すればよい。このように構成することで、第２確変状態Ａにおいては、左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させたとしても、第２特別図柄の抽選を実行させる前に変動が終了してしまい、第２特別図柄の大当たりが抽選されない状態で第２特別図柄の抽選を実行させることを不可能とすることができる。よって、上述した第２７制御例における第２確変状態と同様に、特定回数以下の抽選回数では大当たり遊技の実行を回避して確実に有利な第２確変状態を継続させることができる遊技性となる一方で、特定回数を超えた後においては、大当たりに当選次第有利な第２確変状態が終了してしまう遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１００】

本第２７制御例では、第２確変状態が設定された後の抽選回数が特定回数以下であるか否かに応じて、第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能となる有利な第２確変状態Ｂを形成するか、第２特別図柄の大当たりに当選した場合に、大当たり遊技の実行を回避できないため第２確変状態Ｂよりも有利度合いが低くなる第２確変状態Ａとを形成可能に構成していたが、期間に応じて第２確変状態の有利度合い（第２確変状態Ａを形成するか第２確変状態Ｂを形成するか）を切り替える方法は、必ずしも特別図柄の抽選回数に限ら

れるものではない。例えば、第２確変状態に移行した後の経過時間に応じて第２確変状態Ａと第２確変状態Ｂとを切り替える構成としてもよい。より具体的には、公知のＲＴＣを（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を設ける構成とし、第２確変状態が開始された場合に、ＲＴＣが計時する計時情報（時刻情報）に基づいて、第２確変状態に開始された後の経過時間を監視する。そして、第２確変状態が開始された後における経過時間が特定期間以下である間は第２確変状態Ｂを形成し、第２確変状態が開始された後における経過時間が特定期間を超えた場合に第２確変状態Ａを形成する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおける抽選回数を不定とすることができ、第２特別図柄の変動時間として短い変動時間が選択されるほど、第２確変状態Ｂにおける抽選回数を多くすることができる（小当たりによる賞球が払い出される回数が多くなり易くなる）遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、特別図柄の抽選回数や経過時間に代えて、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった回数が特定回数（例えば、５０回）となった場合に第２確変状態Ｂから第２確変状態Ａへと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態において運悪く小当たりになかなか当選しなかったとしても、小当たり遊技の実行回数が保証されているため、より安心して遊技を行わせることができる。また、例えば、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった回数が特定回数（例えば、５回）となった場合に第２確変状態Ｂから第２確変状態Ａへと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいても、第２特別図柄の抽選で大当たりとならないことを期待させる遊技性とすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１０１】

本第２７制御例では、第２確変状態において大当たりに当選して大当たり遊技が実行されない限り、他の遊技状態に設定されない構成としていたが、これに限られるものではなく、他の遊技状態を設定するための別の条件を設けてもよい。例えば、第２確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとは異なる所定の抽選結果となった場合にも、他の遊技状態に設定され得る構成としてもよい。具体的には例えば、第２特別図柄の抽選結果として、大当たりを介さずに普通図柄の時短状態を付与する時短付与図柄を設けることで、大当たりに当選しなくても第２確変状態から確変状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、特別図柄の高確率状態において第２特別図柄の抽選結果が実行された場合に、所定確率で特別図柄の低確率状態へと移行させる（所謂、確変転落抽選を実行する）構成とし、大当たりに当選しなくても第２確変状態から通常状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、例えば、当選した場合に普通図柄の時短状態が付与される種別の小当たり（時短付与小当たり）や、当選した場合に特別図柄の低確率状態へと転落させる種別の小当たり（確変転落小当たり）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行を回避できたとしても、第２確変状態とは異なる遊技状態へと移行する可能性を残すことができるので、第２確変状態Ｂにおける遊技に緊張感を持たせることができる。なお、この場合において、他の遊技状態に移行させるための大当たり以外の条件が成立した場合の一部または全部において、第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の小当たり図柄によって外れで強制停止させることが可能に構成することで、第２確変状態を継続させることが可能に構成してもよい。この場合において、第１特別図柄の小当たりによって大当たりのみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件をいずれも回避できる状態、大当たり以外の他の遊技状態移行条件のみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件のいずれも回避できない状態を設ける構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態として、有利度合いが異なるより多くの状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、例えば、第２特別図柄の抽選では大当たりとなった場合にのみ他の遊技状態に移行する可能性がある構成とする一方で、第１特別図柄の抽選では、大当たり以外の他の遊技状態移行条件（確変転落、時短付与図柄、確変転落小当たり、時短付与小当たり）が成立し得るように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行されて大当たりとなり、大当た

り変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させたとしても、当該第１特別図柄の抽選で遊技状態が変化してしまう可能性がある遊技性とすることができるので、第１特別図柄の抽選結果にも注目して遊技を行わせることができる。

【３１０２】

本第２７制御例では、第１特別図柄の小当たりとして、遊技球を入球させることが極めて困難な小当たり用入賞装置２６５が開閉される小当たり遊技を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、小当たり用入賞装置２６５を、左打ちで発射された遊技球が容易に入球可能な位置に設ける構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを破棄するために左打ちを行って消費した分の賞球を、第１特別図柄の小当たりによって補填することができるので、第２確変状態Ｂにおいて大当たりになったとしても、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。この場合において、例えば、第２確変状態でのみ、第１特別図柄の抽選で小当たりまたは大当たりのどちらかとなる抽選が実行され、他の遊技状態では第１特別図柄の抽選で小当たりに当選しない構成としてもよい。このように構成することで、通常状態においても小当たりによる賞球が頻繁に払い出されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となることを抑制することができる。更に、この場合において、第２確変状態を、左打ちを行った方が払い出される賞球数の面で有利度合いが高くなるように構成してもよい。つまり、右打ちを行うと、頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて約１／３の確率で小当たり又は大当たりに当選する遊技となる一方で、左打ちを行うと、第１特別図柄の抽選頻度は低下するが第１特別図柄の抽選が実行される毎に小当たりまたは大当たりに当選する遊技となるため、払い出される賞球数や小当たり遊技中の入賞数等を調節することにより、第２確変状態において払い出される賞球数の面ではトータルとして左打ちの方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。そして、第１特別図柄の大当たりの変動時間を短くすることにより、第１特別図柄の大当たりを第２特別図柄の小当たりまたは大当たりで破棄することができなくなるように構成としてもよい。このように構成することで、特に、第２確変状態Ｂにおいて、左打ちを行ってより多くの賞球を獲得できる代わりに大当たり遊技の実行を回避することができない（特定回数の抽選が保証されない）遊技性とするか、右打ちを行って賞球面では比較的マイルドになるが大当たり遊技の実行を回避することができる（特定回数の抽選が保証される）遊技性とするかを遊技者に対して選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１０３】

本第２７制御例では、大当たりに当選するよりも同一の遊技状態が長く継続した方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として、小当たり遊技による賞球を頻繁に獲得し易い第２確変状態を設ける構成としていたが、大当たり遊技が実行されない方が有利度合いが高くなる遊技状態は、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技が実行されずに継続するほど有利度合いが高くなる遊技状態として、同一の遊技状態が長く継続するほど、確変大当たりの割合が高くなっていく遊技状態や、同一の遊技状態が長く継続するほどラウンド数が高い大当たりの割合が高くなっていく遊技状態を設ける構成としてもよい。また、同一の遊技状態が長く継続するほど、珍しい演出（所謂、プレミア演出）の発生率を高くする構成としてもよいし、大当たり確率を複数段階のいずれかに設定可能な仕様と組み合わせて、同一の遊技状態が長く継続するほど設定を示唆する演出の発生率が高くなっていくように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態と同様に、大当たりにならないことを期待させる遊技性を実現することができるので、回避演出が実行された場合に、回避演出の演出内容に従って第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１０４】

本第２７制御例では、大当たりと第２特別図柄の小当たりとで、共に、可変入賞装置１６５の特定入賞口１６５ａを開閉させる構成としていたが、これに限られるものではない

。大当たり用の入賞装置とは別で、第２特別図柄の小当たり用の入賞装置を設ける構成としてもよい。この場合において、小当たり用の入賞装置は、小当たり遊技が終了されるまでの入賞個数を大当たり用の入賞装置よりも少なく（例えば、２個に）してもよい。このように構成することで、１の小当たり遊技で獲得可能な賞球数が多くなり過ぎてしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。また、この場合において、第２確変状態において第２特別図柄の小当たり遊技が実行され、小当たり用の入賞装置へと遊技球が入球する毎に、入球を検出したことを示す第１演出を実行する構成としてもよい。第１演出としては、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面において、ウサギのキャラクタ８０１がコインを取得する演出や、１の入賞に対して払い出される賞球数の数を示す文字（例えば、＋１５の文字等）を表示させる演出等が挙げられる。更に、この場合において、１の小当たりにおいて規定個数（２個）の遊技球の入球を検出してから小当たり遊技を終了させる（小当たり用の入賞装置が閉鎖される）までの間に追加で遊技球の入球を検出した場合に、第１演出とは異なる演出態様の第２演出を実行する構成としてもよい。第２演出としては、例えば、ウサギのキャラクタ８０１が札束を取得する演出や、「ＥＸＴＲＡ」等の文字を表示させる演出等が挙げられる。このように構成することで、第２確変状態において規定個数を超えて小当たり用の入賞装置に入球させることができたか否かを知りたいと考える遊技者に対して、演出態様により注目して遊技を行わせることができるので、第２確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、この場合において、必ずしも大当たり用の入賞装置と小当たり用の入賞装置とを異ならせる必要はなく、例えば、大当たり時と小当たり時とで同一の入賞装置を開放させる一方で、大当たりの１のラウンドを終了させるための規定個数と小当たり遊技を終了させるための規定個数とを異ならせる制御を採用してもよい。このように構成することで、異なる入賞装置を設ける必要がなくなるため、部品点数を削減することができ、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【３１０５】

＜第２７制御例の第１変形例＞

次に、図１０２０から図１０４３を参照して、第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０では、第２確変状態として、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に終了される第２確変状態Ａと、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避することができる第２確変状態Ｂと、の有利度合いが異なる２種類の状態を形成可能に構成し、興趣向上を図っていた。

【３１０６】

これに対して第２７制御例の第１変形例では、第２確変状態として、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選が実行され難い不利第２確変状態と、右打ちを行うことで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たり遊技も頻繁に実行されるため、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出されることにより持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な有利第２確変状態と、を形成可能に構成している。より具体的には、本第１変形例では、第１特別図柄の保留球（判別情報）を、所定数を上限として記憶可能な第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ（判別情報記憶手段）に記憶されている保留球（入賞情報）の数が特定数（４）以上である場合に有利第２確変状態（特定制御）を設定し、特定数未満である場合は不利第２確変状態を形成する構成としている。このように構成することで、第２確変状態において、第１特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが変化する極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１０７】

この第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２

３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１０８】

まず、図１０２０を参照して、本第１変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１０２０は、本第１変形例における遊技盤１３の正面図である。図１０２０に示した通り、本第１変形例における遊技盤１３は、上述した第２７制御例における遊技盤１３に対して、小当たり用入賞装置２６５が削除されている点、および可変表示装置ユニット８０の右側の流路に第２可変入賞装置１６５０が設けられている点でのみ相違している。小当たり用入賞装置２６５を削除しているのは、本第１変形例では、第１特別図柄の抽選に小当たりを設けていないことによるものである。また、第２可変入賞装置１６５０は、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、大当たりの各ラウンドで開放される入賞装置である。つまり、本第１変形例では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にの可変入賞装置１６５の特定入賞口１６５ａが開放され、大当たりとなった場合には第２可変入賞装置１６５０の第２特定入賞口１６５０ａが開放されるように構成している。なお、その他の構成については上述した第２７制御例における遊技盤１３と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３１０９】

次に、図１０２１から図１０２５を参照して、本第１変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第１変形例では、第２確変状態において、第１特別図柄の保留球数に応じて有利度合いを可変可能に構成している。より具体的には、第１特別図柄の保留球数が３以下となっている間、第２特別図柄の変動時間が極めて長くなり、右打ちを行っても特別図柄の抽選が実行されない（左打ちにより遊技を行う必要がある）不利な状態（不利第２確変状態）を形成する一方で、第１特別図柄の保留球数が上限値である４となっている間は、第２特別図柄の変動時間が短くなることにより、右打ちによって頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口１６５ａへと遊技球が頻繁に入球して持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な状態（有利第２確変状態）を形成する。なお、一時的に第１特別図柄の保留球数が４個になったとしても、残りの変動時間が短い場合は、変動終了と共に第１特別図柄の保留球が減少してしまうため、短時間しか第２特別図柄の変動時間が短くならず、有利第２確変状態における遊技を十分に行うことができない。このため、本第１変形例では、第１特別図柄の抽選で長い変動時間（１５０秒以上の変動時間）が設定された場合にのみ、有利第２確変状態へと移行するチャンスであることを演出により報知する構成としている。以下、第１変形例における各種演出態様について説明する。

【３１１０】

図１０２１（ａ）は、第２確変状態における基本的な演出態様を示した図である。ここで、大当たり終了後の遊技状態として第２確変状態が設定された場合、まず、不利第２確変状態（左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態）が形成される。即ち、有利第２確変状態は、第１特別図柄の保留球が上限数（４個）貯まった状態でなければ形成されることがない状態であるが、大当たりの終了時に第１特別図柄の保留球が存在する場合は、大当たり終了直後に第１特別図柄の保留球が１個消化されるため、大当たり終了直後に第１特別図柄の保留球数が上限数となることはない。図１０２１（ａ）に示した通り、不利確変状態では、主表示領域Ｄｍの上部に「～チャンスゾーン中～」という文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの左下にウサギのキャラクタ８０１が出現する。また、副表示領域Ｄｓの右側に、「チャージモード当選率上昇中」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャージモードに当選するチャンスであるということを遊技者

に対して容易に理解させることができる。なお、「チャンスゾーン」とは、不利第２確変状態のことを意味しており、チャージモードとは、変動時間が特定期間以上の長さの第１特別図柄の変動表示（第１特別図柄のロング変動）が開始されてから第１特別図柄の保留球が４個貯まるまでの間の期間のことを意味する。本第１変形例では、チャンスゾーン（不利第２確変状態）において第１特別図柄のロング変動が開始された場合に、第１特別図柄の保留球を上限個数（４個）まで貯めるように促す演出（チャージモード演出）が実行され、チャージモード演出中に保留球が４個貯まることで、有利第２確変状態に移行したことを報知する演出を実行する構成としている。

【３１１１】

図１０２１（ｂ）は、不利第２確変状態（チャンスゾーン）において第１特別図柄のロング変動が設定される抽選結果となった場合の変動表示態様を示した図である。図１０２１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄のロング変動が開始されると、開始直後（変動開始後１秒経過時）に「チャージ」という文字が付された同一の第３図柄（チャージ図柄）が揃う変動表示演出が実行される。このチャージ図柄は、第１特別図柄のロング変動を放置するための専用の図柄であり、不利第２確変状態（チャンスゾーン）以外の第２確変状態（チャージモードやボーナス状態）では停止表示され得ない図柄となっている。このため、特別な抽選結果となったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、ウサギを模したキャラクタ８０１が喜ぶ演出が実行されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「チャージモードＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの演出態様から、第１特別図柄のロング変動が開始されたということを容易に理解させることができる。チャージモードへの移行が報知された後は、図１０２２（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央において、ウサギのキャラクタ８０１が力を溜めているかのような表示態様で表示されると共に、ウサギのキャラクタ８０１の周囲が発光した見た目（ウサギのキャラクタ８０１がオーラ８０１ｂを纏った見た目）に設定される。また、主表示領域Ｄｍにおいてウサギのキャラクタ８０１の右側に、縦長略長方形形状の表示領域の内部に４つの目盛りが表示された棒グラフと、ボーナスメーターという文字とが表示される。このボーナスメーターＢＭのメーター量は、第１特別図柄の保留球数と同一のメーター数に設定される。更に、主表示領域Ｄｍの上部には「～チャージモード中～」という文字が表示され、副表示領域Ｄｓに対して、「メーターＭＡＸでボーナス！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスメーターＢＭのメーター数が最大の４目盛りまで貯まることにより、ボーナスが開始されるということを遊技者に対して理解させることができる。なお、本第２７制御例では、第１特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってから第１特別図柄のロング変動が終了するまでの間の有利第２確変状態のことを、「ボーナス」と称している。また、図１０２２（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの表示領域Ｄｍ１に対して、「左打ちでメーターチャージ！」という文字が表示されると共に、表示領域Ｄｍ２に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うことでボーナスメーターのメーター量を上昇させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１１２】

チャージモード（第２確変状態において第１特別図柄のロング変動中、且つ、第１特別図柄の保留球数が４未満の状態）においては、第１特別図柄の保留球数が増加する毎に、ボーナスメーターＢＭのメーター量が１ずつ増加していくと共に、ウサギのキャラクタ８０１の周囲の発光量（纏っているオーラ８０１ｂの大きさ）が増大していく。そして、４個目（上限個数目）の第１特別図柄の保留球が貯まり、ボーナスメーターＢＭのメーター量が最大となることで、図１０２２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１の周囲の光が画面外まで突き上がる演出が実行されると共に、主表示領域Ｄｍの上部に形成された表示領域ＨＲ１０に対して、「チャージ完了！！」という文字が表示される。また、表示領域Ｄｍ２に対して、右打ちを促す表示態様（「右打ち」という文字、および右向きの矢印を模した画像）が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに

対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第２確変状態に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。有利確変状態への移行が報知された後は、図１０２３（ａ）に示した通り、周囲が発光した状態（オーラ８０１ｂを纏った状態）のウサギのキャラクタ８０１が雲の上まで飛び上がる演出が実行される。また、図１０２３（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１０に対して、ボーナス（有利第２確変状態）が終了するまでの残り時間を示唆する表示態様が表示される。ここで、ボーナス（有利第２確変状態）は、実行中の第１特別図柄のロング変動が終了するまで継続する。表示領域ＨＲ１０には、実行中の第１特別図柄のロング変動が終了するまでの残変動時間の目安が表示される。図１０２３（ａ）の例では、残り時間が少なくとも１００秒以上残っている場合を例示しており、表示領域ＨＲ１０に対して、「ボーナス開始！！保証期間１００秒ｏｖｅｒ！！」という文字が表示されている状態が図示されている。更に、表示領域Ｄｍ１に対して、報知された残り時間がカウントダウン表示される。図１０２３（ａ）では、表示領域ＨＲ１０において保証期間１００秒が報知された場合を例示しているため、表示領域ＨＲ１０の報知内容にリンクさせて、表示領域Ｄｍ１に対して、「ボーナス終了まで１００秒」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利なボーナス（有利第２確変状態）に突入したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ１０および表示領域Ｄｍ１に表示されるボーナス状態の保証期間によって、ボーナス状態が終了するまでに獲得可能なおおよその利益（小当たり回数、賞球数等）を遊技者に対して把握させることができる。なお、有利第２確変状態に移行したことに伴って、副表示領域Ｄｓにおいて実行中領域Ｄｓ１ａと待機中領域Ｄｓ１ｂとが非表示となり、第１特別図柄の保留球数を示す第１保留球数領域Ｄｓ１ｃと、第１特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行うための第１変動表示領域Ｄｓ１ｄと、が比較的小さい表示領域で表示される。また、有利第２確変状態において抽選が実行され易い第２特別図柄の保留図柄を表示するための第２実行中領域Ｄｓ１ｅおよび第２待機中領域Ｄｓ１ｆと、が比較的広い表示領域で形成される。これらの表示内容によって、第１特別図柄の状況と第２特別図柄の状況との両方を遊技者に対して理解させることができる。

【３１１３】

なお、本第１変形例では、ボーナス状態において、ボーナス状態が終了するまでの残り期間を示唆する表示態様を伴う演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ボーナス状態において右打ちを行い続けた場合に獲得可能な利益をより直接的に示唆する演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、ボーナス状態が終了するまでの間に実行され得る小当たり遊技のおおよその回数や、ボーナス状態が終了するまでの間に特定入賞口１６５ａへと入球させて獲得することができるおおよその賞球数に応じた情報を演出によって示唆する構成としてもよい。

【３１１４】

次に、図１０２３（ｂ）を参照して、ボーナス（有利第２確変状態）の保証期間（表示領域Ｄｍ１に表示されていたボーナス終了までの見た目上の残り時間）が経過した後における演出態様について説明する。ここで、本第１変形例では、表示領域Ｄｍ１に対して、第１特別図柄のロング変動における実際の残変動時間よりも短い期間を表示させる構成としている。より具体的には、残変動時間よりも短い長さの期間であって１０秒の倍数となる時間（きりが良い期間）を初期の保証期間として設定する構成としている。このため、見た目上の保証期間が経過したとしても、残変動時間が残っているケースがほとんどである。見た目上の保証期間が経過した後の有利第２確変状態では、図１０２３（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ１に対して、「ボーナス終了まで？？？秒」という文字が表示されると共に、表示領域ＨＲ１０に対して、「終了待機中」という文字が表示される。また、ウサギのキャラクタ８０１が汗だくとなって疲弊しているかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス終了間近」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスの終了が近づいているということを遊技者に対して容易

に理解させることができる。
【３１１５】
保証期間が経過した後において、終了条件が成立した場合は、図１０２４（ａ）に示すボーナス（有利第２確変状態）の終了を報知するためのボーナス終了演出が実行される。ここで、本第１変形例では、ロング変動が終了する１０秒前となった時点でボーナスの終了条件が成立下と判断してボーナス終了演出を実行する構成としている。これは、ロング変動の終了直前まで右打ちを継続してしまうと、第２特別図柄の保留球が残った状態で第１特別図柄のロング変動が終了して次の変動が開始されてしまい、第１特別図柄の保留球数が４未満の状態で第２特別図柄の抽選が実行されてしまう可能性が高くなるためである。上述した通り、第１特別図柄の保留球数が４未満の状態で第２特別図柄の抽選が実行されてしまうと、極端に長い変動時間（６００秒）が設定されてしまい、その間は、第１特別図柄のロング変動が開始され、第１特別図柄の保留球を上限個数まで貯めたとしても、第２特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況となってしまう。そこで、本第１変形例では、第１特別図柄のロング変動の終了１０秒前の時点で終了を報知して左打ちに戻すことを促す構成としている。このように構成することで、第２特別図柄の保留球を全て消化しきってから第１特別図柄のロング変動を終了させることができるので、第２特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況が生じてしまうことを抑制することができる。
【３１１６】
図１０２４（ａ）に示した通り、第１特別図柄のロング変動が終了する１０秒前になった場合、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から「終」の文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域Ｄｍ２に対して、遊技者に対して左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「終了！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス（有利第２確変状態）が終了したということを遊技者に対して認識させ、左打ち遊技に切り替えさせることができる。なお、本第１変形例では、第１特別図柄のロング変動が終了する１０秒前にボーナス終了演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第２特別図柄の保留球を加味して全ての第２特別図柄の抽選を第１特別図柄のロング変動中に開始させることができる範囲で任意に定めてよい。また、第２特別図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。この場合、第１特別図柄のロング変動が終了した後で第２入球口６４０へと遊技球が入球するという事象が発生しなければ、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなることはないので、第１特別図柄のロング変動の終了間際まで右打ちを継続させることができる。
【３１１７】
次に、図１０２４（ｂ）を参照して、本第１変形例における上乗せ演出について説明する。この上乗せ演出は、保証期間の経過後において実行される可能性がある演出であり、実際の残変動時間が多く残っている場合に、当該残変動時間を超えない範囲で、保証期間を上乗せして報知する演出である。図１０２４（ｂ）に示した通り、上乗せ演出が実行されると、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から上乗せする秒数を示す文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１の表示内容が、上乗せ演出で報知された秒数に対応する保証期間に更新される演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「上乗せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第２確変状態が上乗せされた秒数分継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【３１１８】
次に、図１０２５（ａ）を参照して、ボーナス終了後にチャージモードへと移行する場合の演出態様について説明する。ここで、ボーナス終了後にチャージモードに移行する場合とは、第１特別図柄の保留内に第１特別図柄のロング変動に対応する保留球が含まれている場合である。この場合、第１特別図柄のロング変動に対応する保留球の位置によらず

、チャンスゾーン（図１０２１（ａ）参照）を介さずに、直接チャージモードへと移行する。図１０２５（ａ）に示した通り、チャージモードへの移行が報知される場合は、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から「貯」という文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域Ｄｍ２に対して、左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「チャージモード確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス終了後に直接チャージモードへと移行し、第１特別図柄の保留球を貯めることで再度ボーナスに移行するということを遊技者に対して理解させることができる。また、図１０２５（ｂ）は、第１特別図柄のロング変動が大当たり変動であった場合に実行される大当たり報知演出の演出態様の一例を示した図である。図１０２５（ｂ）に示した通り、実行中の第１特別図柄のロング変動が大当たりに対応する変動表示である場合は、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から「祝」という文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たり確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選していたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１１９】

＜第２７制御例の第１変形例における電気的構成＞

次に、図１０２６、および図１０２７を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図９９７（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図１０２６（ａ）を参照して、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図１０２６（ａ）は、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成を示すブロック図である。図１０２６（ａ）に示した通り、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｂ１と、時短状態、および確変状態における特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短・確変用テーブル２０２ｂ２Ａと、第２確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａと、で少なくとも構成されている。通常用テーブル２０２ｂ１は、上述した第２７制御例における通常用テーブル２０２ｂ１（および上述した第２６制御例の第３変形例における通常用テーブル２０２ａｂ１Ｃ）と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。また、時短・確変用テーブル２０２ｂ２Ａは、上述した第２７制御例における確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。以下、図１０２６（ｂ）を参照して、第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａの詳細について説明する。

【３１２０】

図１０２６（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の変動パターンとして、第１特別図柄の保留球数とは無関係に、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓ（１０秒間）の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５～１２４」の範囲に対して、変動時間が１５０００ｍｓ（１５秒間）の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２５～１９７」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓ（２０秒間）の当たりスペシャルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９８」に対して、変動時間が３０００００ｍｓ（３００秒間）の特殊当たりが対応付けて規定されている。また、図１０２６（ｂ）に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変

動時間が２０００ｍｓ（２秒間）の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が６０００ｍｓ（６秒間）の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９３」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓ（１０秒間）の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９４」に対して、変動時間が１５０００ｍｓ（１５秒間）の外れスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５，１９６」の範囲に対して、変動時間が１５００００ｍｓ（１５０秒間）の特殊外れＡが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９７」に対して、変動時間が２０００００ｍｓ（２００秒間）の特殊外れＢが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９８」に対して、変動時間が３０００００ｍｓ（３００秒間）の特殊外れＣが対応付けて規定されている。これに対して、図１０２６（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の変動パターンは、第１特別図柄の保留球数に応じて変化するように構成されている。具体的には、図１０２６（ｂ）に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、第１特別図柄の保留球数が０～３の範囲の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第１特別図柄の保留球数が４（即ち、上限個数）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の短当たりが対応付けて規定されている。これに対して、外れの抽選結果に対しては、第１特別図柄の保留球数が０～３の範囲の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第１特別図柄の保留球数が４（即ち、上限個数）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の短外れが対応付けて規定されている。

【３１２１】

これらの規定内容により、第２確変状態においては、第１特別図柄の保留球数が上限個数である場合にのみ、第２特別図柄の変動時間が１秒間となり、その他の保留球数である場合には、第２特別図柄の変動時間が極端に長い時間（６００秒間）となるため、本第１変形例における第２確変状態では、第１特別図柄の保留球数が４個になっている間のみ、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となり、その他の保留球数である間は、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となる。よって、第１特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが高くなる遊技方法が変化する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、第１特別図柄の保留球数が４個になり、第２特別図柄の変動時間が短くなったとしても、実行中の第１特別図柄の変動表示が終了すると、第１特別図柄の保留球が消化されて保留球数が減少してしまい、その後に第２特別図柄の抽選が実行されると６００秒間という極めて長い変動時間に設定されてしまう。つまり、第２確変状態においては、基本的に、第１特別図柄の保留球が４個に到達したとしても、それだけでは第２特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができない。言い換えれば、第１特別図柄の変動時間として、長い（１５０秒以上の）変動時間が設定され、当該長い変動時間の間に第１特別図柄の保留球を上限個数まで貯めることにより、比較的長い時間に渡って第１特別図柄の保留球数が上限数となっている状態を維持することができ、継続的に右打ちを行うことで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球も頻繁に払い出される有利な状態を形成する。よって、本第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の抽選で１５０秒以上の長い変動時間が設定されたことに基づいて、第１特別図柄の保留球を貯めるように遊技者に促すチャージモード演出（図１０２２参照）を実行し、変動時間が十分に残っている状態で第１特別図柄の保留球が上限個数まで貯まったことに基づいて、残変動時間中に継続的に右打ちを行うことで多量の賞球の払い出しを受けることができることを遊技者に示唆する

ボーナス演出（図１０２３参照）を実行する構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の保留球が４個の状態を比較的長い期間維持可能な場合にのみ、右打ちを報知することができるので、第１特別図柄の保留球が３個以下に減った状態で遊技者が右打ちを行ってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【３１２２】

なお、本第１変形例では、第１特別図柄の保留球数が４であるか否かに応じて第２特別図柄の変動時間を異ならせる構成としていたが、第２特別図柄の変動時間を異ならせる契機となる保留球数は上限数である４に限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、第１特別図柄の保留球数が３以上である場合に第２特別図柄の変動時間を短くし、２以下である場合に第２特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよいし、第１特別図柄の保留球数が１以上である場合に第２特別図柄の変動時間を短くし、２以下である場合に第２特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよい。第２特別図柄の変動時間を短くする契機となる第１特別図柄の保留球数として少ない保留球数を設定するほど、チャージモードへと移行してからボーナス状態に移行するまでの期間が短くなり易くなるので、チャージモードにおいて無駄球を発生させてしまうことを抑制することができる。また、第２特別図柄の変動時間を短くする契機となる第１特別図柄の保留球数として多い保留球数を設定するほど、ボーナス状態が維持される期間を短くし易くすることができるので、遊技者にとって過剰に有利となりすぎてしまうことを抑制することができる。

【３１２３】

次に、図１０２７を参照して、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＡの詳細について説明する。図１０２７は、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＡの規定内容を示した図である。図１０２７に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ６７，Ｅ６７である場合に対して、特別図柄の抽選回数によらず、第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａ（図１０２６（ｂ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＡ６７，Ｅ６７の終了後は、次に大当たりとなるまで、第１特別図柄の保留球数が３以下の範囲において第２特別図柄の変動時間が極端に長くなり、第１特別図柄の保留球数が上限数である４となっている間のみ第２特別図柄の変動時間が短くなるように制御される。

【３１２４】

また、図１０２７に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ６７，Ｆ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短用テーブル２０２ｂ２Ａが参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａ（図１０２６（ｂ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＢ６７，Ｆ６７の終了後は、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間、大当たり確率が高く、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、特別図柄の抽選が１００回を超えた後においては、第１特別図柄の保留球数が３以下の範囲において左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な状態を形成するが、第１特別図柄の保留球数が上限数となっている間は右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される上に小当たりによる賞球も容易に得ることができる有利な状態を形成する。また、図１０２７に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＣ６７，Ｇ６７である場合は、特別図柄の抽選回数によらず、確変・時短用テーブル２０２ｂ２Ａが参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＣ６７，Ｇ６７の終了後は、次に大当たりとなるまで、大当たり確率が高く、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、前回の大当たり種別が大当たりＤ６７，Ｈ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短用テーブル２０２ｂ２Ａが参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＤ６７，Ｈ６７の終了後の時短状態において

は、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの範囲では右打ちにより第２特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、１０１回目以降は第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）遊技性となる。更に、図１０２７に示した通り、パチンコ機１０を初期化した後（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下した状態で電源を投入した後）、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初に大当たりに当選するまでは、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難な状態に維持される。

【３１２５】

次に、図１０２８を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１０２８は、本第１変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１０２８に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１００１参照）に対して、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡと、が追加されている点で相違している。また、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣが削除されている点でも相違している。これらの変更は、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０が、第１特別図柄および第２特別図柄の両方が変動表示中である状態で一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される（破棄される）タイプの同時変動方式（破棄仕様）を採用していたのに対して、本第１変形例では、一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が中断される（一方の特別図柄の大当たり遊技または小当たり遊技が終了するまで他方の変動時間の減算処理が回避される）タイプの同時変動方式（中断仕様）を採用していることによる変更である。この変更により、破棄仕様に必要であった特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣを削除し、中断仕様に必要な特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣ、および特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡを追加している。なお、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣは、上述した第２６制御例の第３変形例における特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと同一の構成（第１特別図柄の変動表示が仮停止（中断）されていることを示すためのフラグ）であるため、その詳細な説明については省略する。また、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡは、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣが第１特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグであるのに対し、第２特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグである。

【３１２６】

次に、図１０２９（ａ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１０２９（ａ）は、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１０２９（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１００２（ａ）参照）に対して、初期秒数選択テーブル２２２ｂａが追加されている点でのみ相違している。この初期秒数選択テーブル２２２ｂａは、第２確変状態において、チャージモード（第１特別図柄のロング変動中）において第１特別図柄の保留球が上限数（４個）貯まってボーナス状態へと移行する場合に、ボーナス状態の残時間として報知される秒数（初期秒数）を選択するために参照されるデータテーブルである。この初期秒数選択テーブル２２２ｂａの詳細について、図１０３０を参照して説明する。

【３１２７】

図１０３０は、初期秒数選択テーブル２２２ｂａの規定内容を示した図である。図１０３０に示した通り、この初期秒数選択テーブル２２２ｂａには、実行中の第１特別図柄の変動表示の残変動時間（Ｔ）の値の範囲毎に、初期の保証期間（ボーナス状態移行後、最初に表示されるボーナス状態の残り時間）と演出カウンタ２２３ｆの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１０３０に示した通り、残変動時間（Ｔ）の値が１１０秒未満の範囲においては、演出カウンタ２２３ｆの取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で

割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定されている。これにより、例えば、残変動時間が９３．５秒である場合は、Ｔを１０で割った余りが３．５秒となるため、初期保証期間が８０秒（９３．５秒－３．５秒－１０秒）と算出される。このため、残変動時間が１１０秒未満である場合は、必ず、残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定される。また、図１０３０に示した通り、残変動時間（Ｔ）が１１０秒以上、且つ、１６０秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ２２３ｆが「０～８９」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「９０～９９」の範囲に対して、初期の保証期間として１００秒が対応付けて規定されている。このため、１１０≦Ｔ＜１６０の範囲においては、９０％の割合で残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、１０％の割合で初期の保証期間として１００秒が設定される。

【３１２８】

また、図１０３０に示した通り、残変動時間（Ｔ）が１６０秒以上、且つ、２１０秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ２２３ｆが「０～６９」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「７０～９４」の範囲に対して、初期の保証期間として１００秒が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「９５～９９」の範囲に対して、初期の保証期間として１５０秒が対応付けて規定されている。このため、１６０≦Ｔ＜２１０の範囲においては、７０％の割合で残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、２５％の割合で初期の保証期間として１００秒が設定され、５％の割合で初期の保証期間として１５０秒が設定される。また、図１０３０に示した通り、残変動時間（Ｔ）が２１０秒以上、且つ、３００秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ２２３ｆが「０～４９」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「５０～６９」の範囲に対して、初期の保証期間として１００秒が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「７０～９８」の範囲に対して、初期の保証期間として１５０秒が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、初期の保証期間として２００秒が対応付けて規定されている。このため、２１０≦Ｔ＜３００の範囲においては、５０％の割合で残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、２０％の割合で初期の保証期間として１００秒が設定され、２９％の割合で初期の保証期間として１５０秒が設定され、１％の割合で初期の保証期間として２００秒が設定される。

【３１２９】

このように、本第１変形例では、ボーナス状態へと移行した場合に、ボーナス状態が終了するまでの見かけ上の残時間として、実際の残変動時間よりも短い時間を報知可能に構成しているので、残時間が０になった場合に上乗せ演出を発生させ易くすることができる。よって、上乗せ演出が発生することに期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１３０】

次に、図１０２９（ｂ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１０２９（ｂ）は、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１０２９（ｂ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１００２（ｂ）参照）に対して、チャージモードフラグ２２３ｂａＡと、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡと、保証期間タイマ２２３ｂｃＡと、が追加されている点で相違している。また、回避演出中フラグ２２３ｂａが削除されている点でも相違している。チャージモードフラグ２２３ｂａＡは、チャージモードであるか否かを示すためのフラ

グである。このチャージモードフラグ２２３ｂａＡは、初期値がオフに設定されおり、第２確変状態において第１特別図柄の抽選が実行され、変動種別として変動時間が１５０秒以上の長さのいずれかの特殊変動が選択された場合にオンに設定され（図１０４２のＳ５８２４Ｂ参照）、チャージモードにおいて第１特別図柄の保留球が上限数（４個）まで貯まり、ボーナス状態へと移行した場合にオフに設定される（図１０４１のＳ４２６０Ｂ参照）。第２確変状態においては、このチャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであるか否かによって、チャージモードであるか否かが判別される。

【３１３１】

ボーナスフラグ２２３ｂｂＡは、ボーナス状態であるか否かを示すためのフラグである。このボーナスフラグ２２３ｂｂＡは、チャージモードにおいて第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まってボーナス状態への移行条件が成立した場合にオンに設定され（図１０４１のＳ４２６０Ｂ参照）、ボーナス状態が終了される場合にオフに設定される。このボーナスフラグ２２３ｂｂＡによって、ボーナス状態であるか否かが判別される。また、保証期間タイマ２２３ｂｃＡは、ボーナス状態において第３図柄表示装置８１に表示されるボーナス状態の残り時間（ボーナス状態が終了するまでの最短時間）を示すタイマである。この保証期間タイマ２２３ｂｃＡは、初期値が０に設定されており、ボーナス状態への移行条件が成立した場合に、初期秒数選択テーブル２２２ｂａ（図１０３０参照）を参照して決定した初期秒数に対応するタイマ値が設定される（図１０４１のＳ４２５７Ｂ参照）。また、ボーナス状態において上乗せ演出が発生した場合には、上乗せ演出によって報知された秒数に対応するタイマ値が設定される（図１０３８のＳ５９０７Ｂ参照）。この保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値は、１ｍ秒毎に実行される演出更新処理が実行される毎に値が１ずつ減算して更新される。この保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値が０になった後においては、残変動時間に応じて、ボーナス終了演出（図１０２４（ａ）参照）を実行するか、上乗せ演出（図１０２４（ｂ）参照）を実行するかが決定される。

【３１３２】

＜第２７制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１０３１から図１０３７を参照して、第２７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。本第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第２７制御例に対して、特別図柄変動処理（図１００３のＳ１０１Ｂ参照）に代えて特別図柄変動処理（図１０３１のＳ１１１Ｂ参照）を実行する点でのみ相違している。その他の処理については上述した第２７制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図１０３１を参照して、本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）は、上述した第２７制御例における特別図柄変動処理（図１００３参照）に代えて実行される処理である。図１０３１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。

【３１３３】

この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）のうち、Ｓ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理では、それぞれ第２７制御例における特別図柄変動処理（図１００３参照）のＳ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）、および第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）については、上述した第２６制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図９３７参照）の第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ、図９４２参照）、および第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ、図９３８参照）と同一の処理を行っているため、その詳細な説明については省略する。また、本第２７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）では、Ｓ２５０１Ａの処理において、現在が大当たり中又は小当たり中であると判別した場合に（Ｓ２５０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡとのどちらかがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２５１１

Ｂ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡとのどちらかがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２５１１Ｂ：Ｙｅｓ）、仮停止されている特別図柄の種別に対応する第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｓ２５１２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５１１Ｂの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡとの両方がオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ２５１１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ２５１２Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３１３４】

また、本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図１０３１参照）では、Ｓ２５０６Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０であると判別した場合に（Ｓ２５０４Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５１３Ｂ）、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。詳細については図１０３２を参照して後述するが、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）は、上述した第２７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１００８参照）に代えて実行される処理である。また、本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図１０３１参照）では、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合に（Ｓ２５０９Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２５１４Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図１０３４を参照して後述するが、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動開始処理（図９４４参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の開始を設定するための処理である。一方、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２５０９Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理を実行し（Ｓ２５１５Ｂ）、処理をＳ２５１２Ａへと移行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）の詳細については、図１０３５を参照して後述する。また、本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図１０３１参照）では、Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０であると判別した場合に（Ｓ２５１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５１６Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図１０３６を参照して後述するが、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）は、上述した第２７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１０１３参照）に代えて実行される処理である。一方、Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２５１２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５１６Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３１３５】

次いで、図１０３２を参照して、本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図１０３１参照）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（図１０３２参照）は、第２７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１００８参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１００８参照）と同様に、第１特別図柄の変動時間が経過した場合に第１特別図柄の変動停止を設定するための処理である。図１０３２は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）のうち、Ｓ３１０１Ａ，Ｓ３１０５Ａ～Ｓ３１０９ＡおよびＳ３１０２Ｂの処理では、第２７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１００８参照）のＳ３１０１Ａ，Ｓ３１０５Ａ～Ｓ３１０９ＡおよびＳ３１０２Ｂの処理と同一の処理が実行される。

【３１３６】

また、本第２７制御例の第１変形例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）では、Ｓ３１０１Ａの処理において、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていないと判別した場合に（Ｓ３１０１Ａ：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理を実行し（Ｓ３１１１Ｂ）、処理をＳ３１０８Ａへと移行する。詳細については図１０３３を参照して後述するが、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）は、上述した第２７制御例にお

ける特図１外れ停止処理（図１００９参照）に代えて実行される処理である。Ｓ３１０２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３１０２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡをオンに設定し（Ｓ３１１２Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡのオンを示す特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ３１１３Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の仮停止を設定し（Ｓ３１１４Ｂ）、処理をＳ３１０５Ａへと移行する。これにより、第１特別図柄の大当たり遊技が実行されている間、第２特別図柄の変動表示を仮停止させておく（変動時間が減算されないようにする）ことができ、大当たり遊技の終了に基づいて第２特別図柄の変動表示を再開させることができる。

【３１３７】

次いで、図１０３３を参照して、上述した本第２７制御例の第１変形例における第１特別図柄変動停止処理（図１０３２参照）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）について説明する。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）は、上述した第２７制御例における特図１外れ停止処理（図１００９参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例における特図１外れ停止処理（図１００９参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果が大当たり以外（小当たり、または完全外れ）となった場合に、抽選結果を示す図柄の停止表示を設定するための処理である。図１０３３は、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）のうち、Ｓ３１５１Ｂ，Ｓ３１５２ＢおよびＳ３１５７Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの処理では、それぞれ上述した第２７制御例における特図１外れ停止処理（図１００９参照）のＳ３１５１Ｂ，Ｓ３１５２ＢおよびＳ３１５７Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第１変形例における特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）では、Ｓ３１５２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合に（Ｓ３１５２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡをオンに設定し（Ｓ３１６１Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡのオンを示す特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ３１６２Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の仮停止を設定して（Ｓ３１６３Ｂ）、処理をＳ３１５７Ｂへと移行する。

【３１３８】

次いで、図１０３４を参照して、上述した本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図１０３１参照）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）は、上述した第２７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０１０参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０１０参照）と同様に、第２特別図柄の抽選を実行すると共に抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図１０３４は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）の内容を示したフローチャートである。図１０３４に示した通り、本第１の変形例における第２特別図柄変動開始処理（図１０３４参照）は、上述した第２７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０１０参照）に対して、Ｓ３２０１Ａ，Ｓ３２０２Ａの各処理（第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の小当たり又は大当たりで破棄された場合に実行される処理）が削除されている点でのみ相違している。その他の処理（Ｓ３２０１Ｂ～Ｓ３２０８Ｂの各処理）については、上述した第２７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０１０参照）と同一の処理が実行されるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３１３９】

次いで、図１０３５を参照して、上述した本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図１０３１参照）の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）は、上述した第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動実行中処理（図９４９参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示中における各種制御を行うための処理である。図１０３５は、この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）の内容を示したフローチャー

トである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）のうち、Ｓ３７０１ＡおよびＳ３７０２Ａの各処理では、それぞれ上述した第６６実施例の第３変形例における第２特別図柄変動実行中処理（図９４９参照）のＳ３７０１ＡおよびＳ３７０２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第１変形例における第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）では、先ず、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡがオンであるかを判別し（Ｓ３７０１Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡがオンであると判別した場合には（Ｓ３７０１Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２変動再開コマンドを設定し（Ｓ３７０２Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡをオフに設定し（Ｓ３７０３Ｂ）、処理をＳ３７０１Ａへと移行する。一方、Ｓ３７０１Ｂの処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３７０１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３７０２Ｂ，Ｓ３７０３Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３７０１Ａへと移行する。これらの第２６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動実行中処理（図９４９参照）に対する変形は、上述した第２６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の大当たり図柄が停止表示された場合に、第２特別図柄の変動表示が仮停止されずに破棄される仕様であったのに対し、本第２７制御例の第１の変形例では、第１特別図柄の大当たり又は小当たり図柄が停止表示された場合に第２特別図柄の変動表示が仮停止される仕様に変更されていることによるものである。

【３１４０】

次いで、図１０３６を参照して、上述した本第２７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図１０３１参照）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）は、上述した第２７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１０１３参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１０１３参照）と同様に、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に第２特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図１０３６は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）のうち、Ｓ３８０１Ａ，Ｓ３８０５Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９Ａ，Ｓ３８１０ＡおよびＳ３８０２Ｂの各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１０１３参照）のＳ３８０１Ａ，Ｓ３８０５Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９Ａ，Ｓ３８１０ＡおよびＳ３８０２Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第１変形例における第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）では、Ｓ３８０１Ｂの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｎｏ）、上述した第２７制御例における特図２外れ停止処理（図１０１４参照）に代えて特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ３８１１Ｂ）、処理をＳ３８０９Ａへと移行する。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）の詳細については、図１０３７を参照して後述する。また、本第２７制御例の第１の変形例における第２特別図柄変動停止処理（図１０３６参照）では、Ｓ３８０２Ｂの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３８０２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオンに設定し（Ｓ３８１２Ｂ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ３８１３Ｂ）、次いで、第１図柄表示装置の第１特別図柄の仮停止を設定し（Ｓ３８１４Ｂ）、処理をＳ３８０５Ａへと移行する。即ち、第２特別図柄の大当たり遊技の実行中に第１特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

【３１４１】

次いで、図１０３７を参照して、上述した本第２７制御例の第１変形例における第２特別図柄変動停止処理（図１０３６参照）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）の詳細について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）は、上述した第２７制御例における特図２外れ停止処理（図１０１４参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例における特図２外れ停止処理（図１０１４参照）と同様に、第２特別図柄の抽選で大当たり以外の抽選結果となった場合に変動停止を設定するための処理である

。図１０３７は、この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）のうち、Ｓ３９０１Ｂ，Ｓ３９０２ＢおよびＳ３９０５Ｂ～Ｓ３９０７Ｂの各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における特図２外れ停止処理（図１０１４参照）のＳ３９０１Ｂ，Ｓ３９０２ＢおよびＳ３９０５Ｂ～Ｓ３９０７Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第１変形例における特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）では、Ｓ３９０２Ｂの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合に（Ｓ３９０２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオンに設定し（Ｓ３９１１Ｂ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ３９１２Ｂ）、次いで、第１図柄表示装置の第１特別図柄の仮停止を設定し（Ｓ３９１３Ｂ）、処理をＳ３９０５Ｂへと移行する。即ち、第２特別図柄の小当たり遊技の実行中に第１特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

【３１４２】

＜第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０３８から図１０４３を参照して、本第２７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１０３８を参照して、本第２７制御例の第１変形例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）の詳細について説明をする。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）は、実行中の各種演出の進行状況に応じた制御を行うための処理である。図１０３８は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）では、先ず、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡがオンであるかを判別し（Ｓ５９０１Ｂ）、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５９０１Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５９０１Ｂの処理において、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５９０１Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナス状態中であることを意味するため、次いで、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０であるかを判別する（Ｓ５９０２Ｂ）。ここで、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が既に０となっている状況とは、表示上のボーナス状態終了までの残時間が０となって終了待機演出（図１０２３（ｂ）参照）が実行されている状況である。Ｓ５９０２Ｂの処理において、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ５９０２Ｂ：Ｙｅｓ）、終了待機演出（図１０２３（ｂ）参照）の実行中であることを意味するため、次いで、残変動時間が１０秒であるかを判別する（Ｓ５９０３Ｂ）。即ち、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであるか否かを判別する。Ｓ５９０２Ｂの処理において、残変動時間が１０秒であると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、ボーナス状態の終了を報知するためのボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０４Ｂ）、本処理を終了する。このボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）の詳細については、図１０３９を参照して後述する。一方、Ｓ５９０４Ｂの処理において、残変動時間が１０秒ではないと判別した場合には（Ｓ５９０３Ｂ：Ｎｏ）、残変動時間が１０秒の倍数であるかを判別し（Ｓ５９０５Ｂ）、残変動時間が１０秒の倍数であると判別した場合には（Ｓ５９０５Ｂ：Ｙｅｓ）、残変動時間に対応する秒数を上乗せする上乗せ演出（図１０２４（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５９０６Ｂ）、上乗せした秒数を保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値に設定し（Ｓ５９０７Ｂ）、本処理を終了する。なお、残変動時間に対応する秒数とは、残変動時間から１０秒を減じた秒数である。これに対し、Ｓ５９０５Ｂの処理において、残変動時間が１０秒の倍数ではないと判別した場合は（Ｓ５９０５Ｂ：Ｎｏ）、終了待機演出（図１０２３（ｂ）参照）をそのまま継続させるために、Ｓ５９０６Ｂ，Ｓ５９０７Ｂの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３１４３】

一方、Ｓ５９０２Ｂの処理において、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５９０２Ｂ：Ｎｏ）、表示上のボーナス状態終了までの残時間が残っている状態であることを意味するため、保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値を１減

算し（Ｓ５９０８Ｂ）、次いで、更新後のタイマ値に応じてボーナス状態終了までの残時間の表示を更新し（Ｓ５９０９Ｂ）、更新後の保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０になったか否かを判別する（Ｓ５９１０Ｂ）。Ｓ５９１０Ｂの処理において、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０に更新されたと判別した場合には（Ｓ５９１０Ｂ：Ｙｅｓ）、残変動時間が１０秒であるかを判別し（Ｓ５９１１Ｂ）、残変動時間が１０秒であると判別した場合には（Ｓ５９１１Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、上述したボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０４Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１１Ｂの処理において、残変動時間が１０秒ではないと判別した場合には（Ｓ５９１１Ｂ：Ｎｏ）、終了待機演出（図１０２３（ｂ）参照）の開始を設定し（Ｓ５９１３Ｂ）、本処理を終了する。

【３１４４】

次に、図１０３９を参照して、上述した本第２７制御例の第１変形例における演出更新処理（図１０３８参照）の一処理であるボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）の詳細について説明する。図１０３９は、ボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。このボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）は、ボーナス状態の終了を報知するタイミングとなった場合に、ボーナス終了時の状況（実行中の変動表示の抽選結果、および保留内の抽選結果）に応じて、ボーナス状態の終了を報知する演出の演出態様を設定するための処理である。このボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）では、まず、現在実行中の第１特別図柄の変動が特殊当たり変動であるか否かを判別し（Ｓ５９５１Ｂ）、実行中の第１特別図柄の変動が特殊当たり変動であると判別した場合には（Ｓ５９５１Ｂ：Ｙｅｓ）、大当たりを報知する態様のボーナス終了演出（図１０２５（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５９５２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９５１Ｂの処理において、実行中の第１特別図柄の変動が特殊当たり変動ではない（特殊外れ変動である）と判別した場合には（Ｓ５９５１Ｂ：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球の中に特殊変動（特殊当たり変動、または特殊外れ変動）が含まれているか否かを判別し（Ｓ５９５３Ｂ）、第１特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ５９５３Ｂ：Ｙｅｓ）、チャージゾーン突入を報知する態様のボーナス終了演出（図１０２５（ａ）参照）を設定し（Ｓ５９５４Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９５３Ｂの処理において、第１特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ５９５３Ｂ：Ｎｏ）、通常のボーナス終了演出（図１０２４（ａ）参照）を設定し（Ｓ５９５５Ｂ）、本処理を終了する。このボーナス終了処理（図１０３９参照）を実行することにより、ボーナス終了時の状況に応じて適切な演出態様の終了演出を設定することができる。

【３１４５】

次に、図１０４０を参照して、本第２７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）は、上述した第２７制御例におけるコマンド判定処理（図１０１６参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例におけるコマンド判定処理（図１０１６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図１０４０は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８１Ａ，Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５Ａ，Ｓ４２８６ＡおよびＳ４２０１Ｂの各処理では、それぞれ第２７制御例におけるコマンド判定処理（図１０１６参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８１Ａ，Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５Ａ，Ｓ４２８６ＡおよびＳ４２０１Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）では、Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１１Ｂ）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）の詳細については、図１０４１を参照して後述する。また、本第１

変形例におけるコマンド判定処理（図１０４０参照）では、Ｓ４２８１Ａの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４２８１Ａ：Ｎｏ）、上述した第２６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図９５５参照）と同様にＳ４２８３Ａ、およびＳ４２８４Ａの各処理を実行する。これらの処理内容については、上述した第２６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図９５５参照）と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【３１４６】

次に、図１０４１を参照して、上述した本第２７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（図１０４０参照）の一処理である入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）について説明する。この第２７制御例の第１変形例における入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）は、入賞情報コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図１０４１は、この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）では、まず、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに基づく入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｂに格納し（Ｓ４２５１Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであるかを判別し（Ｓ４２５２Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ４２５２Ｂ：Ｎｏ）、入賞情報に応じた表示態様の保留図柄の表示を設定し（Ｓ４２５３Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５２Ｂの処理において、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４２５２Ｂ：Ｙｅｓ）、現在がチャージモード演出（図１０２２参照）の実行中であることを意味するため、次いで、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が第１特別図柄に対応する入賞情報であるかを判別し（Ｓ４２５４Ｂ）、第１特別図柄に対応する入賞情報ではないと判別した場合には（Ｓ４２５４Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ４２５３Ｂへと移行する。一方、Ｓ４２５４Ｂの処理において、第１特別図柄に対応する入賞情報であると判別した場合には（Ｓ４２５４Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナスメーターＢＭのメーター数を現在よりも１増加させ（Ｓ４２５５Ｂ）、次いで、ボーナスメーターＢＭのメーター数が上限（４）であるかを判別する（Ｓ４２５６Ｂ）。Ｓ４２５６Ｂの処理において、ボーナスメーターＢＭのメーター数が上限であると判別した場合には（Ｓ４２５６Ｂ：Ｙｅｓ）、初期秒数選択テーブル２２２ｂａ（図１０３０参照）を参照して、実行中の第１特別図柄の変動表示における残変動時間と演出カウンタ２２３ｆの値とに対応する初期の保証期間を特定し（Ｓ４２５７Ｂ）、特定した保証期間に対応するタイマ値を保証期間タイマ２２３ｂｃＡに設定する（Ｓ４２５８Ｂ）。そして、特定した初期保証期間がボーナス状態の終了までの残時間として表示されたボーナス状態への突入を報知し（Ｓ４２５９Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡをオフに設定すると共にボーナスフラグ２２３ｂｂａをオンに設定し（Ｓ４２６０Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５６Ｂの処理において、ボーナスメーターＢＭのメーター数が上限（４）ではないと判別した場合には（Ｓ４２５６Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この入賞コマンド処理（図１０４１参照）を実行することにより、第２確変状態において変動時間が１５０秒以上の特殊変動が開始された場合に、第１特別図柄の保留球数に同期させてボーナスメーターＢＭのメーター数を変更する（増加させる）ことができ、遊技者に対してボーナスメーターＢＭのメーター数を上限まで貯めさせれば良いということを容易に理解させることができる。

【３１４７】

次に、図１０４２を参照して、本第２７制御例の第１変形例における変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）の詳細について説明する。この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）は、上述した第２７制御例における特図１用変動表示設定処理（図１０１８参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例における特図１用変動表示設定処理（図１０１８参照）と同様に、第２確変状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１０４２は、この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）の内容を示したフローチャートであ

る。この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）のうち、Ｓ５８１０Ｂの処理では、第２７制御例における特図１用変動表示設定処理（図１０１８参照）のＳ５８１０Ｂの処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第１変形例における特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）では、先ず、現在がチャンスゾーン（第２確変状態で、且つ、特殊変動の実行中ではない状態）中であるかを判別し（Ｓ５８２１Ｂ）、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合には（Ｓ５８２１Ｂ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであるかを判別する（Ｓ５８２２Ｂ）。Ｓ５８２２Ｂの処理において、第１特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであると判別した場合には（Ｓ５８２２Ｂ：Ｙｅｓ）、チャージモードへの移行を示す演出態様（変動開始後１秒経過時にチャージ図柄が揃う演出が実行されてチャージモードへと移行する演出態様）を決定し（Ｓ５８２３Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡをオンに設定して（Ｓ５８２４Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８２２Ｂの処理において、抽選結果が特殊当たりでも特殊外れでもないと判別した場合には（Ｓ５８２２Ｂ：Ｎｏ）、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して決定し（Ｓ５８２５Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。これに対し、Ｓ５８２１Ｂの処理において、現在がチャンスゾーン中ではないと判別した場合には（Ｓ５８２１Ｂ：Ｎｏ）、第２特別図柄の抽選が主として実行されるボーナス状態であることを意味するため、第１特別図柄の変動表示演出を目立ち難くすべく通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（Ｓ５８２６Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。

【３１４８】

次に、図１０４３を参照して、本第２７制御例の第１変形例における変動表示設定処理（図９６４のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）の詳細について説明する。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）は、上述した第２７制御例における特図２用変動表示設定処理（図１０１９参照）に代えて実行される処理であり、第２７制御例における特図２用変動表示設定処理（図１０１９参照）と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１０４３は、この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）のうち、Ｓ５８５１Ｂ，Ｓ５８５２Ｂ，Ｓ５８５６ＢおよびＳ５８５７Ｂの各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における特図２用変動表示設定処理（図１０１９参照）のＳ５８５１Ｂ，Ｓ５８５２Ｂ，Ｓ５８５６ＢおよびＳ５８５７Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第１変形例における特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）では、Ｓ５８５１Ｂの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ５８５１Ｂ：Ｎｏ）、現在がチャンスゾーン中であるかを判別し（Ｓ５８６１Ｂ）、現在がチャンスゾーン中ではないと判別した場合には（Ｓ５８６１Ｂ：Ｎｏ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであるかを判別する（Ｓ５８６２Ｂ）。Ｓ５８６２Ｂの処理において、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８６２Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ５８５６Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８６１Ｂの処理において、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合（Ｓ５８６１Ｂ：Ｙｅｓ）、もしくは、Ｓ５８６２Ｂの処理において、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５８６２Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５８５２Ｂへと移行する。

【３１４９】

以上説明した通り、第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、所定の状態（第２確変状態）において判別手段により所定の判別がされた（第２特別図柄の抽選結果が小当たりとなった）場合に、変位手段（開閉扉１６５ｆ）を所定期間、遊技球が入球手段（特定入賞口１６５ａ）に入球困難となる第２位置（閉鎖状態）から遊技球が入球可能となる第１位置（開放状態）に変位させること（小当たり遊技を実行すること）を前提として、所定の状態において、入球手段へと入球し得る特定方向へと遊技球を発射し続け

た（右打ちを行い続けた）としても変位手段が少なくとも特定の長さの期間（６００秒間）第２位置から第１位置に変位されない第１の状況（第２特別図柄の変動時間として必ず６００秒が設定される状況）と、特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に特定の長さの期間において変位手段が複数回第２位置から第１位置へと変位され得る第２の状況（第２特別図柄の変動時間が大幅に短い１秒間になる状況）と、が成立し得るように構成した。即ち、特定の遊技状態を、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態として構成している。より具体的には、第２確変状態（特定の遊技状態）において第１特別図柄の保留球数が特定数（４）未満となっている間は第２特別図柄の変動時間として必ず６００秒が設定されるため右打ちしても小当たり遊技が少なくとも６００秒間の間実行されない第１の状況が成立する一方で、第１特別図柄の保留球数が特定数（４）以上となっている間は第２特別図柄の変動時間として必ず１秒が設定されるため右打ちを行い続けることにより短期間に複数回の小当たり遊技が実行され得る有利な第２の状況が成立するように構成した。このように構成することで、同一の第２確変状態であるにもかかわらず第１の状況であるか第２の状況であるかによって有利度合いを大幅に異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１５０】

また、本第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、少なくとも特定の遊技状態（第２確変状態）が設定されてから所定条件が成立するまで（変動時間が１５０秒以上の特殊変動が開始されるまで）の間の演出として第１演出（チャンスゾーン中演出）を実行し、所定条件として、第１演出の実行中に行われた所定の判別（第１特別図柄の抽選）の判別結果が第１の判別結果（大当たり）とは異なる第２の判別結果（外れ、且つ、変動時間が１５０秒となる抽選結果）となったことに基づいて、第１演出に含まれない演出態様であって第１演出の実行中よりも第１方向（左方向）へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様（左打ちを促す各種表示）を少なくとも含んで構成される第２演出（チャージモード演出）を実行する構成としている。即ち、特定の遊技状態における演出として、遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出と、遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出と、状況に応じて切り替える構成としている。より具体的には、本第１の変形例における第２確変状態（特定の遊技状態）では、基本的に、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなり、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選がほとんど実行されないため左打ち遊技（特定方向へ遊技球を発射する遊技方法）で遊技を進行する遊技状態を形成する。そして、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が４個貯まった状況下においてのみ、第２特別図柄の変動時間として短い変動時間（１秒間）が設定されるように制御することで、右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としている。しかしながら、第１特別図柄の保留球が４個貯まったとしても、実行中の第１特別図柄の変動表示が短い変動時間である場合、右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させようとしても、第１特別図柄の変動表示が終了して保留球が減少し、保留球が３個以下の状況下で第２特別図柄の変動表示が開始されてしまう（極端に長い変動時間に設定される）可能性がある。つまり、第１特別図柄の保留球を４個貯めたとしても無駄になる（右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることができない）という状況が比較的高頻度で発生する。そこで、本第１変形例では、第２確変状態が設定されている間は基本的に左打ちを促すことはせず、第１特別図柄の抽選で極めて長い（１５０秒以上の）変動時間に対応する抽選結果となった場合にのみ、第１特別図柄の保留球を上限まで貯めさせるために左打ちを促すチャージモード演出（第２演出）を実行する構成としている。このように構成することで、無駄に第１特別図柄の保留球を上限まで貯めてしまい、保留球を増加させることができない状況かで更に第１入球口６４へと遊技球が入球する（所謂オーバー入賞が発生する）事象が発生することを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【３１５１】
なお、本第１変形例では、第２確変状態において変動時間が１５０秒以上の特殊変動に対応する抽選結果となるまでは、左打ちが促されない演出を実行し、特殊変動に対応する抽選結果となったことに基づいて左打ちが促される演出（チャージモード中演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特殊変動に対応する抽選結果となっていなくても、左打ちを促す構成としてもよい。このように構成することで、チャンスゾーンという表示内容から一般的な遊技機における時短状態等の有利な遊技状態を遊技者がイメージしてしまい、誤って右打ちを行って損をしてしまうことを抑制することができる。
【３１５２】
本第１変形例では、チャージモード中演出として、第１特別図柄の保留球数が増加するほどボーナスメーターＢＭのメーター数が増加していくと共にウサギのキャラクタ８０１の纏うオーラ８０１ｂが大きくなっていく演出態様の演出を実行する構成としていたが、チャージモードにおける演出態様はこれに限られるものではなく、遊技者が第１特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握し得る態様の演出であればなんでもよい。また、必ずしも第１特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握可能な演出を実行する必要はなく、左打ちは報知されるものの、第１特別図柄の保留球数によらない演出態様で構成される演出を実行してもよい。このように構成した場合、第１特別図柄の保留球数が上限個数まで貯まることで、突如としてボーナス状態が発生したかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３１５３】
本第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、変動時間が１５０秒以上の特殊変動が選択され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、外れの場合にのみ特殊変動が選択され得る構成としてもよい。このように構成することで、ボーナス状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合に、必ず第２確変状態が継続される（特殊変動の終了に基づいて第１特別図柄の大当たり遊技が実行されることがない）ため、特殊変動の終了まで大当たりとならないことをより強く期待させることができる。
【３１５４】
本第１変形例では、変動時間が１５０秒間の特殊変動が実行された場合に、必ずチャージモード演出を実行する構成としていたが、チャージモード演出は必ずしも実行しなくてもよい。例えば、特殊大当たり変動の一部で、チャージモード演出を実行しない構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄が長い変動を行っているにもかかわらずチャージモード演出が実行されないことに対する違和感を遊技者に対して抱かせることができ、周囲に悟られずに大当たりとなったことを確信させることができる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３１５５】
本第１変形例では、第２確変状態の開始時に、必ず第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため左打ちにより遊技を行う必要があるチャンスゾーンとなるように構成していたが、所定条件下で、ボーナス状態から開始させる構成としてもよい。具体的には例えば、特別図柄の抽選回数が１回目に限り、第１特別図柄の保留球数が所定個数（例えば、３個）となっていた場合に、必ず第１特別図柄の特殊変動（ロング変動）が選択されるように構成してもよい。そして、例えば、特別図柄の抽選が１０回実行されるまでは、第１特別図柄の保留球数が３個以上で第２特別図柄の変動時間が短くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了時に第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている場合に、第１特別図柄の保留球が１個消費されることで第１特別図柄の保留球が３個の状態となり、第１特別図柄の特殊変動が実行されると共に第２特別図柄の変動時間が短くなるため、大当たり終了直後から右打ちにより小当たりが頻繁に実行される有利なボーナス状態を形成することができる。このため、左打ちをある程度行って１０回の特別図

柄の抽選が実行されるまでに第１特別図柄の保留球を上限数にしておきつつ、第２特別図柄の小当たりによる賞球を獲得できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、第１特別図柄の保留球数をなるべく上限まで貯めておきたいと考えさせることができるので、特に、通常状態において積極的に左打ちを行わせることができる。また、上記において、第２特別図柄の変動時間が短くなる条件を変更しない構成とした場合、大当たり終了直後からチャージモードとすることもできる。

【３１５６】

本第２変形例、および上述した第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が４未満の状況で第２特別図柄の抽選が実行された場合に、極端に長い変動時間（６００秒）が設定される構成としていたが、加えて、保留球が４未満の状況で右打ちを検出した場合に、左打ちに戻すように強く促す演出（警告演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄のロング変動（６００秒の変動表示）が開始されることを抑制することができる。特に、第１特別図柄の特殊変動が開始されてから第１特別図柄の保留球が上限（４）まで貯まるよりも前に第２特別図柄の変動表示が開始されてしまうと、特殊変動の実行中に第２特別図柄の変動表示を終了させる方法がなく、特殊変動が無駄となってしまう（ボーナス状態を一回分損してしまう）ため、警告演出により第２特別図柄のロング変動を開始され難く構成することで、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【３１５７】

本第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が上限未満の状況下においても、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に第２特別図柄の抽選が実行される構成としていたが、これにかぎられるものではない。例えば、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が上限数（４）未満の状況下においては、物理的に第２特別図柄の始動入賞が発生しないように右打ちしても電動役物６４０ａが開放しなくなる、若しくはスルーゲート６７を遊技球が通過しなくなるように構成してもよい。つまり、スルーゲート６７を遊技球が通過した場合に、第１特別図柄の保留球数を参照して、保留球数が４未満である場合は普通図柄の抽選自体を行わないか、若しくは普通図柄の抽選自体は行われたとしても当たりにならないように構成してもよい。また、例えば、スルーゲート６７へと遊技球が到達可能となる第１位置とスルーゲート６７へと遊技球が到達困難となる第２位置とに変位可能な所定の変位部材を設ける構成とし、当該変位部材を、第１特別図柄の保留球数が上限数（４）未満の場合に第２位置に維持し、第１特別図柄の保留球数が上限数（４）の場合にのみ第１位置へと変位させる構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が４未満の状況下で第２特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間（６００秒）が設定されてしまうことを抑制することができる。また、これらに代えて、第１特別図柄の保留球数が上限数（４）未満の状況下で第２入球口６４０への入球を検出した場合に、第２特別図柄の保留球を獲得する制御は行われる一方で、第１特別図柄の保留球数が４になるまで第２特別図柄の抽選が実行されることを回避する（遅延させる）ように構成してもよい。このように構成した場合も、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が４未満の状況下で第２特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間（６００秒）が設定されてしまうことを抑制することができる。

【３１５８】

＜第２７制御例の第２変形例＞

次に、図１０４４を参照して、第２７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１変形例におけるパチンコ機１０では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が特定個数（４個）以上貯まった場合に、第２特別図柄の変動時間が短くなることにより右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としていた。そして、第２確変状態においては、第１特別図柄の抽選で変動時間が１５０秒以上の長い変動時間が選択された（第１特別図柄の抽選でロング変動に当選した）ことに基づいて、第１特別図柄の保留球が貯まり易くなる左打ち遊技を促すこと

で第１特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行して、残りの変動時間において右打ちにより頻繁に小当たり遊技が実行される有利な状態（ボーナス状態）を形成する構成としていた。

【３１５９】

これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、盤面右側の流路に対して、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０に加えて、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒを設ける構成とした。つまり、第２確変状態において、第１特別図柄の保留球が特定数（４）未満の状況下においても、右打ちを行うことで第１特別図柄の抽選を実行させ、遊技を進行可能に構成した。即ち、第１特別図柄のロング変動に当選する前であっても、ロング変動に当選した後（チャージモードやボーナス状態）であっても、右打ち遊技を行うことにより遊技を進行可能に構成することで、第２確変状態における遊技方法を統一することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３１６０】

この第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２７制御例の第１変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１６１】

図１０４４を参照して、本第２変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１０４４は、本第２変形例における遊技盤１３の正面図である。図１０４４に示した通り、本第２変形例における遊技盤１３は、上述した第１変形例における遊技盤１３の盤面構成（図１０２０参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の右側の流路に対して、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒが設けられている点でのみ相違している。この右第１入球口６４ｒは、当該右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球可能となる第１位置（開放状態）と、右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球困難となる第２位置（閉鎖状態）と、に変位可能な変位部材６４ｒｆが付随して設けられている。この変位部材６４ｒｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されている間、第１位置と第２位置とが周期的に切り替わるように構成されている。この周期は、左打ちで発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する可能性よりも、右打ちで発射された遊技球が右第１入球口６４ｒへと入球する可能性の方が低くなるように設定されており、例えば、０．２秒間の第１位置と、４．８秒間の第２位置と、が周期的に切り替わるように構成されている。これにより、右打ちされた遊技球の約１／２５が右第１入球口６４ｒへと入球する。よって、第２入球口６４０への入球に基づいて払い出される賞球を加味すると、左打ちを行った場合と遜色ない程度の球持ち（ベース）を実現することができる。即ち、右打ちを行い続けた場合に右第１入球口６４ｒへと入球する頻度は、左打ちを行い続けた場合に第１入球口６４へと入球する頻度より若干低くなるが、発射された遊技球の個数に対する払い出される賞球数の比としては右打ちの方が大きい値となるため、第１特別図柄の抽選が実行され易い状態においては、トータルとして、左打ちと右打ちとで有利度合いに差がほとんどない（左打ちが僅かに有利となる）ように構成されている。このため、特に、第１特別図柄の保留球数、および第１特別図柄の変動種別に応じて第２特別図柄の抽選頻度が変わる第２確変状態において、上述した第１変形例のように状況（第１特別図柄の保留球数、および第１特別図柄の変動種別）に応じて遊技方法を変更する必要がなくなり、状況によらず単に右打ちを行い続ける遊技方法で遊技を行えば良くなるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３１６２】

以上説明した通り、第２７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、第１判別手段の判別（第１特別図柄の抽選）と第２判別手段の判別（第２特別図柄の抽選）とのう

ち、少なくとも第２判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御（第２特別図柄の変動時間を極端に長くする制御）が実行される第１遊技状態（第２確変状態）において、特定方向へと遊技球を発射することで取得され得る判別情報（第１特別図柄の保留球）を所定数（４）を上限として記憶可能な判別情報記憶手段（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ）に対して所定数の判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなる構成としている。より具体的には、本第２変形例では、上述した第１変形例と同様に、第２確変状態（第１遊技状態）において第１特別図柄の保留球が上限数である４になっている状況下でのみ、第２特別図柄の変動時間が短い有利な状態（右打ちにより小当たりが頻繁に実行されて特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される状態）を形成可能に構成されていることを前提として、右打ちにより発射された（特定方向へと発射された）遊技球が入球可能な位置に対して、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒを設けることにより、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が上限数（４）となった後も、第１特別図柄の保留球を増加させるために行っていた遊技方法（右打ち遊技）をそのまま継続した方が有利度合いが高くなる構成としている。即ち、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態を形成可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動口へと遊技球が入球したことに基づいて大当たりか否かの抽選を実行し、当該抽選が実行されてから抽選結果が示されるまでの間に更に始動口への遊技球の入球を検出した場合に、新たな入球によって取得された入賞情報に基づく抽選の実行を、所定の上限回数まで保留する（保留球として記憶しておく）ことが可能に構成されているものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、入賞情報が所定の上限回数分記憶された後においては、追加で始動口への入球が発生した場合に当該入球が無駄になってしまうため、遊技球を始動口へ向けて発射するよりも発射を停止した方が有利度合いが高くなり、遊技者が発射を抑えてしまうという問題点がある。これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒへと遊技球を発射して第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても右打ちを継続した方が、遊技球の発射を停止するよりも有利度合いが高くなる構成としているので、第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても、遊技者に対して遊技球を積極的に発射させることができる。

【３１６３】

なお、本第２変形例では、右第１入球口６４ｒに付随する変位部材６４ｒｆを、遊技状態によらない同一の切り替えパターンで第１状態と第２状態とを切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２確変状態においては、より右第１入球口６４ｒへと入球し易くなるように一周期の間に第１状態に設定される期間を長くするように構成し、第２確変状態以外の遊技状態においては、右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球し難くなるように一周期の間に第１状態に設定される期間を短くする（若しくは０にする）構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態において第１特別図柄の抽選を効率良く実行させることができる上に、確変状態や時短状態において比較的有利度合いが低い第１特別図柄の抽選で大当たりとなってしまう可能性を低減することができる。また、通常状態において右打ちにより遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３１６４】

本第２変形例、および上述した第１変形例では、第２確変状態において、右打ちを行った場合に第２特別図柄の変動時間が短くなる（第２特別図柄の抽選間隔が短くなる）ボーナス状態の方が、第２特別図柄の変動時間が長くなる（第２特別図柄の抽選間隔が長くなる）チャンスゾーンよりも有利度合いが高くなる構成としていたが、右打ちを行った場合に第２特別図柄の変動時間が長くなる状態（第２特別図柄の抽選間隔が長くなる状態）の方が、第２特別図柄の変動時間が短くなる状態（第２特別図柄の抽選間隔が短くなる状態）よりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、可変入賞装置１６５よりも下流に可変入賞装置１６５よりも賞球数が多い一般入賞口を設ける構成とし

、第２特別図柄の変動時間が短い間は右打ちを行い続けた場合に電動役物６４０ａも可変入賞装置１６５も頻繁に開放されることにより一般入賞口へと到達することが困難となるように構成してもよい。このように構成した場合、第２特別図柄のロング変動中に右打ちされて第２入球口６４０へと入球しなかった遊技球を、可変入賞装置１６５を通過させて一般入賞口へと入球させることができるので、払い出される賞球数の面で有利度合いを高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１６５】

本第２変形例、および上述した第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が特定数以上貯まっている状態で右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が実行されることで賞球が多く払い出され易い有利な状態を形成し、有利度合いを高くする構成としていたが、第２特別図柄の小当たりを設けずに、単に第２特別図柄の抽選を第１特別図柄の抽選よりも有利にするのみとしてもよい。このように構成したとしても、有利な第２特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者に考えさせることができ、チャージモードに移行する（特殊変動が実行される）ことを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１６６】

＜第２７制御例の第３変形例＞

次に、図１０４５から図１０５０を参照して、第２７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２６制御例におけるパチンコ機１０では、比較的有利度合いが高い第２確変状態において、判別の回数（特別図柄の抽選回数）が特定回数（１００回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たりの抽選結果）になったとしても、第２確変状態に設定された後で少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成していた。

【３１６７】

これに対して第２７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、比較的有利度合いが低い通常状態において判別の回数が特定回数以下の状況下で特定の判別結果になったとしても、少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成した。より具体的には、通常状態において大当たり遊技が実行されずに特定回数（例えば、７５０回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、通常状態よりも有利度合いが高い第２時短状態へと移行させる仕様（通常状態の抽選回数に所謂天井抽選回数を設ける仕様）を前提として、通常状態において特定回数未満の所定回数（例えば、７００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、所定回数から特定回数（天井抽選回数）までの範囲において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成している。より具体的には、通常状態における第１特別図柄の抽選回数が所定回数以上、且つ、特定回数未満の状況下においては、第１特別図柄の保留球数が特定数以上（４個）貯まった状態においてのみ、第２特別図柄の変動時間が短くなる（１秒になる）変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定する構成としている。つまり、第１特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めてから右打ちを行うことにより、第２特別図柄の変動表示が短時間に連続して実行される状態を形成し、高確率で小当たりに当選することにより実行中の第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる状態を形成する。言い換えれば、通常状態における第１特別図柄の抽選回数が所定回数以上、特定回数未満の状況下においては、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、遊技方法に応じて大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択可能に構成することで、有利度合いが低い第１特別図柄の大当たりに当選することを回避したいと考える遊技者に対して、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を特定回数（天井抽選回数）に到達するまで回避して有利度合いが高い第２時短状態へと移行させる遊技方法を選択させることができる。また、大当たり遊技をすぐにでも実行させたいと考える遊技者に対して、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を開始させる遊技方法を選択させることができ

る。よって、遊技者毎の好みに応じた遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１６８】

この第２７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１６９】

まず、図１０４５から図１０４７を参照して、本第３変形例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図１０４５（ａ）を参照して、通常状態において変動表示演出が実行されている場合における演出態様について説明する。図１０４５（ａ）に示した通り、通常状態においては、主表示領域Ｄｍにおける左上部分に形成される表示領域Ｄｍ１に対して、現在の抽選回数に応じた情報を表示する構成としている。図１０４５（ａ）では、通常状態における特別図柄の抽選回数が２１５回である場合を例示しており、表示領域Ｄｍ１に対して「ゲーム数２１５回」という文字が表示されている。また、図１０４５（ｂ）は、通常状態において天井抽選回数に到達した場合の演出態様を示した図である。図１０４５（ｂ）に示した通り、天井抽選回数（大当たり終了後７５０回）に到達した（７５０回の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）となった）場合、主表示領域Ｄｍにおいて外れを示す第３図柄が停止表示されたタイミングで、ウサギを模したキャラクタ８０１がピースサインをした状態で出現する。また、第２時短状態における遊技方法である右打ち遊技を遊技者に促す表示態様が表示領域Ｄｍ２に対して表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「超チャンスゾーン発動！！」という文字が表示される。これらの演出内容により、有利度合いが高い第２時短状態へと移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第３変形例では、天井抽選回数に到達した場合に、時短回数が１０００回の第２時短状態が付与される。このため、最大１０００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第２特別図柄の抽選を連続して実行させることができる有利な状態を形成する。なお、第２時短状態は、大当たり終了後に設定される時短状態に対して、普通図柄の当たり時の電動役物６４０ａの開放パターンは同一であるが、普通図柄の当たり確率が普通図柄の低確率状態における当たり確率となる。しかしながら、上述した第２７制御例と同様に、本第３変形例における普通図柄の低確率状態の普通図柄の当たり確率は２９９／３００に設定されており、普通図柄の高確率状態とほとんど差が無い構成としている。このため、遊技者が第２時短状態と時短状態との差を認識することはほぼ不可能となっている。

【３１７０】

次に、図１０４６（ａ）を参照して、天井抽選回数の直前（天井抽選回数まで５０回以内）で第１特別図柄の大当たりに当選した場合における演出態様について説明する。ここで、本第３変形例では、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達する５０回前（即ち、大当たり終了後７００回）から天井抽選回数に到達するまで（即ち、大当たり終了後７５０回）の範囲において、特定条件下において、第１特別図柄の大当たり変動の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が大幅に短くなるように構成している。より具体的には、上記範囲の変動回数において、第１特別図柄の保留球が特定数以上（４個）となった場合に、第２特別図柄の変動時間が１秒間になる構成としている。これにより、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、当該大当たり変動中に第１特別図柄の保留を特定数（４個）以上貯めた上で右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで、第１特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に第２特別図柄の小当たり（または大当たり）が停止表示され、当該停止表示と同時に第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制

停止させることができる。つまり、天井直前で第１特別図柄の大当たりとなってしまい、有利度合いが低い大当たり遊技が実行されてしまうという遊技者に不利な事象が発生してしまうことを回避することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。図１０４６（ａ）に示した通り、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数の到達前５０回以内の範囲において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり変動が開始された場合、主表示領域Ｄｍにおいて、同一の数字を模した第３図柄が揃った状態が半透明な態様で表示されると共に、当該半透明な態様の第３図柄をウサギのキャラクタ８０１が悩んだ様子で見つめる演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たり発生！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の目前で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「大当たり発生！？回避したいなら保留を貯めろ！」という文字が表示されると共に、表示領域Ｄｍ２に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行って第１特別図柄の保留を貯めることにより大当たり遊技の実行を回避できる（天井抽選回数までの抽選回数がリセットされることを回避できる）可能性があるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【３１７１】

図１０４６（ｂ）は、第１特別図柄の大当たり変動中に演出による指示に従って第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めた場合における演出態様の一例を示した図である。図１０４６（ｂ）に示した通り、天井抽選回数の到達前５０回以内の抽選回数の範囲で実行された大当たり変動において左打ちにより第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めることができた場合は、左打ちを促す表示態様を表示させていた表示領域Ｄｍ２が消えると共に、表示領域ＨＲ１０に対して、「回避準備完了！！回避するなら左打ちだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで大当たり遊技の実行が回避されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図１０４７は、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行されて小当たりに当選したことにより、実行中の大当たり変動が外れ図柄で強制停止された（破棄された）場合の演出態様の一例を示した図である。図１０４７に示した通り、大当たり変動中に右打ちにより第２特別図柄の小当たりに当選し、大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが決定れた場合は、ウサギを模したキャラクタ８０１が外れ図柄の組み合わせの第３図柄を半透明の第３図柄に対して投擲することにより、当たりの組み合わせの第３図柄を弾き飛ばす演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「回避成功！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たり回避！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の直前で大当たりに当選したものの、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技の実行を回避することができたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１７２】

このように、本第３変形例では、天井抽選回数の到達前５０回以内の抽選回数において特別図柄の抽選で大当たりとなった（大当たりに当選した）場合に、特定の遊技方法（第１特別図柄の保留球を特定数以上貯めてから右打ちを行う遊技方法）で遊技を行うことにより、大当たり遊技の実行を回避して通常状態を継続させることができる構成とした。このように構成することで、天井抽選回数を目指して遊技を行っていた遊技者が、天井抽選回数の間近で大当たりに当選してしまい、目標に反して比較的有利度合いが低い第１特別図柄の大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大きく低下させてしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１７３】

＜第２７制御例の第３変形例における電気的構成＞

次に、図１０４８、および図１０４９を参照して、本第３変形例における主制御装置１

１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図９９７（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第２７制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図１０４８を参照して、本第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、上述した第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成（図９９８（ａ）参照）に対して、天井抽選回数に到達する前５０回以内の抽選回数の範囲において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂが追加されている点でのみ相違している。この天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂの詳細について、図１０４８を参照して説明する。

【３１７４】

図１０４８は、天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂの規定内容を示した図である。図１０４８に示した通り、第１特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００００ｍｓ（１００秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、外れの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図１０４８に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数が３以下の範囲の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の当たり超ロング変動が対応付けて規定され、第１特別図柄の保留球数が４（上限数）の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の当たりショート変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数が３以下の範囲の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の外れ超ロング変動が対応付けて規定され、第１特別図柄の保留球数が４（上限数）の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。

【３１７５】

これらの規定内容により、天井抽選回数に到達する前５０回以内の抽選回数の範囲においては、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、必ず変動時間が１００秒間の比較的長い変動時間が設定される。また、第２特別図柄の変動時間として、基本的に、６００秒間という極端に長い変動時間が設定されるが、第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めることにより、特定数以上となっている間、変動時間が１秒間に設定される。このため、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、１００秒間の変動時間の間に左打ちにより第１特別図柄の保留球を特定数以上貯め、その後に右打ちを行うことで、第２特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。言い換えれば、第１特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に、第２特別図柄の抽選で小当たり（または大当たり）となって小当たり（または大当たり）図柄を先に停止表示させることができ、第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが容易となる状態を形成できる。よって、天井抽選回数の間際で第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、遊技者に対して遊技方法によって大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第１特別図柄の外

れ時の変動時間を１秒間に固定化しているのは、外れ変動中に第１特別図柄の保留球が特定数（４個）以上となることを抑制する趣旨である。より具体的には、第１特別図柄の外れ変動中に第１特別図柄の保留球が特定数以上貯まってしまうと、大当たり変動中でない場合でも、第２特別図柄の変動時間が短くなり、右打ちにより第２特別図柄の抽選が比較的短い間隔で実行され得る有利な状況が成立してしまう。この有利な状況が成立することを抑制すべく、本第３変形例では、外れ時に第１特別図柄の変動時間を短くすることで、第１特別図柄の外れ変動中に第１特別図柄の保留球が特定数以上貯まることを困難としている。また、たとえ特定数以上貯まり、第２特別図柄の変動表示を実行させることができたとしても、第１特別図柄の変動時間が１秒間であることにより、先に第１特別図柄の変動時間が経過することにより、有利な第２特別図柄の変動表示で大当たりとなることを確実に防止することができる。

【３１７６】

次に、図１０４９を参照して、本第３変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＢの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＢは、上述した第２７制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。図１０４９は、本第３変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＢの規定内容を示した図である。なお、前回の大当たり種別が大当たりＡ６７，Ｅ６７（大当たり終了後が第２確変状態に設定される確変大当たり）である場合の変動パターンシナリオ、および前回の大当たり種別が大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７（大当たり終了後が確変状態に設定される確変大当たり）である場合の変動パターンシナリオについては、上述した第２７制御例における変動パターンシナリオと同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３１７７】

図１０４９に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＤ６７，Ｈ６７（大当たり終了後が時短状態に設定される通常大当たり）である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上、且つ、７００回以下の範囲で通常用テーブル２０２ｂ１が参照され、特別図柄の抽選回数が７０１回以上、且つ、７５０回以下の範囲で天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図１０４８参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が７５１回以上の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＤ６７，Ｈ６７の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの範囲では右打ちにより第２特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、１０１回目以降は第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）。また、７０００回を超えてから天井抽選回数である７５０回に到達するまでは、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、大当たり変動を第２特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄することができる（大当たり遊技の実行を回避することができる）ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である７５０回を超えた後は、右打ちにより第２特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第２時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第２時短状態は特別図柄の抽選が１０００回実行されるまで継続し、１０００回を超えた後は、次に大当たりとなるまで通常用テーブル２０２ｂ１が参照される。更に、図１０４９に示した通り、パチンコ機１０を初期化した後（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下した状態で電源を投入した後）、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が７００回以下の範囲において通常用テーブル２０２ｂ１が参照され、特別図柄の抽選回数が７０１回以上、且つ、７５０回以下の範囲で天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図１０４８参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が７５１回以上の範囲で確変・時短・第２確変

Ａ用テーブル２０２ｂ２（図９９９（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、パチンコ機１０が初期化された後においては、抽選回数が７００回に到達するまでの間、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）。また、７０００回を超えてから天井抽選回数である７５０回に到達するまでは、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、大当たり変動を第２特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄することができる（大当たり遊技の実行を回避することができる）ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である７５０回を超えた後は、右打ちにより第２特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第２時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第２時短状態は特別図柄の抽選が１０００回実行されるまで継続し、１０００回を超えた後は、次に大当たりとなるまで通常用テーブル２０２ｂ１が参照される。

【３１７８】

＜第２７制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１０５０を参照して、第２７制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第２７制御例の第３変形例では、上述した第２７制御例に対して、第１特別図柄変動停止処理（図１００８参照）の１処理である特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）に代えて特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）を実行する点でのみ相違する。その他の制御処理については上述した第２７制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。上述した特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）の詳細について、図１０５０を参照して説明する。図１０５０は、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）のうち、Ｓ３１５１Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理では、それぞれ第２７制御例における特図１外れ停止処理（図１００９参照）のＳ３１５１Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例の第３変形例における特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）では、Ｓ３１５９Ｂの処理を実行した後、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０であるか否かを判別し（Ｓ３１７１Ｂ）、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０であると判別した場合には（Ｓ３１７１Ｂ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈに１０００を設定し（Ｓ３１７２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１７１Ｂの処理において、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０ではないと判別した場合には（Ｓ３１７１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３１７２Ｂの処理をスキップし、本処理を終了する。また、Ｓ３１５１Ｂの処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１５１Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ３１７１Ｂへと移行する。これらのＳ３１７１Ｂ、およびＳ３１７２Ｂの各処理によって、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（７５０回）に到達した場合に、時短回数が１０００回の第２時短状態を設定することができる。なお、図示については省略したが、上述した第２７制御例における特図２外れ停止処理（図１０１４参照）に代えて実行される特図２外れ停止処理（Ｓ３８２１Ｂ）についても、特図１外れ停止処理（図１０５０参照）のＳ３１７１Ｂ，Ｓ３１７２Ｂの各処理に相当する処理が追加されている。これにより、第２特別図柄の変動表示によって天井抽選回数に到達した場合であっても、第２時短状態を設定することができる。

【３１７９】

なお、本第２７制御例の第３変形例では、特別図柄の変動停止タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、変動開始タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよいし、天井抽選回数で小当たりとなった場合は小当たり遊技の開始時または終了時に天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよい。

【３１８０】

以上説明した通り、第２７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、第１の判別条件が成立し得る第１方向（第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球し得る盤面左側）へと遊技球を発射した方が、第２の判別条件が成立し得る第２方向（第２

特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと入球し得る盤面右側）へと遊技球を発射するよりも判別（特別図柄の抽選）が実行され易くなる第１遊技状態（通常状態）が開始された後において、第１方向へと遊技球を発射し続ける第１の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第１遊技状態が開始された後における所定の遊技回（天井抽選回数到達まで５０回以内、且つ、第１特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第１の遊技方法から第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法（第１特別図柄の保留球を上限まで貯めてから右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させる遊技方法）に切り替えた方が、第１遊技状態が開始されてから次に特典遊技（大当たり遊技）が実行されるまでの期間が長くなり易くなることにより、第１遊技状態において特典遊技が実行されずに特定回数（７５０回）の判別が実行されることで設定され、第１方向へと遊技球を発射するよりも第２方向へと遊技球を発射した方が判別が実行され易くなる第２遊技状態（第２時短状態）へと移行する可能性が高くなる構成としている。より具体的には、通常状態において天井抽選回数（特定回数）に到達するよりも前の５０回以内の範囲において、第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている状態でのみ、第２特別図柄の変動時間が極めて短くなる（１秒になる）ように構成することで、上記抽選回数の範囲内においては、第１特別図柄の変動表示が開始された後で第２特別図柄の変動表示が開始されたとしても、先に第２特別図柄の変動表示が終了され得る構成としている。これにより、上記抽選回数の範囲内において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の実行中に左打ちにより第１特別図柄の保留球を上限数（４）とした上で、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることにより、比較的高確率（約１／３の確率）で第２特別図柄の小当たり（または大当たり）となって先に第２特別図柄の小当たり図柄（または大当たり図柄）が停止表示されることにより、先に実行されていた第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが可能に構成した。言い換えれば、上記抽選回数の範囲内において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、そのまま第１特別図柄の大当たり遊技を実行させるか、第１特別図柄の大当たりを破棄するかを遊技方法によって遊技者に対して選択可能に構成した。即ち、通常状態を、遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態として構成した。このように構成することにより、天井抽選回数までに渡って持ち球を消費し続けなければならないものの、第１特別図柄の大当たりを破棄し続けて天井抽選回数に到達させ、有利な第２特別図柄の抽選が実行される第２時短状態へと移行させるか、有利度合いが低い大当たりとなる可能性が比較的高い第１特別図柄の大当たり遊技をそのまま実行させることで持ち球の消費を抑えるかを遊技者に対して選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合、両方の特別図柄変動が大当たり変動であって、先に停止表示された特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を保持し、後に停止表示される特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を破棄する処理は、取得した遊技情報の一部を破棄する処理である。

【３１８１】

なお、本第３の変形例では、通常状態において天井抽選回数到達前５０回以内の抽選回数の範囲で第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避することができる抽選回数の範囲はこれに限られるものではなく、任意に定めることができる。より具体的には、例えば、通常状態においては、常に、第１特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり遊技を回避可能に構成してもよい。つまり、通常状態においては特別図柄の抽選回数によらず、必ず天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図１０４８参照）を参照して変動パターンを選択する構成とすることにより、第１特別図柄の大当たりを第２特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄可能に構成してもよい。このように構成することで、どの抽選回数までは第１特別図柄の大当たりをそのまま実行させ、どの抽選回数からは大当たりを回避する（天井抽選回数を目指す）のかを遊技者毎の好みに応じて選択させることができるので、遊技者あの遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態に設定されてから特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、７００回）と

なるまでは、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し（即ち、天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図１０４８参照）を参照して変動パターンを選択し）、特定回数を超えてから天井抽選回数に到達するまでは、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成する（即ち、通常用テーブル２０２ｂ１を参照して変動パターンを選択する）ように構成してもよい。このように構成することで、特に、特定回数未満の所定の抽選回数（例えば、５００回）において、天井抽選回数が近づいてきた（所謂、ハマりが発生した）と感じ、天井抽選回数を目指すことに決めた遊技者に対して、特定回数に到達するまでは大当たりを回避できることに対する安心感を抱かせながら遊技を行うことができる一方で、特定回数に到達してから天井抽選回数に到達するまでの間は、第１特別図柄の抽選で大当たりにならないことに強く期待させる遊技性とすることができるので、抽選回数に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態において、特別図柄の抽選回数が１以上、且つ、天井抽選回数未満の所定範囲（例えば、５００回から６５０回の範囲）において、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成する一方で、その他の抽選範囲においては第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の大当たりを回避しようと考える遊技者がほぼいないであろう範囲で無駄に天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂを参照して変動パターンを選択することを抑制できる。

【３１８２】

本第３変形例では、天井抽選回数に到達した場合に設定される第２時短状態として、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態を採用していたが、第２時短状態はこれに限られるものではない。例えば、第２時短状態として、時短状態（および確変状態）よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し難くなる状態を形成する構成としてもよい。このように構成することで、第２時短状態においても、第２確変状態と同様に、第２入球口６４０へと入球せずに通過した遊技球が可変入賞装置１６５へと到達可能となり、小当たり遊技において特定入賞口１６５ａへと遊技球を頻繁に入球させることができるようになるため、第２時短状態へと移行させるメリットをより高めることができる。よって、天井抽選回数に到達するまで第１特別図柄の大当たりを第２特別図柄の小当たりで強制停止させる遊技方法をより選択させ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１８３】

＜第２８制御例＞

次いで、図１０５１から図１０８３を参照して、第２８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第２８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。

【３１８４】

更に、本第２８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を搭載し、その装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３１８５】

従来より、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、装飾用可動役物を用いた演出を実行している期間において、装飾用可動役物を変位させるための駆動手段を用いて、装飾用可動役物を原点位置（退避位置）とは異なる所定位置に停止させることができるものであった。

【３１８６】
しかしながら、このようなパチンコ機１０において、装飾用可動役物を変位させることが可能な駆動手段を用いて装飾用可動役物を所定位置に維持する場合に、駆動手段（例えば、ステッピングモータ）を励磁し続けることにより、駆動手段の発熱や消費電力の増加等の不具合が生じる虞があった。
【３１８７】
これに対して、本第２８制御例では、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置（昇降中間位置）に維持させる場合に、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を励磁することによって第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）で所定時間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行可能に構成している。
【３１８８】
このように構成することで、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を実行する場合に、必要な保持力を維持しつつ、第１駆動手段（昇降モータ５１０）の発熱を抑制すると共に、消費電力を軽減させることができる。
【３１８９】
また、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合に、中断制御を実行させる期間における状況（例えば、昇降役物５００とは異なる傾倒役物６００の駆動状況）によっては、第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる保持力に過不足が生じる（必要な保持力が変化する）虞があった。具体的には、第１変位手段（昇降役物５００）とは異なる第２変位手段（傾倒役物６００）が駆動されることにより生じる振動が第１変位手段（昇降役物５００）に伝達することや、第２変位手段（傾倒役物６００）と第１変位手段とが当接することに起因して、必要な保持力が変化した場合に、第１変位手段（昇降役物５００）が意図せず変位してしまう虞があった。
【３１９０】
これに対して、本第２８制御例では、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行させる場合において、第２変位手段（傾倒役物６００）が第２駆動手段（傾倒モータ６１０）によって駆動されることにより成立し得る所定条件（昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接すること）が成立した場合に、当該所定の周期と所定時間とを変化させて設定可能に構成している。より具体的には、第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持する場合において、第１変位手段（昇降役物５００）と第２変位手段（傾倒役物６００）とが当接しない場合には、第１周期（例えば、５ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行させ、第２変位手段（傾倒役物６００）が第２駆動手段によって駆動されることにより、第１変位手段（昇降役物５００）と第２変位手段（傾倒役物６００）とが当接する場合には、第１周期（例えば、５ｍｓ毎）とは異なる第２周期（例えば、８ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）とは異なる第２期間（例えば、２ｍｓ）中断させる中断制御を実行させるように構成している。
【３１９１】
このように構成することで、第１変位手段（昇降役物５００）に対して所定の外力（例えば、第２変位手段が当接することによる加重）が生じた場合に、第１変位手段を所定位置に維持させるための保持力を変化させることができる。よって、第１変位手段を所定位置に維持させるための保持力に過不足が生じる不具合を軽減することができる。
【３１９２】
また、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行

する場合において、中断制御を開始するタイミングを一律に設定した場合、中断制御が開始されるまでの維持期間に過不足が生じる虞があった。具体的には、昇降モータ５１０が完全に停止していない（減衰振動している）状態で維持制御の中断を開始した場合に、慣性によって回転することで昇降モータ５１０が脱調する虞があった。

【３１９３】

これに対して、本第２８制御例では、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合において、当該維持制御が開始されてから当該中断制御が開始されるまでの期間を変化させて設定可能に構成している。具体的には、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第２変位手段の駆動内容が第１条件を満たす（例えば、１ステップあたり１０ｍｓ以上の速度で駆動されている）場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第１初期時間（例えば、１０ｍｓ）を設定し、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第２変位手段の駆動内容が第１条件とは異なる第２条件（例えば、１ステップあたり１０ｍｓ未満の速度で駆動されている）を満たす場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第２初期時間（例えば、１８ｍｓ）を設定するように構成している。

【３１９４】

このように構成することで、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で中断させる中断制御を実行する場合に、第１駆動手段（昇降モータ５１０）の減衰振動が停止するまでの期間を変化させて確保することができるので、第１変位手段（昇降役物５００）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

【３１９５】

＜第２８制御例における各装飾用可動役物について＞

まず、図１０５１、及び図１０５２を参照して、本第２８制御例における、装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）について説明する。本第２８制御例では、第３図柄表示装置８１の正面視下方に、略矩形状の表示面を有する昇降役物５００が設けられており、第３図柄表示装置８１の正面視右側に、ハンマーを模した形状の傾倒役物６００が設けられている。図１０５１は、昇降役物５００、及び傾倒役物６００が後述する役物演出において停止し得る各停止位置に位置している場合の遊技盤１３の拡大図である。詳細については後述するが、昇降役物５００はステッピングモータで構成される昇降モータ５１０に駆動されることによって正面視上下方向に変位可能に構成されており、傾倒役物６００は昇降モータ５１０と同一の構成である傾倒モータ６１０に駆動されることによって所定範囲で回転移動が可能に構成されている。

【３１９６】

図１０５１（ａ）は、昇降役物５００が下限位置に位置しており、傾倒役物６００が起立位置に位置している状態を示した図である。ここで、下限位置とは、昇降役物５００が正面視下方向へと変位することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって昇降役物５００が正面視下方向への変位を規制される位置であり、起立位置とは、傾倒役物６００が時計回りの回転移動することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって傾倒役物が時計回りに回転移動することが規制される位置である。即ち、昇降役物５００は下限位置より下方に変位することはなく、傾倒役物６００は起立位置から時計回りに回転移動することはない。また、下限位置は昇降役物５００の原点位置であり、起立位置は傾倒役物６００の原点位置である。ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。

【３１９７】

なお、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理において、後述する張出センサ（上限位置センサ、及び傾倒位置センサ）がオンを検出するまで装飾用

可動役物（昇降モータ５１０、及び傾倒役物６００）を可動させた後、原点位置まで可動される。また、下限位置及び起立位置に設けられたストッパ部材（図示なし）をロック状態へと変位させることで、昇降役物５００及び傾倒役物６００を原点位置（下限位置、及び起立位置）に固定することが可能に構成されている。

【３１９８】

上述した通り、昇降役物５００は正面視略縦長矩形の表示面（図１０５１（ｂ）参照）を有し、当該表示面にはクエスチョンマーク（「？」マーク）が表示されている。一方、傾倒役物６００はハンマーを模した形状で形成されている。図１０５１（ａ）に示した通り、昇降役物５００は、可変表示ユニット８０の背面側に配置されており、下限位置に位置している場合に遊技者から視認困難（上部２ｃｍ程度が遊技者から視認可能）となるように構成されている。一方、傾倒役物６００は、起立位置に位置している場合に遊技者から略全体が視認可能となる位置に配置されており、一部（全体の１割程度）のみ可変表示ユニット８０に覆われるように構成されている。

【３１９９】

図１０５１（ｂ）は、昇降役物５００が上限位置まで変位した状態を示した図である。ここで、上限位置とは、昇降役物５００が変位し得る範囲において最も上方まで変位した場合に位置する場所を指す。図１０５１（ｂ）に示した通り、昇降役物５００が上昇することによって上限位置に位置している場合、昇降役物５００が遊技者から視認可能な状態となる。より具体的には、昇降役物５００は第３図柄表示装置８１の前面側に配置されているため、昇降役物５００が上限位置に位置している場合は、昇降役物５００の略全体が遊技者から視認されることが可能となり、昇降役物５００の後方側に配置されている第３図柄表示装置８１の一部（昇降役物５００に重なる部分）が遊技者から視認困難な状態となる。このように構成することで、昇降役物５００を変位させることによって、第３図柄表示装置８１に表示された表示態様の一部を隠したり出現させたりする演出を実現することができる。

【３２００】

詳細については後述するが、本第２８制御例では、昇降役物５００が下限位置から上限位置まで到達した場合に、１０ｍｓの励磁を実行した後、励磁の中断を５ｍｓ実行し、当該５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行することで、昇降役物５００を上限位置に維持可能に構成している。具体的には、昇降モータ５１０を励磁することにより保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせ、昇降モータ５１０が自重によって脱調しない範囲の時間（設計値）で励磁を周期的に中断する（所謂、ディテントトルクにより保持する）ことで、昇降役物５００を上限位置に維持可能に構成している。

【３２０１】

また、昇降役物５００は、昇降モータ５１０に対する励磁を完全に停止させる（励磁を再開させない）ことで、自重によって変位可能に構成されている。具体的には、昇降役物５００が変位可能範囲における下限位置以外の位置（例えば、上限位置）に位置している場合に、昇降モータ５１０の励磁を停止させることによって、自重で下限位置まで下降（変位）させることができる。このように構成することで、昇降モータ５１０を用いた制御を実行させることなく、昇降役物５００を下限位置（原点位置）に変位（退避）させることができる。

【３２０２】

図１０５１（ｃ）は、傾倒役物６００が傾倒位置まで変位した状態を示した図である。ここで、傾倒位置とは、傾倒役物６００が変位可能な範囲において最大限、反時計回りに回転移動した場合に位置する場所を指す。図１０５１（ｃ）に示した通り、傾倒役物６００は、起立位置（図１０５１（ａ）参照）から反時計回りに変位することが可能に構成され、起立位置（図１０５１（ａ）参照）から反時計回りに変位することにより第３図柄表示装置８１の前面側に位置するように構成されている。より具体的には、傾倒役物６００は、ハンマーの柄を模した形状部分の重心を回転の中心として回転移動が可能であり、起立位置（図１０５１（ａ）参照）から反時計回りに回転移動可能な範囲で最大限まで変位

することによって傾倒位置に位置するように構成されている。
【３２０３】
昇降役物５００及び傾倒役物６００は、第３図柄表示装置８１の表示面に並行な同一平面上に配置され、当該同一平面に対して垂直な方向へ２ｃｍの厚みを有するように形成されている。即ち、昇降役物５００と傾倒役物６００は、同一平面上において変位するように構成され、動作内容によっては互いが当接可能に構成されている。また、傾倒役物６００は、昇降役物５００と同様に、自重により変位し得るように構成されている。例を挙げて説明すると、傾倒役物６００が起立位置に位置している状態から一定角度以上（例えば、３０度）反時計回りに回転移動させた後、傾倒モータ６１０の励磁を停止した場合、自重によって傾倒役物６００は傾倒位置までの範囲で反時計回りに回転移動（変位）することができる。
【３２０４】
図１０５１（ｃ）に示したように、傾倒役物６００が傾倒位置まで回転移動した場合は、昇降役物５００の正面視上部と傾倒役物６００のハンマー形状の上部左側が当接する。このように構成することで、傾倒役物６００が傾倒位置まで回転移動された場合は、昇降役物５００に当接することにより反時計回りの回転移動が規制されるため、傾倒役物６００の位置決め制御を簡素化することができる。また、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接可能に構成することにより、昇降役物５００の動作と傾倒役物６００との動作が連動した迫力のある演出を実現することができる。
【３２０５】
図１０５１（ｄ）は、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物６００が傾倒中間位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、昇降中間位置とは、昇降役物５００が下限位置（図１０５１（ａ）参照）から上限位置（図１０５１（ｂ）参照）まで移動する移動距離の中間にある特定の位置（下限位置から１２５ステップの位置）であり、傾倒中間位置とは、傾倒役物６００が起立位置（図１０５１（ａ）参照）から傾倒位置（図１０５１（ｃ）参照）まで回転移動する移動距離の中間にある特定の位置（起立位置から１２５ステップの位置）である。図１０５１（ｄ）に示した通り、昇降役物５００が昇降中間位置に位置し、傾倒役物６００が傾倒中間位置に位置している場合には、昇降役物５００と傾倒役物６００とは当接している。
【３２０６】
詳細については後述するが、本第２８制御例では、傾倒役物６００が起立位置から傾倒位置に到達したタイミングで傾倒モータ６１０の励磁を停止し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期及び中断時間を変更して設定するように構成されている。具体的には、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している状態において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない（傾倒役物６００が傾倒中間位置に到達していない）場合には、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している（傾倒役物６００が傾倒中間位置に到達した）場合には、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行可能に構成している。即ち、昇降役物５００に対して傾倒役物６００が当接する（傾倒役物６００の重圧がかかる）ことで昇降役物５００に対する外力（負荷）が通常時よりも増大する当接状態を設定可能に構成し、当該当接状態では通常時よりも昇降モータ５１０の励磁時間が長くなるように構成している。このように構成することで、昇降役物５００に対して傾倒役物６００の重力が加わった状態において、昇降モータ５１０に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。
【３２０７】
次に、図１０５２を参照して、昇降役物５００と傾倒役物６００との構成についてさらに詳細に説明する。図１０５２（ａ）は昇降役物５００の構成を示した背面斜視図である。図１０５２（ａ）に示した通り、昇降役物５００は、昇降役物５００を上下方向に変位

させるためのラックアンドピニオンにおけるラック５１１が背面右側に設けられて（固着されて）おり、ラック５１１が有するギア部は、ピニオンギアである第１昇降駆動ギア５０１と嵌合するように構成されている。また、第１昇降駆動ギア５０１と第２昇降駆動ギア５０２とが嵌合するように構成されており、第２昇降駆動ギア５０２に設けられた昇降モータ５１０を駆動源として第２昇降駆動ギア５０２が回転し、第１昇降駆動ギアボックス０１が回転することで昇降役物５００が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。昇降役物５００の背面左側には、滑り止め用の溝が設けられた支柱５１２に挿通されることが可能な突出片５１３が設けられ（固着され）ている。このように構成することで、なめらかに昇降役物５００を上下方向に駆動させることができる。遊技盤１３の背面側にはポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられており、当該ベース体には支柱５１２が固定され、第１昇降駆動ギア５０１及び第２昇降駆動ギア５０２が回転可能に軸支されている。

【３２０８】

図１０５２（ｂ）は傾倒役物６００の構成を示した背面斜視図である。図１０５２（ｂ）に示した通り、傾動役物６００の背面下方（ハンマーを模した形状における柄の部分）には傾倒役物６００を回転移動させるための駆動ギアである第１傾倒駆動ギア６０１が設けられ（固着され）ており、第１傾動駆動ギア６０１は、傾倒モータ６１０が設けられた第２傾倒駆動ギア６０２に嵌合可能に構成されている。即ち、傾倒モータ６１０を駆動源として第２傾倒駆動ギア６０２が回転し、第２傾倒駆動ギア６０２に嵌合する第１傾倒駆動ギア６０１が回転することにより、傾倒役物６００が回転移動されることが可能に構成されている。第１傾倒駆動ギア６０１及び第２傾倒駆動ギア６０２は、遊技盤１３の背面側に設けられた図示しないベース体に回転可能に軸支されている。

【３２０９】

なお、本第２８制御例では傾倒役物６００を傾倒モータ６１０（ステッピングモータ）を作動させることで変位可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物６００の回転移動における回転の中心の上部にプッシュソレノイドを搭載し、当該プッシュソレノイドに作用されることによって傾倒役物６００を傾倒（回転移動）可能に構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物６００を変位させる制御処理を簡素化することができる。

【３２１０】

＜第２８制御例における演出内容について＞

次に、図１０５３～図１０５５を参照して、本第２８制御例における特徴的な演出である役物演出について説明する。この役物演出は、リーチ態様が表示された後に実行される演出であり、遊技者が参加可能な演出（枠ボタン２２に対する操作を促す演出）と、その後に実行される期待度を示唆可能な演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、役物演出が実行されると、遊技者に対して枠ボタン２２の操作を促すための表示態様が表示され、遊技者が枠ボタン２２を所定回数（３回）操作した場合に、演出結果を決定するための抽選を実行し、当該抽選の結果に応じて昇降役物５００及び傾倒役物６００の動作内容が異なる演出が実行される。

【３２１１】

この役物演出は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも実行され易く構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることで遊技者に対して特別図柄抽選で大当たりに当選したのではないかと期待させることができる。よって、役物演出への関心を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。また、役物演出の演出結果を決定するための抽選は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）に当選し易く構成されている。このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、枠ボタン２２を積極的に操作させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【３２１２】

図１０５３（ａ）は、役物演出の開始後における準備期間（役物演出の開始から１秒後まで）の演出態様の一例（役物演出の開始から０．５秒後）を示した図である。この役物演出は、変動時間が４２秒（基本時間３０秒且つ追加時間１２秒）の変動演出において実行される可能性がある１３秒間の演出であり、役物演出の実行が決定された場合、変動開始から３０秒が経過したタイミングで開始される。即ち、この役物演出は、特別図柄の抽選結果が確定表示されたタイミング（当該変動が開始されてから４３秒後（変動期間４２秒＋確定時間１秒））で終了されるように構成されている。役物演出を伴う変動演出では、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして表示され、役物演出の実行開始時（変動の開始から３０秒後）に左図柄列及び右図柄列がリーチ態様で表示され、中図柄列のみが変動表示（図では下向きの矢印で表示）されている。また、役物演出が開始されると、１秒間で昇降役物５００が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。

【３２１３】

図１０５３（ａ）に示した通り、役物演出の開始後、昇降役物５００が昇降中間位置に到達するまでの期間（準備期間）は、主表示領域Ｄｍにおいて遊技者に枠ボタン２２の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様が表示される。より具体的には、主表示領域Ｄｍにおける正面視上部に表示領域ＨＲ１０が形成され、表示領域ＨＲ１０には枠ボタン２２の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様（「ボタンを押して撃退できれば期待度ｕｐ！！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、これから枠ボタン２２の操作を伴う演出が展開されることを遊技者に容易に理解させることができると共に、枠ボタン２２を操作する意欲を向上させることができる。

【３２１４】

また、主表示領域Ｄｍにおける正面視下方の左側には小表示領域Ｄｍ６１が形成され、小表示領域Ｄｍ６１には枠ボタン２２の操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。小表示領域Ｄｍ６１の上部の小表示領域Ｄｍ６１ａには、枠ボタン２２の操作開始までの待機期間であることを示すための表示（「Ｒｅａｄｙ」という文字）が表示されている。

【３２１５】

主表示領域Ｄｍにおける正面視下方の右側には小表示領域Ｄｍ６２が形成され、枠ボタン２２の操作有効期間において、遊技者が枠ボタン２２を操作した回数を示すためのパワーゲージｐｇが表示される。このパワーゲージｐｇは、上述した役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させるために必要な操作回数（３回）までゲージが溜まるように構成されている。ここで、枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が４回以上操作された場合は、パワーゲージｐｇはＭＡＸの状態の表示態様（枠ボタン２２が３回操作された場合の表示態様）から変化して表示されることはない。

【３２１６】

これにより、遊技者によって枠ボタン２２が過剰に操作されることを抑制することができる。換言すれば、遊技者が枠ボタン２２を過剰に連打することによる振動の発生を抑制できるため、昇降役物５００を円滑に駆動させることができる。

【３２１７】

また、主表示領域Ｄｍにおける正面上方の左側には、小表示領域Ｄｓ１１において特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２において特図２保留数（図では特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。このように構成することで、昇降役物５００または傾倒役物６００が第３図柄表示装置８１の前面側で動作している場合でも、特別図柄の保留数を遊技者が把握することができる。また、本第２８制御例では、役物演出の実行されている期間において、保留図柄が表示されないように構成されている。これにより、役物演出に対する遊技者の注目度を適度に保つことができる。

【３２１８】

図１０５３（ｂ）は、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出の開始１秒後から３秒後まで）の演出態様の一例を示した図である。より具体的には、役物演出

が開始されてから１秒が経過すると、昇降役物５００が昇降中間位置に到達すると共に、表示領域ＨＲ１０には「パワーチャージ中」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１ａには操作有効期間（役物演出の開始１秒後～３秒後までの２秒間）が開始されたことを示すための表示態様（「Ｇｏ」という文字）が表示される。また、小表示領域Ｄｍ６１に表示された操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１において、操作有効期間の残り期間を示す残タイムゲージｔｇ１ａが減少し始める。主表示領域Ｄｍにおいて表示されている第３図柄は、上述した準備期間と同様にリーチ態様（中図柄列のみ変動）で表示されている。

【３２１９】

ここで、図１０５３（ｂ）は、操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン２２が２回操作された場合の演出態様を示しており、小表示領域Ｄｍ６２におけるパワーゲージｐｇは、枠ボタン２２が操作された回数分溜まった状態（図ではゲージが２つ溜まった状態）で表示されている。なお、詳細については後述するが、枠ボタン２２の操作有効期間において、昇降役物５００は昇降中間位置に維持されており、主表示領域Ｄｍに表示されている第３図柄の正面視下方に位置している。また、主表示領域Ｄｍの正面視左側に形成された小表示領域Ｄｍ６４に表示されている表示態様は、後述する第２８制御例の第３変形例において表示されるものと同様であり、詳細な説明は後述する。

【３２２０】

また、当該操作有効期間では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断し、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するように構成されている。具体的には、昇降モータ５１０を励磁することにより発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、励磁を中断している期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって昇降役物５００を昇降中間位置に維持するように構成されている。ここで、中断時間（５ｍｓ）は昇降モータ５１０が昇降役物５００の自重によって脱調し得ない値（設計値）として設定されている。これにより、昇降役物５００を所定位置に維持するための昇降モータ５１０の保持力を維持しつつ、昇降モータ５１０の発熱と消費電力の増加を抑制することができる。

【３２２１】

図１０５４（ａ）は、枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出の開始１秒後から３秒後までの２秒間）が終了し、傾倒役物６００が傾倒中間位置まで反時計回りに回転移動され、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態を示した図である。より具体的には、役物演出では、枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたか否かに関わらず、操作有効期間が終了したタイミングから傾倒役物６００の駆動が開始され、回転移動した傾倒役物６００と、昇降中間位置に位置している昇降役物５００とが当接（衝突）する。これにより、昇降役物５００及び傾倒役物６００を用いた演出の迫力を高めることができる。表示領域ＨＲ１０においては、傾倒役物６００の駆動が開始されたタイミングから「加重攻撃中」という文字が表示される。

【３２２２】

また、詳細については後述するが、枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２が３回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合のほうが、当該特定の抽選結果とならなかった場合よりも、傾倒役物６００の移動速度が速くなるように構成している。より具体的には、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、傾倒役物６００が起立位置から傾倒位置まで１秒間（役物演出の開始３秒後～４秒後まで）で到達するように回転移動し、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、傾倒役物６００が起立位置から傾倒位置まで２秒間（役物演出の開始３秒後～５秒後まで）で到達するように回転移動する。これにより、派手な演出を好む遊技者に対して、傾倒役物６００の動作スピードを速くさせるために枠ボタン２２を積極的に押下させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【３２２３】

更に、本第２８制御例では、傾倒モータ６１０を１ステップあたり１０ｍｓ未満のスピ

ードで回転させる場合には昇降モータ５１０の励磁を１８ｍｓ実行した後に励磁を中断（解除）し、傾倒モータ６１０を１ステップあたり１０ｍｓ以上のスピードで回転させる場合には昇降モータ５１０の励磁を１８ｍｓより前（１０ｍｓ）に中断（解除）するように構成している。このように構成することで、傾倒モータ６１０を励磁することで保持（ホールディングトルクにより保持）する期間を変化させることができるため、より好適な停止制御を実行することができる。

【３２２４】

また、傾倒役物６００が傾倒中間位置まで回転移動したタイミングにおいて、傾倒役物６００の駆動制御が停止されるように構成されている。具体的には、傾倒役物６００が起立位置から傾倒中間位置まで回転移動するのに要する時間（演出結果を決定する抽選において、成功に対応する抽選結果の場合は１秒、成功に対応する抽選結果ではない場合は２秒）が経過したことに基づいて、傾倒モータ６１０の励磁を停止させ、傾倒役物６００は自重により変位し得る状態となるように構成されている。一方、昇降役物５００は、昇降モータ５１０を励磁することにより、昇降中間位置に維持されている。即ち、図１０５４（ａ）のように、傾倒役物６００が傾倒中間位置に位置している状態では、昇降モータ５１０により昇降中間位置に維持されている昇降役物５００に当接することで、傾倒役物６００が傾倒中間位置に維持される。

【３２２５】

このように構成することで、傾倒モータ６１０の脱調等に起因して、昇降役物５００と当接させるはずの傾倒役物６００が当接前に停止してしまった（所定時間内に傾倒中間位置まで到達しなかった）場合でも、傾倒役物６００を自重により変位させることで確実に当接させることができる。

【３２２６】

また、本第２８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接しているか否かによって、昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断する中断制御における周期と中断時間とを変化させて設定するように構成されている。具体的には、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している期間において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない場合には、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行するように構成している。このように構成することで、昇降役物５００に対して傾倒役物６００の重さが加わった場合に、昇降モータ５１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【３２２７】

なお、本第２８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間は、傾倒モータ６１０の励磁を停止させることで、所定のタイミング（役物演出の開始６秒後）まで常に昇降役物５００に対して荷重（負荷）が掛かるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ５１０の励磁を中断している期間において傾倒モータ６１０を励磁することによって、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間には昇降役物５００に荷重（負荷）が掛からないように構成してもよい。具体的には、昇降モータ５１０の励磁を中断している期間は、傾倒モータ６１０を回転させずに励磁することで、傾倒モータ６１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間には、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していても、昇降役物５００に対して傾倒役物６００による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物５００が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【３２２８】

図１０５４（ｂ）は、枠ボタン２２の操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン２２が３回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の演出態様の一例を示した図である。

【３２２９】
役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、役物演出の開始から６秒後に、図１０５４（ｂ）に示すように、表示領域ＨＲ１０において「期待度ＵＰ！！」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１において「撃退成功」という文字が表示される。これらの表示態様は役物演出が終了するまで（特別図柄抽選の抽選結果が確定表示されるまで（変動の開始４３秒後まで））表示される。
【３２３０】
また、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、昇降役物５００を昇降中間位置に維持させるための維持制御が停止される。即ち、昇降役物５００は、自重によって下限位置まで変位する。また、昇降役物５００と当接することによって傾倒中間位置に維持されていた傾倒役物６００も同様に、自重によって傾倒位置まで変位する。このように構成することで、駆動手段（昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０）を用いることなく、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態から略同一方向へと変位させることができる。よって、駆動制御を簡素化しつつ、役物同士が連動した演出を実現することができる。その後、役物演出の開始９秒後から１２秒後の期間で、傾倒役物は起立位置まで駆動される。
【３２３１】
図１０５５は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回操作され、演出結果を決めるための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様と、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回以上操作されなかった（操作回数が２回以下であった）場合の演出態様とは、同一である。
【３２３２】
役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、表示領域ＨＲ１０において「表示妨害中」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１において「撃退失敗」の文字が表示される。また、傾倒役物６００が起立位置まで駆動され、その後、昇降役物５００が上限位置まで駆動される。より具体的には、役物演出の開始６秒後～８秒後までの期間で傾倒役物６００が起立位置まで駆動され、役物演出の開始８秒後～９秒後までの期間で昇降役物５００が上限位置まで駆動される。
【３２３３】
図１０５５に示した通り、昇降役物５００が上限位置まで変位した場合は、中図柄列が変動表示されている領域の前面側に昇降役物５００が位置するため、中図柄列の変動表示が遊技者から視認困難な状態となる。また、昇降役物５００が上限位置に到達してから３秒間（役物演出の開始９秒後～１２秒後）は、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００が上限位置に維持される。ここで、役物演出の開始１２秒後とは変動開始４２秒後（特別図柄が停止表示されるタイミング）を意味している。即ち、中図柄列が停止表示されるタイミングにおいて、中図柄列は昇降役物５００により遊技者から視認困難な状態となる。その後、全ての第３図柄が停止表示されると（役物演出の開始１２秒後）、１秒間で昇降役物が下限位置に向けて駆動され、当該駆動による変位（下降）中において停止されている中図柄が視認可能となる。
【３２３４】
このように構成することで、中図柄列の変動表示を視認することを妨害されたくない遊技者に対して、枠ボタン２２の操作を促すことができる。よって遊技の興趣を向上させることができる。
【３２３５】
また、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が操作さ

れなかった場合は、確実に（役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行することなく）昇降役物５００が上限位置まで移動される。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されてから視認可能となる（確定時間の１秒間に視認できる）演出態様を、遊技者が意図的に選択することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３２３６】

次に、図１０５６を参照して、役物演出における昇降役物５００と傾倒役物６００との動作内容について詳細に説明する。図１０５６（ａ）は、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の昇降役物５００と傾倒役物６００との動作の流れを示した図である。より具体的には、図１０５６における縦方向は昇降役物５００及び傾倒役物の移動距離を表しており、横方向は経過時間を表している。ここで、図１０５６では、各役物における原点位置（昇降役物５００における下限位置、及び傾倒役物６００における起立位置）を実際の正面視（図１０５１参照）上下の関係と一致するように示している。即ち、昇降役物５００の正方向（昇降モータ５１０を正方向に回転させた場合に変位する方向）の変位は、図１０５６における上方向で示しており、傾倒役物６００の正方向（傾倒モータ６１０を正方向に回転させた場合に変位する方向）の変位は図１０５６における下方向で示している。

【３２３７】

図１０５６（ａ）に示すように、役物演出が開始されると、開始から１秒後までの期間ｔ１（１秒間）で昇降役物５００が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。当該期間ｔ１では、図１０５３（ａ）に示した演出態様の演出が実行されている。その後、役物演出の開始１秒後から３秒後までの期間ｔ２（２秒間）は、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００が昇降中間位置に維持される。詳細については後述するが、この昇降役物５００が昇降中間位置に維持されている期間ｔ２においては、昇降役物５００が昇降中間位置に到達したタイミングにおいて昇降モータ５１０が励磁されていた部位を切替えることなく励磁することにより、昇降役物５００を昇降中間位置に維持させるための維持制御を実行するように構成されている。また、期間ｔ２においては、当該維持制御を所定の周期（５ｍｓ毎）に所定時間（５ｍｓ）中断させる中断制御を実行するように構成されている。このように構成することで、昇降中間位置に位置している昇降役物５００が意図せず変位することを抑制するための昇降モータ５１０の保持力を維持しつつ、昇降モータ５１０の発熱や消費電力の増加を抑制できる。

【３２３８】

一方、傾倒役物６００は、役物演出の開始から１秒後までの期間ｔ１（１秒間）、及び役物演出の開始１秒後から３秒後までの期間ｔ２（２秒間）において起立位置から変位せず、また、傾倒モータ６１０に対しての励磁も実行しない。また、当該期間ｔ２においては、図１０５３（ｂ）に示した演出態様を含む演出が実行されている。

【３２３９】

役物演出の開始３秒後から４秒後までの期間ｔ３（１秒間）は、昇降役物５００は期間ｔ２と同様に昇降モータ５１０によって昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００は起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。その後、役物演出の開始４秒後から６秒後までの期間ｔ４（２秒間）において、昇降役物５００は期間ｔ２及びｔ３と同様に昇降モータ５１０を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降モータ５１０を励磁することにより昇降中間位置に維持されている昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接することで傾倒役物６００が反時計回りに変位することが規制され、傾倒役物６００が傾倒中間位置に維持される状態となる。

【３２４０】

また、詳細については後述するが、この昇降モータ５１０を用いて昇降中間位置に維持されている昇降役物５００と当接させることにより傾倒役物６００を傾倒中間位置に維持している期間ｔ４では、昇降モータ５１０を励磁している時間（励磁時間）と励磁を中断

している時間（中断時間）とを変化して設定するように構成されている。より具体的には、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している場合において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間（図１０５６における、期間ｔ２及びｔ３）は５ｍｓの励磁と５ｍｓの中断とを繰り返す維持制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６における、期間ｔ４）は８ｍｓの励磁と２ｍｓの中断とを繰り返す維持制御を実行するように構成されている。

【３２４１】

このように構成することで、昇降役物５００に対して傾倒役物６００にかかる重力が加わっている場合に、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するための昇降モータ５１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【３２４２】

なお、本第２８制御例では、傾倒役物６００を役物演出の開始からの経過時間に対応して変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出中に特定期間を設け、当該特定期間において枠ボタン２２が操作されたことに基づいて傾倒役物６００を変位させるように構成してもよい。このように構成することで、役物演出中の特定期間において、遊技者が任意のタイミングで傾倒役物６００を変位させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２４３】

また、このように構成した場合、役物演出中の特定期間において枠ボタン２２が操作された回数に対応する表示態様（例えば、枠ボタン２２が操作される毎に上昇するゲージ）を表示するとよい。より具体的には、第１量を示す態様で表示されている表示態様を第１量よりも多い第２量を示す態様へと変化させる過程に対応する変化演出を実行し、その変化演出の終了後に第２量を示す態様で表示態様を継続して表示させる継続表示演出を実行するように構成し、上述した変化演出と継続表示演出とを繰り返し実行可能に構成すると良い。つまり、実行される演出（変化演出）の終了となる変化演出の終了タイミングが継続表示演出の開始タイミングとなるように構成することで、複数回の枠ボタン２２の操作によって、ゲージ量が変化する演出と維持される演出とを繰り返した一連の演出を実行することができるため、より多様な演出態様を提供することができる。

【３２４４】

役物演出の開始６秒後から９秒後までの期間ｔ５（３秒間）は、昇降役物５００の維持制御が停止され、昇降役物５００及び傾倒役物６００が自重によって変位する。具体的には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するために実行されていた昇降モータ５１０の励磁と励磁の中断とを繰り返す制御を停止することで、昇降役物５００を昇降中間位置に維持する力と、傾倒役物６００を傾倒中間位置に維持する力が減少し、昇降役物５００及び傾倒役物６００が当接した状態で正面視（図１０５１参照）下方にむけて変位し始める。なお、本第２８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが自重によって変位した場合における、昇降役物５００が昇降中間位置から下限位置にまで変位するのに要する時間と、傾倒役物６００が傾倒中間位置から傾倒位置まで変位するのに要する時間とが、３秒間以内となるように構成されている。

【３２４５】

また、本第２８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を停止させることで昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で昇降役物５００が下限位置（原点位置）まで可動するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒モータ６１０の励磁は停止した状態で、昇降モータ５１０を１２５ステップ負方向に回転させることにより、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で昇降役物５００を下限位置（原点位置）に可動させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で、昇降役物５００が下限位置（原点位置）まで可動するのに要する時間を一定にすることができる。

【３２４６】

図１０５６（ａ）では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが自重によって変位した場合において、昇降役物５００が下限位置に位置するまでに要した時間と、傾倒役物６００が傾倒位置に位置するまでに要した時間とが、最大値である３秒間であった場合を示している。ここで、本第２８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが自重によって変位した場合に要した時間に関わらず、役物演出の開始９秒後までは、傾倒役物６００の駆動が再開されることはないように構成されている。即ち、役物演出の開始９秒後から１２秒後までの期間ｔ６において実行される、傾倒役物６００を起立位置まで駆動させる駆動制御は、昇降役物５００が下限位置に到達したタイミング、及び傾倒役物６００が傾倒位置に到達したタイミングによらず、役物演出の開始９秒後に（役物演出の開始からの経過時間に基づいて）実行されるように構成されている。

【３２４７】

このように構成することで、昇降役物５００及び傾倒役物６００の自重による変位に要して時間が変化した場合にも、駆動制御の内容を切替えるタイミングを統一することができるので、対応する表示態様を切替えるタイミングを容易に適応させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【３２４８】

役物演出の開始９秒後から１２秒後までの期間ｔ６（３秒間）においては、昇降役物５００は下限位置に位置している状態で停止（昇降モータ５１０の励磁なし）しており、傾倒役物６００は傾倒位置から起立位置まで駆動される。次いで、役物演出の開始１２秒後から１３秒後までの期間ｔ７（１秒間）においては、昇降役物５００は下限位置に位置しており、傾倒役物６００は起立位置に位置している。また、当該期間ｔ７においては、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０が作動されることはない。

【３２４９】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の昇降役物５００及び傾倒役物６００の動作内容について説明する。図１０５６（ｂ）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の昇降役物５００と傾倒役物６００との動作の流れを示した図である。ここで、役物演出が開始されてから３秒後までの期間（期間ｔ１及びｔ２）における、昇降役物５００と傾倒役物６００との動作内容については、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の昇降役物５００と傾倒役物６００との動作内容と同一であるため説明を省略する。

【３２５０】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功）に対応する抽選結果とならなかった場合は、役物演出の開始３秒後から５秒後までの期間ｔ８（２秒間）において、昇降役物５００が昇降中間位置に維持され、傾倒役物６００が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。即ち、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）であった場合（図１０５６（ａ）参照）に傾倒役物６００が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される時間（１秒間）よりも長い時間（２秒間）で駆動される。

【３２５１】

これにより、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、傾倒役物６００の動作スピードが速くなり得るため、迫力のある演出を好む遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【３２５２】

次いで、役物演出の開始５秒後から６秒後までの期間ｔ９（１秒間）においては、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００が昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接することによって傾倒役物６００が反時計回りに変位されることが規制され、傾倒役物６００が傾倒中間位置に維持されている状態となる。

【３２５３】
なお、本第２８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間において、傾倒モータ６１０の励磁を停止することによって、当該期間は常に昇降役物５００に対して傾倒役物６００の荷重が生じるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間において、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間は傾倒モータ６１０を励磁することによって保持（ホールディングトルクにより保持）し、昇降モータ５１０が励磁されている期間は傾倒モータ６１０の励磁を中断するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接状態で維持する場合において、駆動手段（駆動モータ）に掛かる負荷（消費エネルギー）を昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とに分散することができるため、より好適にパチンコ機１０の消費電力の増加を抑制することができる。
【３２５４】
役物演出の開始６秒後から８秒後までの期間ｔ１０（２秒間）においては、昇降役物５００は昇降モータ５１０を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００は起立位置まで駆動される。役物演出の開始８秒後から９秒後までの期間ｔ１１（１秒間）においては、昇降役物５００が上限位置まで駆動され、傾倒役物６００の駆動制御が停止されている。
【３２５５】
役物演出の開始９秒後から１２秒後までの期間ｔ１２（３秒間）においては、昇降役物５００が昇降モータ５１０を用いて上限位置に維持されており、傾倒役物６００は起立位置に位置している状態で停止している。役物演出の開始１２秒後から１３秒後までの期間ｔ１３（１秒間）においては、昇降役物５００が下限位置まで駆動され、傾倒役物６００は起立位置に位置している状態で停止している。
【３２５６】
次に、図１０５７を参照して、役物演出において、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させている期間における、昇降モータ５１０の励磁状況について説明をする。詳細については後述するが、本第２８制御例では昇降モータ５１０（ステッピングモータ）における励磁する部位を切替えることなく励磁することで、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、及び上限位置）に維持させるための維持制御が可能に構成されている。より具体的には、昇降モータ５１０の励磁する部位を指定するための励磁制御データを切替える（記憶エリア内で上書きする）ことなく、昇降モータ５１０を励磁させることで、昇降モータ５１０に保持力を生じさせ、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、及び上限位置）に維持することが可能に構成されている。
【３２５７】
また、当該維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）に所定時間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行可能に構成され、傾倒役物６００が駆動されることにより昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した場合に、前記所定の周期を変化（例えば、８ｍｓ毎）させ、前記所定時間を変化（例えば、２ｍｓ）させることが可能に構成されている。このように構成することで、役物同士を当接（衝突）させる演出において、必要な保持力を維持することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。
【３２５８】
図１０５７（ａ）は、昇降役物５００が所定位置（昇降中間位置、又は上限位置）に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間（図１０５６の期間ｔ２、ｔ３、ｔ８、ｔ１０、及びｔ１２）における昇降役物５００の励磁状況の一例（図１０５６の期間ｔ２、及びｔ３）を示したタイミングチャートである。
【３２５９】
図１０５７（ａ）に示すように、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間において、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する

ための維持制御が開始されると、まず、１０ｍｓの間、昇降モータ５１０が励磁される。１０ｍｓ経過すると、維持制御（昇降モータ５１０の部位を切替えず励磁する制御）を５ｍｓ毎に中断させる中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ５１０の励磁が５ｍｓの間中断され、中断期間の５ｍｓが経過すると励磁が再開される（所謂、Ｄｕｔｙ比が５０％となるように励磁される）。

【３２６０】

ここで、昇降役物５００を所定位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期（５ｍｓ毎）及び中断時間（５ｍｓ）は、昇降モータ５１０が昇降役物５００の自重により脱調しない値（設計値）で設定されている。本第２８制御例では、維持制御を中断する中断時間（例えば、５ｍｓ）を、昇降役物５００が変位し得ない（遊技者に変位していると認識されない）範囲で設定しているが、これに限るものではない。例えば、維持制御を再開する（昇降モータ５１０における、中断前に励磁していた部位を再び励磁する）ことによって、昇降役物５００を所定位置に復帰可能となる最大の中断時間を設定することにより、より長い中断時間を確保するように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０の発熱や消費電力の増加を更に抑制しつつ、昇降役物５００を所定位置に位置させることができる。

【３２６１】

本第２８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を傾倒役物６００が可動されるまで（役物演出開始から４秒経過したタイミングまで）所定回数（例えば、２９９回）繰り返し実行可能に構成されている。このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁を中断する制御に係る制御処理を簡素化することができる。

【３２６２】

なお、本第２８制御例では、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁することによって昇降役物５００を昇降中間位置に維持し、その後、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行し、当該中断制御を昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接するまで継続するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、当該中断制御が開始された後に、所定条件が成立した（消費電力が予め設定された規定値を超えた）場合に、５ｍｓの励磁を途中で打ち切って、昇降役物５００を自重によって下限位置に復帰（変位）させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０を作動させている期間の消費電力に上限を設けることができる。

【３２６３】

また、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間（図１０５６の期間ｔ２、期間ｔ３、及び期間ｔ１０）は、昇降モータ５１０が励磁されている状態で終了するように構成されている。

【３２６４】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ａ）の期間ｔ４）の昇降モータ５１０の励磁状態について説明する。図１０５７（ｂ）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ａ）の期間ｔ４）の昇降モータ５１０の励磁状態を示したタイミングチャートである。

【３２６５】

図１０５７（ｂ）に示した通り、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ａ）の期間ｔ４）は、まず、昇降モータ５１０が１８ｍｓ励磁される。１８ｍｓの励磁期間が経過すると、次いで、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に中断する中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ５１０の励磁が２ｍｓ中断される（所謂、Ｄｕ

ｔｙ比が８０％となるように励磁される）。
【３２６６】
即ち、本第２８制御例は、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、昇降モータ５１０が励磁されている時間と昇降モータ５１０の励磁が中断されている時間との比率（所謂、Ｄｕｔｙ比）を変化して設定可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間においては、昇降役物５００を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ５１０に対する励磁制御）を、５ｍｓ毎に５ｍｓの間中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間においては、昇降役物５００を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ５１０に対する励磁制御）を、８ｍｓ毎に２ｍｓの間中断する中断制御を実行するように構成されている。
【３２６７】
このように構成することで、昇降役物５００を所定の位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための昇降モータ５１０の保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。
【３２６８】
また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ａ）の期間ｔ４）は、昇降モータ５１０の励磁が中断されている状態で終了するように構成されている。
【３２６９】
即ち、本第２８制御例では、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する期間において、昇降モータ５１０が励磁されている状態で当該期間が終了する場合（図１０５６（ａ）参照）と、昇降モータ５１０の励磁が中断されている状態で当該期間が終了する場合（図１０５６（ｂ）参照）とがある。より具体的には、当該期間が経過した後に、昇降モータ５１０を回転させる場合には昇降モータ５１０を励磁している状態で当該期間が終了するように構成されている。このように構成することで、励磁方法を切替える（維持のための励磁から回転させるための励磁に切替える）タイミングにおいて、昇降モータ５１０の保持力によって昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持しておくことができる。よって、昇降モータ５１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）が生じていない状態（ディテントトルクのみで保持されている状態）から励磁する部位を切替えることで、昇降モータ５１０が脱調するリスクを軽減することができる。
【３２７０】
また、本第２８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を５ｍｓ励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁した後に８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行することで、昇降モータ５１０が励磁されている期間に傾倒役物６００が昇降役物５００に当接し易く構成されている。これにより、傾倒役物６００が当接（衝突）した際の衝撃で昇降役物５００が変位する不具合を抑制することができる。
【３２７１】
次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ｂ）の期間ｔ９）における昇降モータ５１０の励磁状態について説明する。図１０５７（ｃ）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ｂ）の期間ｔ９）における昇降モータ５１０の励磁状態を示したタイミングチャートである。

【３２７２】
図１０５７（ｃ）に示すように、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ｂ）の期間ｔ９）では、まず、昇降モータ５１０が１０ｍｓ励磁される。１０ｍｓが経過すると、次いで、８ｍｓ毎に励磁を２ｍｓ中断させる中断制御の実行が開始される。
【３２７３】
即ち、本第２８制御例では、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合において、中断制御が開始されるまでの励磁時間を変化させて設定可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００を停止させる前の傾倒役物６００が第１条件（スピードデータ「１０」以上で駆動されている）を満たす場合には、第１初期時間（１０ｍｓ）を設定し、昇降役物５００を停止させる前の傾倒役物６００が第２条件（スピードデータ「１０」未満で駆動されている）を満たす場合には、第２初期時間（１８ｍｓ）を設定するように構成されている。このように構成することで、昇降モータ５１０の維持制御開始時に昇降モータ５１０が振動し得る場合であっても、減衰振動を停止させるための期間を確保することができ、より好適な停止制御を実行することができる。
【３２７４】
なお、本第２８制御例では、傾倒モータ６１０の回転スピードに応じて、励磁の中断を開始するまでの励磁時間（初期時間）を可変させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００の変位速度を計測可能な加速度センサを設け、昇降役物５００が昇降中間位置に到達した後に所定条件（加速度センサの検出結果が速度０（停止）を示す検出結果である）が成立した場合に、所定時間（例えば、１０ｍｓ）より前に励磁を中断（解除）するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００が完全に停止しているにも関わらず、昇降モータ５１０を励磁することで余計な電力を消費する不具合を抑制することができる。
【３２７５】
また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図１０５６（ｂ）の期間ｔ９）は、昇降モータ５１０が励磁されている状態で終了するように構成されている。
【３２７６】
＜第２８制御例における電気的構成について＞
次に、図１０５８から図１０６５を参照して、本第２８制御例における電気的構成について説明する。図１０５８は、本第２８制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第２８制御例では、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、昇降役物５００用の昇降モータ５１０と傾倒役物６００用の傾倒モータ６１０とを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。
【３２７７】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、昇降モータ５１０、傾倒モータ６１０がそれぞれ接続されている。
【３２７８】
ここで、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）について説明する。これらの各種駆動モータは、例えば、公知のステッピングモータで構成され、パチン

コ機に搭載されている各役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を動作させるために、各役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）に対応付けて複数設けられている。この各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）は、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。

【３２７９】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１からモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用ＩＣ（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、対応する各種駆動モータを駆動する。なお、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）は、単一のＩＣで複数の駆動モータに対して動作を設定可能なものを採用してもよいし、複数のモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）を設けて別々の役物に対応する駆動モータをそれぞれ動作させるように構成してもよい。複数の駆動モータに対して動作を設定可能なモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）を採用する場合は、回転ステップ数等を送信するためのコマンドに、駆動モータの種別を特定するための情報を含ませて出力すればよい。

【３２８０】

昇降モータ５１０を例に挙げて、駆動モータの動作について説明する。設定されたコマンドに基づいて、制御用ＩＣ（モータドライバ）が昇降役物５００を動作させる場合は、１ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この実行信号により、ＭＰＵ２２１は、設定した動作の進捗を把握することができる。

【３２８１】

なお、音声ランプ制御装置１１３には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、役物毎に設けられており、各役物が原点位置から何ステップ動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を０ステップの位置として、制御用ＩＣからの実行信号を受信する度にその値が１ずつ更新される。より具体的には、役物が原点位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて各役物の動作位置を容易に把握することができる。

【３２８２】

ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、各役物に原点位置か否かを検出するための原点センサ（図示せず）が設けられており、電源投入時に原点センサがオンでなければ、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させる（即ち、各種駆動モータを駆動する）。本第２８制御例では、昇降役物５００が下限位置（原点位置）か否かを検出するための下限位置センサ（原点センサ）設けられており、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）か否かを検出するための起立位置センサ（原点センサ）が設けられている。この原点位置が、各役物の動作の基準位置となる。なお、上述したステップカウンタは、原点復帰により役物が原点位置となった場合（即ち、原点センサがオンを検出した場合）に、０にリセットされる。そして、上述した通り、モータ制御用ＩＣより出力される実行信号に基づいて、ステップカウンタの値が１ずつ更新される。

【３２８３】

また、各役物には張出位置か否かを検出するための張出センサ（図示せず）が設けられており、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させるように構成されている。より具体的には、本第２８制御例における昇降役物５００が上限位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウンタ値が上限位置までのステップ数の設計値（２５０）となったタイミングにおいて張出センサがオンであるか判別し、当該張出セ

ンサがオンを検出していない場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物５００を原点位置まで変位させるように構成されている。

【３２８４】

傾倒役物６００も同様に、傾倒役物６００が傾倒位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウンタ値が傾倒位置までのステップ数の設計値（２５０）となったタイミングにおいて張出センサがオンを検出しているかを判別し、当該張出センサがオンを検出していない場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、傾倒役物６００を原点位置まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータの脱調等により装飾用可動役物が正常に動作していない場合に当該装飾用可動役物を原点位置まで復帰（変位）させることができる。

【３２８５】

なお、本第２８制御例では、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させるように構成しているがこれに限るものではない。例えば、張出位置よりも所定ステップ数（例えば、５ステップ）手前（原点位置側）の特定位置か否かを検出可能な特定位置センサを設け、張出位置に位置させる期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様を表示すると共に、原点位置まで変位させるように構成しても良い。より具体的には、上限位置よりも５ステップ手前（下限位置側）の特定位置に特定位置センサ（検出センサ）を設け、昇降役物５００を上限位置に維持する期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物５００を原点位置に変位させるように構成しても良い。このように構成することで、経年劣化等により昇降モータ５１０のトルクが低下することに起因して、昇降役物５００を上限位置に維持する期間において脱調が発生（意図せず下降）した場合に、昇降役物５００を原点位置に退避（変位）させることができる。

【３２８６】

次いで、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）による各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の制御の一例について、図１０５９を参照して説明する。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【３２８７】

まず、図１０５９（ａ）は、ステッピングモータで構成される各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の概要を示す図である。各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。

【３２８８】

具体的には、図１０５９（ａ）に示す「Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の各部位（即ち、Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄの何れか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「１１００」であれば、Ａ及びＢが励磁され、Ｃ及びＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｃｇ（図１０５９（ｂ）参照）に規定されている。

【３２８９】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｃｇ（図１０５９（ｂ）参照）に規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）が設けられている。この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）は、「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るループカウンタとなっている。

【３２９０】

この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく各種駆動モータが動作する）。更に、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の回転方向が逆向きになる。

【３２９１】

励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）を更新する方向（正方向であるか、負方向であるか）と、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の更新頻度とは、動作を設定する役物の種別毎に予め定められている。なお、この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の最大値は各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のステップ数に応じて変化する。例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）は「１」～「３６０」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

【３２９２】

次いで、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図１０５９（ｂ）を参照して説明する。図１０５９（ｂ）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル２２２ｃｇと、その励磁テーブル２２２ｃｇに規定された励磁制御データに基づいて励磁された各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の状態との対応関係を示す図である。なお、図１０５９（ｂ）に示した通り、励磁テーブル２２２ｃｇには、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。また、本第２８制御例では、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とは同一の構成であるため、励磁制御データは共通のものを用いるように構成されている。

【３２９３】

図１０５９（ｂ）に示した通り、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＡ、及びＢの各位置が励磁される。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「２」に対応するシー

ケンスデータである「０１１０」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＢ、及びＣの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ値が「１」の状態から時計回りに９０度回転する。

【３２９４】

また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＣ、及びＤの各位置が励磁され、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「２」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「４」に対応するシーケンスデータである「１００１」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＡ、及びＤの各位置が励磁されるので、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。

【３２９５】

このように図１０５９に示した励磁では、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が正方向に１更新される毎に、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が負方向に更新される場合は、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）が反時計回りに９０度ずつ回転する。

【３２９６】

以上のように、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本第２８制御例で実際に用いられる各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタを１更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、各役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値を１ずつ更新し、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に各役物を変位させることができる。

【３２９７】

また、本第２８制御例では、上述した通り、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための維持制御を実行可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合に、昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することにより、昇降モータ５１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。

【３２９８】

即ち、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合は、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ）のカウンタ値を更新すること無く、後述する励磁データ格納エリア（昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒ）に格納済みの励磁制御データに基づいて昇降モータ５１０を励磁する。これにより、昇降役物５００が自重や外力により意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【３２９９】

更に、本第２８制御例では、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を、周期的に中断する中断制御を実行することが可能に構成されている。即ち、昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することによっ

て保持（所謂、ホールディングトルクによる保持）する期間と、昇降モータ５１０の励磁を中断（所謂、ディテントトルクによって保持）する期間とを、交互に繰り返すことで、昇降モータ５１０の保持力を最低限維持しつつ、消費電力の削減、および昇降モータ５１０の発熱を抑制することができる。

【３３００】

また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する場合に、励磁している時間と、励磁を中断している時間との比率（所謂、Ｄｕｔｙ比）を変化して設定することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物５００に加わる外力が変化した場合（必要な保持力が変化した場合）に、昇降モータ５１０に発生させる保持力を変化させることができる。

【３３０１】

次に、図１０６０を参照して、本第２８制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１０６０は、本第２８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。上述した第１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａ、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂ、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ、励磁中断テーブル２２２ｃｆ、及び励磁テーブル２２２ｃｇが追加されている点で相違している。

【３３０２】

図１０６１（ａ）を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａの詳細について説明する。図１０６１（ａ）は、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａの規定内容を示した図である。

【３３０３】

図１０６１（ａ）に示した通り、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、変動時間が４２秒（基本時間３０秒、且つ追加時間１２秒）の特別図柄の変動期間において役物演出を実行させるか否かを判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図１０６１（ａ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４０～９９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

【３３０４】

演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出が実行され得る変動演出（変動時間４２秒に対応する変動演出）において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、８０％（８０／１００）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、４０％（４０／１００）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出が実行され得る変動演出（変動時間４２秒の変動演出）において、役物演出が実行される割合は、特別図柄の抽選結果が「大当たり」である場合のほうが「外れ」である場合よりも４０％高くなるように構成されている。このため、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりなのではないかと期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３０５】

図１０６１（ｂ）を参照して、上述した役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂの詳細について説明する。図１０６１（ｂ）は、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂの規定内容

を示した図である。
【３３０６】
図１０６１（ｂ）に示した通り、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂには、特別図柄の抽選結果毎に、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間内に枠ボタン２２が３回操作された場合に、役物演出の演出結果を成功と判定する判定値（カウンタ値）の範囲が規定されている。具体的には、図１０６１（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９９」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値として規定されており、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～９９」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。
【３３０７】
即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間内に枠ボタン２２が３回押下された場合、当該変動演出が大当たりに対応するものであれば８０％（８０／１００）の割合で役物演出の演出結果が成功と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであれば４０％（４０／１００）の割合で役物演出の演出結果が成功と判定される。即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間内に枠ボタン２２が３回押下された場合に役物演出の演出結果が成功と判定される割合は、当該変動演出が大当たりに対応するものである場合のほうが外れに対応するものである場合よりも４０％高くなるように構成されている。
【３３０８】
このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３３０９】
図１０６２（ａ）を参照して、上述した昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃについて説明する。図１０６２（ａ）は、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃの規定内容を示した図である。この昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃは、役物演出において昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の動作内容を示すデータが規定されたデータテーブルである。より具体的には、後述する昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａの値に対応付けて、スピードデータ、ステップ数データ、及び方向データが規定されている。
【３３１０】
ここで、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、及び傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ）におけるスピードデータは、昇降モータ５１０を作動させる場合における、１ステップあたりの所要時間（ｍｓ）を示したデータである。例えば、スピードデータが「４」である場合には、４ｍｓあたり１ステップ変位（回転）させることを示しており、スピードデータが「８」である場合には８ｍｓあたり１ステップ変位（回転）させることを示している。即ち、スピードデータに規定された値が小さくなるほど、昇降モータ５１０の回転速度、及び昇降役物５００の移動速度が速くなる。ここで、１ステップ変位（回転）させるために励磁を切替えるまでの期間は、昇降モータ５１０を励磁するように構成されている。即ち、昇降モータ５１０を回転させている期間は、常に昇降モータ５１０の何れかの部位（図１０５９参照）を励磁している。
【３３１１】
また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、及び傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ）におけるステップ数データは、昇降モータ５１０を回転させるステップ数を示したデータである。ここで、昇降役物５００を下限位置から昇降中間位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）

が１２５ステップであり、昇降役物５００を昇降中間位置から上限位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）が１２５ステップである。

【３３１２】

また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、及び傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ）における方向データは、昇降モータ５１０を回転させる方向を示したデータであり、正方向とは、昇降役物５００を正面視（図１０５１参照）上方に向けて変位（上昇）させる回転方向を示しており、負方向とは、昇降役物５００を正面視（図１０５１参照）下方に向けて変位（下降）させる回転方向を示している。

【３３１３】

図１０６２（ａ）に示した通り、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃには、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０３Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり４ｍｓを要するスピードで、２５０ステップの負方向の回転動作が規定されている。

【３３１４】

詳細については後述するが、本第２８制御例では、昇降役物５００が下限位置に位置している場合に、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータが昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納され（図１０７８のＳ５６１３Ｃ参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に対応して、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃ内のデータが更新（加算されたポインタ値に対応するデータが上書き）される（図１０７８のＳ５６２２Ｃ、Ｓ５６２９Ｃ参照）。

【３３１５】

即ち、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃにおける昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ５１０を作動させた場合、昇降役物５００は１０００ｍｓ（８ｍｓ×１２５ステップ）で下限位置（図１０５１（ａ）参照）から昇降中間位置（図１０５１（ｄ）参照）まで変位される。

【３３１６】

また、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃにおける昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ５１０を作動させた場合、昇降役物５００は１０００ｍｓ（８ｍｓ×１２５ステップ）で昇降中間位置（図１０５１（ｄ）参照）から上限位置（図１０５１（ｂ）参照）まで変位され、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃにおける昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０３Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ５１０を作動させた場合、昇降役物５００は１０００ｍｓ（４ｍｓ×２５０ステップ）で上限位置（図１０５１（ｂ）参照）から下限位置（図１０５１（ａ）参照）まで変位される。

【３３１７】

次に、図１０６２（ｂ）を参照して、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄについて説明する。図１０６２（ｂ）は傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄの規定内容を示した図である。この傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄは、役物演出において演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の、傾倒役物６００の変位動作を実現するための駆動データが規定されているデータテーブルである。

【３３１８】

図１０６２（ｂ）に示した通り、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄには、後述する傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり８ｍｓを要するスピードである１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり

１２ｍｓを要するスピードである２５０ステップの負方向の回転動作が規定されている。
【３３１９】
ここで、傾倒役物６００を起立位置から傾倒中間位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が１２５ステップであり、傾倒役物６００を傾倒中間位置から傾倒位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が１２５ステップであり、傾倒役物６００を傾倒位置から起立位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が２５０ステップである。また、本第２８制御例では、傾倒モータ６１０を正方向に回転させることで傾倒役物６００が正面視（図１０５１参照）反時計回りに回転移動するように構成され、傾倒モータ６１０を負方向に回転させることで傾倒役物６００が正面視（図１０５１参照）時計回りに回転移動するように構成されている。
【３３２０】
即ち、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を１０００ｍｓ（８ｍｓ×１２５ステップ）で起立位置（図１０５１（ａ）参照）から傾倒中間位置（図１０５１（ｄ）参照）まで変位させることができる。また、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を３０００ｍｓ（１２ｍｓ×２５０ステップ）で傾倒位置（図１０５１（ｃ）参照）から起立位置（図１０５１（ａ）参照）まで変位させることができる。
【３３２１】
ここで、本第２８制御例では、上述した通り役物演出における役物演出の演出結果を決定するための抽選の抽選結果が特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）であった場合に、傾倒役物６００が傾倒中間位置から傾倒位置まで自重により変位されるように構成されている。このため、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄには、傾倒役物６００を傾倒中間位置から傾倒位置まで変位させるためのデータは規定されていない。よって、変位手段（傾倒役物６００）を変位させるために用いるデータ量を軽減することができる。
【３３２２】
次に、図１０６２（ｃ）を参照して、上述した傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅについて説明する。図１０６２（ｃ）は、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅの規定内容を示した図である。この傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅは、役物演出において演出結果を決めるための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の傾倒役物６００の変位動作を実現するための駆動データが規定されたデータテーブルである。
【３３２３】
図１０６２（ｃ）に示した通り、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅには傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０１Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり１６ｍｓを要するスピードである１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり１６ｍｓを要するスピードである１２５ステップの負方向の回転動作が規定されている。
【３３２４】
これにより、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を２０００ｍｓ（１６ｍｓ×１２５ステップ）で起立位置（図１０５１（ａ）参照）から傾倒中間位置（図１０５１（ｄ）参照）まで変位させることができ、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を２０００ｍｓ（１６ｍｓ×１２５ステップ）で傾倒中間位置（図１０５１（ｄ）参照）から起立位置（図１０５１（ａ）参照）まで変位させることができる。

【３３２５】
次に、図１０６２（ｄ）を参照して、上述した励磁中断テーブル２２２ｃｆについて説明する。図１０６２（ｄ）は、励磁中断テーブル２２２ｃｆの規定内容を示した図である。この励磁中断テーブル２２２ｃｆは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる場合に参照されるデータテーブルである。具体的には、後述する駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データの値に対応付けて、維持制御を周期的に中断する中断制御を開始するまでの励磁時間を示す初期励磁データと、維持制御を中断する中断時間を示す中断時間データと、中断される周期（何ｍｓ毎に中断するか）を示す励磁時間データが規定されている。
【３３２６】
図１０６２（ｄ）に示した通り、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０２Ｈ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０４Ｈ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁（初期励磁）した後、２ｍｓの中断を８ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０９Ｈ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、２ｍｓの中断を８ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０ＡＨ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０ＣＨ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定されている。
【３３２７】
これにより、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される格納データに応じて、励磁を中断させるまでの時間（初期励磁）を変化させることができる。よって、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する各期間毎に、より好適な停止制御を実行することができる。
【３３２８】
また、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される格納データに応じて、励磁を中断させる周期（換言すれば、中断時間及び励磁時間）を変化させて設定させることができるので、昇降役物５００を所定位置に維持するための昇降モータ５１０における保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。
【３３２９】
なお、本第２８制御例では、励磁中断テーブル２２２ｃｆから選択されたデータが励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されると、予め設定された期間が経過するまでは当該データに基づいて昇降モータ５１０を励磁するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００が昇降中間位置に位置していることを検知可能な検知手段を設け、中断制御が開始された後であっても、当該検知手段の検知状況に応じて励磁時間及び中断時間を変化させて設定（励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに新しくデータを上書きして設定）可能に構成してもよい。このように構成することで、中断制御が開始されてからも昇降モータ５１０の保持力を変化させることができるので、より好適な保持制御を実行することができる。
【３３３０】
次に、図１０６３を参照して、本第２８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１０６３は、本第２８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１０６３に示した通り、本第２８制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従変動時間タイマ２２３ｃａ、役物演出フラグ２２３ｃｂ、役物演出タイマ２２３ｃｃ、役物演出成功フラグ２２３ｃｄ、操作回数カウンタ２２３ｃｅ、及び役物駆動関連エリアｃｆが追加されている点で相違している。その他の構成につい

ては、上述した第１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３３３１】

従変動時間タイマ２２３ｃａは、第１特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この従変動時間タイマ２２３ｃａは、第１特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の変動期間に対応する値がタイマ値として設定され（図１０６７のＳ４９０２Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）において、演出更新処理（図１０７２）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図１０７２のＳ５４０２Ｃ参照）。

【３３３２】

役物演出フラグ２２３ｃｂは、役物演出を伴う変動演出の実行中（確定時間含む）であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出フラグ２２３ｃｂは、役物演出の実行が決定された場合において、変動開始時にオンに設定され（図１０６９のＳ５０１６Ｃ参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図１０７６のＳ５５０４Ｃ参照）。

【３３３３】

役物演出タイマ２２３ｃｃは、役物演出が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、役物演出が開始されるタイミングで役物演出の演出時間（１３秒）に対応する値がタイマ値として設定され（図１０７２のＳ５４０６Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）における演出更新処理（図１０７２参照）において、役物演出更新処理（図１０７３参照）が実行された場合に、タイマ値が１減算される（図１０７３のＳ５４２１Ｃ参照）。これにより、特別図柄が停止してからの確定時間（１秒間）を含む期間で実行される役物演出において、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて適当な処理を実行することができる。

【３３３４】

役物演出成功フラグ２２３ｃｄは、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となったことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出成功フラグ２２３ｃｄは、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合にオンに設定され（図１０７１のＳ５３２７Ｃ参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図１０７６のＳ５５０３Ｃ参照）。

【３３３５】

操作回数カウンタ２２３ｃｅは、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が操作された回数を計数するためのカウンタである。この操作回数カウンタ２２３ｃｅは、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２が操作された場合にカウンタ値が１加算され（図１０７１のＳ５３２２Ｃ参照）、当該操作有効期間が経過した場合にカウンタ値に０が設定される（図１０７０のＳ５３０２Ｃ参照）。また、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値は４以上に更新されることはないように構成されている。このように構成することで、枠ボタン２２を余計に操作された場合に、処理が煩雑となることを抑制することができる。

【３３３６】

なお、本第２８制御例では操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に上限（３回）を設定し、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２を４回以上操作されてもカウンタ値、及びカウンタ値に対応する表示態様を更新しないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間では、枠ボタン２２が操作される毎に操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が上限無く加算され、加算後のカウンタ値に対応する表示態様（例えば、カウンタ値に対応してカウントアップされる数字）を表示するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を短期間で所定回数（３回）まで操作してしまい、遊技者が

退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３３７】

役物駆動関連エリア２２３ｃｆは、昇降役物５００及び傾倒役物６００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図１０６４を参照して、役物駆動関連エリア２２３ｃｆの内容について説明する。図１０６４は、役物駆動関連エリア２２３ｃｆの内容を示した図である。

【３３３８】

図１０６４に示した通り、役物駆動関連エリア２２３ｃｆには、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａ、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂ、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃ、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄ、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅ、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆ、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇ、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈ、中断時間タイマ２２３ｃｆｉ、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊ、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋ、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌ、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏ、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐ、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑ、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒ、及び傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓが設けられている。

【３３３９】

昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａは、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａは、役物演出が開始される場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図１０７８のＳ５６１２Ｃ参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に１が加算される（図１０７８のＳ５６２１Ｃ、及びＳ５６２８Ｃ参照）。また、この昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａは、役物演出が終了したタイミングでポインタ値「００Ｈ」が設定される。

【３３４０】

傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂは、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄまたは傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納するデータを選択する際にポインタ値が参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂは、役物演出において傾倒役物６００の変位を開始させる場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図１０７９のＳ５６３２Ｃ参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に１が加算される（図１０７９のＳ５６３２Ｃ、及びＳ５６３５Ｃ参照）。

【３３４１】

昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃは、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから選択されたデータが格納される記憶領域である。この昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃは、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図１０７８のＳ５６１３Ｃ、Ｓ５６２２Ｃ、及びＳ５６２９Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図１０７６のＳ５５０７Ｃ参照）。

【３３４２】

傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄは、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄまたは傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから選択されたデータが格納される記憶領域である。この傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄは、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄまたは傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図１０７９のＳ５６３３Ｃ、及びＳ５６３６Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図１０７６のＳ５５０８Ｃ参照）。

【３３４３】
駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅは、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における昇降役物５００及び傾倒役物６００の動作内容を基に区切られた期間（図１０５６参照）毎に対応する状況データを格納し、初期状態では状況データとして「００Ｈ」が設定される。ここで、図１０６５を参照して、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅの詳細について説明する。この駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅには、昇降モータ５１０を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図１０５６のｔ１参照）は、状況データとして「０１Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図１０５６のｔ２参照）は、状況データとして「０２Ｈ」が設定される。

【３３４４】
また、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を正方向に回転するように励磁する期間（図１０５６のｔ３参照）は、状況データとして「０３Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図１０５６のｔ４参照）は、状況データとして「０４Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とを共に励磁させない期間（図１０５６のｔ５参照）は、状況データとして「０５Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を励磁させずに、傾倒モータ６１０を負方向に回転させるために励磁する期間（図１０５６のｔ６参照）は、状況データとして「０６Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とを共に励磁させない期間（図１０５６のｔ７参照）は、状況データとして「０７Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を正方向に回転させるために励磁する期間（図１０５６のｔ８参照）は、状況データとして「０８Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁させない期間（図１０５６のｔ９参照）は、状況データとして「０９Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を負方向に回転させるために励磁する期間（図１０５６のｔ１０参照）は、状況データとして「０ＡＨ」が設定され、昇降モータ５１０を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図１０５６のｔ１１参照）は、状況データとして「０ＢＨ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図１０５６のｔ１２参照）は、状況データとして「０ＣＨ」が設定され、昇降モータ５１０を負方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図１０５６のｔ１３参照）は、状況データとして「０ＤＨ」が設定される。

【３３４５】
図示は省略したが、役物演出が実行されていない期間は、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに状況データとして「００Ｈ」が設定される（図１０７６のＳ５５０９Ｃ参照）。これにより、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データを参照することで、各駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）に実行すべき制御内容を把握することができる。

【３３４６】
駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆは、上述した駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されたデータが更新（上書き）されたことを示すフラグである。この駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆは、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されたデータが更新された場合にオンに設定され（図１０７２のＳ５４０９Ｃ、図１０７３のＳ５４２７Ｃ、図１０７４のＳ５４４４Ｃ、及び図１０７５のＳ５４７４Ｃ参照）、昇降役物５００または傾倒役物６００を駆動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される（図１０７７のＳ５６０２Ｃ参照）。これにより、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データと駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆとを参照することで、昇降役物５００及び傾倒役物６００を駆動するための駆動データを適当なタイミングで更新す

ることができる。
【３３４７】
昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇは、昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇは、昇降役物５００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図１０７２のＳ５４０８Ｃ、図１０７５のＳ５４８９Ｃ、及びＳ５４９７Ｃ参照）、昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図１０８１のＳ５７２３Ｃ参照）。これにより、昇降役物５００の変位開始時は、即座に昇降モータ５１０を１ステップ回転させるために昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁することができる。
【３３４８】
傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈは、傾倒役物６００を変位させるための傾倒モータ６１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈは、傾倒役物６００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図１０７４のＳ５４４３Ｃ、Ｓ５４５７Ｃ、図１０７５のＳ５４７３Ｃ、及びＳ５４８５Ｃ参照）、傾倒役物６００を変位させるための傾倒モータ６１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図１０８３のＳ５７４３Ｃ参照）。これにより、昇降役物５００と同様に、傾倒役物６００の変位開始タイミングにおいて、即座に１ステップ回転させるために昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁することができる。
【３３４９】
中断時間タイマ２２３ｃｆｉは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断する中断制御において、１回あたりの中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この中断時間タイマ２２３ｃｆｉは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図１０８２のＳ５７２９Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１０８０参照）において、励磁中断処理（図１０８２参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図１０８２のＳ５７３０Ｃ参照）。
【３３５０】
また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が励磁を中断した状態で終了する場合は（図１０５７（ｂ）参照）、当該期間の終了時に中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値に０を設定する（図１０７４のＳ５４５４Ｃ参照）。これにより、昇降モータ５１０に対する励磁の再開を設定することなく、励磁を中断した状態で中断制御（周期的に中断する制御）を終了させることができる。
【３３５１】
励磁時間タイマ２２３ｃｆｊは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するために昇降モータ５１０を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この励磁時間タイマ２２３ｃｆｊは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するために昇降モータ５１０を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図１０８２のＳ５７３４Ｃ、Ｓ５７２４Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１０８０参照）において、励磁中断処理（図１０８２参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図１０８２のＳ５７２５Ｃ参照）。

【３３５２】
　また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が昇降モータ５１０を励磁した状態で終了する場合は（図１０５７（ａ）及び（ｃ）参照）、当該期間の終了時に励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値「０」が設定される（図１０７４のＳ５４４８Ｃ、図１０７５のＳ５４７８Ｃ、Ｓ５４８３Ｃ、Ｓ５４８８Ｃ、及びＳ５４９６Ｃ参照）。これにより、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、昇降モータ５１０が励磁されている状態で中断制御（周期的に中断させる制御）を終了させることができる。
【３３５３】
　昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋは、昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の励磁を停止させる（昇降モータ５１０の部位を切り代えて励磁する制御を停止させる）タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋは、昇降役物５００を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され（図１０７６のＳ５５０２Ｃ参照）、昇降モータ５１０の励磁の停止を設定するタイミングでオフに設定される（図１０８０のＳ５７０７Ｃ参照）。
【３３５４】
　これにより、昇降役物５００の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで昇降モータ５１０の励磁を停止させることができる。また、本第２８制御例では、昇降役物５００の変位を停止させた後、昇降モータ５１０を励磁することにより昇降役物５００を停止位置で維持する場合は、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンに設定されることはない。これにより、昇降役物５００が停止位置に到達した時点で励磁されていた昇降モータ５１０の部位を継続して励磁させることができる。
【３３５５】
　傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌは、傾倒役物６００を変位させるための傾倒モータ６１０の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌは、傾倒役物６００を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され（図１０７４のＳ５４５０Ｃ、Ｓ５４６０Ｃ、図１０７５のＳ５４８０Ｃ、及びＳ５４９０Ｃ参照）傾倒モータ６１０の励磁の停止を設定するタイミングでオフに設定される（図１０８０のＳ５７１５Ｃ参照）。
【３３５６】
　昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍは、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。この昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍは、昇降モータ５１０を１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、昇降モータ５１０を正方向に回転させる場合にカウンタ値に１が加算され（図１０８１のＳ５７２９Ｃ、及びＳ５７３０Ｃ参照）、昇降モータ５１０を負方向に回転させる場合にカウンタ値が１減算される（図１０８１のＳ５７３２Ｃ、及びＳ５７３３Ｃ参照）。
【３３５７】
　また、この昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍは、昇降役物５００を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁を継続、または中断状態から再開させることによって、昇降モータ５１０を回転させることなく保持力を発生させることができる。
【３３５８】
　傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎは、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。この傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎは、傾倒モータを１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新

（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、傾倒モータ６１０を正方向に回転させる場合にカウンタ値に１が加算され（図１０８３のＳ５７４９Ｃ、及びＳ５７５０Ｃ参照）、傾倒モータ６１０を負方向に回転させる場合にカウンタ値が１減算される（図１０８３のＳ５７５２Ｃ、及びＳ５７５３Ｃ参照）。

【３３５９】

昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏは、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１０８０参照）において、昇降モータ励磁切替処理（図１０８１参照）が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ加算される（図１０８１のＳ５７２４Ｃ参照）。また、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値が、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図１０８１のＳ５７２６Ｃ参照）、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転）が設定される。

【３３６０】

傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐは、傾倒モータ６１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１０８０参照）において、傾倒モータ励磁切替処理（図１０８３参照）が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ加算される（図１０８３のＳ５７４４Ｃ参照）。

【３３６１】

また、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値が、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図１０８３のＳ５７４６Ｃ参照）、傾倒モータ６１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転）が設定される。

【３３６２】

励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑは、励磁中断テーブル２２２ｃｆから駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データを参照して選択されたデータを格納するための記憶領域である。昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御の開始時に励磁中断テーブル２２３ｃｆから選択されたデータが格納され（図１０７８のＳ５６１５Ｃ、Ｓ５６１７Ｃ、Ｓ５６１９Ｃ、Ｓ５６２４Ｃ、及びＳ５６２６Ｃ参照）、役物演出の終了時に当該記憶領域がクリアされる（図１０７６のＳ５５１０Ｃ参照）。

【３３６３】

昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒは、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒは、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図１０８１のＳ５７３４Ｃ）。

【３３６４】

傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓは、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓは、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図１０８３のＳ５７５４Ｃ参照）。

【３３６５】

＜第２８制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１０６６から図１０８３を参照して、本第２８制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第２８制御例では、上述した第１制御例に対して、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図１０６７のＳ４１１３Ｃ参照）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図１０７０のＳ４１０７Ｃ）を実行し、演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて、演出更新処理（図１０７２のＳ４１１１Ｃ参照）を実行し、役物駆動処理（図１０７７のＳ４１２１Ｃ参照）を追加して実行し、モータ出力処理（図１０８０のＳ４１２２Ｃ参照）を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

【３３６６】
まず。図１０６６を参照して、本第２８制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図１０６６は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【３３６７】
この本第２８制御例におけるメイン処理（図１０６６参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２、及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理ではそれぞれ上述した第１制御例のメイン処理（図５８参照）におけるＳ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２、及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例におけるメイン処理（図１０６６参照）では、Ｓ４１０６の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（Ｓ４１０７Ｃ）、Ｓ４１０８の処理へ移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理は、上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の処理内容に加え、本第２８制御例の役物演出において枠ボタン２２が操作された場合に対応する演出を設定する処理である。

【３３６８】
Ｓ４１０８～Ｓ４１１０の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１０８～Ｓ４１１０の各処理と同一の処理が実行され、Ｓ４１１０の処理が終了すると、後述する演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）を実行する。この演出更新処理は、変動開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。Ｓ４１１１Ｃの処理が終了すると、役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）を実行する。この役物駆動処理は、昇降役物５００と傾倒役物６００とを駆動させる場合に、駆動用のデータを設定する処理である。

【３３６９】
Ｓ４１２１Ｃの処理が終了すると、後述するモータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）を実行する。このモータ出力処理は、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０に対して励磁内容を示すデータを設定（モータドライバに対するコマンドを設定）する処理である。Ｓ４１２２Ｃの処理が終了すると、上述した第１制御例におけるＳ４１１２の処理と同一の処理であるＳ４１１２の処理を実行し、次いで、後述する変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｃ）を実行する。この変動表示設定処理は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の処理内容に加え、本第２８制御例における役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。Ｓ４１１３Ｃの処理が終了するとＳ４１１４の処理へ移行する。

【３３７０】
次に、図１０６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｃ）について説明する。図１０６７は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｃ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｃ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１０６６参照）の中で実行され、上述したように、第１制御例の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。

【３３７１】
この本第２８制御例における変動表示設定処理（図１０６７参照）のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２、及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の変動表示設定処理（図６６参照）におけるＳ４９０１，Ｓ４９０２、及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。
【３３７２】
また、本第２８制御例における変動表示設定処理（図１０６７参照）では、Ｓ４９０２の処理が終了すると、次いで、変動パターンコマンドが示す変動時間を抽出し（Ｓ４９０１Ｃ）、抽出した変動時間に対応する値を従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値として設定する（Ｓ４９０２Ｃ）。Ｓ４９０２Ｃの処理が終了すると、特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３Ｃ）、Ｓ４９０４の処理に移行する。
【３３７３】
次に、図１０６８を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）の内容について説明する。図１０６８は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）は、上述した第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７参照）と同一の内容に加え、役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。
【３３７４】
この本第２８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）のうち、Ｓ５００１～Ｓ５０１２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７参照）におけるＳ５００１～Ｓ５０１２の各処理と同一の処理が実行される。
【３３７５】
また、本第２８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）では、Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合（Ｓ５０１０：Ｎｏ）は、役物演出設定処理を実行し（Ｓ５００１Ｃ）、Ｓ５０１１の処理に移行する。
【３３７６】
次に、図１０６９を参照して、本第２８制御例における役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）の詳細について説明する。図１０６９は、役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）にて実行されるものであって、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。
【３３７７】
この本第２８制御例における役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）では、まず、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し（Ｓ５０１１Ｃ）、抽出した変動時間が、基本時間３０秒且つ加算時間１２秒であるかを判別する（Ｓ５０１２Ｃ）。Ｓ５０１２Ｃの処理において、Ｓ５０１１Ｃの処理で抽出した変動時間が基本時間３０秒且つ加算時間１２秒であると判別しなかった場合には（Ｓ５０１２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出を実行し得る変動に対応する変動時間ではないため、本処理を終了する。
【３３７８】
一方、Ｓ５０１２Ｃの処理において、Ｓ５０１１Ｃの処理で抽出した変動時間が基本時間３０秒且つ加算時間１２秒であると判別した場合には（Ｓ５０１２Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａを読み出し（Ｓ５０１３Ｃ）、読み出した役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａを参照して役物演出の実行有無を決定し（Ｓ５０１４Ｃ）、役物演出を実行するかを判別する（Ｓ５０１５Ｃ）。
【３３７９】
Ｓ５０１５Ｃの処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には（Ｓ５０１５Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０１５Ｃの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には（Ｓ５０１５Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出フラグ２２３ｃｂをオン

に設定し（Ｓ５０１６Ｃ）、本処理を終了する。
【３３８０】
次に、図１０７０を参照して、本第２８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）の詳細について説明する。図１０７０は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）は、上述した通り、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０参照）の内容に加え、本第２８制御例における役物演出に枠ボタン２２が操作されたかを監視し、操作に対応する演出を設定する処理である。
【３３８１】
本第２８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）のうち、Ｓ５３０１～Ｓ５３１６の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０参照）のＳ５３０１～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）では、Ｓ５３０２の処理が終了すると、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値が０であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｃ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５３０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５３０３の処理へ移行する。
【３３８２】
一方、Ｓ５３０１Ｃの処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に０を設定し（Ｓ５３０２Ｃ）、Ｓ５３０３の処理に移行する。これにより、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間（３秒間）が経過した場合に、当該操作有効期間に加算された押下回数の情報をクリア（０に設定）することができる。
【３３８３】
また、本第２８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）では、Ｓ５３１４の処理において、チャンスモード中であると判別しなかった場合には（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されているデータを読み出し（Ｓ５３１６Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０２Ｈ」であるかを判別する（Ｓ５３０３Ｃ）。Ｓ５３０３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０２Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５３０３Ｃ：Ｎｏ）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（Ｓ５３０４Ｃ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。
【３３８４】
一方、Ｓ５３０３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５３０３Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウント処理を実行し（Ｓ５３０５Ｃ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。
【３３８５】
図１０７１を参照して、本第２８制御例における操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）の詳細について説明する。図１０７１は、操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）は、枠ボタン入力監視・演出処理（図１０７０参照）において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間に枠ボタン２２が操作された回数を計数し、対応する演出を設定する処理である。
【３３８６】
操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）が実行されると、まず、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３未満であるかを判別し（Ｓ５３２１Ｃ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５３２１Ｃ：Ｎｏ）、既に役物演出の実行有無を決定する抽選が実行されたことを意味するため、本処理を終了する。
【３３８７】

なお、本第２８制御例では、役物演出において演出結果を決定するための抽選を最大で１回まで実行させる構成としているが、これに限るものではない。具体的には、役物演出における演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合に、枠ボタン２２の操作有効期間内に新たに枠ボタン２２が３回（合計６回）操作されたことに基づいて、再度、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。

【３３８８】

このように構成することで、枠ボタン２２の操作回数が増えるほど、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させることができ、換言すれば、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となる可能性を高めることができる。よって、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となることを期待する遊技者に対して、枠ボタン２２を積極的に操作させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３８９】

一方、Ｓ５３２１Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３未満であると判別された場合には（Ｓ５３２１Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５３２２Ｃ）、加算後の操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３であるかを判別する（Ｓ５３２３Ｃ）。Ｓ５３２３Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３であると判別しなかった場合には（Ｓ５３２３Ｃ：Ｎｏ）、役物演出の演出結果を決定するための抽選の実行条件（３回の操作）を満たしていないため、本処理を終了する。

【３３９０】

Ｓ５３２３Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３であると判別した場合には（Ｓ５３２３Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂを読み出し（Ｓ５３２４Ｃ）、読み出した役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂを参照して演出結果を決定し（Ｓ５３２５Ｃ）、演出結果が成功であるかを判別する（Ｓ５３２６Ｃ）。Ｓ５３２６Ｃの処理において、演出結果が成功であると判別しなかった場合には（Ｓ５３２６Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３３９１】

一方、Ｓ５３２６Ｃの処理において、演出結果が成功であると判別した場合には（Ｓ５３２６Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄをオンに設定し（Ｓ５３２７Ｃ）、本処理を終了する。図示は省略したが、この操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が加算された場合は、枠ボタン入力監視・演出処理（図１０７０）のその他のボタン処理を実行する処理（図１０７０のＳ５３０９）において、加算後の操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応するパワーゲージｐｇ（図１０５３参照）を示す表示態様を含む演出態様を設定し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定する。これにより、所定回数（３回）までは、枠ボタン２２が操作される毎に表示態様を変化させて表示することができる。

【３３９２】

なお、本第２８制御例では枠ボタン２２が所定回数（３回）より多く操作された（例えば、４回目の操作が実行された）場合に、表示態様を変化させないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、４回目以降の操作がされたと判別した場合には、操作に対応する音声（例えば、「バシッ」という音声）を出力するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を所定回数より多く操作する遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、枠ボタン２２が所定回数（３回）よりも多く操作された場合に、特定演出を実行するように構成してもよい。例えば、枠ボタン２２が所定回数（３回）操作された後、４回目以降の操作がされる毎に操作回数に対応する表示態様（例えば、所定回数を超えた分の操作回数を示す「上限突破×１」という表示）を表示するように構成してもよい。これにより、枠ボタン２２を必要以上に連打する遊技者に対して多様な演出態様を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３９３】
次に、図１０７２を参照して、本第２８制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）について説明する。図１０７２は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）は、上述した第１制御例における演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて実行される処理であり、変動開始からの経過時間に対応して演出を設定（更新）する処理である。
【３３９４】
この本第２８制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいかを判別し（Ｓ５４０１Ｃ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｃ）、役物演出フラグ２２３ｃｂがオンであるかを判別する（Ｓ５４０３Ｃ）。一方、Ｓ５４０１Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５４０２Ｃの処理をスキップし、Ｓ５４０３Ｃの処理に移行する。
【３３９５】
Ｓ５４０３Ｃの処理において、役物演出フラグ２２３ｃｂがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４０３Ｃ：Ｎｏ）、役物演出を伴う変動期間（確定時間を含む）ではないため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０３Ｃの処理において、役物演出フラグ２２３ｃｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｃ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が１２０００であるかを判別する（Ｓ５４０４Ｃ）。Ｓ５４０４Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が１２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４０４Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいかを判別し（Ｓ５４１１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４１１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出が開始されていないことを意味するため、本処理を終了する。
【３３９６】
一方、Ｓ５４１１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４１１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の実行中であることを意味するため、役物演出処理を実行し（Ｓ５４１２Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出処理（Ｓ５４１２Ｃ）の内容については、図１０７３を参照して後述する。
【３３９７】
これらに対し、Ｓ５４０４Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が１２０００であると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の開始タイミングであることを意味するため、役物演出タイマに１３０００を設定し（Ｓ５４０５Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０１Ｈ」を設定し（Ｓ５４０６Ｃ）、役物演出の準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４０７Ｃ）。
【３３９８】
Ｓ５４０７Ｃの処理が終了すると、次いで、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定し（Ｓ５４０８Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４０９Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４１０Ｃ）、本処理を終了する。
【３３９９】
次に、本第２８制御例における役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）について説明する。図１０７３は、役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）は、演出更新処理（図１０７２参照）において実行される処理であり、役物演出が開始されてからの経過時間に対応する演出を設定する処理である。
【３４００】
役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃ

のタイマ値から１減算し（Ｓ５４２１Ｃ）、減算後の役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１２０００であるかを判別する（Ｓ５４２２Ｃ）。Ｓ５４２２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４２２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００未満であるか判別する（Ｓ５４２３Ｃ）。Ｓ５４２３Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５４２３Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出更新のタイミングではないため、本処理を終了する。

【３４０１】

一方、Ｓ５４２３Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００未満であると判別した場合には（Ｓ５４２３Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであるかを判別する（Ｓ５４２９Ｃ）。Ｓ５４２９Ｃの処理において、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５４２９Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出成功パターン処理を実行し（Ｓ５４３０Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）の内容については、図１０７４を参照して後述する。

【３４０２】

また、Ｓ５４２９Ｃの処理において、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４２９Ｃ：Ｎｏ）、役物演出失敗パターン処理を実行し（Ｓ５４３１Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）の内容については、図１０７５を参照して後述する。

【３４０３】

これらに対し、Ｓ５４２２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１２０００であると判別した場合には（Ｓ５４２２Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０２Ｈ」を設定し（Ｓ５４２４Ｃ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４２５Ｃ）。Ｓ５４２５Ｃの処理が終了すると、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値に３０００を設定し（Ｓ５４２６Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４２７Ｃ）、決定された各種演出態様に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４２８Ｃ）、本処理を終了する。

【３４０４】

次に、図１０７４を参照して、本第２８制御例における役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）について説明する。図１０７４は、役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）は、役物演出更新処理（図１０７３参照）において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

【３４０５】

役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であるかを判別し（Ｓ５４４１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０３Ｈ」を設定し（Ｓ５４４２Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定する（Ｓ５４４３Ｃ）。Ｓ５４４３Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４０６】

一方、Ｓ５４４１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が９０００であるかを判別し（Ｓ５４４６Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が９０００であると判別した場合には（Ｓ５４４６Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０４Ｈ」を設定し（Ｓ５４４７Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４４８Ｃ）。Ｓ５４４８Ｃの処理が終了すると、加重

攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定する（Ｓ５４５０Ｃ）。Ｓ５４５０Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４０７】

Ｓ５４４６Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が９０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４６Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であるかを判別し（Ｓ５４５１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別した場合には（Ｓ５４５１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０５Ｈ」を設定し（Ｓ５４５２Ｃ）、演出成功を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４５３Ｃ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４５４Ｃ）。Ｓ５４５４Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４０８】

Ｓ５４５１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４５１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であるかを判別し（Ｓ５４５５Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別した場合には（Ｓ５４５５Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０６Ｈ」を設定し（Ｓ５４５６Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオンに設定する（Ｓ５４５７Ｃ）。Ｓ５４５７Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４０９】

Ｓ５４５５Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４５５Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であるかを判別し（Ｓ５４５８Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５４５８Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０７Ｈ」を設定し（Ｓ５４５９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定し（Ｓ５４６０Ｃ）、Ｓ５４６０Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４１０】

Ｓ５４５８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４５８Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃの値が０であるかを判別し（Ｓ５４６１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃの値が０であると判別した場合には（Ｓ５４６１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の終了タイミングであるため、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４６２Ｃ）、本処理を終了する。

【３４１１】

Ｓ５４６１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５４６１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出において演出を更新（設定）するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【３４１２】

次に、図１０７５を参照して、本第２８制御例における役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）について説明する。図１０７５は、役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）は、役物演出更新処理（図１０７３参照）において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理であ

る。
【３４１３】
役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であるかを判別し（Ｓ５４７１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４７１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０８Ｈ」を設定し（Ｓ５４７２Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオンに設定する（Ｓ５４７３Ｃ）。Ｓ５４７３Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。
【３４１４】
一方、Ｓ５４７１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４７１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であるかを判別し（Ｓ５４７６Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別した場合には（Ｓ５４７６Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０９Ｈ」を設定し（Ｓ５４７７Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４７８Ｃ）。
【３４１５】
Ｓ５４７８Ｃの処理が終了すると、加重攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定する（Ｓ５４８０Ｃ）。Ｓ５４８０Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。
【３４１６】
Ｓ５４７６Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４７６Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であるかを判別し（Ｓ５４８１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別した場合には（Ｓ５４８１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＡＨ」を設定し（Ｓ５４８２Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４８３Ｃ）。Ｓ５４８３Ｃの処理が終了すると、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４８４Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオンに設定する（Ｓ５４８５Ｃ）。Ｓ５４８５Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。
【３４１７】
Ｓ５４８１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４８１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が５０００であるかを判別し（Ｓ５４８６Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が５０００であると判別した場合には（Ｓ５４８６Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＢＨ」を設定し（Ｓ５４８７Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４８８Ｃ）。Ｓ５４８８Ｃの処理が終了すると、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定し（Ｓ５４８９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定する（Ｓ５４９０Ｃ）。Ｓ５４９０Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。
【３４１８】
Ｓ５４８６Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４８６Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ

値が４０００であるかを判別し（Ｓ５４９１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別した場合には（Ｓ５４９１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＣＨ」を設定し（Ｓ５４９２Ｃ）、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４９３Ｃ）。Ｓ５４９３Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４１９】

Ｓ５４９１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４９１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であるかを判別し（Ｓ５４９４Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５４９４Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＤＨ」を設定し（Ｓ５４９５Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定し（Ｓ５４９６Ｃ）、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定する（Ｓ５４９７Ｃ）。Ｓ５４９７Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４２０】

Ｓ５４９４Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４９４Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であるかを判別し（Ｓ５４９８Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ５４９８Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の終了タイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４９９Ｃ（Ｓ５４６２Ｃ））本処理を終了する。

【３４２１】

Ｓ５４９８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５４９８Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出を更新（設定）するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【３４２２】

次に、図１０７６を参照して、本第２８制御例における役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））について説明する。図１０７６は、役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））の内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））は、役物演出成功パターン処理（図１０７４参照）、または役物演出失敗パターン処理（図１０７５参照）において実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出用の各種フラグや記憶領域をクリアする処理である。

【３４２３】

役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））が実行されると、まず、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであるかを判別し（Ｓ５５０１Ｃ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５５０１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋをオンに設定し（Ｓ５５０２Ｃ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄをオフに設定し（Ｓ５５０３Ｃ）、Ｓ５５０４Ｃの処理に移行する。

【３４２４】

一方、Ｓ５５０１Ｃの処理において、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５５０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５５０２Ｃ、及びＳ５５０３Ｃの処理をスキップし、役物演出フラグ２２３ｃｂをオフに設定する（Ｓ５５０４Ｃ）。

【３４２５】

Ｓ５５０４Ｃの処理が終了すると、次いで、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に「００Ｈ」を設定し（Ｓ５５０５Ｃ）、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に「００Ｈ」を設定し（Ｓ５５０６Ｃ）、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃをクリアし（Ｓ５５０７Ｃ）、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄをクリ

アし（Ｓ５５０８Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「００Ｈ」を設定し（Ｓ５５０９Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑをクリアし（Ｓ５５１０Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出終了処理を実行することにより、役物演出が実行されていない期間における、役物演出用のフラグや記憶領域の状態を統一することができる。

【３４２６】

次に、図１０７７を参照して、本第２８制御例における役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）について説明する。図１０７７は、役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１０６６参照）にて実行される処理であって、昇降役物５００、及び傾倒役物６００を駆動するための駆動データを設定する処理である。

【３４２７】

役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであるかを判別し（Ｓ５６０１Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅ内のデータを更新したタイミングではないため、本処理を終了する。

【３４２８】

一方で、Ｓ５６０１Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５６０１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオフに設定し（Ｓ５６０２Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データを読み出し（Ｓ５６０３Ｃ）、後述する昇降役物処理を実行する（Ｓ５６０４Ｃ）。Ｓ５６０４Ｃの処理が終了すると、次いで、傾倒役物処理を実行し（Ｓ５６０５Ｃ）、本処理を終了する。この傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）の内容については、図１０７９を参照して後述する。

【３４２９】

次に、図１０７８を参照して、本第２８制御例における昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）について説明する。図１０７８は昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）は、役物駆動処理（図１０７７参照）において実行され、昇降役物５００を駆動させるための駆動データを設定する処理である。

【３４３０】

昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）が実行されると、まず、Ｓ５６０３Ｃの処理で読み出した駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０１Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１１Ｃ）、状況データが「０１Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６１２Ｃ）、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから加算後の昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納し（Ｓ５６１３Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３１】

一方、Ｓ５６１１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０１Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１１Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０２Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１４Ｃ）、状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１４Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６１５Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３２】

また、Ｓ５６１４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０２Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１４Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０４Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１６Ｃ）、状況データが「０４Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１６Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０４Ｈ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆ

ｑに格納し（Ｓ５６１７Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３３】

Ｓ５６１６Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０４Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１６Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０９Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１８Ｃ）、状況データが「０９Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１８Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０９Ｈ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６１９Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３４】

Ｓ５６１８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０９Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１８Ｃ）、状況データが「０ＢＨ」であるかを判別し（Ｓ５６２０Ｃ）、状況データが「０ＢＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２０Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６２１Ｃ）、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから加算後の昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納し（Ｓ５６２２Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３５】

Ｓ５６２０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＢＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２０Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０ＡＨ」であるかを判別する（Ｓ５６２３Ｃ）。Ｓ５６２３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＡＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２３Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０ＡＨ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６２４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３６】

一方、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＡＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２３Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０ＣＨ」であるかを判別し（Ｓ５６２５Ｃ）、状況データが「０ＣＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２５Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０ＣＨ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６２６Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３７】

Ｓ５６２５Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＣＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２５Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０ＤＨ」であるかを判別し（Ｓ５６２７Ｃ）、状況データが「０ＤＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２７Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６２８Ｃ）、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから加算後の昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納し（Ｓ５６２９Ｃ）、本処理を終了する。

【３４３８】

また、Ｓ５６２７Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＤＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２７Ｃ：Ｎｏ）、昇降役物５００を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

【３４３９】

なお、本第２８制御例では、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データに基づいて励磁中断テーブル２２２ｃｆからデータを選択するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００、または昇降役物５００の付近に加速度センサや振動センサ等の検知手段を設け、当該検知手段の検知状況に応じて励磁中断テーブル２２２ｃｆからデータを選択するように構成してもよい。このように構成するこ

とで、実際の状況（昇降役物５００、または昇降役物５００付近の動作（振動）状況）に応じて、昇降モータ５１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【３４４０】

次に、図１０７９を参照して、本第２８制御例における傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）について説明する。図１０７９は、傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）は、役物駆動処理（図１０７７参照）において実行される処理であり、傾倒役物６００を駆動させるためのデータを更新（設定）する処理である。

【３４４１】

傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」と「０６Ｈ」との何れかであるかを判別し（Ｓ５６３１Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」と「０６Ｈ」との何れかであると判別した場合には（Ｓ５６３１Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６３２Ｃ）、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄから加算後の傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納し（Ｓ５６３３Ｃ）、本処理を終了する。

【３４４２】

一方、Ｓ５６３１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」と「０６Ｈ」とのうち、どちでもないと判別した場合には、状況データが「０８Ｈ」と「０ＡＨ」との何れかであるかを判別し（Ｓ５６３４Ｃ）、状況データが「０８Ｈ」と「０ＡＨ」との何れかであると判別した場合には（Ｓ５６３４Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６３５Ｃ）、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから加算後の傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納し（Ｓ５６３６Ｃ）、本処理を終了する。

【３４４３】

また、Ｓ５６３４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０８Ｈ」と「０ＡＨ」とのうち、どちらでもないと判別した場合には（Ｓ５６３４Ｃ：Ｎｏ）、傾倒役物６００を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

【３４４４】

次に、図１０８０を参照して、本第２８制御例におけるモータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）について説明する。図１０８０は、モータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）の内容について示したフローチャートである。モータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）は、メイン処理（図１０６６参照）において実行される処理であり、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０に対して励磁内容を設定する処理である。

【３４４５】

モータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データを読み出し（Ｓ５７０１Ｃ）、読み出した状況データが「０１Ｈ」、「０ＢＨ」、及び「０ＤＨ」のうちの何れかであるかを判別する（Ｓ５７０２Ｃ）。Ｓ５７０２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０ＢＨ」、及び「０ＤＨ」のうちの何れかであると判別した場合には（Ｓ５７０２Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する昇降モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ５７０３Ｃ）、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに格納されている励磁制御データを参照して昇降モータ５１０の励磁を設定し（Ｓ５７０４Ｃ）、Ｓ５７１０Ｃの処理に移行する。これにより、昇降役物５００を変位させる場合に、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁するためのコマンドがモータドライバに出力され、昇降モータ５１０を１ステップ回転させることができる。

【３４４６】
一方、Ｓ５７０２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０ＢＨ」、及び「０ＤＨ」のうちの何れとも一致しないと判別した場合には（Ｓ５７０２Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンであるかを判別する（Ｓ５７０５Ｃ）。Ｓ５７０５Ｃの処理において、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５７０６Ｃ）、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋをオフに設定し（Ｓ５７０７Ｃ）、Ｓ５７１０Ｃの処理に移行する。これにより、昇降役物５００の変位を停止させる場合に、昇降モータ５１０におけるモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを出力し、昇降モータ５１０に対する励磁を停止させることができる。
【３４４７】
また、Ｓ５７０５Ｃの処理において、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０５Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０４Ｈ」、「０８Ｈ」～「０ＡＨ」、及び「０ＣＨ」のうちの何れかであるかを判別する（Ｓ５７０８Ｃ）。Ｓ５７０８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０４Ｈ」、「０８Ｈ」～「０ＡＨ」、及び「０ＣＨ」のうちの何れかであると判別した場合には（Ｓ５７０８Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する励磁中断処理を実行し（Ｓ５７０９Ｃ）、Ｙ５７１０Ｃの処理に移行する。これにより、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合に、昇降モータ５１０に対して、所定周期で励磁を中断させる制御を実行することができる。
【３４４８】
Ｓ５７０８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０４Ｈ」、「０８Ｈ」～「０ＡＨ」、及び「０ＣＨ」のうちの何れかであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０８Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５７１０Ｃの処理に移行する。
【３４４９】
Ｓ５７１０Ｃの処理では、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０６Ｈ」、「０８Ｈ」、及び「０ＡＨ」のうちの何れかであるかを判別する（Ｓ５７１０Ｃ）。Ｓ５７１０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０６Ｈ」、「０８Ｈ」、及び「０ＡＨ」のうちの何れかであると判別した場合には（Ｓ５７１０Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する傾倒モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ５７１１Ｃ）、傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓの励磁制御データを参照して傾倒モータ６１０の励磁を設定し（Ｓ５７１２Ｃ）、本処理を終了する。
【３４５０】
一方、Ｓ５７１１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０６Ｈ」、「０８Ｈ」、及び「０ＡＨ」のうちの何れかであると判別しなかった場合には（Ｓ５７１０Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌがオンであるかを判別する（Ｓ５７１３Ｃ）。Ｓ５７１３Ｃの処理において、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌがオンであると判別した場合には（Ｓ５７１３Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ６１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５７１４Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオフに設定し（Ｓ５７１５Ｃ）、本処理を終了する。
【３４５１】
次に、図１０８１を参照して、昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）について説明する。図１０８１は、昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）は、モータ出力処理（図１０８０参照）において実行される処理であり、昇降モータ５１０を予め設定されたスピードで回転させる処理である。

【３４５２】
昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）が実行されると、まず、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃからデータを読み出し（Ｓ５７２１Ｃ）、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇがオンであるかを判別する（Ｓ５７２２Ｃ）。Ｓ５７２２Ｃの処理において、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７２４Ｃ）、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値と、Ｓ５７２１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する（Ｓ５７２５Ｃ）。
【３４５３】
Ｓ５７２５Ｃの処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値と、Ｓ５７２１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には（Ｓ５７２５Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁するタイミング（スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミング）ではないことを意味するため、本処理を終了する。
【３４５４】
即ち、本第２８制御例では、スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミングまでは、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに格納されている励磁制御データに対応する部位への励磁が継続するように構成されている。これにより、昇降モータ５１０を回転させる場合において、励磁する部位が切り替わるタイミングまでに慣性や自重によりモータが回転する不具合を抑制するとともに、モータのオーバシュートによる減衰運動が停止するまでの期間を確保することができる。
【３４５５】
一方、Ｓ５７２５Ｃの処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値と、Ｓ５７２１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には（Ｓ５７２５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７２６Ｃの処理に移行する。
【３４５６】
これらに対し、Ｓ５７２２Ｃの処理において、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇがオンであると判別した場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオフに設定し（Ｓ５７２３Ｃ）、Ｓ５７２６の処理に移行する。即ち、昇降役物５００の変位が開始するタイミングでは、スピードデータを参照することなく１ステップ目の動作を行うように構成されている。
【３４５７】
Ｓ５７２６Ｃの処理では、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値に０を設定する（Ｓ５７２６Ｃ）。Ｓ５７２６Ｃの処理が終了すると、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納されているデータにおける方向データが正方向であるかを判別する（Ｓ５７２７Ｃ）。
【３４５８】
Ｓ５７２７Ｃの処理において、方向データが正方向であると判別した場合には（Ｓ５７２７Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ５７２８Ｃ）。Ｓ５７２８Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２８Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７２９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。
【３４５９】
一方、Ｓ５７２８Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ５７２８Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁カウンタ２

２３ｃｆｍのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５７３０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４６０】

これらに対し、Ｓ５７２７Ｃの処理において、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納されているデータにおける方向データが正方向であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２７Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ５７３１Ｃ）。Ｓ５７３１Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値を１減算し（Ｓ５７３２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４６１】

一方、Ｓ５７３１Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に４を設定し（Ｓ５７３３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４６２】

次に、図１０８２を参照して、励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）について説明する。図１０８２は励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）の内容を示したフローチャートである。励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）は、モータ出力処理（図１０８０）において実行され、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる場合に、昇降モータ５１０に対する励磁を周期的に中断させる処理である。

【３４６３】

励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）が実行されると、まず、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５７２１Ｃ）。Ｓ５７２１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５７２１Ｃ：Ｎｏ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５７２２Ｃ）。Ｓ５７２２Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｎｏ）、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを読み出し（Ｓ５７２３Ｃ）、読み出したデータにおける初期励磁データに規定された値を励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値として設定し（Ｓ５７２４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４６４】

これにより、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる場合に、昇降役物５００が所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に到達したタイミングにおいて励磁されている昇降モータ５１０における部位に対して、初期励磁データに規定された時間の励磁を実行させることができる。

【３４６５】

一方、Ｓ５７２２Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値から１を減算し（Ｓ５７２５Ｃ）、減算後の励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ５７２６Ｃ）。Ｓ５７２６Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２６Ｃ：Ｎｏ）、励磁を中断するタイミングではないため、本処理を終了する。

【３４６６】

Ｓ５７２６Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０であると判

別した場合には（Ｓ５７２６Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁の停止を設定する（Ｓ５７２７Ｃ）。Ｓ５７２７Ｃの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されたデータを読み出し（Ｓ５７２８Ｃ）、読み出したデータにおける中断時間データに規定された値を中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値として設定し（Ｓ５７２９Ｃ）、本処理を終了する。

【３４６７】

これらに対し、Ｓ５７２１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５７２１Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値から１を減算し（Ｓ５７３０Ｃ）、減算後の中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ５７３１Ｃ）。

【３４６８】

Ｓ５７３１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５７３１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに格納されている励磁制御データを参照して昇降モータ５１０の励磁を設定する（Ｓ５７３２Ｃ）。

【３４６９】

Ｓ５７３２Ｃの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを読み出し（Ｓ５７３３Ｃ）、読み出したデータにおける励磁時間データに規定された値を励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値として設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４７０】

次に、図１０８３を参照して、本第２８制御例における傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）について説明する。図１０８３は、傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）は、モータ出力処理（図１０８０参照）において実行される処理であり、傾倒役物６００を変位させる場合に、傾倒モータ６１０における部位を切替えて励磁させる処理である。

【３４７１】

傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）が実行されると、まず、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納されているデータを読み出し（Ｓ５７４１Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈがオンであるか判別する（Ｓ５７４２Ｃ）。Ｓ５７４２Ｃの処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７４２Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７４４Ｃ）、加算後の傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する（Ｓ５７４５Ｃ）。

【３４７２】

Ｓ５７４５Ｃの処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には（Ｓ５７４５Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３４７３】

一方、Ｓ５７４５Ｃの処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には（Ｓ５７４５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７４６Ｃの処理に移行する。

【３４７４】

これらに対し、Ｓ５７４２Ｃの処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈがオンであると判別した場合には（Ｓ５７４２Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオフに設定し（Ｓ５７４３Ｃ）、Ｓ５７４６Ｃの処理に移行する。

【３４７５】

また、Ｓ５７４５Ｃの処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には（Ｓ５７４５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７４６Ｃの処理に移行する。

【３４７６】

Ｓ５７４６Ｃの処理では、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値に０を設定する（Ｓ５７４６Ｃ）。Ｓ５７４６Ｃの処理が終了すると、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであるか判別する（Ｓ５７４７Ｃ）。Ｓ５７４７Ｃの処理において、方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には（Ｓ５７４７Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ５７４８Ｃ）。Ｓ５７４８Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ５７４８Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７４９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４７７】

一方、Ｓ５７４８Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ５７４８Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５７５０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４７８】

これらに対し、Ｓ５７４７Ｃの処理において、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には（Ｓ５７４７Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ５７５１Ｃ）。Ｓ５７５１Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ５７５１Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値から１減算し（Ｓ５７５２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４７９】

一方、Ｓ５７５１Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ５７５１Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に４を設定し（Ｓ５７５３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【３４８０】

以上、説明をした通り、本第２８制御例では、第３図柄表示装置８１の下方に昇降役物５００を配設し、役物演出が実行された場合には、昇降役物５００を所定位置（傾倒中間位置）まで変位させた後に昇降役物５００を所定位置（傾倒中間位置）に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成した。このように構成することで、昇降役物５００を所定位置（傾倒中間位置）に維持するために最低限必要な昇降モータ５１０の保持力を維持しつつ、昇降モータ５１０の発熱、及び消費電力の増加を抑制することができる。

【３４８１】

また、本第２８制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の右側に傾倒役物６００を配設し、役物演出において、傾倒役物６００を変位させることにより、所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に位置している昇降役物５００と、傾倒役物６

００とを当接可能に構成している。また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持している期間において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を第１周期（例えば、５ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を第１周期とは異なる第２周期で（例えば、８ｍｓ毎）で第２期間（例えば、２ｍｓ）中断する中断制御を実行可能に構成した。

【３４８２】

このように構成することで、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ５１０の保持力を変化させることができるので、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる期間において昇降役物５００に外力が加わった場合でも好適な維持制御を実行することができる。

【３４８３】

また、本第２８制御例におけるパチンコ機１０では、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、傾倒モータ６１０が第１条件（スピードデータ「１０」以上で駆動されている）を満たしている場合には第１初期時間（１０ｍｓ）の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断し、傾倒モータ６１０が第１条件とは異なる第２条件（スピードデータ「１０」未満で駆動されている）を満たしている場合には第１初期時間とは異なる第２初期時間（１８ｍｓ）の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断するように構成した。

【３４８４】

このように構成することで、昇降モータ５１０の維持制御開始時に起こり得る減衰振動が停止する前に維持制御を中断することによって、昇降役物５００が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【３４８５】

なお、本第２８制御例では、昇降役物５００を駆動する駆動源として、ステッピングモータで構成された昇降モータ５１０を用いる構成としたが、これに限るものではない。例えば、ＤＣモータやソレノイド等の駆動手段を用いて昇降役物５００を駆動するように構成してもよい。より具体的には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持させる場合に、傾倒モータ６１０を励磁することで傾倒役物６００を傾倒中間位置に維持し、昇降役物５００が傾倒役物６００に当接（衝突）するように、駆動源（ＤＣモータ等）を押し当て制御（昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接しても励磁し続けるように制御）することで昇降役物５００を昇降中間位置に維持するように構成してもよい。

【３４８６】

本第２８制御例では、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回操作されたことに基づいて、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、枠ボタン２２が所定時間（例えば、３秒）以上押下され続けた（長押しされた）場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。また、枠ボタン２２に替えて、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作手段（センサ等）を用いるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を連打（複数回操作）することにより発生する振動が昇降役物５００に伝達してしまうといった不具合を抑制することができる。

【３４８７】

本第２８制御例では、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を昇降中間位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、役物演出の演出結果を決める抽選の抽選結果に応じて励磁時間及び中断時間を選択して設定するように構

成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００、または傾倒役物６００に加速度センサを設け、当該センサから出力された信号に基づいて、中断制御の実行期間における励磁時間及び中断時間を設定するように構成してもよい。このように構成することで、より正確に昇降モータ５１０に必要な保持力を生じさせることができる。

【３４８８】

本第２８制御例では、役物演出において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが必ず当接するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出を特別図柄抽選の高確率状態、及び低確率状態において実行可能に構成し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接するか否かにより、設定されている遊技状態を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、遊技状態として高確率状態が設定されている場合には、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接させ、遊技状態として低確率状態が設定されている場合には、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接させないように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接したかを識別することで遊技者が遊技状態を容易に把握することができる。

【３４８９】

本第２８制御例では、役物演出において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間は傾倒モータ６１０の励磁を停止させることで、当該期間において常に昇降役物５００に傾倒役物６００による荷重（負荷）が掛かるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間において、昇降モータ５１０が励磁されている期間は傾倒モータ６１０の励磁を中断し、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間は傾倒モータ６１０を励磁することによって保持するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００に対して、昇降モータ５１０が励磁されている（ホールディングトルクにより保持されている）期間は傾倒役物６００による荷重（負荷）が生じ、昇降モータ５１０が励磁されていない（ディテントトルクにより保持されている）期間は傾倒役物６００による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接状態で維持する制御をより好適なものにすることができる。

【３４９０】

本第２８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を５ｍｓ励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁した後に８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行することで、昇降モータ５１０が励磁されている期間に傾倒役物６００が昇降役物５００に当接し易く構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００を傾倒役物６００と当接した状態で自重により変位させる期間（図１０５６のｔ５参照）の開始時までは傾倒役物６００を昇降役物５００と当接する直前の位置（例えば、５ステップ分手前の１２０ステップの位置）で傾倒モータ６１０を励磁することによって維持しておき、昇降モータ５１０の励磁が停止された期間において傾倒役物６００を当接させる（当接し易い）ように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０が励磁されている期間において、昇降役物５００に傾倒役物６００の荷重が掛かることを抑制することができる。

【３４９１】

本第２８制御例では、役物演出において、昇降中間位置まで可動された昇降役物５００に対して傾倒役物６００を当接させ、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０との励磁を停止することにより昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で可動可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、下限位置（原点位置）に位置している昇降役物５００に対して傾倒役物６００が当接するまで可動させた後、傾倒モータ６１０の励磁を停止し、その後、昇降モータ５１０を１２５ステップ正方向に回転させることにより、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で昇降中間位置まで可動するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態のまま可動する演出を多様化させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３４９２】
＜第２８制御例の第１変形例＞
次に、図１０８４から図１１０５を参照して、第２８制御例の第１変形例について説明をする。上述した第２８制御例では、装飾用可動役物として昇降役物５００及び傾倒役物６００を配設し、昇降役物５００を変位させることが可能な駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる維持制御を実行する場合に、当該維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）に所定時間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行することで、駆動手段（昇降モータ５１０）の発熱や消費電力の増加を抑制可能に構成していた。
【３４９３】
さらに、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第１周期（例えば、５ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第２周期（例えば、８ｍｓ毎）で第２期間（例えば、２ｍｓ）中断させる中断制御を実行することで、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置）に維持するための保持力を変化させることを可能に構成していた。
【３４９４】
これに対して、本第１変形例では、遊技領域に向けて発射された遊技球が流入することが可能な装飾用可動役物（箱形役物７００）を配設し、当該装飾用可動役物（箱形役物７００）に遊技球が流入した場合に、当該装飾用役物（箱形役物７００）を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における周期及び中断時間を変化させることを可能に構成している。より具体的には、箱形役物７００を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）で所定期間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物７００に遊技球が流入した場合に、当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、４ｍｓ毎に６ｍｓ中断させる）ことを可能に構成している。
【３４９５】
このように構成することで、装飾用可動役物（箱形役物７００）に遊技球を流入（当接）させることができる斬新な演出を実現しつつ、流入した遊技球の重さによって装飾用可動役物（箱形役物７００）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。
【３４９６】
また、箱形役物７００が所定位置（進出位置）に位置している特定期間において、箱形役物７００に遊技球を流入させた場合に、当該遊技球が所定の検出手段（検出センサ６３５ａ）に検出されることを可能に構成し、所定の検出手段（検出センサ６３５ａ）が遊技球の通過を検出した場合に所定個数（例えば、５球）の遊技球を賞球として払い出し可能に構成している。
【３４９７】
このように構成することで、遊技者に対して箱形役物７００に遊技球を流入させる意欲を高めさせることができるので、遊技球を意欲的に発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３４９８】
＜第２８制御例の第１変形例における遊技盤、及び装飾用可動役物について＞
まず、図１０８４から図１０８７を参照して、本第１変形例における遊技盤及び装飾用可動役物において、上述した第２８制御例と異なる構成について説明をする。本第１変形例では、上述した第２８制御例における遊技盤１３の構成の一部を変更し、上述した第２８制御例における各装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）に代えて箱形役物７００を配設している。
【３４９９】
図１０８４は、箱形役物７００が退避位置（原点位置）に位置している状態における遊

技盤１３の拡大図である。箱形役物７００は、可変表示ユニット８０よりも背面側に配設されており、後述する上下モータ７１０を駆動源として正面視上下方向に変位することが可能に構成されている。図１０８４に示した通り、箱形役物７００が退避位置に位置している場合には、箱形役物７００は可変表示ユニット８０によって全体を覆われることによって遊技者からは視認困難な状態となる。箱形役物７００の詳細な構成については、図１０８７を参照して後述する。

【３５００】

遊技盤１３の前面側の正面視上方には、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な一般入賞口６３０が配設され、遊技盤１３の背面側には、一般入賞口６３０に入球した遊技球が流入する流路が配設されている。一般入賞口６３０に入球した遊技球は第一流路６３１へと流下し、第１流路６３１の下流側は、第２流路６３３、及び第３流路６３４の２つの流路に分岐している。第２流路６３３と第３流路６３４とが分岐する位置には、一般入賞口６３０を介して第１流路６３０に流入した遊技球が流下する経路を切替えることが可能な切替弁６３２が設けられている。

【３５０１】

この切替弁６３２は、第２流路６３３へと球を流下させる第１状態と、第３流路６３４へと球を流下させる第２状態（図１０８５参照）とに切替える（水平方向にスライド変位させる）ことができる。第１状態では、切替弁６３２が正面視右側にスライド変位することで第３流路６３４の上流側を塞ぎ、第２流路６３３のみが開放された状態となるため、遊技球が第２流路６３３へと進行する。一方、第２状態は、切替弁６３２が正面視左側にスライド変位することで第２流路６３３の上流側を塞ぎ、第３流路のみが開放された状態となるため、遊技球が第３流路６３４へと進行する。図１０８４に示したように、箱形役物７００が退避位置に位置している場合は、切替弁６３２が第１状態（遊技球が第２流路６３３に進行する状態）となるように設定されており、一般入賞口６３０を介して入球した遊技球が第３流路６３４へと進行することはない。

【３５０２】

また、第２流路６３３、及び第３流路６３４にはそれぞれ球の通過を検出するための検出センサ６３３ａ、６３４ａが設けられている。遊技球が第２流路６３３へと流下し、検出センサ６３３ａが遊技球の通過を検出した場合には、所定個数（例えば、５球）の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ６３３ａを通過した遊技球は、遊技盤１３の背面側に配置された図示しない流路によって、パチンコ機１０の外部（島設備側）へと排出される。一方、第３流路に設けられた検出センサ６３４ａは、箱形役物７００に入球する遊技球を検出するために設けられており、検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出しても、遊技球が賞球として払い出されることはない。

【３５０３】

詳細については後述するが、本第２８制御例では、略直方体形状に形成された箱形役物７００の正面視上面に遊技球が入球可能な開口部７００ａを設け、箱形役物７００の正面視右側の側面下方に箱形役物７００に入球した遊技球を排出可能な開口部７００ｂを設けている。即ち、箱形役物７００の正面視箱形役物７００が進出位置（張出位置）まで下降した場合に（図１０８５参照）、第３流路６３４へと流下した遊技球が箱形役物７００に入球し、箱形役物７００に入球した遊技球が第４流路６３５ａへと流下することが可能に構成されている。また、遊技球が第４流路６３５へ流下し、検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（例えば、５球）の遊技球が賞球として払い出されるように構成されている。即ち、一般入賞口６３０に入球した遊技球が通過する流路を変化させることで、賞球が払い出される契機となる検出センサ（検出センサ６３３ａ、及び６３５ａ）に遊技球が到達するまでに要する時間を変化させることが可能に構成されている。このように構成することで、同一の一般入賞口６３０に遊技球が入球した場合でも、賞球の払い出しタイミングが変化するという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３５０４】

図１０８５は、箱形役物７００が進出位置に位置している状態における遊技盤１３の拡大図である。ここで、進出位置とは、箱形役物７００を用いた演出において、箱形役物７００が最も正面視下側まで下降した場合に位置する場所を指す。即ち、箱形役物７００を用いた演出において、箱形役物７００が進出位置よりも正面視下側に変位することはないように構成されている。

【３５０５】

図１０８５に示した通り、箱形役物７００が進出位置に位置する場合は、箱形役物７００が第３図柄表示装置８１の一部を覆っており（前面側に配置されており）、箱形役物７００の全体７割程度が遊技者から視認可能な状態となる。また、箱形役物７００は光透過性の樹脂材料で構成されており、前面の下方約１／４程度が黒く塗装されることにより透視できないように構成されている。即ち、箱形役物７００が進出位置に位置している場合は、箱形役物７００の背面側にある第３図柄表示装置８１の表示領域の一部（図１０８５では白色の領域）を透視可能となり、黒く塗装された部分に重なる表示領域は視認困難となる。また、箱形役物７００に流入する遊技球は、第３図柄表示装置８１の表示領域と同様に、入球したこと（箱形役物７００の中で落下する様子）が遊技者から視認可能であり、黒く塗装された部分まで到達する（箱形役物７００の内部の底面に接地する）と遊技者から視認困難となる。これにより、遊技者に対して自らが発射した遊技球が箱形役物７００に入球したことを確認させることができ、箱形役物７００内に完全に落下（接地）した遊技球がどこに進行するのかは視認困難にさせることができる。

【３５０６】

なお、詳細については後述するが、本第１変形例では箱形役物７００が進出位置に位置している場合に、切替弁６３２を第２状態（遊技球が第３流路６３４へと流下可能な状態）へと変位させることが可能に構成されている。即ち、箱形役物７００が進出位置に位置していない状態では、遊技球が第３流路６３４へと流下することはなく、一般入賞口６３０を介して入球した遊技球は全て第２流路へと進行するように構成されている。

【３５０７】

また、図１０８５に示すように、箱形役物７００が進出位置に位置しており、切替弁６３２が第２状態（遊技球が第３流路６３４に進行可能となる状態）に変位した場合は、第３流路６３４へ流下した遊技球が箱形役物７００の開口部７００ａ（図１０８７（ａ）参照）から箱形役物７００の内部へと落下することが可能となる。箱形役物７００の内部へと落下した遊技球は、第４流路６３５の方向へと誘導され、箱形役物７００に設けられた開口部７００ｂ（図１０８７（ｂ）参照）を介して第４流路６３５へ進行するように構成されている。また、第４流路６３５には遊技球が通過したことを検出するための検出センサ６３５ａが設けられている。上述した通り、第４流路６３５へと遊技球が進入し、検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（例えば、５球）の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ６３５ａを通過した遊技球は、遊技盤１３の背面側に設けられた図示しない流路によって、パチンコ機１０の外部（島設備側）へと排出される。

【３５０８】

次に、図１０８６、及び図１０８７を参照して、箱形役物７００の構成について詳細に説明する。図１０８６（ａ）は、第３流路６３４へ流下した遊技球が箱形役物７００の内部に落下する様子を示した図である。なお、説明を分かり易くするために、図１０８６（ａ）は、第３流路６３４と箱形役物７００と第４流路６３５とを第３図柄表示装置８１（図１０８４参照）の表示面に対して並行な平面（図１０８７（ａ）参照）で切断した図で示している。

【３５０９】

図１０８６（ａ）に示すように、第３流路６３４へ流下してきた遊技球は、箱形役物７００における上部の開口部７００ａ（図１０８７（ａ）参照）から、箱形役物７００の内部へと落下する。箱形役物７００は正面視（図１０８４参照）横方向に６ｃｍの幅を有する略直方体形状で形成され、箱形役物７００の内部へと落下した遊技球が接する箱形役物

７００の床面は、遊技球が第４流路６３５の方向へと進行するように傾斜して形成されている。詳細については後述するが、箱形役物７００の下方には変位可能な開閉部材８００が設けられており、開閉部材８００が開放位置へと変位（図１０８７（ｂ）参照）することにより、箱形役物７００に入球した遊技球が箱形役物７００の開口部７００ｂを介して第４流路へ流下することが可能となる。ここで、図１０８６（ａ）は、後述する開閉部材８００（図１０８７（ｂ）参照）が閉鎖位置に位置している場合を示しており、開閉部材８００が閉鎖位置に位置している場合は箱形役物７００に入球した遊技球が第４流路へ流下することが規制されているため、箱形役物７００の内部に遊技球が貯まった状態となる。

【３５１０】

図１０８６（ｂ）は、遊技球が箱形役物７００の内部に落下する様子を、箱形役物７００を第３図柄表示装置８１（図１０８４参照）の表示面に対して垂直に交わる平面（図１０８７（ａ）参照）で切断し、正面視（図１０８４参照）右側から見た図で示している。箱形役物７００の内部は前後方向に３ｃｍの厚みを有する略直方体形状に形成されており、第３流路６３４から落下した遊技球が接地する床面が箱形役物７００の前面側に傾斜して形成されている。これにより、箱形役物７００に落下した遊技球を箱形役物７００に設けられた開口部７００ｂ、及び第４流路６３５方向へと誘導することができる。

【３５１１】

図１０８６（ｃ）は、箱形役物７００の内部へと落下した遊技球が第４流路６３５へと流下する様子を示した図である。なお、図１０８６（ｃ）も図１０８６（ａ）と同様に、第３流路６３４と箱形役物７００と第４流路６３５とを第３図柄表示装置８１（図１０８４参照）に対して並行な平面（図１０８７（ｂ）参照）で切断した図で示している。

【３５１２】

図１０８６（ｃ）に示すように、箱形役物７００の内部へと落下した遊技球は、箱形役物７００に設けられた開閉部材８００が開放位置へと変位（図１０８７（ｂ）参照）することによって、箱形役物７００に設けられた開口部７００ｂを介して第４流路６３５へと流下することができる。

【３５１３】

図１０８７（ａ）は、箱形役物７００の背面斜視図である。図１０８３（ａ）に示した通り、箱形役物７００は、箱形役物７００を上下方向に変位させるためのラックアンドピニオンにおけるラック７１１が背面右側に固定されており、ラック７１１が有するギア部は、ピニオンギアである第１上下駆動ギア７０１と嵌合するように構成されている。また、第１上下駆動ギア７０１と第２上下駆動ギア７０２とが嵌合するように構成され、第２上下駆動ギア７０２に設けられた上下モータ７１０を駆動源として第２上下駆動ギア７０２が回転し、第１上下駆動ギア７０１が回転することで箱形役物７００が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。

【３５１４】

箱形役物７００の背面左側の上部には、滑り止め用の溝が設けられた支柱７１２に挿通されることが可能な突出片７１３が配設（固着）されている。遊技盤１３の背面側には、ポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられ、当該ベース体には支柱７１２が固定され、第１上下駆動ギア７０１及び第２上下駆動ギア７０２が回転可能に軸支されている。このように構成することで、なめらかに箱形役物７００を上下方向に駆動させることができる。また、当該ベース体には箱形役物７００が退避位置より正面視上方へ変位することを規制するストッパ部材（図示なし）が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、箱形役物７００を退避位置に固定することができる。即ち、箱形役物７００を退避位置に維持する期間においては、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、箱形役物７００を退避位置に固定するように構成している。上述した通り、箱形役物７００の上部に設けられた開口部７００ａは、箱形役物７００が進出位置に変位した場合に遊技球が入球可能となり、箱形役物７００の正面視（図１０８４参照）の右側下部に設けられた開口部７００ｂは、開閉部材８００が開放位

置に変位した場合に遊技球が通過可能となる。
【３５１５】
なお、本第１変形例では開口部７００ａから入球可能な箱形役物７００を略箱形形状に形成しているがこれに限るものではない。例えば、箱形役物７００を略袋形状（丸みを帯びた形状）に形成し、開口部７００ａから遊技球が入球可能となるように構成してもよい。このように構成することで、開口部７００ａから入球した遊技球が接地する接地面（底面）を斜面状に形成する等の加工を施すことなく、遊技球を容易に集結させることができる。
【３５１６】
図１０８７（ｂ）は、箱形役物７００を正面視（図１０８４参照）右側から見た斜視図である。図１０８７に示した通り、箱形役物７００における開閉部材８００の正面視（図１０８４参照）右側には第１開閉駆動ギア８０１が配設（固着）されている。また、箱形役物７００には第１開閉駆動ギア８０１と嵌合する第２開閉駆動ギア８０２が回転可能に軸支されており、第２開閉駆動ギア８０２には開閉モータ８１０が設けられている。即ち、開閉モータ８１０を駆動源として、第２開閉駆動ギア８０２が回転し、第２開閉駆動ギア８０２に嵌合する第１開閉駆動ギア８０１とが回転することにより、開閉部材８００が開放位置と閉鎖位置（図１０８７（ａ）参照）とに変位することができる。なお、閉鎖位置とは、箱形役物７００の開口部７００ｂを完全に閉鎖させる（遊技球が通過困難となる）位置を差し、箱形役物７００の開閉部材８００の原点位置である。また、閉鎖位置とは、箱形役物７００の開閉部材８００が閉鎖位置（原点位置）から９０度回転し、開口部７００ｂを遊技球が通過可能となる位置（図１０８７（ｂ）参照）を指す。なお、箱形役物７００には、図示しないストッパ部材が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることが、開閉部材８００を閉鎖位置で固定することができる。即ち、開閉部材８００が閉鎖位置に位置している状態では、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、開閉部材８００を閉鎖位置に固定するように構成している。
【３５１７】
なお、本第２８制御例における第１変形例では、箱形役物７００の上部に設けられた開口部７００ａは常に開口状態となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物７００の上部に設けられた開口部７００ａを開状態と閉状態とに変位させることが可能な蓋部材を設けるように構成してもよい。また、箱形役物７００に当該蓋部材を設ける場合、当該蓋部材が開状態と閉状態とのうち何れであるかを遊技者が視認可能となるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が箱形役物７００に対して遊技球を入球可能な状態となったことを容易に理解することができるので、より分り易い演出を実現することができる。
【３５１８】
＜第２８制御例の第１変形例における演出内容について＞
次に、図１０８８、及び図１０８９を参照して、本第１変形例にて実行される特徴的な演出である役物演出の内容について説明をする。この役物演出は、上述した第２８制御例において実行されていた役物演出に代えて実行され、本第１変形例における役物演出は、箱形役物７００が原点位置から進出位置まで変位すると共に、一般入賞口６３０に向けて遊技球の発射を促す演出が実行され、一般入賞口６３０に入球した遊技球を箱形役物７００の内部に流入させることが可能に構成されている。更に、箱形役物７００に入球した遊技球が所定のタイミング（箱形役物７００に４球入球した時点、または役物演出開始１２秒後）で第４流路６３５へ流下していくように構成され、第４流路６３５に設けられた検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出したことに基づいて所定個数（例えば、５球）の遊技球を賞球として払い出すように構成されている。
【３５１９】
本第１変形例における役物演出は、変動時間として基本時間が３０秒の変動時間が選択され、且つ特図１保留数が３個貯まっている場合の変動演出において実行される演出であり、当該変動演出の開始と共に実行が開始される。これにより、保留数が貯まっているこ

とで遊技球の発射を控えている遊技者に対して、遊技球を発射する意欲を高めさせることができる。

【３５２０】

図１０８８は、本第１変形例における役物演出の準備期間（役物演出開始から２秒経過するまでの期間）の演出態様の一例（役物演出開始１．５秒後）を示した図である。本第１変形例における役物演出では、役物演出の開始と共に、退避位置に位置している箱形役物７００が進出位置に向けて下降し始める。ここで、箱形役物７００は退避位置から進出位置まで２秒間で到達するように上下モータ７１０により駆動される。

【３５２１】

図１０８８（ａ）に示したように、役物演出が開始されると主表示領域Ｄｍにおける表示領域ＨＲ１０に「貯玉チャンス準備中」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの正面視右下に形成される表示領域Ｄｍ６３には、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射することを促す表示態様（一般入賞口６３０付近の遊技盤を示す表示態様における一般入賞口６３０へ向かう矢印、及び「ここを狙って打て！」の文字）が表示される。主表示領域Ｄｍの正面視左下に形成される小表示領域Ｄｍ６１には、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射させる期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示され、小表示領域Ｄｍ６１の正面視上部には、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射させる期間が開始されるまで待機させるための「Ｒｅａｄｙ」という文字が表示される。これにより、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射させる演出が開始されることを遊技者に把握させることができる。

【３５２２】

また、役物演出の実行期間は、主表示領域Ｄｍの正面視上部に小表示領域Ｄｍ１が形成され、小表示領域Ｄｍ１には、実行中の特別図柄変動に対応して第３図柄（図では３本の矢印）が変動表示（動的表示）される。小表示領域Ｄｍ１の正面視左側には、小表示領域Ｄｓ１１において特図１保留数（図では特図１保留数が３個であることを示す「３」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２において特図２保留数（図では特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。

【３５２３】

次に、図１０８８（ｂ）を参照して、役物演出において、箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間における演出態様の一例について説明する。詳細については後述するが、箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間は、箱形役物７００に所定個数（４個）入球した場合、または当該期間の開始から１０秒が経過した場合に終了する。

【３５２４】

役物演出の開始から２秒が経過すると、箱形役物７００が進出位置に到達し、小表示領域Ｄｍ６１ａには、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射する期間が開始されたことを示すための表示態様（「Ｇｏ」という文字）が表示される。ここで、本第１変形例では、箱形役物７００が進出位置に位置している場合に、上下モータ７１０を励磁することによって箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する。これにより、箱形役物７００を進出位置に維持するために必要な上下モータ７１０の保持力を維持しつつ、上下モータ７１０の発熱や消費電力の増加を抑制することができる。

【３５２５】

また、役物演出が開始されてから２秒が経過（箱形役物７００が進出位置に到達）すると、一般入賞口６３０に入球した遊技球が流下する流路に設けられた切替弁６３２が第２状態へとスライド変位（図１０８５参照）することにより、一般入賞口６３０に入球した遊技球が箱形役物７００の内部へ落下することが可能になる。ここで、箱形役物７００の内部へ入球できる個数の上限は４個となるように設定されている。具体的には、箱形役物７００の内部へ入球する遊技球が通過する検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出した回数をカウントし、遊技球が４球通過した場合に切替弁６３２を第１状態（第３流路６３

４へ流下することを規制する状態）へとスライド変位させることによって、遊技球が箱形役物７００に流下することを規制する。

【３５２６】

さらに、本第１変形例では、一般入賞口６３０に入球した遊技球が箱形役物７００に落下する遊技球の個数に対応して、上述した中断制御を実行する周期と中断時間とを変化させて設定するように構成している。より具体的には、箱形役物７００が進出位置に位置している状態において、箱形役物７００に遊技球が入球していない場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が１球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が２球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が３球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が４球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を９ｍｓ毎に１ｍｓ中断させる中断制御を実行する。このように構成することで、箱形役物７００に入球する個数が増加することに基づいて、上下モータ７１０に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。

【３５２７】

図１０８８（ｂ）は、箱形役物７００に２球目の遊技球が落下している様子を示している。上述した通り、箱形役物７００は光透過性の樹脂材料で構成されており、図１０８８（ｂ）に示したように、箱形役物７００の内部へと遊技球が落下してきた様子が遊技者から視認可能に構成されている。箱形役物７００の内部へと落下してきた遊技球が、箱形役物７００の床面まで到達（接地）すると、箱形役物７００の黒く塗装された部分に覆われることによって、遊技球は遊技者から視認困難な状態となる。即ち、遊技者からは、箱形役物７００に遊技球が入球する様子は視認できるものの、遊技球が箱形役物７００の内部でどこに位置しているか等は把握困難となるように構成されている。このように構成することで、箱形役物７００に入球した遊技球が開口部７００ｂから第４流路６３５へ流下する場面を遊技者から視認され難くすることができる。また、箱形役物７００の背面側に位置している表示領域Ｄｍ６４には、箱形役物７００の内部に入球した遊技球の個数に対応する表示態様（例えば、入球した遊技球２球が第４流路６３５へと流下することにより払い出される賞球の合計を示す「１０」）が表示される。これにより、箱形役物７００の内部に遊技球が貯まっていることを遊技者に把握させることができる。

【３５２８】

次に、図１０８９（ａ）を参照して、役物演出における払い出し期間における表示態様の一例について説明する。図１０８９（ａ）に示した通り、箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間が終了すると、表示領域ＨＲ１０において「払い出し中」という文字が表示されると共に、箱形役物７００における開閉部材８００が閉鎖位置から開放位置へと変位される。ここで、箱形役物７００における開閉部材８００は、閉鎖位置から開放位置まで開閉モータ８１０を駆動源として１秒間で駆動される。また、主表示領域Ｄｍにおける箱形役物７００の下方には、落下する遊技球を模した表示態様が表示される。なお、開閉部材８００は光透過性の樹脂材料で構成されているため、開閉部材８００が開放位置へと可変した場合に開閉部材８００の背面に位置する表示領域は遊技者から略全体が視認可能となり、当該表示領域にも落下する遊技球を模した表示態様が表示される。即ち、開閉部材８００を開放位置へと変位させ、落下する遊技球を模した表示態様を表示することにより、箱形役物７００に貯まった遊技球が落下していく様子を擬似的に表現した演出を実行することができる。

【３５２９】

なお、図１０８９（ａ）は、上述した箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間において、箱形役物７００に遊技球が４球入球した場合の演出態様を示してお

り、箱形役物７００の背面側に位置する表示領域Ｄｍ６４には、箱形役物７００に入球していた遊技球の個数に対応する表示態様（入球した４球に対応して払い出される賞球数を示す「２０」）が表示されている。上述した通り、開閉部材８００が開放位置へと変位されると、箱形役物７００に貯まっていた遊技球が第４流路６３５へと流下可能となり、検出センサ６３５ａと検出されるので、賞球として遊技球が払い出される。なお、箱形役物７００に入球した遊技球が４球未満の場合も、箱形役物７００の開閉部材８００は開放位置へと変位され、入球していた遊技球の球数に対応する表示態様が表示される。

【３５３０】

このように構成することで、一般入賞口６３０に入球した遊技球を、賞球を払い出す契機となる検出センサ６３５ａを通過する前に箱形役物７００の中に貯め、同じタイミングで検出センサ６３５ａに向けて進行させることができる。よって、短期間にまとめて賞球を払い出させることができるので、遊技者に対して多くの賞球が払い出されたように錯覚させることができる。

【３５３１】

また、本第１変形例では、一般入賞口６３０に遊技球が入球することで５球の賞球が払い出されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、一般入賞口６３０に遊技球が入球することで払い出される賞球を１球とし、一般入賞口６３０への入球を容易にさせるための釘を設けるように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射することで、遊技者の持ち玉が増えることを抑制することができる。このように構成した場合、箱形役物７００に所定回数（例えば、４球）の遊技球が入球した場合に、遊技者に有利となる特典を付与するように構成するとよい。より具体的には、箱形役物７００に所定個数（例えば、４球）の遊技球が入球した場合に、実行中の特別図柄変動の特別図柄抽選の抽選結果を報知するように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果をより早く知りたい遊技者の箱形役物７００に遊技球を入球させることに対する意欲を向上させることができる。

【３５３２】

また、本第１変形例では、第２流路６３３に設けられた検出センサ６３３ａが遊技球の通過を検出した場合と、第４流路６３５に設けられた検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出した場合と、で所定回数（５球）の遊技球を賞球として払い出すように構成しているが、これに限るものではない。例えば、検出センサ６３３ａ、及び検出センサ６３５ａに代えて、第１流路６３１に遊技球の通過を検出可能な検出センサを設け、当該検出センサが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（５球）の賞球を払いだすように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口６３０に遊技球が入球してから賞球が払い出されるまでのタイムラグを減らすことができるので、賞球の払い出しが遅くなることにより遊技者に不信感を与える不具合を軽減することができる。

【３５３３】

図１０８９（ａ）に示した表示態様は、開閉部材８００が開放位置へと変位したタイミングから４秒が経過するまで表示され、当該４秒が経過すると、図示しない役物演出の終了を示す表示態様（例えば、「ＥＮＤ」という文字）が３秒間表示される。また、開閉部材８００が開放位置へと変位したタイミングから４秒が経過すると、開閉部材８００が閉鎖位置まで１秒間で駆動され、次いで、箱形役物７００が退避位置まで２秒間で駆動される。

【３５３４】

次に、図１０８９（ｂ）を参照して、役物演出における箱形役物７００の動作の流れについて説明する。図１０８９（ｂ）は、役物演出における箱形役物７００の動作の流れを示した図である。ここで、図１０８９（ｂ）における左右の方向は時間経過を表しており、上下方向は、箱形役物７００の上下方向の移動距離、及び開閉部材８００が変位する距離を表している。

【３５３５】

上述した通り、役物演出が開始されると、箱形役物７００が２秒間で退避位置から進出

位置まで上下モータ７１０によって駆動される。箱形役物７００が進出位置に到達すると、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する。ここで、維持制御及び中断制御を実行している期間は、箱形役物７００が進出位置から変位しない（変位していると遊技者に認識されない）ように構成している。具体的には、維持制御が実行されることによって上下モータ７１０に発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、維持制御が中断されている期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって、箱形役物７００が進出位置に維持される。即ち、上下モータ７１０の励磁が中断されている期間も箱形役物７００の開口部７００ａは遊技球が入球可能な状態となる。

【３５３６】

箱形役物７００における開閉部材８００は、箱形役物７００の内部に遊技球が入球可能となる期間ｔ２が終了したタイミングで閉鎖位置から開放位置への変位が開始される。箱形役物７００の開閉部材８００が閉鎖位置から開放位置へと変位するのに要する時間ｔ３は１秒となるように構成されている。開閉部材８００が開放位置へと変位すると、開閉部材８００は開閉モータ８１０によって開放位置で所定時間（４秒間）維持される。これにより、箱形役物７００の内部に貯まった遊技球を全て第４流路６３５へと流下させるために必要な時間を確保することができる。当該所定時間（４秒）が経過すると、開閉部材８００が開放位置から閉鎖位置へと１秒間で変位する。開閉部材８００が閉鎖位置へと変位すると、次いで、箱形役物７００が進出位置から退避位置へと２秒間で変位する。

【３５３７】

ここで、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御は、箱形役物７００が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。より具体的には、例えば、箱形役物７００の内部に遊技球が流入可能となる期間ｔ２において箱形役物７００に遊技球が４球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を９ｍｓ毎に１ｍｓ中断する中断制御が、箱形役物７００が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。

【３５３８】

＜第２８制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１０９０から図１０９４を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明する。図１０９０は、本第２８制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０に対して、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０に代えて上下モータ７１０及び開閉モータ８１０を追加した点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

【３５３９】

ここで、本第１変形例における上下モータ７１０及び開閉モータ８１０は、上述した第２８制御例における昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０と同一の構成である。より具体的には、本第１変形例における各種駆動モータ（上下モータ７１０、及び開閉モータ８１０）は、上述した第２８制御例における各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）と同様に、例えば、公知のステッピングモータで構成され、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。また、本第１変形例におけるモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から送信される励磁制御データが規定された励磁テーブル２２２ｃｇも、上述した第２８制御例における励磁テーブル２２２ｃｇと同一である。即ち、本第１変形例における各種駆動モータ（上下モータ７１０、及び開閉モータ８１０）の制御方法は、上述した第２８制御例において図１０５９を参照し、簡略化した動作モデルで説明した制御方法と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【３５４０】

まず、図１０９１を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１０９１は、本第２８制御例の第１変形例における

パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成も模式的に示した図である。図１０９０に示した通り、本第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａ、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂ、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ、及び励磁中断テーブル２２２ｃｆを削除した点と、上下駆動テーブル２２２ｃａＡ、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡ、及び励磁中断テーブル２２２ｃｃＡを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３５４１】

図１０９２（ａ）を参照して、上下駆動テーブル２２２ｃａＡの詳細について説明する。図１０９２（ａ）は、上下駆動テーブル２２２ｃａＡの規定内容を示した図である。この上下駆動テーブル２２２ｃａＡは、箱形役物７００を上下方向に変位させるための上下モータ７１０の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。

【３５４２】

図１０９２（ａ）に示した通り、上下駆動テーブル２２２ｃａＡには、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、２５０ステップ正方向に回転させるデータが規定され、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、２５０ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。

【３５４３】

ここで、本第１変形例では、箱形役物７００を退避位置から進出位置まで変位させるために必要なステップ数（設計値）は２５０ステップであり、上下モータ７１０を正方向に回転させると箱形役物７００は下降し、上下モータ７１０を負方向に回転させると箱形役物７００は上昇するように構成されている。

【３５４４】

即ち、上下駆動テーブル２２２ｃａＡにおける、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ７１０を作動させることで、箱形役物７００を退避位置から進出位置まで２秒間（８ｍｓ×２５０ステップ）で変位させることができ、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ７１０を作動させることで、箱形役物７００を進出位置から退避位置まで２秒間（８ｍｓ×２５０ステップ）で変位させることができる。

【３５４５】

次に、図１０９２（ｂ）を参照して、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡの詳細について説明する。図１０９２（ｂ）は、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡの規定内容を示した図である。この開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。

【３５４６】

図１０９２（ｂ）に示した通り、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡには、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップ正方向に回転させるデータが規定され、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。

【３５４７】

ここで、本第１変形例では、箱形役物７００の開閉部材８００を閉鎖位置から開放位置へと変位させるために必要なステップ数（設計値）は１２５ステップであり、開閉モータ８１０を正方向に回転させると開閉部材８００は閉鎖位置から開放位置へと向かう方向に変位し、開閉モータ８１０を負方向に回転させると開閉部材８００は開放位置から閉鎖位

置へ向かう方向へと変位する。
【３５４８】
即ち、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡにおける、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ８１０を作動させることで、箱形役物７００の開閉部材８００を閉鎖位置から開放位置まで１秒間（８ｍｓ×１２５ステップ）変位させることができ、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ８１０を作動させることで、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置から閉鎖位置まで１秒間（８ｍｓ×１２５ステップ）で変位させることができる。
【３５４９】
次に、図１０９２（ｃ）を参照して、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡの詳細について説明する。この励磁中断テーブル２２２ｃｃＡは、箱形役物７００を進出位置で維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における、初回の励磁時間（中断制御を開始するまでの期間）を示す初期励磁データと、１回あたりの中断時間を示す中断時間データと、励磁時間（何ｍｓ毎に中断するか）を示す励磁時間データと、が規定されている。
【３５５０】
図１０９２（ｃ）に示した通り、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡには、後述する励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、４ｍｓの中断を６ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０３Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、３ｍｓの中断を７ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０４Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、２ｍｓの中断を８ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０５Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、１ｍｓの中断を９ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定されている。
【３５５１】
詳細については後述するが、本第１変形例では、箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングで、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡにおける励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に「０１Ｈ」に対応するデータが設定され、その後、箱形役物７００に遊技球が１球入球する毎に励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値が１加算されて、加算後のポインタ値に対応するデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物７００に１球ずつ遊技球が入球することにより箱形役物７００にかかる力の大きさが段階的に変化した場合に、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。
【３５５２】
また、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡの初期励磁データには励磁時間データに規定されている時間よりも長い１０ｍｓを一律で規定することで、退避位置から下降してきた箱形役物７００が進出位置に停止するタイミング、及び箱形役物７００に遊技球が入球するタイミングにおいて上下モータ７１０の保持力（所謂、ホールディングトルク）を長めに維持することができる。
【３５５３】
なお、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡに規定されている、初期励磁データ、中断時間データ、及び励磁時間データは上述した数値に限るものではなく、装飾用可動役物の重さや動作内容等に応じて必要な設計値を規定していればよい。例えば、箱形役物７００の開口部７００ａに入球した遊技球の個数によって、励磁を周期的に中断する制御を開始するまでの励磁時間（初期励磁データに対応する時間）を可変させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技球が入球したタイミングにおける励磁時間を遊技球の入球

個数によって可変させることができるので、より好適な励磁時間を設定することができる。

【３５５４】

また、本第１変形例では、箱形役物７００の開口部７００ａに入球した遊技球の個数によって、上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを可変可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物７００の重量（入球した遊技球を含む）を計測可能な検知手段（重量センサ）を設け、所定条件が成立（例えば、重量センサが規定値（２００ｇの質量に対応する値）を超える重量を検出）した場合に、上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを可変させるように構成してもよい。このように構成することで、箱形役物７００と上下モータ７１０とに掛かる重圧（負荷）に応じて上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを設定できるため、より好適な維持制御を実行することができる。

【３５５５】

次に、図１０９３を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１０９３は、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１０９３に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１０６３参照）に対して、役物演出フラグ２２３ｃｂ、役物演出成功フラグ２２３ｃｄ、操作回数カウンタ２２３ｃｅ、及び役物駆動関連エリア２２３ｃｆを削除した点と、入球フラグ２２３ｃａＡ、入球数カウンタ２２３ｃｂＡ、及び役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡが追加されている点と、で相違している。その他の構成については、上述した第２８制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３５５６】

入球フラグ２２３ｃａＡは、箱形役物７００に遊技球が入球したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この入球フラグ２２３ｃａＡは、上述した第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出した場合にオンに設定され（図１０９６のＳ５８４５Ｃ参照）、後述する励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡ内のデータが更新（上書きして設定）されるとオフに設定される（図１１００のＳ５９７２Ｃ参照）。

【３５５７】

入球数カウンタ２２３ｃｂＡは、箱形役物７００に入球した遊技球の個数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値に０が設定される。この入球数カウンタ２２３ｃｂＡは、上述した第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出した場合にカウンタ値に１が加算され（図１０９６のＳ５８４６Ｃ参照）、役物演出の終了時にカウンタ値に０が設定される（図１０９８のＳ５９０２Ｃ参照）。また、本第１変形例では、この入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４となった時点で、第３流路６３４へと遊技球が流下すること（箱形役物７００に遊技球が流入すること）が規制されるため、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が５以上に更新されることはない。

【３５５８】

役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡは、箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図１０９４（ａ）を参照して、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡの内容について説明する。図１０９４（ａ）は、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡの内容を示した図である。

【３５５９】

図１０９４（ａ）に示した通り、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡには、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡ、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡ、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡ、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡ、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡ、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡ、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡ、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡ、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡ、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡ、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡ、

開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡ、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡ、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡ、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡ、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡ、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡ、上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡ、開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡ、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡ、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡ、及び開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡが設けられている。

【３５６０】

上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡは、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタである。この上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡは、初期状態でポインタ値「００Ｈ」が設定され、箱形役物７００を退避位置から進出位置に向けて変位させる（役物演出が開始される）場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図１１００のＳ５９５２Ｃ参照）、箱形役物７００を進出位置から退避位置に向けて変位させる場合にポインタ値に「０２Ｈ」が設定される（図１１００のＳ５９６４Ｃ参照）。また、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡは、役物演出の終了時にポインタ値「００Ｈ」が設定される（図１０９８のＳ５９０３Ｃ参照）。

【３５６１】

開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡは、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタである。この開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡは、初期状態でポインタ値「００Ｈ」が設定され、箱形役物７００の開閉部材８００を閉鎖位置から開放位置へと変位させる場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図１１００のＳ５９５８Ｃ参照）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置から閉鎖位置へと変位させる場合にポインタ値「０２Ｈ」が設定される（図１１００のＳ５９６１Ｃ参照）。また、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡは、役物演出の終了時にポインタ値「００Ｈ」が設定される（図１０９８のＳ５９０４Ｃ）。

【３５６２】

上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡは、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから選択されたデータが格納される記憶領域である。この上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡは、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図１１００のＳ５９５３Ｃ、及びＳ５９６５Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図１０９８のＳ５９０６Ｃ参照）。

【３５６３】

開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡは、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから選択されたデータが格納される記憶領域である。この開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡは、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図１１００のＳ５９５９Ｃ、及びＳ５９６２Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図１０９８のＳ５９０７Ｃ参照）。

【３５６４】

駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡは、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００の動作内容を基に区切られた期間（図１０８９（ｂ）参照）毎に対応する状況データを格納する。ここで、図１０９４（ｂ）を参照して、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡの詳細について説明する。

【３５６５】

この駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡには、上下モータ７１０を正方向に回転させるために励磁し、開閉モータ８１０を励磁しない期間（図１０８９（ｂ）のｔ１参照）は状況データとして「０１Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を励磁しない期間（図１０８９（ｂ）のｔ２参照）

は状況データとして「０２Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を正方向に回転させるために励磁する期間（図１０８９（ｂ）のｔ３参照）は状況データとして「０３Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）する期間（図１０８９（ｂ）のｔ４参照）は状況データとして「０４Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を負方向に回転させるために励磁する期間（図１０８９（ｂ）のｔ５参照）は状況データとして「０５Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を負方向に回転させるために励磁し、開閉モータ８１０を励磁しない期間（図１０８９（ｂ）のｔ６参照）は状況データとして「０６Ｈ」が設定される。これにより駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データを参照することで、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０に対して実行すべき制御内容を把握することができる。

【３５６６】

図１０９４（ａ）に戻り、説明を続ける。駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡは、上述した駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納された状況データが更新（上書きして設定）されたことを示すためのフラグである。この駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡは、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されたデータが更新（上書きして設定）された場合にオンに設定され（図１０９５のＳ５８１６Ｃ、及び図１０９７のＳ５８６５Ｃ参照）、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０を作動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される（図１０９９のＳ５９３３Ｃ参照）。これにより、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡ及び駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡの状況データを参照することで、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０を作動させるためのデータを適当なタイミングで更新することができる。

【３５６７】

上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡは、箱形役物７００を変位させるための上下モータ７１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態でオフに設定される。この上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡは、箱形役物７００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図１０９５のＳ５８１５Ｃ、及び図１０９７のＳ５８８０Ｃ参照）、箱形役物７００を変位させるための上下モータ７１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図１１０２のＳ６０４３Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００の変位を開始させるタイミングにおいて、即座に上下モータ７１０を１ステップ回転させるために上下モータ７１０の部位を切替えて励磁させることができる。

【３５６８】

開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡは、箱形役物７００の開閉部材８００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図１０９７のＳ５８７１Ｃ、及びＳ５８７６Ｃ参照）、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図１１０４のＳ６１０３Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００の開閉部材８００の変位を開始されるタイミングにおいて、即座に開閉モータ８１０を１ステップ回転させるために開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁させることができる。

【３５６９】

上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡは、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御において、１回あたりの中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡは、箱形役物７００を所定位置に維持するための上下モータ７１０の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図１１０３のＳ６０７９

Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において、上下モータ励磁中断処理（図１１０３参照）が実行された場合に、タイマ値が１減算される（図１１０３のＳ６０８０Ｃ参照）。

【３５７０】

また、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を中断している状態で箱形役物７００に遊技球が入球した場合には、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に０が設定される（図１１００のＳ５９６９Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００に遊技球が入球したタイミングにおいて維持制御が中断されている場合に、即座に箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を再開させることができる。

【３５７１】

上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡは、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に０が設定される。この上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡは、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図１１０３のＳ６０７４Ｃ、及びＳ６０８４Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処置（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において、上下モータ励磁中断処理（図１１０３参照）が実行された場合に、タイマ値が１減算される（図１１０３のＳ６０７５Ｃ参照）。

【３５７２】

また、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を実行している状態で箱形役物７００に遊技球が入球した場合には、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に０が設定され（図１１００のＳ５９６８Ｃ参照）、新たにタイマ値が設定される（図１１０３のＳ６０７４Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を実行している期間において箱形役物７００に遊技球が入球した場合に、新たに励磁中断テーブル２２２ｃｃＡに規定された初期励磁データに規定された値を設定することができる。

【３５７３】

上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡは、箱形役物７００を変位させるための上下モータ７１０の励磁を停止させる（上下モータ７１０の部位を切替えて励磁する制御を停止させる）タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡは、箱形役物７００が進出位置から原点位置に到達したタイミング（役物演出の終了時）にオンに設定され（図１０９８のＳ５９０１Ｃ参照）、上下モータ７１０の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図１１０１のＳ６０１７Ｃ参照）。

【３５７４】

これにより、箱形役物７００の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで上下モータ７１０の励磁の停止を設定することができる。また、本第１変形例では、箱形役物７００が進出位置まで到達し、上下モータ７１０を励磁することにより箱形役物７００を進出位置に維持する場合には、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡをオンに設定することはない。これにより、箱形役物７００が進出位置に到達した時点で励磁されている上下モータ７１０の部位を途切れることなく励磁させることができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

【３５７５】

開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡは、箱形役物７００が開放位置から閉鎖位置に到達するタイミングにおいてオンに設定さ

れ（図１０９７のＳ５８８１Ｃ参照）、開閉モータ８１０の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図１１０１のＳ６０２５Ｃ参照）。

【３５７６】

上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ７１０の励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡは、初期状態でカウンタ値「１」が設定され、上下モータ７１０を１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、上下モータ７１０を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に１が加算され（図１１０２のＳ６０４９Ｃ、及びＳ６０５０Ｃ参照）、上下モータ７１０を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が１減算される（図１１０２のＳ６０５２Ｃ、及びＳ６０５３Ｃ参照）。

【３５７７】

また、この上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡは、箱形役物７００を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、昇降モータ５１０を回転させず（励磁する部位を切替えず）に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させることができる。

【３５７８】

開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ８１０を励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡは、初期状態でカウンタ値「１」が設定され、開閉モータ８１０を１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、開閉モータ８１０を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に１が加算され（図１１０４のＳ６１０９Ｃ、及びＳ６１１０Ｃ参照）、開閉モータ８１０を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が１減算される（図１１０４のＳ６１１２Ｃ、及びＳ６１１３Ｃ参照）。

【３５７９】

また、この開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、開閉モータ８１０を回転させず（励磁する部位を切替えず）に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させることができる。

【３５８０】

上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡは、上下モータ７１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「０」が設定される。この上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において、上下モータ励磁切替処理（図１１０２参照）が実行された場合に、カウンタ値が１加算される（図１１０２のＳ６０４４Ｃ参照）。また、この上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値が、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図１１０２のＳ６０４６Ｃ参照）、上下モータ７１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転させるための励磁）が設定される。

【３５８１】

開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡは、開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「０」が設定される。この開閉モータ励磁スピードカウンタ２２

３ｃｃｐＡは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において、開閉モータ励磁切替処理（図１１０４参照）が実行された場合に、カウンタ値が１加算される（図１１０４のＳ６１０４Ｃ参照）。また、この開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値が、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図１１０４のＳ６１０６Ｃ参照）、開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転させるための励磁）が設定される。

【３５８２】

励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡは、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値を参照して選択されたデータを格納するための記憶領域である。この励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡは、箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングで励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから選択されたデータが格納され（図１１００のＳ５９５６Ｃ参照）、箱形役物７００に遊技球が入球する毎に格納されたデータが更新（上書き）して設定される（図１１００のＳ５９７１Ｃ参照）。また、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡは、役物演出の終了時に記憶領域がクリアされる（図１０９８のＳ５９０９Ｃ参照）。

【３５８３】

上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡは、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図１１０２のＳ６０５４Ｃ参照）。

【３５８４】

開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡは、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図１１０４のＳ６１１４Ｃ参照）。

【３５８５】

励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡは、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡは、箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングでポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図１１００のＳ５９５５Ｃ参照）、その後、箱形役物７００に遊技球が入球する毎にポインタ値が１加算される（図１１００のＳ５９７０Ｃ）。ここで、本第１変形例では、箱形役物７００に入球する遊技球は最大で４球となるように構成されているので、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡは最大で「０５Ｈ」となるまで加算される。

【３５８６】

開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、維持制御を中断する中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持させるための維持制御を中断する場合にタイマ値「５」が設定され（図１１０５のＳ６１３７Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図１１０５参照）が実行されるとタイマ値が１減算される（図１１０５のＳ６１３８Ｃ参照）。

【３５８７】

開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を開放

位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、開閉モータ８１０を励磁する励磁時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡは、箱形役物７００の開閉部材８００が開放位置に到達したタイミングでタイマ値「１０」が設定され、その後、実行される励磁の中断期間が経過する毎にタイマ値「５」が設定される。また、この開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１０６６参照）におけるモータ出力処理（図１０１参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図１１０５参照）が実行されるとタイマ値が１減算される。

【３５８８】

＜第２８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０９５から図１１０５を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第１変形例では、上述した第２８制御例における装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を変位させるための制御処理に代えて、箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００を変位さるための制御処理を実行する点と、上述した第２８制御例における役物演出を進行するための制御処理に代えて、本第１変形例における役物演出を進行するための制御処理を実行する点と、において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３５８９】

まず、図１０９５を参照して、本第１変形例における役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）の処理内容について説明する。図１０９５は、役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）は、上述した第２８制御例における役物演出設定処理（図１０６９のＳ５００１Ｃ）の処理に代えて実行される処理である。

【３５９０】

本第１変形例における役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）が実行されると、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し（Ｓ５０１１Ｃ）、抽出した基本時間コマンドに含まれる変動時間が３０秒であり、且つ、特図１保留数が３個であるかを判別する（Ｓ５８１１Ｃ）。Ｓ５８１１Ｃの処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が３０秒であり、且つ、特図１保留数が３個であると判別しなかった場合には（Ｓ５８１１Ｃ：Ｎｏ）、開始される変動演出が役物演出を実行する変動演出ではないため、本処理を終了する。

【３５９１】

一方、Ｓ５８１１Ｃの処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が３０秒であり、且つ、特図１保留数が３個であると判別した場合には（Ｓ５８１１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出タイマ２２３ｃｃに２００００を設定し（Ｓ５８１２Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０１Ｈ」を設定する（Ｓ５８１３Ｃ）。

【３５９２】

Ｓ５８１３Ｃの処理が終了すると、貯玉チャンス準備中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８１４Ｃ）、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡをオンに設定する（Ｓ５８１５Ｃ）。Ｓ５８１５Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８１６Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１７Ｃ）、本処理を終了する。

【３５９３】

次に、図１０９６を参照して、本第１変形例における演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）の処理内容について説明する。図１０９６は、演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）は、上述した第２８制御例における演出更新処理（図１０７２のＳ４１１１Ｃ）に代えて実行される処理である。

【３５９４】
本第１変形例における演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５４０１Ｃ）。Ｓ５４０１Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５８４１Ｃ）。一方、Ｓ５４０１Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５４０２の処理をスキップし、Ｓ５８４１Ｃの処理に移行する。

【３５９５】
Ｓ５８４１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５８４１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出の実行期間ではないため、本処理を終了する。一方、Ｓ５８４１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５８４１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値から１を減算し（Ｓ５８４２Ｃ）、第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球を検出したかを判別する（Ｓ５８４３Ｃ）。Ｓ５８４３Ｃの処理において、第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球を検出したと判別しなかった場合には（Ｓ５８４３Ｃ：Ｎｏ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５８４４Ｃ）、本処理を終了する。

【３５９６】
一方、Ｓ５８４３Ｃの処理において、第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球を検出したと判別した場合には（Ｓ５８４３Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００に遊技球が流入することを意味するため、入球フラグ２２３ｃａＡをオンに設定し（Ｓ５８４５Ｃ）、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値に１を加算する（Ｓ５８４６Ｃ）。Ｓ５８４６Ｃの処理が終了すると、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８４７Ｃ）、Ｓ５８４６Ｃで加算された後の入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４未満であるか判別する（Ｓ５８４８Ｃ）。Ｓ５８４８Ｃの処理において、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４未満であると判別した場合には（Ｓ５８４８Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５８４４Ｃ）、本処理を終了する。

【３５９７】
Ｓ５８４８Ｃの処理において、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４８Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００に入球した遊技球が最大値の４球まで到達したことを意味するため、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に８０００を設定し（Ｓ５８４９Ｃ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５８４４Ｃ）、本処理を終了する。これにより、箱形役物７００に所定個数（４球）の遊技球が入球した場合に、強制的に箱形役物７００に遊技球が入球可能となる期間を終了させることができる。

【３５９８】
次に、図１０９７を参照して、本第１変形例における役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）の処理内容について説明する。図１０９７は、役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）は、演出更新処理（図１０９６参照）において実行される処理であり、本第１変形例における役物演出の演出態様を更新するための処理である。

【３５９９】
役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１８０００であるかを判別する（Ｓ５８６１Ｃ）。Ｓ５８６１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１８０００であると判別した場合には（Ｓ５８６１Ｃ：Ｙｅｓ）、切替弁６３２に第２状態（第３流路６３４へ遊技球が流入可能となる状態）への変位を設定し（Ｓ５８６２Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「

０２Ｈ」を設定する（Ｓ５８６３Ｃ）。Ｓ５８６３Ｃの処理が終了すると、貯玉中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８６４Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【３６００】

一方、Ｓ５８６１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１８０００ではないと判別した場合には（Ｓ５８６１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であるかを判別する（Ｓ５８６７Ｃ）。Ｓ５８６７Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別した場合には（Ｓ５８６７Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０３Ｈ」を設定し（Ｓ５８６８Ｃ）、切替弁６３２に第１状態（第３流路６３４へ遊技球が流下することを規制する状態）への変位を設定する（Ｓ５８６９Ｃ）。Ｓ５８６９Ｃの処理が終了すると、払い出し中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８７０Ｃ）、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡをオンに設定する（Ｓ５８７１Ｃ）。Ｓ５８７１Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【３６０１】

また、Ｓ５８６７Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８６７Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であるかを判別する（Ｓ５８７２Ｃ）。Ｓ５８７２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別した場合には（Ｓ５８７２Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０４Ｈ」を設定し（Ｓ５８７３Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【３６０２】

一方、Ｓ５８７２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８７２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が３０００であるか判別する（Ｓ５８７４Ｃ）。Ｓ５８７４Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が３０００であると判別した場合には（Ｓ５８７４Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０５Ｈ」を設定する（Ｓ５８７５Ｃ）。Ｓ５８７５Ｃの処理が終了すると、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡをオンに設定し（Ｓ５８７６Ｃ）、貯玉チャンス終了を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５８７７Ｃ）。Ｓ５８７７Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【３６０３】

Ｓ５８７４Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が３０００であると判別しなかった場合は（Ｓ５８７４Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が２０００であるか判別する（Ｓ５８７８Ｃ）。Ｓ５８７８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が２０００であると判別した場合には（Ｓ５８７８Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０６Ｈ」を設定する（Ｓ５８７９Ｃ）。Ｓ５８７９Ｃの処理が終了すると、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡをオンに設定し（Ｓ５８８０Ｃ）、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡをオンに設定し（Ｓ５８８１Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【３６０４】

これに対し、Ｓ５８７８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が２

０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８７８Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ５８８２Ｃ）。Ｓ５８８２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別された場合には（Ｓ５８８２Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出を終了させるタイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５８８３Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８８２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５８８２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出内容を更新するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【３６０５】

次に、図１０９８を参照して、本第１変形例における役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）の処理内容について説明する。図１０９８は、役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）は、役物演出更新処理（図１０９７参照）において実行される処理であり、本第１変形例における役物演出を終了させるための処理である。

【３６０６】

役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）が実行されると、まず、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡをオンに設定し（Ｓ５９０１Ｃ）、入球数カウンタ２２３ｃｂＡにカウンタ値「０」を設定し（Ｓ５９０２Ｃ）、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡにポインタ値「００Ｈ」を設定する（Ｓ５９０３Ｃ）。Ｓ５９０３Ｃの処理が終了すると、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡにポインタ値「００Ｈ」を設定し（Ｓ５９０４Ｃ）、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡにポインタ値「００Ｈ」を設定し（Ｓ５９０５Ｃ）、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡをクリアする（Ｓ５９０６Ｃ）。

【３６０７】

Ｓ５９０６Ｃの処理が終了すると、次いで、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡをクリアし（Ｓ５９０７Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「００Ｈ」を設定し（Ｓ５９０８Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡをクリアする（Ｓ５９０９Ｃ）。Ｓ５９０９Ｃの処理が終了すると、次いで、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいかを判別する（Ｓ５９１０Ｃ）。Ｓ５９１０Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５９１０Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡにタイマ値「０」を設定し（Ｓ５９１１Ｃ）、本処理を終了する。

【３６０８】

一方、Ｓ５９１０Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５９１０Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡにタイマ値「０」を設定し（Ｓ５９１２Ｃ）、本処理を終了する。

【３６０９】

次に、図１０９９を参照して、本第１変形例における役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）の処理内容について説明する。図１０９９は、役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）は、上述した第２８制御例における役物駆動処理（図１０７７参照）に代えて実行される処理であり、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物７００を駆動するためのデータを設定する処理である。

【３６１０】

本第１変形例における役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）が実行されると、まず、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであるかを判別する（Ｓ５９３１Ｃ）。Ｓ５９３１Ｃの処理において、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５９３１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡがオンであるかを判別する（Ｓ５９３２Ｃ）。Ｓ５９３２Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５９３２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出態様を更新するタイミ

ングではないことを意味するため、本処理を終了する。
【３６１１】
一方、Ｓ５９３２Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオフに設定し（Ｓ５９３３Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ５９３４Ｃ）、後述する駆動データ更新処理を実行し（Ｓ５９３５Ｃ）、本処理を終了する。
【３６１２】
これらに対し、Ｓ５９３１Ｃの処理において、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３１Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５９３２ＣからＳ５９３４Ｃの処理をスキップし、後述する駆動データ更新処理を実行し（Ｓ５９３５Ｃ）、本処理を終了する。
【３６１３】
次に、図１１００を参照して、本第１変形例における駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）の処理内容について説明する。図１１００は、駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）は、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００を駆動させるためのデータを更新する処理である。
【３６１４】
駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」であるか判別する（Ｓ５９５１Ｃ）。Ｓ５９５１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９５２Ｃ）、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから加算後の上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納し（Ｓ５９５３Ｃ）、本処理を終了する。
【３６１５】
一方、Ｓ５９５１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９５１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であるか判別する（Ｓ５９５４Ｃ）。Ｓ５９５４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５４Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９５５Ｃ）、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから加算後の励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納し（Ｓ５９５６Ｃ）、本処理を終了する。
【３６１６】
これに対し、Ｓ５９５４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９５４Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」であるかを判別する（Ｓ５９５７Ｃ）。Ｓ５９５７Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５７Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９５８Ｃ）、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから加算後の開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納し（Ｓ５９５９Ｃ）、本処理を終了する。
【３６１７】
また、Ｓ５９５７Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９５７Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０５Ｈ」であるかを

判別する（Ｓ５９６０Ｃ）。Ｓ５９６０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０５Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９６０Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９６１Ｃ）、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから加算後の開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納し（Ｓ５９６２Ｃ）、本処理を終了する。

【３６１８】

Ｓ５９６０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０５Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９６０Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０６Ｈ」であるかを判別する（Ｓ５９６３Ｃ）。Ｓ５９６３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０６Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９６３Ｃ：Ｙｅｓ）、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９６４Ｃ）、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから加算後の上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納し（Ｓ５９６５Ｃ）、本処理を終了する。

【３６１９】

一方、Ｓ５９６３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０６Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９６３Ｃ：Ｎｏ）、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであるかを判別する（Ｓ５９６６Ｃ）。Ｓ５９６６Ｃの処理において、入球フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ５９６６Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００に遊技球が新たに入球したことを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいかを判別する（Ｓ５９６７Ｃ）。

【３６２０】

Ｓ５９６７Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５９６７Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ７１０を励磁している期間であることを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に０を設定し（Ｓ５９６８Ｃ）、Ｓ５９７０Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ５９６７Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５９６７Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ７１０の励磁を中断している期間であることを意味するため、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に０を設定し（Ｓ５９６９Ｃ）、Ｓ５９７０Ｃの処理に移行する。これにより、箱形役物７００に遊技球が入球したタイミングにおいて計時されている上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡ、または上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値を０にリセットし、あらたに初期励磁用の時間を設定することができる。

【３６２１】

Ｓ５９７０Ｃの処理では、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に１を加算する（Ｓ５９７０Ｃ）。Ｓ５９７０Ｃの処理が終了すると、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから加算後の励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納し（Ｓ５９７１Ｃ）、入球フラグ２２３ｃａＡをオフに設定し（Ｓ５９７２Ｃ）、本処理を終了する。

【３６２２】

次に、図１１０１を参照して、本第１変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）の処理内容について説明する。図１１０１はモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）は、上述した第２８制御例におけるモータ出力処理（図１０８０参照）に代えて実行される処理であり、箱形役物７００と箱形役物７００の開閉部材８００とのそれぞれに設けられた上下モータ７１０及び開閉モータ８１０に対して動作内容を示すデータを設定するための処理である。

【３６２３】

本第１変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）が実行されると、まず、駆動状

況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データを読み出し（Ｓ６０１１Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０６Ｈ」の何れかであるか判別する（Ｓ６０１２Ｃ）。Ｓ６０１２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０６Ｈ」の何れかであると判別した場合には（Ｓ６０１２Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する上下モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ６０１３Ｃ）、上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに格納されている励磁制御データを参照して上下モータ７１０の励磁を設定し（Ｓ６０１４Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。これにより、後述する上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）の処理において上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに格納された励磁制御データが示す上下モータ７１０の部位に対して励磁をさせるためのコマンドを上下モータ７１０のモータドライバに対して設定し、上下モータ７１０を励磁させることができる。

【３６２４】

一方、Ｓ６０１２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０６Ｈ」のうち何れかであると判別しなかった（「０６Ｈ」、「０６Ｈ」の何れでもない）場合には（Ｓ６０１２Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであるかを判別する（Ｓ６０１５Ｃ）。Ｓ６０１５Ｃの処理において、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６０１５Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ７１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６０１６Ｃ）、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡをオフに設定し（Ｓ６０１７Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。これにより、上下モータ７１０の励磁を終了させるタイミングにおいて、上下モータ７１０のモータドライバに対して励磁を停止させるためのコマンドを設定することで上下モータ７１０の励磁を停止させることができる。

【３６２５】

これに対し、Ｓ６０１５Ｃの処理において、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０１５Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のうち何れかであるかを判別する（Ｓ６０１８Ｃ）。Ｓ６０１８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のうち何れかであると判別した場合には（Ｓ６０１８Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し（Ｓ６０１９Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。一方で、Ｓ６０１８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のうち何れかと一致すると判別しなかった（「０２Ｈ」～「０５Ｈ」の何れでもない）場合には（Ｓ６０１８Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。

【３６２６】

Ｓ６０２０Ｃの処理では、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れかであるかを判別する（Ｓ６０２０Ｃ）。Ｓ６０２０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データは「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れかであると判別した場合には（Ｓ６０２０Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する開閉モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ６０２１Ｃ）、開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ８１０の励磁を設定し（Ｓ６０２２Ｃ）、本処理を終了する。これにより、後述する開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）において駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納された励磁制御データが示す開閉モータ８１０の部位に対して励磁を行うためのコマンドを開閉モータ８１０のモータドライバに対して設定し、開閉モータ８１０を励磁させることができる。

【３６２７】

一方、Ｓ６０２０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れかであると判別しなかった（「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れでもない）場合には（Ｓ６０２０Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁停止フ

ラグ２２３ｃｃｌＡがオンであるかを判別する（Ｓ６０２３Ｃ）。Ｓ６０２３Ｃの処理において、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６０２３Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ８１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６０２４Ｃ）、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡをオフに設定し（Ｓ６０２５Ｃ）、本処理を終了する。これにより、開閉モータ８１０の励磁を終了させるタイミングにおいて、開閉モータ８１０のモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを設定し、開閉モータ８１０の励磁を停止させることができる。

【３６２８】

これに対し、Ｓ６０２３Ｃの処理において、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０２３Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０４Ｈ」であるかを判別する（Ｓ６０２６Ｃ）。Ｓ６０２６Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０４Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ６０２６Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する開閉モータ励磁中断処理を実行し（Ｓ６０２７Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０２６Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０４Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ６０２６Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３６２９】

次に、図１１０２を参照して、本第１変形例における上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）の処理内容について説明する。図１１０２は上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）は、本第１変形例におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において実行され、上下モータ７１０の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。

【３６３０】

本第１変形例における上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）が実行されると、まず、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０４１Ｃ）、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡがオンであるかを判別する（Ｓ６０４２Ｃ）。Ｓ６０４２Ｃの処理において、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０４２Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６０４４Ｃ）、加算後の上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値と上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致するかを判別する（Ｓ６０４５Ｃ）。Ｓ６０４５Ｃの処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値と上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別しなかった場合には（Ｓ６０４５Ｃ：Ｎｏ）、スピードデータに対応する時間が経過していない（１ステップ更新するタイミングではない）ため、本処理を終了する。

【３６３１】

一方、Ｓ６０４５Ｃの処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値と上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別した場合には（Ｓ６０４５Ｃ：Ｙｅｓ）、当該スピードデータに対応する上下モータ７１０の部位を切替えるタイミングであることを意味するので、Ｓ６０４６Ｃの処理に移行する。これらに対し、Ｓ６０４２Ｃの処理において、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６０４２Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡをオフに設定し（Ｓ６０４３Ｃ）、Ｓ６０４６Ｃの処理に移行する。これにより、上下モータ７１０を回転させ始めるタイミングにおいては、即座に１ステップ目に対応する上下モータ７１０の部位を励磁させることができる。

【３６３２】

Ｓ６０４６Ｃの処理では、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡにカウンタ値「０」を設定する（Ｓ６０４６Ｃ）。Ｓ６０４６Ｃの処理が終了すると、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータの方向データが正方向であるか判別する（Ｓ６０４７Ｃ）。Ｓ６０４７Ｃの処理において、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されている方向データが正方向であると判別した場合には（Ｓ６０４７Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が４であるか判別する（Ｓ６０４８Ｃ）。

【３６３３】

Ｓ６０４８Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ６０４８Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６０４９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０４８Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ６０４８Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡにカウンタ値「１」を設定し（Ｓ６０５０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６３４】

これらに対し、Ｓ６０４７Ｃの処理において、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には（Ｓ６０４７Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ６０５１Ｃ）。Ｓ６０５１Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ６０５１Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値から１を減算し（Ｓ６０５２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０５１Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡはのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ６０５１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡにカウンタ値「４」を設定し（Ｓ６０５３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６３５】

次に、図１１０３を参照して、本第１変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）の処理内容について説明する。図１１０３は、上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）は、本第１変形例におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において実行される処理であり、箱形役物７００を進出位置に維持するために実行される上下モータ７１０の励磁を周期的に中断させる処理を実行する。

【３６３６】

本第１変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）が実行されると、まず、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６０７１Ｃ）。Ｓ６０７１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６０７１Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６０７２Ｃ）。Ｓ６０７２Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６０７２Ｃ：Ｎｏ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに新たにデータが格納（上書き）されたことを意味するため、励磁中断

データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０７３Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータの初期励磁データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０７４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６３７】

一方、Ｓ６０７２Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６０７２Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６０７５Ｃ）、減算後の上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ６０７６Ｃ）。Ｓ６０７６Ｃにおいて、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ６０７６Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０を励磁する励磁期間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第１変形例では、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０の励磁が設定されると、次に上下モータ７１０の励磁の停止が設定されるまでは励磁が継続するように構成されている。

【３６３８】

一方、Ｓ６０７６Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６０７６Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ７１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６０７７Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０７８Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０７９Ｃ）、本処理を終了する。

【３６３９】

これらに対し、Ｓ６０７１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６０７１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６０８０Ｃ）、減算後の上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０であるか判別する（Ｓ６０８１Ｃ）。Ｓ６０８１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ６０８１Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ７１０の励磁を中断する中断期間が経過していない（励磁を再開するタイミングではない）ことを意味するため、本処理を終了する。

【３６４０】

一方、Ｓ６０８１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６０８１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに格納されている励磁制御データを参照して上下モータ７１０の励磁を設定する（Ｓ６０８２Ｃ）。即ち、箱形役物７００を進出位置に維持する期間において、上下モータ７１０の励磁を中断し、その後、励磁を再開させる場合には、既に上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡに格納されている励磁制御データを参照して励磁が設定されるため、上下モータ７１０の中断開始時に励磁されていた部位を再び励磁させることができる。

【３６４１】

Ｓ６０８２Ｃの処理が終了すると、次いで、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０８３Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０８４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６４２】

次に、図１１０４を参照して、本第１変形例における開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）の処理内容について説明する。図１１０４は開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）は、本第１変形例におけるモータ出力処理（図１１０１参照）において実行され

、開閉モータ８１０の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。

【３６４３】

本第１変形例における開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）が実行されると、まず、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６１０１Ｃ）、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡがオンであるかを判別する（Ｓ６１０２Ｃ）。Ｓ６１０２Ｃの処理において、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６１０２Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６１０４Ｃ）、加算後の開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致するか判別する（Ｓ６１０５Ｃ）。

【３６４４】

Ｓ６１０５Ｃの処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別しなかった場合には（Ｓ６１０５Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁するタイミングではないため、本処理を終了する。一方で、Ｓ６１０５Ｃの処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別した場合には（Ｓ６１０５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０６Ｃの処理に移行する。

【３６４５】

これらに対し、Ｓ６１０２Ｃの処理において、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６１０２Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡをオフに設定し（Ｓ６１０３Ｃ）、Ｓ６１０６Ｃの処理に移行する。これにより、開閉モータ８１０を回転させ始めるタイミングでは、即座に１ステップ目に対応する部位を励磁させることができる。

【３６４６】

Ｓ６１０６Ｃの処理では、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡにカウンタ値「０」を設定し（Ｓ６１０６Ｃ）、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであるかを判別する（Ｓ６１０７Ｃ）。Ｓ６１０７Ｃの処理において、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には（Ｓ６１０７Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ６１０８Ｃ）。Ｓ６１０８Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ６１０８Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６１０９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６４７】

一方、Ｓ６１０８Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ６１０８Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡにカウンタ値「１」を設定し（Ｓ６１１０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６４８】

これらに対し、Ｓ６１０７Ｃの処理において、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場

合には（Ｓ６１０７Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が１であるか判別する（Ｓ６１１１Ｃ）。Ｓ６１１１Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ６１１１Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値から１を減算し（Ｓ６１１２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６４９】

一方、Ｓ６１１１Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ６１１１Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡにカウンタ値「４」を設定し（Ｓ６１１３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了する。

【３６５０】

次に、図１１０５を参照して、本第１変形例における開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）の処理内容について説明する。図１１０５は、開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）は、上述したモータ出力処理（図１１０１参照）において実行され、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を周期的に中断させる処理である。

【３６５１】

本第１変形例における開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）が実行されると、まず、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６１３１Ｃ）。Ｓ６１３１Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６１３１Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６１３２Ｃ）。Ｓ６１３２Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６１３２Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００の開閉部材８００を進出位置に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡにタイマ値「１０」を設定し（Ｓ６１３３Ｃ）、本処理を終了する。

【３６５２】

一方、Ｓ６１３２Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６１３２Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６１３４Ｃ）、減算後の開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０であるか判別する（Ｓ６１３５Ｃ）。Ｓ６１３５Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ６１３５Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するために開閉モータ８１０を励磁する励磁期間であることを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第１変形例では、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するために開閉モータ８１０を励磁し始めた場合、次に開閉モータ８１０の励磁の停止を設定されるまでの間は励磁が継続されるように構成されている。

【３６５３】

一方、Ｓ６１３５Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６１３５Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、開閉モータ８１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６１３６Ｃ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡにタイマ値「５」を設定し（Ｓ６１３７Ｃ）、本処理を終了する。これにより、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持する

ための開閉モータ８１０の励磁を中断し始めるタイミングにおいて、開閉モータ８１０のモータドライバに対して励磁を停止させるためのコマンドを設定し、開閉モータ８１０の励磁を中断させることができる。

【３６５４】

これらに対し、Ｓ６１３１Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６１３１Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６１３８Ｃ）、減算後の開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ６１３９Ｃ）。Ｓ６１３９Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ６１３９Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を中断する中断期間であることを意味するため、本処理を終了する。

【３６５５】

一方、Ｓ６１３９Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６１３９Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を再開させるタイミングであることを意味するため、開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ８１０の励磁を設定し（Ｓ６１４０Ｃ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡにタイマ値「５」を設定し（Ｓ６１４１Ｃ）、本処理を終了する。これにより、箱形役物７００の開閉部材８００を進出位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を再開させる場合に、既に開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに格納されている励磁制御データを参照して励磁を設定することができるので、励磁の中断開始まで励磁していた開閉モータ８１０の部位に対して励磁を再開させることができる。

【３６５６】

以上、説明をした通り、本第１変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物７００を配設し、箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を周期的（例えば、５ｍｓ毎）に所定時間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物７００に遊技球が入球したことに基づいて当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させる）ことを可能に構成した。このように構成することで、遊技領域に発射された遊技球を装飾用可動役物（箱形役物７００）に流入させることができる斬新な演出を実現しつつ、入球した遊技球の重みによって装飾用可動役物（箱形役物７００）が所定位置（進出位置）から意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【３６５７】

また、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が箱形役物７００に流入した場合に、所定個数（例えば、５個）の遊技球を賞球として払い出し可能に構成した。このように構成することで、箱形役物７００に遊技球を流入させることに対する遊技者の意欲を向上させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【３６５８】

＜第２８制御例の第２変形例＞

次に、図１１０６から図１１１０を参照して、上述した第２８制御例の第２変形例について説明する。上述した第２８制御例の第１変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物７００を配設し、箱形役物７００を進出位置に維持する場合に、箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を周期的（例えば、５ｍｓ毎）に所定時間（５ｍｓ）中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が流入した場合に当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させる）ことを可能に構成していた。

【３６５９】

これに対して、本第２８制御例の第２変形例では、役物演出の演出期間における箱形役物７００を進出位置に維持させる期間において、設定された所定の中断シナリオデータに基づいて箱形役物７００を進出位置に維持させる維持制御を周期的に所定時間中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、箱形役物７００を進出位置に維持させる期間において、中断制御の内容（周期及び中断時間）を切替えるタイミングと、中断周期（何ｍｓ毎に中断するか）と、中断時間と、が規定された中断シナリオデータを設定することで、予め設定されたシナリオ通りに中断時間を変化させるように構成している。

【３６６０】

このように構成することで、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期（何ｍｓ毎に中断するか）及び中断時間を、予め設定されたタイミングで変化させることができるため、中断制御に係る制御を簡素化することができる。

【３６６１】

＜第２８制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１１０６、及び図１１０７を参照して、本第２変形例における電気的構成について説明する。本第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第２８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

【３６６２】

まず、図１１０６（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１１０６（ａ）は、本第２８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１１０６（ａ）に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２８制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２に対して、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡを削除した点と、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢを設けた点、とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３６６３】

中断シナリオテーブル２２２ｃａＢは、役物演出における箱形役物７００を進出位置に維持する期間において、上下モータ７１０の励磁を中断する中断時間及び励磁時間を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第２変形例では、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて、上下モータ７１０の励磁を中断する中断時間及び励磁時間が変更されるように構成している。なお、本第２変形例における役物演出では、上述した第２８制御例の第１変形例における役物演出に対して、箱形役物７００を進出位置に維持する期間を変化させない点で相違している。

【３６６４】

具体的には、上述した第２８制御例の第１変形例では、箱形役物７００に所定個数（４球）の遊技球が入球した時点で、箱形役物７００へ新たに遊技球が入球することを規制すると共に、箱形役物７００の開閉部材８００の変位を開始させることで、箱形役物７００が進出位置に位置している時間が変化可能に構成されていたのに対し、本第２変形例における役物演出では、箱形役物７００に遊技球が所定個数（４球）入球した時点で、箱形役物７００に新たに遊技球が入球することは規制するものの、箱形役物７００の開閉部材８００の変位開始は所定のタイミング（役物演出開始から１２秒後）まで待機させることで、箱形役物７００を進出位置に維持する期間が一定となるように構成している。このように構成することで、役物演出が実行される期間が一定の時間となるので、役物演出中に実行される演出態様の切替に係る制御処理等を簡素化することができる。

【３６６５】

図１１０６（ｂ）を参照して、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容について

説明する。図１１０６（ｂ）は、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容を模式的に示した図である。図１１０６（ｂ）に示した通り、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１８０００」に対応付けて、５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１６０００」に対応付けて、６ｍｓ毎に４ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１４０００」に対応付けて、７ｍｓ毎に３ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１２０００」に対応付けて、８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１００００」に対応付けて、９ｍｓ毎に１ｍｓ中断する中断制御を８０００ｍｓ継続させるためのデータが規定されている。

【３６６６】

即ち、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達したタイミング（役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１８０００となるタイミング）から上下モータ７１０に対して５ｍｓの励磁と５ｍｓの中断とを繰り返す中断制御が実行され、その後、経過時間に応じて上下モータ７１０を励磁する励磁時間と励磁を中断する中断時間とが変化して規定されたデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の保持力を変化させることが可能な構成としつつ、係る制御処理を簡素化することができる。

【３６６７】

また、本第２変形例では、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００となった場合に、切替時間データとして８０００が設定されることにより、箱形役物７００が進出位置から退避位置まで変位させ始めるまでの期間は、１ｍｓ毎に９ｍｓの中断を実行する中断制御が継続するように構成されている。即ち、上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを変化させたデータに基づく制御は、箱形役物７００を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング（役物演出開始１８秒後のタイミング）まで継続するように構成されている。なお、本第２変形例では、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢにおける最終のデータに切替時間データとして８０００を規定していたが、これに限るものではなく、昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断する期間の終了時（箱形役物７００を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング）まで切替が実行されないような数値（即ち、８０００を超える値）を規定していれば良い。

【３６６８】

次に、図１１０７を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２８制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３に対して、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡ（図１０９４（ａ）参照）に代えて役物駆動関連エリア２２３ｃａＢを設けた点で相違し、それ以外は同一である。

【３６６９】

図１１０７を参照して、本第２変形例における役物駆動関連エリア２２３ｃａＢについて説明する。この役物駆動関連エリア２２３ｃａＢは、上述した第２８制御例の第１変形例における役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡ（図１０９４（ａ）参照）に対して、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡを削除した点と、周期中断フラグ２２３ｃａａＢ、及び中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢを設けた点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３６７０】

周期中断フラグ２２３ｃａａＢは、役物演出における箱形役物７００を進出位置に維持する期間であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定されている。この周期中断フラグ２２３ｃａａＢは、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達した時点でオンに設定され（図１１０８のＳ６２１１Ｃ参照）、箱形役物７００を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミングでオフに設定される（図１１０８のＳ６２１

３Ｃ参照）。
【３６７１】
中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢは、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値を参照して選択されたデータが格納される記憶領域である。この中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢは、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達するタイミングで中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に対応するデータが格納され（図１１０８のＳ６２１２Ｃ参照）、その後、格納されたデータの切替時間データに対応する時間が経過したことに基づいて格納されているデータが更新（上書きして格納）される（図１１１０のＳ６２４３Ｃ参照）。
【３６７２】
＜第２８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１１０８から図１１１０を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第２変形例では、上述した第２８制御例の第１変形例に対して、駆動データ更新処理（図１１００のＳ５９３５Ｃ参照）に代えて駆動データ更新処理（図１１０８のＳ６２０１Ｃ参照）を実行する点と、モータ出力処理（図１１０１のＳ６００１Ｃ参照）に代えてモータ出力処理（図１１０９のＳ６２２１Ｃ参照）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。
【３６７３】
まず、図１１０８を参照して、本第２変形例における駆動データ更新処理（Ｓ６２０１）の処理内容について説明する。図１１０８は駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）は、上述した第１変形例の駆動データ更新処理（図１１００のＳ５９３５Ｃ参照）に対して、箱形役物７００に遊技球が入球したことに基づいて上下モータ７１０の励磁内容を示すデータを更新する処理を削除した点と、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢに基づいて上下モータ７１０の励磁制御を実行させるためのデータを設定する処理が追加されている点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。
【３６７４】
この本第２変形例における駆動データ更新処理（図１１０８参照）のうち、Ｓ５９５１Ｃ～Ｓ５９５４Ｃ、及びＳ５９５７Ｃ～Ｓ５９６５Ｃの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の第１変形例の駆動データ更新処理（図１１００参照）におけるＳ５９５１Ｃ～Ｓ５９５４Ｃ、及びＳ５９５７Ｃ～Ｓ５９６５Ｃの各処理と同一の処理が実行される。
【３６７５】
また、本第２変形例における駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）では、Ｓ５９５４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５４Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングであることを意味するため、周期中断フラグ２２３ｃａａＢをオンに設定し（Ｓ６２１１Ｃ）、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納し（Ｓ６２１２Ｃ）、本処理を終了する。
【３６７６】
また、本第２変形例における駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）では、Ｓ５９６５ＣＳＣの処理が終了すると、次いで、周期中断フラグ２２３ｃａａＢをオフに設定し（Ｓ６２１３Ｃ）、本処理を終了する。これにより、役物演出において箱形役物７００を進出位置から退避位置へと変位させ始めるタイミングで、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢに規定されたデータに基づく制御を終了させることができる。
【３６７７】
次に、図１１０９を参照して、本第２変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）

の処理内容について説明する。図１１０９はモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）は、上述した第２８制御例の第１変形例におけるモータ出力処理（図１１０１のＳ６００１Ｃ参照）に対して、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであると判別した場合に、上述した第２８制御例における上下モータ励磁中断処理（図１１０３のＳ６０１９Ｃ参照）に代えて上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【３６７８】

この第２変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）のうち、Ｓ６０１１Ｃ～Ｓ６０１７Ｃ、及びＳ６０２０Ｃ～Ｓ６０２７Ｃの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の第１変形例のモータ出力処理（図１１０１のＳ６００１Ｃ）におけるＳ６０１１Ｃ～Ｓ６０１７Ｃ、及びＳ６０２０Ｃ～Ｓ６０２７Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【３６７９】

また、本第２変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）では、Ｓ６０１５Ｃの処理において、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０１５Ｃ：Ｎｏ）、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであるかを判別する（Ｓ６２３１Ｃ）。Ｓ６２３１Ｃの処理において、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ６２３１Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し（Ｓ６２３２Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ６２３１Ｃの処理において、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６２３１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。

【３６８０】

次に、図１１１０を参照して、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）の処理内容について説明する。図１１１０は上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）は、上述した第２８制御例の第１変形例における上下モータ励磁中断処理（図１１０３のＳ６０１９Ｃ参照）に対して、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容に基づいて上下モータ７１０の励磁を設定する点において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【３６８１】

この本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）のうち、Ｓ６０７１Ｃ、Ｓ６０７２Ｃ、Ｓ６０７５Ｃ～Ｓ６０７７Ｃ、Ｓ６０７９Ｃ～Ｓ６０８２Ｃ、及びＳ６０８４Ｃの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の上下モータ中断処理（図１１０３のＳ６０１９Ｃ）におけるＳ６０７１Ｃ、Ｓ６０７２Ｃ、Ｓ６０７５Ｃ～Ｓ６０７７Ｃ、Ｓ６０７９Ｃ～Ｓ６０８２Ｃ、及びＳ６０８４Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【３６８２】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）が実行されると、まず、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４１Ｃ）、読み出したデータの切替時間データが示す時間が経過したかを判別する（Ｓ６２４２Ｃ）。図示は省略したが、本第２変形例では中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに新たにデータを格納するタイミングにおいて、当該タイミングからの経過時間を切替タイマを用いて計時するように構成されている。即ち、その計時タイマのタイマ値を参照して、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに新たにデータが格納されてから、切替時間データが示す時間が経過したかを判別するように構成されている。

【３６８３】

Ｓ６２４２Ｃの処理において、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別しなかった場合には（Ｓ６２４２Ｃ：Ｎｏ）、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢにおける次のデータを格納するタイミングではないことを意味するため、Ｓ６０７１Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ６２４２

Ｃの処理において、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別した場合には（Ｓ６２４２Ｃ：Ｙｅｓ）、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納し（Ｓ６２４３Ｃ）、Ｓ６０７１Ｃの処理に移行する。これにより、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢに基づいて、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御が進行される。

【３６８４】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）では、Ｓ６０７２Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６０７２Ｃ：Ｎｏ）、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４４Ｃ）、当該データの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６２４５Ｃ）、本処理を終了する。

【３６８５】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）では、Ｓ６０７７Ｃの処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４６Ｃ）、当該データの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０７９Ｃ）、本処理を終了する。これにより、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御における励磁時間を、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容に基づいて変更して設定することができる。

【３６８６】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）では、Ｓ６０８２Ｃの処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４７Ｃ）、当該データの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０８４Ｃ）、本処理を終了する。これにより、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御における中断時間を、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容に基づいて変更して設定することができる。

【３６８７】

以上、説明した通り、本第２変形例では、箱形役物７００を進出位置に維持する場合に、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成し、所定の中断シナリオデータに基づいて、当該中断制御における中断周期（何ｍｓ毎に中断するか）と中断時間（何ｍｓ中断するか）とを所定のタイミングで切替可能に構成した。このように構成することで、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の保持力を変化させるための制御処理を簡素化することができる。

【３６８８】

＜第２８制御例の第３変形例＞

次に、図１１１１、及び図１１１２を参照して、第２８制御例の第３変形例について説明する。上述した第２８制御例では、役物演出において昇降役物５００を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物５００を昇降中間位置に２秒間維持している期間（枠ボタン２２の操作有効期間となる役物演出開始１秒後～３秒後までの期間）において、枠ボタン２２が３回操作された場合に、所定の抽選（役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂを参照して実行される役物演出の演出結果を決定するための抽選）の抽選結果に対応した動作で傾倒役物６００を変位させるように構成していた。

【３６８９】

更に、上述した第２８制御例では、昇降役物５００が昇降中間位置に到達したタイミングにおいて昇降モータ５１０を回転させることなく（昇降モータ５１０の部位を切替えず）１０ｍｓ励磁し、その後、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行することで、昇降モータ５１０を励磁するための電力を削減しつつ、保持力を維

持することを可能に構成していた。
【３６９０】
　これに対して、本第３変形例では、役物演出において昇降役物５００を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物５００を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて傾倒役物６００を変位させることを可能に構成している。より具体的には、上述した第２８制御例では、役物演出において枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出開始１秒後～３秒後）を２秒間設定していたのに対し、本第３変形例では、役物演出において操作有効期間を役物演出の開始１秒後～１１秒後までの１０秒間設定するように構成し、当該操作有効期間（１０秒間）において、枠ボタン２２が操作された場合に、傾倒役物６００を昇降中間位置に維持されている昇降役物５００に当接するまで変位させた後に傾倒役物６００を起立位置まで変位（復帰）させる往復動作を１秒間で実行可能に構成した。このように構成することで、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて傾倒役物６００を変位させることができるので、遊技者の操作状況と連動して傾倒役物６００が変位する演出を実現できる。よって、枠ボタン２２の操作有効期間において遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。
【３６９１】
　ここで、本第３変形例で実行される昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接する動作を含む往復動作は、傾倒モータ６１０を１ステップあたりの回転に３ｍｓ要するスピードで１２５ステップ（即ち、３ｍｓ×１２５ステップ＝３７５ｍｓ）正方向に回転させることで昇降役物５００に対して傾倒役物６００を当接させ、その後、傾倒モータ６１０の励磁を所定時間（２５０ｍｓ）停止した後に傾倒モータ６１０を１ステップあたりの回転に３ｍｓ要するスピードで１２５ステップ（即ち、３ｍｓ×１２５ステップ＝３７５ｍｓ）負方向に回転させることで傾倒役物６００を起立位置（原点位置）まで可動（退避）させるように構成した。このように構成することで、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、傾倒役物６００が昇降役物５００に当接するまで（傾倒中間位置まで）可動し、昇降役物５００に対して荷重を掛けた後に傾倒役物６００が起立位置（原点位置）まで可動（退避）する動作を１秒間で実行させることができる。
【３６９２】
　また本第３変形例では、傾倒役物６００が昇降役物５００に当接したタイミング（傾倒役物６００が傾倒中間位置に到達したタイミング）において、昇降モータ５１０が励磁されている場合には、傾倒モータ６１０の励磁を即座に停止し、昇降モータ５１０の励磁が中断されている場合には、昇降モータ５１０の励磁が再開されるまで（最大で５ｍｓ経過するまで）傾倒モータ６１０の励磁の停止を待機させるように構成した。このように構成することで、傾倒役物６００の可動されるタイミングが不定となる構成において、昇降モータ５１０の励磁が中断している期間に傾倒役物６００による荷重（負荷）が掛かり始めることを抑制することができる。
【３６９３】
　なお、枠ボタン２２が操作された場合に傾倒役物６００を昇降役物５００に当接する動作を含む往復動作で可動させることが可能な構成については、上述した第２８制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、本第３変形例における役物演出は、第２８制御例と比した場合に生じる操作有効期間の差異分（８秒分）長い変動演出（即ち、基本時間３０秒、且つ追加時間２０秒の変動時間に対応する変動演出）において実行されるように構成し、操作有効期間以外の演出態様については第２８制御例と同一である。
【３６９４】
　また、本第３変形例では、役物演出中の操作有効期間において、所定回数（６回）までは枠ボタン２２が操作される毎に傾倒役物６００が昇降役物５００に当接する動作を含む１秒間の往復動作を実行可能に構成し、枠ボタン２２が操作された回数に対応して昇降モータ５１０を励磁する励磁時間、及び励磁を中断する中断時間を変化させることを可能に構成した。
【３６９５】

より具体的には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン２２が１度も操作されていない場合には、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する（即ち、５ｍｓ励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン２２の操作回数が１回～２回の場合には昇降モータ５１０の励磁を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断する（即ち、６ｍｓ励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン２２の操作回数が３回～４回の場合には、昇降モータ５１０の励磁を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断する（即ち、７ｍｓ励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン２２の操作回数が５回～６回の場合には、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行するように構成されている。

【３６９６】

このように構成することで、傾倒役物６００が幾度も当接（衝突）することによって昇降役物５００、及び昇降モータ５１０にかかる外力（負荷）が変化し得る構成において、昇降モータ５１０の保持力を可変させておくことができるので、昇降役物５００が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【３６９７】

なお、本第３変形例では、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物６００の往復動作は、一律で１秒間の動作となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、枠ボタン２２の操作回数に対応して、傾倒役物６００の動作速度を可変させるように構成してもよい。より具体的には、１の操作有効期間における枠ボタン２２の累計操作回数を所定のカウンタを用いてカウントし、当該カウンタのカウンタ値に応じて、傾倒役物６００の動作速度が異なる制御データを設定するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物６００の往復動作を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３６９８】

また、本第３変形例では、枠ボタン２２が操作された回数に対応して昇降モータ５１０を制御するためのデータ（励磁時間、及び中断時間が規定されたデータ）が可変されて設定されたことを遊技者が識別可能となるように構成されている。より具体的には、昇降モータ５１０の励磁時間、及び中断時間が規定された制御データを可変して設定する場合に、当該制御データに対応する表示態様（例えば、制御データに規定された励磁時間の長さに対応して表示されるインジケータｒｇ）が第３図柄表示装置８１における小表示領域Ｄｍ６４に表示（図１０５３（ｂ）参照）されるように構成されている。このように構成することで、内部的に実行されている昇降モータ５１０に係る制御の変更を、遊技者にも分り易くすることができる。

【３６９９】

＜第２８制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図１１１１を参照して、第２８制御例の第３変形例における電気的構成について説明する。本第２８制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の構成の一部を変更しており、それ以外の構成は同一である。具体的には、ＲＯＭ２２２の構成のうち、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣを追加した点で相違している。

【３７００】

ここで、図１１１１（ｂ）を参照して、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣの内容について説明をする。図１１１１（ｂ）は、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣの内容を示した図である。図１１１１（ｂ）に示した通り、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣには、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応付けて、昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断させる場合の初期励磁時間データ、中断時間データ、及び励磁時間データが規定されている。

【３７０１】

より具体的には、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値「１」に対して、昇降モータ５１０を６ｍｓ励磁した後、励磁を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させるデータが規定されてお

り、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値のカウンタ値「３」に対して、昇降モータ５１０を７ｍｓ励磁した後、励磁を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断させるデータが規定されており、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値「５」に対して、昇降モータ５１０を８ｍｓ励磁した後、励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断させるデータが規定されている。

【３７０２】

ここで、本第２８制御例の第３変形例では、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣから操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納し、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣに規定された値となるまでは、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータに基づく制御を継続するように構成されている。即ち、枠ボタン２２に対して１回目の操作がされるまで（操作回数０回の場合）は、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断し、枠ボタン２２に対して３回目の操作がされるまで（操作回数が１～２回の場合）は、昇降モータ５１０の励磁を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断し、枠ボタン２２に対して５回目の操作がされるまで（操作回数が３～４回の場合）は、昇降モータ５１０の励磁を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断し、枠ボタン２２に対して５回目以上操作された場合は、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断するように構成されている。

【３７０３】

このように構成することで、枠ボタン２２が操作されることによって昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接（衝突）する回数が可変し、昇降役物５００に対して不定の負荷が掛かる場合において、より好適な維持制御を実行させることができる。

【３７０４】

＜第２８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１１２を参照して、本第３変形例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理の処理内容について説明する。まず、図１１１２を参照して、音声ランプ制御装置１３にて実行される制御処理について説明する。本第３変形例では、上述した第２８制御例に対して、操作回数カウント処理（図１０７１のＳ５３０５Ｃ参照）に代えて操作回数カウント処置（図１１１２のＳ６３０１Ｃ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３７０５】

図１１１２を参照して、本第３変形例における操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）の処理内容について説明する。図１１１２は、操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）では、上述した第２８制御例の操作回数カウント処理（図１０７１のＳ５３０５Ｃ参照）に対して、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が更新されたことに応じて、励磁時間、及び中断時間を変化させて設定する処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３７０６】

この本第３変形例における操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）のうち、Ｓ５３２２Ｃ、及びＳ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理ではそれぞれ上述した第２８制御例の操作回数カウント処理（図１０７１参照）におけるＳ５３２２Ｃ、及びＳ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理の各処理と同一の処理が実行される。

【３７０７】

操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）が実行されると、まず、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６未満であるか判別する（Ｓ６３２１Ｃ）。Ｓ６３２１Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６未満であると判別しなかった場合には（Ｓ６３２１Ｃ：Ｎｏ）、本第３変形例における操作回数の上限（６回）に既に到達していたことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ６３２１Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６未満であると判別した場合には（Ｓ６３２１Ｃ：Ｙｅｓ）、起立位置センサがオンであるか判別する（Ｓ６３２２Ｃ）。Ｓ６３２２

Ｃの処理において、起立位置センサがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６３２２Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３７０８】

これに対し、Ｓ６３２２Ｃの処理において、起立位置センサがオンであると判別した場合には（Ｓ６３２２Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５３２２Ｃ）、傾倒役物６００の往復動作を設定し（Ｓ６３２３Ｃ）、本処理を終了する。これにより、傾倒役物６００の変位中（原点位置に位置していない期間）は、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が加算されること、及び傾倒役物６００の動作が新たに設定されること、を抑制することができる。即ち、本第３変形例では、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置しているかを検出可能な起立位置センサ（原点センサ）がオンを検出していない場合（傾倒役物６００が起立位置に位置していない場合）に、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣにおけるデータを更新（励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに上書きして設定）しないように構成している。このように構成することで、枠ボタン２２の操作間隔が短すぎることに起因して、枠ボタン２２の操作回数と傾倒役物６００の往復動作の実行回数が一致しない場合でも、傾倒役物６００の往復動作の実行回数に合わせて昇降モータ５１０の励磁時間、及び中断時間を設定することができる。

【３７０９】

Ｓ６３２３Ｃの処理が終了すると、次いで、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が１、３、及び５のうち何れかであるかを判別する（Ｓ６３２４Ｃ）。Ｓ６３２４Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が１、３、及び５のうち何れかであると判別しなかった（１、３、及び５のうち何れでもないと判別した）場合には（Ｓ６３２４Ｃ：Ｎｏ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６であるかを判別する（Ｓ６３２５Ｃ）。Ｓ６３２５Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６であると判別しなかった場合には（Ｓ６３２５Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３７１０】

一方、Ｓ６３２５Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６であると判別した場合には（Ｓ６３２５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５３２４Ｃの処理に移行する。即ち、上述した第２８制御例では、枠ボタン２２が３回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行していたのに対し、本第３変形例では、枠ボタン２２が６回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行する。上述した通り、Ｓ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の操作回数カウント処理（図１０７１参照）におけるＳ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【３７１１】

これらに対し、Ｓ６３２４Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が１、３、及び５のうち何れかであると判別した場合には（Ｓ６３２４Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいかを判別する（Ｓ６３２６Ｃ）。Ｓ６３２６Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６３２６Ｃ：Ｎｏ）、励磁時間タイマｃｆｊにタイマ値「０」を設定し（Ｓ６３２７Ｃ）、Ｓ６３２９Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ６３２６Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６３２６Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉにタイマ値「０」を設定し（Ｓ６３２８Ｃ）、Ｓ６３２９Ｃの処理に移行する。

【３７１２】

Ｓ６３２９Ｃの処理では、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣから操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納する（Ｓ６３２９Ｃ）。Ｓ６３２９Ｃの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納したデータの初期時間データに規定された値を励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に設定し（Ｓ６３３０Ｃ）、励磁状況を示すための表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ６３３１Ｃ）、決定された演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマ

ンドを設定し（Ｓ６３３２Ｃ）、本処理を終了する。
【３７１３】
ここで、本第３変形例では、励磁状況を示すための表示態様として、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータの励磁時間データに対応する表示態様が設定される。より具体的には、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに、より長い時間を示す励磁時間データを含むデータを格納するする場合に、ゲージが上昇して表示されるインジケータｒｇを第３図柄表示装置８１における小表示領域Ｄｍ６４に表示する（図１０５３（ｂ）参照）。例えば、昇降モータ５１０の励磁が５ｍｓ毎で中断されている期間にはゲージが貯まっていない（０である）状態のインジケータｒｇが表示され、枠ボタン２２が１回操作されたことで昇降モータ５１０の励磁が６ｍｓ毎で中断されている期間（枠ボタン２２の操作回数が１回～２回の期間）にはゲージが１貯まった状態のインジケータｒｇが表示され、枠ボタン２２が３回操作されたことで昇降モータ５１０の励磁が７ｍｓ毎で中断されている期間（枠ボタン２２の操作回数が３回～４回の期間）にはゲージが２貯まった状態のインジケータｒｇが表示され、枠ボタン２２が５回操作されたことで昇降モータ５１０の励磁が８ｍｓ毎で中断されている期間（枠ボタン２２の操作回数が５回以上の期間）にはインジケータｒｇが３貯まった状態（ＭＡＸを示す状態）で表示される。このように構成することで、昇降モータ５１０を励磁する励磁時間が長くなった（保持力が増大した）ことを、遊技者に対して把握させ易くすることができる。
【３７１４】
以上説明した通り、本第３変型例におけるパチンコ機１０では、役物演出において枠ボタン２２が操作された場合に、枠ボタン２２が操作された回数に対応して、昇降モータ５１０の励磁時間を可変可能に構成した。より、具体的には、役物演出において枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、傾倒役物６００を昇降中間位置まで変位させることで傾倒役物６００を昇降役物５００に当接させた後に傾倒役物６００を起立位置まで変位させる往復動作を設定し、当該往復動作が実行された回数に応じて昇降モータの励磁時間を変化させることが可能に構成した。このように構成することで、傾倒役物６００に衝突されることで昇降役物５００、及び昇降モータ５１０にかかる負荷が変化した場合に、昇降モータ５１０の保持力を可変させることができる。
【３７１５】
本第３変形例では、役物演出において枠ボタン２２が操作された場合において、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置しているかを判別し、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置している場合に、傾倒役物６００の可動を開始させるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置していない期間において枠ボタン２２が操作された場合に、当該操作に係る情報を記憶し、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に到達（退避）したことに基づいて、当該操作に起因した傾倒役物６００の可動を開始させるように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物６００が可動している期間における枠ボタン２２の操作も有効となるため、遊技者の枠ボタン２２を押下する意欲を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３７１６】
＜第２８制御例の第４変形例＞
次に、図１１１３を参照して、上述した第２８制御例における第４変形例について説明する。上述した第２８制御例では、昇降モータ５１０によって可動されることが可能な昇降役物５００を設け、役物演出において昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物５００を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行可能に構成していた。また、上述した第２８制御例では、昇降モータ５１０と同一の構成である傾倒モータ６１０によって可動されることが可能な傾倒役物６００を設け、役物演出において昇降役物５００と傾倒役物６００とを所定の動作で可動させることで多様な演出を実行可能に構成していた。
【３７１７】

これに対して、本第４変形例では、昇降役物５００が上限位置に到達した場合に、昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物５００を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行し、当該中断制御において励磁が中断されている期間において、図示しないソレノイド（以下、傾倒ソレノイドと称す）によって傾倒役物６００を可動させることを可能に構成している。より具体的には、本第４変形例では、傾倒モータ６１０の上部（図１０５２（ｂ）参照）に傾倒ソレノイド（図示なし）を設け、当該傾倒ソレノイドが傾倒役物６００の背面に固着された図示しない突出片に作用することで、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間に傾倒役物６００を可動させることを可能に構成している。

【３７１８】

このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用することができると共に、傾倒役物６００を可動させることで演出を盛り上げることができる。また、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０との作動が短期間に集中することによって消費電力が増加する不具合を抑制することができる。

【３７１９】

なお、当該傾倒ソレノイド、及び突出片は、互いに着脱可能（例えば、磁力によって付着する）ように構成されており、プッシュ型ソレノイドである傾倒ソレノイドを作動させる期間は当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに当接し、傾倒モータ６１０によって傾倒役物６００が回転移動される場合には当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに離間する。

【３７２０】

上述した通り、本第４変形例では、上述した第２８制御例に対して、昇降役物５００が上限位置に位置している期間における役物演出の演出態様（傾倒役物６００の動作態様）を異ならせている点で相違しており、それ以外の内容については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３７２１】

＜第２８制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１１３を参照して、本第４変形例における制御処理について説明する。本第４変形例では、上述した第２８制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【３７２２】

図１１１３を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第４変形例のパチンコ機１０では、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０に対して、役物演出において昇降役物５００が上限位置に位置している期間（演出結果が失敗である場合における、役物演出開始９秒後～１２秒後の３秒間）において、傾倒ソレノイド（図示無し）によって傾倒役物６００を可動可能に構成している点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、役物駆動処理（図１０７７のＳ４１２１Ｃ参照）に代えて役物駆動処理（図１１１３のＳ６４０１Ｃ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【３７２３】

図１１１３を参照して、役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）の処理内容について説明する。図１１１３は、役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）では、上述した第２８制御例の役物駆動処理（図１０７７参照）と同一の処理内容に加え、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間において傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物６００を変位させるための処理を実行する。

【３７２４】

この本第４変形例における役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）のうち、Ｓ５６０１Ｃ～Ｓ５

６０５Ｃの各処理ではそれぞれ上述した第２８制御例の役物駆動処理（図１０７７参照）におけるＳ５６０１Ｃ～Ｓ５６０５Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【３７２５】

本第４変形例における役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであるかを判別する（Ｓ５６０１Ｃ）。Ｓ５６０１Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データを読み出し（Ｓ６４２１Ｃ）、状況データが「０ＣＨ」であるかを判別する（Ｓ６４２２Ｃ）。Ｓ６４２２Ｃの処理において、状況データが「０ＣＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ６４２２Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３７２６】

一方、Ｓ６４２２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０ＣＨ」であると判別した場合には（Ｓ６４２２Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が５であるかを判別する（Ｓ６４２３Ｃ）。Ｓ６４２３Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が５であると判別した場合には（Ｓ６４２３Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、傾倒ソレノイドに励磁を設定し（Ｓ６４２６Ｃ）、本処理を終了する。これにより、昇降モータ５１０の励磁が中断された期間において、傾倒役物６００を可動させることができるので、昇降モータ５１０の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用することができる。

【３７２７】

一方、Ｓ６４２３Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が５であると判別しなかった場合には（Ｓ６４２３Ｃ：Ｎｏ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が５であるかを判別する（Ｓ６４２４Ｃ）。Ｓ６４２４Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が５であると判別した場合には（Ｓ６４２４Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁が再開されることを意味するため。傾倒ソレノイドに励磁の停止を設定し（Ｓ６４２５Ｃ）、本処理を終了する。これにより、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間において、傾倒役物６００が励磁されることで、傾倒役物６００が微細な往復動作で可動される。

【３７２８】

一方、Ｓ６４２４Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が５であると判別しなかった場合には、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ５６０１Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別された場合は、Ｓ５６０２Ｃの処理に移行する。上述した通り、Ｓ５６０２Ｃ～Ｓ５６０５Ｃの各処理ではそれぞれ上述した第２８制御例の役物駆動処理（図１０７７参照）におけるＳ５６０２Ｃ～Ｓ５６０５Ｃの各処理と同一の処理が実行され、Ｓ５６０５Ｃの処理が終了すると、本処理を終了する。

【３７２９】

なお、本第４変形例では、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間にのみ傾倒ソレノイドが励磁されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間において傾倒ソレノイドの作動を開始させ、昇降モータ５１０の励磁が再開されても傾倒ソレノイドの作動を継続可能に構成しても良い。このように構成することで、傾倒役物６００の動作内容を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３７３０】

以上説明した通り、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断する中断制御が実行されている期間において、昇降モータ５１０の励磁が中断された場合に傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物６００を可動可能に構成した。このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用し、装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を用

いた演出の演出効果を高めることができる。
【３７３１】
＜第２８制御例の第５変形例＞
次に、図１１１４、及び図１１１５を参照して、上述した第２８制御例における第５変形例について説明する。上述した第２８制御例では、役物演出中の枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出の開始１秒後～３秒後までの２秒間）に枠ボタン２２が３回操作された場合において、所定のタイミング（役物演出の開始３秒後）で傾倒役物６００を傾倒中間位置まで可動させ、その後、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で下降させることを可能に構成していた。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で可動する演出を実現し、装飾用可動役物を用いた演出の演出効果を高めることができるものであった。
【３７３２】
しかしながら、上述した第２８制御例では、操作有効期間において、枠ボタン２２に対する３回目の操作がされたタイミングによらず、固定のタイミング（役物演出の３秒後）に傾倒役物６００の可動が開始されるため、操作有効期間における演出が単調となり、遊技者が飽きてしまう虞があった。
【３７３３】
これに対して、本第５変形例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２が３回操作されたタイミングで即座に傾倒役物６００の可動を開始させ、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動している期間に当接し易い昇降役物５００の所定部（凹部５００ａ）に傾倒役物６００が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。
【３７３４】
具体的には、本第５変形例では、役物演出の開始時点から３秒後までの３秒間において昇降役物５００が昇降中間位置まで可動（上昇）され、当該３秒間の間に枠ボタン２２に対して３回目の操作がされたタイミングで即座に傾倒役物６００を可動させ、昇降役物５００が原点位置から昇降中間位置まで可動されている期間に当接し易い所定部（凹部５００ａ）に傾倒役物６００が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。
【３７３５】
このように構成することで、装飾用可動役物の動作パターンを多様化させることができると共に、操作有効期間において枠ボタン２２を操作するタイミングによって異なる演出態様を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。
【３７３６】
ここで、本第５変形例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２の操作回数が３回未満であった場合は、上述した第２８制御例と同様に、所定のタイミング（役物演出の開始３秒後）に傾倒役物６００の可動が開始され、その後は上述した第２８制御例と同一の演出が実行される。また、枠ボタン２２が３回操作された場合には、傾倒モータ６１０が傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ（図１０６２（ｂ）参照）に基づいて作動される。即ち、傾倒役物６００は、起立位置（原点位置）から昇降中間位置までは傾倒モータ６１０によって可動された後、傾倒モータ６１０の励磁が停止されることで外力（昇降役物５００による作用、または自重）によって変位可能な状態となり、その後、傾倒位置から起立位置（原点位置）まで可動させる可動制御が実行される。
【３７３７】
＜第２８制御例の第５変形例における各装飾用可動役物について＞
図１１１４、及び図１１１５を参照して、本第５変形例における装飾用可動役物について説明する。なお、本第５変形例では、上述した第２８制御例に対して、装飾用可動役物の構成の一部を変更した点と、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２が３回操作され、昇降役物５００の所定部（凹部５００ａ）と傾倒役物６００とが当接した場合の演出の一部を変更した点と、で相違しており、それ以外の内容については同一であるため

、詳細な説明を省略する。
【３７３８】
図１１１４は、本第５変形例における昇降役物５００が下限位置（原点位置）に位置しており、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置している状態を示した図である。本第５変形例における昇降役物５００は、昇降役物５００の正面視上部に後述する傾倒役物６００の凸部材６００ａと嵌合可能な正面視略半円形状の凹部５００ａを設けた形状で形成されている。また、昇降役物５００の凹部５００ａには、後述する傾倒役物６００の凸部材６００ａが当接（接触）したことを検出可能な接触センサ（図示なし）が設けられている。
【３７３９】
一方、本第５変形例における傾倒役物６００は、ハンマー形状の正面視左上に略球形の凸部材６００ａが設けられており、当該凸部材６００ａは傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転した場合に昇降役物５００に設けられた凹部５００ａに嵌合することが可能に構成されている。また、この傾倒役物６００の凸部材６００ａは、傾倒役物６００の側面６００ｂ（図１１１５参照）上をスライド変位可能に構成されている。より具体的には、傾倒役物６００の凸部材６００ａには、凸部材６００ａを特定の位置（側面６００ｂの中央）に付勢するための付勢バネ（図示なし）が設けられており、傾倒役物６００の凸部材６００ａが昇降役物５００の凹部５００ａに当接した状態で昇降役物５００が上下方向に変位した場合に、傾倒役物６００の凸部材６００ａが側面６００ｂ上をスライド変位すると共に付勢バネ（図示なし）が伸縮するように構成されている。更に、昇降役物５００の凹部５００ａ、及び傾倒役物６００の凸部材６００ａには、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）した当接状態（嵌合状態）となった場合に、傾倒役物６００が傾倒モータ６１０によって駆動されるまで当該当接状態（嵌合状態）を維持するための磁石（図示なし）が設けられている。
【３７４０】
このように構成することで、昇降役物５００が下限位置から昇降中間位置に可動されている期間に当接し易い凹部５００ａに傾倒役物６００の凸部材６００ａが当接した場合に、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００を変位させることができる。
【３７４１】
また、本第５変形例では、傾倒役物６００の凸部材６００ａが昇降役物５００の凹部５００ａに嵌合することで、昇降役物５００の凹部５００ａに設けられた接触センサ（図示なし）がオンを検出した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成されている。このように構成することで、装飾用可動役物同士を当接させる演出において、当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３７４２】
図１１１４（ｂ）は、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接したタイミングにおける装飾用可動役物の状態を示した図である。本第５変形例では、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて上昇している期間において、傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転することで昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）し易く構成されている。これに対し、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している状態で、傾倒役物６００を反時計回りに作動させた場合には、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとは嵌合（当接）し難く構成されている。より具体的には、傾倒役物６００が所定のタイミング（役物演出の開始０．５秒後～１秒後）に可動が開始された場合に、傾倒役物６００の凸部材が昇降役物５００の凹部に当接（嵌合）することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物５００が上昇（変位）している期間に実行可能な演出を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３７４３】
図１１１４（ｃ）は、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接したまま昇降役物５００が昇降中間位置まで変位した状態を示した図である。本第５変形例では、昇降役物５００が上昇している期間において傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転することで昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接可能に構成し、更に、昇降役物５００の凹部と傾倒役物６００ｂの凸部材６００ａとが当接（嵌合）した状態で昇降役物５００を昇降中間位置まで可動させることが可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した場合に、昇降役物５００が昇降中間位置まで上昇すると、傾倒役物６００の凸部材６００ａが側面６００ｂ（図１１１５参照）をスライド変位することで昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００を昇降中間位置まで可動させることができる。
【３７４４】
また、昇降中間位置に向けて可動している期間において、傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転することにより、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接したタイミングにおいて、昇降モータ５１０のトルク（正方向への回転）によって昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接状態で可動（上昇）させることが可能に構成されている。ここで、昇降役物５００が昇降中間位置に到達すると、昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁した後、８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御が実行される。
【３７４５】
図１１１４（ｄ）は、昇降役物５００の凹部と傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００が昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで下降した場合における演出態様を示した図である。本第５変型例では、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）した場合において、傾倒役物６００の凸部材６００ａがスライド変位することで、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部６００ａとが当接（嵌合）した状態で、昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで可動可能に構成されている。
【３７４６】
図１１１４（ｄ）に示した通り、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００が下限位置まで可動されると、傾倒役物６００の背面側に位置している第３図柄表示装置８１の表示領域には、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様（例えば、「激アツ！！」という文字）が表示される。この表示態様は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、複数の表示態様から１が決定されるように構成されている。このように構成することで、役物演出の演出結果を決定するための抽選における抽選結果に加え、特別図柄抽選の期待度を示す表示態様によって特別図柄抽選の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３７４７】
図１１１４（ｅ）は、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）しなかった場合における演出態様の一例を示した図である。本第５変形例では、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材とが当接可能なタイミング以外（例えば、昇降役物５００が昇降中間位置まで可動したタイミング）に傾倒役物６００が可動された場合に、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接し難く構成されている。図１１１４（ｅ）に示すように、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接しなかった場合には、昇降役物５００の凹部５００ａとは異なる部分（例えば、昇降役物５００の凹部５００ａの正面視右側部分）に傾倒役物６００が当接するように構成されている。昇降役物５００の凹部５００ａに傾倒役物６００の凸部材６００ａが当接（嵌合）しなかった場合には、上述した第２８制御例と同一の演出が実行される。また、役物演出の演出結果を決める抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合には、上述した第

２８制御例と同一の動作（図１０５６（ｂ）参照）で傾倒役物６００が起立位置まで可動される。

【３７４８】

次に、図１１１５を参照して、本第５変形例における装飾用可動役物の構成について詳細に説明する。なお、本第５変形例における昇降役物５００については、昇降役物５００の上部に凹部５００ａを形成し、当該凹部５００ａに検出センサ（図示なし）を設けた点と、昇降役物５００の前面側の表示内容を変更した点と、で相違しており、その他の構成（昇降役物５００を可動させるための機構等）については上述した第２８制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【３７４９】

図１１１５は、本第５変形例における傾倒役物６００の背面斜視図である。本第５変形例における傾倒役物６００は、上述した通り、傾倒役物６００の正面視（図１１１４参照）右側に昇降役物５００の凹部５００ａと嵌合（当接）可能な略球形の凸部材６００ａが設けられている。凸部材６００ａは、昇降役物５００の凹部５００ａと当接（嵌合）した状態で昇降役物５００が可動した場合に、傾倒役物６００の側面６００ｂをスライド変位可能に構成されている。具体的には、側面６００ｂに形成された溝（図示なし）に凸部６００ａを支えるための突出部（図示なし）を挿通させている。これにより、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）した状態で、昇降役物５００を可動させることができる。また、傾倒役物６００の凸部材６００ａには、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）していない場合に、傾倒役物６００の凸部材６００ａを特定の位置に位置させるための付勢バネ（図示なし）が設けられている。

【３７５０】

このように構成することで、傾倒役物６００が昇降役物５００に向けて回転移動している期間においては、傾倒役物６００の凸部材６００ａを特定の位置に位置させることができるので、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動されている期間に凹部５００ａと凸部材６００ａとが当接し易くなる演出を実現することができる傾倒役物６００の背面側には、上述した第２８制御例と同一の構成である第１傾倒駆動ギア６０１、第２傾倒駆動ギア６０２、及び傾倒モータ６１０が設けられている。なお、本第５変形例では、傾倒役物６００の凸部材６００ａを、スライド変位可能に構成したがこれに限るものではない。例えば、傾倒役物６００の凸部６００ａを傾倒役物６００の側面６００ｂにおける特定の位置（中央）に固着し、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部６００ａとが当接（嵌合）した状態で昇降役物５００が可動可能となる（例えば、傾倒役物６００の凸部６００ａが数ｍｍ程度、可動できる遊びを有する）ように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物６００の凸部６００ａが意図せず変位すること（例えば、付勢バネの経年劣化等）で、所定のタイミング以外で傾倒役物６００が可動されたにも関わらず昇降役物５００の凹部５００ａと当接（嵌合）することを抑制することができる。

【３７５１】

以上説明した通り、本第５変形例におけるパチンコ機１０では、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置まで可動している可動期間において、当該可動期間に当接（嵌合）し易い昇降役物５００の所定部（凹部５００ａ）に傾倒役物６００が当接した場合に、特定の表示態様（特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様）を表示させるように構成した。このように構成することで、昇降役物５００が可動している期間にも傾倒役物６００を当接させることができるので、装飾用可動役物同士が当接する動作パターンを多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３７５２】

＜第２９制御例＞

次に、図１１１６～図１１８１を参照して、第２９制御例のパチンコ機１０について説

明をする。上述した各制御例では、遊技球が始動口に入賞したことに基づいて特別図柄の変動表示が実行され、特別図柄の変動表示中に始動口への新たな入賞があった場合には、その入賞情報を保留球として記憶し、実行中の特別図柄の変動表示が停止した後に、その保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示を開始することで、遊技者にテンポ良く遊技を行わせることが可能であった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には特別図柄抽選の実行回数が少なくなる上に、保留球が途切れ易くなり、特別図柄の変動停止から次の特別図柄変動が開始されるまでの特別図柄の停止表示期間が長くなることで、遊技のテンポが悪くなり遊技者がストレスを感じて遊技を止めてしまう虞があった。

【３７５３】

これに対して、本第２９制御例では、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の１の変動を複数回の特別図柄の変動であるかのように疑似的に見せる変動（疑似変動）を開始し、その疑似変動を特別図柄の変動停止後も３秒間継続して実行可能に構成している。より具体的には、第１図柄表示装置３７（主制御装置１１０（図１１２７参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる表示装置）における特別図柄の変動表示中に、第３図柄表示装置８１（表示制御装置１１４（図１１２７参照）によって表示内容が制御される表示装置）において第１図柄表示装置３７の特別図柄の変動表示と同期して実行されている第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示を仮停止させた後で第３図柄を再変動させて疑似変動を開始する。そして、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合であっても、第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動時間経過後から３秒間は第３図柄の変動表示（疑似変動）を継続する。特別図柄の変動時間経過後から３秒経過すると第３図柄を特別図柄の当否判定結果に対応する態様で停止表示する（例えば、外れ当選である場合には、外れ当選であることを示す第３図柄の組み合わせ（所謂、外れ目）で停止表示させる。）。このように、疑似変動が実行されることにより実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多くの特別図柄抽選が実行されていると遊技者に思わせることができる上に、特別図柄の変動時間経過後に保留球が存在しない場合（即ち、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合）であっても疑似変動が継続して実行されることで、見た目上は第３図柄の変動が実行されているため、遊技者が認識する特別図柄の変動表示が実行されていない期間の長さを、実際の特別図柄が変動表示されていない期間の長さよりも短縮することが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。つまり、本第２９制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が停止表示されるタイミングを跨ぐように第３図柄の変動表示を継続させるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が実行されていない期間の一部を、第３図柄が変動表示している期間とすることができるため、第３図柄の変動表示を注視している遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。

【３７５４】

また、従来の遊技機では、保留球の当否判定結果を事前判別した結果（所謂、先読み）、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在する場合に、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでに実行される特別図柄の変動表示において、保留球内に大当たり当選する保留球が存在する可能性が高いことを示唆する演出（所謂、先読み予告演出）を実行するものが知られている。この先読み予告演出が実行されることによって遊技者のターゲット保留に対する期待感を向上させ、それ以前に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、ターゲット保留に基づいて実行されている先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となり、外れであることが報知されたことによる遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるものであった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には、保留球が複数個記憶された状態を維持することが困難となり、ターゲット保留を獲得した時点で他に保留球が存在しない場合には、先読み予告演出が実行される間も

なくターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されてしまうため先読み予告演出が実行される頻度が減り、遊技が単調になることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。

【３７５５】

これに対して、本第２９制御例では、特別図柄が変動表示されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様（例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目））で停止表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第３図柄の変動表示を開始させる構成としている。このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口への入賞があった場合であっても、先読み予告演出（チャンス目停止表示）を疑似変動を用いて実行することが可能となり、遊技が単調になることを抑制することができる。更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、疑似変動の途中で別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【３７５６】

また、本第２９制御例では、遊技球の始動口への入賞頻度に応じて疑似変動の実行され易さを可変させる構成としている。具体的には、遊技者が遊技球の発射を１分間継続した場合（或いは、遊技球を所定個数（例えば、１００個）発射した場合）に始動口（第１入球口６４）へ入賞した遊技球数を計測することで入賞頻度を判定し、入賞頻度が低いと判定した場合（例えば、遊技球の発射を１分間継続して第１入球口６４に入球した遊技球の数が４個以下である場合）には入賞頻度が高い場合（例えば、遊技球の発射を１分間継続して第１入球口６４に入球した遊技球の数が５個以上である場合）に比べて疑似変動を含む演出態様が選択され易い構成としている。このように構成することで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態（入賞頻度が低い状態）である場合には、疑似変動を含む演出態様が選択され易くすることができる。また、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態（入賞頻度が高い状態）である場合には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動を含まない演出態様が選択され易くなり、疑似変動を含む演出態様が頻繁に実行されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３７５７】

また、従来の遊技機において、保留球に対応する特別図柄の変動表示が開始される場合に、その保留球に対応する保留図柄を表示装置の実行保留表示領域（実行エリア）に表示し、対応する特別図柄の変動表示が終了すると実行保留表示領域の保留図柄を消去するものが知られている。このような構成では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていても、実行保留表示領域の保留図柄が特別図柄の変動終了に合わせて消去されることで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを遊技者が容易に認識可能となり、疑似変動の演出効果が低下する虞があった。

【３７５８】

これに対して、本第２９制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、第３図柄表示装置８１における疑似変動が終了するまでは実行保留表示領域（実行エリア）に表示されている保留図柄を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して

表示する構成としている。このように構成することで、実行保留表示領域（実行エリア）の保留図柄の表示状態から特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

【３７５９】

＜第２９制御例の盤面構成＞

まず、図１１１６を参照して、本第２９制御例のパチンコ機１０の盤面構成について説明する。遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。一般入賞口６３、第１入球口６４、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジにより固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図１１１６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【３７６０】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１３２４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１３１３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１３１３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。本第５４制御例のパチンコ機１０では、球が第１入球口６４へ入球した場合に第１特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球がスルーゲート６７を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４への入球に対して行われる第１特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、第１特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。第１特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（１の状態を終了させる条件として３０秒経過するまで、或いは、１の状態を終了させる別条件として球が９個入賞するまで）開放され、その開放が１０回（１０ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞するので、通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。第１特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設けられており、特別遊技状態の終了後には大当たり終了後の付加価値として、これらの大当たり種別に応じた遊技上の価値（遊技価値）が遊技者に付与される。

【３７６１】

また、特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて所定時間（例えば、３秒～３０秒）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われて

いる間に球が第１入球口６４へ入球すると、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、本第２９制御例のパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口６５ａは、第１入球口６４の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第１入球口６４にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第１入球口６４についての保留球数は最大（４回）になる。

【３７６２】

一方、スルーゲート６７における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第１入球口６４に付設されている電動役物６４ａが開放し、第１入球口６４に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、３秒や３０秒）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球がスルーゲート６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、スルーゲート６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【３７６３】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設けられている。各大当たり種別の詳細な説明については、図１１３１を参照して後述する。「大当たりＡ」、「大当たりＢ」になるといずれも、ラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０Ｒ大当たり）となる。しかしながら、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たりＡ」は、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの間はパチンコ機１０が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たりＢ」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。

【３７６４】

ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態であり、換言すれば、特別遊技状態（１０Ｒ大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（所謂、通常状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第１入球口６４へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短状態よりも当たり確率が低い状態のことを示す。上述したように、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合より

も、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を増やすといったその他の方法によっても、確変中または時短中に第１入賞口６４へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【３７６５】

なお、上述したように、本第２９制御例における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別にかかわらず大当たり時のラウンド数を共通とし、その大当たりの種別に応じて大当たり終了後に設定される遊技状態を変えている。これに対して、大当たりの種別に応じてラウンド数を変えても良い。また、大当たり種別を３つ以上としても良く、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を異ならせたり、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａ（図１１１６参照）を開放する時間や、１回の普通図柄の当たりで電動役物６４ａを開放する回数を異ならせるものとしても良い。また、本第２９制御例では、大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの期間は「確変状態」となるが、大当たり終了後から所定回数（例えば、１００回）の特別図柄抽選が終了するまでの期間で「確変状態」設定される構成としても良いし、「確変状態」が終了した後に「時短状態」となるように構成しても良い。このように構成することで、回数限定の確変状態中に大当たり当選できるかどうかを遊技者がドキドキしながら楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第２９制御例では、「大当たりＢ」の大当たり終了後に特別図柄の抽選が１００回終了するまで時短状態が継続する構成としたが、これに限るものではなく、時短状態の継続期間は任意に定めればよい。また、特別図柄の抽選回数に代えて、所定時間（例えば、２分から５分）が経過するまで、普通図柄の時短状態が継続されるようにしても良い。

【３７６６】

本パチンコ機１０では、電源の投入により初期設定が行われると、必ず通常状態に設定される。その後、特別図柄の大当たりになると、確変状態、或いは時短状態へ移行する。特別図柄の大当たりになって確変状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から次回大当たりに当選するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになって時短状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになった後、その大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでに、新たに特別図柄の大当たりに当選しないと通常状態に戻る。このように、確変状態は、時短状態に比べて大当たりに当選し易く、普通図柄の当たり確率がアップした状態が長期間継続し易いため、遊技者にとって最も有利な遊技状態である。なお、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口であるので、普通図柄の大当たりとなって電動役物６４ａが開放され、球が第１入球口６４へ入り易くなると賞球が多くなる。これにより、パチンコ機１０は、遊技を行っても、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態になるので、遊技者は、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態で特別図柄の大当たりを得られるという期待感を得ることができる。従って、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

【３７６７】

図１１１６に戻って説明を続ける。遊技領域の正面視右側上部（図１１１６の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされる

ものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第１図柄）を点灯状態により示したり、第１入球口６４に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。この第１図柄表示装置３７において第１特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本第２９制御例においては、第１入球口６４への入球は、最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下または５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。

【３７６８】

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

【３７６９】

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

【３７７０】

第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第１入球口６４へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が実行される。また、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示（変動演出）が行われる。第３図柄表示装置８１は、８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中および右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第２９制御例では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、第３図柄表示装置８１はその第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示が行われる。

【３７７１】

ここで、本第２９制御例における第３図柄表示装置８１の表示画面の構成について説明する。図１１１８（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、主表示領域Ｄｍと副表示領域Ｄｓに区分されている。主表示領域Ｄｍは、特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示（変動演出）が行われる表示領域である。主表示領域Ｄｍの中央部には、左、中および右の３つの図柄列が表示され、それぞれの図柄列において第３図柄が変動表示される。第３図柄は「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された９種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図

柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本第２９制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図１１４７参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリールを用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。なお、本第２９制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【３７７２】

また、この主表示領域Ｄｍでは、通常は、第３図柄の変動表示に合わせて、所定のキャラクタ（例えば、うさぎを模したキャラクタ）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが出現して大当たり抽選の結果を予告する演出（予告演出）が行われる。このように、第３図柄の変動開始から停止表示されるまでの期間は第３図柄の変動表示に合わせて予告演出が実行されるため、遊技者が退屈することを抑制することができる。なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数は適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタの画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。

【３７７３】

主表示領域Ｄｍの正面視右上隅には、保有している保留球数を表示するための小表示領域Ｄｍ１ａと、特別図柄の変動表示に対応する第４図柄の変動表示を実行するための小表示領域Ｄｍ１ｂと、遊技機の電源投入後（大当たり当選した場合は前回の大当たり当選後）から現在までに実行された特別図柄の変動表示回数を示すための小表示領域Ｄｍ２が形成されている。なお、小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数は、特別図柄の変動表示が終了した時点で更新（１加算）される。

【３７７４】

副表示領域Ｄｓは、保留球に対応する保留図柄が表示される表示領域であり、変動表示中の特別図柄に対応する実行保留図柄が表示される実行エリアＤｓ１と、第１入球口６４に入球された球のうち変動が未実行（待機中）である球（保留球）の数である保留球数を表示する保留球数表示エリアＤｓ２で構成される（図１１１８（ａ）参照）。上述した通り、本第２９制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４へ入球すると、その入球回数が最大４回まで保留される。保留球数表示エリアＤｓ２に対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第２９制御例では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、保留球数表示エリアＤｓ２には、保留図柄が最大４個表示される。具体的には、図１１１８（ａ）に示した通り、保留球数表示エリアＤｓ２には、保留記憶可能な上限数（４個）に対応した４つの台座ｍ１～ｍ４が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、４つの台座ｍ１～ｍ４のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図１１１８（ａ）に示した例では、第１特別図柄の保留球を１つも保留記憶していない状態であるため、保留球数表示エリアＤｓ２には、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が表示されない。一方、第１特別図柄の保留球を１個保留記憶している状態では、図１１２１（ｂ）に示

すように、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄ｈ１が１つ、第１台座ｍ１に表示される。このように構成することで、保留記憶可能な保留球の上限数が４個であり、現在の保留球数が何個であるかを遊技者が容易に識別することができる。

【３７７５】

実行エリアＤｓ１は、現在実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄（実行中保留図柄）が表示される表示領域であって、台座ｍ０に実行中保留図柄ｈ０が表示される。そして、特別図柄の変動表示が終了し、新たな特別図柄変動が開始される場合には、実行エリアＤｓ１に表示されていた実行中保留図柄ｈ０を消去し、保留球数表示エリアＤｓ２の台座ｍ１に表示されていた保留図柄ｈ１が、実行エリアＤｓ１の台座ｍ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出（保留変化演出）を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の表示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本第２９制御例においては、第１入球口６４への入球は、最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４個に限定されるものでなく、３個以下または５個以上の個数（例えば、８個）に設定しても良い。また、保留球数表示エリアＤｓ２における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【３７７６】

図１１１６に戻って説明を続ける。第２図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第２図柄）を点灯状態により示したりするものである。より具体的には、第２図柄表示装置８３では、球がスルーゲート６７を通過する毎に、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本第２９制御例においては「○」の図柄）で停止すると、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第１入球口６４に球が入り易い状態となるように構成されている。球がスルーゲート６７を通過した通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、普通図柄（第２図柄）の変動表示は、本第２９制御例のように、第２図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７における球の通過は、第１入球口６４と同様に、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下または５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【３７７７】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で第１特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。第１入球口６４の下方には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０で行われる第１特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した第３図柄の停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が９個入賞するまで）開放され、その開放が所定回数（例えば、１０ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。なお、図１１１６に示す通り、第１入球口６４は発射された遊技球が可変表示装置ユニット８０の左右どちらの遊技領域を流下しても入賞可能な位置に設けられている。このように構成することで、第１入球口６４に入賞し易い流路と、入賞し難い流路とを遊技者が見定めて遊技球を発射する方向を選択することが可能となる。この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、１０回（１０ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。

【３７７８】

可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では、球が入賞できないかまたは入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常遊技状態の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、本第２９制御例における可変入賞装置６５の開閉板は、大開放口ソレノイドが駆動されることで閉鎖位置と開放位置とに可動可能であるため、駆動手段が電気的に作動されることで異なる位置へと移動可能な手段と言える。なお、特別遊技状態は、上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たりに対応したＬＥＤ３７ａが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【３７７９】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベルを貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３，６４，６５ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整するために多数の釘が植設されているとともに、風車の各種部材（役物）が配設されている。なお、本第２９制御例では、特別図柄抽選を実行するための第１入球口６４と普通図柄抽選を実行するためのスルーゲート６７を設ける構成としたが、これに限るも

のではなく、第１入球口６４とは異なる第２入球口を別に配設する構成とし、第１入球口６４への入賞に基づく第１特別図柄抽選と、第２入球口への入賞に基づく第２特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、第２特別図柄抽選で大当たり当選すると、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり種別や、大当たり終了後に必ず確変状態が付与されるという特典）が付与される構成とすると良い。このように構成することで、遊技者に変動中の特別図柄の種別に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３７８０】

図１１１７は、本第２９制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の背面側を模式的に示した図である。図１１１７に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合に使用されるクロックパルス発生回路が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４、払出制御装置１１１および発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）および基板ボックス１０２（払出制御装置１１１および発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニットまたは封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【３７８１】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１１２７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１１２７参照）部の球詰まりや、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【３７８２】

＜第２９制御例における演出内容について＞

次に、図１１１８～図１１２６を参照して、本第２９制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出と保留演出について説明する。なお、本第２９制御例では、特別図柄の変動期間中に仮停止した第３図柄が再変動した後に停止表示されるまでの変動を疑似変動と称する。まず、図１１１８，図１１１９および図１１２３を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行される特殊演出について説明する。なお、説明の順序として、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行される特殊演出の流れを一通り説明した後、副表示領域Ｄｓで実行される保留演出の流れについて説明する。図１１２３は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動（以下、１回目の特図変動）停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動（以下、２回目の特図変動）が開始されなかった場合（即ち、始動口（第１入球口６４）に新たな入賞がなかった場合）の特別図柄の変動状態と、疑似変動中に実行される特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動状態の推移を示しており、「演出態様」の項目は、第３得柄表示装置８１において実行される演出態様の推移を示している。

【３７８３】

図１１２３に示す例では、１回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が１７秒で疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている。第１図柄表示装置３７において１回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１では「通常演出」が実行される。この「通常演出」とは、第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。また、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されたことに基づき、音声ランプ制御装置１１３において疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定される。この疑似変動待機フラグ２２３ｄｒは、疑似変動の実行が待機していることを示すためのフラグである。本第２９制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、その変動の変動時間内で２回の特図変動が実行されたように見せるために、通常演出を開始した後の所定のタイミング（本第２９制御例では、通常演出の開始から１２秒経過後）で第３図柄を仮停止させ、疑似変動を開始させる構成としている。より具体的には、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、音声ランプ制御装置１１３において疑似変動開始タイマ２２３ｄｑに疑似変動が開始されるまでの待機時間である１２秒に対応するカウンタ値が設定され、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定される（図１１６７のＳ２４５７Ｄ参照）。疑似変動開始タイマ２２３ｄｐは、疑似変動が開始されるまでの残時間を計測するカウンタであり、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定されている間は、特別図柄変動の経過に合わせて、疑似変動開始タイマ２２３ｄｑのカウンタ値を減算する処理が実行される（図１１６０のＳ２２３３Ｄ参照）。そして、疑似変動開始タイマ２２３ｄｑの値が０になった場合に、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を仮停止させ、疑似変動を開始する。なお、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値が０になった場合（即ち、疑似変動が開始される場合）に、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定され、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒはオフに設定される（図１１５４のＳ２８０２Ｄ，Ｓ２８０３Ｄ参照）。この疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され、疑似変動が終了する場合にオフに設定される。また、変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動が実行されている場合に、第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグである。特別図柄の変動開始から１２秒経過すると通常演出を終了させ、図１１１８（ａ）に示すように、変動表示している第３図柄を仮停止させる。合わせて、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオフに設定され、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定される。

【３７８４】
ここで、図１１１８（ａ）を参照して、第３図柄が仮停止した場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出内容について説明する。図１１１８（ａ）は、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の変動表示が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。通常演出が開始されると、第３図柄が図柄の種別を識別可能な速度で変動され（以下、低速変動）、その後、図柄の種別を識別困難な速度で変動される（以下、高速変動）。そして、変動開始から１２秒経過した時点で、図１１１８（ａ）に示すように、「２４６」の表示態様で仮停止される。この「２４６」という第３図柄の組み合わせは、特別図柄の大当たり抽選の結果が外れであることを示す場合に表示される表示態様の１つである。この仮停止表示態様は、「２４６」の組み合わせに限るものではなく、特別図柄の変動表示が開始される場合に表示する数字図柄の組み合わせがランダムに設定される。なお、仮停止表示態様として設定される数字図柄の組み合わせには、大当たり当選であることを報知する表示態様（３つの第３図柄が同一の数字図柄で構成された組み合わせ（例えば、「７７７」））が含まれない構成としている。このように構成することで、大当たり当選していない変動にもかかわらず、仮停止表示態様として大当たり当選であることを報知する表示態様が表示されてしまうという不具合を生じさせないようにすることができる。なお、本第２９制御例では、仮停止表示態様として表示される第３図柄を、通常の停止表示態様として表示される第３図柄と同様の表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。通常の停止表示態様として表示される第３図柄と、仮停止表示態様として表示される第３図柄の表示態様を異ならせる構成としても良い。例えば、数字図柄の代わりに「ミッション」と表示された疑似図柄をそれぞれの図柄列に表示させる構成としても良い。このように構成することで、外れであることを報知する表示態様を遊技者に見せる機会を減少させることが可能となる。或いは、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、第３図柄が表示されるレイヤーと疑似図柄が表示されるレイヤーを異ならせる構成としても良い。このように構成する場合、疑似図柄を表示するレイヤーを第３図柄が表示されるレイヤーよりも前面側に配置し、疑似図柄が表示されるレイヤーの透過率を可変させることで疑似図柄の変動表示中は第３図柄が遊技者から視認できない状態とすると良い。このように構成することで、疑似変動の実行中も第３図柄の変動表示を疑似変動の裏で実行することが可能となり、疑似変動終了後の特別図柄の残変動時間に合わせて第３図柄変動を実行するための複雑な制御を行う必要がなくなる。なお、図１１１８（ａ）に示す通り、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が仮停止しても、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示（ＬＥＤ３７ａの点滅表示）は継続して実行され、主表示領域Ｄｍの正面視右上隅に形成されている小表示領域Ｄｍ１ｂにおいて第４図柄の変動表示は継続して実行される。このように、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動表示が継続していても、第３図柄表示装置８１では第３図柄が停止した状態となることで、遊技者に特別図柄の変動が終了したと思わせることができる。そして、詳細は後述するが、仮停止した第３図柄が再変動を開始することで、あたかも新たな特別図柄の変動が開始されたと思わせることが可能となり、実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多い回数の特別図柄抽選が実行されていると思わせることができる。

【３７８５】
図１１２３に戻って説明を続ける。第３図柄表示装置８１において第３図柄が仮停止した後、仮停止した第３図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。本第２９制御例では特殊演出として、導入演出、結果報知演出、書き換え演出の３つの演出で構成されたミッション演出が実行される。導入演出は、１回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから１回目の特図が停止するまでの期間で実行される演出であり、主にミッション演出の開始を案内するための演出である。

【３７８６】
ここで、図１１１８（ｂ）を参照して、導入演出の演出内容について説明する。図１１１８（ｂ）は、特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領

域Ｄｍにおいて第３図柄が仮停止された後（図１１１８（ａ）参照）、仮停止された第３図柄に重なってミッションアイコンＡｋ１が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に表示されている第３図柄の上部に「ミッション開始、図柄を変えろ」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域ＨＲ１が形成される。このミッションアイコンＡｋ１は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、図１１１８（ｂ）に示すように、ミッションアイコンＡｋ１は、第３図柄の大きさよりも小さく設定されており、背面側の第３図柄の一部が視認可能に構成されている。このように、第３図柄を完全に隠さずに一部分のみを隠すように表示し、遊技者にミッション演出の開始を報知した後に第３図柄の再変動が開始されるため、今回の第３図柄の外れ目での停止が先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となる。これにより、先読み予告演出の対象となる特別図柄変動に対する期待感を向上させることが可能となり、外れ当選が報知されたことによる遊技者の遊技意欲の低下を緩和することができる。なお、本第２９制御例では、ミッションアイコンＡｋ１が３つの第３図柄の前面側に表示される構成としたが、これに限るものではなく、仮停止している第３図柄を用いた演出が開始されることを遊技者が認識できる態様であれば良い。例えば、一部の第３図柄（例えば、中央列の第３図柄）にのみ重なるように表示しても良い。

【３７８７】

ここで、本第２９制御例において実行されるミッション演出の概要について説明する。ミッション演出では、再変動を開始した第３図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と異なる態様となればミッション成功となり、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する（図１１２０（ｂ）参照）。一方、再変動を開始した第３図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と同一の態様となればミッション失敗となり、保留球内で大当たり当選する可能性が低いことを示唆する（図１１１９（ｂ）参照）。ミッション演出が開始されると主表示領域Ｄｍの正面視左上にミッション演出の残演出時間を遊技者に報知するための報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ３が形成される。図１１１８（ｂ）に示す例では、小表示領域Ｄｍ３に「残り８秒」と表示されている。従って、この場合、ミッション演出の残演出時間が８秒であることを示している。この残演出時間は、疑似変動の経過（後述する疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値の更新）に合わせて減算されていき、小表示領域Ｄｍ３の表示が「残り０秒」となった場合に、主表示領域Ｄｍの中央部に第３図柄が停止表示される。なお、第１図柄表示装置３７ａにおける特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域Ｄｍ３に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。なお、導入演出開始時に表示される「８秒」という数字は、本第２９制御例におけるミッション演出の最短の演出時間である。具体的には、本第２９制御例では、特別図柄の変動パターンとして１７秒変動である変動パターン（完全外れＡ、またはロングリーチ）が設定された場合の一部で疑似変動が実行される構成である。図１１２３に示すように、疑似変動ありの１７秒の表示用変動パターンが設定された特別図柄変動（１回目の特図変動）の開始から１２秒が経過すると第３図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。そして、疑似変動の開始に合わせてミッション演出の導入演出が開始される。つまり、導入演出が開始された時点で、１回目の特図変動の残変動時間は５秒となる。その後、１回目の特図変動が停止した後に２回目の特図変動が開始されなかった場合には、１回目の特図変動停止から３秒間疑似変動が継続し、１回目の特図変動が停止した時点で導入演出から３秒間の結果報知演出に切り替わる。なお、１回目の特図変動が停止した後に、２回目の特図変動が開始される場合には、図１１４２（ｂ）に示すように、２回目の特図変動の変動パターン種別に応じて結果報知演出が設定される。詳細な説明は図１１４２（ｂ）を参照して後述するが、この結果報知演出は演出時間が異なる複数の演出態様の中から１の演出態様が設定されるものであり、最短の演出時間は３秒である。よって、ミ

ッション演出の導入演出（５秒）と結果報知演出（最短３秒）の合計演出時間は最短で８秒となる。なお、この場合、同一の演出時間で形成される複数種類の演出態様のうち、１の演出態様を遊技者が選択可能に構成しても良く、さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能な複合演出の種別を設けても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。

【３７８８】

ここで、本第２９制御例では、特別図柄の変動時間をその特別図柄の変動開始時点での保留球数に応じて設定する構成としている。詳細な説明は図１１３２～図１１３５を参照して後述するが、当否判定結果が外れである場合に、保留球数が０個の場合には１７秒の変動時間が設定されるが、保留球数が３個の場合には３秒の変動時間が設定される（図１１３４（ｂ）参照）。このように、保留球数が少ない場合には長い変動時間が設定されるため、特別図柄の変動中に新たな保留球を獲得し易くすることができる。また、保留球を多く獲得することで特別図柄の変動時間が短くなるので、遊技者が効率よく遊技を行うことが可能となる。このような構成であるため、ミッション演出が開始された時点で保留球が存在していたとしても、ミッション演出の開始からその保留球に基づく特別図柄の変動が開始されるまでの５秒間で保留球数が可変することにより変動時間が変わる可能性があることから、ミッション演出の開始時点では正確な演出時間を設定することができない。このため、ミッション演出開始時には導入演出と結果報知演出の最短の合計演出時間を報知し、結果報知演出の演出時間が決定された場合（即ち、２回目の特図変動の変動時間が決定された場合）に表示されている残演出時間に延長分の数値を加算することで、報知されていた残演出時間よりも早くミッション演出が終了してしまうといった演出上の矛盾が発生しないように構成している。また、本第２９制御例では、ミッション演出の演出時間が延長されると、延長後の演出時間に合わせて疑似変動の変動時間も延長される。従って、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間は同一となる。なお、本第２９制御例では、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間が同一となるように構成したが、完全に一致している必要は無く、ミッション演出の終了時期と疑似変動の変動停止時期が遊技者から見て同一であるように見えるように設定すれば良い。また、図１１１８（ｂ）に示すように、導入演出が開始される前（第３図柄が仮停止した時）に主表示領域Ｄｍの正面視右上隅に形成されている小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数が更新される。本第２９制御例では、通常、特別図柄の変動表示終了時に小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数の更新を実行する構成であるが、疑似変動が実行される場合には、疑似変動開始時に変動表示回数の更新を前倒しで実行し、その特別図柄の変動停止時には変動表示回数の更新を実行しない構成としている。このように構成することで、疑似変動の実行中に小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数が更新されることにより、遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【３７８９】

図１１２３に戻って説明を続ける。疑似変動の開始から５秒経過すると、特別図柄の変動時間が経過したことに基づき第１図柄表示装置３７において特別図柄が停止表示される。一方、第３図柄表示装置８１では、疑似変動が継続して実行され、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される。結果報知演出は、１回目の特図変動が停止してから所定の演出時間で実行される演出であり、図１１１９（ｂ）に示す通り、演出時間の経過に合わせて特図の当否判定結果に基づく第３図柄の表示態様が停止表示される演出が実行される。結果報知演出の終了時に停止表示される第３図柄の表示態様は、１回目の特図変動の停止時に保留球が存在しなければ１回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示し、１回目の特図変動の停止時に保留球が存在する場合には２回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示する。

【３７９０】

ここで、図１１１９を参照して、保留球が０個の場合に実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図１１１９（ａ）は、保留球が０個の状態で特別図柄の変動時間が経過し、結果報知演出の演出態様の１つである結果報知演出Ｇが開始された時点におけ

る第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出Ｇとは、演出時間が３秒で、特別図柄の変動停止から３秒経過すると外れを示す第３図柄の表示態様を表示する演出態様である。この結果報知演出Ｇは、１回目の特図の変動停止時に保留球が存在せず、２回目の特図変動の変動が開始されない場合に設定される。なお、結果報知演出の各演出態様の詳細な説明は、図１１４４（ｂ）を参照して後述する。

【３７９１】

図１１１９（ａ）に示すように、特別図柄の変動時間が経過したことに基づいて、第１図柄表示装置３７では、特別図柄の変動表示が停止した状態（ＬＥＤ３７ａが点滅していない状態）となる。一方、第３図柄表示装置８１では、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される時点では、主表示領域Ｄｍにおける第３図柄の高速変動が停止することなく変動したままの状態が継続する。即ち、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して特定の図柄が表示される。また、表示領域ＨＲ１では、「ミッション中」というミッション演出が継続していることを報知するための報知態様が表示される。表示領域ＨＲ１に表示される報知態様は、結果報知演出が開始された時点で、図１１１８（ｂ）に示す「ミッション開始、図柄を変えろ」という報知態様から、「ミッション中」という報知態様に可変する。また、ミッション演出の開始から５秒経過した状態であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示される報知態様の表示が更新され、「残り３秒」と表示される。このように、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動が停止している状態であるにもかかわらず、第３図柄表示装置８１ではミッション演出が継続して実行されるため、実際には特別図柄の変動表示が実行されていなくても、遊技者目線では特別図柄の変動が継続して実行されているかのように見える。これにより、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。

【３７９２】

図１１２３に戻って説明を続ける。第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動停止から（即ち、結果報知演出Ｇの開始から）３秒が経過すると、図１１１９（ｂ）に示すように結果報知演出が終了し第３図柄表示装置８１において第３図柄が停止表示される。図１１２３の例では、疑似変動中に２回目の特図変動が開始されなかったことから、結果報知演出終了後は、第３図柄表示装置８１においても第３図柄が１回目の特図変動の当否判定結果を示す表示態様で停止表示されたままとなる。なお、結果報知演出が終了した時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオフに設定される。

【３７９３】

ここで、図１１１９（ｂ）を参照して、結果報知演出終了時の演出内容について説明する。図１１１９（ｂ）は、結果報知演出Ｇ終了時の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄がミッション演出開始時と同じ表示態様で停止表示され、それに合わせて表示領域ＨＲ１に表示される報知態様が、「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを案内する案内態様に切り替わる。また、小表示領域Ｄｍ３に表示される報知態様の表示がミッション演出の演出時間が経過したことを示す「残り０秒」という表示に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、ミッション演出開始時点で表示されていた第３図柄と同一の表示態様の第３図柄が停止表示されることで、図柄を変えるというミッションが失敗したことを遊技者に認識させることができる。小表示領域Ｄｍ３と表示領域ＨＲ１は、疑似変動の終了後から５秒が経過した場合、または新たな特別図柄の変動表示が開始された場合に非表示となり、疑似変動の終了から１５秒が経過しても新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合には客待ち演出（デモ演出）が実行される。一方、主表示領域Ｄｍに停止表示されている第３図柄は、疑似変動の終了から５秒が経過しても継続して表示され、新たな特別図柄の変動表示が開始されるまで停止表示された状態が維持される。なお、デモ演出が実行されている期間は一時的に非表示状態となる。なお、小表示領域Ｄｍ３と表示領域ＨＲ１が非表示となるまでの期間は任意に設定すれば良く、疑似変動終了から４秒以下で設定しても良いし、６秒以上で

設定しても良い。

【３７９４】

次に、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓにおいて実行される保留演出について説明する。図１１１８（ａ）に示す副表示領域Ｄｓは、疑似変動が開始される前の状態である。上述したように、主表示領域Ｄｍの下部に形成されている副表示領域Ｄｓは、変動表示中の特別図柄に対応する実行中保留図柄ｈ０を表示するための実行エリアＤｓ１と、記憶されている保留球数に対応する保留図柄を表示するための保留球数表示エリアＤｓ２で構成されている。図１１１８（ａ）に示す例では、保留球数表示エリアＤｓ２の保留記憶可能な上限数（４個）に対応した４つの台座ｍ１～ｍ４に保留図柄が１つも表示されていないため、保留球が０個であることを示している。なお、特別図柄の変動表示が実行されているため、実行エリアＤｓ１の台座ｍ０には実行中保留図柄ｈ０が表示されている。この実行中保留図柄ｈ０は、実行中の特別図柄の変動表示が終了した場合に消去され、新たな特別図柄変動が開始される場合には、保留球数表示エリアＤｓ２の第１台座ｍ１に表示されていた保留図柄ｈ１が、実行エリアＤｓ１の実行中台座ｍ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様（例えば、色や形状）を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。

【３７９５】

疑似変動が開始されると、副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１に表示されている実行中保留図柄ｈ０を疑似的に消去した後、爆弾を模した特殊な保留図柄である疑似保留図柄を新たに表示する。図１１１８（ｂ）は、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄ｔｈ０ａを新たに表示した状態を示している。このように、疑似変動開始時に実行エリアＤｓ１から実行中保留ｈ０を疑似的に消去した後に疑似保留図柄ｔｈ０ａを新たに表示させることで、主表示領域Ｄｍにおける第３図柄の変動が疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くすることができる。この疑似保留図柄は、実行中の特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別を示唆するものである。より具体的には、実行中の特別図柄の変動種別が外れに対応する変動種別であり、その特別図柄の停止後に変動が実行される保留球を先読みした結果が「完全外れ」（リーチ状態とならない外れ種別）である場合、或いは保留球が存在しない場合には、大当たり当選である可能性が低いことを示唆する態様である「？」と表示されたノーマル疑似保留図柄ｔｈ０ａが表示される。一方、実行中の特別図柄の変動種別が大当たりに対応する変動種別である場合、または先読みした保留球の変動種別が「完全外れ」ではない（即ち、少なくともリーチが発生する変動種別である）場合には、少なくともリーチ演出が発生することを示唆する態様である「！」と表示されたチャンス疑似保留図柄ｔｈ０ｃ（図１１２１（ａ）参照）が表示される。このように構成することで、遊技者に疑似保留図柄の表示態様から特別図柄の当否判定結果を推測する楽しみを提供することが可能となり、疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。この疑似保留図柄は、疑似変動開始から疑似変動終了まで継続して表示される。つまり、疑似変動中に１回目の特図変動が終了しても実行エリアＤｓ１から消去されず、特別図柄の変動表示が実行されていない期間となっても（或いは、２回目の特図変動が開始されても）引き続き実行エリアＤｓ１に継続して表示される。このように構成することで、実行エリアＤｓ１に保留図柄が表示されているか否かによって、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者に気付かれ難くすることができ、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを気付かせないという疑似変動の演出効果を向上させることができる。なお、図１１１８（ｂ）に示すように、疑似変動が開始されると、保留球数表示エリアＤｓ２が「爆弾保留が爆発すると・・・」という保留演出に関連する演出情報を案内する案内態様が表示されたシャッターによって覆われ、保留図柄の代わりに疑似保留図柄ｔｈ０の一部である導火線ｄｕが表示される。

【３７９６】
ここで、通常は特別図柄が停止表示されると実行エリアＤｓ１に表示されている実行中保留図柄ｈ０（図１１１８（ａ）参照）が消去され、保留球が存在する場合には、保留球数表示エリアＤｓ２の第１台座ｍ１に表示されている保留図柄が実行エリアＤｓ１の実行中台座ｍ０にシフトして表示される。しかしながら、疑似変動の途中で１回目の特図変動が終了し、２回目の特図変動が開始されたことに基づいて保留球数表示エリアＤｓ２の第１台座ｍ１に表示されていた保留図柄を実行エリアＤｓ１の台座ｍ０にシフトさせると、第３図柄が変動表示されているにもかかわらず保留図柄がシフトされたことになり、遊技者に違和感を与える虞がある。また、保留球数が可変しても疑似変動が終了するまでは保留図柄をシフトさせない構成とすると、実際の保留球数と、保留球表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の数に差が生じ、例えば、実際の保留球数は３個であるにもかかわらず、保留球数表示エリアＤｓ２には保留図柄が上限の４つ表示されている場合に、遊技者は保留球が上限に達したと勘違いし、遊技球の発射を一時停止させてしまう虞がある。更に、疑似変動の終了と、２回目の特図変動の変動終了が同時であった場合には、実際の保留球数よりも表示されている保留図柄の方が多くなってしまい、保留図柄があるのに特別図柄の変動が開始されないという不具合が生じる虞がある。

【３７９７】
これに対して、本第２９制御例では、上述したように疑似変動中は保留図柄に代えて導火線ｄｕを表示することにより遊技者が保留球数を認識し難くなるため、疑似変動中に第１台座ｍ１から台座ｍ０に保留図柄がシフトすることで遊技者に違和感を与えることを抑制し、更に実際の保留球数と、表示されている保留図柄の数に差が生じることによる不具合を防ぐことができる。また、導火線ｄｕを用いた保留演出が保留球数表示エリアＤｓ２において実行されることにより、遊技者の興味を保留演出に向けることが可能となり、保留演出の実行中は保留球数に対する遊技者の興味を薄れさせ、保留球数表示エリアＤｓ２に保留図柄が表示されていないことに対する違和感を緩和させることができる。保留演出では、図１１１８（ｂ）に示す導火線ｄｕの右端に表示されている火Ｈｉ１が、疑似変動終了までに爆弾保留（即ち、疑似保留図柄ｔｈ０ａ）に到達するか否かを見せる演出が実行される。火Ｈｉ１が爆弾保留に到達すると、爆弾保留が爆発して保留球内での大当たり当選期待度を示唆する特殊保留図柄に可変する。

【３７９８】
保留球数表示エリアＤｓ２では、疑似変動が開始されると、図１１１８（ｂ）に示すように、上述したシャッターが表示された後、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄ｔｈ０ａが表示されたことに合わせて疑似保留図柄ｔｈ０に繋がる導火線ｄｕが燃えている状態で表示される。この導火線ｄｕの残りの長さは疑似保留図柄ｔｈ０ａが爆発する（可変する）演出が実行されるまでの保留演出の残り期間を示しており、疑似変動の残変動時間（即ち、小表示領域Ｄｍ３に表示される残り時間）と同期して火Ｈｉ１が導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進行することで導火線ｄｕが短くなっていく。図１１１８（ｂ）に示す導火線ｄｕは疑似変動開始時点での状態であり、爆弾保留が爆発する場合には、疑似変動の残変動時間（小表示領域Ｄｍ３に表示される残り時間）が０秒となった時点で火Ｈｉ１が爆弾保留に到達した状態となり、爆弾保留が爆発する演出が実行される。図１１１９（ａ）に示す導火線ｄｕは、疑似変動の開始から５秒経過した時点での状態である。なお、疑似変動開始時点での導火線ｄｕの長さは一定である。なお、上述したように第１図柄表示装置３７ａにおける特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域Ｄｍ３に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。この保留演出では、火Ｈｉ１が燃えている間は保留演出が進行中であることを示し、火Ｈｉ１が消えることで保留演出の進行が停止していることを示している。

【３７９９】
保留演出の開始から爆弾保留が爆発するまでの表示シナリオは、実行中のミッション演出の演出態様に対応して設定される（図１１４４参照）。各表示シナリオの詳細な説明は

図１１４４を参照して後述するが、簡単に説明すると、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに対応する結果報知演出が設定された場合には、疑似変動終了前に火Ｈｉ１が爆弾保留に到達し、爆弾保留が爆発するシナリオが設定される。一方、特別図柄の当否判定結果が外れであることに対応するミッション演出の結果報知演出が設定されている場合には、図１１１９（ｂ）に示すように、火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達した時点で消火し、爆弾保留に到達しない。なお、疑似変動開始から結果報知演出の演出態様が設定されるまでの期間（即ち、導入演出が実行されている期間）は、保留球の有無、特別図柄の当否判定結果にかかわらず一定の進行速度で火Ｈｉ１が導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進む初期表示シナリオが設定され、結果報知演出の演出態様が設定された時点でその結果報知演出に対応する表示シナリオが決定され、火Ｈｉ１の進行速度が可変する。

【３８００】

分岐地点Ｐｔ１は、疑似変動の残変動時間が残り２秒になった場合に火Ｈｉ１が表示される位置である。上述したように、本第２９制御例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。また、詳細な説明は後述するが、大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも１２秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短３秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Ｈｉ１の進行速度が遅い程、分岐地点Ｐｔ１到達時に火Ｈｉ１が消火され難く、爆弾保留が爆発し易くなる。このように、火Ｈｉ１の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能である構成であり、火Ｈｉ１の進行速度が保留演出の開始から所定時間（５秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Ｈｉ１の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。なお、本第２９制御例では、変動表示中の特別図柄に対応する保留球と、第１保留エリアに格納されている保留球の変動種別に基づいて疑似保留図柄ｔｈ０の表示態様を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている全ての保留球の情報（例えば、大当たり当選の保留球の有無（複数ある場合は個数も）、保留球数）に基づいて疑似保留図柄ｔｈ０の表示態様を設定しても良い。具体的な例としては、保留球数に応じて疑似保留図柄ｔｈ０の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい疑似保留図柄ｔｈ０が表示される、或いは小さい疑似保留図柄ｔｈ０が表示される）、導火線ｄｕの長さを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど保留演出開始時に表示される導火線ｄｕの長さが長くなる、或いは短くなる）、火Ｈｉ１の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい火Ｈｉ１が表示される、或いは小さい火Ｈｉ１が表示される）、爆弾保留が爆発した場合の表示態様を異ならせても良い。または、保留球内に大当たり当選する保留球が存在するか否かに基づいて疑似保留図柄ｔｈ０の表示態様を設定しても良い。

【３８０１】

次に、図１１２０および図１１２５を参照して、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が継続している場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞により第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄の変動表示（２回目の特図変動）が開始された場合に、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行される特殊演出の内容について説明する。図１１２５は、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に始動口（第１入球口６４）への入賞があった場合の特別図柄変動と特殊演出（ミッション演出

）との関係を模式的に示した図である。図１１２３で説明した例と相違する点は、結果報知演出の途中で始動口（第１入球口６４）への入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始される点と、第３図柄表示装置８１において結果報知演出終了後に書き換え演出が実行される点である。

【３８０２】

図１１２５に示す例では、図１１２３で示した例と同様に、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しなかったため、１回目の特図変動停止から３秒間疑似変動が継続し、保留球が存在しない場合に設定される結果報知演出Ｇの演出態様が設定される。そして、結果報知演出Ｇの終了１秒前に遊技球が始動口（第１入球口６４）に入賞し、第１図柄表示装置３７では２回目の特図変動が開始される。この場合、第３図柄表示装置８１では結果報知演出Ｇが継続して実行され、結果報知演出Ｇの演出時間が経過すると、図１１１９（ｂ）に示す結果報知演出Ｇ終了時の表示画面を表示させる。なお、新たな入賞があった時点で、音声ランプ制御装置１１３では、第３図柄表示装置８１における２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンに設定される。

【３８０３】

ここで、図１１２０（ａ）を参照して書き換え演出開始時の演出内容について説明する。図１１２０（ａ）は、長書き換え演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出Ｇの演出時間が経過し、結果報知演出Ｇの終了画面が表示された後、主表示領域Ｄｍでは、図１１２０（ａ）に示すように、新たな入賞情報によって既に実行されている演出を変容させる演出である長書き換え演出Ａが開始される。書き換え演出は、特別図柄が変動表示されていない期間中に実行されている結果報知演出の途中で２回目の特図変動が開始された場合に、実行中の結果報知演出が終了した後で追加して実行される演出であり、図１１２０（ａ）および（ｂ）に示す通り、結果報知演出終了時に停止表示された第３図柄の表示態様を、２回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様に上書きする演出が実行される。なお、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている結果報知演出の途中で２回目の特図変動が開始されなかった場合には、書き換え演出は実行されない。

【３８０４】

ここで、本第２９制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に結果報知演出が実行されており、その結果報知演出の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始された場合であっても、実行中の結果報知演出を中断してその特別図柄の変動表示に対応する演出を開始するのではなく、結果報知演出の演出期間が経過した後にその特別図柄の変動表示に対応する書き換え演出を実行する構成とし結果報知演出が不自然なタイミングで終了して新たな演出が開始されないように構成している。これにより、遊技者に対して違和感を与えることを抑制することができる。なお、詳細な説明は図１１４３を参照して後述するが、「長書き換え演出Ａ」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」であり、疑似変動の残変動時間が１秒以下である場合に設定される演出時間が３秒の書き換え演出の演出態様であり、結果報知演出Ｇ終了時に停止表示された第３図柄を、うさぎを模したキャラクタ８０１が大当たり当選の可能性が高いことを示唆する第３図柄の表示態様に上書きする演出である。なお、「書き換え演出Ａ」には、演出時間が異なる「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」があり、それぞれの書き換え演出Ａでは、キャラクタ８０１がスプレーを使って第３図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出Ａが設定された場合であっても最終的に表示される第３図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出Ａが設定されるかは結果報知演出の途中で２回目の特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、２回目の特図変動の変動時間内で実行される残りの結果報知演出の演出時間が２回目の特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、２回目の特図変動における特殊演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。

【３８０５】
図１１２０（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ１には「上書きチャンス発生！ミッション継続！」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、キャラクタ８０１がスプレーを使って停止表示されている第３図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ３の下部には「＋３」というミッション演出の演出時間が追加（延長）されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域Ｄｍ３に表示されている報知態様が「残り０秒」から「残り３秒」に更新される。このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第３図柄がまだ可変する可能性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、本第２９制御例では、書き換え演出開始時に小表示領域Ｄｍ３に表示されている報知態様を、追加された演出時間に対応する態様に更新する構成としたが、これに限るものではなく、追加された演出時間にかかわらず「残り？秒」という追加された演出時間を遊技者が識別できない態様に更新する構成としても良い。このように構成することで、書き換え演出開始時に更新された小表示領域Ｄｍ３の態様からは設定された書き換え演出の演出態様を遊技者が予測し難くなるため、書き換え演出開始時に更新された小表示領域Ｄｍ３の態様が大当たり当選期待度の低い演出態様に対応する態様であった場合に遊技者が書き換え演出に対する興味を無くしてしまうことを抑制することができる。

【３８０６】
図１１２５に戻って説明を続ける。長書き換え演出Ａの開始から３秒経過すると（即ち、長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると）、図１１２０（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて上書きされた第３図柄が停止表示される。ここで、図１１２０（ｂ）を参照して、書き換え演出終了時の演出内容について説明する。図１１２０（ｂ）は、長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは、第３図柄が「３４１」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ８０１はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第２９制御例において、この「３４１」という第３図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球（ターゲット保留）が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様（所謂、チャンス目）である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、保留球のいずれかが大当たり当選かもしれないと遊技者に期待させることができる。なお、本第２９制御例では、「３４１」という第３図柄の組み合わせの他にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「３４１」のチャンス目が表示された場合には８０％の割合で大当たり当選するのに対して、「３２１」のチャンス目が表示された場合には５０％の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第３図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「３４１」や「３２１」に限るものではなく、例えば、第３図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が３つ揃った組み合わせを最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が３つ揃った組み合わせを２番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域Ｄｍ３の表示が「残り０秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

【３８０７】
図１１２５に戻って説明を続ける。第３図柄表示装置８１において長書き換え演出Ａが

終了すると、待機されていた２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオフに設定される。そして、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される。ここで、図１１２０（ａ）および（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置８１では第３図柄が停止表示（仮停止）された状態であるが、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動表示が継続している。即ち、第３図柄表示装置８１では２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示が待機されている状態であっても、第１図柄表示装置３７においては２回目の特図変動が進行しており、長書き換え演出Ａ終了時点では、図１１２５に示すように、２回目の特図変動開始から４秒が経過している。この場合は、長書き換え演出Ａ終了後に８秒間の通常演出が実行されることで、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動終了のタイミングと、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動終了のタイミングを合わせる構成としている。なお、書き換え演出終了後の通常演出の設定要領については、図１１４２を参照して後述する。

【３８０８】

次に、図１１２０（ａ）に戻って、特別図柄の変動表示が実行されていない期間（特別図柄の無変動期間）に疑似変動が継続している場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞により第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄の変動表示（２回目の特図変動）が開始された場合に、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓにおいて実行される保留演出について説明する。図１１２０（ａ）では、長書き換え演出Ａの演出態様が設定されたことに対応して新たな表示シナリオが設定され、図１１１９（ｂ）に示す導火線ｄｕの分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消えた状態から、導火線ｄｕに火Ｈｉ２が表示された状態となる再着火演出が実行されている。再着火演出が開始されると、保留球数表示エリアＤｓ２では、「再着火、爆発のチャンス」という保留演出が再開されたことを報知する態様が表示されることで、遊技者に保留演出の進行が再開されたことを分かり易く認識させることが可能な構成としている。なお、書き換え演出が実行される場合というのは、疑似保留図柄の表示態様を決定する際（即ち、疑似変動開始時）に保留球が存在していなかった場合であるため、書き換え演出開始時点で実行エリアＤｓ１に表示されている疑似保留図柄ｔｈ０ａの表示態様は、現在変動中の特別図柄（即ち、２回目の特図変動）の当否判定結果を反映した表示態様ではない。しかしながら、既に表示されている疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様を、爆弾保留が爆発する前に２回目の特図変動の当否判定結果を反映した表示態様に可変させると、保留球数表示エリアＤｓ２に表示される「爆弾保留が爆発すると・・・」という演出情報（図１１１９（ａ）参照）と演出上の矛盾が生じ、遊技者に違和感を与える虞がある。このため、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線ｄｕの火の表示態様によって、２回目の特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、図１１２０（ａ）に示すように、大当たり当選期待度が高いことを示す長書き換え演出Ａが設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１（図１１１９（ａ）参照）よりも燃え方が激しい火Ｈｉ２が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って２回目の特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与えない演出を実行することが可能となる。

【３８０９】

図１１２０（ｂ）の実行エリアＤｓ１は、火Ｈｉ２が爆弾保留（疑似保留図柄ｔｈ０ａ）に到達し、爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火Ｈｉ２が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変する演出が実行される。この特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合か「外れスーパーリーチ」（図１１３２（ｂ），（ｃ）に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別）である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂが表示されること

で、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。疑似保留図柄ｔｈ０ａが特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリアＤｓ２には「大チャンス」という特殊保留図柄ｔｈ０ｂに対応する表示態様が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される前に、保留球数表示エリアＤｓ２のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリアＤｓ１に表示されている特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄ｔｈ０ｂの「大チャンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。

【３８１０】

次に、図１１２１および図１１２４を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在する場合に第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行される特殊演出の内容について説明する。図１１２４は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出（ミッション演出）の関係を模式的に示した図である。図１１２３に示した例とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止前に遊技球が始動口（第１入球口６４）に入賞したことに基づいて保留球を獲得している点と、疑似変動終了後に通常演出が実行されている点で相違している。この場合、導入演出終了時（即ち、１回目の特図変動停止時）に保留球を先読みした結果に基づいて結果報知演出の演出態様が設定され、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは、図１１２１（ａ）に示すように、設定された結果報知演出が実行される。

【３８１１】

ここで図１１２１（ａ）を参照して、結果報知演出開始時の演出内容について説明する。図１１２１（ａ）は、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく２回目の特別図柄の変動（２回目の特図変動）が実行される場合の結果報知演出Ａ開始時の表示画面の一例である。なお、この「結果報知演出Ａ」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に設定される演出時間が４秒の結果報知演出であり、ミッション演出終了時に第３図柄を「３４１」のチャンス目で停止表示させる演出態様である。特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の結果報知演出Ｇ開始時（図１１１９（ａ）参照）とは異なり、設定された結果報知演出Ａの演出時間（４秒）と、仮の演出時間（結果報知演出の最短の演出時間である３秒）として表示されている小表示領域Ｄｍ３の残演出時間との差分の値（１秒）を追加することを報知するための追加態様が小表示領域Ｄｍ３の下部に表示される。この場合図１１２１（ａ）に示すように、追加態様として「＋１」という態様が小表示領域Ｄｍ３の下部に表示される。そして、表示された追加態様に対応して小表示領域Ｄｍ３の報知態様が「残り３秒」から「残り４秒」に更新される。このように構成することで、設定された演出時間と、表示されている残演出時間の値を一致させることができる。また、副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１には、疑似変動が開始された特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別に基づく表示態様の疑似保留図柄が表示されており、図１１２１（ａ）に示す例では、特別図柄の変動種別が「当たりショートリーチ」であることから、疑似保留図柄の表示態様として保留球内でリーチ演出が発生することを示唆するチャンス疑似保留図柄ｔｈ０ｃが設定される。なお、疑似保留図柄の表示態様を設定する要領については、図１１６２を参照して後述する。

【３８１２】

図１１２４に戻って説明を続ける。結果報知演出Ａが開始された後、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動が開始される時点で、音声ランプ制御装置１１３において第３図柄表示装置８１におけるその特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示の開始を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンに設定される。その後、結果報知演出Ａ開始から４秒経過すると（即ち、結果報知演出Ａの演出時間が経過すると）、２回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様で第３図柄が停止表示（

仮停止）され、そして、図１１２１（ｂ）に示すように、残りの特別図柄の変動時間（８秒）を用いて、待機されていた第３図柄の変動（通常演出）が開始される。

【３８１３】

ここで、図１１２１（ｂ）を参照して、ミッション演出（特殊演出）終了後に実行される通常演出について説明する。図１１２１（ｂ）は、結果報知演出Ａ終了後の通常演出開始時における表示画面の一例を示した図である。図１１２１（ｂ）に示す例では、結果報知演出Ａの終了画面において第３図柄が「３４１」のチャンス目で停止表示された状態から、第３図柄が変動を開始した状態となっている。第３図柄が変動を開始したことに合わせて、主表示領域Ｄｍの正面視左上に形成されていた小表示領域Ｄｍ３は非表示となり、主表示領域Ｄｍの中央部に形成されている表示領域ＨＲ１に表示される報知態様が「大チャンス変動中」というミッション演出で報知された演出結果に対応する演出情報の対象となる特別図柄の変動表示が実行中であることを示す案内態様に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了した後にもミッション演出で報知された演出情報がまだ有効であることを遊技者が分かり易く認識することができる。また、副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１では、保留演出において可変表示された特殊保留図柄ｔｈ０ｂが継続して表示されるため、特殊保留図柄ｔｈ０ｂが消去されることで特殊保留図柄ｔｈ０ｂに対応する特別図柄の変動が終了したのではないかと遊技者を不安にさせることを抑制することができる。なお、保留球数表示エリアＤｓ２では、疑似変動終了時に保留演出の演出結果を報知する報知態様が表示された後、シャッターが開き、その時点での保留球数に対応する保留図柄が表示される。図１１２１（ｂ）に示す例では、第１台座ｍ１に第１保留図柄ｈ０が表示されており、保留球数が１個であることを遊技者に報知している。その後、通常演出が終了すると（即ち、２回目の特図変動が終了すると）特殊保留図柄ｔｈ０ｂが実行エリアＤｓ１から消去される。

【３８１４】

次に、図１１２２および図１１２６を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行される特殊演出の内容について説明する。図１１２６は、大当たり遊技のオープニング期間と特殊演出（ミッション演出）との関係を模式的に示したタイミングチャートである。なお、本第２９制御例では、大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、５秒間のオープニング期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定されることにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことが可能となり、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

【３８１５】

図１１２６に示した例は、図１１２３に示した例とは、特別図柄の変動停止後に大当た

り遊技が実行される点で相違する。この場合、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了するまでは、図１１２３に示した例と同様である。導入演出終了後（即ち、特別図柄の変動停止後）、第１図柄表示装置３７では、特別遊技状態（大当たり遊技が実行される遊技状態）となり、５秒間の大当たり遊技のオープニング期間が設定される。一方、第３図柄表示装置８１では、図１１２２（ａ）に示すように、疑似変動が継続し、特別図柄の変動停止から３秒間の当たり結果報知演出が実行される。ここで、図１１２２（ａ）を参照して、大当たり遊技のオープニング期間で実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図１１２２（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間に当たり結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。なお、「当たり結果報知演出」とは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される演出時間が３秒の結果報知演出の演出態様であり、ミッション演出終了時に大当たり当選であることを報知する第３図柄の表示態様が停止表示される。図１１２２（ａ）に示すように、第１図柄表示装置３７では大当たり当選を示す表示態様でＬＥＤ３７ａが停止表示されているが、第３図柄表示装置８１では第３図柄の変動表示が継続している。そして、小表示領域Ｄｍ３に表示されるミッション演出の残演出時間を報知するための報知態様として「残り３秒」という文字が表示され、表示領域ＨＲ１には「ミッション中」というミッション演出が継続中であることを示すための案内態様が表示される。このように、ミッション演出が継続していることを遊技者に分かり易く報知し、ミッション演出に注目させることで、第１図柄表示装置３７における特別図柄変動が停止していることに気付かせ難くすることができる。

【３８１６】

その後、当たり結果報知演出の演出時間が経過すると、第３図柄が大当たり当選であることを示す表示態様で停止表示される。図１１２２（ｂ）は、結果報知演出において大当たり当選であることが報知された場合の表示画面の一例を示した図である。図１１２２（ｂ）に示すように、大当たりを報知する場合には、主表示領域Ｄｍの中央部において同一の数字が付された第３図柄を揃った状態で停止表示し、大当たり当選であることを示す表示態様であることを強調するために第３図柄が発光する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１に「大当たり」という大当たり当選したことを報知するための報知態様が表示される。これらの表示内容により、大当たり当選したことを遊技者に対して容易に理解させることができる。そして、大当たり当選であることが報知された後、大当たり遊技における遊技方法を案内するための２秒間のショートオープニング演出（図示しない）が実行される。なお、通常の大当たり遊技のオープニング期間（疑似変動が実行されない大当たり遊技のオープニング期間）には、５秒間のロングオープニング演出（図示しない）が実行される。ロングオープニング演出では、大当たり遊技における遊技方法の案内に加えて、賑やかし用のムービーが表示される。このように、大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されることで、第３図柄表示装置８１において実行されるオープニング演出の演出期間（言い換えると、第３図柄の停止から特定入賞口６５ａに遊技球が入球可能となるまでの期間）が実際のオープニング期間（言い換えると、特別図柄の停止から特定入賞口６５ａに遊技球が入球可能となるまでの期間）よりも短くなるため、遊技者が間延びしていると感じる期間を短縮することができる。

【３８１７】

また、図１１２２（ａ）の副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１には、疑似変動開始時に変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに基づいて、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆するチャンス疑似保留図柄ｔｈ０ｃが疑似変動開始時から表示されている。そして、疑似変動開始から５秒経過した時点（即ち、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動が終了した時点）で、主表示領域Ｄｍで実行されるミッション演出の結果報知演出の演出態様として「当たり結果報知演出」が設定されると、保留演出の表示シナリオとして「疑似保留表示パターンＡ」が設定される。この「疑似保留表示パターンＡ」とは、疑似変動が終了する際に爆弾保留（疑似保留図柄）を爆発させ、図１１２２（ｂ）に示す、「祝」という大当たり当選が確定したことを示唆する特殊保

留図柄ｔｈ０ｄに可変させ、保留球数表示エリアＤｓ２の表示を「おめでとう」という特殊保留図柄ｔｈ０ｄが示唆する演出情報に対応する報知態様に切り替える表示パターンである。なお、この「疑似保留表示パターンＡ」は演出時間が３秒の当たり結果報知演出が設定された場合に設定される表示パターンであるため、「疑似保留表示パターンＡ」が設定された時点で疑似変動の残り変動時間は３秒となる。従って、「疑似保留表示パターンＡ」では、上述した結果報知演出Ｇ（演出時間が３秒で、特別図柄の変動停止から３秒経過すると外れを示す第３図柄の表示態様を表示する演出態様）が設定された場合に設定される「疑似保留表示パターンＤ（疑似変動の残変動時間２秒になると分岐地点Ｐｔ１で導火線ｄｕの火が消火される表示パターン）」と同じ進行速度で火Ｈｉ１が導火線ｄｕを進むが、「疑似保留表示パターンＤ」と異なり、疑似変動の残変動時間が２秒となり分岐地点Ｐｔ１に到達しても火Ｈｉ１が消火されない。

【３８１８】

ここで、上述したように、本第２９制御例では、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の進行速度によって遊技者が大当たり当選の期待度を推測することが可能であり、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の進行速度が遅い程、大当たり当選の期待度が高くなる構成である。このように構成しているため、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の進行速度が速い場合には、大当たり当選の期待度が低いと予測し、以後の保留演出に対する興味を無くしてしまう虞がある。しかしながら、「疑似保留表示パターンＡ」を設定可能に構成することで、火Ｈｉ１の進行速度が速い場合に分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消火されなかった場合には大当たり当選であることが確定するため、遊技者に火Ｈｉ１の動静に注目させることが可能となり、保留演出の演出効果を向上させることができる。

【３８１９】

以上、説明したように、本第２９制御例では、特別図柄の変動中に開始された疑似変動が、その特別図柄の変動終了後に新たな特別図柄の変動が開始されない場合であっても所定期間（３秒間）継続される構成であり、その疑似変動中に特殊演出（ミッション演出）や保留演出を実行することで、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを認識させ難く構成している。これにより、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が長くなることで遊技者が感じるストレスを緩和させることができる。

【３８２０】

また、本第２９制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様（例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目））で表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第３図柄の変動表示を開始させる構成としている。このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口（第１入球口６４）への入賞があった場合であっても、先読み予告演出に近い演出を実行することができるため、遊技が単調になることを抑制することができる。

【３８２１】

更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、実行中の疑似変動が停止表示される前に、別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【３８２２】

また、本第２９制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、第３図柄表示装置８１における疑似変動が終了するまでは実行エリアＤｓ１に表示されている実行中保留図柄ｈ０を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して表示する構成としている。このように構成することで、実行エリアＤｓ１の実行中保留図柄ｈ０の表示の有無からは特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

【３８２３】

なお、本第２９制御例では、変動種別にかかわらずミッション演出の導入演出の演出時間を一定の時間（５秒）で構成したが、これに限るものではなく、例えば、保留球の変動種別を先読みして、変動種別毎に演出時間の異なる導入演出の演出態様を設定可能な構成としても良い。このように構成することで、特殊演出の導入演出にも多様性を持たせることができ、ミッション演出が単調になることを抑制することができる。

【３８２４】

なお、本第２９制御例では、ミッション演出の内容を、仮停止させた第３図柄の表示態様を可変させるミッションのみとしたが、これに限るものではない。例えば、成功率が異なる複数のミッション態様から、特別図柄の当否判定結果に基づいて１つのミッション態様を選択する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出が短期間で複数回実行された場合であっても、異なる態様のミッション演出を実行可能であるため、遊技者がミッション演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３８２５】

なお、本第２９制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の判定結果と、その次に実行される特別図柄変動（第１保留エリアに格納されている保留球に基づく特別図柄変動）の当否判定結果に基づいてミッション演出の演出態様と、疑似保留図柄の表示態様を決定する構成であったが、これに限るものではない。保留記憶されている全ての保留球の当否判定結果を先読みした結果、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在すれば、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動まで継続するミッション演出の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり当選に対応するミッション演出の実行機会が増加し、相対的に外れ当選に対応するミッション演出の実行機会が減少するため、更に遊技者に実際の大当たり確率よりも高い確率で大当たり当選していると思わせることが可能となり、遊技意欲を向上させることができる。

【３８２６】

なお、本第２９制御例では、特別図柄の変動時間経過後も第３図柄表示装置８１において第３図柄を疑似変動させることで、特別図柄の変動が停止していることを遊技者に気付かれ難くする構成としたが、これに限るものではなく、例えば、特別図柄の変動表示中にストーリー性のある演出（例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのエピソードを用いたリーチ演出）を開始し、その演出が特別図柄の変動時間経過後も継続する構成としても良い。このように構成することで、遊技者にストーリーの結末を見たいと思わせ、更に演出に注目させることが可能となるため、より特別図柄の変動が停止していることを気付かせ難くすることができる。

【３８２７】

なお、本第２９制御例では、疑似変動中に実行される特殊演出としてミッション演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始されるとゾーン演出（一般的な遊技機で実行されている予告演出の１種で、保留球内で大当たり当選の可能性が高い保留球が存在する場合に、その保留球に基づく特別図柄の抽選結果が報知されるまでの期間を特殊ゾーンとして表示し、遊技者に大当たり当選であることを期待させる演出）が実行されることを煽る前兆演出を行い、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されない場合にはゾーン演出が実行されず、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始された場合に、その新たな特別図柄変動の変動種別が特定の変動種別（例えば、ロングリーチ）である場合にゾーン演出を実行する構成としても良い。また、このように構成す

る場合には、前兆演出において遊技者に第１入球口６４への遊技球の入賞を促す態様（例えば、「第１入球口６４に入賞させてゾーンを発動させろ」といった表示）を表示しても良い。このように構成することで、遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球を発射しようと思わせることが可能となるため、疑似変動中に次の特別図柄変動が開始される機会を増やすことができる。

【３８２８】

なお、本第２９制御例では、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合には、特別図柄の変動停止から３秒間疑似変動を継続する構成としたが、これに限るものではない。例えば、遊技者が遊技球の発射を継続している場合には、特別図柄の変動停止から第１入球口６４への新たな入賞により新たに特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間で疑似変動を継続させる構成としても良い。この場合、遊技者が遊技球の発射を停止した場合に疑似変動を終了させるようにすると良い。このように構成することで、発射された遊技球が特別図柄の変動期間内に始動口（第１入球口６４）に入賞しなかった場合であっても、継続して遊技球が発射されている場合には疑似変動が継続されるため、遊技者を退屈させることなく遊技球が始動口に入賞するまでの時間を稼ぐことができる。

【３８２９】

なお、本第２９制御例では、疑似変動において第３図柄を仮停止させた後、再変動させる構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動では、数字ではなく文字を用いた疑似図柄を表示し、疑似図柄の組み合わせで遊技者に演出情報を付与し、疑似変動の実行中は第３図柄を主表示領域Ｄｍにおいて縮小表示させる構成としても良い。より具体的には、特殊演出の導入演出が開始される場合に、主表示領域Ｄｍにおいて、例えば、ミッションアイコンＡｋ１の代わりに「ミッ」「ショ」「ン」の３つの疑似図柄を停止表示し、表示領域ＨＲ１に「ミッション開始　「激アツ」を完成させろ」というコメントを表示して、疑似図柄を変動表示させる。そして、疑似変動が終了する際に、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には「激」「ア」「ツ」という組み合わせで疑似図柄を停止表示させ、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。なお、大当たり当選である場合であっても、「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させても良く、例えば、「チャ」「ン」「ス」や「ア」「ツ」「？」といった組み合わせの疑似図柄によって大当たり当選の期待度を示唆しても良い。なお、このように構成する場合、疑似変動の実行中は第３図柄を主表示領域Ｄｍの左下端で縮小表示させる。このように疑似図柄を用いて疑似変動を実行することにより、第３図柄を用いて疑似変動を実行する場合よりも、疑似図柄の組み合わせにより多様な演出情報を遊技者に付与可能となる。また、疑似変動において疑似図柄を変動表示させる方向によって大当たり当選の期待度を示唆する構成としても良い。即ち、疑似図柄を所定方向へ動的表示させる制御を行う構成としても良い。具体的には、疑似図柄が第３図柄の変動表示と同様に下方向にスクロール表示されるパターンと、疑似図柄が第３図柄の変動表示とは異なる上方向にスクロール表示されるパターンを設定可能にし、下方向にスクロール表示されるパターンよりも上方向にスクロール表示されるパターンの方が大当たり当選である場合に設定され易い構成とする。なお、疑似図柄を動的表示させる所定方向は、上方向に限るものではなく、表示位置で回転させ、大当たり当選期待度によって回転方向を異ならせる構成としても良い。これにより、疑似変動における疑似図柄の変動表示方向によっても遊技者は特別図柄の当否判定結果を予測することが可能となるので、より疑似変動に注目させることが可能となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

【３８３０】

＜第２９制御例における電気的構成について＞

次に、図１１２７～図１１４５を参照して、本第２９制御例のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１１２７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が

搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路の各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３のサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【３８３１】

ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏの値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電の発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１１５５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１１５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１１５３参照）が即座に実行される。

【３８３２】

ここで、図１１２８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタについて説明する。これらのカウンタは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定および第３図柄表示装置８１における表示の設定を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する特別当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する特別当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の停止種別（リーチ当たり種別、リーチ以外外れ（完全外れ）、リーチ外れ種別）を決定するための停止種別選択カウンタＣ３、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、普通当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１１４６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１１５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、特別図柄の保留球を記憶するための４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａが設けられており、特別図柄の特別図柄保留球実行エリアが設けられている。特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの各エリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【３８３３】
　また、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂが設けられており、これらの各エリアには、球が左右何れかの第２入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングに合わせて、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。
【３８３４】
　各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、特別当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１１４６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１１５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【３８３５】
　特別当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本第２９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１３０（ａ）参照）によって設定されており、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。なお、特別図柄の高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１３０（ａ）参照）と、特別図柄の低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１３０（ａ）参照）とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。
【３８３６】
　特別当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第２９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納される。
【３８３７】
　ここで、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。一方で、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納されている特別当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる

。本第２９制御例では、大当たり種別は、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設定されており、特別当たり種別カウンタＣ２によって、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の内いずれかが決定される。そして、その大当たり種別を示す表示態様が大当たり図柄として第１図柄表示装置３７に表示される。なお、本第２９制御例の特別図柄抽選における大当たり当選確率の詳細については、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１３０（ａ））を参照して後述する。

【３８３８】

また、本第２９制御例のパチンコ機１０における特別当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図１１３１に示すように、大当たり種別を決定するための大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄには、第１特別図柄の抽選の内容が規定されており、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄを参照し、特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて大当たり種別が決定される。なお、本第２９制御例の各大当たり種別の詳細については、図１１３１を参照して後述する。

【３８３９】

変動種別カウンタＣＳ１は、０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。上述した停止種別選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１とによって、いわゆる完全外れ、ショートリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチといった表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１１５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ（図１１３４（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【３８４０】

普通当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、普通当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。普通当たり乱数カウンタＣ４の値は、本制御例ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの第２入球口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃ（図１１３０（ｂ）参照）によって設定されており、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃ（図１１３０（ｂ）参照）は、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。さらに、普通図柄の当たりの種別は、通常当たりと長時間当たりとが設定されており、それぞれ普通当たり乱数カウンタＣ４の値が設定されている。

【３８４１】

ここで、普通図柄の通常当たりは、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、大当たり遊技状態では、０．２秒の開放時間で電動役物６４ａが開放状態に作動される動作が、１回実行される当たりである。また、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている期間においては、２秒間の開放時間で電動役物６４ａが開放状態に作動

される動作が、２回繰り返される当たりである。一方、長時間当たりは、遊技状態にかかわらず、２秒間の開放時間で電動役物６４ａが開放状態に作動される動作が、２回繰り返される当たりである。なお、本制御例では、図１１３０（ｂ）に示すように、普通図柄の低確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値が５から６のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。一方、普通図柄の高確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値が５から２０４のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。なお、本第２９制御例では普通図柄抽選で当たり当選した場合に、設定されている遊技状態に応じて異なる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普図当たり当選した場合に、球を第１入球口６４へと入球困難な普図当たり遊技（短当たり）と、その短当たりよりも第１入球口６４へと球を入球させ易い普図当たり遊技（長当たり）と、を実行可能に構成しても良い。

【３８４２】

パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、球がスルーゲート６７を通過すると、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」であれば、当たりとして、電動役物６４ａが「０．２秒間×１回」だけ開放（開放作動）される。なお、本第２９制御例では、パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「０．２秒間×１回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「０．５秒間×２回」開放しても良い。一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は２００個あり、その範囲は「５～２０４」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃ（図１１３０（ｂ）参照）に格納されている。このように普通図柄の高確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２００なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１．２」となる。

【３８４３】

パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、球がスルーゲート６７を通過すると、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４ａが「２秒間×２回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、電動役物６４ａの開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第１入球口６４へ球が入球し易い状態となる。尚、本第２９制御例では、パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「２秒間×２回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「３秒間×３回」開放しても良い。

【３８４４】

普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図１１４６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１１５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタが設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタの値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【３８４５】

図１１２７に戻り説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物６４ａを駆動するためのソレノイドからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群からなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【３８４６】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏの値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１１５３）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２がそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【３８４７】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ２９０により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第２９制御例における発射ソレノイドを駆動させる制御は、操作ハンドル５１の操作に基づいて実行される制御であって、遊技球を移動させることが可能な発射ソレノイドを駆動させる制御であるので、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御である。

【３８４８】

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

２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、タッチセンサ２９０、発射センサ２９３、枠ボタン２２がそれぞれ接続されている。

【３８４９】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。

【３８５０】

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

【３８５１】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１１１７参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８の各種スイッチや、ソレノイド２０９といったソレノイド、モータを駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧を生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４に対して必要な電圧を供給する。

【３８５２】

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

制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図１１５３参照）を正常に実行し完了することができる。

【３８５３】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１１１７参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【３８５４】

＜第２９制御例における主制御装置１１０の電気的構成について＞

次に、本第２９制御例のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について、図１１２９～図１１３５を参照して説明する。図１１２９（ａ）は、主制御装置１１０内のＲＯＭ２０２の電気的構成を示すブロック図である。図１１２９（ａ）に示した通り、本第２９制御例におけるＲＯＭ２０２は、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａと、変動種別選択テーブル２０２ｄｂと、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃと、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄと、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅとで少なくとも構成されている。

【３８５５】

まず、図１１３０（ａ）を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａの内容について説明する。図１１３０（ａ）は、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａの規定内容を模式的に示した図である。この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａは、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が、特別図柄の状態毎に規定されている。図１１３０（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２４９」の２５０個が設定されている。一方、図１１３０（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態（確変状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、「０～９９９」の１０００個が設定されている。本第２９制御例では、第１当たり乱数カウンタの取り得る値が「０～６５５３５」の６５５３６通りであることから、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約１／２６２となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６５となる。このように、確変状態中は通常状態の約４倍大当たりに当選し易いので、特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技を実行し易くなる。なお、本第２９制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態にかかわらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【３８５６】

また、本第２９制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで

、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

【３８５７】

また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【３８５８】

上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」、「時短当選」に当選し得るように構成する場合は、特別図柄当たり乱数テーブル２０２ｄａに「小当たり」、「時短当選」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりと時短当選に重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【３８５９】

また、同一の遊技状態であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が異なる複数の設定値を有する構成としても良い。より具体的には、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「１」に対して「０～２４９」の２５０個が設定され、設定値「２」に対して「０～２７４」の２７５個が設定され、設定値「３」に対して、「０～２９９」の３００個が設定されている。一方、図１０２（ａ）に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、設定値「１」に対して「０～９９９」の１０００個が設定され、設定値「２」に対して「０～１０９９」の１１００個が設定され、設定値「３」に対して「０～１１９９」の１２００個が設定される構成としても良い。この場合、第１当たり乱数カウンタの取り得る値が「０～６５５３５」の６５５３６通りであることから、設定「１」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約１／２６２となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６５となる。また、設定「２」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２３８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６０となる。また、設定「３」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２１８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／５５となる。よって、設定「１」が最も大当たり当選し難い設定値（不利設定値）となり、設定「３」が最も大当たり当選し易い設定値（有利設定値）となる。このように構成することで、パチンコ機１０の過去の遊技データ（大当たり当選履歴）

から現在の設定値を推測することが可能となり、有利設定値であることを期待させることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、パチンコ機１０に設けられる設定値は３段階に限るものではなく、設定値を２段階にしても良いし、４段階以上（例えば、６段階）にしても良い。さらに、大当たり確率や小当たり確率や確変状態の設定確率や確変状態が継続する期間や、大当たり遊技の遊技内容といった遊技の有利度合いを可変可能な各種要素に対して設定差を設けるように構成しても良い。このような場合であっても、設定される設定値に応じて遊技者に異なる有利度合いを提供することができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３８６０】

次に、図１１３０（ｂ）を参照して、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃの内容について説明する。図１１３０（ｂ）は、この普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃの規定内容を示した図である。図１１３０（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。一方、普通図柄の高確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。つまり、本第２９制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が低確率（１／１２０）に設定されている。一方、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高確率（１／１．２）に設定されている。このように、時短状態が設定されている場合はほとんどの普通図柄抽選で当たり当選となるため、普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【３８６１】

次に、図１１３１を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの内容について説明する。図１１３１は、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの規定内容を示した図である。上述したように、本第２９制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ」と「大当たりＢ」の２種類の大当たり種別を有する。「大当たりＡ」、「大当たりＢ」になるといずれも、ラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０Ｒ大当たり）となる。しかしながら、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たりＡ」は、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの間はパチンコ機１０が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たりＢ」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。

【３８６２】

図１１３１に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５９」の範囲に対して、大当たりＡ（１０Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「６０～９９」の範囲に対して、大当たりＢ（１０Ｒ通常大当たり）が対応付けて規定されている。よって、６０％の割合で確変大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変遊技状態に設定され、４０％の割合で通常大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が確変遊技状態よりも有利度合いが低い時短遊技状態に設定される。なお、上述したように、「大当たりＡ」と「大当たりＢ」における大当たり遊技中の可変入賞装置６５の動作内容は同一であり、大当たり遊技が開始されると、可変入賞装置６５が開放状態となり、特定入賞口６５ａに遊技球が入球可能となる。開放状態移行から３０秒経過した場合、或いは３０秒経過前に９個の遊技球が特定入賞口６５に入球した場合に可変入賞装置６５は閉鎖状態となる。そして、１回の大当たり遊技では、この開閉動作が１０回実行される。特定入賞口６５ａに遊技球が入球することにより、遊技者に遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）より多量の賞球の払

い出しが行われる。なお、大当たり動作内容は上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【３８６３】

また、開放動作における開放時間や球数は任意に設定すれば良い。例えば、開放時間を２９秒以下または３１秒以上で設定しても良いし、球数を８個以下または１０個以上で設定しても良い。なお、大当たり種別によって開放動作の内容が異なる構成としても良い。

【３８６４】

図１１３１に示す通り、「大当たりＡ」が選択されると、時短中カウンタ２０３ｄｅに「６５５３６」という値が設定される。この時短中カウンタ２０３ｄｅは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短中カウンタ２０３ｄｅには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される。そして、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が減算され、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。即ち、「大当たりＡ」が選択された場合には、６５５３６回の特別図柄抽選（変動）が実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続するため、ほぼ確実に時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０になる前に大当たり当選することになる。なお、この時短中カウンタ２０３ｄｅの値は、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。一方、「大当たりＢ」が選択された場合には、時短中カウンタ２０３ｄｅに「１００」という値が設定される。即ち、「大当たりＢ」が選択された場合には、特別図柄抽選（変動）が１００回実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続する。なお、本第２９制御例では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件である時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算させるように構成しても良い。

【３８６５】

加えて、本第２９制御例では、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短中カウンタ２０３ｄｅの値にかかわらず、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【３８６６】

また、「大当たりＡ」が選択されると、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定される。この確変フラグ２０３ｄｆは、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｄｆは、確変状態が設定されている場合にオンに設定される。この確変フラグ２０３ｄｆは、「大当たりＢ」に当選した場合にオフに設定される。即ち、一度「大当たりＡ」に当選すると、次に「大当たりＢ」に当選するまでの期間確変

状態が継続する。このように、選択された大当たり種別によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるため、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第２９制御例では、大当たり種別を２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上の大当たり種別としても良く、この場合、例えば、時短中カウンタ２０３ｄｅに設定される値が「１００」で、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定される大当たり種別を設けても良いし、大当たり遊技のラウンド数が異なる（例えば、５ラウンド）大当たり種別を設けても良い。このように構成することで、多様な大当たり遊技を提供することができ、遊技が単調になることを抑制することができる。

【３８６７】

次に、図１１３２（ａ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂの内容について説明する。変動種別選択テーブル２０２ｄｂは、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル２０２ｄｂには、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。この変動種別選択テーブル２０２ｄｂで決定された変動種別に基づいて、後述する変動パターン選択テーブル２０２ｄｅを参照して変動パターンが設定される。図１１３２（ａ）は、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１１３２（ａ）に示した通り、変動種別選択テーブル２０２ｄｂには、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１」と、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２」と、確変状態または時短状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３」と、確変状態または時短状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４」と、が規定されている。

【３８６８】

次に、図１１３２（ｂ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１の内容について説明をする。図１１３２（ｂ）は、通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１の内容を模式的に示した模式図である。この通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。本第２９制御例では、リーチの発生しない「完全外れ」や、変動時間が比較的短い「ショートリーチ」、変動時間が比較的長い「ロングリーチ」、変動時間が最長の「スーパーリーチ」の変動種別を有しており、変動種別と保留球数に基づいて特別図柄の変動時間が設定される。図１１３２（ｂ）に示す通り、通常状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロングリーチ」、「当たりスーパーリーチ」の３種類であり、これらに対して変動種別データ００Ｈ，０１Ｈ，０２Ｈがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～４４の範囲であれば変動種別データとして００Ｈ（当たりショートリーチ）が選択され、４５～１５９の範囲であれば変動種別データとして０１Ｈ（当たりロングリーチ）が選択され、１６０～１９９の範囲であれば変動種別データとして０２Ｈ（当たりスーパーリーチ）が選択される。選択された変動種別データに基づいて、後述する変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。

【３８６９】

次に、図１１３２（ｃ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２の内容について説明をする。図１１３２（ｃ）は、通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２の内容を模式的に示した模式図である。

【３８７０】

この通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図１１３２（ｃ）に示す通り、通常状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」、「外れロングリーチ」、「外れスーパーリーチ」の４種類であり、これらに対して変動種別データ０３Ｈ，０４Ｈ，０５Ｈ，０６Ｈがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～１０９の範囲であれば変動種別データとして０３Ｈ（完全外れ）が選択され、１１０～１５４の範囲であれば変動種別データとして０４Ｈ（外れショートリーチ）が選択され、１５５～１９４の範囲であれば変動種別データとして０５Ｈ（外れロングリーチ）が選択され、１９５～１９９の範囲であれば変動種別データとして０６Ｈ（外れスーパーリーチ）が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。

【３８７１】

ここで、図１１３４（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅの内容について説明する。変動パターン選択テーブル２０２ｄｅは、設定された変動種別データ値に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）が決定される。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｅには、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２が規定されている。

【３８７２】

ここで、図１１３４（ｂ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅに規定されている通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１の内容について説明をする。図１１３４（ｂ）は、通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１の内容を模式的に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１は、上述した通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１または通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。

【３８７３】

図１１３４（ｂ）に示す通り、選択された変動種別データ値が００Ｈ（即ち、当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＡ」が設定される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第１エリアから実行エリアへデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ（保留球数）の最大値は３である。このため、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅは、保留球数０～３の場合について規定している。選択された変動種別データ値が０１Ｈ（即ち、当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０２Ｈ（即ち、当たりスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「当たりスーパーリーチＡ」が設定される。

【３８７４】

また、選択された変動種別データ値が０４Ｈ（即ち、外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「外れショートリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０５Ｈ（即ち、外れロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７

秒）の変動パターンである「外れロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０６Ｈ（即ち、外れスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「外れスーパーリーチＡ」が設定される。このように、「ショートリーチ」、「ロングリーチ」、「スーパーリーチ」のそれぞれの変動時間は当否判定結果にかかわらず同一の尺となるように構成している。ここで、通常状態では、大当たり当選の場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が４０／２００であるのに対し、外れの場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が５／２００となっている。つまり、「スーパーリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が８倍選択され易い。

【３８７５】

また、通常状態では、大当たり当選の場合に「ロングリーチ」が選択される割合が１１５／２００であるのに対し、外れの場合に「ロングリーチ」が選択される割合が４０／２００となっている。つまり、「ロングリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が約３倍選択され易い。そして、通常状態では、大当たり当選の場合に「ショートリーチ」が選択される割合が４５／２００（９／４０）であるのに対し、外れの場合に「ショートリーチ」が選択される割合４５／２００（９／４０）となっている。つまり、「ショートリーチ」は、大当たり当選である場合と外れである場合とで選択される確率は同一である。従って、「スーパーリーチ」が実行された場合には大当たり当選である可能性が最も高く、次いで「ロングリーチ」、「ショートリーチ」の順に大当たり当選である可能性が高くなる。このように構成することで、特別図柄の変動種別に基づいて決定された変動パターン（変動時間）から遊技者が当否判定結果を予測することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３８７６】

また、選択された変動種別データ値が０３Ｈ（即ち、完全外れ）であり、保留球数が０個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「完全外れＡ」が設定され、保留球数が１個であれば変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の変動パターンである「完全外れＢ」が設定され、保留球数が２個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「完全外れＣ」が設定され、保留球数が３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンである「完全外れＤ」が設定される。

【３８７７】

ここで、通常状態において当否判定結果が外れであった場合に頻繁にリーチ変動が実行されると、遊技者がリーチ変動に慣れてしまい、リーチ変動に対する興味が薄れてしまう虞があるため、本第２９制御例では、通常状態において当否判定結果が外れである場合には、変動種別としてリーチ変動ではない「完全外れ」が選択される割合が最も高くなるように構成している（図１１３２（ｃ）参照）。そして、変動種別が「完全外れ」である場合には、保留球数が少ないほど、変動期間の長い変動パターン種別が選択されるように構成されている。これにより、特別図柄の変動中に新たに保留球を獲得させ易くなり、保留球を途切れ難くすることができる。また、保留球数が多くなれば、短い変動期間が設定され易く、多い保留球数を維持することでテンポ良く遊技を行うことができるため、遊技者に保留球数を多く保有した状態を維持させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３８７８】

次に、図１１３３（ａ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３の内容について説明をする。図１１３３（ａ）は、確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図１１３３（ａ）に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロング

リーチ」の２種類であり、これらに対して変動種別データ０７Ｈ，０８Ｈがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～１４９の範囲であれば変動種別データとして０７Ｈ（当たりショートリーチ）が選択され、１５０～１９９の範囲であれば変動種別データとして０８Ｈ（当たりロングリーチ）が選択される。

【３８７９】

次に、図１１３３（ｂ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４の内容について説明をする。図１１３３（ｂ）は、確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図１１３３（ｂ）に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」の２種類であり、これらに対して変動種別データ０９Ｈ，０ＡＨがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～１６４の範囲であれば変動種別データとして０９Ｈ（完全外れ）が選択され、１６５～１９９の範囲であれば変動種別データとして０ＡＨ（外れショートリーチ）が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。その後、選択された変動種別データに基づいて、図１１３５に示す変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。

【３８８０】

ここで、図１１３５を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２の内容について説明をする。図１１３５は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２は、上述した確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３または確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。図１１３５に示す通り、選択された変動種別データ値が０７Ｈ（即ち、当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＢ」が設定される。選択された変動種別データ値が０８Ｈ（即ち、当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１００００ｍｓ（１０秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＢ」が設定される。また、選択された変動種別データ値が０９Ｈ（即ち、完全外れ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンである「完全外れＥ」が設定される。選択された変動種別データ値が１０Ｈ（即ち、外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「外れショートリーチＢ」が設定される。

【３８８１】

このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３８８２】

また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これ

は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選し易くなり、電動役物６４ａが開放状態となることにより第１入球口６４へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。なお、本第２９制御例のパチンコ機１０では、同じ変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを削いでしまうことを抑制することができる。

【３８８３】

次に、図１１２９（ｂ）を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３について説明する。ＲＡＭ２０３には、主制御装置１１０の処理を制御するための各種カウンタやフラグおよび設定値を格納する記憶領域が設けられている。ここで、主制御装置１１０の処理とは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定および第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理である。

【３８８４】

ＲＡＭ２０３は、図１１２９（ｂ）に示すように、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、時短中カウンタ２０３ｄｅ、確変フラグ２０３ｄｆ、大当たり中フラグ２０３ｄｇ、発射許可フラグ２０３ｄｈ、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊ、その他メモリエリア２０３ｄｚを少なくとも有している。

【３８８５】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第１入球口６４ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選の判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【３８８６】

本パチンコ機１０では、球が第１入球口６４ａへ入賞（始動入賞）し、その始動入賞に応じて各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値が取得されると直ちに、本来の特別図柄の大

当たり抽選とは別に、その取得された各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値から、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報が予測（推定）される。このように、本来の特別図柄の抽選が行われる前に、始動入賞に対応するデータ（各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値）に基づいて、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報を予測することを、以後、特別図柄の抽選結果を先読みすると記載する。なお、各種情報としては、当否、停止種別、変動種別が該当する。そして、先読みが終了すると、先読みにより得られた各種情報（当否、停止種別、変動種別）を含む入賞コマンドが音声ランプ制御装置１１３へ送信される。入賞コマンドが音声ランプ制御装置１１３によって受信されると、音声ランプ制御装置１１３は、入賞コマンドから、当否、停止種別および変動パターンを抽出し、それらを入賞情報としてＲＡＭ２２３の入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納する。

【３８８７】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ３が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通入球口６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ３の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ３の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ３の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選の判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【３８８８】

特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃは、第１入球口６４ａへの入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４ａへ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１１４９のＳ３６３Ｄ参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１１４７のＳ２０５Ｄ参照）。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１１４７のＳ２０６Ｄ、図１１４９のＳ３６５Ｄ参照）。保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【３８８９】

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

コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数表示エリアＤｓ２に保留球数図柄を表示する。

【３８９０】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、普通入球口６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、初期値がゼロに設定されており、球が普通入球口６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１１５１のＳ５０３Ｄ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１１５０のＳ６０５Ｄ参照）。

【３８９１】

球が左右何れかの普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ３の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに記憶される（図１１５１のＳ５０４Ｄ）。一方、球が左右何れかの普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには新たに何も記憶されない（図１１５０のＳ５０３Ｄ：Ｎｏ）。

【３８９２】

時短中カウンタ２０３ｄｅは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第２９制御例では「１００」）が設定される。そして、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２０３ｄｅの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【３８９３】

確変フラグ２０３ｄｆは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本第２９制御例では、特別図柄の高確率状態が設定される場合（即ち、「大当たりＡ」に当選した場合）にオンに設定される（図１１５５のＳ１１１３Ｄ）。そして、「大当たりＢ」に当選した場合にオフに設定される（図１１５５のＳ１１１２Ｄ）。従って、一度「大当たりＡ」に当選すると、次に「大当たりＢ」に当選するまでは確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第２９制御例では、大当たりＢに当選した場合に確変フラグ２０３ｄｆをオフに設定する構成としているが、これに限るものではなく、大当たり種別にかかわらず大当たり当選したことに基づいて確変フラグ２０３ｄｆをオフに設定し、大当たり遊技終了時に再度確変フラグ２０３ｄｆをオンに設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第２９制御例では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定され、大当たりＢに当選した場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に確変カウンタを設けて、特別図柄の高確率状態が設定されると確変カウンタの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて確変カウンタの値が減算され、確変カウンタの値が０となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利な確変状態での

特別図柄抽選（変動）回数が有限となる（即ち、次回大当たり当選まで確変状態が継続するとは限らない）ため、遊技者に対して確変状態が設定されている期間中に大当たり当選できるかをドキドキさせながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３８９４】

大当たり中フラグ２０３ｄｇは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｄｇは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図１１５６のＳ１１１７Ｄ参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図１１５６のＳ１１１５Ｄ参照）。そして、特別図柄変動処理（図１１４７参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｄｇが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図１１４７のＳ２０１Ｄ参照）。

【３８９５】

発射許可フラグ２０３ｄｈは、発射制御装置１１２による遊技球の発射を指示している状態であることを示すためのフラグである。上述したように、操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）が内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。そして、タッチセンサ５１ａがオンであり、且つ、発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている場合に、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンとなり（図１１５３のＳ７０４Ｄ）、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態、即ち、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている場合には、発射許可フラグ２０３ｄｈがオフとなる（図１１５３のＳ７０８Ｄ）。

【３８９６】

特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊは、設定された変動パターン（変動時間）に対応して第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示を実行するためのタイマである。この特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊには、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）において、変動表示が開始される特別図柄の変動時間（変動パターン）に対応するタイマ値が設定され、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）が実行される毎に２ｍｓ分のタイマ値が減算される。そして、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０になると変動表示中の特別図柄が停止表示される。その他メモリエリア２０３ｄｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグが設定（記憶）される。

【３８９７】

＜第２９制御例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１１３６（ａ）を参照して、本第２９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１１３６（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１１３６（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃと、書き換え用演出態様設定テーブル２２２ｄｄと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅとが少なくとも記憶されている。

【３８９８】

ここで、図１１３７を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａの内容について説明する。図１１３７は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａの規定内容を示したブロ

ック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図１１３７に示す通り、本第２９制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２と、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４とが規定されている。

【３８９９】

ここで、本第２９制御例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図１１６７参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２が参照される。なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図１１６４参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。なお、入賞頻度計測処理の詳細については、図１１６４を参照して後述する。

【３９００】

また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図１１７２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。なお、発射関連コマンド処理の詳細については、図１１７２を参照して後述する。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを

設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３の詳細については、図１１４０を参照して後述する。

【３９０１】

図１１３８～図１１４１を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図１１３８を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１の内容について説明する。図１１３８は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図１１３８に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【３９０２】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【３９０３】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【３９０４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パター

ンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【３９０５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【３９０６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～１８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【３９０７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【３９０８】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから１の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【３９０９】

次に、図１１３９を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２の内容について説明する。図１１３９は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図１１３９に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２は、演出カウ

ンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【３９１０】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【３９１１】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【３９１２】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」で

あり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【３９１３】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【３９１４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【３９１５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【３９１６】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１（図１１３８参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までの第３図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。

【３９１７】

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パ

ターンが頻繁に選択されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３９１８】

なお、本第２９制御例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。

【３９１９】

次に、図１１４０を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定されている通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３の内容について説明する。図１１４０は、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図１１４０に示す通り、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値ＣＳ１に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第３図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第２９制御例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する特殊演出追加設定処理（図１１６８参照）または、結果報知演出設定処理（図１１７４参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図１１４２（ａ）に示す疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂに基づいて決定する。

【３９２０】

ここで、図１１４２（ａ）を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂの内容について説明する。図１１４２（ａ）は、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂの規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂは、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。図１１４２に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂには、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間と通常演出時間

がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３０００ｍｓ（３秒）である場合には（即ち、完全外れＤの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が５０００ｍｓ（５秒）である場合には（即ち、完全外れＣの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合には（即ち、完全外れＢの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合には（即ち、ショートリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として４０００ｍｓ（４秒）、通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合には（即ち、完全外れＡまたはロングリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合には（即ち、スーパーリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１３０００ｍｓ（１３秒）、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定される。

【３９２１】

このように、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、４０００ｍｓ（４秒）である。そして、本第２９制御例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｊに設定されているカウンタ値をリセットした後（即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後）、新たに疑似変動更新時間を設定する構成としている（図１１６１のＳ２５３７Ｄ～Ｓ２５３９Ｄ、図１６３のＳ２８８７Ｄ～Ｓ２８９０Ｄ参照）。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。

【３９２２】

ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合、３０００ｍｓ（３秒）間の疑似変動が実行された後に、５０００ｍｓ（５秒）間の通常演出が実行される。この５秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れＢ１または完全外れＢ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れＢ１または完全外れＢ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【３９２３】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合、４０００ｍｓ（４秒）間の疑似変動が実行された後に、８０００ｍｓ（８秒）間の通常演出が実行される。この８秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れＣ１または完全外れＣ２の演出時間と同一であるた

め、疑似変動終了後に完全外れＣ１または完全外れＣ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）である場合にも８秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が８秒の当たり変動がないため、専用のリーチ演出を設けている。

【３９２４】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合、５０００ｍｓ（５秒）間の疑似変動が実行された後に、１２０００ｍｓ（１２秒）間の通常演出が実行される。この１２秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【３９２５】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合、１３０００ｍｓ（１３秒）間の疑似変動が実行された後に、１７０００ｍｓ（１７秒）間の通常演出が実行される。この１７秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡまたは当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。このように、一部（当たりショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【３９２６】

なお、変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の場合（完全外れＤの変動パターンの場合）と、５０００ｍｓの場合（完全外れＣの変動パターンの場合）には、通常演出時間が０ｍｓ（０秒）となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３９２７】

図１１４０に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図１１４２参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値ＣＳ１に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」とは異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れＢ」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

【３９２８】

通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当た

りショートリーチＡ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ３」とは異なる「当たりショートリーチＡ４」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が８秒の変動パターンは、「完全外れＢ」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に８秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ３」（８秒の当たり変動）および「当たりショートリーチＡ４」（８秒の当たり変動）を規定している。通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」とは異なる「完全外れＡ２」が設定される。

【３９２９】

通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」とは異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」とは異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【３９３０】

通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」とは異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」とは異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、１の特別図柄の変動時間内に複数回の第３図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【３９３１】

次に、図１１４１を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４の内容について説明する。図１１４１は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９

９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【３９３２】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【３９３３】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【３９３４】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。

【３９３５】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第２９制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【３９３６】

次に、図１１４２（ｂ）を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃの内容について説明をする。図１１４２（ｂ）は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出（図１１２４参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ａ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定される。この「結果報知演出Ａ」と「結果報知演出Ｂ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出Ａ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出Ｂ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【３９３７】
変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｃ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出Ｃ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出Ｄ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【３９３８】
変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される。

【３９３９】
変動パターン種別が「完全外れＡ」または「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｆ」が設定される。この「結果報知演出Ｆ」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＡ」および「完全外れＣ」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図１１４２参照）において、共に５秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。変動パターン種別が「完全外れＢ」または「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇ」が設定される。この「結果報知演出Ｇ」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＢ」および「完全外れＤ」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図１１４２参照）において、共に３秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出Ｇ」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

【３９４０】
変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｂ」は「当たりショートリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｂ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｈ」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｄ」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出Ｄ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｆ」は「完全外れＡ」または「完全外れＣ」において選択される「結果報知演出Ｆ」と同一の演出態様である。

【３９４１】
変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、「当たりスーパーリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｅ」と同一の演出態様である。

【３９４２】
次に、図１１４３を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄの内容について説明をする。図１１４３は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第１入球口６４への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図１１２５参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図１１４３に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第１入球口６４に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ａ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ａ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。
【３９４３】
また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Ｇが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Ｇの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Ｇの開始から１秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から６秒が経過し残時間２秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として４秒が割り当てられる。従って、この場合、２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は２秒となる。一方、結果報知演出Ｇの開始から２秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は３秒となる。このように、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第２９制御例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

【３９４４】
「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図１１２０（ａ）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを１回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを２回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを３回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図１１２０（ａ）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

【３９４５】
変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。この「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｆ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｆ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｆ」が選択される。この「短書き換え演出Ｆ」、「中書き換え演出Ｆ」、「長書き換え演出Ｆ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄をキャラクタ８０１が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第１入球口６４への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が０個である。従って、保留球数が１個以上ある場合に設定される「完全外れＢ」、「完全外れＣ」、「完全外れＤ」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

【３９４６】
変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０

～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｃ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｃ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。

【３９４７】

「短書き換え演出Ｃ」、「中書き換え演出Ｃ」、「長書き換え演出Ｃ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。

【３９４８】

上述したように、本第２９制御例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である（図１１３２（ｂ），（ｃ）参照）。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチＡ」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れＡ」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図１１４３に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れＡ」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するのか否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。

【３９４９】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が

選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｇ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｇ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｇ」が選択される。この「短書き換え演出Ｇ」、「中書き換え演出Ｇ」、「長書き換え演出Ｇ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

【３９５０】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。「短書き換え演出Ｅ」、「中書き換え演出Ｅ」、「長書き換え演出Ｅ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第３図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。

【３９５１】

このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３９５２】

次に、図１１４４を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅの内容について説明をする。図１１４４は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Ｄｓに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。図１１４４に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＡが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」は疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される

結果報知演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンＡが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｄ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【３９５３】

「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＢが設定される。「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＢが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。「結果報知演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＣが設定される。「結果報知演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＣが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄（図示しない）に可変する表示シナリオが実行される。

【３９５４】

「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＤが設定される。「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＤが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が２０００ｍｓになると分岐地点Ｐｔ１にて消火し、爆弾保留が不発となる表示シナリオが実行される（図１１１９（ｂ）参照）。「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＥが設定される。「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＥが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【３９５５】

「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＦが設定される。「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３

２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＦが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＧが設定される。「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＧが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

【３９５６】

「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＨが設定される。「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＨが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が１０００ｍｓになると爆弾保留に到達する前に火Ｈｉ１が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

【３９５７】

なお、上述したように、本第２９制御例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも１２秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短３秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点Ｐｔ１において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。

【３９５８】

このように、火Ｈｉ１の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火Ｈｉ１の進行速度が保留演出の開始から所定時間（５秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Ｈｉ１の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。

【３９５９】

なお、本第２９制御例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域Ｄｓにおいてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。なお、本第２９制御例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に基づいて火Ｈｉ１が導火線ｄｕを進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈとは別に保留演出専用のタイマを設け

て、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第２９制御例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線ｄｕを火Ｈｉ１が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線ｄｕを進行する火Ｈｉ１の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３９６０】

なお、本第２９制御例では、保留演出開始時に表示される導火線ｄｕの長さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線ｄｕの長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３９６１】

なお、本第２９制御例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第３図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第３図柄が停止表示される演出としても良い。

【３９６２】

次に、図１１３６（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１１３６（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａ、変動開始フラグ２２３ｄｂ、停止種別選択フラグ２２３ｄｃ、入賞情報格納エリア２２３ｄｄ、第１演出カウンタ２２３ｄｅ、第２演出カウンタ２２３ｄｆ、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇ、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈ、発射停止中フラグ２２３ｄｊ、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋ、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍ、変動開始待機フラグ２２３ｄｎ、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐ、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑ、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒ、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓ、その他メモリエリア２２３ｄｚが少なくとも設けられている。

【３９６３】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入賞口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【３９６４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（図１１６５のＳ２２０７Ｄ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃと同期させながら、その値を更新することができる。

【３９６５】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の保留球数表示エリアＤｓ２に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【３９６６】

変動開始フラグ２２３ｄｂは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図１１６６のＳ２４２４Ｄ参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図１１７６のＳ３００２Ｄ参照）。変動開始フラグ２２３ｄｂがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【３９６７】

停止種別選択フラグ２２３ｄｃは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図１１６５のＳ２２０４Ｄ参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図１１７６のＳ３００７Ｄ参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄｃがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。

【３９６８】

入賞情報格納エリア２２３ｄｄは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【３９６９】

本第２９制御例では、第１特別図柄の保留球を最大で４個、保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ｄｄには、第１特別図柄用の４つの保留エリアが形成

される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第１特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

【３９７０】

第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆは、表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択に使用されるカウンタであって、「０～１９８」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、この第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆは、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１１５８参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、第１演出カウンタ２２３ｄｅまたは第２演出カウンタ２２３ｄｆが有するカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において第１演出カウンタ２２３ｄｅまたは第２演出カウンタ２２３ｄｆの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、第１演出カウンタ２２３ｄｅまたは第２演出カウンタ２２３ｄｆの同一値を用いて各種演出を選択することを抑制することができる。

【３９７１】

疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図１１６１のＳ２８０２Ｄ参照）、疑似変動が終了する場合にオフに設定される（図１１６０のＳ２２３８Ｄ参照）。この疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである場合に主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合には（図１１６６のＳ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄｂがオンに設定されない。従って、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動表示が開始されても、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄に対応する第３図柄変動の開始を待機させ、疑似変動が継続して実行される。そして、疑似変動が終了すると、変動開始フラグ２２３ｄｂがオンに設定され、対応する第３図柄変動が開始される（図１１６０のＳ２２４２Ｄ参照）。このように構成することで、疑似変動の途中で新たに特別図柄の変動が開始された場合であっても、疑似変動を中断させずに継続することができる。

【３９７２】

疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈは、疑似変動の変動時間を計測するためのカウンタであり、疑似変動が開始される場合に、疑似変動時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、カウンタの値が０になると疑似変動を終了する。これにより、主制御装置１１０からの疑似変動に関連するコマンドを要することなく、音声ランプ制御装置１１３において疑似変動を完結させることができる。なお、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０になる前に新たな特別図柄の変動が開始される場合には、その特別図柄の変動パターンに対応する更新値（疑似変動更新時間）が設定される（図１１６８のＳ２５３９Ｄ、図１１７４のＳ２８８８Ｄ参照）。

【３９７３】

発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技者が遊技球を発射していない状態であることを音声ランプ制御装置１１３において判定するためのフラグであり、後述する演出態様設定処理（図１１６７参照）において表示用変動パターンを設定する際に、どの変動パターン選択テーブルを参照するかを決定する際に用いられる（図１１６７のＳ２４５３Ｄ参照）。主制御装置１１０から発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され（図１１７２のＳ２６７２Ｄ参照）、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される（図１１７２のＳ２６７３Ｄ参照）。

【３９７４】

入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋは、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した回数を計測するカウンタであり、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した場合に

カウンタ値が１加算され（図１１７１のＳ２５７３Ｄ参照）、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００になった場合にカウンタ値が０に設定される（図１１６４のＳ２３３８Ｄ）。

【３９７５】

入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍは、遊技者が遊技球を発射している時間を計測するためのタイマであり、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフである場合（即ち、遊技者が遊技球を発射している場合）に１ｍｓ毎にタイマの値が１加算される。そして、タイマ値が６００００になった場合（即ち、遊技者が遊技球を発射した時間が６０秒）に入賞頻度の判定が実行され、タイマ値が０に設定される（図１１６４のＳ２３３８Ｄ参照）。

【３９７６】

変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動が実行されている場合に、第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグであり、疑似変動終了後にその新たな特別図柄の変動に対応する通常演出（第３図柄の変動表示および当否判定結果を示唆する演出）が実行される場合にオンに設定され（図１１６８のＳ２５４２Ｄ参照）、疑似変動終了時にオフに設定される（図１１６０のＳ２２４１Ｄ参照）。このように構成することで、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したタイミングから間を開けて第３図柄の変動表示を開始することができる。

【３９７７】

疑似変動開始タイマ２２３ｄｐは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動途中で疑似変動を開始させるためのカウンタであり、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に、疑似変動開始までの長さに対応するカウンタ値が設定され（図１１６７のＳ２４５６Ｄ参照）、特別図柄の変動開始から１ｍｓ毎にカウンタ値が１減算され（図１１６０のＳ２２３３Ｄ参照）、カウンタ値が０になった場合に第３図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【３９７８】

疑似保留表示フラグ２２３ｄｑは、副表示領域Ｄｓに疑似保留図柄が表示されていることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図１１６２のＳ２２７８Ｄ参照）、疑似変動の終了時にオフに設定される（図１１６３のＳ２１８１Ｄ参照）。疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンに設定されている期間は、主制御装置１１０から停止コマンドを受信しても実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去せず、保留球数表示エリアＤｓ２に保留球数に対応する保留図柄が表示されない。

【３９７９】

疑似変動待機フラグ２２３ｄｒは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動表示において、疑似変動が待機していることを示すためのフラグであり、この疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定されている場合に、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウント（減算）が実行される（図１１６０のＳ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合にオンに設定され（図１１６７のＳ２４５７Ｄ参照）、疑似変動が開始される場合にオフに設定される（図１１６１のＳ２８０３Ｄ参照）。これにより、疑似変動なしの表示用変動パターンが設定された場合には、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を減算する処理が実行されないので、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【３９８０】

入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低い状態であることを示すためのフラグであり、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が６０００になった場合（即ち、遊技者が遊技球を６０秒間発射した場合）に、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値が４未満であれば入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定され（図１１６４のＳ２３３６Ｄ参照）、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋの値が５以上であれば入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フ

ラグ２２３ｄｓがオフに設定される（図１１６４のＳ２３４０Ｄ参照）。
【３９８１】
その他メモリエリア２２３ｄｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値を一時的に記憶しておくための領域である。
【３９８２】
＜第２９制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について＞
次に、図１１４５を参照して、本第２９制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１１４５は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。なお、本第２９制御例における表示制御装置１１４は、上述した第１制御例における表示制御装置１１４に対して、ワークＲＡＭ２３３に新たに表示データ待機エリア２３３ｄｋと、表示データ待機フラグ２３３ｄｍを追加した点で相違しており、その他の構成については同一であるため、同一の構成については、その詳細な説明を省略する。
【３９８３】
ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。本第２９制御例におけるワークＲＡＭ２３３は、上述した第１制御例に対して、表示データ待機エリア２３３ｄｋ、表示データ待機フラグ２３３ｄｍを有している点で相違しており、その他の構成については同一である。表示データ待機エリア２３３ｄｋは、後述する特殊演出関連コマンド処理（図１１７８のＳ６４０９Ｄ参照）において決定された書き換え演出表示データテーブルを一時的に格納するためのエリアである。詳細は後述するが、本第２９制御例では、表示制御装置１１４の表示データテーブルバッファに結果報知演出表示データテーブルが格納されている状態で、書き換え演出に対応する表示用コマンドを受信した場合に、結果報知演出が終了するまでの間、書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納する。このように構成することで、結果報知演出の終了に合わせて音声ランプ制御装置１１３から書き換え演出に対応する表示用コマンドを送信することなく、書き換え演出を実行することができる。表示データ待機フラグ２３３ｄｍは、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示用データテーブルが格納された場合に、オンに設定されるフラグである。具体的には、特殊演出関連コマンド処理（図１１７８のＳ６４０９Ｄ参照）のＳ６１６０Ｄの処理において、書き換え演出表示データテーブルが表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納されるとオンに設定される。そして、表示データ待機解除処理（図１１８１のＳ７２１７Ｄ参照）において、表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納されている表示用データテーブルを表示データテーブルバッファに移動させた後、オフに設定される。
【３９８４】
＜第２９制御例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図１１４６から図１１５６のフローチャートを参照して、本第２９制御例において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。図１１４６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１Ｄ）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。
【３９８５】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２Ｄ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２４９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３９８６】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１および第２当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する（Ｓ１０３Ｄ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１および第２当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、２４９，１９９，１９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１，Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３９８７】

次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４Ｄ）、次いで、第１入球口６４ａへの入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。なお、特別図柄変動処理および始動入賞処理の詳細は、図１１４７～図１１４９を参照して後述する。

【３９８８】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６Ｄ）、普通入球口６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７Ｄ）。なお、普通図柄変動処理およびスルーゲート通過処理の詳細は、図１１５０および図１１５１を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８Ｄ）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理の詳細は、図１１５２を参照して後述する。

【３９８９】

次に、図１１４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）を説明する。図１１４７は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）は、タイマ割込処理（図１１４６参照）の中で実行され、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に特別図柄の変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図１１４６のＳ１０４Ｄ参照）について説明する。

【３９９０】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ２０１Ｄ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２０１Ｄの処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１Ｄ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７において特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する（Ｓ２０２Ｄ）。具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、０である場合（即ち、タイマ値が設定されていない場合）には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中で

なければ（Ｓ２０２Ｄ：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ２０３Ｄ）。次に、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ２０４Ｄ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が０であれば（Ｓ２０４Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が０でなければ（Ｓ２０４Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）を１減算し（Ｓ２０５Ｄ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６Ｄ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１５５参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する。

【３９９１】

Ｓ２０６Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｄ）。Ｓ２０７Ｄの処理では、特別図柄１保球格納エリア２０３ｄｃａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２０８Ｄ）。なお、特別図柄変動開始処理については、図１１４８を参照して後述する。

【３９９２】

Ｓ２０２Ｄの処理において、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中であれば（Ｓ２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２０９Ｄ）。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値を２ｍｓ分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０となれば変動時間が経過したと判定し、０でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過していなければ（Ｓ２０９Ｄ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６Ｄ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２０９Ｄの処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２０９Ｄ：Ｙｅｓ）、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ２０３ｄｊのタイマ値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１０Ｄ）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ、大当たりＢのいずれかが決定される。なお、本第２９制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【３９９３】

Ｓ２１０Ｄの処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する（Ｓ２１１Ｄ）。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１５５参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止コマンドを受信すると、

第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。Ｓ２１１Ｄの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１２Ｄ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグをオンに設定する（Ｓ２１３Ｄ）。Ｓ２１３Ｄの処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図１１５６参照）が実行された場合に、Ｓ１１０１Ｄ：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１１１７Ｄ）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。Ｓ２１２Ｄの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１４Ｄ）。時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を１減算し（Ｓ２１５Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｄの処理において、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも小さいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【３９９４】

次に、図１１４８を参照して、特別図柄変動処理（図１１４７のＳ１０４Ｄ）の一処理である特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）について説明する。図１１４８は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」または「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動時間）を決定するための処理である。特別図柄変動開始処理では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を取得する（Ｓ３３１Ｄ）。

【３９９５】

次に、現在の遊技状態が高確率状態（確変中）であるかを判定する（Ｓ３３２Ｄ）。具体的には、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているか否かを判別し、オンに設定されている場合には確変中であると判定する。Ｓ３３２Ｄの処理において、確変中であると判定した場合は（Ｓ３３２Ｄ：Ｙｅｓ）、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１３０（ａ）参照）に基づいて抽選結果が取得される（Ｓ３３３Ｄ）。Ｓ３３３Ｄの処理では、Ｓ３３１Ｄの処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａに格納されている１０００の乱数値と１つ１つ比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～９９９」の１０００個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３３５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ３３２Ｄの処理において、遊技状態が低確率遊技状態（通常状態）である場合は（Ｓ３３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３３１Ｄの処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する（Ｓ３３４Ｄ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａに格納されている２５０の乱数値と１つ１つ比較する。特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～２４９」の２５０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３３５Ｄの処理へ移行する。Ｓ３３５Ｄの処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値をＲＡ

Ｍ２０３のカウンタバッファから読み出して（Ｓ３３５Ｄ）、Ｓ３３６Ｄの処理へ移行する。

【３９９６】

Ｓ３３６Ｄの処理では、Ｓ３３３ＤまたはＳ３３４Ｄの処理によって実行された特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ３３６Ｄ）、特別図柄の大当たりであると判定した場合には（Ｓ３３６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ３３５Ｄの処理で読み出した変動種別カウンタＣＳ１の値を、変動種別選択テーブル２０２ｄｂ内の遊技状態に応じた当たり用選択テーブル（図１１３２（ｂ）または図１１３３（ａ）参照）と比較することにより、変動種別データを選択する（Ｓ３３７Ｄ）。例えば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１０」であれば、変動種別データとして、当たりロングリーチに対応する値である「０１Ｈ」が選択される。また、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０」であれば、変動種別データとして、当たりスーパーリーチに対応する値である「０２Ｈ」が選択される。その後、Ｓ３３９Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ３３６Ｄの処理において、特別図柄の大当たりではないと判定された場合には（Ｓ３３６Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３３５Ｄの処理で読み出した変動種別カウンタＣＳ１の値を、変動種別選択テーブル２０２ｄｂ内の遊技状態に応じた外れ用選択テーブル（図１１３２（ｃ）または図１１３３（ｂ）参照）と比較することにより、変動種別データを選択し（Ｓ３３８Ｄ）、Ｓ３３９Ｄの処理へ移行する。Ｓ３３９Ｄの処理では、Ｓ３３８Ｄの処理で決定された変動種別データに基づいて、遊技状態に対応する変動パターン選択テーブル（図１１３４、図１１３５参照）から対応する変動パターン種別を決定する（Ｓ３３９Ｄ）。例えば、通常状態において変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、図１１３６（ｂ）に示す通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１を参照し、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を読み出した結果、保留球数が２個であった場合には、変動パターンとして変動時間が５０００ｍｓの「完全外れＣ」が選択される。Ｓ３３９Ｄの処理で変動パターンを決定した後、Ｓ３３９Ｄの処理で決定した変動パターン種別を表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３４０Ｄ）、特別図柄の停止図柄を示す停止種別コマンドを設定する（Ｓ３４１Ｄ）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図１１５５）のＳ１００１Ｄの処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンに対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に表示するための表示用変動パターンを設定する。また、停止種別コマンドを受信した場合は、受信した停止種別コマンドをそのまま表示制御装置１１４へ送信する。Ｓ３４１Ｄの処理が終わると、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊに決定した変動パターンに対応する変動時間を示すタイマ値を設定し（Ｓ３４２Ｄ）、特別図柄変動処理へ戻る。

【３９９７】

次に、図１１４９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）を説明する。図１１４９は、この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）は、タイマ割込処理（図１１４６参照）の中で実行され、第１入球口６４への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａにそれぞれ記憶されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターンを予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図１１４９のＳ１０５Ｄ）について説明する。

【３９９８】

始動入賞処理が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したかを判別する（Ｓ３６１Ｄ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別すると

（Ｓ３６１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３６２Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ３６３Ｄ）。つまり、現時点で第１特別図柄の保留球数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ３６３Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ３６４Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ３６５Ｄ）。一方、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ３６１Ｄ：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が４未満でなければ（Ｓ３６３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了してタイマ割込処理に戻る。

【３９９９】

Ｓ３６５Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ３６６Ｄ）。なお、Ｓ３６６Ｄの処理では、特別図柄１保留球カウンタ２０３ｄｃの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【４０００】

次に、新たに保留球格納エリア２０３ｄｃａに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する（Ｓ３６７Ｄ）。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別選択テーブル２０２ｄｂ（図１１３２参照）から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。なお、この入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１１５５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。Ｓ３６７Ｄの処理が終了すると、タイマ割込処理（図１１４６参照）に戻る。

【４００１】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第２９制御例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【４００２】

次に、図１１５０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｄ）について説明する。図１１５０は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｄ）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｄ）は、タイマ割込処理（図１１４６参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示や、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間を制御するための処理である。この普通図柄変動処理では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ６０１Ｄ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ６０１Ｄ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ６０１Ｄ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であるかを判別し（Ｓ６０２Ｄ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ６０２Ｄ：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ６０３Ｄ）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ６０４Ｄ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ６０４Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ６０４Ｄ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ６０５Ｄ）。

【４００３】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ６０６Ｄ）。Ｓ６０６Ｄの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの実行エリアに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ６０７Ｄ）。

【４００４】

次に、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを判別する（Ｓ６０８Ｄ）。具体的には、ＲＡＭ２０３の時短中カウンタの値が１以上であるか、または確変状態フラグ２０３ｄｆがオンであれば普通図柄の時短状態であると判断する。Ｓ６０８Ｄの処理において、普通図柄の時短状態と判別した場合は（Ｓ６０８Ｄ：Ｙｅｓ）、今現在が、特別図柄の大当たり中であるかを判別する（Ｓ６０９Ｄ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中（エンディング期間）とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ６０９Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ６１１Ｄの処理に移行する。本第２９制御例では、特別図柄の大当たり中は、普通図柄の当たりとなりにくくなるように構成されている。これは、特別図柄の大当たり中（即ち、特別遊技状態中）は、遊技者が特定入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが開放されて、特定入賞口６５ａに入賞させようとした球が、第１入球口６４に入ることをできるだけ抑制するためである。なお、特定入賞口６５ａは、第１入球口６４の直ぐ下に設けられているので、特別図柄の大当たり中に第１入球口６４に球が入ることを抑制していても、第１入球口６４には球が多く入球する。その結果、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第１入球口６４についての保留球数は最大（４回）になる。

【４００５】

Ｓ６０９Ｄの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ６０９Ｄ：Ｎｏ）、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態

であるので、Ｓ６０７Ｄの処理で取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１０Ｄ）。具体的には、普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１１３０（ｂ）参照）。

【４００６】

Ｓ６０８Ｄの処理において、普通図柄の時短状態でない（即ち、普通図柄の低確率状態である）と判別した場合は（Ｓ６０８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ６１１Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１１Ｄの処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、Ｓ６０７Ｄの処理で取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１１Ｄ）。具体的には、普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタＣ４の値が「５～６」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，７～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１１３０（ｂ）参照）。

【４００７】

次に、Ｓ６１０ＤまたはＳ６１１Ｄの処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ６１２Ｄ）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（Ｓ６１２Ｄ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１３Ｄ）。このＳ６１３Ｄの処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。そして、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し（Ｓ６１４Ｄ）、普通図柄の時短状態と判別した場合は（Ｓ６１４Ｄ：Ｙｅｓ）、今現在が、特別図柄の大当たり中であるかを判別する（Ｓ６１５Ｄ）。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ６１５Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ６１７Ｄの処理に移行する。本第２９制御例では、特別図柄の大当たり中は、球が第１入球口６４に入ることをできるだけ抑制するために、普通図柄の当たりになった場合でも、普通図柄の外れとなった場合と同様に、電動役物６４ａの開放回数および開放時間が設定される。

【４００８】

Ｓ６１５Ｄの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ６１５Ｄ：Ｎｏ）、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるので、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放期間を１秒間に設定すると共に、その開放回数を２回に設定し（Ｓ６１６Ｄ）、Ｓ６１９Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１４Ｄの処理において、普通図柄の時短状態でない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ６１４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ６１７Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１７Ｄの処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放期間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ６１７Ｄ）、Ｓ６１９Ｄの処理へ移行する。

【４００９】

Ｓ６１２Ｄの処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ６１２Ｄ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ６１８Ｄ）。このＳ６１８Ｄの処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ６１９Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１９Ｄの処理では、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し（Ｓ６１９Ｄ）、普通図柄の時短状態であると判別した場合は（Ｓ６１９Ｄ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ６２０Ｄ

）、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態でない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ６１９Ｄ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ６２１Ｄ）、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、第１入球口６４の解放期間が「０．２秒×１回→１秒間×２回」と非常に長くなるので、第１入球口６４へ球が入球し易い状態となる。

【４０１０】

なお、本第２９制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態にかかわらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにもかかわらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【４０１１】

Ｓ６０２Ｄの処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であれば（Ｓ６０２Ｄ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２２Ｄ）。なお、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、Ｓ６２０Ｄの処理またはＳ６２１Ｄの処理によって予め設定された時間である。Ｓ６２２Ｄの処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ６２２Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２２Ｄの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ６２２Ｄ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ６２３Ｄ）。Ｓ６２３Ｄの処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ６１３Ｄの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ６１８Ｄの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ６２３Ｄの処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図１１５５参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７Ｄ参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ６１３Ｄの処理またはＳ６１８Ｄの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【４０１２】

次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ６２４Ｄ）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ６２４Ｄ：Ｙｅｓ）、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ６２５Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ６２５Ｄの処理によって、電動役物６４ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図１１５５参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００５Ｄ参照）が実行された場合に、電動役物６４ａの開閉制御が開始され、Ｓ６１６ＤまたはＳ６１７Ｄの処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ６２４Ｄの処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ６２４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ６２５Ｄの処理をスキップして、本処理を終了する。

【４０１３】

次に、図１１５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）を説明する。図１１５１は、このスルーゲート通過処

理（Ｓ１０７Ｄ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）は、タイマ割込処理（図１１４６参照）の中で実行され、スルーゲート６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。スルーゲート通過処理では、まず、球がスルーゲート６７を通過したかを判別する（Ｓ５０１Ｄ）。ここでは、スルーゲート６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球がスルーゲート６７を通過したと判定されると（Ｓ５０１Ｄ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ５０２Ｄ）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）が４未満であるかを判別する（Ｓ５０３Ｄ）。

【４０１４】

球がスルーゲート６７を通過していないか（Ｓ５０１Ｄ：Ｎｏ）、或いは、球がスルーゲート６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ５０３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球がスルーゲート６７を通過し（Ｓ５０１Ｄ：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ５０３Ｄ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ５０４Ｄ）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した普通当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ５０５Ｄ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５０５Ｄの処理では、普通図柄保留球カウンタ２０３ｄｄの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【４０１５】

なお、格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて普通図柄抽選の当否判定結果を予測し、その予測結果に基づいて普図入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する構成としても良い。このように構成することにより、音声ランプ制御装置１１３において普通図柄の保留球の当否判定結果を事前に把握することが可能となり、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在する場合に、普通図柄の当たり当選保留球が存在することを事前に遊技者に報知するための演出を実行することができる。

【４０１６】

次に、図１１５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される発射制御処理（Ｓ１０８Ｄ）を説明する。図１１５２は、この発射制御処理（Ｓ１０８Ｄ）を示すフローチャートである。この発射制御処理（Ｓ１０８Ｄ）は、タイマ割込処理（図１１４６参照）の中で実行され、遊技者が操作ハンドル５１を操作したことを検出し、遊技球の発射を発射制御装置１１２に指示するための処理である。発射制御処理では、まず、操作ハンドル５１に内蔵されたタッチセンサ５１ａがオンであるかを判別する（Ｓ７０１Ｄ）。タッチセンサ５１ａは、操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されるとオンに設定される。タッチセンサ５１ａがオンであると判別した場合には（Ｓ７０１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に操作ハンドル５１に内蔵された発射停止スイッチ１５ｂがオフであるかを判別する（Ｓ７０２Ｄ）。発射停止スイッチ５１ｂは、遊技者が発射停止スイッチ５１ｂを押下している場合にオンとなり、遊技者が発射停止スイッチ５１ｂを押下していない場合はオフに設定される。

【４０１７】

Ｓ７０２Ｄの処理において、発射停止スイッチ５１ｂがオフであると判別した場合には（Ｓ７０２Ｄ：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の発射許可フラグ２０３ｄｈがオンであるかを判別する（Ｓ７０３Ｄ）。発射許可フラグ２０３ｄｈがオンではないと判別した場合には（Ｓ７０３Ｄ：Ｎｏ）、発射許可フラグ２０３ｄｈをオンに設定し、音声ランプ制御装置１１３に遊技球の発射が開始されたことを通知するための発射開始コマンドを設定する（Ｓ７０５Ｄ）。一方、Ｓ７０３Ｄの処理において、発射許可フラグがオ

ンであると判別した場合には（Ｓ７０３Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ７０４Ｄ、Ｓ７０５Ｄの処理をスキップし、Ｓ７０６Ｄの処理へ移行する。Ｓ７０５Ｄの処理が終了すると、遊技球の発射を指示するための球発射信号を設定し、本処理を終了する（Ｓ７０６Ｄ）。ここで設定された球発射信号は、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、発射制御装置１１２に向けて送信される。

【４０１８】

Ｓ７０１Ｄの処理において、操作ハンドル５１のタッチセンサ５１ａがオンではないと判別した場合（Ｓ７０１Ｄ：Ｎｏ）または発射停止スイッチ５１ｂがオンであると判別した場合には（Ｓ７０２Ｄ：Ｎｏ）、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンであるかを判別し（Ｓ７０７Ｄ）、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンであると判別した場合には（Ｓ７０７Ｄ：Ｙｅｓ）、発射許可フラグ２０３ｄｈをオフに設定し（Ｓ７０８Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に遊技球の発射が停止されたことを通知するための発射停止コマンドを設定し（Ｓ７０９Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ７０７Ｄの処理において、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンではないと判別した場合には（Ｓ７０７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ７０８Ｄ、Ｓ７０９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４０１９】

Ｓ７０５ＤおよびＳ７０９Ｄの処理において設定された発射開始コマンドと発射停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、発射停止コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフに設定される。これにより、音声ランプ制御装置１１３において遊技球の発射状況を判定することができる。

【４０２０】

次に、図１１５３を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図１１５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ４０１Ｄ）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【４０２１】

次に、図１１５４を参照して、本第２９制御例における主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図１１５４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図１１５４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１Ｄ）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本第２９制御例では１秒）を実行する（Ｓ９０２Ｄ）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３Ｄ）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１１１７参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０４Ｄ）、オン

されていれば（Ｓ９０４Ｄ：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１２Ｄへ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０４Ｄ：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０５Ｄ）、記憶されていなければ（Ｓ９０５Ｄ：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ９１２Ｄへ移行する。

【４０２２】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０５Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０６Ｄ）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０７Ｄ：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ９１２Ｄへ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【４０２３】

Ｓ９１２Ｄの処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９１２Ｄ）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）を実行する。

【４０２４】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１３Ｄ）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１４Ｄ）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ９１０Ｄの処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ９０４Ｄ：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ９０５Ｄ：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であれば（Ｓ９０６Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ９０８Ｄ）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ９０９Ｄ）、Ｓ９１０Ｄの処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ９１０Ｄ）。その後、割込みを許可し（Ｓ９１１Ｄ）、後述するメイン処理に移行する。

【４０２５】

次に、図１１５５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１１５５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図１１５５参照）においては、まず、タイマ割込処理（図１１４６参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンドの出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１００１Ｄ）。具体的には、タイマ割込処理（図１１４６参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知

情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図１１４７参照）や始動入賞処理（図１１４９参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図１１５５のＳ１００１Ｄ）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図１１５６参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【４０２６】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１００２Ｄ）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１００３Ｄ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００４Ｄ）。なお、大当たり演出は、可変入賞装置６５の開閉板が可動される特別図柄の大当たり状態である場合にのみ実行される演出であるので、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出である。大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）の詳細な内容については、図１１５６を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口と称す）を開放し、入賞口（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、または入賞口（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第２９制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【４０２７】

次いで、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００５Ｄ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図１１５０参照）のＳ６２５Ｄの処理によって電動役物６４ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４ａの開閉制御を開始する。尚、この電動役物６４ａの開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ６１６Ｄの処理、Ｓ６１７Ｄの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【４０２８】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００６Ｄ）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図１１４８のＳ２０８Ｄ）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本第２９制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色

の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【４０２９】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図１１４８のＳ２０８Ｄ）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図１１４８のＳ２０８Ｄ参照）のＳ３４１Ｄで設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【４０３０】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７Ｄ）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図１１５０参照）のＳ６２０Ｄの処理、Ｓ６２１Ｄの処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７Ｄ）では、普通図柄変動処理（図１１５０参照）のＳ６２３Ｄの処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図１１５０参照）のＳ６１３Ｄの処理またはＳ６１８Ｄの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１００８Ｄ）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１００８Ｄ：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１００９Ｄ）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１００９Ｄ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００１Ｄへ移行し、上述したＳ１００１Ｄ以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１００９Ｄ：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２および第１変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１００１Ｄ，Ｓ１０１１Ｄ）。

【４０３１】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１０１０Ｄ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第２９制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、第１変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１０１１Ｄ）。なお、このＳ１０１１Ｄの処理では、第１変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【４０３２】

ここで、Ｓ１００１Ｄ～Ｓ１００７Ｄの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に第１変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミング

を狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。
【４０３３】
　また、Ｓ１００８Ｄの処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１００８Ｄ：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１１５３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１２Ｄ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１２Ｄ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１３Ｄ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１４Ｄ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１５Ｄ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリアおよび作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１００８Ｄの処理は、Ｓ１００１Ｄ～Ｓ１００７Ｄで行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時または残余時間内に行われるＳ１０１０ＤとＳ１０１１Ｄの処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１００１Ｄの処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１００１Ｄの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図１１５４，Ｓ９０１Ｄ）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１００１Ｄの処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。
【４０３４】
　次に、図１１５６を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）の内容について説明をする。図１１５６は、大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図１１５５参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放または閉鎖するための処理である。大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）では、まず、大当たり開始フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１０１Ｄ）。大当たり開始フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ１１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１１１６）、大当たり開始フラグをオフ、大当たり中フラグ２０３ｄｇをオンにそれぞれ設定し（Ｓ１１１７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１０１Ｄの処理において、大当たり開始フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ１１０１Ｄ：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１１０２Ｄ）。Ｓ１１０２Ｄの処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｄｇがオフである）と判別した場合は（Ｓ１１０２Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１０２Ｄの処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンである）と判別した場合は（Ｓ１１０２Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１１０３Ｄ）。
【４０３５】
　Ｓ１１０３Ｄの処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１０３Ｄ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放し（Ｓ１１０４Ｄ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１１０５Ｄ）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ

２０１により実行されるメイン処理（図１１５５参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。一方、Ｓ１１０３Ｄの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（Ｓ１１０３Ｄ：Ｎｏ）、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１１０６Ｄ）。具体的には、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合または特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に球が１０個入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。Ｓ１１０３Ｄの処理において、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１１０３Ｄ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを閉鎖して（Ｓ１１０７Ｄ）、本処理を終了する。一方、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１１０３Ｄ：Ｎｏ）、エンディングの開始タイミング（即ち、大当たりの終了タイミング）であるかを判定する（Ｓ１１０８Ｄ）。

【４０３６】

ここで、本第２９制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ１１０８Ｄ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１０９Ｄ）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１１０８Ｄの処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１０８Ｄ：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１１０Ｄ）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。大当たりの終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１１０Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【４０３７】

Ｓ１１１０Ｄの処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１１０Ｄ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が確変大当たり（即ち、大当たりＡ）であるかを判定する（Ｓ１１１１Ｄ）。確変大当たりではないと判別した場合（即ち、今回の大当たり種別は「大当たりＢ」であると判定した場合）は（Ｓ１１１１Ｄ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値として「１００」を設定し、確変フラグ２０３ｄｆをオフに設定する（Ｓ１１１２Ｄ）。一方、Ｓ１１１１Ｄの処理において、今回の大当たり種別が確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１７Ｄ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｄｆをオンに設定し（Ｓ１１１３Ｄ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値として「６５５３６」を設定する（Ｓ１１１４Ｄ）。Ｓ１１１２Ｄの処理およびＳ１１１４Ｄの処理が終了した後は、大当たり中フラグ２０３ｄｇをオフに設定し（Ｓ１１１５Ｄ）、本処理を終了する。

【４０３８】

＜第２９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１５７から図１１７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図１１５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１１５７は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実

行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００２Ｄ）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理（図１１５８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２００３Ｄ）。図１１５８を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図１１５８のＳ２１１４Ｄ参照）、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２００３Ｄ：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２００４Ｄ）。

【４０３９】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２００７Ｄの処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２００４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００５Ｄへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２００４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２００９Ｄへ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２００４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００５Ｄへ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２００６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００７Ｄへ移行する。

【４０４０】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２００３Ｄ：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２００５Ｄへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。Ｓ２００５Ｄの処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２００５Ｄ）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込みおよび確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【４０４１】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２００６Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２００７Ｄ）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊が

あるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２００６Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２００８Ｄ）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【４０４２】

Ｓ２００９Ｄの処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２００９Ｄ）。電源断フラグはＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行時にオンされる。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２００９Ｄの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２００９Ｄ：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２０１０Ｄ）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１１Ｄ）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１２Ｄ）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンドを記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２００９Ｄの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２００５ＤからＳ２００７Ｄの処理を経由してＳ２００９Ｄの処理へ至ったか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２００９Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２０１０Ｄをスキップして、処理をＳ２０１１Ｄへ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ２０１１Ｄ）。なお、Ｓ２０１０Ｄのクリア処理をスキップするのは、Ｓ２００５ＤからＳ２００７Ｄの処理を経由してＳ２００９Ｄの処理へ至った場合には、Ｓ２００５Ｄの処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【４０４３】

次に、図１１５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１１５８は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１１０Ｄおよび２１２０の処理を行わずにＳ２１１２Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０およびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４０４４】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｄ～Ｓ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様

となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【４０４５】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）の内容については、図１１５９を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【４０４６】

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

【４０４７】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１１０Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１７０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ１７０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図１１６０を参照して後述する。

【４０４８】

液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第２９制御例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第２９制御例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定す

る。入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）の内容については、図１１６４を参照して後述する。

【４０４９】

入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１２Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図１１６５を参照して後述する。

【４０５０】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。この変動表示設定処理の詳細については、図１１７６を参照して後述する。

【４０５１】

Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【４０５２】

一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【４０５３】

次に、図１１５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）について説明する。図１１５９は、この保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）の中で実行され、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づいて、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に変化があるかを判別する（Ｓ２１４１Ｄ）。保留球数に変化があると判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１４２Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１４２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、Ｓ２１４２Ｄの処理において、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１４２Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４３Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。

【４０５４】
ここで、疑似保留とは、本第２９制御例において疑似変動の実行中に表示される特殊な保留図柄であり、疑似変動が開始される場合に表示される。上述したように、第３図柄表示装置８１の実行エリアＤｓ１（図１１１８（ｂ）参照）に疑似保留が表示されている期間（即ち、疑似変動が実行されている期間）は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了しても実行エリアＤｓ１の疑似保留図柄を消去せず、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合にも実行エリアＤｓ１に疑似保留が継続して表示される。疑似保留が表示される場合には、保留球数表示エリアＤｓ２の表示が疑似変動専用の表示態様（図１１１８（ｂ）に示すシャッター）に切り替わり、保留球数に対応する保留図柄が視認できなくなる。このように、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が変動していない期間（特別図柄の無変動期間）となった場合であっても、実行エリアＤｓ１に表示されている疑似保留が継続して表示されるため、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていると思わせることが可能となり、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合には疑似保留が継続して表示されるため、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されたことを遊技者に気付かれ難くすることが可能となる。上述したように、実行エリアＤｓ１に疑似保留が表示されている期間（即ち、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンである期間）は、保留球数表示エリアＤｓ２が疑似変動専用の表示態様に切り替わっており、遊技者が保留図柄を視認できないため、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンに設定されている場合は、第３図柄表示装置８１における保留図柄の更新表示を実行せず、疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。
【４０５５】
Ｓ２１４１Ｄの処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１５０Ｄ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１５１Ｄ）、オンでないと判別した場合には（Ｓ２１５１Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１５２Ｄ）。一方、Ｓ２１５０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１５０Ｄ：Ｎｏ）または入賞コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第１入球口６４への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させることができる。
【４０５６】
Ｓ２１４４Ｄの処理では、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２１４４Ｄ）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１４５Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１４５Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２の第１保留エリア（図１１１８の台座ｍ１）から実行エリアＤｓ１へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４６Ｄ）。一方、Ｓ２１４４Ｄの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４４Ｄ：Ｎｏ）または変動パターンコマンドを受信したが、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１４５Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４６Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４７Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄が表示されている場合には、別の保留図柄がシフトして実行エリアＤｓ１の疑似保留図柄と重なって表示される不具合が生じることを防止することができる。
【４０５７】
Ｓ２１４７Ｄの処理では、主制御装置１１０からの停止コマンドを受信したかを判別す

る（Ｓ２１４７Ｄ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１４８Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１４８Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４９Ｄ）。一方、Ｓ２１４７Ｄの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４７Ｄ：Ｎｏ）または停止コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１４８Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄が表示されている場合に、主制御装置１１０から停止コマンドを受信しても疑似保留図柄が実行エリアＤｓ１から消去されないため、疑似変動の途中で第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が停止したことを遊技者に気付かれ難くすることができる。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、Ｓ２１４１Ｄ～Ｓ２１５２Ｄの各処理をスキップし、本処理を終了する構成としても良い。

【４０５８】

次に、図１１６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）について説明する。図１１６０は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２３５Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）の詳細な説明については、図１１６１を参照して後述する。

【４０５９】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、減算した値が０（ｍｓ）であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。Ｓ２２３７Ｄの処理において、０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３８Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２３９Ｄ）。疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）については、図１１６３を参照して後述する。

【４０６０】
Ｓ２２３９Ｄの処理が終了した後、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであるかを判別する（Ｓ２２４０Ｄ）。上述したように、変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動の実行期間中に、主制御装置１１０からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマンドの表示制御装置１１４への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオフに設定し（Ｓ２２４１Ｄ）、変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２４１Ｄ、Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づく変動演出を、疑似変動が終了した後に主制御装置１１０からの新たなコマンドを要することなく実行させることができる。

【４０６１】
次に、図１１６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）について説明する。図１１６１は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに「８０００（ｍｓ）」を設定する（Ｓ２８０１Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。そして、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値に１加算し（Ｓ２８０４Ｄ）、変動回数更新済フラグ２２３ｄｕをオンに設定する（Ｓ２８０５Ｄ）。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第３図柄表示装置８１に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒しで実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行われない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。

【４０６２】
その後、表示制御装置１１４に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し（Ｓ２８０６Ｄ）、疑似保留表示開始処理を行い（Ｓ２８０７Ｄ）、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。ここで、図１１６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）について説明する。図１１６２は、この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（図１１６１参照）の中で実行され、疑似変動が開始される場合に、副表示領域Ｄｓ（図１１１８（ａ）参照）の表示態様を特殊演出専用の表示態様に切り替えるための処理が実行される。

【４０６３】
疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）が開始されると、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２２７１Ｄ）。大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値は１以上であるかを判別する（Ｓ２２７２Ｄ）。１以上である（即ち、保留球が存在している）と判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの保留エリア

１に格納されている入賞情報を取得し（Ｓ２２７３Ｄ）、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する（Ｓ２２７４Ｄ）。完全外れではないと判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１（図１１１８（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図１１１８（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をチャンス疑似保留（図１１２１（ａ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７５Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２２７２Ｄの処理において、保留球数が１以上ではない（即ち、保留球数が存在していない）と判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｎｏ）またはＳ２２７３Ｄの処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｙｅｓ）、実行エリアＤｓ１（図１１１８（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図１１１８（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をノーマル疑似保留（図１１１８（ｂ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７９Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理を移行する。

【４０６４】

なお、Ｓ２２７１Ｄの処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２２７２Ｄ～Ｓ２２７４Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２７５Ｄの処理を実行する。このように、本第２９制御例では、疑似変動が開始される場合に実行エリアＤｓ１（図１１１８（ａ）参照）に表示される疑似保留図柄の表示態様によって特別図柄の当否判定結果を遊技者に推測させることが可能である。また、疑似変動開始時に保留球が存在せず、ノーマル疑似保留が表示された場合であっても、疑似変動開始後に獲得した保留球が大当たりに当選することもあるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【４０６５】

なお、本第２９制御例では、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの保留エリア１に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が３以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【４０６６】

なお、本第２９制御例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。

【４０６７】

Ｓ２２７５ＤまたはＳ２２７９Ｄの処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２２７６Ｄ）。ここで、疑似保留の初期表示パターンとは、ミッション演出の導入演出の実行中に可変表示される爆弾疑似保留ｔｈ０の導火線ｄｕの火Ｈｉ１の表示パターンである（図１１１８（ｂ）参照）。上述したように、導火線ｄｕの火Ｈｉ１は、疑似変動の残時間に対応して火Ｈｉ１が導火線ｄｕを爆弾保留図柄ｔｈ０に向かって進む速度が可変する。疑似保留の初期表示パターンでは、特殊演出の導入演出の終了時に、表示されている導火線ｄｕの半分の位置（図１１１９（ａ）参照）まで炎が進むシナリオが実行される。この表示パターンは、図１１４４に示す通り、特殊演出の結果報知演出または書き換え演出が実行される場合に、実行される特殊演出の演出態様に対応する表示パターンに切り替えられる。これにより、疑似保留の表示態様だけでなく、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の表示パターン（進行速度）からも当否判定結果を推測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【４０６８】

Ｓ２２７６Ｄの処理が終了した後、保留球表示エリアＤｓ２（図１１１８（ａ）参照）

の表示を疑似保留専用表示（図１１１８（ｂ）参照）に切り替える表示コマンドを設定し（Ｓ２２７７Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑをオンに設定する（Ｓ２２７８Ｄ）。

【４０６９】

次に、図１１６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）について説明する。図１１６３は、この疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）の中で実行され、疑似変動が終了する場合の疑似保留図柄の表示を終了する処理と、表示用停止コマンドを設定するための処理を実行する。疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）が実行されると、まず、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑをオフに設定し（Ｓ２１８１Ｄ）、保留球数表示エリアＤｓ２の表示を疑似変動専用表示（図１１１８（ｂ）参照）から通常の表示（図１１１８（ａ）参照）に切り替える表示コマンドを設定する（Ｓ２１８２Ｄ）。その後、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値に対応する保留図柄を表示するための表示コマンドを設定し（Ｓ２１８３Ｄ）、Ｓ２１８４Ｄの処理へ移行する。このように、本第２９制御例では、疑似変動の終了に合わせて保留球数実行エリアＤｓ２の表示が通常表示に切り替えられ、その時点における保留球数に対応する保留図柄が表示される構成であるため、疑似変動の実行中に保留表示を更新する処理を省いても帳尻を合わせることができる。

【４０７０】

Ｓ２１８４Ｄの処理では、特別図柄の変動表示が実行されているかを判別する（Ｓ２１８４Ｄ）。特別図柄の変動表示が実行されているか否かは、変動開始待機フラグ２２３ｄｒがオンであるか否かによって判別し、変動開始待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合には（Ｓ２１８４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１８５Ｄ～Ｓ２１８７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、変動開始待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１８４Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０から最後に受信した停止種別コマンドに基づいて表示用の停止種別コマンドを設定し（Ｓ２１８５Ｄ）、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動が停止したことを示すための表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２１８６Ｄ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去するための表示コマンドを設定し（Ｓ２１８７Ｄ）、本処理を終了する。このように、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄は、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には疑似変動の終了に合わせて消去され、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には疑似変動が終了しても消去されず、実行中の特別図柄の変動停止時に消去される構成としている。

【４０７１】

本第２９制御例では、主制御装置１１０からの停止コマンドに基づいて疑似変動を終了させる構成ではないため、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には、保留球数表示更新処理（図１１５９参照）のＳ２１４９Ｄの処理が実行されないため、疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）においてＳ２１８７Ｄの処理を実行することで、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が実行されている場合に、疑似変動が終了したにもかかわらず実行エリアＤｓ１に保留図柄が表示され続けるという不具合が生じない。

【４０７２】

また、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄が消去されないため、ミッション演出において報知された演出情報（例えば、「大チャンス」の情報）の対象となる特別図柄の変動が終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。なお、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合は、その特別図柄の変動停止後に保留個数表示更新処理（図１１５９参照）が実行され、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄が消去される。

【４０７３】

次に、図１１６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行

される入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）について説明する。図１１６４は、この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）を示したフローチャートである。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）の中で実行され、遊技球が発射されている所定の期間（本第２９制御例では、６０秒間）で、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信した回数（即ち、第１入球口６４に遊技球が入賞した回数）に基づいて、第１入球口６４への入賞頻度を判定するための処理である。詳細は後述するが、本第２９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度に基づいて変動演出の演出態様を設定するために参照する変動パターン選択テーブルを決定する構成としている（図１１６７参照）。入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）が実行されると、まず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２３３１Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊは、後述する発射関連コマンド処理（図１１７２参照）において、主制御装置１１０からの発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される。即ち、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである場合には、遊技球が発射されていない状態である。

【４０７４】

Ｓ２３３１Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであると判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない場合）には（Ｓ２３３１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２３３２Ｄ～Ｓ２３４０Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている場合）には（Ｓ２３３１Ｄ：Ｎｏ）、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値に１加算する（Ｓ２３３２Ｄ）。なお、入賞頻度計測処理はメイン処理（図１１５８参照）において１ｍｓ毎に実行されるため、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００となった場合には、６００００ｍｓ、即ち６０秒経過したこととなる。

【４０７５】

次に、加算した値が６００００ｍｓであるかを判別し（Ｓ２３３３Ｄ）、６００００ｍｓではないと判別した場合（即ち、６０秒経過していない場合）には（Ｓ２３３３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３３４Ｄ～Ｓ２３４０Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２３３３Ｄの処理において、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００ｍｓであると判別した場合（即ち、６０秒経過した場合）には（Ｓ２３３３Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２３３４Ｄの処理へ移行する。Ｓ２３３４Ｄの処理では、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値を取得する。入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値は、後述する入賞コマンド処理（図１１７１参照）において加算され、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｊの値が６００００ｍｓとなった場合にクリアとなる。Ｓ２３３４Ｄの処理において取得したカウンタ値が４未満であるかを判別し（Ｓ２３３５Ｄ）、カウンタ値が４未満であると判別した場合には（Ｓ２３３５Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２３３６Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３３６Ｄ：Ｎｏ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオンに設定し（Ｓ２３３７Ｄ）、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋの値と、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値をクリアにする（Ｓ２３３８Ｄ）。Ｓ２３３６Ｄの処理において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合には（Ｓ２３３６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２３３７Ｄの処理をスキップし、Ｓ２３３８Ｄの処理へ移行する。

【４０７６】

Ｓ２３３５Ｄの処理において、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値が４未満ではないと判別した場合には（Ｓ２３３５Ｄ：Ｎｏ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別し（Ｓ２３３９Ｄ）、入賞頻度低フラグ２２２３ｄｓがオンであると判別した場合には（Ｓ２３４０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオフに設定し（Ｓ２３４０Ｄ）、Ｓ２３３８Ｄの処理へ移行する。入賞頻度低フラグ２２２３ｄｓがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３４０Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第２９制御例では、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００ｍｓとなった場合の入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウ

ンタ値に基づいて入賞頻度が高いか低いかを判定する構成としている。
【４０７７】
なお、本第２９制御例では、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が加算されない（即ち、タイマの計測が実行されない）構成とし、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が６００００（ｍｓ）に達するまでは、計測が中断されてもタイマ値を０クリアしない構成としている。これは、遊技者が遊技球の発射をしていない期間もタイマの計測を実行すると、例えば、リーチ変動が実行され、遊技者がリーチ変動に集中しようと遊技球の発射を中断した場合にもタイマの計測が実行されることになり、適切に入賞頻度を判定できないためである。本第２９制御例のように、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が加算されない（中断される）構成とし、更にタイマの計測を中断しても累計で６０秒となるまではタイマの値が０クリアされない構成とすることで、遊技者が遊技球の発射を頻繁に中断する場合であっても、適切な入賞頻度の判定を実行することができる。
【４０７８】
なお、本第２９制御例では、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００になった場合の入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値が４未満である場合に、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオンにする構成とした。これは、本第２９制御例における通常状態において、保留球数が０の場合に変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、変動時間が１７秒の変動パターンが設定されるため、例えば、１分間の間に、保留数が０の完全外れが４回実行された場合（即ち、保留球数０の状態で開始された特別図柄の変動中に１個の遊技球が入賞する事象が、５回続いた場合）には、変動時間の合計が６８秒となるため、特別図柄の変動が停止している状態をほとんど感じさせないようにできる。一方、それ以下の場合には、１分間の間で特別図柄が変動していない期間が生起し、遊技者にストレスを感じさせてしまう虞がある。よって、本第２９制御例では、１分間の入球数が４未満の場合に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオンに設定する構成としている。
【４０７９】
なお、本第２９制御例では、遊技球を発射している期間が６０秒に達した場合に入賞頻度を判定する構成としたが、これに限るものではなく、任意の期間で入賞頻度を判定する構成としても良く、例えば、１０分間に受信した入賞コマンド受信回数によって入賞頻度を判定しても良い。また、本第２９制御例では、６０秒間に受信した入賞コマンド受信回数が４未満である場合に入賞頻度が低いと判定する構成としたが、これに限るものではなく、３以下の数で設定しても良いし、５以上の数で設定しても良い。
【４０８０】
また、入賞頻度の計測方法は、所定期間（１分間）における入賞コマンドの受信回数（遊技球の入賞回数）で計測する方法に限るものではなく、例えば、所定期間（例えば、１０分間）における特別図柄の無変動時間を計測し、計測した時間が所定時間（例えば、３分）以上である場合に、入賞頻度が低いと判別する構成としても良い。或いは、遊技者が遊技球を所定個数（例えば、１００個）発射した場合における、第１入球口６４へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がリーチ変動中に遊技球の発射を中断させた場合であっても、入賞頻度を適切に判定することができる。
【４０８１】
次に、図１１６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）について説明する。図１１６５は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）の中で実行され、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析し

て、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）の詳細は、図１１６６を参照して後述する。Ｓ２２０２Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４０８２】

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動表示設定処理（図１１７６参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４０８３】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【４０８４】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）の詳細は、図１１６９を参照して後述する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）の詳細は、図１１７１を参照して後述する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４０８５】

Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実

行する。発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）の詳細は、図１１７２を参照して後述する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）の詳細は、図１１７３を参照して後述する。Ｓ２２１５Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【４０８６】

次に、図１１６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）について説明する。図１１６６は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１１６５参照）の中で実行され、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動パターン設定処理では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）の詳細は、図１１６７を参照して後述する。Ｓ２４２５Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）を実行する。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）の詳細は、図１１６７を参照して後述する。Ｓ２４２６Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。

【４０８７】

ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第２９制御例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

【４０８８】

次に、図１１６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）について説明する。図１１６７は、この演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パタ

ーン設定処理（図１１６６参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図１１６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１１６６のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４（図１１４３参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４５８Ｄ）、本処理を終了する。

【４０８９】

なお、本第２９制御例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【４０９０】

一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図１１６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１１６６のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１（図１１３８参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４５４Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。

【４０９１】

一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図１１６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１１６６のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２（図１１３８参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４５９Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。

【４０９２】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このよう

に構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。なお、本第２９制御例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４５９Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４５９Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【４０９３】

また、本第２９制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。

【４０９４】

また、本第２９制御例では、遊技者が遊技球を発射していない場合であっても、疑似変動を含む演出態様が設定される構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されない構成としても良い。具体的には、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）のＳ２４５３Ｄの処理がＹｅｓの場合（即ち、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであると判別した場合）に、疑似変動を含む演出態様が設定される割合を０とした通常用変動パターン選択テーブルを参照する構成とする。これにより、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンの場合、つまり遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されないようにすることができる。このように構成することで、外れ変動で疑似変動が実行され、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることにより、却って遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制することができる。

【４０９５】

Ｓ２４５４Ｄ、またはＳ２４５９Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４５４ＤまたはＳ２４５９Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４０９６】

ここで、本第２９制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設

定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図１１６０参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【４０９７】

なお、本第２９制御例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【４０９８】

次に、図１１６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）について説明する。図１１６８は、この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図１１６６参照）の中で実行され、疑似変動が実行されている場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。特殊演出追加設定処理では、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値を取得する（Ｓ２５３１Ｄ）。そして、取得したカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上であるかを判別する（Ｓ２５３２Ｄ）。ここで、本第２９制御例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在し、１回目の特図変動停止から２ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり（図１１２４参照）、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに２ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図１１６０を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値として「８０００（ｍｓ）」が設定され（Ｓ２８０１Ｄ参照）、疑似変動の開始から５秒（５０００ｍｓ）が経過すると１回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には１回目の特図停止から２ミリ秒（２ｍｓ）に２回目の特図変動が開始されるため、Ｓ２５３２Ｄの処理では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が初期設定値の「８０００（ｍｓ）」から「５０００ｍｓ」と「２ｍｓ」を減算した値である「２９９８ｍｓ」以上か未満かで、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。

【４０９９】

Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満であると判別した場合には（Ｓ２５３２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値と、図１１６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図１１６６のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル２２３ｄｋから書き換え演出態様を設定し（Ｓ２５３３Ｄ）、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する（Ｓ２５３４Ｄ）。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマ

ンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第３図柄表示装置８１において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

【４１００】

Ｓ２５３４Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅを参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２５３５）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２５３６Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

【４１０１】

Ｓ２５３６Ｄの処理が終わると、図１１６６のＳ２４２２Ｄの処理で抽出した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂを参照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２５３７Ｄ）、疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２５３８Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２５３９Ｄ）、Ｓ２５４０Ｄの処理へ移行する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

【４１０２】

Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が「２９９８（ｍｓ）」以上であると判別した場合（即ち、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（Ｓ２５３２Ｄ：Ｙｅｓ）、１回目の特図変動が終了する際に実行される停止処理（図１１７３参照）において既にＳ２５３４Ｄ～Ｓ２５３９Ｄに相当する処理を実行済みであるため、Ｓ２５３４Ｄ～Ｓ２５３９Ｄの処理をスキップし、Ｓ２５４０Ｄの処理に移行する。Ｓ２５４０Ｄの処理では、Ｓ２５３７Ｄの処理で決定した通常演出時間は０（ｍｓ）以上であるかを判別する（Ｓ２５４０Ｄ）。なお、本第２９制御例における通常演出とは、特別図柄の変動中に実行される特殊演出以外の変動演出（第３図柄の変動表示および当否判定結果を示唆するための演出）のことを指す。Ｓ２５４０Ｄの処理において、通常演出時間が０（ｍｓ）以上であると判別した場合には（Ｓ２５４０Ｄ：Ｙｅｓ）、図１１６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、設定された通常演出時間に対応する表示用変動パターンを通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３（図１１４０参照）から設定し（Ｓ２５４１Ｄ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオンに設定する（Ｓ２５４２Ｄ）。本第２９制御例では、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンに設定されている期間は変動開始フラグ２２３ｄｂがオンに設定されず、疑似変動が終了したタイミングで変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオフに設定され、変動開始フラグ２２３ｄｋがオンに設定されるため（図１１６０のＳ２２４１Ｄ，Ｓ２２４２Ｄ参照）、疑似変動の実行中は通常演出に対応する表示用変動パターンコマンドが表示制御装置１１４に送信されず、疑似変動の実行中に通常演出が開始されない構成となっている。このように構成することで、実行中の疑似変動が新たな特別図柄の変動表示が開

始されても中断されずに継続して実行されるため、遊技者に違和感を与え難くすることができる。一方、Ｓ２５４０Ｄの処理において、通常演出時間が０（ｍｓ）以上ではないと判別した場合（即ち、その特別図柄の変動時間内で疑似変動終了後に通常演出が実行されない場合）には（Ｓ２５４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２５４１ＤおよびＳ２５４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４１０３】

次に、図１１６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）について説明する。図１１６９は、この大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１１６５参照）の中で実行され、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信した場合に、そのコマンドに対応する大当たり遊技中の演出態様を設定するための処理を実行する。大当たり関連処理では、まず、主制御装置１１０よりオープニングコマンドを受信したか判別する（Ｓ２６０１Ｄ）。オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行する（Ｓ２６０２）。オープニングコマンド処理（Ｓ２６０２）の詳細は、図１１７０を参照して後述する。Ｓ２６０２の処理の終了後は、本処理を終了する。

【４１０４】

Ｓ２６０１Ｄの処理において、主制御装置１１０よりオープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２６０１Ｄ：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ２６０３Ｄ）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタを１加算し（Ｓ２６０４Ｄ）、ラウンド数カウンタに基づいて、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２６０５Ｄ）、本処理を終了する。

【４１０５】

Ｓ２６０３Ｄの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２６０３Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２６０６Ｄ）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０６Ｄ：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２６０７Ｄ）、ラウンド数カウンタを０に設定し（Ｓ２６０８Ｄ）、本処理を終了する。

【４１０６】

次に、図１１７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるオープニングコマンド処理（Ｓ２６０２）について説明する。図１１７０は、このオープニングコマンド処理（Ｓ２２１５）を示したフローチャートである。このオープニングコマンド処理（Ｓ２２１５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（図１１６５参照）の中で実行され、主制御装置１１０よりオープニングコマンドに対応するオープニング演出の演出態様を設定する処理を実行する。

【４１０７】

ここで、本第２９制御例では、当否判定結果が大当たりである特別図柄の変動においても疑似変動が実行される構成としており、その場合は大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されるため、通常のオープニング期間と、疑似変動が継続するオープニング期間とで異なるオープニング演出を実行する。オープニングコマンド処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンであるかを判別する（Ｓ２６３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２６３１Ｄ：Ｎｏ）、オープニング期間に疑似変動が実行されていない状態であるため、通常のオープニング演出である表示用ロングオープニング演出の表示コマンドを設定し（Ｓ２６３２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２６３１Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニング期間に疑似変動が継続している状態であるため、通常のオープニング演出よりも演出時間が短い表示用

ショートオープニング演出の表示コマンドを設定し（Ｓ２６３３Ｄ）、本処理を終了する。このように、大当たり遊技のオープニング期間においても疑似変動が継続する場合には、遊技者に大当たり当選であることが報知されてから大当たりラウンドが開始されるまでの期間を、実際のオープニング期間（第１図柄表示装置３７における特別図柄の停止から大当たりラウンド開始までの期間）よりも短縮させることが可能となり、遊技者に大当たりラウンドの開始までが間延びしていると感じさせ難くすることができる。

【４１０８】

次に、図１１７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）について説明する。図１１７１は、この入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１１６５参照）の中で実行され、受信した入賞コマンドから入賞情報を抽出する処理を実行する。入賞コマンド処理では、まず、受信した入賞コマンドから入賞情報（特別図柄における抽選の当否判定結果、変動種別）を抽出し（Ｓ２５７１Ｄ）、抽出した入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納する（Ｓ２５７２Ｄ）。ここで抽出した入賞情報に基づいて、第３図柄表示装置８１において保留球の当否判定結果を事前に示唆する先読み予告演出（例えば、保留図柄の表示態様（色や形状）を通常の保留図柄とは異なる表示態様に可変させたり、対象の保留球までの複数の特図変動を跨いで実行される連続演出）を設定する。

【４１０９】

Ｓ２５７２Ｄの処理が終了すると、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値に１加算し（Ｓ２５７３Ｄ）、本処理を終了する。このように本第２９制御例では、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した回数を、第１入球口６４に遊技球が入賞した回数として計測している。なお、第１入球口６４への遊技球の入賞回数を計測するための方法は、入賞コマンドの受信回数によるものに限らない。例えば、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図１１４６参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば、それを音声ランプ制御装置１１３に通知するコマンドを設定し、そのコマンドの受信回数で入賞回数を計測する構成としても良い。このように構成することで、保留球数が上限まで記憶されている場合に遊技球が入賞（所謂、オーバー入賞）しても主制御装置１１０において入賞コマンドは設定されないが、入賞コマンドとは別に入賞検知情報に対応するコマンドが送信されるため、オーバー入賞した分の入賞回数も計測することが可能となり、より正確に入賞頻度を判定することができる。

【４１１０】

次に、図１１７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）について説明する。図１１７２は、この発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を示したフローチャートである。この発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１１６５参照）の中で実行され、受信した発射関連コマンド（発射停止コマンド、発射開始コマンド）に基づいて発射停止中フラグのオンオフを設定する処理を実行する。発射関連コマンド処理では、まず、受信した発射関連コマンドが発射停止コマンドであるかを判別する（Ｓ２６７１Ｄ）。発射停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ２６７１Ｄ：Ｙｅｓ）、遊技球の発射が停止されている状態であるため、発射停止中フラグ２２３ｄｊをオンに設定し（Ｓ２６７２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６７１Ｄの処理において、受信した発射関連コマンドは発射停止コマンドではないと判別した場合（即ち、受信したコマンドが発射開始コマンドである場合）には（Ｓ２６７１Ｄ：Ｎｏ）、遊技球の発射が開始された状態であるため、発射停止中フラグ２２３ｄｊをオフに設定し（Ｓ２６７３Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３において遊技球の発射状況を把握することが可能となるため、遊技者の遊技球の発射状況に応じて実行される演出内容を可変させることができる。例えば、保留球数が上限まで記憶されている状態で遊技球の発射を継続している遊技者にはオーバ

ー入賞となることを報知する報知態様を表示したり、保留球数が少ない状態で遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球の発射を促すための演出を実行することができる。

【４１１１】

次に、図１１７３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）について説明する。図１１７３は、この停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１１６５参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出（ミッション演出）に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）の内容については、図１１７５を参照して後述する。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【４１１２】

Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｇ（演出時間３秒のミッション失敗演出）を設定し（Ｓ２７７６Ｄ）、結果報知演出Ｇに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２７７４Ｄの処理において、保留球数が１未満ではない（即ち、保留球が存在する）と判別した場合には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（Ｓ２７７５Ｄ）。この結果報知演出設定処理の内容については、図１１７４を参照して後述する。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行し（Ｓ２７７８Ｄ）、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。このように、本第２９制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。なお、本第２９制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｇのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

【４１１３】

次に、図１１７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）について説明する。図１１７４は、この結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（図１１７３参照）の中で実行され、保留球の入賞情報を先読みした結果に

基づいて結果報知演出の演出態様を設定するための処理を実行する。結果報知演出設定処理では、まず、演出カウンタ値ＣＳ２を取得し（Ｓ２８８１Ｄ）、保留エリア１に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（Ｓ２８８２Ｄ）。具体的には、保留エリア１に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値（保留球数）から設定される変動パターンを判別する。

【４１１４】

上述したように、本第２９制御例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する（図１１３４参照）。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が２ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。

【４１１５】

Ｓ２８８２Ｄの処理が終了すると、Ｓ２８８１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、Ｓ２８８２Ｄの処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃから結果報知演出態様を設定する（Ｓ２８８３Ｄ）。Ｓ２８８３Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅを参照して、Ｓ２８８２Ｄの処理で設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２８８４Ｄ）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２８８５Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

【４１１６】

Ｓ２８８５Ｄの処理が終わると、Ｓ２８８２Ｄの処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂを参照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２８８６Ｄ）、疑似変動算時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２８８７Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２８８８Ｄ）、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

【４１１７】

次に、図１１７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）について説明する。図１１７５は、この変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）を示したフローチャートである。この変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（図１１７３参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１に表示される特別図柄の変動回数を更新させるための処理である。変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）が実行されると、まず、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕがオンであるかを判別する（Ｓ２９７１Ｄ）

。上述したように、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕは、疑似変動が開始されるタイミングで表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値を更新した場合にオンに設定される（図１１６１参照）。従って、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕがオンに設定されている場合には（Ｓ２９７１Ｄ：Ｙｅｓ）、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値を更新せず、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕをオフに設定し（Ｓ２９７３Ｄ）、本処理を終了する。一方、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕがオフである場合には（Ｓ２９７１Ｄ：Ｎｏ）、まだ表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔのカウンタ値は更新されていないので、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値に１を加算し（Ｓ２９７２Ｄ）、本処理を終了する。

【４１１８】

次に、図１１７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２２１５Ｄ）について説明する。図１１７６は、この変動表示設定処理（Ｓ２２１５Ｄ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２２１５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理（図１１６６参照）において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄｃがオンか否かを判別する（Ｓ３００１Ｄ）。そして、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｎｏ）、第３図柄の変動開始タイミングではないため、Ｓ１９０６の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｙｅｓ）、第３図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラグ２２３ｄｃをオフに設定し（Ｓ３００２Ｄ）、次いで、演出態様設定処理（図１１６７参照）のＳ２４５４Ｄ，Ｓ２４５９Ｄ，Ｓ２４５８Ｄまたは特殊演出追加設定処理（図１１６８参照）のＳ２５４１Ｄの処理のいずれかにおいて設定された表示用変動パターンを取得する（Ｓ３００３Ｄ）。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ３００４Ｄ）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【４１１９】

次いで、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されたデータをシフトする（Ｓ３００５Ｄ）。Ｓ３００５Ｄの処理では、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、Ｓ３００６Ｄの処理へ移行する。Ｓ３００６Ｄの処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンか否かを判別する（Ｓ３００６Ｄ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンであると判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオフし（Ｓ３００７Ｄ）、次いで、コマンド判定処理（図１１６０参照）のＳ２２０５Ｄの処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ３００８Ｄ）。

【４１２０】

次に、主制御装置１１０からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第３図柄表示装置８１における変動演出の停止種別として設定し（Ｓ３００９Ｄ）、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定して（Ｓ３０１０Ｄ）

、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第３図柄表示装置８１で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。

【４１２１】

＜第２９制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図１１７７から図１１８１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。本第２９制御例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御は、上述した第１制御例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御に対して、コマンド判定処理において特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９）と、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）を実行する点と、表示設定処理において表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【４１２２】

まず、図１１７７～図１１７９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）の詳細について説明する。まず、図１１７７は、このコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理では、図１１７７に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１Ｄ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１Ｄ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２Ｄ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３Ｄ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０４Ｄ）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。なお、この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５Ｄ）は、上述した第１制御例における変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ６４０４Ｄの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（Ｓ６４０４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６Ｄ）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。なお、この停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｄ）は、上述した第１制御例における停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ６４０６Ｄの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（Ｓ６４０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２２）、表示用特殊演出関連コマンドがあれば（Ｓ６４２２：Ｙｅｓ）、特殊演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ６４０９Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４１２３】

ここで、図１１７８を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）の詳細について説明する。図１１７８は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１５２Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポイ

ンタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１１７７参照）に戻る。Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、受信したコマンドは特殊演出追加コマンドであるため、コマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し（Ｓ６１５７Ｄ）、結果報知演出態様であるかを判別する（Ｓ６１５８Ｄ）。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には（Ｓ６１５８Ｄ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１５９Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ６１５８Ｄの処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではない（即ち、書き換え演出態様である）と判別した場合には（Ｓ６１５８Ｄ：Ｎｏ）、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納し（Ｓ６１６０Ｄ）、表示制御装置１１４内のワークＲＡＭの表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオンに設定し（Ｓ６１６１Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１１７７参照）に戻る。

【４１２４】

なお、Ｓ６１６０Ｄの処理において表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示設定処理（図１１８０参照）における表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）において、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納される。このように、本第２９制御例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納する構成とし、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。また、このように表示制御装置１１４内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置１１３からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置１１３の処理負担を軽減することができる。

【４１２５】

ここで、図１１７７の説明に戻る。Ｓ６４２２の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると（Ｓ６４２２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０Ｄ）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。ここで、図１１７９を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）の詳細について説明する。図１１７９は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用オープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出であるかを判別し（Ｓ６３５１Ｄ）、ロングオープニング演出であると判別した場合には（Ｓ６３５１Ｄ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応したロングオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する（Ｓ６３５２Ｄ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６３５３Ｄ）。そして、Ｓ６３５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されたロングオープニング演出表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６３５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６３５５Ｄ

）。そして、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１１７７参照）に戻る。一方、Ｓ６３５１Ｄの処理において、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出ではない（即ち、ショートオープニング演出である）と判別した場合には（Ｓ６３５１Ｄ：Ｎｏ）、コマンドに対応したショートオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納し（Ｓ６３５６Ｄ）、表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオンに設定し（Ｓ６３５７Ｄ）、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１１７７参照）に戻る。このように、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）においても、上述した特殊演出関連コマンド処理（図１１７８参照）のＳ６１６０Ｄの処理と同様に、ショートオープニング演出に対応するオープニングコマンドを受信した場合には、ショートオープニング演出の表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに一時的に格納することで、大当たり遊技のオープニング期間中に実行されている特殊演出の当たり結果報知演出の途中でショートオープニング演出が実行されない構成としている。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間の途中で当たり結果報知演出が終了した後に、ショートオープニング演出をスムーズに実行させることができる。

【４１２６】

ここで、図１１７７の説明に戻る。Ｓ６４１０Ｄの処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２Ｄ）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１２Ｄ：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。なお、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１３Ｄ）は、上述した第１制御例における背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ６４１２Ｄの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると（Ｓ６４１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４Ｄ）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１４Ｄ：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。なお、このエラーコマンド処理（Ｓ６４１５Ｄ）は、上述した第１制御例におけるエラーコマンド処理（Ｓ６４２１）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ６４１４Ｄの処理において、エラーコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１Ｄの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２Ｄ～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１Ｄ～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１Ｄの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

【４１２７】

なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８Ｄ）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図３５に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理および停止種別コマンド処理を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理では、Ｓ６５０１Ｄの処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオ

ＲＡＭ２３５の電源投入時主動画像エリア２３５ｄｄａおよび電源投入時変動動画像エリア２３５ｄｄｂに格納されているので、Ｓ６５０２Ｄの処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄｄｂにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【４１２８】

次いで、図１１８０および図１１８１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）の詳細について説明する。図１１８０は、この表示設定処理を示すフローチャートである。この表示設定処理では、図１１８０に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１Ｄ）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１Ｄ：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２Ｄ～Ｓ７２０４Ｄの処理をスキップし、Ｓ７２０５Ｄの処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理おいて新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２Ｄ）、Ｓ７２０３Ｄ～Ｓ７２０４Ｄの処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。Ｓ７２０３Ｄの処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３Ｄ）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４Ｄ）。なお、この警告画像設定処理（Ｓ７２０４Ｄ）は、上述した第１制御例における警告画像設定処理（Ｓ７２０４）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。警告画像設定処理（Ｓ７２０４Ｄ）の後またはＳ７２０３Ｄの処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別すると（Ｓ７２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ７２０５Ｄでは、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５Ｄ）。なお、このポインタ更新処理（Ｓ７２０５Ｄ）は、上述した第１制御例におけるポインタ更新処理（Ｓ７２０５）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ７２０６Ｄ）。タスク処理では、先に展開された警告画像と共に、Ｓ７２０６Ｄの処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次いで、計時カウンタ２３３ｄｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７Ｄ）、減算後の計時カウンタ２３３ｄｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８Ｄ）。そして、計時カウンタ２３３ｄｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８Ｄ：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｄｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データ待機フラグ２３３ｄｍがオンであるかを判別し（Ｓ７２０９Ｄ）、表示データ待機フラグ２３３ｄｍがオンである（即ち、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示データが格納されている）と判別した場合には（Ｓ７２０９Ｄ：Ｙｅｓ）、表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）が実行される。

【４１２９】

ここで、図１１８１を参照して、表示データ待機解除処理の詳細について説明する。図１１８１は、表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。表示データ待機解除処理は、特殊演出の結果報知演出の実行中に表示制御装置１１４が音声ランプ制御装置１１３より表示用コマンドを受信し、そのコマンドに基づいて読み出された表示データテーブルを、実行中の結果報知演出の終了後に表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定するための処理である。表示データ待機解除処理では、まず、表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納されている表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ７２５１Ｄ）、表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオフに設定する（Ｓ７２５２Ｄ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むこ

とで、その内容をクリアする（Ｓ７２５３Ｄ）。そして、Ｓ７２５１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ７２５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ７２５５Ｄ）。Ｓ７２５５Ｄの処理の終了後は、表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）を終了し、表示設定処理に戻り、表示設定処理を終了する。このように、本第２９制御例では、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている表示データテーブルに対応する計時カウンタの値が０になった場合に、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示データテーブルが格納されている場合には、その格納されている表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定される構成であるため、音声ランプ制御装置１１３からの新たなコマンドを要せずに、事前に受信したコマンドに対応する演出を表示させることができる。

【４１３０】

ここで、図１１８０に戻り、説明を続ける。Ｓ７２０９Ｄの処理において、表示データ待機フラグ２３３ｄｍがオンではない（即ち、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示データテーブルが格納されていない）と判別した場合に（Ｓ７２０９Ｄ：Ｎｏ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２１０Ｄ）。その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ７２１１Ｄ）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１２Ｄ）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ７２１３Ｄ）、更に、ポインタ２３３ｄｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１４Ｄ）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１５Ｄ）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１６Ｄ）、Ｖ割込処理に戻る。これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに変動表示データテーブルが設定されている場合において、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄｂに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑、且つ、肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示８１に表示させることができる。

【４１３１】

なお、Ｓ７２１６Ｄの処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４Ｄ）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１６Ｄによって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。一方、Ｓ７２１０Ｄの処理において、確定表示フラグがオンではなくオフであれば（Ｓ７２１０Ｄ：Ｎｏ）、デモ表示フラグが

オンであるか否かを判別する（Ｓ７２１８Ｄ）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１８Ｄ：Ｙｅｓ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｄｈの値が０以下になったことを意味するので、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ７２１９Ｄ）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２２０Ｄ）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定する（Ｓ７２２１Ｄ）。そして、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化し（Ｓ７２２２Ｄ）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２３Ｄ）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【４１３２】

Ｓ７２１８Ｄの処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１８Ｄ：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９Ｄ）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像（図３５（ｂ）および（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する処理が行われる。

【４１３３】

以上、説明した通り、本第２９制御例では、１の特別図柄の変動中に開始された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後にも所定期間（３秒間）継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であることを遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。

【４１３４】

また、発射された遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低い場合には、特別図柄の変動表示が実行される頻度も少なくなるため、入賞する頻度が高い場合に比べて特別図柄が変動していない期間が長くなり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞があるが、本第２９制御例では、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度に応じて疑似変動が選択される割合を異ならせる構成としている。具体的には、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低い場合には、入賞する頻度が高い場合に比べて疑似変動が選択され易い。このように構成することで、入賞頻度が低い場合には疑似変動が実行され易くなるので、特別図柄が変動表示されていない期間にも疑似変動が継続して実行されることにより、特別図柄が変動表示されていないことを遊技者が気付き難くなるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。一方、入賞頻度が高い場合には疑似変動が選択され難くなるので、疑似変動に対応する特殊演出（ミッション演出）が頻繁に実行され遊技者が特殊演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４１３５】

なお、本第２９制御例では、特定の変動パターン（完全外れＡ、ロングリーチ）が選択された場合に疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の変動開始時に保留球数が０個であれば疑似変動を設定する構成としても良い。具体的には、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）において、保留球数が０個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルから表示用変動パターンを選択する。そして、この保留球数が０個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルを、必ず疑似変動ありの変動パターンが選択されるテーブルとすることで、保留個数が０個の場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンを設定することができる。このように構成することで、より確実に遊技者目線での特別図柄の無変動期間を短縮することができるので、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。

【４１３６】

なお、本第２９制御例では、１の特別図柄の変動表示中に第３図柄を仮停止させた後に疑似変動を開始する構成としたが、これに限るものではない。例えば、１の特別図柄の変動表示中に第３図柄を仮停止させることなく、特別図柄の変動時間経過後も見た目上の第３図柄変動を継続させる構成としても良い。具体的には、１の特別図柄の変動（１回目の特図変動）途中でリーチ演出を開始し、リーチ演出における当否判定結果を１回目の特図変動停止から３秒経過後に報知する構成とする。そして、リーチ演出中に新たな特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始されれば、実行中のリーチ演出の結果報知態様をその２回目の特図変動の当否判定結果に対応する態様に切り替える。この場合、リーチ演出の結果報知態様はリーチ演出中に２回目の特図変動が開始されたか否かで分岐する構成とし、リーチ演出中に２回目の特図変動が開始されなかった場合には、１回目の特図変動停止から３秒経過後に１回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示し、リーチ演出中に２回目の特図変動が開始された場合には、２回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示する。このように構成することで、１回目の特図変動が大当たり当選である場合にはリーチ演出中に２回目の特図変動は開始されないので大当たり当選であることが報知され、１回目の特図変動が外れであり、且つ、２回目の特図変動が大当たり当選である場合には大当たり当選であることが報知され、１回目の特図変動が外れであり、且つ、２回目の特図変動が外れである場合には外れであることが報知される。従って、遊技者に対して外れ当選であることが報知される機会を減少させることができるので、実際の大当たり当選確率よりも大当たり当選しているように思わせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【４１３７】

なお、本第２９制御例では、入賞頻度に応じて参照する表示用変動パターン選択テーブルを切り替える制御を実行したが、本制御は参照する表示用変動パターン選択テーブルを決定する制御に限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において入賞頻度を判定可能に構成し、入賞頻度に応じて参照する変動パターン選択テーブルを切り替える構成としても良い。具体的には、入賞頻度が低い場合には変動時間が長い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照し、入賞頻度が高い場合には短い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照する。このように構成することで、入賞頻度が低い場合、即ち、保留球が途切れやすい状態である場合には、長い変動時間の変動パターンが設定されることにより特別図柄の変動中に保留球を獲得し易くなり、特別図柄の変動終了後に保留球が途切れることを抑制することができる。

【４１３８】

なお、本第２９制御例では、遊技者が累計６０秒間遊技球の発射を行った場合の第１入球口６４への入賞数で入賞頻度を計測する構成であったが、入賞頻度の計測要領はこれに限るものではない。例えば、所定期間（例えば、１時間）における特別図柄が変動表示されていない期間の累計が所定時間（例えば、２０分間）以上であれば入賞頻度が低いと判定しても良い。或いは、遊技者が所定個数（例えば、１００個）の遊技球を発射した場合における、第１入球口６４へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がリーチ変動に集中するために遊技球の発射

を停止している期間も踏まえた適切な入賞頻度の判定を行うことができる。
【４１３９】
なお、本第２９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度によって疑似変動の設定され易さを異ならせる構成としたが、この発明概念を他の技術に転用しても良い。例えば、所定期間（例えば、特別図柄の変動表示が５０回実行されるまでの期間）における特定演出（例えば、外れスーパーリーチ）の実行頻度によって、同一の特定演出の設定され易さを可変させる構成としても良い。より具体的には、過去５０回の特別図柄の変動表示において外れスーパーリーチが１回実行された場合には、その外れスーパーリーチが実行された変動表示から５０回の特別図柄の変動表示が終了するまでは、外れスーパーリーチが設定され難く（或いは、設定されない）する。このように構成することで、所定期間（外れスーパーリーチが実行された変動表示から５０回の特別図柄の変動表示が終了するまでの期間）内は外れスーパーリーチの発生頻度が低くなるため、同一の外れスーパーリーチが頻発することで遊技者の演出に対する興味が薄れることを抑制することができる。
【４１４０】
また、本第２９制御例では、新たな特別図柄変動の開始に基づいて変動演出の演出パターンを設定する場合（演出態様設定処理（図１１６７のＳ２４２５Ｄ参照）が実行される場合）に、受信した変動パターンコマンドに基づいて疑似変動の実行有無を決定し、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（１２秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に、獲得済みの特図保留の数、及び、先読み結果に基づいて疑似変動の演出態様を決定する処理（図１１６２のＳ２８０７Ｄ参照）を実行するように構成することで、疑似変動の実行を決定したタイミングから疑似変動演出が実行されるタイミングまでの期間中に新たな特図保留を獲得した場合において、新たに獲得した特図保留の先読み結果に基づいた演出態様で疑似変動演出を実行可能にしている。つまり、特図保留を保持していない状態で実行された特別図柄変動に対応する変動演出にて疑似変動が実行される演出パターンが設定された場合であっても、新たな特図保留を獲得することにより疑似変動演出の演出態様として遊技者に有利な演出態様（当たり当選を示す演出態様）を設定可能に構成している。このように構成することで、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。
【４１４１】
なお、本第２９制御例では、上述した通り、疑似変動の実行が決定されている変動演出が設定された場合には、必ず疑似変動演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（１２秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に実行される処理として、その時点における特図保留数が特定数（上限数）となった場合（変更条件が成立した場合）に疑似変動演出の実行を中止する処理（強制中止処理）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（１２秒）が経過するまでの間に、多くの特図保留を獲得した場合には、特図変動が実行されない状態が発生し難くなるため、疑似変動演出を実行すること無く各特別図柄変動の変動時間に対応させた変動演出を実行することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【４１４２】
また、上述した変更条件が成立した場合に、疑似変動演出の実行を単に中止するのでは無く、獲得済みの特図保留の先読み結果が、当たり保留を有していることを示す先読み結果となった場合の方が、当たり保留と有していることを示す先読み結果とならなかった場合よりも疑似変動演出が実行され易くなるように構成しても良い。つまり、変更条件が成立した場合において、獲得済みの特図保留の先読み結果に基づいて疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、いち早く大当たり当選の有無を把握しようとする遊技者に対して、特別図柄変動中に変更条件を成立させようと意欲的に特図保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。
【４１４３】

また、変更条件が成立する契機として、特図保留数に基づいて成立する契機以外を設けても良く、例えば、特図保留に含まれている入賞情報に基づいて特別図柄変動の変動時間を先読みし、獲得済みの特図保留が消化されるのに要する時間の合算値が所定値（例えば、１００秒）を超えた場合に変更条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、後に実行される特別図柄変動の変動時間を所定時間（１００秒）確保してしる状態にて疑似変動演出が実行され難くすることができる。

【４１４４】

さらに、疑似変動演出の開始タイミングにおける遊技状況（特図保留数、先読み結果）に応じて、異なる当選確率が規定されている実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に疑似変動演出を開始させるように構成しても良く、この場合、特図保留数が少なく、先読み結果が当たり当選である場合が最も当選確率が高くなり、特図保留数が多く、先読み結果が外れ当選である場合が最も当選確率が低くなるように規定すると良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動が停止表示された後に、特別図柄変動が実行されない期間が創出され易い状況である程、疑似変動演出を実行し易くすることができるため、特別図柄変動が実行されていない状況を遊技者に把握させ難くするという疑似変動演出の目的を達成しながらも、複数回の特別図柄変動が実行されることが確定している状況（複数個の特図保留を獲得している状況）において、特別図柄変動と変動演出の実行期間を一致させ易くすることで遊技者に抽選結果を分かり易く報知することができる。また、当たり当選する特図保留を獲得している場合の方が、獲得していない場合よりも、疑似変動演出を実行させ易くすることができるため、疑似変動演出が実行された時点で当たり当選への期待度を高めることができ、疑似変動演出そのものに対する遊技者の興味を高めることができる。

【４１４５】

なお、普通図柄の保留球の当否判定結果を、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が実行されるよりも前に判別し（所謂、先読み）、その先読みの結果、普通図柄の当たり当選する保留球が存在すると判別した場合に、実行中のミッション演出において普通図柄の当たりに当選する保留球が存在することに対応する演出を実行する構成としても良い。例えば、ミッション演出の実行中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合に、「図柄が変わる大チャンス！ＧＯが出たら第１入球口６４を狙え！」という普通図柄の保留球が存在することに対応する報知演出を実行する。ここで、普通図柄の当たりに当選した場合には、所定期間電動役物６４ａが開放され遊技球が第１入球口６４に入球し易くなる。つまり、普通図柄の当たり当選する保留球が存在することを遊技者が認識することにより、電動役物６４ａが開放されるタイミングに合わせて遊技球を発射させ易くすることが可能となり、疑似変動の実行期間中に新たな保留球を獲得し易くすることができる。より具体的な構成としては、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）において、Ｓ５０５Ｄの処理の後に格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて音声ランプ制御装置１１３に送信するための普図入賞コマンドを設定する。音声ランプ制御装置１１３には、普図入賞情報格納エリアを新たに配置し、主制御装置１１２から受信した入賞コマンドを普図入賞情報格納エリアに格納する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において普通図柄保留球の入賞情報を把握することができる。そして、液晶演出実行管理処理（２１１０Ｄ）におけるＳ２２３７Ｄの処理において疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合に（Ｓ２１１０Ｄ：Ｎｏ）、普図入賞情報格納エリアに格納されている普図入賞情報に普通図柄の当たり当選する入賞情報が存在するかを判別し、当たり当選する入賞情報が存在すると判別した場合に、当たり普図保留球が存在することに対応する報知演出を実行する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に新たな保留球を獲得し易くなり、疑似変動の演出効果を高めることができる。なお、報知演出の態様としては、「図柄が変わる大チャンス！ＧＯが出たら第１入球口６４を狙え！」という表示に限られるものではなく、普通図柄の当たり保留球が存在することを遊技者が認識できる態様であれば良い。

【４１４６】

なお、疑似変動が実行される場合に、遊技者に特典を付与する構成としても良い。例えば、疑似変動が実行される場合に、遊技者に演出上のポイントが付与され、そのポイントを一定数まで貯めると、出現確率が極めて低い変動演出（レア演出）の出現確率をアップさせるモードを選択可能となったり、遊技機のモチーフとなったアニメや漫画のオリジナル画像が取得できる２次元コードが表示されたり、といった遊技者にとって嬉しい特典が得られる構成とする。このように構成することで、疑似変動に慣れた遊技者に対しても疑似変動の実行を心待ちにさせることが可能となり、疑似変動に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４１４７】

上述した本第２９制御例では、特別図柄の種別が１種類（第１特別図柄）であって、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合に入球情報を獲得し、獲得した入球情報を最大で４個保留記憶可能に構成して、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）設け、第１特別図柄の入球情報を最大で４個、第２特別図柄の入球情報を最大で４個保留記憶可能に構成し、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選が実行されるように構成しても良く、この場合、実行される特別図柄変動の特別図柄種別に応じて、疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成すると良く、例えば、第１特別図柄の抽選の方が、第２特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果（特典が付与される当たり当選確率が高い、又は、当たり当選した場合に有利な特典が付与される）となり易くなるように構成した場合には、疑似変動演出の演出態様を決定する際に参照される特図保留の種別（第１特別図柄の特図保留、或いは、第２特別図柄の特図保留）が第１特別図柄の特図保留となる場合の方が、第２特別図柄の特図保留となる場合よりも、疑似変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、疑似変動演出が実行されただけで当たり当選への期待度を高めることができる。或いは、疑似変動演出の演出結果が当たり当選を示す演出結果である場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。よって、遊技者に対して疑似変動演出が実行されることを期待させることができるため、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。

【４１４８】

なお、本第２９制御例では、遊技盤面上に始動口を１つ配置し、実行される特別図柄抽選の種別を１種類のみとしたが、これに限るものではなく、遊技盤面上に複数（例えば、２つ）の始動口を配置し、遊技球が入賞した始動口に対応する種別の特別図柄抽選を実行する構成としても良い。以下、図１１８２～図１２１７を参照して、遊技盤面上に複数の始動口を配置し、複数種別の特別図柄抽選を実行可能な構成とした第１変形例について説明する。

【４１４９】

＜第２９制御例の第１変形例＞

図１１８２～図１２１７を参照して、第２９制御例の第１変形例のパチンコ機１０について説明する。本第２９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、複数（２つ）の始動口を設け、遊技球が入賞した始動口毎に保留球を記憶可能に構成している。具体的には、図１１８２に示す通り、遊技盤面に第１入球口６４と第２入球口６４０を配置し、第１入球口６４に遊技球が入賞した場合には第１特別図柄抽選を実行し、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合には第２特別図柄抽選を実行する。なお、いずれかの特別図柄が変動表示されている期間に第１入球口６４または第２入球口６４０へ遊技球が入賞した場合には、入賞した始動口に対応する特別図柄種別の保留球としてそれぞれ最大４個まで保留記憶される。また、それぞれの特別図柄種別で、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数や、大当たり遊技終了後に設定される時短回数）を異ならせる構成としている。具体的には、図１１９０を参照して後述するが、第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、７０パーセントの割合で５Ｒの大当たり遊技が実行され、３０パーセントの割合で１０Ｒの大当たり遊技が実行されるのに対して

、第２特別図柄の大当たりに当選した場合には、１００パーセントの割合で１０Ｒの大当たり遊技が実行される。このように構成することで、遊技者に比較的有利な特別図柄種別（第２特別図柄）と、遊技者に比較的不利な特別図柄種別（第１特別図柄）を設けることができるため、大当たり当選した場合に遊技者にどの種別の特別図柄で大当たり当選したのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４１５０】

また、本第２９制御例の第１変形例のパチンコ機では、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球を両方有している場合に、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行される構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の保留球を複数有している場合であっても、第２特別図柄の保留球を獲得した場合には第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるため、例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態）において遊技者が第１特別図柄の保留球を複数有しており、後から獲得した第２特別図柄の抽選が実行される前に第１特別図柄で通常大当たり（大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態）が設定される大当たり種別）に当選し、確変状態において第２特別図柄の抽選を受けることができなくなることを恐れて、遊技者が第１特別図柄の保留球を貯めないように遊技してしまうことを抑制することができる。

【４１５１】

なお、上述した第２９制御例では、特殊演出の導入演出開始時点で第１特別図柄の保留球が存在する場合に、その保留球の入賞情報を先読みした結果に応じて疑似保留図柄の表示態様を決定する構成としていた。しかしながら、本第１変形例では、上述したように第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行される構成としているため、例えば、導入演出開始時点では第１特別図柄の保留球しか有しておらず、導入演出の実行期間中に新たに第２特別図柄の保留球を獲得した場合、第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第２特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離してしまい、遊技者に疑似保留図柄によって示される演出情報に不信感を持たせてしまう虞がある。

【４１５２】

これに対して、本第２９制御例の第１変形例では、表示されている疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果と、第２特別図柄の抽選結果とが異なる場合には、第２特別図柄の変動表示が終了し、第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されるまで結果報知演出の開始を延期し、第２特別図柄の変動表示中は疑似変動の進行を一時停止させる構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第２特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離することを抑制することができる。

【４１５３】

この第２９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が第２９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される一部処理が変更されている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４１５４】

＜第２９制御例の第１変形例の盤面構成について＞

まず、図１１８２を参照して、本第２９制御例の第１変形例の盤面構成について説明す

る。図１１８２は、本第２９制御例の第１変形例の盤面構成を示した図である。上述した第２９制御例との相違点は、特別図柄抽選のトリガーとなる入球口を複数設けている点である。具体的には、可変表示装置ユニット８０の下部領域に第１特別図柄抽選を実行するための第１入球口６４と、第２特別図柄抽選を実行するための第２入球口６４０を配置している。第２入球口６４０は、両側に回動可能な羽根（電動役物６４０ａ）を有しており、通常時は起立した状態で、遊技球が第２入球口６４０へ入賞するのを妨げるように配置され、普通図柄（第２図柄）の当選を契機に両側の羽根が約９０度左右に広がる方向に回動して、遊技領域を流下する遊技球を羽根の上面で受けて、第２入球口６４０へと誘導するように可変する。また、第１入球口６４は第２入球口６４０の真上に配置されて、羽根の間から遊技球が第２入球口６４０へ入賞するのを妨げる位置に配置されている。即ち、第２入球口６４０は、通常時（羽根が起立している状態）では、遊技球の入賞が困難（入賞できない）状態となるように構成されており、普通図柄の当選時に、羽根が回動されている間のみ、遊技球が入賞するように（入賞し易いように）構成されている。

【４１５５】

図１１８２に示した通り、第２入球口６４０は、第１入球口６４の直下に配設されており、遊技盤１３の遊技領域を流下した遊技球のうち、第１入球口６４へと入球しなかった遊技球が入球し得るように構成している。つまり、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、第１入球口６４へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第２入球口６４０へと入球し得る遊技領域へと遊技球が入球することとなり、第２入球口６４０へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第１入球口６４へと入球し得る遊技領域を遊技球が入球することとなるように構成している。このように構成することで、例えば、第２入球口６４０よりも第１入球口６４の方が遊技球が入球し易い普通図柄の低確率状態（通常状態）が遊技状態として設定されている場合も、第１入球口６４よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が遊技状態として設定されている場合も、遊技球の発射方向（遊技方法）を変更させること無く同一の遊技を行わせることができるため、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に遊技方法を変更させる煩わしさを与えること無く好適に遊技を行わせることができる。

【４１５６】

さらに、本第２９制御例の第１変形例では、第２入球口６４０の下方に特定入賞口６５ａを配設している。この特定入賞口６５ａは、上述した第２９制御例におけるパチンコ機１０に設けられた特定入賞口６５ａと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりと判定された場合に実行される大当たり遊技中に遊技球が入球し易くなるように開放制御されるように構成している。つまり、本第２９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技が実行されていない通常遊技状態、及び、大当たり遊技が実行されている大当たり遊技状態の何れにおいても同一の遊技方法（遊技球の発射方向）で遊技者に好適な遊技を行わせることができるように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて、適正な遊技方法として遊技球の発射方向を異ならせるように構成されたパチンコ機１０、例えば、遊技盤１３に形成される遊技領域を可変表示ユニット８０によって左側領域と右側領域とに区画形成し、左側領域を流下した遊技球は右側領域を流下できないように構成し、右側領域を流下した遊技球は左側領域を流下できないように構成する。そして、左側領域を流下した遊技球のみが到達可能な左側特定位置（右側領域を流下した遊技球よりも左側領域を流下した遊技球の方が到達し易い左側特定位置）に第１入球口６４を配設し、右側領域を流下した遊技球のみが到達可能な右側特定位置（左側領域を流下した遊技球よりも右側領域を流下した遊技球の方が到達し易い右側特定位置）に第２入球口６４０、及び、特定入賞口６５ａを配設した遊技盤１３を有し、通常状態（普通図柄の低確率状態）では左側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（左打ち遊技）の方が、右側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（右打ち遊技）よりも遊技者に有利な遊技方法となり、時短状態（普通図柄の高確率状態）や大当たり遊技中は右打ち遊技の方が、左打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となるパチンコ機１０に比べて、遊技者が誤った方向へと遊技球を発射（例えば、通常状態中に右打ち遊技を実行）してしまい不利な遊技を

行わせてしまうことで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【４１５７】
さらに、図１１８２に示した通り、本第１変形例のパチンコ機１０では、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、右側領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、各領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａを配設している。よって、同一の遊技方法を長時間実行することにより遊技に飽きてしまった遊技者が遊技方法を変更した場合（左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替えた場合）にも、好適な遊技を実行させることができる。より詳細な説明をすると、左打ち遊技によって発射された遊技球が左側領域を流下して特定入賞口６５ａへと到達するのに要する時間が約１．５秒となり、右打ち遊技によって発射された遊技球が右側領域を流下して特定入賞口６５ａへと到達するのに要する時間が約２秒となるように、遊技盤の各遊技領域には遊技球の流下方向を変更させるための障害釘（図では丸印で表示）が埋設されている。そして、上述した第２９制御例と同様に、１分間に最大で１００個の遊技球を遊技領域へと発射可能（０．６秒間隔で遊技球を発射可能）に構成している。つまり、一方の遊技方法で遊技を継続して実行する場合よりも、両方の遊技方法で遊技を交互に実行した場合の方が、同一タイミングで複数の遊技球を特定入賞口６５ａへと到達させ易くなるように構成している。このように構成することで、特定数（例えば、１０個）の遊技球が入賞した場合に、遊技球が入賞し易い期間の終了条件が成立するように開放制御される入球手段（特定入賞口６５ａ）に対して、１０個目と１１個目の遊技球をほぼ同一タイミングで特定入賞口６５ａへと到達させることが可能となり、特定数（例えば、１０個）よりも多くの遊技球を入賞させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、何れの遊技方法で遊技を行ったとしても、遊技者に対して適正な遊技を提供することができると共に、様々な遊技方法で遊技を行うことで適正な遊技で付与される価値（各入球口（入賞口）への遊技球の入球（入賞）に基づいて提供される賞球や特別図柄抽選の実行権利）に付加価値を付与することが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。
【４１５８】
本第２９制御例の第１変形例では、左打ち遊技によって１００個の遊技球を発射した場合に、第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａへと到達する（入球し得る）遊技球の割合が、５：３：２となり、右打ち遊技によって１００個の遊技球を発射した場合に、第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａへと到達する（入球し得る）遊技球の割合が、５：３：２となるように構成し、左打ち遊技を実行した場合も、右打ち遊技を実行した場合も、有利者の有利度合いが同一となるように構成しているが、パチンコ機１０が設置されている状況（設置状態における遊技機の左右方向、或いは、前後方向の斜度）により、左打ち遊技と、右打ち遊技とで各入球口への入球割合が異なる事象が生じる。よって、複数種類の遊技方法によって発射された遊技球が各入球口へと入球し得るように構成された本第１変形例におけるパチンコ機１０では、より有利な遊技を実行することができる遊技方法を遊技者に探させるという斬新な遊技を提供することができる。
【４１５９】
なお、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行っても各入球口へと入球し得るものであれば良く、各入球口への入球のし易さを実行する遊技方法によって異ならせても良く、例えば、第１入球口６４へは左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも入球し易く、第２入球口６４０へと右打ち遊技の方が左打ち遊技よりも入球し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行った場合であっても、第１入球口６４、及び第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能なパチンコ機１０において、遊技状態が切り替わった場合により有利な遊技（遊技球を入球させ易い遊技）を探し出す遊技性を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうこ

とを抑制することができる。

【４１６０】

また、本第２９制御例の第１変形例では、第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａを何れの遊技方法で遊技を行った場合であっても、発射された遊技球が入球し得る位置に配設しているが、同一の遊技方法で発射された遊技球が入球し得るように第１入球口６４と第２入球口６４０とが配設されていれば良く、特定入賞口６５ａは右打ち遊技で発射された遊技球のみが入賞し得るように構成しても良い。

【４１６１】

第２９制御例の第１変形例では、球が第１入球口６４または第２入球口６４０へ入賞した場合に第１特別図柄または第２特別図柄（第１図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４または第２入球口６４０への入賞に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、その開放が所定回数（例えば、１０ラウンド）繰り返される。つまり、ラウンド遊技中の可動制御を終了させるための終了条件、即ち、可動手段に対する制御を終了させるための異なる条件である３０秒経過、或いは１０個入賞の何れかが成立するまで特定入賞口６５ａが開放される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。第１特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡａ（５ラウンド確変大当たり）」、「大当たりＢａ（１０ラウンド確変大当たり）」、「大当たりＣ１１ａ（５ラウンド通常大当たり）」を設定可能であり、第２特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＢａ（１０ラウンド確変大当たり）」、「大当たりＤ１１ａ（１０ラウンド通常大当たり）」を設定可能に構成している。各大当たり種別の詳細な説明は、図１１９０を参照して後述するが、第２特別図柄で大当たりに当選した場合には、必ず大当たり遊技のラウンドが１０ラウンドとなるため、当たり当選した場合に付与される特典の有利度合いの面では第２特別図柄は第１特別図柄よりも有利な特別図柄の種別となる。

【４１６２】

また、第１特別図柄または第２特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒～３０秒）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４または第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数は最大４回までそれぞれ保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４または第２入球口６４０についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口６５ａは、第１入球口６４の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第１入球口６４にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第１入球口６４についての保留球数は最大（４回）になる。

【４１６３】

＜第２９制御例の第１変形例における演出内容について＞

次に、図１１８３～図１１８５を参照して、本第２９制御例の第１変形例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第２９制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、上述した疑似変動および特殊演出に加えて、疑似変動のホールド演出が実行される。図１１８３（ａ）は、疑似変動が開始され、特殊演出の導入演出が開始された時点における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。第２９制御例のパチンコ機１０における導入演出開始時の表示画面とは異なり、表示画面の正

面視右上隅に第２特別図柄の保留球数を示すための特図２保留球数表示領域Ｄｍ１ｃと、第２特別図柄の抽選結果を示すための第４図柄が表示される特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄが表示されている。その他の表示内容は、第２９制御例と同一であり、同一の表示内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１６４】

図１１８３（ａ）に示した図は、実行中の第１特別図柄変動が開始された時点では、特図１保留を獲得していない状態であって、その後、疑似変動演出の待機期間（１２秒間）中に新たな特図１保留を獲得し、待機期間経過後に、獲得した特図１保留の先読み結果に基づいて設定した演出態様で導入演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示している。よって、図１１８３（ａ）に示すように、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａには第１特別図柄の保留球を１つ有していることを示す「１」の表示がされており、特図２保留球数表示領域Ｄｍ１ｃには第２特別図柄の保留球を有していないことを示す「０」の表示がされている。そして、実行中保留図柄表示領域Ｄｓ１では、第１特別図柄の保留球の先読み結果に基づいて表示されている保留図柄をチャンス疑似保留図柄ｔｈ０に可変させている様子が表示されている。第２９制御例において説明したように、このチャンス疑似保留図柄ｔｈ０は、保留球を先読みした結果、特別図柄の変動種別が「完全外れ」ではない場合に設定される表示態様である。従って、このチャンス疑似保留図柄ｔｈ０が表示されることにより、遊技者に対して、この後に、獲得済の特図１保留に対応する変動演出として少なくともリーチ状態となる変動演出が実行されることを期待させることができる。

【４１６５】

図１１８３（ｂ）は、図１１８３（ａ）の状態から、ホールド演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図１１８３（ｂ）に示す図は、図１１８３（ａ）において変動表示されていた第１特別図柄の変動時間が経過する前に第２特別図柄の保留球を１個獲得し、その第１特別図柄の変動停止後に第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の変動表示が実行されている状態を示している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で、普通図柄抽選で普図当たりに当選したことに基づいて実行された普図当たり遊技（開放期間が０．２秒）中に第２入球口６４０へと遊技球が入球し第２特別図柄の保留球（特図２保留）を獲得した場合に表示され得る表示画面の一例を示している。図１１８３（ｂ）に示した通り、特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄには、第２特別図柄の変動表示が実行されていることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。また、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと入球した遊技球が１個であるため、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａには第２特別図柄の保留球を獲得していないことを示す「０」の表示がされている。また、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａにおいて第１特別図柄の保留球を１つ有していることを示す「１」の表示がされており、特図１第４図柄表示領域Ｄｍ１ｂにおいて第１特別図柄が停止表示中であることを示す表示がされている。

【４１６６】

ここで、本第２９制御例の第１変形例では、導入演出（疑似変動演出）の開始時点で存在している保留球の先読み結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（疑似変動演出の演出態様）を決定する構成としている。このため、導入演出の開始後に第２特別図柄の保留球を獲得した場合、表示されている疑似保留図柄の表示態様によって示唆される演出情報（第１特別図柄の先読み結果）と、実行される第２特別図柄の抽選結果とが一致しない虞がある。例えば、第１特別図柄の保留球を先読みした結果、変動種別が「完全外れ」ではなかったことからチャンス疑似保留図柄ｔｈ０が設定され、新たに獲得した第２特別図柄の保留球の変動種別が「完全外れ」であった場合、遊技者は少なくともリーチ状態になることを確信していたにもかかわらず、リーチ状態にならずに単なる外れとなり、疑似保留図柄が示唆する演出情報に不信感を持たせることに繋がりかねない。このような不具合を抑制するために、本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動の実行中に第２特別図柄の変動表示が開始される場合に、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、実行される第２特別図柄の当否判定結果とを判定し、矛盾が生じる場合（具体的には、チャンス疑似保留

図柄が表示されている状態で第２特別図柄の完全外れの変動表示が実行される場合）には疑似保留図柄の表示態様を設定する際の先読み対象となった第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間に疑似変動の変動時間の進行を一時停止させるホールド演出を実行する構成としている。

【４１６７】

この疑似変動のホールド演出が実行されると、図１１８３（ｂ）に示すように、小表示領域Ｄｍ３に表示されている疑似変動の残時間のカウントダウンが一時中断していることを示すための表示態様である「ＨＯＬＤ」アイコンＡｋ２が小表示領域Ｄｍ３に重なるように表示される。また、副表示領域Ｄｓでは、チャンス疑似保留図柄ｔｈ０に繋がる導火線ｄｕの右端の火Ｈｉ１がうさぎを模したキャラクタ８０１によってキャラクタ８０１が持つ木８０１ａに移し替えられ、導火線ｄｕから火Ｈｉ１が消える演出が実行される。キャラクタ８０１は、第１特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間、火が着いた木８０１ａを持った状態で副表示領域Ｄｓに表示されたままとなり、第１特別図柄の変動表示が開始されると、図１１８４に示すように、キャラクタ８０１が再び導火線ｄｕに火を着ける演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ８０１が表示されている期間は副表示領域Ｄｓにおいて実行されている保留変化演出が一時中断していることを遊技者に分かり易くする示すことができる。なお、図１１８３（ｂ）に示すように、疑似変動のホールド演出が実行されている期間においても特殊演出（ミッション演出）が継続していることを示す「ミッション中」という案内態様が表示領域ＨＲ１に表示され、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が変動表示されたままの状態が継続し、第２特別図柄の抽選結果は特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄにおいて第２特別図柄の変動時間経過後に停止表示される。

【４１６８】

図１１８４は、図１１８３（ｂ）の状態から疑似変動のホールド演出が終了した時点における表示画面の一例を示した図である。特図２保留球数表示領域Ｄｍ１ｃにおいて第２特別図柄の保留球を有していないことを示す「０」が表示され、特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄにおいて第２特別図柄が完全外れで停止表示されたことを示す表示態様が表示されている。また、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａにおいて第１特別図柄の保留球を有していないことを示す「０」が表示され、特図１第４図柄表示領域Ｄｍ１ｂにおいて第１特別図柄の変動表示中であることを示す表示態様が表示されている。つまり、図１１８３（ｂ）の状態から、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示がすべて終了し、導入演出開始時点で存在していた第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始された状態を示している。この第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されると、「ＨＯＬＤ」アイコンＡｋ２が非表示となり、小表示領域Ｄｍ３において疑似変動の残時間のカウントダウンが再開される。また、副表示領域Ｄｓでは、キャラクタ８０１が導火線ｄｕに火Ｈｉ１を着火させる演出が実行され、保留変化演出が再開される。そして、主表示領域Ｄｍでは、変動表示中の第１特別図柄の抽選結果に対応する結果報知演出が実行される。これにより、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が第１特別図柄の保留球に基づく変動表示よりも優先して実行される構成であっても、導入演出開始時点で先読みした結果に基づいて表示された疑似保留図柄の表示態様と、実行される結果報知演出の演出態様とが一致しないことを抑制することができる。

【４１６９】

なお、ノーマル疑似保留図柄（保留球を先読みした結果が完全外れであった場合、または保留球が存在しない場合に決定される疑似保留図柄）が表示されている場合に、導入演出開始後に第２特別図柄の保留球を獲得し、その第２特別図柄の保留球が大当たり当選である場合には、疑似変動のホールド演出を実行せず、第２特別図柄の保留球の抽選結果に対応する結果報知演出を実行する構成としている。これは、ノーマル疑似保留図柄が表示されたことによりリーチ状態にならないと予測し落胆している遊技者に対して、大当たり当選であることに対応する演出を実行しても不快感を与える虞がなく、むしろ意外性のある演出を提供することにより、ノーマル疑似保留図柄が表示されても最後まで大当たり当

選の期待を持たせることが可能となるためである。

【４１７０】

次に、図１１８５を参照して、導入演出開始後に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の特殊演出の流れについて説明する。図１１８５（ａ）は、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球の当否判定結果が完全外れであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。特図変動の項目は第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第３図柄表示装置８１において表示される演出態様を示している。図１１８５（ａ）に示すように、まず、特図１完全外れＡの変動表示が１７秒間実行される。なお、特図１完全外れＡの変動種別は、保留球が存在しない場合に設定される変動種別である（図１１９１（ｂ）参照）。この特図１完全外れＡの変動期間では、１２秒間の通常演出が実行された後、５秒間の特殊演出の導入演出が実行され、疑似変動が開始される。図１１８５（ａ）に示す例では、導入演出開始前に第１特別図柄の保留球を獲得しており、第２特別図柄の保留球を有していない状態であるため、導入演出開始時点では第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（図１１８３（ａ）参照）が決定される。図１１８５（ａ）に示すように、第１特別図柄の保留球の変動種別は当たりロングリーチであることから、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が決定される。その後、導入演出開始から特図１完全外れＡの変動時間経過までの期間に第２特別図柄の保留球を獲得したため、特図１当たりロングリーチの変動表示が実行される前に第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。図１１８５（ａ）に示す例では、第２特別図柄の変動種別として完全外れＦが設定されており、導入演出開始時点で表示されているチャンス疑似保留図柄（特別図柄の保留球の抽選結果が完全外れではない場合に表示される疑似保留図柄）と矛盾が生じてしまうため、特図２完全外れＦの変動表示が開始された場合には、疑似変動のホールド演出（図１１８３（ｂ）参照）が実行され、疑似変動の進行が一時停止される。そして、特図２完全外れＦの変動表示が終了し、特図１当たりロングリーチの変動表示が開始されると、疑似変動演出が再開される（図１１８４参照）。

【４１７１】

また、特図１当たりロングリーチの変動表示が開始される場合には、疑似変動演出の残時間と、実行される変動表示種別と、に基づいて疑似変動演出の残期間を更新する処理が実行される。図１１８５（ａ）に示した例では、疑似変動演出が開始された時点で設定された疑似変動期間（８秒）のうち、５秒が経過したタイミング（残時間３秒のタイミング）で、１７秒の変動表示が実行される場合であり、疑似変動演出の残期間が３秒から５秒に更新される処理が実行される。これにより、１７秒の変動表示期間は、最初の５秒が疑似変動演出が実行される期間となり、残りの１２秒が当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出が実行される期間となる。このように、予め定められている疑似変動の演出期間を、次に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて更新する処理を実行することにより、疑似変動演出が次に実行される特別図柄変動の変動期間に跨がって実行される場合であっても、次に実行される特別図柄変動の変動期間のうち、疑似変動演出が終了した後の残期間の長さを複数のパターンに特定し易くすることができるため、残期間を用いた変動演出の演出態様を決定し易くすることができる。

【４１７２】

なお、図１１８５（ａ）に示した例では、疑似変動演出の演出期間（ホールド期間を除いた期間）が当初の８秒から１０秒へと延長させる例を示しているが、これに限ること無く、疑似変動演出の残期間に対して、次に実行される特別図柄変動の変動時間が短い場合には、疑似変動演出の演出期間を短縮させるように更新する処理を実行すれば良い。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が次の特別図柄変動として実行された場合であっても、疑似変動演出が終了した後の残時間を用いて当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行し易くすることができる。

【４１７３】

また、疑似変動演出の演出期間の長さを更新（延長、又は短縮）した場合には、既に表示画面の副表示領域Ｄｓに表示されている導火線ｄｕの表示態様をそのまま用いて、火Ｈｉ１の進行速度のみを可変させるように表示態様を決定すると良い。このように構成することで、疑似変動演出の残時間が途中で更新されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【４１７４】

さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される変動パターンの一部として、短時間（例えば、３秒）の変動パターンを決定可能に構成し、疑似変動演出が実行されている最中に次に実行される特別図柄抽選の対象となる特図保留を獲得し、その獲得した特図保留に基づいて実行される次に特別図柄変動時間が３秒となる場合に、疑似変動演出の残時間を０．５秒に短縮する処理を実行し、既に表示画面の副表示領域Ｄｓに表示されている導火線ｄｕが、０．５秒で全て燃え尽きる高速炎上演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、既に表示画面の副表示領域Ｄｓに表示されている導火線ｄｕが燃える速度に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、疑似変動演出の残時間が短縮されたことを気付かれ難くすることができる。

【４１７５】

なお、図１１８５（ａ）に示す例では、第２特別図柄の保留球を１つ獲得した場合を例にして説明したが、特図１当たりショートリーチの変動表示が開始されるまでに複数の第２特別図柄の保留球を獲得している場合には、その第２特別図柄の保留球の中に大当たりに当選する保留球がなければ特図１当たりショートリーチの変動表示が開始されるまで疑似変動のホールド演出が継続する。

【４１７６】

図１１８５（ｂ）は、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球の変動種別が当たりショートリーチであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。図１１８５（ｂ）に示す例では、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球の変動種別と、チャンス疑似保留図柄が示唆する抽選結果情報とに矛盾が生じていないため、特図２当たりショートリーチの変動表示が開始されても疑似変動のホールド演出は実行されず、特図２当たりショートリーチに対応する結果報知演出が実行される。そして、特図２当たりショートリーチの変動表示が終了したことに基づいて実行される大当たり遊技終了後に、特図１当たりショートリーチの変動表示が実行される。この特図１当たりショートリーチの変動表示においては、通常演出が実行される。つまり、図１１８５（ｂ）では、特図１保留に対する先読み結果に基づいて決定した疑似変動演出の演出態様（保留図柄の表示態様）を、第２特別図柄変動の結果を示すための演出として流用する場合の流れを示した図である。このように、予め特定した特別図柄変動の実行順序に基づいて複数の特別図柄変動に跨がるように実行される期間演出の演出態様を決定しておき、予め特定した特別図柄変動の実行順序とは異なる実行順序で特別図柄変動が実行される場合には、既に決定されている演出態様で期間演出を実行しても、各特別図柄変動の結果を示す演出態様として矛盾が生じるか否かを判別し、矛盾が生じないと判別した場合には、既に決定されている演出態様でそのまま期間演出を実行可能に構成することで、期間演出を実行するための処理を簡素化することができる。

【４１７７】

また、図１１８５（ｂ）に示した例では、特図２当たりショートリーチの変動表示が開始される時点における疑似変動演出の残時間が３秒となる。そして、特図２当たりショートリーチの変動表示時間が５秒であり、疑似変動演出の残時間を更新する処理によって、疑似変動演出の残時間が３秒から５秒へと更新されている。つまり、特図２当たりショートリーチの変動表示期間の全てが疑似変動演出の実行期間となるように疑似変動演出の残時間が更新されるように構成している。この場合、疑似変動演出の演出結果を示すための表示態様として、「祝」の文字が表示される（図１１２２（ｂ）参照）。具体的には、詳細は図示しないが、特図２当たりショートリーチの変動表示が開始された時点で表示され

ている導火線ｄｕが５秒を掛けて燃え尽きる速度（低速度）に可変し、導火線ｄｕが燃え尽きた後に爆弾アイコンｔｈ０ｃが「祝」の表示態様で表示される。つまり、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するのでは無く、特別図柄抽選の結果を報知するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するように構成している。このように構成することで、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動の変動時間が短く、その期間内に残りの疑似変動演出と、抽選結果を示すための変動演出と、を実行することが困難な場合において、疑似変動演出を用いて抽選結果を報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【４１７８】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動が開始された時点で保有している特図１保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示され、先読みの対象となった特図１保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図２保留を獲得し、その特図２保留に対応する特別図柄変動が先に開始された場合に、疑似変動ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始された時点で保有している特図１保留が大当たり当選であるもののチャンス疑似保留図柄が設定されなかった場合に、その特図１保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図２保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動に習熟した遊技者に対して、疑似変動開始時にチャンス疑似保留図柄が表示されなくても落胆させずに、新たに特図２保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるかもしれないと期待させることによって、特図２保留を獲得しようと積極的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４１７９】

＜第２９制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１１８６を参照して、第２９制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。上述した第２９制御例とは、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡを設けた点で相違する。なお、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに対して、第２始動口６４ｂへの入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

【４１８０】

次に、本第２９制御例の第１変形例のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について、図１１８７～図１１９２を参照して説明する。図１１８７（ａ）は、主制御装置１１０内のＲＯＭ２０２の電気的構成を示すブロック図である。図１１８７（ａ）に示した通り、上述した第２９制御例とは、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに代えて変動種別選択テーブル２０２ｄａＡを、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｄｂＡを、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡを設けた点で相違している。

【４１８１】

まず、図１１８８（ａ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄａＡの内容について説明する。変動種別選択テーブル２０２ｄａＡは、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル２０２ｄａＡには、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。上述した第２９制御例における変動種別選択テーブル２０２ｄｂとは、通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１に代えて通常中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ１が、通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２に代えて通常中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ２が、確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３に代えて確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ３が、確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４に代えて確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ４が規定され

ている点で相違する。
【４１８２】
図１１８８（ｂ）は、通常中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ１の規定内容を模式的に示した図である。第２９制御例における通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第２９制御例と同一である。図１１８８（ｂ）に示すように、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであり、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」の範囲内であれば、変動種別として「当たりショートリーチ」が設定され、変動種別データとして「１０Ｈ」が設定される。
【４１８３】
図１１８８（ｃ）は、通常中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ２の規定内容を模式的に示した図である。第２９制御例における通常中外れ用選択テーブルｄｂ２とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第２９制御例と同一である。図１１８８（ｃ）に示すように、第２特別図柄の抽選結果が外れであり、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」の範囲内であれば、変動種別として「完全外れ」が設定され、変動種別データとして「１１Ｈ」が設定される。なお、本第２９制御例の第１変形例では、通常状態における第２特別図柄の変動種別として、抽選結果が大当たりである場合には必ず「当たりショートリーチ」が設定され、外れである場合には必ず「完全外れ」が設定される構成としているが、これに限るものではなく、複数種類の変動種別から１の変動種別を設定する構成としても良い。
【４１８４】
図１１８９（ａ）は、確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ３の規定内容を模式的に示した図である。第２９制御例における確変・時短中当たり用選択テーブルｄｂ３とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第２９制御例と同一である。なお、本第２９制御例の第１変形例では、確変状態または時短状態において大当たり当選した特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲内であれば「当たりショートリーチ」が設定され、「１５０～１９９」の範囲内であれば「当たりロングリーチ」が設定される。図１１８９（ｂ）は、確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ４の規定内容を模式的に示した図である。第２９制御例における確変・時短中外れ用選択テーブルｄｂ４とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第２９制御例と同一である。なお、本第２９制御例の第１変形例では、確変状態または時短状態において外れであった場合には特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６４」の範囲内であれば「完全外れ」が設定され、「１６５～１９９」の範囲内であれば「外れショートリーチ」が設定される。なお、本第２９制御例の第１変形例では、確変状態または時短状態における変動種別を第１特別図柄と第２特別図柄で共通のものとしたが、これに限るものではなく、第１特別図柄と第２特別図柄で異なる変動種別を設定可能に構成しても良い。
【４１８５】
次に、図１１９０を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｂＡの内容について説明する。図１１９０は、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｂＡの規定内容を模式的に示した図である。図１１９０に示すように、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲内であれば５Ｒ確変大当たりである「大当たりＡ」が選択され、「３０～５９」の範囲内であれば１０Ｒ確変大当たりである「大当たりＢ」が選択され、「６０～９９」の範囲内であれば５Ｒ通常大当たりである「大当たりＣ１１」が選択される。一方、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５９」の範囲内であれば１０Ｒ確変大当たりである「大当たりＢ」が選択され、「６０～９９」の範囲内であれば１０Ｒ通常大当たりである「大当たりＤ」が選択される。このように、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりに当選した場合、確変大当たりが選択される割合は、ともに６０パーセントであるが、第１

特別図柄の大当たりでは１０Ｒ大当たりの割合が３０パーセントであるのに対して、第２特別図柄の大当たりでは１０Ｒ大当たりの割合が１００パーセントとなっている。従って、第２特別図柄で大当たり当選した方が第１特別図柄で大当たりに当選するよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多くなり易く、第２特別図柄は遊技者に比較的有利な特図種別であると言える。

【４１８６】

次に、図１１９１（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡの内容について説明する。変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡは、設定された変動種別データ値に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）が決定される。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡには、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２が規定されている。

【４１８７】

ここで、図１１９１（ｂ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡに規定されている通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１の内容について説明をする。図１１９１（ｂ）は、通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１の内容を模式的に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１は、上述した第２９制御例における通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１に対して、第２特別図柄に対応する変動パターンを規定している点で相違する。具体的には、図１１９１（ｂ）に示す通り、選択された変動種別データ値が００Ｈ（即ち、第１特別図柄の当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＡ」が設定される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第１エリアから実行エリアへデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ（保留球数）の最大値は３である。このため、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡは、保留球数０～３の場合について規定している。

【４１８８】

選択された変動種別データ値が０１Ｈ（即ち、第１特別図柄の当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０２Ｈ（即ち、第１特別図柄の当たりスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「当たりスーパーリーチＡ」が設定される。

【４１８９】

選択された変動種別データ値が０ＢＨ（即ち、第２特別図柄の当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＣ」が設定される。また、選択された変動種別データ値が０４Ｈ（即ち、第１特別図柄の外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「外れショートリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０５Ｈ（即ち、第１特別図柄の外れロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「外れロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０６Ｈ（即ち、第１特別図柄の外れスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「外れスーパーリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０ＣＨ（即ち、第２特別図柄の完全外れ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンであ

る「完全外れＦ」が設定される。
【４１９０】
次に、図１１９２を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２の内容について説明をする。図１１９２は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２は、上述した確変・時短中当たり用選択１１テーブル２０２ｄａＡ３または確変・時短中外れ用選択１１テーブル２０２ｄａＡ４において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。
【４１９１】
図１１９２に示す通り、選択された変動種別データ値が０７Ｈ（即ち、当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＢ」が設定される。選択された変動種別データ値が０８Ｈ（即ち、当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１００００ｍｓ（１０秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＢ」が設定される。
【４１９２】
また、選択された変動種別データ値が０９Ｈ（即ち、完全外れ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンである「完全外れＥ」が設定される。選択された変動種別データ値が１０Ｈ（即ち、外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「外れショートリーチＢ」が設定される。このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【４１９３】
また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これは、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選し易くなり、電動役物６４ａが開放状態となることにより第１入球口６４へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。
【４１９４】
なお、本第２９制御例のパチンコ機１０では、同じ変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションの低下を抑制することができる。
【４１９５】
次に、図１１９３（ａ）を参照して、本第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１１９３（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置

１１３のＲＯＭ２２２には、図１１９３（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡと、書き換え用演出態様設定テーブル２２２ｄｄＡと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡとが少なくとも記憶されている。

【４１９６】

ここで、図１１９４を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡの内容について説明する。図１１９４は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図１１９４に示す通り、本第２９制御例の第１変形例では、通常状態において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２と、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３と、確変状態および時短状態において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４とが規定されている。

【４１９７】

本第２９制御例の第１変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４および第２入球口６４０への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図１２１１参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２が参照される。

【４１９８】

なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４および第２入球口６４０への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図１１６４参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。

【４１９９】

また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図１１７２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。

【４２００】
　また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【４２０１】
　なお、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３の詳細については、図１１９７を参照して後述する。
【４２０２】
　図１１９５～図１１９８を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図１１９５を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１の内容について説明する。図１１９５は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１は、第１入球口６４および第２入球口６４０への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図１１９５に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。
【４２０３】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。
【４２０４】
　主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。
【４２０５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＣ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりショートリーチＣ１とは演出内容が異なる「当たりショートリーチＣ２」が設定される。

【４２０６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【４２０７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【４２０８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【４２０９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が

「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４２１０】

主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＦ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＦ１とは演出内容が異なる「完全外れＦ２」が設定される。

【４２１１】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【４２１２】

次に、図１１９６を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２の内容について説明する。図１１９６は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２は、第１入球口６４および第２入球口６４０への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図１１９６に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【４２１３】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【４２１４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範

囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４２１５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【４２１６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【４２１７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【４２１８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似

変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【４２１９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４２２０】

主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＦ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＦ１とは演出内容が異なる「完全外れＦ２」が設定される。

【４２２１】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１（図１１９５参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までの第３図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。

【４２２２】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４２２３】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを

参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。

【４２２４】

次に、図１１９７を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３の内容について説明する。図１１９７は、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図１１９７に示す通り、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と第１演出カウンタ値ＣＳ１に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第３図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する書き換え演出設定処理（図１２１３参照）または、結果報知演出設定処理（図１２１６参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図１１９９（ａ）に示す疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡに基づいて決定する。

【４２２５】

ここで、図１１９９（ａ）を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡの内容について説明する。図１１９９（ａ）は、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡの規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡは、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。図１１９９（ａ）に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡには、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間と通常演出時間がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３０００ｍｓ（３秒）である場合には（即ち、完全外れＤまたは完全外れＦの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が５０００ｍｓ（５秒）である場合には（即ち、当たりショートリーチＣまたは完全外れＣの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合には（即ち、完全外れＢの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合には（即ち、ショートリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として４０００ｍｓ（４秒）、通常演出時間として８０００ｍｓ

（８秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合には（即ち、完全外れＡまたはロングリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合には（即ち、スーパーリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１３０００ｍｓ（１３秒）、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定される。

【４２２６】

このように、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、４０００ｍｓ（４秒）である。そして、本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｊに設定されているカウンタ値をリセットした後（即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後）、新たに疑似変動更新時間を設定する構成としている。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。

【４２２７】

ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合、３０００ｍｓ（３秒）間の疑似変動が実行された後に、５０００ｍｓ（５秒）間の通常演出が実行される。この５秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れＢ１または完全外れＢ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れＢ１または完全外れＢ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【４２２８】

なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）または「外れショートリーチＡ」（１２秒の外れ変動）である場合にも８秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が８秒間のリーチ演出がないため、専用のリーチ演出を設けている。

【４２２９】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合、５０００ｍｓ（５秒）間の疑似変動が実行された後に、１２０００ｍｓ（１２秒）間の通常演出が実行される。この１２秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【４２３０】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合、１３０００ｍｓ（１３秒）間の疑似変動が実行された後に、１７０００ｍｓ（１７秒）間の通常演出が実行される。この１７秒間の通常演出の演出時間は、疑似

変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡまたは当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。このように、一部（当たりショートリーチ、外れショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【４２３１】

なお、変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の場合（完全外れＤおよび完全外れＦの変動パターンの場合）と、５０００ｍｓの場合（当たりショートリーチＣおよび完全外れＣの変動パターンの場合）には、通常演出時間が０ｍｓ（０秒）となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【４２３２】

図１１９７に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡ（図１１９９（ａ）参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、第１演出カウンタ値ＣＳ１に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」とは異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れＢ」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

【４２３３】

通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」とは異なる「当たり超ショートリーチＡ２」が設定される。通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」とは異なる「外れ超ショートリーチＡ２」が設定される。

【４２３４】

上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が８秒の変動パターンは、「完全外れＢ」のみであり、リーチ演出となる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に８秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）および「外れショートリーチＡ」（１２秒の外れ変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」（８秒の当たり変動）、「当たり超ショートリーチＡ２」（８秒の当たり変動）、「外れ超ショートリーチＡ１」および「外れ超ショートリーチＡ２」を規定している。

【４２３５】
通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」とは異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」とは異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。
【４２３６】
通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」とは異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」とは異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。
【４２３７】
このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、１の特別図柄の変動時間内に複数回の第３図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。
【４２３８】
次に、図１１９８を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４の内容について説明する。図１１９８は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。
【４２３９】
変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。
【４２４０】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【４２４１】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。

【４２４２】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【４２４３】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【４２４４】

次に、図１１９９（ｂ）を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡの内容について説明をする。図１１９９（ｂ）は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出（図１１２４参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ａ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定される。この「結果報知演出Ａ」と「結果報知演出Ｂ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出Ａ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出Ｂ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【４２４５】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｃ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出Ｃ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出

Ｄ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【４２４６】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される。

【４２４７】

変動パターン種別が「完全外れＡ」または「完全外れＣ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｆ」が設定される。この「結果報知演出Ｆ」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＡ」および「完全外れＣ」は、上述した疑似変動時間更新テーブル２２２ｄｂ（図１１４２参照）において、共に５秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。

【４２４８】

変動パターン種別が「完全外れＢ」、「完全外れＤ」または「完全外れＦ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇ」が設定される。この「結果報知演出Ｇ」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＢ」、「完全外れＤ」および「完全外れＦ」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡ（図１１９９（ａ）参照）において、共に３秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出Ｇ」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

【４２４９】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｂ」は「当たりショートリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｂ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｈ」はミッション演出が失敗する演出態様である。

【４２５０】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｄ」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出Ｄ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｆ」は「完全外れＡ」または「完全外れＣ」において選択される「結果報知演出Ｆ」と同一の演出態様である。

【４２５１】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、「当たりスーパーリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｅ」と同一の演出態様である。

【４２５２】

次に、図１２００を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊの内容について説明をする。図１２００は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変

動継続中に新たな第１入球口６４または第２入球口６４０への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図１１２５参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図１２００に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ａ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ａ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。

【４２５３】

また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。

【４２５４】

上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Ｇが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Ｇの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Ｇの開始から１秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から６秒が経過し残時間２秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。

【４２５５】

上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として４秒が割り当てられる。従って、この場合、２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は２秒となる。一方、結果報知演出Ｇの開始から２秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は３秒となる。このように、遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第２９制御例の第１変形例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

【４２５６】
「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図１１２０（ａ）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを１回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを２回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを３回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図１１２０（ａ）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

【４２５７】
変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。この「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｆ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｆ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｆ」が選択される。この「短書き換え演出Ｆ」、「中書き換え演出Ｆ」、「長書き換え演出Ｆ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄をキャラクタ８０１が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

【４２５８】
なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第１入球口６４への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が０個である。従って、保留球数が１個以上ある場合に設定される「完全外れＢ」、「完全外れＣ」、「完全外れＤ」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

【４２５９】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｃ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｃ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。

【４２６０】

また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。

【４２６１】

「短書き換え演出Ｃ」、「中書き換え演出Ｃ」、「長書き換え演出Ｃ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。

【４２６２】

「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。上述したように、本第２９制御例の第１変形例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である（図１１８８（ｂ），（ｃ）参照）。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチＡ」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れＡ」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図１２００に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れＡ」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するのか否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。

【４２６３】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０

００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｇ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｇ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｇ」が選択される。この「短書き換え演出Ｇ」、「中書き換え演出Ｇ」、「長書き換え演出Ｇ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

【４２６４】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。「短書き換え演出Ｅ」、「中書き換え演出Ｅ」、「長書き換え演出Ｅ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第３図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４２６５】

変動パターン種別が「当たりショートリーチＣ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｈ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｈ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｈ」が選択される。「短書き換え演出Ｈ」、「中書き換え演出Ｈ」、「長

書き換え演出Ｈ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を再変動させ、当たり当選であることを示す表示態様で停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第３図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。

【４２６６】

次に、図１２０１を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡの内容について説明をする。図１２０１は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Ｄｓに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。図１２０１に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出Ｉ」、「短書き換え演出Ｈ」、「中書き換え演出Ｈ」および「長書き換え演出Ｈ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＡが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出Ｈ」、「短書き換え演出Ｈ」、「中書き換え演出Ｈ」は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される特殊演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンＡが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｄ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【４２６７】

「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＢが設定される。「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＢが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【４２６８】

「結果報知演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＣが設定される。「結果報知演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＣが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄（図示しない）に可変する表示シナリオが実行される。

【４２６９】

「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＤが設定される。「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＤが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が２０００ｍｓになると分岐地点Ｐｔ１にて消火し、爆弾保留が不

発となる表示シナリオが実行される（図１１１９（ｂ）参照）。
【４２７０】
「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＥが設定される。「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＥが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。
【４２７１】
「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＦが設定される。「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＦが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図１１２２（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。
【４２７２】
「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＧが設定される。「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＧが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。
【４２７３】
「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＨが設定される。「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＨが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図１１１８（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が１０００ｍｓになると爆弾保留に到達する前に火Ｈｉ１が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。
【４２７４】
なお、上述したように、本第２９制御例の第１変形例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも１２秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短３秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選す

る期待度が高い場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点Ｐｔ１において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。このように、火Ｈｉ１の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火Ｈｉ１の進行速度が保留演出の開始から所定時間（５秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Ｈｉ１の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。

【４２７５】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域Ｄｓにおいてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。なお、本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に基づいて火Ｈｉ１が導火線ｄｕを進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈとは別に保留演出専用のタイマを設けて、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第２９制御例の第１変形例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線ｄｕを火Ｈｉ１が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線ｄｕを進行する火Ｈｉ１の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４２７６】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、保留演出開始時に表示される導火線ｄｕの長さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線ｄｕの長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【４２７７】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第３図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第３図柄が停止表示される演出としても良い。

【４２７８】

次に、図１１９３（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１１９３（ｂ）に示すように、第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、上述した第２９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡと、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡと、特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡと、が新たに追加されている点で相違している

。第２９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４２７９】

疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡは、疑似変動の開始時に設定される疑似保留図柄の表示態様が、第２特別図柄の保留球の入賞情報を反映したものであるかを判別するためのフラグである。本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動開始時に保留球の変動種別を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様を設定する構成である。しかし、第１特別図柄よりも第２特別図柄の保留球が優先して変動表示されるため、例えば、疑似変動開始時に第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいてチャンス疑似保留図柄（次変動が少なくともリーチとなることを示唆する表示態様）を表示し、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止前に変動種別が完全外れ（リーチにならない変動種別）の第２特別図柄の保留球を新たに獲得した場合には、チャンス疑似保留図柄が示唆する演出情報（次変動が少なくともリーチであることを示唆する情報）と第２特別図柄の変動表示とに矛盾が生じるおそれがある。そこで、後述する疑似保留表示開始処理（図１２０８参照）において、疑似保留図柄の表示態様を設定する場合に、第２特別図柄の保留球が存在する場合には疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡをオンに設定し、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンに設定されている場合には、後述するホールド演出設定処理（図１２１４参照）において疑似変動ホールド演出を設定せず、疑似保留図先読みフラグ２２３ｄａＡがオンに設定されていない場合であって、表示されている疑似保留図柄の表示態様と第２特別図柄の変動種別とが矛盾する場合には、疑似変動ホールド演出を実行する。このように構成することで、疑似保留図柄の表示態様と第２特別図柄の変動種別とが矛盾することを防止し、遊技者に対して信頼性のある演出情報を提供することが可能となる。

【４２８０】

疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡは、疑似変動ホールド演出を実行する場合にオンに設定されるフラグである。この疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡは、ホールド演出設定処理（図１２１４参照）において、表示されている疑似保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と、第２特別図柄の変動種別とが矛盾する場合にオンに設定され、疑似変動ホールドフラグ２２２３ｄｂＡがオンに設定されている期間は、液晶演出実行管理処理（図１２０６参照）において疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が更新されない。これにより、第２特別図柄の変動表示中は疑似変動が一時停止した状態となり、疑似保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と合致する第１特別図柄の変動表示が開始されるまで疑似変動を継続させることができる。

【４２８１】

特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡは、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第２特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡにて、その第２特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第２入賞口６４０への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【４２８２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受

信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を取得して、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する（図１２０９のＳ２２０７Ｄ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡと同期させながら、その値を更新することができる。

【４２８３】

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

【４２８４】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の保留球数表示エリアＤｓ２に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡは、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【４２８５】

特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞コマンドに含まれる第２特別図柄の入賞情報が第１エリアから順に格納される。この特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡに格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【４２８６】

本第２９制御例の第１変形例では、第２特別図柄の保留球を最大で４個、保留記憶可能に構成しているため、特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡには、第２特別図柄用の４つの保留エリアが形成される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第２特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

【４２８７】

＜第２９制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１２０２～図１２０４を参照して、本第２９制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について説明する。まず、図１２０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１２０２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。上述した第２９制御例とは、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）を、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）に代えて始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成は同一であるため、詳細な説明は省略する。

【４２８８】

次に図１２０３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）の内容について説明する。図１２０３は、主制御装置１１０

内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理は、第２特別図柄の変動処理が実行される点で、上述した第２９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）と相違する。特別図柄変動処理（Ｓ１１０）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるか否かを判別する（Ｓ２０１Ｄ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンであるかを判別し、オンであると判別した場合には（Ｓ２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）を終了する。一方、大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｄ：Ｎｏ）、第１特別図柄または第２特別図柄のいずれかが変動表示中であるかを判別する（Ｓ２０２Ｄ）。具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、０である場合（即ち、タイマ値が設定されていない場合）には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中でなければ（Ｓ２０２Ｄ：Ｎｏ）、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であるため、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ２１７Ｄ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ２１８Ｄ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が０よりも大きい場合には（Ｓ２１８Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２１９Ｄ）、第２特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ２２０Ｄ）。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１５５参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する。

【４２８９】

Ｓ２２０Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡに格納されたデータをシフトする（Ｓ２２１Ｄ）。Ｓ２２１Ｄの処理では、特別図柄２保球格納エリア２０３ｄａＡの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０８Ｄ）、特別図柄変動処理を終了する。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）は、上述した第２９制御例で実行される処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。一方、Ｓ２１８Ｄの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が０で以下である場合には（Ｓ２１８Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ２０３Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別し（Ｓ２０４Ｄ）、０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ２０４Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２０５Ｄ）、第１特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６Ｄ）。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１５５参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する。

【４２９０】

Ｓ２０６Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄｃｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｄ）。Ｓ２０７Ｄの処理では

、特別図柄１保球格納エリア２０３ｄｃｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０８Ｄ）、特別図柄変動処理を終了する。

【４２９１】

Ｓ２０１Ｄの処理において、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中であれば（Ｓ２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２０９Ｄ）。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値を２ｍｓ分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０となれば変動時間が経過したと判定し、０でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過していなければ（Ｓ２０９Ｄ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６Ｄ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２０９Ｄの処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２０９Ｄ：Ｙｅｓ）、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ２０３ｄｊのタイマ値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１０Ｄ）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別が決定される。なお、本第２９制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【４２９２】

Ｓ２１０Ｄの処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する（Ｓ２１１Ｄ）。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１５５参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。Ｓ２１１Ｄの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１２Ｄ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグをオンに設定する（Ｓ２１３Ｄ）。Ｓ２１３Ｄの処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図１１５６参照）が実行された場合に、Ｓ１１０１Ｄ：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１１１７Ｄ）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。Ｓ２１２Ｄの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１４Ｄ）。時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を１減算し（Ｓ２１５Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｄの処理において、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも小さいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４２９３】

次に、図１２０４を参照して、始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）について説明する。図１２０４は、始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）は、第２始動口６４０へ遊技球が入賞した場合の処理を追加している点で、上述した第２９制御例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）と相違する。始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したかを判別する（Ｓ３６１Ｄ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別すると（Ｓ３６１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３６２Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ３６３Ｄ）。つまり、現時点で第１特別図柄の保留球数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ３６３Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ３６４Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ３６５Ｄ）。一方、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ３６１Ｄ：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ３６３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３６４Ｄ～Ｓ３６６Ｄの処理をスキップし、Ｓ３６８Ｄの処理に移行する。

【４２９４】

Ｓ３６５Ｄの処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ３６６Ｄ）。なお、Ｓ３６６Ｄの処理では、特別図柄１保留球カウンタ２０３ｄｃの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。Ｓ３６８Ｄの処理では、球が第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したかを判別する（Ｓ３６８Ｄ）。ここでは、第２入球口６４０内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第２入球口６４０に入賞したと判別すると（Ｓ３６８Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ３６９Ｄ）。そして、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が４未満であるかを判別する（Ｓ３７０Ｄ）。つまり、現時点で第２特別図柄の保留球数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ２）が４未満であると判別した場合には（Ｓ３７０Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を１加算し（Ｓ３７１Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第２特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ３７２Ｄ）。一方、第２入球口６４０への入賞がないか（Ｓ３６８Ｄ：Ｎｏ）、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が４未満でなければ（Ｓ３７０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３７１Ｄ～Ｓ３７３Ｄの処理をスキップし、Ｓ３６７Ｄの処理に移行する。

【４２９５】

Ｓ３７２Ｄの処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ３７３Ｄ）。なお、Ｓ３７３Ｄの処理では、特別図柄２保留球カウンタ２０３ｄｂＡの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【４２９６】
次に、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する（Ｓ３６７Ｄ）。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別選択テーブル２０２ｄａＡ（図１１８８参照）から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。なお、この入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１１５５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。Ｓ３６７Ｄの処理が終了すると、タイマ割込処理（図１２０２参照）に戻る。
【４２９７】
音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。
【４２９８】
なお、本第２９制御例の第１変形例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。
【４２９９】
＜第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
図１２０５～図１２１７を参照して、本第２９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第２９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図１２０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１２０５は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第２９制御例の第１変形例において実行されるメイン処理は、上述した第２９制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）が、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）が実行される点で相違し、その他の構成については同一である。第２９制御例におけるメイン処理と同一の処理については、その詳細な説明を省略する。
【４３００】
ここで、図１２０６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）について説明する。図１２０６は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）を示したフローチャートである。上述した第２９制御例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に対して、疑似変動ホールド演出

を実行するための処理が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３４ＤおよびＳ２２４３Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４３０１】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２４３Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２４３Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）の詳細な説明については、図１２０７を参照して後述する。Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンであるかを判別する（Ｓ２２４４Ｄ）。疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動ホールド演出（図１１８３（ｂ）参照）が実行中であり、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値の更新を一時停止している状態であるため、Ｓ２２３６Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、液晶演出実行管理処理を終了する。一方、Ｓ２２４４Ｄの処理において、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、減算した値が０（ｍｓ）であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。Ｓ２２３７Ｄの処理において、０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３８Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２３９Ｄ）。

【４３０２】

Ｓ２２３９Ｄの処理が終了した後、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであるかを判別する（Ｓ２２４０Ｄ）。上述したように、変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動の実行期間中に、主制御装置１１０からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマンドの表示制御装置１１４への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオフに設定し（Ｓ２２４１Ｄ）、変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２４１Ｄ、Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づく変動演出を、疑似変動が終了した後に主制御装置１１０からの新たなコマンドを要することなく実行させることができる。

【４３０３】

次に、図１２０７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行

される疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）について説明する。図１２０７は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。

【４３０４】

疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに「８０００（ｍｓ）」を設定する（Ｓ２８０１Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。そして、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値に１加算し（Ｓ２８０４Ｄ）、変動回数更新済フラグ２２３ｄｕをオンに設定する（Ｓ２８０５Ｄ）。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第３図柄表示装置８１に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒しで実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行われない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。その後、表示制御装置１１４に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し（Ｓ２８０６Ｄ）、疑似保留表示開始処理を行い（Ｓ２８０８Ｄ）、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。

【４３０５】

ここで、図１２０８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）について説明する。図１２０８は、この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似保留図柄表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）は、上述した第２９制御例における疑似保留図柄表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）に対して、第２特別図柄の保留球に関連する処理を追加した点で相違している。疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）が開始されると、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２２７１Ｄ）。大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値は１以上であるかを判別する（Ｓ２２７２Ｄ）。１以上である（即ち、保留球が存在している）と判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｙｅｓ）、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄおよび特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡの保留エリア１に格納されている各入賞情報を取得し（Ｓ２２７３Ｄ）、第２特別図柄の保留球があるかを判別する（Ｓ２２８０Ｄ）。Ｓ２２８０Ｄの処理において、第２特別図柄の保留球があると判別した場合には、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡをオンに設定し（Ｓ２２８１Ｄ）、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する（Ｓ２２７４Ｄ）。一方、Ｓ２２８０Ｄの処理において、第２特別図柄の保留球がないと判別した場合には（Ｓ２２８０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２８１Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２７４Ｄの処理に移行する。このように構成することで、表示される疑似保留図柄が第２特別図柄の入賞情報を反映したものであるか否かを容易に判別可能となる。

【４３０６】

Ｓ２２７４Ｄの処理において、完全外れではないと判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１（図１１１８（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図１１１８（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をチャンス疑似保留（図１１２１（ａ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７５Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２２７２Ｄの処理において、保留球数が１以上ではない（即ち、保留球数が存在していない）と判別した場合（Ｓ２２７２Ｄ：Ｎｏ）、またはＳ２２７３Ｄの処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｙｅｓ）、実行エリアＤｓ１（図１１１８（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図１１１８（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をノーマル疑似保留（図

１１１８（ｂ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７９Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理を移行する。なお、Ｓ２２７１Ｄの処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２２７２Ｄ～Ｓ２２７４Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２７５Ｄの処理を実行する。

【４３０７】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄおよび特図２入賞情報格納エリア２２３ｄａＡの保留エリア１に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が３以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄおよび特図２入賞情報格納エリア２２３ｄａＡに格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【４３０８】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。

【４３０９】

Ｓ２２７５ＤまたはＳ２２７９Ｄの処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２２７６Ｄ）。Ｓ２２７６Ｄの処理が終了した後、保留球表示エリアＤｓ２（図１１１８（ａ）参照）の表示を疑似保留専用表示（図１１１８（ｂ）参照）に切り替える表示コマンドを設定し（Ｓ２２７７Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑをオンに設定する（Ｓ２２７８Ｄ）。

【４３１０】

次に、図１２０９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）について説明する。図１２０９は、このコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２０５参照）の中で実行され、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【４３１１】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）の詳細は、図１２１０を参照して後述する。Ｓ２２１７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、変動表示設定処理（図１１７６参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、

主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を示す情報を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａ、または特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４３１２】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４、または第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値に合わせることができる。

【４３１３】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）の詳細は、図１１６９を参照して後述する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４３１４】

Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）の詳細は、図１２１５を参照して後述する。Ｓ２２１８Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【４３１５】

次に、図１２１０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）について説明する。図１２１０は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）は、上述した第２９制御例における変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に対して、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に代えて演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）を、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に代えて特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）の詳細は、図１２１１を参照して後述する。Ｓ２４２７Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）を実行する。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）の詳細は、図１２１２を参照して後述する。Ｓ２４２８Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。

【４３１６】

次に、図１２１１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）について説明する。図１２１１は、この演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）は、上述した第２９制御例における演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に対して、表示用変動パターンを設定する際に、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１に代えて変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１を、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２に代えて変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２を、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４を、それぞれ参照する点で相違しており、その他の構成については同一である。演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図１２１０のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２１０のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４（図１１９４参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６２Ｄ）、本処理を終了する。

【４３１７】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであ

る（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図１２１０のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２１０のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１（図１１９５参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６０Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図１２１０のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２１０のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２（図１１９６参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６１Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。

【４３１８】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

【４３１９】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４６１Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４６１Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【４３２０】

また、本第２９制御例の第１変形例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じ

る期間を短縮することができる。
【４３２１】
　Ｓ２４６０Ｄ、またはＳ２４６１Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４６０ＤまたはＳ２４６１Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。
【４３２２】
　ここで、本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図１２０６参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。
【４３２３】
　なお、本第２９制御例の第１変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。
【４３２４】
　次に、図１２１２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）について説明する。図１２１２は、この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）は、上述した第２９制御例における特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に対して、疑似変動の実行中に第２特別図柄の変動が開始される場合に、疑似変動のホールド演出を設定するためのホールド演出設定処理（Ｓ２５４５Ｄ）を実行する点で相違している。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）が実行されると、まず、これから変動開始となる特別図柄の特図種別は第２特別図柄であるかを判別する（Ｓ２５４３Ｄ）。第２特別図柄であるではないと判別した場合には（Ｓ２５４３Ｄ：Ｎｏ）、書き換え演出設定処理を実行する（Ｓ２５４４Ｄ）。
【４３２５】
　ここで、図１２１３を参照して、書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）の内容について説明する。書き換え演出設定処理では、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値を取得する（Ｓ２５３１Ｄ）。そして、取得したカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上であるかを判別する（Ｓ２５３２Ｄ）。ここで、本第２９制御例のｄ愛１変形例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在し、１回目の特図変動停止から２ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり（図１１２４参照）、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満である場合とは、疑

似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに２ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図１２０７を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値として「８０００（ｍｓ）」が設定され（Ｓ２８０１Ｄ参照）、疑似変動の開始から５秒（５０００ｍｓ）が経過すると１回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には１回目の特図停止から２ミリ秒（２ｍｓ）に２回目の特図変動が開始されるため、Ｓ２５３２Ｄの処理では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が初期設定値の「８０００（ｍｓ）」から「５０００ｍｓ」と「２ｍｓ」を減算した値である「２９９８ｍｓ」以上か未満かで、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。

【４３２６】

Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満であると判別した場合には（Ｓ２５３２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値と、図１２１０のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図１２１０のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル２２３ｄｓから書き換え演出態様を設定し（Ｓ２５４６）、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する（Ｓ２５３４Ｄ）。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２０５参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第３図柄表示装置８１において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

【４３２７】

Ｓ２５３４Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡを参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２５４７）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２５３６Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２０５参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

【４３２８】

Ｓ２５３６Ｄの処理が終わると、図１２１０のＳ２４２２Ｄの処理で抽出した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動時間更新１１テーブル２２２ｄｂＡを参照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２５４８）、疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２５３８Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２５３９Ｄ）、特殊演出追加設定処理（図１２１２参照）に戻る。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が「２９９８（ｍｓ）」以上であると判別した場合（即ち、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（Ｓ２５３２Ｄ：Ｙｅｓ）、以後の処理をスキップし、特殊演出追加設定処理（図１２１２参照）に戻る。

【４３２９】
図１２１２に戻り、説明を続ける。Ｓ２５４３Ｄの処理において、これから変動を開始する特別図柄の特図種別が第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ２５４３Ｄ：Ｙｅｓ）、ホールド演出設定処理を実行する（Ｓ２５４５Ｄ）。
【４３３０】
ここで、図１２１４を参照して、ホールド演出設定処理（Ｓ２５４５Ｄ）の内容について説明する。ホールド演出設定処理（Ｓ２５４５Ｄ）が実行されると、まず、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡはオンであるかを判別する（Ｓ２７０１Ｄ）。疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンである場合とは、疑似変動が開始された時点で第２特別図柄の保留球が存在しており、その第２特別図柄の保留球の入賞情報に基づいて疑似保留図柄の表示態様が設定されている場合である。この場合、疑似保留図柄の表示態様が示唆する演出情報と、第２特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、疑似変動のホールド演出を実行する必要がない。したがって、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｄ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図１２１２参照）に戻る。一方、Ｓ２７０１Ｄの処理において、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７０２Ｄ）、変動種別が完全外れであるかを判別する（Ｓ２７０２Ｄ）。変動種別が完全外れではないと判別した場合には（Ｓ２７０２Ｄ：Ｎｏ）、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、第２特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、第２特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図１２１２参照）に戻る。一方、Ｓ２７０２Ｄの処理において、第２特別図柄の変動種別が完全外れであると判別した場合には（Ｓ２７０２Ｄ：Ｙｅｓ）、設定されている疑似保留図柄の表示態様はノーマル疑似保留図柄であるかを判別する（Ｓ２７０３Ｄ）。ノーマル疑似保留図柄であると判別した場合には（Ｓ２７０３Ｄ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の当否判定結果と矛盾するおそれがないため、第２特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図１２１２参照）に戻る。一方、Ｓ２７０３Ｄの処理において、設定されている疑似保留図柄の表示態様がノーマル疑似保留図柄ではない（即ち、チャンス疑似保留図柄である）場合には（Ｓ２７０３Ｄ：Ｎｏ）、第２特別図柄の演出態様と矛盾するため、疑似変動ホールド演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２７０４Ｄ）、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｃＡをオンに設定する（Ｓ２７０５Ｄ）。疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｃＡがオンに設定されている期間は、上述した液晶演出実行管理処理（図１２０６参照）における疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの更新が行われない。Ｓ２７０５Ｄの処理が終了すると、特殊演出追加設定処理（図１２１２参照）に戻る。
【４３３１】
なお、本第２９制御例の第１変形例では、保有している特図１保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合であって、その特図１保留に対応する特別図柄変動よりも前に特図２保留に対応する特別図柄変動が実行される場合に、疑似変動ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、ノーマル疑似保留図柄が表示されている場合であって大当たり当選である特図１保留を保有している場合に、その特図１保留に対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に特図２保留に対応する特別図柄変動が実行されることで疑似変動ホールド演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、疑似変動ホールド演出が実行されると特図１保留が大当たり当選であることを遊技者は予測することができるため、疑似変動開始時にノーマル疑似保留図柄が表示されても遊技者を落胆させることなく疑似変動ホールド演出が実行されることを期待させることが可能となるので、特図２保留を獲得しようと積極的に遊技を行わせることができる。
【４３３２】
次に、図１２１５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）について説明する。図１２１５は、この停止処理（Ｓ２

２１８Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）は、上述した第２９制御例における停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に対して、結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）に代えて結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）を実行する点と、疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）を追加した点で相違している。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出（ミッション演出）に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｇ（演出時間３秒のミッション失敗演出）を設定し（Ｓ２７７６Ｄ）、結果報知演出Ｇに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。この変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）は、上述した第２９制御例における変動回数更新処理と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【４３３３】

変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う（Ｓ２７８１Ｄ）。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８１Ｄ）の内容は、図１２１８を参照して、後述する。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８１Ｄ）が終了すると、本処理を終了する。

【４３３４】

Ｓ２７７４Ｄの処理において、保留球数が１未満ではない（即ち、保留球が存在する）と判別した場合には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（Ｓ２７８１Ｄ）。この結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）の内容については、図１２１６を参照して後述する。結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う（Ｓ２７８２Ｄ）。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）が終了すると、本処理を終了する。

【４３３５】

なお、本第２９制御例の第１変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｇのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

【４３３６】

次に、図１２１６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）について説明する。図１２１６は、この結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）は、上述した第２９制御例における結果報知演出設定処理（Ｓ

２７７５Ｄ）に対して、第２特別図柄に関連する処理を追加した点で相違している。

【４３３７】

結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）では、まず、第２演出カウンタ値ＣＳ２を取得し（Ｓ２８８１Ｄ）、停止処理のＳ２７７３Ｄの処理で取得した情報から第２特別図柄の保留球があるかを判別する（Ｓ２８８９Ｄ）。第２特別図柄の保留球がない場合には（Ｓ２８８９Ｄ：Ｎｏ）、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄ内の保留エリア１に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（Ｓ２８８２Ｄ）。具体的には、保留エリア１に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値（保留球数）から設定される変動パターンを予測する。

【４３３８】

上述したように、本第２９制御例の第１変形例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する（図１１９１参照）。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が２ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。一方、Ｓ２８８９Ｄの処理において、第２特別図柄の保留球があると判別した場合には（Ｓ２８８９Ｄ：Ｙｅｓ）、特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡ内の保留エリア１に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（Ｓ２８９０Ｄ）。Ｓ２８８２ＤまたはＳ２８９０Ｄの処理が終了すると、Ｓ２８８１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、Ｓ２８８２ＤまたはＳ２８９０Ｄの処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃから結果報知演出態様を設定する（Ｓ２８８３Ｄ）。

【４３３９】

Ｓ２８８３Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅを参照して、設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２８８４Ｄ）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２８８５Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１１５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。Ｓ２８８５Ｄの処理が終わると、Ｓ２８８２ＤまたはＳ２８８９Ｄの処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡを参照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２８８６Ｄ）、疑似変動算時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２８８７Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２８８８Ｄ）、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

【４３４０】

次に、図１２１７を参照して、疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）の内容について説明する。図１２１７は、疑似変動ホールド演出終了処理を示したフローチャートである。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンであるかを判別する（Ｓ２６８１Ｄ）。疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンである場合（即ち、疑似変動ホールド演出が実行されている場合）には（Ｓ２６８１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡをオフに設定し（Ｓ２６８２Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンではない場合（即ち、疑似変動ホールド演出が実行されていない場合）には（Ｓ２６８１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２６８２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４３４１】

＜第２９制御例の第１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

次に、図１２１８を参照して、本第２９制御例の第１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について説明する。なお、上述した第２９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。図１２１８を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行される特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）の詳細について説明する。図１２１８は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものであり、表示制御装置１１４のコマンド判定処理（図１１７７参照）において、特殊演出関連コマンドを受信した場合に、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に代えて実行される処理である。この特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）は、上述した第２９制御例における特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に対して、疑似変動ホールド演出に関連する処理を追加している点で相違する。特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１５２Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１１７７参照）に戻る。

【４３４２】

Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し（Ｓ６１５７Ｄ）、結果報知演出態様であるかを判別する（Ｓ６１５８Ｄ）。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には（Ｓ６１５８Ｄ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１５９Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ６１５８Ｄの処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ６１５８Ｄ：Ｎｏ）、次に、疑似変動ホールド演出のコマンドであるかを判別する（Ｓ６１６２Ｄ）。疑似変動ホールド演出のコマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１６２Ｄ：Ｎｏ）、特殊演出の書き換え演出であるため、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納し（Ｓ６１６０Ｄ）、表示制御装置１１４内のワークＲＡＭの表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオンに設定し（Ｓ６１６１Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１１７７参照）に戻る。なお、Ｓ６１６０Ｄの処理において表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示

設定処理（図１１８０参照）における表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）において、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納される。

【４３４３】

このように、本第２９制御例の第１変形例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納する構成とし、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。

【４３４４】

また、このように表示制御装置１１４内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置１１３からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置１１３の処理負担を軽減することができる。

【４３４５】

Ｓ６１６２Ｄの処理において、受信したコマンドが疑似変動ホールド演出のコマンドであると判別した場合には（Ｓ６１６２Ｄ：Ｙｅｓ）、ホールド演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１６３Ｄ）、本処理を終了する。

【４３４６】

＜第２９制御例の第２変形例＞

次に、図１２１９～図１２４９を参照して第２９制御例の第２変形例について説明する。上述した第２９制御例では、第３図柄表示装置８１の液晶画面のみで特殊演出（ミッション演出）を実行し、その特殊演出（ミッション演出）を特別図柄の変動時間が経過し、特別図柄の変動表示が停止した後にも継続して実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。

【４３４７】

これに対して、本第２９制御例の第２変形例では装飾用可動役物を用いた特殊演出を実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成としている点で第２９制御例と相違する。具体的には、特殊演出が開始された特別図柄の変動表示が終了する１秒前になると、図１２１９（ｂ）に示すように消灯状態の上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２が第３図柄表示装置８１に重なる位置に可動する（スタンバイ状態）。そして特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過するまでスタンバイ状態が継続し、特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されていない場合、或いは、特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であっても新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果（例えば、大当たり当選）でない場合には、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２はスタンバイ状態から図１２１９（ａ）に示す収納状態へとそれぞれ可動する。一方、特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であって、新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果（例えば、大当たり当選）である場合には、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２はスタンバイ状態から図１２１９（ｃ）に示す報知状態となる。このように、特別図柄の変動表示が実行されている期間から特別図柄の変動表示が終了した後に所定時間（３秒）が経過するまでの期間に跨がって主表示領域Ｄｍの表示領域の一部分が隠された状況を創出する演出である装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた特殊演出が実行されるため、特殊演出の実行中は遊技者からは第３図柄表示装置８１の液晶画面を視認困難な状態となる。従って、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、第３図柄表示装置８１において第３図柄が停止表示されたままの状態となっても、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態または報知

状態である期間は遊技者から見えないため、第２９制御例のように特別図柄の変動時間経過後にも疑似変動を継続させる制御をしなくても遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くすることができる。

【４３４８】

また、第２９制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出の結果報知演出が実行されている場合に、始動口への新たな入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始された場合には、実行中の結果報知演出の演出時間が経過した後にその特別図柄の当否判定結果に対応する演出（書き換え演出）を開始する構成であった。

【４３４９】

これに対して、本第２９制御例の第２変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出が実行されている場合（即ち、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合）に、始動口への新たな入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２をスタンバイ状態としたまま、その特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示や変動演出を開始する構成としている。これは、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態である期間は、遊技者から第３図柄表示装置８１の表示画面が見えないことから、表示されている演出を途中で差し替えても遊技者に違和感を与えることがないためである。これにより、第２９制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出（結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出）を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置１１３で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４３５０】

この第２９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０が第２９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤面に装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が配置された点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第２９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４３５１】

＜第２９制御例の第２変形例の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２について＞

図１２１９～図１２２０を参照して、第２９制御例の第２変形例において新たに配置された装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２について説明する。図１２１９（ａ）は、収納状態である場合の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を示した図である。図１２１９（ａ）に示す通り、収納状態である場合、上装飾用可動役物Ｙｍ１は第３図柄表示装置８１の上部に位置し、下装飾用可動役物Ｙｍ２は第３図柄表示装置８１の下部に位置しているため、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認可能である。なお、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が格納状態である場合、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２はセンターフレーム８６（図１１１６参照）の裏側に格納されているため、遊技者からは視認困難な状態となる。

【４３５２】

図１２１９（ｂ）は、スタンバイ状態である場合の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を示した図である。図１２１９（ｂ）に示す通り、スタンバイ状態である場合、上装飾用可動役物Ｙｍ１は第３図柄表示装置８１の液晶画面の上半分を覆い隠すように位置し、下装飾用可動役物Ｙｍ２は第３図柄表示装置８１の液晶画面の下半分を覆い隠すように位置しているため、遊技者からは第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認困難な状態となる

。

【４３５３】

ここで、上装飾用可動役物Ｙｍ１の「激」という文字部分と、下装飾用可動役物Ｙｍ２の「アツ」という文字部分にはＬＥＤが設置されており、ＬＥＤにより発光することが可能に構成されている。スタンバイ状態はこのＬＥＤが消灯した状態であり、図１２１９（ｃ）に示す報知状態はこのＬＥＤが発光した状態である。本第２９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は、主に特別図柄の変動表示中にその特別図柄の大当たり当選期待度を示唆するための演出（示唆演出）の一つとして用いられるものであり、示唆演出として可動する場合には、収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態となる。装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態となった場合には、実行中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。一方、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２のスタンバイ状態は、主にデモ演出において用いられる状態であり、ＬＥＤを消灯状態とすることで報知状態とは明確に異なる状態であることを遊技者に分かり易く認識させることができるように構成している。なお、本第２９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態として、収納状態、スタンバイ状態、報知状態の３つの状態となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の大当たり当選期待度が極めて高い場合には両方の装飾用可動役物を報知状態とし、報知状態よりは特別図柄の大当たり当選期待度が低い場合にはいずれか一方の装飾用可動役物のみを発光させる状態（例えば、「アツ」のみ発光させる状態）を設定可能に構成しても良い。

【４３５４】

また、示唆演出として装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が用いられる場合には収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態になる構成としたが、これに限るものではなく、収納状態からスタンバイ状態を経由して報知状態になる構成としても良い。この場合、段階的に「激」「ア」「ツ」の文字部分のＬＥＤを点灯させる構成とし、大当たり当選期待度が低い場合には全ての文字部分のＬＥＤが発光状態となる前に示唆演出が終了するパターンを設けても良い。或いは、発光色が異なる複数のＬＥＤ（例えば、赤、緑、青）を設置し、大当たり当選期待度（または設定された表示用変動パターン種別）に応じて発光色を設定する構成としても良い（例えば、赤、緑、青の順に大当たり当選期待度が高くなる）。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた示唆演出にバリエーションを持たせることが可能となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた示唆演出に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、装飾用可動役物の態様は図１２１９（ａ）～（ｃ）に示した態様に限るものではなく、例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのキャラクタ、ロゴマーク、武器といったシンボルとなるものをモチーフにしても良い。

【４３５５】

次に、図１２２０を参照して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の構成について説明する。図１２２０は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の構成を模式的に示した図である。上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２は、それぞれ互いに向き合うＬ字型のラックを左右に設けて、その互いのラックとそれぞれ嵌合するギアを駆動させるモータをそれぞれ配置するように構成している。図１２２０に示すように、右突出片９００Ｒは、Ｌ字型に構成されて、上装飾用可動役物Ｙｍ１の正面視右端より水平に突出して、下装飾用可動役物Ｙｍ２に向けて直角に曲げて内側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。また、右突出片９１０Ｒは、Ｌ字型に構成されて、下装飾用可動役物Ｙｍ２の正面視右端より水平に突出して、上装飾用可動役物Ｙｍ１側に向けて直角に曲げて外側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。右突出片９００Ｒと右突出片９１０Ｒとのラックギアは互いに向かい合って配置されて、その間に、互いのギアと嵌合する右駆動ギア７００Ｒが配置される。右駆動ギア７００Ｒは、右駆動モータであるステッピングモータにより回動される。また、同様に、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の正面視左端にも、同様の構成の左突出片９００Ｌと左突出片９１０Ｌとが設けられており、左駆

動ギア７００Ｌが嵌合されて、左駆動モータにより駆動される。このように、右駆動モータ、左駆動モータをそれぞれ同時に互いに異なる方向に駆動（回転）させることにより、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２を互いに接触する方向と互いに離間する方向にそれぞれ駆動させることができる。このように構成することにより、上装飾用可動役物Ｙｍ１と、下装飾用可動役物Ｙｍ２とをそれぞれ、同期させて駆動させることが容易になり、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２との上下の駆動を合わせることができる。また、上装飾用可動役物Ｙｍ１には文字部材Ｙｍ１ａが設置され、下装飾用可動役物Ｙｍ２には文字部材Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂが設置されている。この文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂはそれぞれ ＬＥＤが搭載されており、実行中の変動演出の演出態様に関連する演出情報を付与する態様として発光状態となることで遊技者に大当たり当選期待度の高い表示用変動パターン（例えば、スーパーリーチの変動パターン）が設定された特別図柄の変動表示中であることを示唆することができる。

【４３５６】

＜第２９制御例の第２変形例の演出内容について＞

次に、図１２２１～図１２２７を参照して、第２９制御例の第２変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図１２２１～図１２２２および図１２２４を参照して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた特殊演出の実行期間中に新たに特別図柄の変動表示が開始されなかった場合の演出内容について説明する。図１２２４は、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、始動口への新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２との関係を示したタイミングチャートである。特別図柄の項目は第１図柄表示装置３７において実行される特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄の変動表示や変動演出の態様を示しており、装飾用可動役物の項目は装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態を示している。また、シナリオ差し替えフラグの項目は、音声ランプ制御装置１１３のシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢの状態を示している。このシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢは、スタンバイ状態の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて差し替える場合にオンに設定される。図１２２４に示す例では、特別図柄の変動パターンとして変動時間が１７秒の「完全外れＡ」（図１１３４参照）が設定されており、特別図柄の変動が開始されると第３図柄表示装置８１では１２秒間の通常演出が開始される。この「通常演出」とは、第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。なお、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態であるため、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認することができる。

【４３５７】

特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒が経過すると、図１２２１（ａ）に示す特殊演出の導入演出が開始される。ここで、図１２２１（ａ）を参照して、第２９制御例の第２変形例における特殊演出の導入演出について説明する。図１２２１（ａ）は、本第２９制御例の第２変形例における導入演出開始時に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した第２９制御例における特殊演出では、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す表示態様で仮停止させた第３図柄を再変動させ、大当たり当選であることを示す表示態様や大当たり当選期待度が高いことを示す表示態様で停止表示させることを期待させるミッション演出を実行した。これに対して、本第２９制御例の第２変形例では、スタンバイ状態である装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態になることを期待させる特殊演出が実行される。図１２２１（ａ）に示すように、特殊演出の導入演出が開始されると、主表示領域Ｄｍの中央上側には表示領域ＨＲ１が形成され、「時間内に役物が点灯すれば激アツ」という特殊演出の内容を遊技者に報知するための案内態様が表示される。このように構成することで、特別図柄の変動表示期間内で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となった場合であっても、スタンバイ状態のままでは大当たり当選期待度が高いことを示唆するものではないということを遊技者に分か

り易く認識させることができる。なお、第２９制御例の第２変形例では、導入演出が開始される前に第３図柄を仮停止させずに変動表示したままの状態を維持しているが、これは、第２９制御例と異なり第３図柄の表示態様を用いた特殊演出を実行する構成ではないためである。

【４３５８】

また、第２９制御例では、導入演出の開始に合わせて副表示領域Ｄｓの表示を疑似変動専用の態様に切り替えることにより、疑似変動の途中で特別図柄の変動表示が終了した場合の保留図柄の可変表示（例えば、実行エリアから実行中保留図柄が消え、第１台座ｍ１の保留図柄が実行台座ｍ０にシフトする表示）から疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くする構成としていた。

【４３５９】

これに対して、第２９制御例の第２変形例では、変動表示中の特別図柄が停止表示する時点では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が既にスタンバイ状態となっており、副表示領域Ｄｓにおいて実行される保留図柄の可変表示も遊技者からは見えないため、副表示領域Ｄｓの態様を切り替える必要がない。よって、特殊演出を実行する期間とそれ以外の期間とで副表示領域Ｄｓの表示態様を切り替える処理が不要となるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４３６０】

図１２２４に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止２秒前（即ち、導入演出開始から３秒が経過した場合）になると、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態からスタンバイ状態へと移行を開始し、特別図柄の変動停止１秒前（即ち、導入演出開始から４秒が経過した場合）には、図１２２１（ｂ）に示すように、スタンバイ状態への移行を完了し、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認できない状態となる。なお、遊技者からは第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認できない状態であっても、第３図柄表示装置８１には第３図柄の変動表示や変動演出が継続して表示される。

【４３６１】

ここで、図１２２１（ｂ）を参照して、導入演出開始から４秒が経過した時点での遊技者から見た第３図柄表示装置８１の表示画面について説明する。図１２２１（ｂ）は、導入演出開始から４秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。上述したように、導入演出開始から４秒が経過した時点では、既に装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態への移行を完了した状態であるため、遊技者からは第３図柄表示装置８１に表示される演出は見えない状態となっている。この場合、第３図柄表示装置８１で特殊演出の残り演出時間を表示しても遊技者には見えないことから、音声出力装置２２６から出力される音声により特殊演出の残り演出時間が報知される構成としている。図１２２１（ｂ）に示すように、導入演出開始から４秒が経過した時点では、「ＲＥＡＤＹ」という音声Ｏｓ１が出力される。

【４３６２】

図１２２４に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動表示が開始されてから１７秒が経過すると、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了する。そして、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、第３図柄表示装置８１において導入演出が終了し、第３図柄が停止表示される。

【４３６３】

ここで、図１２２２を参照して、特別図柄の変動表示が終了した時点における演出内容について説明する。図１２２２（ａ）は、導入演出開始から５秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での遊技者から見た第３図柄表示装置８１を示した図であり、図１２２２（ｂ）は、導入演出開始から５秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での第３図柄表示装置８１の表示画面を示した図である。図１２２２（ａ）に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点においても導入演出から引き続き装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となっているため、遊技者からは第３図柄表示装置８１において第３図柄が停止表示されたことを視認することができな

い。一方で、音声出力装置２２６からは、特別図柄の変動表示が実行されていた期間に出力された「ＲＥＡＤＹ」という音声Ｏｓ１（図１２２１（ｂ）参照）に引き続いて、「ＧＯ」という結果報知演出が開始されたことを報知する音声案内が出力された後に、「あと３秒」という装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態に移行するか否かが判明するまでの残り時間を報知する音声案内が出力される。これにより、特殊演出が継続していることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、図１２２２（ｂ）に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点で、第３図柄表示装置８１では第３図柄が予め設定された停止種別に対応する停止表示態様で表示される。なお、特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、実行エリアＤｓ１に表示されていた実行中保留図柄ｈ０は消去される。図１２２２（ｂ）に示す例では、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在していないため、第３図柄が停止表示されたままの状態となり、表示領域ＨＲ１には特殊演出が失敗したことを報知するための結果報知演出として「残念」という結果報知態様が表示される。この結果報知態様は、特別図柄の変動停止から５秒間継続して表示される。

【４３６４】

図１２２４に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止から３秒が経過すると音声ランプ制御装置１１３ではシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンであるか否かが判別され、オンである場合には装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態へと移行させる動作シナリオに差し替える。一方、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンでない場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態へと移行させる動作シナリオへの差し替えが実行されないため、スタンバイ状態から収納状態へと移行する。

【４３６５】

ここで、図１２２３（ａ）を参照して、特殊演出が失敗で終了した場合の演出内容について説明する。図１２２３（ａ）は、導入演出開始から９秒が経過し、特殊演出が失敗で終了した場合の遊技者から見た第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態から収納状態へと移行したことにより、特別図柄の変動表示が終了した時点から継続して表示されていた結果報知演出を遊技者が視認可能な状態となっており、これにより遊技者は特殊演出が失敗で終了したことを分かり易く認識することができる。なお、表示領域ＨＲ１に表示されている結果報知態様は特別図柄の変動停止から５秒が経過するまでの期間に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に非表示となる。

【４３６６】

次に、図１２２３（ｂ）および図１２２５を参照して、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特殊演出の演出内容について説明する。図１２２５は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の、特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の関係を示したタイミングチャートである。図１２２３に示した例と同様に、変動パターンとして完全外れＡが設定された特別図柄の変動表示開始から１２秒が経過すると導入演出が開始され、導入演出開始から４秒が経過すると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２のスタンバイ状態への移行が完了する。そして、特別図柄の変動開始から１７秒が経過すると第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了し、合わせて第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示が終了する。特別図柄の変動表示停止後、保留球が存在する場合には、２ｍｓ後に実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理内（図１１４６参照）の特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）において新たな特別図柄の変動表示が開始される。図１２２５に示す例では、新たに当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始される。この場合、当たりショートリーチの変動表示が開始される時点でシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンに設定されることにより、特殊演出開始から８秒が経過したタイミング（判別タイミング）になると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを報知状態に移行する動作シナリオに差し替えられる。

【４３６７】

また、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１では図１２２３（ｂ）に示す結果報知演出が表示される。ここで、図１２２３（ｂ）

を参照して、当たりショートリーチ変動が開始された場合の演出内容について説明する。図１２２３（ｂ）は、特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。図１２２３（ａ）に示した例（特殊演出失敗の場合）とは異なり、表示領域ＨＲ１には「大チャンス変動中」という大当たり当選期待度が高いことを示唆する案内態様が表示され、種表示領域Ｄｍの中央では第３図柄の変動表示が実行される。この演出は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が第３図柄表示装置８１の前面側に位置するため遊技者からは視認できないが、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態となった場合に遊技者から視認可能となる。

【４３６８】

図１２２５に戻り、説明を続ける。装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態から収納状態へと移行した後も結果報知演出は継続し、当たりショートリーチの場合は大当たり当選であることを報知する演出が実行される。

【４３６９】

次に、図１２２６を参照して、特殊演出が開始された特別図柄の変動停止後に新たな入賞があった場合の演出内容について説明する。図１２２６は、特別図柄の変動停止後に始動口への新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２との関係を示したタイミングチャートである。図１２２６に示すとおり、図１２２４で示した例と同様に「完全外れＡ」の特別図柄の変動表示が実行されている期間に保留球を獲得することができなかったため、「完全外れＡ」の特別図柄の変動停止時には、図１２２２（ｂ）に示す結果報知演出態様（便宜上、結果報知演出１とする。）が設定される。その後、特別図柄の変動停止から２秒後に新たな入賞があり、「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動表示が開始されると、実行中の結果報知演出１を中断し、図１２２３（ｂ）に示す結果報知演出態様（便宜上、結果報知演出２とする。）に差し替えられる。

【４３７０】

なお、結果報知演出１が実行されている期間は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態であるため、遊技者からは第３図柄表示装置８１に結果報知演出１が表示されていることを視認できない。このため、結果報知演出１を結果報知演出２に差し替えても、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態となるまでは遊技者から視認できないため、実行中の結果報知演出１を中断しても違和感を与えることがない。したがって、第２９制御例の第２変形例では、上述した第２９制御例のように、実行中の結果報知演出の残りの演出を、新たに開始される特別図柄の変動時間内で実行するための複雑な処理を実行する必要がなく、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４３７１】

なお、スタンバイ状態であった装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されてから１秒経過すると２秒間報知状態（図１２１９（ｃ）参照）となり、２秒経過すると収納状態（図１２１９（ａ）参照）に移行する。つまり、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されてから４秒経過すると、遊技者は図１２２３（ｂ）に示す表示画面を視認することが可能となる。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となった時点では保留球を保有していなかったとしても、新たな入賞により実行される特別図柄の当否判定結果を反映させることが可能となる。

【４３７２】

また、詳細は後述するが、本第２９制御例の第２変形例では、設定された演出態様によって装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２をスタンバイ状態から報知状態とするシナリオを設定するか否かを決定する構成としている。具体的には、変動パターン種別「完全外れ」に対応する結果報知演出が設定された場合には報知状態へと可変させるシナリオを設定せず、変動パターン種別「スーパーリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には報知状態へと可変させるシナリオを設定する。これにより、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態になることを遊技者に期待させ、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２に注目させるこ

とが可能となる。なお、文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂを全て発光状態とする以外にも、文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂの一部を発光させたり、ＬＥＤの発光色を異ならせたりする構成としても良い。例えば、変動種別「スーパーリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には、文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂを全て発光させたり、ＬＥＤを赤色で発光させ、変動種別「ロングリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には、文字部材Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂのみを発光状態としたり、ＬＥＤを緑色で発光させる。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面が視認できない状態であっても、遊技者に文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂの発光状態から表示されている演出態様を推測する楽しみを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４３７３】

次に、図１２２７を参照して、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の演出内容について説明する。図１２２７は、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２との関係を示したタイミングチャートである。図１２２７に示すとおり、特別図柄の変動種別として「当たりロングリーチ」が設定され、特別図柄の変動開始から１２秒経過するまでは通常演出が実行される。そして、特別図柄の変動開始から１２秒が経過すると、特殊演出が開始され、特殊演出の開始から３秒が経過すると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態に移行する。この場合、特殊演出の開始時点で、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態に移行させる動作シナリオが設定されており、「当たりロングリーチ」の特別図柄の変動表示が停止したタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態となる。その後、大当たりオープニング期間中も装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知状態が継続し、特別図柄の変動停止から２秒経過した時点で収納状態へと移行する。なお、第３図柄表示装置８１では、特別図柄の変動表示が停止した地点で大当たり当選を報知する結果報知演出が表示される。この結果報知演出は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態から収納状態へと移行する移行期間に遊技者が視認可能となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態への移行を完了すると、ショートオープニング演出が実行され、その後、大当たり中演出が開始される。

【４３７４】

＜第２９制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１２２８～図１２３６を参照して、本第２９制御例の第２変形例のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２２８は、本第２９制御例の第２変形例のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第２９制御例に対して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を駆動させるための駆動モータ７００を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図１２２８に示すように、駆動モータ７００は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の入出力ポート２２５に接続されている。駆動モータ７００は、ステッピングモータである右駆動モータ７００Ｒａと左駆動モータ７００Ｌａで構成されており、音声ランプ制御装置１１３からの駆動コマンドを受けてそれぞれ駆動する。

【４３７５】

＜第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１２２９（ａ）を参照して、本第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１２２９（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１２２９（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢと、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢと、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢと、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢとが少なくとも記憶されている。

【４３７６】

ここで、図１２３０を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢの内容について説明する。図１２３０は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図１２３０に示す通り、本第２９制御例の第２変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２と、確変状態（特別図柄の高確率状態）および時短状態（普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３とが規定されている。

【４３７７】

ここで、本第２９制御例の第２変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図１２４５参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２が参照される。

【４３７８】

なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図１１６４参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。

【４３７９】

また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図１１７２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４３８０】
図１２３１～図１２３３を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図１２３１を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１の内容について説明する。図１２３１は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図１２３１に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。なお、上述した第２９制御例とは異なり、疑似変動の有無を「○×」で規定している。

【４３８１】
より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。

【４３８２】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１および当たりロングリーチＡ２とは異なる「当たりロングリーチＡ３」が設定される。この「当たりロングリーチＡ３」では、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動が実行される。

【４３８３】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３８４】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パター

ンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３８５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３８６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ３」が設定される。この「外れロングリーチＡ３」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。

【４３８７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３８８】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【４３８９】

次に、図１２３２を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２の内容について説明する。図１２３２は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図１２３２に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【４３９０】

より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３９１】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ３」が設定される。この「当たりロングリーチＡ３」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。

【４３９２】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３９３】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。この「完全外れＡ１」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ

Ｃ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、疼１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３９４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３９５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３９６】

また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ３」が設定される。この「外れロングリーチＡ３」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。

【４３９７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【４３９８】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１（図１２３１参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態で

ある場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第３図柄が停止表示していることを装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって気付かせ難くすることができる。

【４３９９】

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４４００】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２を参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。

【４４０１】

また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１を参照する構成としても良い。

【４４０２】

次に、図１２３３を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３の内容について説明する。図１２３３は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。

【４４０３】

確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ

」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【４４０４】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【４４０５】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【４４０６】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。

【４４０７】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【４４０８】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【４４０９】

次に、図１２３４を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢの内容について説明をする。図１２３４は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に入賞口への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合に実行される結果報知演出（図１２２２（ｂ）参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。

【４４１０】

結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ａｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｂｂ」が設定される。「結果報知演出Ａｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり

、「結果報知演出Ａｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｂｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｂｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【４４１１】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｃｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｄｂ」が設定される。「結果報知演出Ｃｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｃｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｄｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｄｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【４４１２】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３０秒の「結果報知演出Ｅｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｅｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｅｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。

【４４１３】

変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｆｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｆｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｆｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が８秒の「結果報知演出Ｇｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｇｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｇｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｈｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｈｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｈｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｉｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｉｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｉｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【４４１４】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｊｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｂ」が設定される。「結果報知演出Ｊｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｊｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２

の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｋｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｋｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【４４１５】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｌｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｍｂ」が設定される。「結果報知演出Ｌｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｌｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｍｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｍｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【４４１６】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｎｂ」が設定される。「結果報知演出Ｎｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｎｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。

【４４１７】

このように構成することで、すでにスタンバイ状態となっている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する動作を実行可能となり、特殊演出の実行期間中に特別図柄の変動表示が複数回実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【４４１８】

次に、図１２３５～図１２３６を参照して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の各動作シナリオテーブルの内容について説明する。図１２３５（ａ）は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオのうち、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢの内容を模式的に示した図である。図１２３５（ａ）に示す通り、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢは、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値に対して、右駆動用モータ７００Ｒａ、左駆動用モータ７００ＬａおよびＬＥＤの動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階における装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態が示されている。この報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選ではない場合に設定される動作シナリオである。

【４４１９】

なお、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図１２３９参照）の疑似変動実行中処理（Ｓ２２４６Ｄ）において１加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ毎に実行される処理である（図１２３７参照）。従って、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値は１ｍｓ毎に１加算される。本第２９制御例の第２変形例では、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定された場合に音声ランプ制御装置１１３によりシナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウントが開始され、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。

【４４２０】

右駆動用モータ動作データおよび左駆動用モータ動作データのステップ数は、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａの回転ステップ数を示し、スピードは、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステッピングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「＋（正方向）」と「－（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ステップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第２９制御例の第２変形例における右駆動用モータ７００Ｒａは、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。左駆動用モータ７００Ｌａは、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。

【４４２１】

また、本第２９制御例の第２変形例では、スピードが１である場合には、１ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが２である場合には、２ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが３である場合には、３ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが４である場合には、４ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード１が最も早い速度で設定されることとなり、スピード２は、スピード１の１／２のスピード、スピード３は、スピード１の１／３のスピード、スピード４は、スピード１の１／４のスピードとなっている。

【４４２２】

また、装飾用可動役物位置は、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値に対応する動作データを設定する時点における装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態を示している。疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「３０００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値２００になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値２００になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。本第２９制御例の第２変形例では、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステッピングモータは、ステップカウンタの値が０の位置（原点位置）を収納位置、ステップカウンタの値が２００の位置で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となるように構成している。なお、本第２９制御例の第２変形例では、ステップカウンタ０から２００までスピード４で駆動するのに要する時間は１０００ｍｓで設定している。

【４４２３】

シナリオカウンタ値「８０００」には、「判別タイミング」であることを示す情報が規定されている。「判別タイミング」とは、図１２２４に示す装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを差し替えるためのシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンに設定されているかを判別するタイミングである。この「判別タイミング」情報が規定されていることにより、シナリオ差し替えの判別タイミングであることを容易に判断することができる。

【４４２４】

シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「８００１」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値０になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値０になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。そして、シナリオカウンタ値８００１の時点から１０００ｍｓが経過し、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「９０００」になると、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステップ数が０となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，

Ｙｍ２は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「９０００」は報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【４４２５】

次に、図１２３５（ｂ）を参照して、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢの内容について説明する。図１２３５（ｂ）は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオのうち、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢの内容を模式的に示した図である。この報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される動作シナリオである。

【４４２６】

疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「３０００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値２００になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値２００になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「４９９９」になるとＬＥＤの動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「７０００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値０になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値０になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。また、ＬＥＤの動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値７０００の時点から１０００ｍｓが経過し、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「８０００」になると、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステップ数が０となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「８０００」は報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【４４２７】

次に、図１２３６を参照して、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢの内容について説明する。図１２３６は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオのうち、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢの内容を模式的に示した図である。この差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に、新たに特別図柄の変動表示が開始され、特定の結果報知演出態様が設定された場合に設定される動作シナリオである。動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている動作シナリオテーブルが差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替えられても、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値はリセットされないため、差し替え用動作シナリオ２２２ｄｅＢの動作シナリオが開始された時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２はスタンバイ状態となっている。

【４４２８】

シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「８００１」になるとＬＥＤの動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「１００００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００

Ｒａが、ステップカウンタ値０になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値０になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。また、ＬＥＤの動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値１００００の時点から１０００ｍｓが経過し、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「１１０００」になると、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステップ数が０となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「１１０００」は差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【４４２９】

次に、図１２２９（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１２２９（ｂ）に示すように、本第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第２９制御例に対して、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢと、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢと、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４４３０】

シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢは、疑似変動の実行中に新たに開始された特別図柄の演出態様として、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオ差し替えありの演出態様が設定された場合にオンに設定されるフラグである。このシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンに設定されている場合には、疑似変動実行中処理（図１２４１参照）において、動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）が実行され、動作シナリオの差し替えが終了するとオフに設定される。

【４４３１】

シナリオカウンタ２２３ｄｂＢは、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の各駆動モータの動作データを設定するために用いられるカウンタである。このシナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図１２３９参照）の疑似変動実行中処理（Ｓ２２４６Ｄ）において１加算され、動作シナリオのＥＮＤデータを取得した場合にリセットされる。

【４４３２】

動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢは、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオテーブルを格納するためのエリアである。

【４４３３】

＜第２９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１２３７～図１２４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第２９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【４４３４】

まず、図１２３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１２３７は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第２９制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）に代えて保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）を、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）を、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４４３５】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０

１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２１Ｄ、Ｓ２１０７Ｄ～Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２２ＤおよびＳ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１２３Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２１Ｄ、Ｓ２１０７Ｄ～Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２２ＤおよびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１２３Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１２３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４４３６】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２１Ｄ、Ｓ２１０７Ｄ～Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２２Ｄ、Ｓ２１１１Ｄ、Ｓ２１２３ＤおよびＳ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。

【４４３７】

Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１２１Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）の内容については、図１２３８を参照して後述する。

【４４３８】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【４４３９】

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

択するための決定ボタンとしても良い。
【４４４０】
枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【４４４１】
Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１２２Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図１２３９を参照して後述する。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第２９制御例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第２９制御例の第２変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。
【４４４２】
入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１２３Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図１２４３を参照して後述する。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。
【４４４３】
Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【４４４４】

次に、図１２３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）について説明する。図１２３８は、この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）は、上述した第２９制御例における保留個数表示更新処理に対して、疑似保留図柄の表示に関連する処理を削除した点で相違している。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に変化があるかを判別する（Ｓ２１４１Ｄ）。保留球数に変化があると判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。

【４４４５】

Ｓ２１４１Ｄの処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１５０Ｄ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｙｅｓ）、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１５２Ｄ）。一方、Ｓ２１５０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第１入球口６４への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させることができる。

【４４４６】

Ｓ２１４４Ｄの処理では、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２１４４Ｄ）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｙｅｓ）、保留球数表示エリアＤｓ２の第１保留エリア（図１１１８の台座ｍ１）から実行エリアＤｓ１へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４６Ｄ）。一方、Ｓ２１４４Ｄの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１４６Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４７Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１４７Ｄの処理では、主制御装置１１０からの停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１４７Ｄ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｙｅｓ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４９Ｄ）。一方、Ｓ２１４７Ｄの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１４９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４４４７】

次に、図１２３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）について説明する。図１２３９は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２３７参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作データの設定処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。

【４４４８】

液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３４ＤおよびＳ２２４５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４４４９】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２４５Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）の詳細な説明については、図１２４０を参照して後述する。

【４４５０】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２４６Ｄ）。この疑似変動実行中処理の詳細な説明については、図１２４１を参照して後述する。Ｓ２２４６Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。

【４４５１】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０になると自動的に疑似変動が開始される構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が２０００となった場合に、疑似変動を実行するか否かを遊技者に枠ボタン２２を操作することで選択させる演出を実行し、遊技者が実行しないことを選択した場合には疑似変動を実行せず、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２もスタンバイ状態に移行させない構成としても良い。このように構成することで、疑似変動が短期間に連続して実行される状況となっても、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４４５２】

次に、図１２４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）について説明する。図１２４０は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）は、上述した第２９制御例における疑似変動開始処理に対して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを設定する処理を追加している点で相違する。疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに「１００００（ｍｓ）」を設定する（Ｓ２８０１Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。

【４４５３】

Ｓ２８０３Ｄの処理が終了すると、変動表示中の特別図柄の当否判定結果は大当たりであるかを判別する（Ｓ２８０９Ｄ）。大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２８０９Ｄ：Ｎｏ）、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに設定（格納）し（Ｓ２８１０Ｄ）、報知なし動作シナリオに対応する音声データを設定する（Ｓ２８１１Ｄ）。一方、Ｓ２８０９Ｄの処理において、当否判定結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２８０９Ｄ：Ｙｅｓ）、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢを動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに設定（格納）し（Ｓ２８１２ＤＤ）、報知あり動作シナリオに対応する音声データを設定する（Ｓ２８１３Ｄ）。本第２９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって第３図柄表示装置８１が視認困難となるため、特殊演出の実行期間は、音声による演出情報の案内を行う。Ｓ２８１１ＤまたはＳ２８１３Ｄの処理が終了すると、表示制御装置１１４に対して導入演出を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８１４Ｄ）、本処理を終了する。

【４４５４】
次に、図１２４１を参照して、疑似変動実行中処理（Ｓ２４４６Ｄ）の内容について説明する。図１２４１は、疑似変動実行中処理を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理（Ｓ２４４６Ｄ）は、シナリオカウンタ値の更新と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作データを設定するための処理である。疑似変動実行中処理（Ｓ２４４６Ｄ）が事項されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であるかを判別する（Ｓ２７３１Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０である場合には（Ｓ２７３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動の終了タイミングであるため、疑似変動終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２７３２Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２７３３Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７３１Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２７３１Ｄ：Ｎｏ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値に対応する動作データを設定する（Ｓ２７３４Ｄ）。

【４４５５】
次に、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値に基づいて判別タイミングであるかを判別する（Ｓ２７３５Ｄ）。判別タイミングとは、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを差し替えるか否かを判別するタイミングのことを指す。判別タイミングであるか否かの判別は、シナリオカウンタ値が報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢに規定されている判別タイミングに対応する値（本第２９制御例の第２変形例では、８０００）であるかによって行う。

【４４５６】
Ｓ２７３５Ｄの処理において、判別タイミングであると判別した場合には（Ｓ２７３５Ｄ：Ｙｅｓ）、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンであるかを判別する（Ｓ２７３６Ｄ）。シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ２７３６Ｄ：Ｙｅｓ）、動作シナリオ差し替え処理を実行し（Ｓ２７３７Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値に１加算して（Ｓ２７３８Ｄ）、本処理を終了する。なお、動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）の詳細な説明については、図１２４２を参照して後述する。一方、Ｓ２７３６Ｄの処理において、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７３６Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２７３７Ｄの処理をスキップし、Ｓ２７３８Ｄの処理に移行する。

【４４５７】
Ｓ２７３５Ｄの処理において、判別タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２７３５Ｄ：Ｎｏ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値が動作シナリオのＥＮＤ情報に対応する値であるかを判別する（Ｓ２７３９Ｄ）。ＥＮＤ情報に対応する値ではないと判別した場合には（Ｓ２７３９Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２７３８Ｄの処理に移行する。

【４４５８】
一方、Ｓ２７３９Ｄの処理において、ＥＮＤ情報に対応する値であると判別した場合には（Ｓ２７３９Ｄ：Ｙｅｓ）、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢをクリアし（Ｓ２７４０Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値をクリアして（Ｓ２７４１Ｄ）、本処理を終了する。

【４４５９】
次に、図１２４２を参照して、動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）の内容について説明する。図１２４２は、動作シナリオ差し替え処理を示したフローチャートである。動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）が実行されると、まず、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに設定されている動作シナリオテーブルを破棄し（Ｓ２８４１Ｄ）、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢを設定（格納）する（Ｓ２８４２Ｄ）。そして、差し替え用動作シナリオに対応する音声データを設定し（Ｓ２８４３Ｄ）、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢをオフに設定し（Ｓ２８４４Ｄ）、本処理を終了する。

【４４６０】
次に、図１２４３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行

されるコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）について説明する。図１２４３は、このコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）は、上述した第２９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に対して、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に代えて変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）を、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に代えて停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４４６１】

コマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）の詳細は、図１２４４を参照して後述する。Ｓ２２１９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動表示設定処理（図１１７６参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４４６２】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【４４６３】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了

後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４４６４】

Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）の詳細は、図１２４７を参照して後述する。Ｓ２２２０Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【４４６５】

次に、図１２４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）について説明する。図１２４４は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）は、上述した第２９制御例における変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に対して、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に代えて演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）を、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に代えて特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）の詳細は、図１２４５を参照して後述する。Ｓ２４２９Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）を実行する。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）の詳細は、図１２４６を参照して後述する。Ｓ２４３０Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。

【４４６６】

ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第２９制御例の第２変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

【４４６７】
次に、図１２４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）について説明する。図１２４５は、この演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図１２４４参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図１２４４のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２４４のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３（図１２３３参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６５Ｄ）、本処理を終了する。なお、本第２９制御例の第２変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【４４６８】
一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図１２４４のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２４４のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１（図１２３１参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６３Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図１２４４のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２４４のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２（図１２３２参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６４Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。

【４４６９】
なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技

者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。

【４４７０】

遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

【４４７１】

なお、本第２９制御例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２ｈｍ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４６４Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４６４Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【４４７２】

また、本第２９制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。

【４４７３】

Ｓ２４６３Ｄ、またはＳ２４６４Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４６３ＤまたはＳ２４６４Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４４７４】

ここで、本第２９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図１２３９参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【４４７５】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【４４７６】

次に、図１２４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）について説明する。図１２４６は、この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）は、上述した第２９制御例における特殊演出追加設定処理に対して、書き換え演出設定に関連する処理と、疑似保留図柄の表示パターンを設定する処理を削除した点で大きく相違する。具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、図１２４４のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタの値と、図１２４４のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢから結果報知演出態様を設定し（Ｓ２５４９Ｄ）、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する（Ｓ２５３４Ｄ）。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２３７参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第３図柄表示装置８１において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

【４４７７】

Ｓ２５３４Ｄの処理が終了すると、設定された結果報知演出態様が結果報知演出Ｈｂ（演出時間３秒の結果報知演出）であるかを判別し（Ｓ２５５０Ｄ）、結果報知演出Ｉｂでないと判別した場合には（Ｓ２５５０Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値をクリアし（Ｓ２５５１Ｄ）、設定される結果報知演出の演出時間に対応するタイマ値を疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定する（Ｓ２５５２Ｄ）。一方、Ｓ２５５０Ｄの処理において、結果報知演出Ｉｂであると判別した場合には（Ｓ２５５０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２５５１Ｄ～Ｓ２５５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２５５３Ｄの処理に移行する。

【４４７８】

ここで、結果報知演出Ｉｂが設定されるのは、変動種別が「完全外れＤ」（保留球数が３個ある場合に設定される変動種別）の場合であり、結果報知演出Ｉｂが実行される特別図柄の変動停止後には、次の保留球に基づく特別図柄の変動表示が開始される。しかしながら、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態から収納状態への移行を完了するのは、「完全外れＤ」の変動が開始される前の特別図柄の変動停止から４秒後であるため、完全外れＤの変動停止後に新たな特別図柄の変動表示が開始されると、遊技者が第３図柄表示装置８１に表示された結果報知演出を視認する前に結果報知演出が終了し、遊技者に違和感を与えることとなる。このような不具合が発生することを抑制するために、結果報知演出Ｉｂが設定される場合には疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値をクリアしないことで、完全外れＤの特別図柄変動が終了した後に実行される次の特別図柄の変動表示においても、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンの状態となり、結果報知演出を実行することができる。

【４４７９】

Ｓ２５５３Ｄの処理では、Ｓ２５４９Ｄの処理において設定された結果報知演出態様が動作シナリオの差し替えありの演出態様であるかを判別する（Ｓ２５５３Ｄ）。シナリオ差し替えありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ２５５３Ｄ：Ｙｅｓ）、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢをオンに設定し（Ｓ２５５４Ｄ）、本処理を終了する。

【４４８０】

一方、シナリオ差し替えありの演出態様はないと判別した場合には（Ｓ２５５３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２５５４Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４４８１】

次に、図１２４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）について説明する。図１２４７は、この停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１２４３参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【４４８２】

Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｈｂ（演出時間５秒の報知なし演出）を設定し（Ｓ２７８３Ｄ）、結果報知演出Ｈｂに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。

【４４８３】

なお、本第２９制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｈｂのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

【４４８４】

＜第２９制御例の第２変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

次に、図１２４８および図１２４９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。本第２９制御例の第２変形例における表示制御装置１１４の制御は、上述した第２９制御例における表示制御装置１１４の制御に対して、Ｖ割込処理で実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４４８５】

図１２４８および図１２４９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行さ

れるＶ割込処理の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）の詳細について説明する。まず、図１２４８は、コマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）は、上述した第２９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に対して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に代えて特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４４８６】

コマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１Ｄ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１Ｄ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２Ｄ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３Ｄ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０４Ｄ）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４４８７】

Ｓ６４０４Ｄの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（Ｓ６４０４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６Ｄ）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４０６Ｄの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（Ｓ６４０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２２）、表示用特殊演出関連コマンドがあれば（Ｓ６４２２：Ｙｅｓ）、特殊演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ６４１８Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４４８８】

ここで、図１２４９を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）の詳細について説明する。図１２４９は、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１５２Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１２４８参照）に戻る。

【４４８９】

Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、受信したコマンドは結果報知演出コマンドであるため、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１６２Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。

【４４９０】

ここで、図１２４８の説明に戻る。Ｓ６４２２の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると（Ｓ６４２２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０Ｄ）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１０Ｄの処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２Ｄ）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１２Ｄ：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１２Ｄの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると（Ｓ６４１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４Ｄ）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１４Ｄ：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１４Ｄの処理において、エラーコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４４９１】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１Ｄの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２Ｄ～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１Ｄ～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１Ｄの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

【４４９２】

以上、説明をした通り、本第２９制御例の第２変形例では、１の特別図柄の変動表示が実行されている期間中に、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２をスタンバイ状態へと可変させる特殊演出を実行し、その特殊演出を１の特別図柄変動が終了した後も継続させるように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動が停止表示された後に新たな特別図柄変動が実行されない待機期間が継続した場合であっても、その待機期間の一部を用いて特殊演出を継続させることができるため、待機期間が長時間継続していることを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【４４９３】

また、特殊演出が待機期間中に実行されている状態で新たな特別図柄変動が開始された場合には、実行中の特殊演出の演出結果（装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた演出結果）を用いて新たに実行された特別図柄変動の結果に基づいて特殊演出の演出結果を示すための演出態様を可変設定し、特殊演出の演出結果によって新たなに実行された特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆可能に構成しているため、特殊演出の演出効果を高めることができる。

【４４９４】

加えて、本第２変形例では、上述した第２９制御例、及び、第２９制御例の第１変形例とは異なり、特殊演出が実行されている最中に新たな特別図柄変動が実行された場合であっても、新たに実行された特別図柄変動に対応する変動演出として、特殊演出が実行されていない場合と同一の演出態様が決定されるように構成している。つまり、特殊演出が実行されている期間は、第３図柄表示装置８１の表示面のうち、変動演出が実行される表示領域（主表示領域Ｄｍの中央部付近）が覆われるスタンバイ状態へと装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が位置するため（図１２２１（ｂ）参照）、特殊演出が実行されている最中に第３図柄表示装置８１の表示面にて変動演出が実行されたとしても遊技者が変動演出を視認できず、新たな特別図柄変動に対応する変動演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。よって、第２９制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出（結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出）を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置１１３で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御

装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４４９５】

なお、本第２変形例では、新たな特別図柄変動が実行されている最中に特殊演出の演出期間が終了し、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態へと位置した場合には、実行中の変動演出が遊技者に視認可能な状態となる。つまり、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動（変動時間１７秒）が実行されてから１２秒が経過したタイミングであって、変動演出として「リーチ状態」が表示されている状態で特殊演出が実行され、第３図柄表示装置８１の表示面を視認できない状態となる。そして、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動（例えば、当たり変動）が実行されている期間であって、予め定められた特殊演出の演出期間が経過したタイミングで再度第３図柄表示装置８１の表示面を視認可能な状態となり、その後、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出によって第３図柄が停止表示される。このように構成することで、遊技者には先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出とが一連の変動演出であると思わせることができる。よって、連続して実行される特別図柄変動を跨いで特殊演出が実行される場合であって、何れの特別図柄変動も外れ変動である場合には、遊技者に対して特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する回数を減らすことができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特殊変動を跨いで実行される複数回の変動演出が、当たり当選を示す長時間変動演出であると思わせることができるため、長時間の変動演出が実行されたことにより遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４４９６】

上述した第２変形例では、特殊演出が実行される期間の長さを、上述した第２９制御例と同様に、新たに実行される特別図柄変動の抽選結果や変動パターンに応じて決定するように構成しているが、これに限ること無く、新たに実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出態様に応じて決定可能に構成すると良く、例えば、特定演出が実行されるタイミングにて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されていた変動演出の演出内容を時系列的に複数のパターン（通常変動中、リーチ中、スーパーリーチ中）に分けて記憶手段に記憶可能に構成し、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として、記憶手段に記憶されているパターンに対応した変動演出が実行されるタイミング、例えば、リーチ中に特殊演出が実行された場合には、リーチ中、或いは、スーパーリーチ発展タイミングにて特殊演出が終了するように、特殊演出の演出期間を更新（短縮、或いは延長）するように構成すると良い。このように構成することで、複数回の変動演出を跨いで特殊演出が実行される場合において、特殊演出が実行される前に表示されていた変動演出と、特殊演出が終了した後に表示される変動演出とに、時系列的な矛盾（例えば、スーパーリーチ中に特殊演出が実行されたにも関わらず、特殊演出終了後に通常変動中の変動演出が実行されている）を生じさせ難くすることができ、遊技者に対して、先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。

【４４９７】

また、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合においては、後に実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出に設定される演出態様のうち、遊技者に対して大当たり当選するか否かを煽る特定演出（例えば、遊技者に枠ボタン２２を操作させる操作演出であって、操作演出の演出結果で大当たり当選の有無を報知（示唆）する演出）が実行されるタイミングを特定するタイミング特定手段を設け、そのタイミング特定手段により特定されたタイミングよりも前に特殊演出が終了するように特殊演出の演出期間を更新（短縮）する処理を実行するように構成すると良い。このように構成することで、特殊演出の演出結果として大当たり当選の期待度が高い演出結果（「激アツ」点灯表

示）が実行された後に、変動演出を用いて遊技者を煽る演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

【４４９８】

また、本第２９制御例の第２変形例では、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、特殊演出の実行有無に関わらず、同一の演出態様を設定するように構成しているが、例えば、リーチ状態中に表示されている第３図柄（リーチ図柄）の種別（数字）や、表示画面に表示されるキャラクタの種別が、先に実行される特別図柄変動に対応して実行された変動演出の演出態様と同一となるように構成すると良い。具体的には、変動演出を決定する際に、決定された演出情報（リーチ図柄種別、キャラクタ種別）を記憶可能な記憶手段を設け、特殊演出中に新たに実行される変動演出の演出態様を決定する際には、記憶手段に記憶されている演出情報に基づいて演出態様の一部を決定する処理を実行すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。また、演出態様の一部（表示態様）を決定する処理を専用の処理として実行するだけであるため、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様の全てを、特殊演出の実行有無に応じて異なる処理を実行することで決定する場合に比べて、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４４９９】

なお、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合には、後に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認できないと、１の特別図柄変動において同一の演出態様が２回実行されているように遊技者に認識させてしまう虞があるが、疑似変動が開始された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動においても疑似変動を含む演出態様が設定された場合に専用の動作シナリオに差し替えて装飾用可動役物が格納状態となるタイミングを早めることで次に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認可能に構成しても良い。このように構成することで、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合であっても、１の特別図柄変動において同一の演出態様が２回実行されているように遊技者に認識させることを防ぐことができ、違和感のある演出を提供してしまうことを抑制することができる。

【４５００】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いて第３図柄表示装置８１の表示画面を遊技者が視認困難となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面を複数のレイヤーで構成し、主のレイヤーで第３図柄を変動表示させ、副のレイヤーで疑似変動を実行する構成としても良い。この場合、副のレイヤーは主のレイヤーよりも遊技者側に配置され、疑似変動が実行されていない期間は副のレイヤーを透過率１００％とすることで主のレイヤーで実行される第３図柄の変動表示を遊技者が視認可能となり、疑似変動が実行される場合には、副のレイヤーの透過率を０％とすることで主のレイヤーで実行されている第３図柄の変動表示を遊技者が視認困難となるように構成する。装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いて疑似変動を実行する場合には、経年劣化により装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がシナリオ通りに可動しない虞があるが、複数のレイヤーを使用することで、シナリオ通りに疑似変動が実行されない不具合が生起する可能性を低くすることができる。

【４５０１】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、第３図柄表示装置８１の表示画面を全て覆い隠す装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いたミッション演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、異なる形状の装飾用可動役物を用いても良い。例えば、第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出の少なくとも一部表示を覆い隠すことが可能であり、スタンバイ状態において遊技者の枠ボタン２２の操作により複数の形態に可変可能な装飾用可動役物Ｙｍ３を用いても良い。より具体的には、装飾用可動役物Ｙｍ３は青、赤、緑の３色に発光可能なＬＥＤが搭載されており、疑似変動が開始されると、まず

ミッション選択演出が実行される。このミッション選択演出では、装飾用可動役物Ｙｍ３が収納位置からスタンバイ状態へと可変する。このスタンバイ状態において遊技者が選択ボタン（十字ボタン）のうち、右ボタンを押下すると装飾用可動役物Ｙｍ３が青色に発光し、左ボタンを押下すると赤色に発光し、下ボタンを押下すると緑色に発光する。そして、スタンバイ状態から所定期間が経過し、装飾用可動役物Ｙｍ３が収納状態となった後に、スタンバイ状態における操作により発光させた各色に対応するミッション演出が実行される。なお、各ミッション演出の内容については、スタンバイ状態において選択ボタンが操作された場合に、操作された選択ボタンの種類に対応したミッション演出の内容を音声出力により遊技者に報知する。このように構成することで、装飾用可動役物によって変動演出が視認できない状態であっても、遊技者にボタン操作を促すことにより遊技に積極的に参加させることが可能となる。

【４５０２】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、後述する第２９制御例の第１１変形例の構成と組み合わせても良い。具体的には、遊技者が演出ボタン２２を操作することにより任意のタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を所定期間（例えば、５分間）スタンバイ状態とする構成とし、大当たり当選である特別図柄の変動表示が実行されると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態となる「お楽しみモード」を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、お楽しみモードの実行中は、通常の特別図柄の変動表示とは異なる遊技性を遊技者に提供しつつ、特別図柄の変動表示が実行されているか否かを遊技者に把握させ難くさせることができる。また、遊技者が演出ボタン２２を２回押下した場合にはお楽しみモードを通常モードに切り替え、演出ボタン２２を長押しした場合にはお楽しみモードを延長する構成としても良い。このように構成することで、お楽しみモードに切り替えたものの通常モードで遊技したくなった遊技者に対してはお楽しみモードの演出期間が経過する前に任意のタイミングで通常モードに切り替えることが可能となり、お楽しみモードをもっと楽しみたい遊技者に対しては通常モードに切り替えることなくお楽しみモードを延長することが可能であるので、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。

【４５０３】

なお、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合に、遊技者が枠ボタン２２を操作することにより、主表示領域Ｄｍの表示領域が隠された状況を復旧させる処理を行う構成としても良い。例えば、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合に、遊技者により枠ボタン２２が操作されたことに対応して、設定されている動作シナリオを装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を格納状態へと可動させる動作シナリオに更新する。このように構成することで、変動演出を楽しみたい遊技者に対して、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２により変動演出が隠された状況を速やかに復旧させることが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

【４５０４】

＜第２９制御例の第３変形例＞

次に、図１２５０～図１２８６を参照して第２９制御例の第３変形例について説明する。上述した第２９制御例は、第１入球口６４への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第２９制御例では、疑似変動において実行される特殊演出の演出態様を遊技機が内部的に設定する構成であり、頻繁に疑似変動が実行されると同じ特殊演出の演出態様が連続して設定され、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。

【４５０５】

これに対して、本第２９制御例の第３変形例では特殊演出の演出態様を、遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することによって選択できるように構成している点で、第２９制御例と

相違する。具体的には、疑似変動の実行期間中に、第３図柄表示装置８１において図１２５２（ｂ）に示す、複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出であるミッション選択演出が表示される。本第２９制御例の第３変形例では、特殊演出の演出態様として、遊技者のボタン操作方法が異なる複数（本第２９制御例の第３変形例では、３つ）の演出態様から１の演出態様を遊技者が選択し、選択された演出態様に対応する結果報知演出（または書き換え演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、特殊演出において遊技者のボタン操作を要する演出態様を設定することで、遊技者が積極的に演出に参加することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４５０６】

この第２９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０が第２９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技機に選択ボタン６００が配置された点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第２９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４５０７】

＜第２９制御例の第３変形例の枠ボタン２２Ａについて＞

図１２５０～図１２５１を参照して、第２９制御例の第３変形例において新たに配置された枠ボタン２２Ａについて説明する。図１２５０は、第２９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の正面図である。図１２５０に示すとおり、正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１２５０参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、演出ボタン２２（図１２５１（ａ）参照）と選択スイッチ６００（図１２５１（ｂ）参照）が設けられている。この演出ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ６００は、図１２５１（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ６００ａ、上方向の選択を指示するための上スイッチ６００ｂ、右方向の選択を指示するための右スイッチ６００ｃ、下方向の選択を指示するための下スイッチ６００ｄ、左方向の選択を指示するための左スイッチ６００ｅで構成されている。なお、本第２９制御例の第３変形例では、選択ボタン６００を決定スイッチ６００ａおよび上下左右のスイッチ６００ｂ～６００ｅで構成したが、これに限るものではなく、例えば、上下左右に可動可能なレバースイッチで構成してもよい。

【４５０８】

＜第２９制御例の第３変形例の演出内容について＞

次に、図１２５２～図１２５９を参照して、本第２９制御例の第３変形例において実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明する。まず、図１２５５を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第３図柄表示装置８１で実行される特殊演出について説明する。図１２５５は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動（以下、１回目の特図変動）停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動（以下、２回目の特図変動）が開始

されなかった場合（即ち、始動口（第１入球口６４）に新たな入賞がなかった場合）の特別図柄の変動状態と、疑似変動中に実行される特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動状態の推移を示しており、「演出態様」の項目は、第３得柄表示装置８１において実行される演出態様の推移を示している。

【４５０９】

「時間調整フラグ」の項目は、本第２９制御例の第３変形例の音声ランプ制御装置１１３に規定されている時間調整フラグ２２３ｄｒＣのオンオフを示している。詳細な説明は後述するが、この時間調整フラグ２２３ｄｒＣは、２回目の特図変動が開始された場合にオンに設定され、第１判定タイミングまたは第２判定タイミングにおいてオフに設定される。図１２５５に示す例では、２回目の特図変動が実行されないため、オフのままとなる。図１２５５に示す例では、１回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が１７秒で疑似変動ありの表示用変動パターン（完全外れＡ）が設定されている。第１図柄表示装置３７において１回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１では「通常演出」が実行される。この「通常演出」とは、第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。特別図柄の変動開始から１２秒経過すると通常演出を終了させ、変動表示している第３図柄を仮停止させる。第３図柄が仮停止した後、仮停止した第３図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。

【４５１０】

本第２９制御例の第３変形例では特殊演出として、ミッション選択演出、結果報知演出、書き換え演出の３つの演出で構成された特殊演出が実行される。ミッション選択演出は、１回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから１回目の特図が停止表示され、１回目の特図停止から３秒経過するまでの期間で実行される演出であり、主に結果報知演出の演出態様を遊技者に選択させるための演出である。

【４５１１】

ここで、図１２５２（ａ）を参照して、ミッション選択演出開始時の演出内容について説明する。図１２５２（ａ）は、特殊演出のミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が仮停止された後、仮停止された第３図柄に重なってミッションアイコンＡｋ１が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に表示されている第３図柄の上部に「この後に表示される３つのミッションから好きなミッションを選べ！」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域ＨＲ１が形成される。このミッションアイコンＡｋ１は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッションを選ぶ演出が実行されることを予告することで、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。

【４５１２】

副表示領域Ｄｓではミッション選択演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、特殊演出が実行されている期間は、副表示領域Ｄｓ２において保留図柄が非表示となる。

【４５１３】

図１２５５に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から５秒が経過すると、第１図柄表示装置３７では、１回目の特図変動が終了する。一方、第３図柄表示装置８１では、図１２５２（ｂ）に示す演出が開始される。

【４５１４】

ここで、図１２５２（ｂ）を参照して、ミッション選択演出開始から５秒経過した場合の演出内容について説明する。図１２５２（ｂ）は、ミッション選択演出開始から５秒経

過した場合の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍの中央部には、ゾウを模したキャラクタ８０２と、ウサギを模したキャラクタ８０１と、カメを模したキャラクタ８０３が表示され、それぞれのキャラの下部には「一撃ミッション」、「連打ミッション」、「長押しミッション」という各ミッション内容を案内する案内態様が表示される表示領域ＨＲ３３～ＨＲ３５が形成される。

【４５１５】

また、表示領域ＨＲ３３の下部には、上向き矢印のカーソルＫｓ１が表示されており、主表示領域Ｄｍ表示される表示領域ＨＲ１には「左右ボタンでカーソル移動、決定ボタンでミッション決定」という案内態様が表示される。これにより、遊技者は、選択ボタン６００の内、左右ボタン６００ｅ，６００ｃを操作すればカーソルＫｓ１が移動し、決定ボタン６００ａを操作することによりミッションの種類を決定可能であることを容易に理解することができる。なお、カーソルＫｓ１が指し示すミッションの詳細な内容については、副表示領域Ｄｓに表示される構成としており、図１２５２（ｂ）に示す例では、「一撃ミッション」を指し示す位置にカーソルＫｓ１があるため、副表示領域Ｄｓには一撃ミッションの内容を説明する案内態様が表示されている。このように構成することで、遊技者に各ミッション種別の内容を分かりやすくすることができるとともに、保留球数が非表示となることで特殊演出の実行期間に複数回の特別図柄の変動表示が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【４５１６】

また、カーソルＫｓ１が移動した場合に、カーソルＫｓ１が指し示すミッション種別に対応するキャラがアクション（例えば、キャラボイスを音声出力装置２２６から出力したり、キャラのポーズが可変したりといった演出）を行うことにより、どのミッション種別が選択されているのかを遊技者に分かり易くしている。

【４５１７】

主表示領域Ｄｍの正面視左上側には、ミッション選択演出の残り時間を示すための小表示領域Ｄｍ３が形成される。このように構成することで、遊技者にミッションを選択できる残り時間を分かりやすくし、ボタン操作を促すことができる。

【４５１８】

なお、詳細は後述するが、本第２９制御例の第３変形例では、ミッション選択演出でミッション種別が決定されると、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶されている情報を消去する構成であるので、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置（例えば、図１２５２（ａ）に示す「連打ミッション」アイコンに対応するカーソル位置）にカーソルＫｓ１が表示される。このように構成することで、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入りのミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選択しようと毎回選択ボタン６００を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【４５１９】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置にカーソルＫｓ１が表示される構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報（前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報）をカーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソルＫｓ１が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン６００を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。

【４５２０】

また、本第２９制御例の第３変形例では、図１２５２（ｂ）に示す「一撃ミッション」

に対応する位置にカーソルＫｓ１が表示されている場合に、遊技者がカーソルＫｓ１を１つ左に移動させる左スイッチ６００ｅを押下してもカーソルＫｓ１はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン（図１２５２（ｂ）に示す例では、「長押しミッション」アイコン）に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン（図１２５２（ｂ）に示す例では、「一撃ミッション」アイコン）に対応するカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと遊技者が左スイッチ６００ｅを焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させ易くなる。

【４５２１】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン６００を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させることができないので、任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【４５２２】

なお、図１２５２（ｂ）に示す例では、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が停止している状態でミッション選択演出が実行されているが、ミッション選択演出は特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず、１回目の特図変動の停止後も３秒間継続して実行される。なお、本第２９制御例の第３変形例では、１回目の特図変動の停止後３秒間はミッション選択演出が継続する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、１回目の特図変動の停止後３秒が経過した時点で遊技者が選択ボタン６００を操作している場合には、ミッション選択演出を延長させる構成としても良い。このように構成することで、遊技者が好みのミッション種別を選択する前にミッション選択演出が終了してしまい、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４５２３】

図１２５５に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から３秒が経過すると、第１の演出において決定した演出態様に対応する情報を反映させた態様の演出である結果報知演出が開始される。結果報知演出では、ミッション選択演出で遊技者が選択したミッション種別に対応する演出態様の演出が実行される。図１２５５に示す例では、２回目の特図変動が実行されないため、ミッション選択演出が終了すると、決定されたミッション種別に対応する５秒間の外れ結果報知演出が実行される。この外れ結果報知演出の実行期間中に、第１入球口６４への新たな入賞があり、特別図柄の変動表示が開始される場合には、第２判定タイミングにおいて書き換え演出が設定される。

【４５２４】

次に、図１２５６を参照して、１回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、１回目の特図変動終了後に２回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図１２５６は、１回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、１回目の特図変動終了後に２回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図１２５６に示すように、１回目の特図変動が終了するまでの流れは、図１２５５に示した例と同一である。また、第１図柄表示装置３７における１回目の特図変動が終了し、２回目の特図変動（当たりショートリーチ変動）が開始された場合にも、図１２５５に示した例と同じく、第３図柄表示装置８１ではミッション選択演出が継続して実行される。この場合、２回目の特図変動が開始されるタイミングで時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定される。詳細な説明は後述するが、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定されている期間は、音声ランプ制御装置１１３において時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値が更新される。この時間調整タイマ２２３ｄｓＣは、２回目の特図変動が開始される場合にタイマ値として５０００（ｍｓ）が設定され、後述する液晶演出実行管理処理（図１２７２参照）において１ｍｓ毎にタイマ

値が１減算される。そして、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値に基づいて、ミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を設定する。

【４５２５】

ここで、本第２９制御例の第３変形例では、２回目の特図変動が実行されるか否かにかかわらずミッション選択演出が継続して実行される構成である。このため、１回目の特図変動が停止した時点では保留球が存在せず、ミッション選択演出が実行されている途中で２回目の特図変動が開始される場合には、ミッション選択演出の残りの演出時間を２回目の特図変動の変動時間内で実行することとなり、ミッション選択演出終了時点での２回目の特図変動の残り変動時間は一定にならない。このため、本第２９制御例の第３変形例では、各変動パターン種別に対応する結果報知演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から５秒減算した時間とし、ミッション選択演出終了後にスタンバイ画面を表示する構成とすることで、ミッション選択演出の途中で、２回目の特図変動がどのタイミングで開始されても時間調整を可能に構成している。図１２５６に示す例では、２回目の特図変動が変動時間１２秒の変動パターン種別であるため、演出時間が７秒の結果報知演出態様が設定される（図１２６７参照）。この場合、１回目の特図変動が停止してから３秒間継続してミッション選択演出が実行された後、スタンバイ画面を２秒間表示することで結果報知演出の演出時間と、残りの変動時間を合わせることができる。

【４５２６】

ここで、図１２５３（ａ）を参照して、ミッション選択演出終了後実行されるスタンバイ画面について説明する。図１２５３（ａ）は、ミッション演出終了後に表示されるスタンバイ画面の一例を示した図である。図１２５３（ａ）に示す例では、ミッション選択演出において、「一撃ミッション」が決定された場合を示している。主表示領域Ｄｍの中央部にある表示領域ＨＲ１では、ミッション選択演出において「一撃ミッション」が決定されたことを案内するための案内態様が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、ゾウを模したキャラクタ８０２と岩の表面に数字が付された疑似図柄８０４ａ～８０４ｃが表示され、疑似図柄８０４ａ～８０４ｃの正面視背面側には大当たり当選であることを報知する態様である「７７７」の組み合わせの第３図柄が一部分のみ表示されている。併せて、副表示領域Ｄｓには、「ボタンＰＵＳＨで岩を破壊できれば大当たり！」という「一撃ミッション」の内容を案内する案内態様が表示される。これにより、一撃ミッションでは、演出ボタン２２を操作することで疑似図柄８０４ａ～８０４ｃを破壊する演出が実行されることを遊技者に分かりやすく案内することができる。

【４５２７】

なお、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、遊技者が演出ボタン２２を押下することで、疑似図柄８０４ａ～８０４ｃが破壊され、大当たり当選であることを報知する態様である「７７７」という第３図柄の組み合わせの全体が表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを認識することができる。一方、特別図柄の当否判定結果が外れである場合には、遊技者が演出ボタン２２を押下しても疑似図柄８０４ａ～８０４ｃは破壊されず、大当たり当選であることを報知する態様である「７７７」という第３図柄の組み合わせが一部分のみ表示されたままとなり、表示画面が暗転した後、疑似図柄８０４ａ～８０４ｃに表示されていた数字の組み合わせの第３図柄が主表示領域Ｄｍに表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が外れであることを認識することができる。

【４５２８】

また、主表示領域の正面視左上側に形成されている小表示領域Ｄｍ３には、結果報知演出が準備中であることを案内するための「スタンバイ中」という表示がされることで、結果報知演出がまだ開始されていないことを遊技者に認識させることができる。

【４５２９】

次に、図１２５７を参照して、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の

関係について説明する。図１２５７は、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図１２５６で示した例とは異なり、１回目の特図変動が終了してから２秒経過した時点で２回目の特図変動が開始されている。この場合、２回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定されてからｔ１（ｍｓ）経過後に第１判定タイミングとなっているため、２回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ２２３ｄｓＣに設定された５０００（ｍｓ）からｔ１（ｍｓ）を減算した値に基づいて、スタンバイ画面の表示時間が設定される。このように構成することで、結果報知演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

【４５３０】

次に、図１２５８を参照して、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図１２５８は、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図１２５７に示した例とは異なり、第１判定タイミングを経過した後に新たな入賞に基づいて２回目の特図変動が実行されている。この場合は、２回目の特図変動が開始されたタイミングで実行中の結果報知演出を中断すると、遊技者に違和感を与えることとなる。そのため、実行中の結果報知演出は中断させずに完走させ、結果報知演出終了後に２回目の特図変動の当否判定結果に対応する書き換え演出を実行する構成とし、遊技者に対して違和感を与え難くしている。

【４５３１】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、各変動パターン種別に対応する書き換え演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から５秒減算した時間とし、結果報知演出が終了した後に揺れ表示画面を表示することで、２回目の特図変動の開始タイミングによって生じる変動時間のズレを調整可能に構成している。図１２５８に示す例では、２回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定されてからｔ２（ｍｓ）経過後に第２判定タイミングとなっているため、２回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ２２３ｄｓＣに設定された５０００（ｍｓ）からｔ２（ｍｓ）を減算した値に基づいて、揺れ表示画面の表示時間が設定される。このように構成することで、書き換え演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

【４５３２】

ここで、図１２５３（ｂ）を参照して、結果報知演出終了後に表示される揺れ表示画面について説明する。図１２５３（ｂ）は、揺れ表示画面の一例を示した図である。図１２５３（ｂ）に示すように、揺れ表示画面では、結果報知演出においてミッションが失敗した後に、ゾウを模したキャラ８０２が立ち上がろうとする演出が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ゾウが立ち上がればリベンジチャンス」という案内態様が表示される。これにより、まだ演出が継続しているのではないかという期待を遊技者に抱かせ、特殊演出に注目させることができる。その後、書き換え演出が開始されるタイミングになると、図１２５４（ａ）に示す書き換え演出が実行される。図１２５４（ａ）は、書き換え演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１２５４（ａ）に示す書き換え演出では、ゾウを模したキャラ８０２が立ち上がり、再び疑似図柄８０４ａ～８０４ｃを破壊しようとする演出が実行される。

【４５３３】

次に、図１２５９を参照して、１回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図１２５９は、１回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図１２５９に示すように、１回目の特図変動が大当たり当選である場合に疑似変動が実行され

る場合には、図１２５４（ｂ）に示すように、当たり用ミッション選択演出が実行される。

【４５３４】

ここで、図１２５４（ｂ）を参照して、当たり用ミッション選択演出の演出内容について説明する。図１２５４（ｂ）は、当たり用ミッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。図１２５４（ｂ）に示すように、通常のミッション選択演出とは異なり、当たり用ミッション選択演出ではそれぞれのキャラの回りにレインボーのエフェクトが表示され、表示領域ＨＲ３３、表示領域ＨＲ３４、表示領域ＨＲ３５の表示内容がそれぞれ「超一撃ミッション」、「超連打ミッション」、「超長押しミッション」となる。このように構成することで、通常のミッション選択演出ではなく、特別なミッション選択演出が実行されていることを遊技者に分かり易くし、ミッション選択演出の演出態様にも興味を持たせることが可能となる。

【４５３５】

図１２５９に戻り、説明を続ける。１回目の特図変動が大当たり当選である場合に疑似変動が実行される場合には、１回目の特図変動中に複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出であるミッション選択演出を実行し、大当たり遊技のオープニング期間で第１の演出において設定された演出態様を反映した演出である結果報知演出が実行される。そして、大当たり遊技のオープニング期間で結果報知演出が実行される場合には、通常のオープニング演出よりも演出時間が短いショートオープニング演出が実行される。このため、遊技者に大当たり当選であることが報知されてから大当たり遊技のラウンドが開始されるまでの期間が、実際に特別図柄が停止表示されてから大当たり遊技のラウンドが開始されるまでの期間よりも短くなるため、遊技者にテンポの良い遊技を行わせることができる。

【４５３６】

＜第２９制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図１２６０～図１２６８を参照して、本第２９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２６０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第２９制御例に対して、枠ボタン２２Ａを追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【４５３７】

図１２６０に示すように、枠ボタン２２Ａは音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と接続しており、遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１２６９参照）における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）で処理される。枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図１２７１を参照して後述する。

【４５３８】

＜第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１２６１（ａ）を参照して、本第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１２６１（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１２６１（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣと、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣとが少なくとも記憶されている。

【４５３９】

ここで、図１２６２を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣの内容について説明する。図１２６２は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣは、主制御装置１１０から受

信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図１２６２に示す通り、本第２９制御例の第３変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２と、確変状態（特別図柄の高確率状態）および時短状態（普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３とが規定されている。

【４５４０】

ここで、本第２９制御例の第３変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図１２８２参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２が参照される。

【４５４１】

なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図１１６４参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。

【４５４２】

また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図１１７２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。

【４５４３】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４５４４】

図１２６３～図１２６５を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図１２６３を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１の内容について説明する。図１２６３は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図１２６３に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【４５４５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【４５４６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４５４７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完

全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【４５４８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【４５４９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【４５５０】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４５５１】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【４５５２】

次に、図１２６４を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２の内容について説明する。図１２６４は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図１２６２に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【４５５３】
より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。
【４５５４】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。
【４５５５】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。
【４５５６】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、痔１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。
【４５５７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【４５５８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【４５５９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４５６０】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１（図１２６３参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第３図柄が停止表示していることを装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって気付かせ難くすることができる。

【４５６１】

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４５６２】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の

発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２を参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２を参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。

【４５６３】

また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１を参照する構成としても良い。

【４５６４】

次に、図１２６５を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３の内容について説明する。図１２６５は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。

【４５６５】

確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【４５６６】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【４５６７】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パタ

ーンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【４５６８】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。

【４５６９】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【４５７０】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【４５７１】

次に、図１２６６を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣの内容について説明する。図１２６６は、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣの規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣは、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間を設定するために参照されるテーブルである。図１２６６に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣには、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間が規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が５０００ｍｓ（５秒）である場合には（即ち、完全外れＣの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合には（即ち、完全外れＢの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合には（即ち、ショートリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合には（即ち、完全外れＡまたはロングリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合には（即ち、スーパーリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３００００ｍｓ（３０秒）が設定される。

【４５７２】

なお、新たに開始される特別図柄の変動時間が３秒である場合（即ち、完全外れＤの変動パターンが設定された場合）には、疑似変動更新時間が設定されない構成としている。これは、完全外れＤの変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動開始時に保留球数が３個存在する場合であり、この場合に疑似変動の残時間を３秒に更新してしまうと、ミッション選択演出（図１２５２（ｂ）参照）の実行中に疑似変動が終了してしまうという不具合が生じるためである。このように構成することで、ミッション選択演出を完全外れＤの特別図柄の変動期間で実行し、次の特別図柄の変動期間で結果報知演出を実行することが可能となり、短い変動時間の変動パターンが設定された場合であっても、ミッション選択演出と結果報知演出を実行することができる。

【４５７３】

次に、図１２６７を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣの内容について説明をする。図１２６７は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）およびミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、遊技者が選択したミッション種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。

【４５７４】

具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ａｃ１」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｂｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ａｃ１」と「結果報知演出Ｂｃ１」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ａｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｂｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ａｃ２」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｂｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ａｃ２」と「結果報知演出Ｂｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ａｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｂｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ａｃ３」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｂｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ａｃ３」と「結果報知演出Ｂｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ａｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｂｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５７５】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｃｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｄｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｃｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｄｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｃｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ

２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｄｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｃｃ２」と「結果報知演出Ｄｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｃｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｄｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｃｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｄｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｃｃ３」と「結果報知演出Ｄｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｃｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｄｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５７６】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｅｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｅｃ１」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｅｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｅｃ２」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｅｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｅｃ３」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５７７】

変動パターン種別が「完全外れＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｆｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｆｃ１」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｆｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｆｃ２」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｆｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｆｃ３」はミッション演出が失敗する演出態様である。

【４５７８】

変動パターン種別が「完全外れＢ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｇｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＢ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｇｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＢ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演

出時間が３秒の「結果報知演出Ｇｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｇｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。

【４５７９】

変動パターン種別が「完全外れＣ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２秒の「結果報知演出Ｈｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｈｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＣ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２秒の「結果報知演出Ｈｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｈｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＣ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２秒の「結果報知演出Ｈｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｈｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。

【４５８０】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｉｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｊｃ１」が設定される。「結果報知演出Ｉｃ１」と「結果報知演出Ｊｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｉｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｊｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｉｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｊｃ２」が設定される。「結果報知演出Ｉｃ２」と「結果報知演出Ｊｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｉｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｊｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｉｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｊｃ３」が設定される。「結果報知演出Ｉｃ３」と「結果報知演出Ｊｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｉｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｊｃ３」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８１】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」あり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｌｃ１」が設定される。「結果報知演出Ｋｃ１」と「結果報知演出Ｌｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｋｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｌｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば

、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｌｃ２」が設定される。「結果報知演出Ｋｃ２」と「結果報知演出Ｌｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｋｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｌｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｌｃ３」が設定される。「結果報知演出Ｋｃ３」と「結果報知演出Ｌｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｋｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｌｃ３」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８２】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｍｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｍｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｍｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｍｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｍｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｍｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８３】

次に、図１２６８を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣの内容について説明をする。図１２６８は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第１入球口６４への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図１２５４（ａ）参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図１２６８に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、ミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な書き換え演出の演出態様を選択する。

【４５８４】

具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ａｃ１」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｂｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ａｃ１」と「書き換え演出Ｂｃ１」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異

なり、「書き換え演出Ａｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｂｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ａｃ２」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｂｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ａｃ２」と「書き換え演出Ｂｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ａｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｂｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ａｃ３」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｂｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ａｃ３」と「書き換え演出Ｂｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ａｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｂｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８５】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｃｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｄｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ｃｃ１」と「書き換え演出Ｄｃ１」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｃｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｄｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｃｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｄｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ｃｃ２」と「書き換え演出Ｄｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｃｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｄｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｃｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｄｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ｃｃ３」と「書き換え演出Ｄｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｃｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｄｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８６】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒

の「書き換え演出Ｅｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ｅｃ１」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｅｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ｅｃ２」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｅｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ｅｃ３」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｆｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｇｃ１」が設定される。「書き換え演出Ｆｃ１」と「書き換え演出Ｇｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｆｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｇｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８７】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｆｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｇｃ２」が設定される。「書き換え演出Ｆｃ２」と「書き換え演出Ｇｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｆｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｇｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｆｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｇｃ３」が設定される。「書き換え演出Ｆｃ３」と「書き換え演出Ｇｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｆｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｇｃ３」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｈｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｉｃ１」が設定される。「書き換え演出Ｈｃ１」と「書き換え演出Ｉｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｈｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｉｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８８】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｈｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれ

ば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｉｃ２」が設定される。「書き換え演出Ｈｃ２」と「書き換え演出Ｉｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｈｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｉｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｈｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｉｃ３」が設定される。「書き換え演出Ｈｃ３」と「書き換え演出Ｉｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｈｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｉｃ３」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｊｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ｊｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５８９】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｊｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ｊｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｊｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ｊｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【４５９０】

次に、図１２６１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１２６１（ｂ）に示すように、本第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第２９制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣと、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣと、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣと、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣと、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣと、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣと、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣと、カーソル位置記憶エリアｄｈＣと、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣと、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣと、結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣと、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣと、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣと、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣと、時間調整フラグ２２３ｄｒＣと、時間調整タイマ２２３ｄｓＣと、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣと、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４５９１】

ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣは、枠ボタン２２Ａへの操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され（図１２７３および図１２８４参照）、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）においてタイマ値が更新される（図１２７１参照）。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）において、決定ボタン６００ａへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグであ

る。本第２９制御例の第３変形例では、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンに設定されたことに基づいて、ミッション種別が決定される。選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）において、選択ボタン６００ｂ～６００ｅへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第２９制御例の第３変形例では、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンに設定されたことに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示されるカーソルＫｓ１（図１２５２（ｂ）参照）の位置を可変させる。

【４５９２】

ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）において、決定ボタン６００ａが操作される前にボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値が０となった場合にオンに設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンに設定された場合には、ミッション選択演出において遊技者が決定ボタン６００ａを操作しなかった場合であっても、自動的にミッション種別を決定する処理が実行される。ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣは、ミッション選択演出が実行されている期間であることを示すフラグである。このミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンに設定されている期間は、疑似変動実行中処理（図１２７４参照）においてミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）が実行され、ミッション種別が決定されるとオフに設定される。ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣは、ミッション種別が決定されたことを示すフラグであり、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンに設定されると、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオフに設定される。

【４５９３】

特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣは、疑似変動の実行中に副表示領域Ｄｓにおいて特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）において、副表示領域Ｄｓで保留図柄を表示するための処理が実行されない（図１２７０参照）。カーソル位置記憶エリアｄｈＣは、ミッション選択演出が実行されている期間に選択ボタン６００ｂ～６００ｅの操作によってカーソルＫｓ１の位置を可変させた場合に、カーソルＫｓ１が指し示すミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定されているミッション種別に対応する情報は、遊技者が決定ボタン６００ａを操作した場合、またはボタン操作有効期間が経過した場合に読み出され、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定される。ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣは、ミッション選択演出において決定されたミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定されている情報は、結果報知演出態様や、書き換え演出態様を設定する場合に読み出される。

【４５９４】

結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣは、疑似変動中に結果報知演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣは、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣのタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）において、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの更新が実行される。書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣは、疑似変動中に書き換え演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣは、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣのタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）において、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｇｈの更新が実行される。

【４５９５】

特殊演出態様格納エリア２２２３ｄｑＣは、結果報知演出の演出態様や書き換え演出の演出態様が決定された場合に、結果報知演出または書き換え演出の開始タイミングとなる

までの期間、設定された演出態様に対応する情報を格納しておくための領域である。シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣは、疑似変動の実行期間において第１判定タイミングおよび第２判定タイミングを判別するために用いられるカウンタである。疑似変動が開始されると、１ｍｓ毎に１ずつカウンタ値が加算される。仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣは、ミッション種別が決定される前に特別図柄の変動表示が開始された場合に、一時的に仮の結果報知態様を設定していることを示すためのフラグである。

【４５９６】

＜第２９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１２６９～図１２８４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第２９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図１２６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１２６９は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第２９制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）に代えて保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）を、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）を、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１２７Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４５９７】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１２７Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１２７Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１２７Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４５９８】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄ、Ｓ２１２７ＤおよびＳ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置

８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【４５９９】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１２４Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）の内容については、図１２７０を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１２５Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２Ａが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２Ａの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２Ａの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２Ａが操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。なお、枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図１２７１を参照して後述する。

【４６００】

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

【４６０１】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【４６０２】

Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１２６Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図１２７２を参照して後述する。

【４６０３】

液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第２９制御例の第３変形例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第２９制御例の第３変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１２７Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１２７Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図１２８０を参照して後述する。

【４６０４】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。

【４６０５】

Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【４６０６】

次に、図１２７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）について説明する。図１２７０は、この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２６９参照）の中で実行され、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づいて、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に変化があるかを判別する（Ｓ２１４１Ｄ）。保留球数に変化があると判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５３Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１５３Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、Ｓ２１４２Ｄの処理において、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５３Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４３Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。

【４６０７】

ここで、本第２９制御例の第３変形例では、上述したように疑似変動が開始されると副表示領域Ｄｓに特殊演出用のコメント（案内態様）が表示される（図１２５２（ａ）参照）。これにより、疑似変動の実行中は、実行エリアＤｓ１および保留球数表示エリアＤｓ２に表示される保留図柄を遊技者が視認できないため、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンに設定されている場合は、第３図柄表示装置８１における保留図柄の更新表示を実行せず、疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。

【４６０８】

Ｓ２１４１Ｄの処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には（Ｓ２１４１

Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１５０Ｄ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５４Ｄ）、オンでないと判別した場合には（Ｓ２１５４Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１５４Ｄ）。一方、Ｓ２１５０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１５０Ｄ：Ｎｏ）または入賞コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第１入球口６４への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させることができる。

【４６０９】

Ｓ２１４４Ｄの処理では、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２１４４Ｄ）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５５Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１５５Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２の第１保留エリア（図１１１８の台座ｍ１）から実行エリアＤｓ１へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４６Ｄ）。一方、Ｓ２１４４Ｄの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４４Ｄ：Ｎｏ）または変動パターンコマンドを受信したが、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５５Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４６Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４７Ｄの処理へ移行する。

【４６１０】

Ｓ２１４７Ｄの処理では、主制御装置１１０からの停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１４７Ｄ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５６Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１５６Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４９Ｄ）。一方、Ｓ２１４７Ｄの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４７Ｄ：Ｎｏ）または停止コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、以降の各処理をスキップし、本処理を終了する構成としても良い。

【４６１１】

次に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）について説明する。図１２７１は、この疑似変動開始処理（Ｓ２１２５Ｄ）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）では、疑似変動の実行期間における枠ボタン２２Ａのボタン操作有効期間の更新、および枠ボタン２２Ａの操作の有無を監視するための処理を実行する。

【４６１２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）が実行されると、まず、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０であるかを判別する（Ｓ２９０１Ｄ）。ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値は、後述する疑似変動開始処理（図１２７３参照）または停止処理（図１２８４参照）において設定される。ボタン操作有効期間タイマ２２３

ｄａＣの値が０である場合には（Ｓ２９０１Ｄ：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間ではないため、本処理を終了する。一方、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０１Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値を１減算する（Ｓ２９０２Ｄ）。その後、Ｓ２９０２Ｄの処理において１減算した後のボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０であるかを判別する（Ｓ２９０３Ｄ）。ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０であると判別した場合には（Ｓ２９０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間が経過したことを示すためのボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣをオンに設定する（Ｓ２９０９Ｄ）。このボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンに設定されることで、ボタン操作有効期間中に遊技者が演出ボタン２２を操作しなかった場合であっても、後述するミッション選択処理（図１２７５参照）において自動的にミッション種別が設定される。一方、Ｓ２９０３Ｄの処理において、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０３Ｄ：Ｎｏ）、遊技者が決定ボタン６００ａを操作したかを判別する（Ｓ２９０４Ｄ）。遊技者が決定ボタン６００ａを操作したと判別した場合には（Ｓ２９０４Ｄ：Ｙｅｓ）、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣをオンに設定し（Ｓ２９０５Ｄ）、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値をクリアする（Ｓ２９０６Ｄ）。その後、Ｓ２９０７Ｄの処理に移行する。

【４６１３】

Ｓ２９０４Ｄの処理において、遊技者が決定ボタン６００ａを操作していないと判別した場合には（Ｓ２９０４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２９０５ＤおよびＳ２９０６Ｄの処理をスキップしてＳ２９０７Ｄの処理に移行する。Ｓ２９０７Ｄの処理では、遊技者が選択ボタン６００を操作したかを判別する（Ｓ２９０７Ｄ）。遊技者が選択ボタン６００を操作したと判別した場合には（Ｓ２９０７Ｄ：Ｙｅｓ）、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣをオンに設定し（Ｓ２９０８Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０７Ｄの処理において、遊技者が選択ボタンを操作していないと判別した場合には（Ｓ２９０７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２９０８Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６１４】

次に、図１２７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）について説明する。図１２７２は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２６９参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３４ＤおよびＳ２２４７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６１５】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２４７Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）の詳細な説明については、図１２

７３を参照して後述する。
【４６１６】
Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２４０Ｄ）、減算後の疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であるかを判別する（Ｓ２２４１Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２５０Ｄ）。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）の詳細な説明については、図１２７４を参照して後述する。一方、Ｓ２２４１Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定する（Ｓ２２４３Ｄ）。その後、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値に対応する保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４４Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオフに設定する（Ｓ２２４８Ｄ）。そして、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値をクリアし（Ｓ２２４９Ｄ）、本処理を終了する。
【４６１７】
次に、図１２７３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）について説明する。図１２７３は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）は、上述した第２９制御例における疑似変動開始処理に対して、疑似変動が開始される特別図柄の当否判定結果に基づいて、ミッション選択演出の実行を設定する処理が行われる点で相違している。疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）が実行されると、まず、変動中の特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるかを判別する（Ｓ２８１５Ｄ）。大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２８１５Ｄ：Ｎｏ）、ミッション選択演出（図１２５２（ａ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８１６Ｄ）、疑似変動残時間タイマｈｂに１３０００（ｍｓ）に対応する値を設定する（Ｓ２８１７Ｄ）。一方、Ｓ２８１５Ｄの処理において、変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２８１５Ｄ：Ｙｅｓ）、当たり用ミッション選択演出（図１２５４（ｂ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８１８Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに８０００（ｍｓ）に対応する値を設定する（Ｓ２８１９Ｄ）。その後、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣに５０００（ｍｓ）に対応する値を設定し（Ｓ２８２０Ｄ）、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣをオンに設定する（Ｓ２８２１Ｄ）。
【４６１８】
Ｓ２８１７ＤまたはＳ２８２１Ｄの処理が終了すると、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。そして、副表示領域Ｄｓに特殊演出用コメント表示態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８２２Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオンに設定し（Ｓ２８２３Ｄ）、本処理を終了する。
【４６１９】
次に、図１２７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）について説明する。図１２７４は、この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）では、ミッション種別の設定や、特殊演出のシナリオを設定されたミッション種別に対応するシナリオに更新するための処理が実行される。疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）が実行されると、まず、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンであるかを判別する（Ｓ２７４２Ｄ）。ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２７４２Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション選択処理を実行する（Ｓ２７４３Ｄ）。このミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）の詳細な説明は、図１２７５

を参照して後述する。Ｓ２７４３Ｄの処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであるかを判別する（Ｓ２７４４Ｄ）。ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２７４４Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣをオフに設定し（Ｓ２７４５Ｄ）、Ｓ２７４７Ｄの処理へ移行する。

【４６２０】

Ｓ２７４２Ｄの処理において、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７４２Ｄ：Ｎｏ）、特殊演出シナリオ更新処理を実行する（Ｓ２７４６Ｄ）。特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）では、結果報知演出や書き換え演出の演出時間の更新や、設定されたミッション種別に対応する演出態様の設定に関連する処理を実行する。この特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）の詳細な説明については、図１２７６を参照して後述する。Ｓ２７４５ＤまたはＳ２７４６Ｄの処理が終了すると、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであるかを判別する（Ｓ２７４７Ｄ）。時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２７４８Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｇｋの値を１減算し（Ｓ２７４８Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値を１加算し（Ｓ２７４９Ｄ）、本処理を終了する。

【４６２１】

次に、図１２７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）について説明する。図１２７５は、このミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）を示したフローチャートである。ミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）では、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）において枠ボタン２２Ａの操作があった場合に、ミッション種別を決定するための処理が実行される。ミッション選択処理が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであるかを判別する（Ｓ３１０１Ｄ）。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｇｃに設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア２２３ｄｈＣに設定し（Ｓ３１０２Ｄ）、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに設定されているミッション種別の情報をクリアにする（Ｓ３１０３Ｄ）。そして、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣをオンに設定し（Ｓ３１０４Ｄ）、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣをオフに設定し（Ｓ３１０５Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、新たにミッション選択演出が開始される場合のカーソルＫｓ１の表示位置を毎回決まったカーソル位置（本第２９制御例の第３変形例では図１２５２（ｂ）に示す「連打ミッション」アイコンの下部）とすることができるので、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入りのミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選択しようと毎回選択ボタン６００を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【４６２２】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、決定ボタン６００ａが押下されたことに対応してカーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶されている情報を消去する構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報（前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報）をカーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソルＫｓ１が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン６００を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。

【４６２３】

一方、Ｓ３１０１Ｄの処理において、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１０６Ｄ：Ｎｏ）、次に、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃ

ＣがオンであるかをＳ３１０６Ｄ）。選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３１０６Ｄ：Ｙｅｓ）、選択ボタンの種別に対応した位置にカーソルＫｓ１を移動させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ３１０７Ｄ）。具体的には、遊技者が右ボタン６００ｃを操作した場合には、図１２５２（ｂ）に示す、表示中のカーソルＫｓ１の位置を、右に１つ移動させるための表示用コマンドが設定される。これに合わせて、移動後のカーソル位置に対応するミッション種別アイコンのキャラがアクション（キャラボイスを音声出力装置２２６から出力したり、キャラのポーズを可変させる表示など）を行うための表示用コマンドを設定する。そして、選択ボタン６００の操作によって移動させたカーソルＫｓ１が示すミッション種別に対応する情報をカーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定し（Ｓ３１０８Ｄ）、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣをオフに設定し（Ｓ３１０９Ｄ）、本処理を終了する。

【４６２４】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、例えば、図１２５２（ｂ）に示す「一撃ミッション」に対応する位置にカーソルＫｓ１が表示されている場合に、遊技者がカーソルＫｓ１を１つ左に移動させる左スイッチ６００ｅを押下してもカーソルＫｓ１はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン（図１２５２（ｂ）に示す例では、「長押しミッション」アイコン）に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン（図１２５２（ｂ）に示す例では、「一撃ミッション」アイコン）に対応するカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと遊技者が左スイッチ６００ｅを焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させ易くなる。

【４６２５】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン６００を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させることができないので、任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【４６２６】

Ｓ３１０６Ｄの処理において、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１１０Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンであるかを判別する（Ｓ３１１０Ｄ）。ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３１１０Ｄ：Ｙｅｓ）、カーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定し（Ｓ３１１１Ｄ）、カーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定されているミッション種別の情報をクリアにする（Ｓ３１１２Ｄ）。そして、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣをオンに設定し（Ｓ３１１３Ｄ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣをオフに設定し（Ｓ３１１４Ｄ）、本処理を終了する。

【４６２７】

次に、図１２７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）について説明する。図１２７６は、この特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）では、結果報知演出および書き換え演出の開始に関連する処理や、疑似変動中に新たに特別図柄の変動表示が開始された場合に生じる変動時間と演出時間のギャップを調整するための処理を実行する。特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）が実行されると、まず、第１判定タイミングであるかを判別する。具体的には、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が図１２５５に示す第１判定タイミングに対応する値であるかを判別する。第１判定タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであるかを判別する（Ｓ３２

０２Ｄ）。時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｓＣの値に基づいて報知演出開始タイマ２２３ｄｇｅの値を設定する。具体的には、時間調整タイマ２２３ｄｓＣの現在のタイマ値を報知演出開始タイマ２２３ｄｇｅに設定する。そして、スタンバイ画面（図１２５３（ａ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２０４Ｄ）、時間調整フラグ２２３ｄｒＣをオフに設定する（Ｓ３２０５Ｄ）。

【４６２８】

ここで、上述したように、本第２９制御例の第３変形例における各変動パターンに対応する結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出とミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を考慮した時間で規定されている。例えば、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」（変動時間１２秒の外れ変動）である場合、結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出の演出時間３秒と、スタンバイ画面の標準表示時間２秒を変動時間１２秒から減算した７秒で規定されている。しかしながら、ミッション選択演出は疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に、新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合であっても継続して実行されるため、ミッション選択演出の実行中に新たな特別図柄の変動表示が開始された場合には、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じる。このズレを軽減するために、本第２９制御例の第３変形例では、スタンバイ画面の表示時間を可変させる構成とし、スタンバイ画面の表示時間は結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣのタイマ値によって決定する。結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣのタイマ値は、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値に相当する。

【４６２９】

ここで、時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値は、疑似変動の実行中に新たに特別図柄の変動表示が開始される場合に５０００（ｍｓ）に対応する値が設定され（図１２８１参照）、疑似変動実行中処理において１減算される（図１２７４参照）。疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）は、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図１２６９参照）で実行される処理であるため、時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算されることとなる。つまり、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値は、特別図柄の変動表示開始から第１判定タイミングまでの時間を５０００ｍｓから減算した数値となる。この数値は、ミッション選択演出の実行開始時期と、特別図柄の変動表示開始時期がズレた場合に生じる結果報知演出の演出時間と特別図柄の残りの変動時間の差と、スタンバイ画面の標準表示時間を合わせた数値と合致するため、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣの値に基づいてスタンバイ画面の表示時間を設定することで、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じることを軽減することができる。Ｓ３２０５Ｄの処理が終了すると、結果報知演出更新処理を実行し（Ｓ３２０６Ｄ）、本処理を終了する。

【４６３０】

一方、Ｓ３２０２Ｄの処理において、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３２０３Ｄ～Ｓ３２０５Ｄの処理をスキップし、Ｓ３２０６Ｄの処理を実行する。Ｓ３２０１Ｄの処理において、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が第１判定タイミングに対応する値ではないと判別した場合には（Ｓ３２０１Ｄ：Ｎｏ）、次に、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が第２判定タイミングに対応する値であるかを判別する（Ｓ３２０７Ｄ）。第２判定タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０７Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであるかを判別し（Ｓ３２０８Ｄ）、オンであると判別した場合には（３２０８：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値に基づいて書き換え演出開始タイマ２２３ｄｇｇのタイマ値を設定し（Ｓ３２０９Ｄ）、揺れ画面（図１２５３（ｂ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ３２１０Ｄ）。そして、時間調整フラグ２２３ｄｒＣをオフに設定し（Ｓ３２１１Ｄ）、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｇｈをオンに設定し（Ｓ

３２１２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２０８Ｄの処理において、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３２０９Ｄ～Ｓ３２１２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６３１】

Ｓ３２０７Ｄの処理において、第２判定タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３２０７Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出開始処理を実行する（Ｓ３２１３Ｄ）。この結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）の詳細な説明は、図１２７８を参照して後述する。その後、書き換え演出開始処理を実行し（Ｓ３２１４Ｄ）、本処理を終了する。この書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）の詳細な説明は、図１２７９を参照して後述する。

【４６３２】

次に、図１２７７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）について説明する。図１２７７は、この特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）では、決定されたミッション種別に基づいて結果報知演出の演出態様を更新するための処理を実行する。特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）が実行されると、まず、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣがオンであるかを判別する（Ｓ３３０１Ｄ）。なお、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣは、ミッション種別が決定されていない時点で特別図柄の変動表示が開始されたことに基づいて、仮の結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア２２３ｄｇｉに格納していることを示すためのフラグである。Ｓ３３０１Ｄの処理において、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０１Ｄ：Ｙｅｓ）、第２演出カウンタ２２３ｄｆの値を取得し（Ｓ３３０２Ｄ）、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定（格納）されているミッション種別と、特別図柄の変動パターン種別と、第２演出カウンタ２２３ｄｆの値に基づいて結果報知演出態様選択テーブル２２３ｈｕから結果報知演出態様を決定し（Ｓ３３０３Ｄ）、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに決定した結果報知態様を設定する（Ｓ３３０４Ｄ）。そして、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣをオフに設定し（Ｓ３３０５Ｄ）、結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｇｆをオンに設定し（Ｓ３３０９Ｄ）、本処理を終了する。一方、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３０１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ３３０６Ｄ）。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ３３０６Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動開始時点でミッション種別がすでに決定されており、結果報知演出態様を更新する必要がないため、Ｓ３３０９Ｄの処理に移行する。

【４６３３】

Ｓ３３０６Ｄの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ３３０６Ｄ：Ｎｏ）、設定されているミッション種別に対応する演出時間５秒の外れ結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに設定し（Ｓ３３０７Ｄ）、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣに１（ｍｓ）に対応する値を設定し（Ｓ３３０８Ｄ）、Ｓ３３０９Ｄの処理に移行する。特別図柄の変動表示が実行されていない場合は、結果報知演出の演出時間と特別図柄の変動時間とにズレが生じる可能性がなく、スタンバイ画面でズレを調整する必要がない。このため、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣに１（ｍｓ）に対応する値を設定することにより、次回液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）が実行された場合に、結果報知演出を開始させることが可能となる。

【４６３４】

次に、図１２７８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）について説明する。図１２７８は、この結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）を示したフローチャートである。この結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）では、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの更新と、結果報知演出開始に関連する処理を実行する。結果報知演出開始処理が実行されると、まず、結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣがオンであるかを判別する（ｓ３４０１）。結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣがオンではないと判別した場合には（

ｓ３４０１：Ｎｏ）、Ｓ３４０２Ｄ～Ｓ３４０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値を１減算し（Ｓ３４０２Ｄ）、減算後の結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０であるかを判別する（Ｓ３４０３Ｄ）。結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３４０３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３４０４ＤおよびＳ３４０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６３５】

Ｓ３４０３Ｄの処理において、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０であると判別した場合には、結果報知演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに設定されている結果報知演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０４Ｄ）、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣをクリアにし（Ｓ３４０５Ｄ）、本処理を終了する。このように、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０になるまで結果報知演出の開始を待機させる構成とすることで、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、結果報知演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、スタンバイ画面によってそのズレを修正することができる。

【４６３６】

次に、図１２７９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）について説明する。図１２７９は、この書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）を示したフローチャートである。この書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）では、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの更新と、書き換え演出開始に関連する処理を実行する。書き換え演出開始処理が実行されると、まず、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣがオンであるかを判別する（ｓ３５０１）。書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣがオンではないと判別した場合には（ｓ３５０１：Ｎｏ）、Ｓ３５０２Ｄ～Ｓ３５０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３５０１Ｄ：Ｙｅｓ）、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値を１減算し（Ｓ３５０２Ｄ）、減算後の書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０であるかを判別する（Ｓ３５０３Ｄ）。書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３５０３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３５０４ＤおよびＳ３５０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６３７】

Ｓ３５０３Ｄの処理において、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０であると判別した場合には、書き換え演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに設定されている書き換え演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３５０４Ｄ）、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣをクリアにし（Ｓ３５０５Ｄ）、本処理を終了する。このように、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０になるまで書き換え演出の開始を待機させる構成とすることで、結果報知演出の実行中に新たな入賞により特別図柄の変動表示が開始された場合であって、結果報知演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、書き換え演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、揺れ画面によってそのズレを修正することができる。

【４６３８】

次に、図１２８０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１２６Ｄ）について説明する。図１２８０は、このコマンド判定処理（Ｓ２１２６Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１２６Ｄ）は、上述した第２９制御例におけるコマンド判定処理に対して、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に代えて変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）を、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に代えて停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４６３９】
コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）の詳細は、図１２８１を参照して後述する。Ｓ２２２７の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、変動表示設定処理（図１１７６参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４６４０】
ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【４６４１】
Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４６４２】
Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（

Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）の詳細は、図１２８４を参照して後述する。Ｓ２２２８の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【４６４３】

次に、図１２８１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）について説明する。図１２８１は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）は、上述した第２９制御例における変動パターン設定処理に対して、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に代えて演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）を、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に代えて特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４Ｄ）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）の詳細は、図１２４５を参照して後述する。Ｓ２４２９Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｓＣにタイマ値として５０００（ｍｓ）に対応する値を設定し（Ｓ２４３２Ｄ）、時間調整フラグ２２３ｄｒＣをオンに設定する（Ｓ２４３３Ｄ）。そして、特殊演出追加設定処理を実行し（Ｓ２４３４Ｄ）、本処理を終了する。この特殊演出追加設定処理の詳細な説明は、図１２８３を参照して後述する。

【４６４４】

ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第２９制御例の第３変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

【４６４５】

次に、図１２８２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）について説明する。図１２８２は、この演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図１２８１参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、

主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図１２８１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２８１のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３（図１２６５参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６８Ｄ）、本処理を終了する。

【４６４６】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【４６４７】

一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図１２８１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２８１のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１（図１２６３参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６６Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図１２８１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図１２８１のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２（図１２６４参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６７Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。

【４６４８】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。

【４６４９】

遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停

止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

【４６５０】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２３ｈｓ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４６４Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４６７Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【４６５１】

また、本第２９制御例の第３変形例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。

【４６５２】

Ｓ２４６６Ｄ、またはＳ２４６７Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４６３ＤまたはＳ２４６４Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６５３】

ここで、本第２９制御例の第３変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図１２７２参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【４６５４】

なお、本第２９制御例の第３変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない

。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【４６５５】

次に、図１２８３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４）について説明する。図１２８３は、この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４）は、上述した第２９制御例における特殊演出追加設定処理に対して、ミッション種別が決定されているか否かや、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングに応じて、特殊演出の演出態様を設定するための処理が実行される点で相違する。具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、まず、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであるかを判別する（Ｓ２５５５Ｄ）。ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２５５５Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定されているミッション種別を読み出し（Ｓ２５５６Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が第１判定タイミング（図１２５５参照）を経過した値であるかを判別する（Ｓ２５５７Ｄ）。

【４６５６】

第１タイミングを経過していないと判別した場合には（Ｓ２５５７Ｄ：Ｎｏ）、まだ結果報知演出が実行されていない状態であるため、設定されているミッション種別と、図１２８１のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図１２８１のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣから結果報知演出態様を設定する（Ｓ２５５８Ｄ）。一方、Ｓ２５５７Ｄの処理において、第１判定タイミングを経過していると判別した場合には（Ｓ２５５７Ｄ：Ｙｅｓ）、設定されているミッション種別と、図１２８１のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図１２８１のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣから書き換え演出態様を設定する（Ｓ２５６５Ｄ）。

【４６５７】

また、Ｓ２５５５Ｄの処理において、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２５５５Ｄ：Ｎｏ）、仮結果報知演出態様を決定する（Ｓ２５６３Ｄ）。より具体的には、図１２８１のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図１２８１のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて、一時的に「一撃ミッション」のミッション種別に対応する結果報知演出態様を決定する。Ｓ２５６３Ｄの処理が終了すると、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣをオンに設定する（Ｓ２５６４Ｄ）。

【４６５８】

Ｓ２５５８Ｄ、Ｓ２５６５ＤおよびＳ２５６４Ｄの処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣをオフに設定し（Ｓ２５５９Ｄ）、決定した特殊演出の演出態様に対応する情報を特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに格納する（Ｓ２５６０Ｄ）。そして、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値をクリアにし（Ｓ２５６１Ｄ）、図１２８１のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別の変動時間に基づいて、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣから疑似変動更新時間を決定し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定して（Ｓ２５６２Ｄ）、本処理を終了する。

【４６５９】

次に、図１２８４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）について説明する。図１２８４は、この停止処理（Ｓ２

２２２Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１２８０参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、設定されているミッション種別に基づいて当たり結果報知用演出態様を設定し（Ｓ２７８７Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する表示用特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【４６６０】

Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣに３０００（ｍｓ）に対応する値を設定する（Ｓ２７８５Ｄ）。そして、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣをオンに設定し（Ｓ２７８６Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数実行処理が終了すると、本処理を終了する。

【４６６１】

＜第２９制御例の第３変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

次に、図１２８５および図１２８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。本第２９制御例の第３変形例における表示制御装置１１４の制御は、上述した第２９制御例における表示制御装置１１４の制御に対して、Ｖ割込処理で実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４６６２】

図１２８５および図１２８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）の詳細について説明する。まず、図１２８５は、コマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）は、上述した第２９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に対して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に代えて特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９Ｄ）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１Ｄ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１Ｄ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２Ｄ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３Ｄ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０４Ｄ）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４０４Ｄの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（Ｓ６４０４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６Ｄ）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４０６Ｄの処理

において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（Ｓ６４０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２２）、表示用特殊演出関連コマンドがあれば（Ｓ６４２２：Ｙｅｓ）、特殊演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４６６３】

ここで、図１２８６を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９Ｄ）の詳細について説明する。図１２８６は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション選択演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１６１Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図１２８５参照）に戻る。Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、コマンドに対応する結果報知演出または書き換え演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１６２Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。

【４６６４】

ここで、図１２８５の説明に戻る。Ｓ６４２２の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると（Ｓ６４２２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０Ｄ）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４６６５】

Ｓ６４１０Ｄの処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２Ｄ）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１２Ｄ：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４６６６】

Ｓ６４１２Ｄの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると（Ｓ６４１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４Ｄ）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１４Ｄ：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１４Ｄの処理において、エラーコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【４６６７】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１Ｄの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２Ｄ～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１Ｄ～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１Ｄの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

【４６６８】

以上、説明した通り、本第２９制御例の第３変形例では、１の特別図柄の変動中に開始

された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後にも所定期間（３秒間）継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であることを遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。

【４６６９】

また、本第２９制御例の第３変形例では、特殊演出の実行期間中に、第３図柄表示装置８１において図１２５２（ｂ）に示す特殊演出の演出態様を選択する演出（ミッション選択演出）を実行し、遊技者が任意に選択した演出態様に対応する結果報知演出（または書き換え演出）を実行可能に構成している。よって、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４６７０】

さらに、ミッション選択演出において、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される結果報知演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。つまり、ミッション選択演出の演出期間として、特殊演出が開始される特別図柄変動が停止表示された後に３秒間の期間が設定されるように構成しており、遊技者がミッション内容を選択する前に新たな特別図柄変動が開始された場合と、遊技者がミッション内容を選択し、選択した内容で結果報知演出が開始された後に新たな特別図柄変動が開始された場合とでは、異なる演出態様で結果報知演出が実行されるように構成している。より具体的には、特別図柄変動が停止表示され、ミッション選択演出が実行されてから２秒が経過したタイミングで、第１入球口６４へと遊技球が入球し、大当たり変動が開始された場合において、ミッション選択演出が実行されてから１秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点では大当たり変動が開始されていないため、結果報知演出の演出結果として失敗演出が実行され、その後、成功を示す書き換え演出（成功演出）が実行される。一方、ミッション選択演出が実行されてから２．５秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点で、既に大当たり変動が開始されているため、結果報知演出の演出結果として成功演出が実行される。このように構成することで、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される演出の演出態様を異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４６７１】

＜第２９制御例の第４変形例＞

次に、図１２８７～図１２９９を参照して、第２９制御例の第４変形例のパチンコ機１０について説明をする。上述した第２９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第２９制御例では、疑似変動を実行するか否かを内部的に設定するのみであり、入賞頻度が低い状態が継続すれば、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定され易い状態も継続するので、短い期間に頻繁に疑似変動を含む演出態様が実行されることになり、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。

【４６７２】

これに対して、第２９制御例の第４変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成している点で、上述した第２９制御例と相違する。具体的には、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている場合

に、疑似変動が開始される５秒前に、図１２８７（ａ）に示すミッション演出実行選択画面を表示し、ボタン操作により、遊技者がミッション演出（疑似変動を含む演出態様）を実行するか否かを選択可能に構成している。このように構成することで、短い期間で頻繁に疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている状態が続いても、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能であり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４６７３】

また、上述した第２９制御例では、保留球がない状態で開始された特別図柄の変動表示において疑似変動を含む演出態様が設定され易く構成されており、入賞頻度が低い状態が継続すると、連続して疑似変動を含む演出態様が設定され、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。また、第２９制御例では、疑似変動が実行されている場合、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が大当たり当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動の結果報知演出において大当たり当選であることを示す態様が表示される一方で、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が外れ当選であることを示す変動パターンであり、その特別図柄の変動表示が終了し、次に開始される特別図柄の変動表示も外れ当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示態様として、ロングリーチの変動パターンが設定されている場合であっても、疑似変動の結果報知演出において外れを示す態様が表示されるのみで、遊技者はロングリーチの変動パターンであったことを認識できず、大当たり当選への期待感を高める演出（ロングリーチなど）を遊技者に提供する機会が減少してしまうというデメリットがあった。

【４６７４】

これに対して、本第２９制御例の第４変形例では、保留球数０個の状態でロングリーチの変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において疑似変動が実行され、その疑似変動の実行期間中に、新たな保留球を獲得し、その保留球の抽選結果が外れである場合に、実行中の疑似変動を中止してロングリーチ演出に切り替え可能に構成している。

【４６７５】

このように構成することで、外れを示す態様の疑似変動が連続して実行されることを抑制することができる。

【４６７６】

また、本第２９制御例の第４変形例では、特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方がロングリーチの変動パターンにおいて疑似変動を含む演出態様が設定され易いことから、実行中の疑似変動が中止され、ロングリーチ演出に切り替わることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高め、演出結果に注目させることが可能となる。

【４６７７】

この第２９制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０が第２９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４６７８】

＜第２９制御例の第４変形例の演出内容について＞

まず、図１２８７～図１２８９を参照して、本第２９制御例の第４変形例の第３図柄表示装置８１にて実行される演出内容について説明する。図１２８７（ａ）は、本第２９制御例の第４変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図である。本第２９制御例の第４変形例におけるミッション演出は、疑似変動に合わせて実行される特殊演出であり、特別図柄の変動期間中に仮停止した第３図柄が再変動した後に停止表示される

までの期間（疑似変動の実行期間）で実行される。ミッション演出実行選択画面は、特別図柄の変動期間中に第３図柄が仮停止する５秒前に第３図柄表示装置８１に表示され、仮停止する２秒前に非表示となる。図１２８７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の中央に表示される第１表示領域ＨＲ１に疑似変動を行うか否かを遊技者に選択させるための表示態様である「ミッションを行いますか」という文字と、四角い枠で囲まれた「はい」という文字と、四角い枠で囲まれていない「いいえ」という文字が表示される。「はい」という文字を囲っている四角い枠は、現在選択されている選択肢を示すためのものであり、遊技者が選択ボタン６００を操作することに対応して「はい」または「いいえ」のどちらかを囲むように移動する。これにより、現在どちらの選択肢を選択しているのかを遊技者は識別可能となる。

【４６７９】

また、第１表示領域ＨＲ２の下方には、第２表示領域ＨＲ２が形成され、第２表示領域ＨＲ２には、遊技者に対して選択手段を報知するための態様である「左右ボタンで選んでね」という文字が表示される。このように構成することで、遊技者に対して、これから実行される予定のミッション演出を実行するか否かを遊技者が選択できるということを分かり易く報知することができる。ミッション演出実行選択画面では、選択ボタン６００の操作が有効に設定され、第３図柄が仮停止する２秒前までは何度でも四角い枠を移動させることが可能である。第３図柄が仮停止する２秒前の時点で「はい」が選択されている場合には、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから２秒経過するまでに、高速表示されている第３図柄の変動表示が次第に低速表示となり、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから２秒経過した時点で仮停止状態となり、ミッション演出が開始される。

【４６８０】

図１２８７（ｂ）は、第４変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出が開始されると、第３図柄表示装置８１の中央部で仮停止している「２４６」という組み合わせの第３図柄の表示態様の一部に重なるように「ミッション」と表記されたアイコンＡｋ１が表示され、第３図柄の上方にはミッション演出が開始されたことを示すための表示態様である「ミッション開始図柄を変えろ」という文字が表示された第１表示領域ＨＲ１が形成される。その後、仮停止している第３図柄が高速表示となることで、ミッション演出において再変動を開始した第３図柄の組み合わせが変わればミッション成功であるということを遊技者に分かり易くすることができる。なお、副表示領域Ｄｓには、「決定ボタンを押すと通常変動に戻るよ」という文字が表示され、演出ボタン２２を操作することにより、実行中のミッション演出を中止し、通常の第３図柄の変動表示に切り替えることが可能であることを遊技者に報知している。なお、本第２９制御例の第４変形例において実行されるミッション演出は、上述した第２９制御例において実行されるミッション演出と同様の流れで実行される。

【４６８１】

本第２９制御例の第４変形例では、ミッション演出の実行中に演出ボタン２２を押下することで通常の特別図柄の変動表示に切り替えることを可能に構成している。このように構成することで、ミッション演出実行選択画面において遊技者がボタン操作を誤り、不本意にミッション演出の実行を選択してしまった場合であっても、任意のタイミングでミッション演出を中止することが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

【４６８２】

図１２８８（ａ）は、第４変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合には、ミッション演出実行選択画面の非表示から２秒経過しても第３図柄の仮停止は実行されず、ミッション演出が開始されない。そして、特別図柄の変動表示期間が経過すると、特別図柄の抽選結果を示す態様の第３図柄が停止表示される。

【４６８３】

次に、図１２８８（ｂ）～図１２８９（ｂ）を参照して、本第２９制御例の第４変形例において実行されるブラックアウト演出について説明する。ブラックアウト演出は、保留球数が０個の状態で特別図柄の変動表示態様として当たりロングリーチまたは外れロングリーチの変動パターンが設定され、その特別図柄の変動表示期間中にミッション演出が実行されている場合において、新たな保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合に、実行中のミッション演出を中止し、ロングリーチの演出態様に切り替えるための演出である。図１２８８（ｂ）は、保留球数が０個でミッション演出が実行されている場合の表示画面を示した図である。小表示領域Ｄｍ１ａには保留球数が０個であることを示す「０」が表示され、小表示領域Ｄｍ１ｂには特別図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。また、第１表示領域ＨＲ１にはミッション演出の実行中であることを示すための態様である「ミッション中」と表示され、小表示領域Ｄｍ３にはミッション演出の残演出時間を示すための態様である「残り６秒」が表示されている。

【４６８４】

図１２８８（ｂ）において、変動表示中の特別図柄の変動パターンがロングリーチであり、新たに保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れである場合、図１２８９（ａ）に示すブラックアウト演出が実行される。図１２８９（ａ）は、ミッション演出中にブラックアウト演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図１２８９（ａ）に示すとおり、ブラックアウト演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示画面が暗転し、何も表示されなくなる。そして、１秒経過すると暗転から復旧し、ミッション演出ではなくロングリーチ演出が実行される。これにより、遊技者はミッション演出が中止され、ロングリーチ演出に切り替わったことを認識することができる。

【４６８５】

ここで、本第２９制御例の第４変形例では、図１１３８および図１１３９に示すように変動パターン種別が外れロングリーチである場合よりも、当たりロングリーチである場合の方が、疑似変動を含む表示用変動パターンが設定され易い構成である。つまり、疑似変動が中止されロングリーチが実行された場合には、その特別図柄の抽選結果が大当たり当選である可能性が高いといえる。このように構成することで、ミッション演出に慣れた遊技者に対して、ミッション演出の実行中にブラックアウト演出が発生することを期待させることが可能となり、遊技者にブラックアウト演出を発生させるために保留球を獲得しようと思わせることで、積極的に遊技を行わせることができる。

【４６８６】

＜第２９制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図１２９０を参照して、本第２９制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２９０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第２９制御例に対して、枠ボタン２２Ａを追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図１２９０に示すように、枠ボタン２２Ａは音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と接続しており、遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１２９２参照）における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５）で処理される。

【４６８７】

＜第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１２９１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１２９１（ｂ）に示すように、本第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第２９制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣと、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣと、選

択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣと、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３っｄＣと、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣと、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣと、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣと、選択コメント表示中フラグｄａＤと、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＣを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４６８８】

ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣは、枠ボタン２２Ａへの操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）においてタイマ値が更新される。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５）において、決定ボタン６００ａへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第２９制御例の第４変形例では、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンに設定されたことに基づいて、実行中のミッション演出を中止し、通常の特別図柄の変動表示に切り替えることが可能である。選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５）において、選択ボタン６００ｂ～６００ｅへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第２９制御例の第４変形例では、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンに設定されたことに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示されるミッション演出実行選択画面において「はい」または「いいえ」を囲む四角い枠を移動させることができる。

【４６８９】

ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５）において、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値が０となった場合にオンに設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄａＣがオンに設定された場合は、ボタン操作有効期間が経過したことを示すため、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに格納されている情報に対応する処理が実行される。特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣは、疑似変動の実行中に副表示領域Ｄｓにおいて特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）において、副表示領域Ｄｓで保留図柄を表示するための処理が実行されない（図１２７０参照）。カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣは、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン６００ｃまたは６００ｅの操作によって四角い枠の位置を可変させた場合に、その四角い枠が指し示す選択肢に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに設定されている情報は、ボタン操作有効期間が経過した場合に読み出される。

【４６９０】

選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤは、第３図柄表示装置８１においてミッション演出実行選択画面が表示中であることを示すためのフラグであり、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）において疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が５０００であると判別した場合にオンに設定され、ミッション演出の実行を選択するためのボタン操作有効期間が経過した場合にオフに設定される（図１２９４参照）。ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤは、ブラックアウト演出が実行されることを示すためのフラグであり、疑似変動実行中処理（Ｓ２２５３Ｄ）においてブラックアウト演出の実行が決定された場合にオンに設定され、ブラックアウト演出が実行されるとオフに設定される。

【４６９１】

＜第２９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１２９２～図１２９９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第２９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図１２９２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１２９２は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第２９制御例におけ

るメイン処理に対して、保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）に代えて保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）を、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）を、変動表示設定処理（Ｓ２１１３Ｄ）に代えて変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４６９２】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２８ＤおよびＳ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１１２Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２８ＤおよびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１２９Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１２９Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４６９３】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄ、Ｓ２１２７ＤおよびＳ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【４６９４】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１２４Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１２５Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２Ａが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２Ａの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２Ａの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２Ａが操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【４６９５】

また、変動演出が未実行の期間に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する

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

【４６９６】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１２８Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図１２９３を参照して後述する。

【４６９７】

液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第２９制御例の第４変形例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第２９制御例の第４変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１２Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１２９Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。

【４６９８】

Ｓ２１２９Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示

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

【４６９９】

次に、図１２９３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）について説明する。図１２９３は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２９２参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、ミッション演出実行選択中処理を行う（Ｓ２２５１Ｄ）。ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）は、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン６００ｃ、または６００ｅが操作されたか否かを判別するための処理である。

【４７００】

ここで、図１２９４を参照して、ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）について説明する。ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）が実行されると、まず、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤがオンであるかを判別する（Ｓ２２７１Ｄ）。Ｓ２２７１Ｄの処理において、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤがオンはないと判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていないと判別した場合）には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２７１Ｄの処理において、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤがオンであると判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていると判別した場合）には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｙｅｓ）、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンであるかを判別する（Ｓ２２７２Ｄ）。Ｓ２２７２Ｄの処理において、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｙｅｓ）、押下された選択ボタンの種別に対応したカーソル位置を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７３Ｄ）、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに押下された選択ボタンの種別に対応する情報を格納する（Ｓ２２７４Ｄ）。その後、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣをオフに設定し（Ｓ２２７５Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２２７２Ｄの処理において、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣはオンであるかを判別する（Ｓ２２７６Ｄ）。Ｓ２２７６Ｄの処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２７６Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２７６Ｄの処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンであると判別した場合には、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤをオフに設定し（Ｓ２２７７Ｄ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣをオフに設定する（Ｓ２２７８Ｄ）。

【４７０１】

そして、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに格納されている情報がミッション演出を実行することに対応する情報であるかを判別する（Ｓ２２７９Ｄ）。ミッション演出を実行することに対応する情報であると判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面において「はい」が選択された場合）には（Ｓ２２７９：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ２２７９Ｄの処理において、ミッション演出を実行しないことに対応する情報が格納されていると判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合）には（Ｓ２２７９Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定し（Ｓ２２８０Ｄ）、疑似変動開始タイマｄｐの値を「０」に設定する（Ｓ２２８１Ｄ）。これにより、実行中の特別図柄の変動表示期間における疑似変動が実行されなくなる。

Ｓ２２８１Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。なお、本第２９制御例の第４変形例では、ボタン操作有効期間が経過するまでミッション演出実行選択画面が継続する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が決定ボタン６００ａを押下したことに対応してミッション演出実行選択画面を終了する構成としても良い。

【４７０２】

図１２９３に戻り、説明を続ける。ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）が終了すると、次に、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４７０３】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマの２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、ミッション演出実行選択開始処理を行う（Ｓ２２５２Ｄ）。このミッション演出実行選択開始処理（Ｓ２２５２Ｄ）は、疑似変動を含む演出態様が設定されている場合に、ミッション演出実行選択画面の表示タイミングであるか否かを判別するための処理である。

【４７０４】

ここで、図１２９５を参照して、ミッション演出実行選択開始処理（Ｓ２２５２Ｄ）について説明する。ミッション演出実行選択開始処理（Ｓ２２５２Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が「５０００」であるかを判別する（Ｓ２２９１Ｄ）。疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が「５０００」である場合（即ち、疑似変動の開始まで残り５秒である場合）には（Ｓ２２９１Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション演出実行選択画面における第１表示領域ＨＲ１および第２表示領域ＨＲ２に表示する選択コメント（図１２８７（ａ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２９２Ｄ）、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤをオンに設定する（Ｓ２２９３Ｄ）。そして、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値として「２９９９」を設定し（Ｓ２２９４Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２９１Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が「５０００」ではないと判別した場合には（Ｓ２２９１Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【４７０５】

図１２９３に戻り、説明を続ける。Ｓ２２５２Ｄの処理が終了すると、Ｓ２２３３Ｄの処理において減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、疑似変動中止処理を行う（Ｓ２２５３Ｄ）。疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）は、疑似変動の実行中にブラックアウト演出を設定するための処理である。

【４７０６】

ここで、図１２９６を参照して、疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）について説明する。疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）が実行されると、まず、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤがオンであるかを判別する（Ｓ２７８１Ｄ）。ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７８１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の実行期間ではない、またはブラックアウト演出の実行条件が成立していないことを示しているので、本処理を終了する。一方、Ｓ２７８１Ｄの処理において、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤがオンであると判別した場合には（Ｓ２７８１Ｄ：Ｙｅｓ）、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤをオフに設定し（Ｓ２７８２Ｄ）、実行中の特別図柄の変動表示は当たり変動（当否判定結果が大当たり当選である特別図柄の変動パターン）かを判別する（Ｓ２７８３Ｄ）。Ｓ２７８３Ｄの処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動であると判別した場合には（Ｓ２７８３Ｄ：Ｙｅｓ）、当たりロングリーチＡを表示するための表示コマンドを設定する（Ｓ２７８４Ｄ）。

【４７０７】
なお、ブラックアウト演出が実行されるタイミングによって、実行中の特別図柄の残りの変動表示期間は一定ではないため、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣによって各表示用変動パターンの演出時間がどれだけ経過しているかを計測可能にしており、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣの値に対応する演出パートの画像データが表示されるように表示コマンドを設定する。
【４７０８】
Ｓ２７８３Ｄの処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動ではないと判別した場合（即ち、外れ変動である場合）には（Ｓ２７８３Ｄ：Ｎｏ）、外れロングリーチＡを表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２７８５Ｄ）、本処理を終了する。
【４７０９】
疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）が終了すると、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣの値を１減算し（Ｓ２２５４Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２３５Ｄ）。疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）が終了すると、Ｓ２２５３ＤおよびＳ２２５４Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。
【４７１０】
Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２４０Ｄ）、減算後の疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であるかを判別する（Ｓ２２４１Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２５５Ｄ）。疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）は、疑似変動の実行中に疑似変動を中止させる条件が成立したか否かを判別するための処理である。
【４７１１】
ここで、図１２９７を参照して、疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）について説明する。図１２９７は、この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであるかを判別する（Ｓ２８５０Ｄ）。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２８５０Ｄ：Ｙｅｓ）、実行中の疑似変動を通常の第３図柄変動演出に切り替えるための疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）を実行する。疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）の詳細な説明は後述する。一方、Ｓ２８５０Ｄにおいて決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２８５０Ｄ：Ｎｏ）、変動表示中の特別図柄の変動種別はロングリーチであるかを判別する（Ｓ２７５２Ｄ）。Ｓ２７５２Ｄの処理において、変動種別がロングリーチではない場合には（Ｓ２７５２：Ｎｏ）、ブラックアウト演出の実行条件を満たさないので、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５２Ｄの処理において、変動種別がロングリーチであると判別した場合には（Ｓ２７５２：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が「１」であるかを判別する（Ｓ２７５３Ｄ）。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【４７１２】
Ｓ２７５３Ｄの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものであるかを判別する（Ｓ２７５４Ｄ）。入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリアに格納されている入賞情報が当たりを示すものである場合には（Ｓ２７５４Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２７５４Ｄの処理において、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものである場合には（Ｓ２７５４Ｄ：Ｙｅｓ）、ブラックアウト演出を表示するた

めの表示用コマンドを設定し（Ｓ２７５５Ｄ）、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤをオンに設定する（Ｓ２７５５Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２８５６Ｄ）、本処理を終了する。

【４７１３】

次に、図１２９８を参照して、疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）について説明する。図１２９８は、この疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）は、第３図柄表示装置８１において実行中の疑似変動を中止し、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する第３図柄の変動演出に切り替えるための処理である。疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣをオフに設定し（Ｓ２９５１Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定する（Ｓ２９５２Ｄ）。Ｓ２９５２Ｄの処理の後は、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定されている値を「０」に設定し（Ｓ２９５３Ｄ）、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する表示用変動パターンを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２９５４Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（２９５５Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオフに設定して（Ｓ２９５６Ｄ）、本処理を終了する。

【４７１４】

図１２９３に戻り、説明を続ける。Ｓ２２４１Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定する（Ｓ２２４３Ｄ）。その後、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４４Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオフに設定する（Ｓ２２４８Ｄ）。そして、Ｓ２２５４Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。

【４７１５】

次に、図１２９９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）について説明する。図１２９９は、この変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１２９２参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理（図１１６６参照）において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄｃがオンか否かを判別する（Ｓ３００１Ｄ）。そして、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｎｏ）、第３図柄の変動開始タイミングではないため、Ｓ３００６Ｄの処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｙｅｓ）、第３図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラグ２２３ｄｃをオフに設定し（Ｓ３００２Ｄ）、次いで、演出態様設定処理（図１１６７参照）のＳ２４５４Ｄ，Ｓ２４５９Ｄ，Ｓ２４５８Ｄまたは特殊演出追加設定処理（図１１６８参照）のＳ２５４１Ｄの処理のいずれかにおいて設定された表示用変動パターンを取得する（Ｓ３００３Ｄ）。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ３００４Ｄ）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。そして、設定した表示用変動パターンに対応する値をシナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣに設定する（Ｓ３０１１Ｄ）。ここでシナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣに設定される値は、表示用変動パターンの変動表示時間に対応する値であり、上述した液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）

が実行される毎に１減算し、特別図柄の変動表示が終了する時点で「０」となる。
【４７１６】
次いで、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されたデータをシフトする（Ｓ３００５Ｄ）。Ｓ３００５Ｄの処理では、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、Ｓ３００６Ｄの処理へ移行する。Ｓ３００６Ｄの処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンか否かを判別する（Ｓ３００６Ｄ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンであると判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオフし（Ｓ３００７Ｄ）、次いで、コマンド判定処理（図１１６０参照）のＳ２２０５Ｄの処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ３００８Ｄ）。
【４７１７】
次に、主制御装置１１０からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第３図柄表示装置８１における変動演出の停止種別として設定し（Ｓ３００９Ｄ）、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定して（Ｓ３０１０Ｄ）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第３図柄表示装置８１で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。
【４７１８】
以上、説明をした通り、本第２９制御例の第４変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成し、疑似変動の実行中も遊技者の任意のタイミングで疑似変動を通常の変動演出に切り替えることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【４７１９】
なお、本第２９制御例の第４変形例の構成を、第２９制御例の第２変形例の構成と組み合わせても良い。具体的には、図１２２１（ａ）に示す、ミッション演出の導入演出を表示する前に図１２８７（ａ）に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする。ミッション演出実行選択画面において、遊技者がミッション演出の実行を選択した場合には、引き続きミッション演出の導入演出を表示した後、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とする。一方で、遊技者がミッション演出の非実行を選択した場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を収納状態としたまま変動演出を継続する。
【４７２０】
また、遊技者がミッション演出の実行を選択し、ミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となっている場合でも、遊技者が演出ボタン２２を操作することによりミッション演出の実行期間中に主表示領域Ｄｍが隠された状況を復旧する処理を実行する。具体的には、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を収納状態へと可動させ、第３図柄表示装置８１において実行されている通常の変動演出を遊技者が視認可能な状態とする。
【４７２１】
上述したように、第２９制御例の第２変形例では、ミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合にも、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２の背面側にある第３図柄表示装置８１では通常の第３図柄の変動表示が実行されているので

、スタンバイ状態である装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が遊技者の任意のタイミングで収納状態へと可動しても、新たに第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示を表示するための複雑な処理が不要であるため、音声ランプ制御装置１１３における処理負荷を軽減することが可能となる。

【４７２２】

なお、本第２９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を第３図柄表示装置８１の表示画面全体を覆い隠すように構成としたが、これに限るものではなく、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部を覆い隠す構成としても良い。具体的には、第３図柄が停止表示される主表示領域Ｄｍの中央部のみを装飾用可動役物によって覆い隠すことが可能に構成し、主表示領域Ｄｍの中央部以外の表示領域は遊技者が視認可能とする。このように構成することで、第３図柄が停止表示されたか否かを遊技者に分かり難くしつつ、装飾用可動役物により覆い隠されていない表示領域で実行されるその他の当否判定結果を示唆するための変動演出は遊技者が視認可能であるため、変動演出の演出態様から遊技者に特別図柄の当否判定結果を予測させ、装飾用可動役物を収納状態にして第３図柄変動に切り替えるか否かを判断し易くすることができる。

【４７２３】

なお、本第２９制御例の第４変形例の構成と、上述した第２９制御例の第３変形例の構成を組み合わせた構成としても良い。具体的には、図１２５２（ａ）に示す、ミッション選択演出を表示する前に図１２８７（ａ）に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする構成としても良い。

【４７２４】

＜第２９制御例の第５変形例＞

次に、図１３００を参照して、第２９制御例の第５変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第２９制御例の第３変形例では、疑似変動の実行期間中に新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する構成であった。しかしながら、第２９制御例の第３変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合であっても、その疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に参照されるのは、新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果のみであるため、その特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には、他の保留球の中に特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である保留球があったとしても、ミッション演出の結果報知演出において外れに対応する演出結果が報知される。つまり、特別図柄１つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定すると大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率は低く、外れ当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高いので、結果的にミッション演出において外れであることに対応する演出結果が報知され易くなり、ミッション演出は大当たり当選の期待が持てない演出であるという印象を遊技者に与えてしまい、ミッション演出が実行されても遊技者が演出に注目し難くなることで演出効果が低下してしまう虞があった。

【４７２５】

これに対して、本第２９制御例の第５変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合に、各保留球に対応する特別図柄の当否判定結果を事前に取得し（先読みし）た結果に基づいて疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄１つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定する場合よりも、大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高くなり、ミッション演出において大当たり当選であることに対応する演出結果が報知される機会が増えることで、ミッション演出で大当たり当選であることに対応する演出結果が報知されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技者をミッション演出に注目させ易くなるのでミッション演出の演出効果を高めることができる。

【４７２６】
　また、獲得した複数個の保留球のうち、どの保留球をミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に先読みの対象とするかを遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図１３００（ｂ）に示すように、１つの保留球を対象とする「保１先読み」、保有している全ての保留球を対象とする「全保留先読み」、保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択する「ランダム先読み」の３種類のミッション種別から１のミッション種別を遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することにより選択できる構成としている。このように構成することで、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。
【４７２７】
　この第２９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０が第２９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。
【４７２８】
　＜第２９制御例の第５変形例の演出内容について＞
　次に、図１３００を参照して、本第２９制御例の第５変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出について説明する。まず、図１３００（ａ）を参照して、本第２９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ開始時の演出内容について説明する。図１３００（ａ）は、本第２９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ開始時の表示画面の一例を示した図である。
【４７２９】
　疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において、予め規定されている疑似変動の開始タイミングになると、図１３００（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍでは、高速変動表示されていた第３図柄が低速変動表示された後に仮停止し、その第３図柄に重なってミッションアイコンＡｋ１が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に表示されている第３図柄の上部に「この後に表示される３つのミッションから好きなミッションを選べ！」というミッション選択演出Ｂに関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域ＨＲ１が形成される。このミッションアイコンＡｋ１は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッション選択演出Ｂが実行されることを予告することで、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。
【４７３０】
　表示領域ＨＲ１とミッションアイコンＡｋ１が表示された後、仮停止していた第３図柄が疑似変動を開始する。これにより、特別図柄の変動表示がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。副表示領域Ｄｓでは導入演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、ミッション選択演出およびミッション演出が実行されている期間は、副表示領域Ｄｓ２において保留図柄が非表示となる。なお、主表示領域Ｄｍ１ａには入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されている入賞情報（保留球）の数に対応する値が表示され、図１３００（ａ）に示す例では、保留球が０個であることを示している。
【４７３１】
　次に、図１３００（ｂ）を参照して、ミッション選択演出Ｂの演出内容について説明する。図１３００（ｂ）は、ミッション選択演出Ｂが開始されてから２秒経過した場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション選択演出Ｂが開始されてから２秒経過するま

では、図１３００（ａ）に示すミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に「この後に表示される３つのミッションから好きなミッションを選べ！」というコメントが表示され、ミッション選択演出Ｂが開始されてから２秒が経過すると、ミッションアイコンＡｋ１が非表示となり、表示領域ＨＲ１のコメントが「左右ボタンでカーソル移動　決定ボタンでミッション決定」という枠遊技者に対してボタン２２Ａを操作することを案内する案内態様に切り替わる。また、主表示領域Ｄｍ３が形成され、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値に対応する値が表示される。図１３００（ｂ）に示す例では、「残り３秒」と表示されており、ボタン操作有効期間が残り３秒であることを遊技者に報知している。また、主表示領域Ｄｍ１ａには保留球数が３であることを示す態様が表示され、主表示領域Ｄｍ１ｂには特別図柄に対応する第４図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、主表示領域Ｄｍ２には前回の大当たり遊技終了から特別図柄の変動表示が１０２回実行されたことを示す態様である「１０２変動」という文字が表示されている。これにより、図１３００（ｂ）に示す例では、図１３００（ａ）に示すミッション選択演出Ｂが開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で４つの保留球を獲得し、そのうち１つの保留球に対応する特別図柄の変動表示が新たに実行されている状態であることを示しているとわかる。

【４７３２】

主表示領域Ｄｍには、うさぎを模したキャラ８０１と、ゾウを模したキャラ８０２と、カメを模したキャラ８０３が表示され、それぞれのキャラの下部に表示領域ＨＲ３３と、表示領域ＨＲ３４と、表示領域ＨＲ３５が形成される。表示領域ＨＲ３３には、ミッション演出の演出結果を設定する際に１つの保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「保１先読み」という文字が表示され、表示領域ＨＲ３４には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している全ての保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「全保留先読み」という文字が表示され、表示領域ＨＲ３５には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択するミッション種別であることを示す態様である「ランダム先読み」という文字が表示される。

【４７３３】

また、表示領域ＨＲ３３の下部には、上向き矢印のカーソルＫｓ１が表示されており、このカーソルＫｓ１は遊技者の枠ボタン２２Ａの操作に対応して左右に移動する。そして、遊技者が決定ボタン６００ａを押下した場合、またはボタン操作有効期間が経過した場合にカーソルＫｓ１が指し示しているミッション種別が選択される。このように、通常の変動演出によって各保留球の当否判定結果を推測したい遊技者に対しては、１つの保留球を対象として結果報知演出の内容を設定する「保１先読み」、いち早く全ての保留球の当否判定結果を知りたい遊技者に対しては「全保留先読み」、結果報知演出で外れに対応する演出結果が報知された場合であっても結果報知演出の演出内容を設定する際にどの保留球を対象としたかがわからないので保有している保留球内で大当たり当選への期待感を持たせることができる「ランダム先読み」のいずれかを遊技者の好みに応じて選択可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４７３４】

＜第２９制御例の第６変形例＞

次に、図１３０１～図１３０５を参照して、第２９制御例の第６変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第２９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、疑似変動が開始されるのは、特別図柄の変動表示が実行されている期間のみであり、特別図柄が停止表示されている期間には疑似変動が開始されない構成であった。このため、例えば、客待ち演出が実行されているパチンコ機１０において新たな遊技者が遊技を開始した場合に、遊技を開始してから第１入球口６４に遊技球が入賞するまでは特別図柄が停止表示された状態であるため、第１入球口６４に遊技球が入賞す

るまでの期間が長くなると、遊技者が退屈して遊技を止めてしまう虞があった。
【４７３５】
これに対して、第２９制御例の第６変形例のパチンコ機１０は、特別図柄の停止表示期間中にも疑似変動が開始される構成としている点で、上述した第２９制御例と相違する。より具体的には、特別図柄が停止表示されている期間において客待ち演出が実行されている場合に、遊技者が球発射ユニット１１２ａを操作し、遊技球の発射を開始すると８秒間の疑似変動が開始される。この疑似変動の実行期間中に第１入球口６４に遊技球が入賞しなかった場合には、８秒経過した後、疑似変動開始前に停止表示されていた第３図柄の組み合わせが停止表示される。一方、疑似変動の実行期間中に第１入球口６４に遊技球が入賞し、新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の抽選結果が当たり当選である場合には、疑似変動終了時に当たり当選である可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせが停止表示される。このように構成することで、遊技を開始してから第３図柄の変動表示が開始されるまでの期間を遊技者に短く感じさせ、遊技者を退屈させることを抑制することが可能となり、実際に第１入球口６４に遊技球が入賞し、特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐことができる。
【４７３６】
この第２９制御例の第６変形例のパチンコ機１０が、第２９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点である。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２９制御例におけるパチンコ機１０と同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４７３７】
＜第２９制御例の第６変形例における演出内容について＞
図１３０１および図１３０２を参照して、第２９制御例の第６変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出について説明する。図１３０１（ａ）は、特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が停止表示されてから５経過した時点における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍでは特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の１つである「２４６」という組み合わせの第３図柄が停止表示され、小表示領域Ｄｍ１ａでは特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の１つである「○×」という組み合わせの第１図柄が停止表示されている。また、特別図柄が停止表示されてから５分が経過すると、小表示領域Ｄｍ３が形成され、客待ち演出（デモ演出）の実行中であることを示す態様である「デモ」という文字が表示される。これにより、遊技者に対してパチンコ機１０において遊技が実行されていないことを分かり易くすることができる。
【４７３８】
図１３００（ｂ）は、特別図柄が停止表示されてから６分経過した時点で遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。詳細は後述するが、本第２９制御例の第６変形例では、客待ち演出の実行中に球発射ユニット１１２ａが操作されたと判別した場合に、８秒間の疑似変動演出が開始される。
【４７３９】
図１３０１（ｂ）に示す通り、客待ち演出の実行中に球発射ユニット１１２ａが操作されると、主表示領域Ｄｍでは、外れであることを示す態様で停止表示されていた第３図柄に重なるように疑似変動演出が開始されたことを示す態様であるミッションアイコンＡｋ１が表示され、第１表示領域ＨＲ１には疑似変動演出の内容を示す態様である「ミッション開始図柄を変えろ！」という文字が表示される。ミッションアイコンＡｋ１と、小表示領域ＨＲ１に「ミッション開始図柄を変えろ！」の文字が表示されると、主表示領域Ｄｍにおいて停止表示されていた第３図柄が疑似変動を開始する。このように構成することで

、変動表示を開始した第３図柄が異なる組み合わせで停止表示されるとミッション成功であることを遊技者に対して分かり易く報知することができる。

【４７４０】

また、小表示領域Ｄｍ３では、「デモ」という表示が疑似変動演出の残り演出時間を示す態様である「残り８秒」という表示に切り替わる。これにより、疑似変動演出が客待ち演出とは異なる演出であることを遊技者に分かり易くすることができる。更に、疑似変動が開始されると、副表示領域Ｄｓでは保留演出が開始される。この保留演出では、変動表示中の特別図柄に対応する実行エリアＤｓ１に爆弾を模した疑似保留図柄ｔｈ０ａを表示し、その疑似保留図柄ｔｈ０ａから導火線ｄｕと、その導火線ｄｕの右端に火Ｈｉ１が表示され、ミッション演出の時間経過に合わせて火Ｈｉ１が導火線ｄｕを燃やしながら左に向かって進む演出が実行される。

【４７４１】

また、保留球数表示エリアＤｓ２に保留演出の内容を示すための「爆弾保留が爆発すると・・・」というコメントが表示されることにより、火Ｈｉ１が疑似保留図柄ｔｈ０ａに到達すると何かが起こると遊技者に期待させ、保留演出に注目させることが可能となる。

【４７４２】

図１３０２（ａ）は、第２９制御例の第６変形例におけるミッション演出の実行中に遊技球が第１入球口６４に入賞し、長書き換え演出Ａが開始された場合の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出Ａは、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合の一部で選択される演出態様であり、客待ち演出中に開始されたミッション演出において大当たり当選である可能性が低いことを示唆する第３図柄の組み合わせが停止表示された後にうさぎを模したキャラ８０１が出現し、停止表示されている第３図柄に向かってスプレーを吹きかけることで第３図柄の組み合わせを大当たり当選である可能性が高いことを示唆する組み合わせに変える演出である。なお、「書き換え演出Ａ」には、演出時間が異なる「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」があり、それぞれの書き換え演出Ａでは、キャラクタ８０１がスプレーを使って第３図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出Ａが設定された場合であっても最終的に表示される第３図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出Ａが設定されるかはミッション演出の途中で特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、特図変動の変動時間内で実行される残りのミッション演出の演出時間がその特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、特図変動におけるミッション演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。

【４７４３】

特別図柄の停止表示期間に開始されたミッション演出の残り時間が０秒になると、主表示領域Ｄｍではミッション演出開始前に停止表示されていた当否判定結果が外れであることを示す第３図柄の組み合わせで第３図柄が停止表示され、第１表示領域に「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを報知するための態様が表示される。また、副表示領域Ｄｓでは、火Ｈｉ１が導火線ｄｕの分岐地点Ｐｔ１に到達したところで消える演出が表示される。

【４７４４】

ミッション演出の残り時間が０秒になる前に遊技球が第１入球口６４に入球していた場合には、図１３０２（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ１には「ミッション継続！」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、キャラクタ８０１がスプレーを使って停止表示されている第３図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ３の下部には「＋３」というミッション演出の演出時間が追加（延長）されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域Ｄｍ３に表示されている報知態様が「残り０秒」から「残り３秒」に更新される。このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第３図柄がまだ可変する可能

性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。
【４７４５】
　また、副表示領域Ｄｓでは、分岐地点Ｐｔ１に火Ｈｉ２が表示され、導火線ｄｕ上を疑似保留図柄ｔｈ０ａに向かって進みはじめ、保留球数表示エリアＤｓ２には保留演出が継続していることを報知する態様である「再着火！爆発のチャンス！？」というコメントが表示されることで、遊技者に保留演出が継続していることを分かり易く報知することができる。なお、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線ｄｕの火の表示態様によって、特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、大当たり当選期待度が高いことを示す長書き換え演出Ａが設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１（図１１１９（ａ）参照）よりも燃え方が激しい火Ｈｉ２が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与えない演出を実行することが可能となる。
【４７４６】
　次に、図１３０２（ｂ）を参照して、長書き換え演出Ａ終了時の演出内容について説明する。図１３０２（ｂ）は、長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは、第３図柄が「３４１」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ８０１はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第２９制御例の第６変形例において、この「３４１」という第３図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球（ターゲット保留）が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様（所謂、チャンス目）である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、この後に大当たり当選する可能性が高い特別図柄の変動表示が実行されることを遊技者に期待させることができる。
【４７４７】
　なお、本第２９制御例の第６変形例では、「３４１」という第３図柄の組み合わせの他にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「３４１」のチャンス目が表示された場合には８０％の割合で大当たり当選するのに対して、「３２１」のチャンス目が表示された場合には５０％の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第３図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「３４１」や「３２１」に限るものではなく、例えば、第３図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が３つ揃った組み合わせを最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が３つ揃った組み合わせを２番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。
【４７４８】
　長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域Ｄｍ３の表示が「残り０秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。長書き換え演出Ａが終了すると、待機されていた特図変動に対応する第３図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオフに設定される。そして、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される。
【４７４９】
　図１３０２（ｂ）の実行エリアＤｓ１は、火Ｈｉ２が疑似保留図柄ｔｈ０ａに到達し、

爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火Ｈｉ２が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変する演出が実行される。この特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合か「外れスーパーリーチ」（図１１３２（ｂ），（ｃ）に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別）である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂが表示されることで、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。

【４７５０】

疑似保留図柄ｔｈ０ａが特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリアＤｓ２には「大チャンス」という特殊保留図柄ｔｈ０ｂが示唆する演出情報に対応した報知態様が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される前に、保留球数表示エリアＤｓ２のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリアＤｓ１に表示されている特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄ｔｈ０ｂの「大チャンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。

【４７５１】

＜第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１３０３（ａ）を参照して、本第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１３０３（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１３０３（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃと、書き換え用演出態様設定テーブル２２２ｄｄと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅとが少なくとも記憶されている。なお、上述した第２９制御例の構成と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【４７５２】

次に、図１３０３（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１３０３（ｂ）に示すように、本第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第２９制御例に対して、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥと、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥ新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４７５３】

特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥは、特別図柄が停止表示されている時間を計測するためのカウンタである。音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ｍｓ毎に実行される客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）において、客待ち演出が実行されておらず、特別図柄が停止表示されており、疑似変動も実行されていない場合に、カウンタ値に「１」加算され、カウンタ値が３００００（５分に相当する値）となった場合に、客待ち演出が実行される。なお、特図停止時間タイマ２２３ｄａＥのカウンタ値は、特別図柄の変動表示が開始された場合に、「０」にリセットされる。客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥは、客待ち演出が実行されていることを示すためのフラグであり、客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）において、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値が３００００になった場合にオンに設定され、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフになった場合（即ち、遊技球の発射が開始された場合）に、オフに設定される。

【４７５４】

＜第２９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図１３０４～図１３０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第２９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図１３０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１３０４は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第２９制御例におけるメイン処理に対して、客待ち演出処理（Ｓ２１０５Ｄ）に代えて客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４７５５】
メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０４Ｄ、Ｓ２１３０Ｄ、Ｓ２１０６Ｄ～Ｓ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１２３Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０４Ｄ、Ｓ２１３０Ｄ、Ｓ２１０６Ｄ～Ｓ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４７５６】
Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｄ～Ｓ２１０４Ｄ、Ｓ２１３０Ｄ、Ｓ２１０６Ｄ～Ｓ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１３０Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１３０Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１３０Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。なお、この客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、消費電力を削減するために装飾用ＬＥＤや液晶ディスプレイのバックライトの光量（輝度）を減少（低下）させる処理が実行される。このパチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、装飾用ＬＥＤや液晶ディスプレイのバックライトの光量（輝度）を減少（低下）させる処理は、駆動モータを制御する制御データを可変して設定する処理の別形態である。また、客待ち演出の実行中に発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフに設定されたことに対応して、疑似変動を開始させるための処理が行われる。

【４７５７】
ここで、図１３０５を参照して、本第２９制御例の第６変形例において実行される客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）について説明する。図１３０５は、この客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）を示したフローチャートである。客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）が実行さ

れると、まず、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥがオンであるかを判別する（Ｓ２７５１Ｄ）。客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ２７５２Ｄ）。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２７５２Ｄ：Ｙｅｓ）、客待ち演出を実行しないので本処理を終了する。一方、Ｓ２７５２Ｄにおいて特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ２７５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２７５３Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動の実行中であるため本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｎｏ）、特図停止時間カウンタｄａＥに１加算し（Ｓ２７５４Ｄ）、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値が「３００００」であるかを判別する（Ｓ２７５５Ｄ）。特図停止時間カウンタ２２３ｄｇのカウンタ値が３００００ではないと判別した場合には（Ｓ２７５５Ｄ：Ｎｏ）、客待ち演出の実行タイミングではないため、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５５Ｄの処理において、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値が３００００であると判別した場合には（Ｓ２７５５Ｄ：Ｙｅｓ）、客待ち演出を実行するための表示コマンドを設定し（Ｓ２７５６Ｄ）、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥをオンに設定（Ｓ２７５７Ｄ）した後、本処理を終了する。

【４７５８】

Ｓ２７５１Ｄの処理において、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥがオンであると判別した場合には（Ｓ２７５１Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２７５８Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２７５８Ｄ：Ｙｅｓ）、遊技者が遊技球を発射していない状態であるため、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５８Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７５８Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値を１に設定し（Ｓ２７５９Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定する（Ｓ２７６０Ｄ）。このように構成することで、客待ち演出処理（２１３０Ｄ）の後に実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）において疑似変動を開始するための処理を実行することが可能となる。Ｓ２７６０Ｄの処理が終了した後は、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥをオフに設定し（Ｓ２７６１Ｄ）、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値を０に設定し（Ｓ２７６２Ｄ）、本処理を終了する。

【４７５９】

図１３０４に戻り、説明を続ける。客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【４７６０】

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

【４７６１】
枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【４７６２】
Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１１０Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第２９制御例の第６変形例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第２９制御例の第６変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１２Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。
【４７６３】
コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【４７６４】
以上、説明したように、本第２９制御例の第６変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出の実行期間中に遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合に、疑似変動を開始することを可能に構成している。これにより、遊技者が発射した遊技球が第

１入球口６４に入球するまでの期間が長くなってしまった場合であっても、疑似変動が実行されることで遊技者が退屈に感じる時間を減少させることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【４７６５】

なお、第２９制御例の第２変形例の構成と、第２９制御例の第６変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット１１２ａを操作したことに対応して開始されるミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を可動させるミッション演出（図１２２１（ｂ）～図１２２３参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が閉鎖状態（スタンバイ状態）となっている間に遊技球が第１入球口６４に入球し、新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第３図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第３図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第１入球口６４に入球しても、特別図柄の変動表示期間と第３図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第３図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４７６６】

なお、第２９制御例の第３変形例の構成と、第２９制御例の第６変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット１１２ａを操作したことに対応して開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することにより選択できる構成（図図１２５２～図１２５４参照）としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２Ａの操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

【４７６７】

なお、本第２９制御例の第６変形例のパチンコ機１０では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に疑似変動を開始可能に構成したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中にも疑似変動を開始可能に構成しても良い。以下、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中に疑似変動が開始される構成の第２９制御例の第７変形例のパチンコ機１０について説明する。

【４７６８】

＜第２９制御例の第７変形例＞

図１３０６～図１３０７を参照して、第２９制御例の第７変形例のパチンコ機１０について説明する。本第２９制御例の第７変形例のパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に疑似変動を開始することが可能な構成としている。具体的には、大当たり遊技の実行期間中に保留球数を判別し、保留球数が０個の場合には、大当たり遊技のラウンド演出中にミッション演出を開始し、大当たり遊技終了後もミッション演出を継続する。そのミッション演出中に新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、その特別図柄が停止表示された後に実行される大当たり遊技の初回ラウンド数を、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数から引き続きの数で表示し、あたかも１つの大当たり遊技が継続して実行されているかのように見せる演出を実行する。このように構成することで、大当たり遊技が終了してから次の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間が長くなる場合であっても、実際の特別図柄の停止表示期間よりも遊技者が感じる特別図柄の停止表示期間を短くすることが可能となり、テンポの良い遊技を行わせることができる。

【４７６９】

＜第２９制御例の第７変形例における演出内容について＞

図１３０６～図１３０７を参照して、本第２９制御例の第７変形例の第３図柄表示装置８１において実行される演出について説明する。図１３０６（ａ）は、保留球数０個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面について説明する。図１３０６（ａ）は、保留球

数０個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図１３０６（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍ３には実行中の大当たり遊技のラウンド数を示す態様である「４Ｒ」が表示され、主表示領域Ｄｍ１ａには第１特別図柄の保留球数を示す態様である「０」が、主表示領域Ｄｍ１ｃには第２特別図柄の保留球数を示す態様である「０」がそれぞれ表示されており、第１特別図柄の保留球数および第２特別図柄の保留球数が共に０個であることを遊技者に報知している。

【４７７０】

また、主表示領域Ｄｍ１ｂには第１特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを報知するための態様で第４図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍ１ｄには第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを示す態様が表示されている。このように構成することで、第１特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であり、第１特別図柄および第２特別図柄が変動表示されていないことを遊技者に分かり易くすることができる。また、主表示領域Ｄｍ２には前回の大当たり遊技終了から実行された特別図柄の変動表示回数が表示されており、図１３０６（ａ）では、１０２回の特別図柄の変動表示が実行されたことを示している。

【４７７１】

ここで、本第２９制御例の第７変形例のパチンコ機１０では、大当たり遊技のラウンド数が異なる３種類の大当たり種別のうち１の大当たり種別を設定できる構成であり、それぞれの大当たり種別のラウンド数は、４ラウンド、８ラウンド、１６ラウンドである。なお、本第２９制御例の第７変形例では大当たり種別を３種類としたが、これに限るものではなく、２種類以下としても良いし、４種類以上としても良い。また、３ラウンド以下の大当たり種別を設けても良いし、１７ラウンド以上の大当たり種別を設けても良い。

【４７７２】

図１３０６（ａ）は、４ラウンドの大当たり種別の大当たり遊技が実行され、４ラウンド目（最終ラウンド）の大当たり遊技が実行されている状況を示している。１ラウンド目から３ラウンド目の大当たり遊技では、特別図柄の当否判定結果が大当たりであることを示すための第３図柄の組み合わせ（例えば、「１１１」）が主表示領域Ｄｍ３の下方に縮小表示され、主表示領域Ｄｍでは大当たり遊技専用のムービーや画像が表示される。そして、４ラウンド目の大当たり遊技が開始される場合に保留球数を判別し、保留球数が０個であると判別した場合には、８秒間のミッション演出を開始する。ミッション演出が開始されると、図１３０６（ａ）に示すように、縮小表示されていた第３図柄を主表示領域Ｄｍの中央部に拡大表示し、その第３図柄に重なるようにアイコンＡｋ１が表示され、第１表示領域が形成されてミッション演出が開始されたことを報知する態様である「ミッション開始図柄を変えろ！」というコメントが表示された後に、停止表示している第３図柄が疑似変動を開始する。また、副表示領域Ｄｓでは、ミッション演出の内容を説明するための態様である「全て「７」図柄に変われば大当たり遊技継続」というコメントが表示される。これにより、疑似変動を開始した第３図柄が全て「７」図柄に変われば大当たり遊技が継続するということを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４７７３】

次に、図１３０６（ｂ）を参照して、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第２入球口６４０に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の演出内容について説明する。図１３０６（ｂ）は、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第２入球口６４０に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍ３には、ミッション演出の残り演出時間を示す態様である「残り２秒」という文字が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では、疑似変動していた第３図柄が「７７７」の組み合わせで停止表示され、第１表示領域ＨＲ１にはミッション演出が成功したことを報知するための態様である「ミッション成功」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには大当たり遊技が継続することを報知するための態様である「大当たり遊技継続」のコメントが表示される。これにより、ミッション演出が成功

し、大当たり遊技が継続して実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、主表示領域Ｄｍ３の表示は、ミッション演出が開始された大当たり遊技の最終ラウンドが終了するまでは実行中のラウンド数を表示し、大当たり遊技のラウンドが終了したタイミングでミッション演出の残り演出時間に対応する態様に切り替える。ミッション演出が成功したことを示す態様が第３図柄表示装置８１に表示され、新たな大当たり遊技が開始された場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドであっても、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数に続くラウンド数を主表示領域Ｄｍ３に表示する。図１３０７（ａ）に示す例では、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数が４ラウンドであったため、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは、主表示領域Ｄｍ３に「５Ｒ」と表示される。また、副表示領域Ｄｓには大当たり遊技の実行期間中であることを示す態様である「大当たり遊技中」というコメントが表示される。このように構成することで、あたかも１回の大当たり遊技が続いているという印象を遊技者に与えることが可能となり、ラウンド数が最も少ない大当たり種別に当選した場合であっても、ラウンド数が多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されていると思わせることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【４７７４】

なお、前回の大当たり遊技の最終ラウンドが１６ラウンドであった場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは「１７Ｒ」と表示される。一方、ミッション演出中に開始された特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には、図１３０７（ｂ）に示すように、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す組み合わせで第３図柄が停止表示され、第１表示領域ＨＲ１にはミッション演出が失敗したことを報知するための態様である「ミッション失敗」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が失敗したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、副表示領域Ｄｓには大当たり遊技が終了したことを報知するための態様である「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。

【４７７５】

なお、大当たり遊技においてミッション演出が実行されない場合には、大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に実行される大当たり遊技のエンディング演出で、副表示領域Ｄｓに「大当たり遊技終了」のコメントが表示されるが、大当たり遊技中にミッション演出が実行される場合には、その大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に大当たり遊技のエンディング演出を実行せずにミッション演出が終了したタイミングで「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が大当たり遊技の実行期間中に行われている演出であるという印象を遊技者に与えることができる。

【４７７６】

なお、このミッション演出を１回の大当たり遊技の途中のラウンドで実行しても良い。具体的には、保留球がある状態における１６ラウンドの大当たり種別の８ラウンド目の大当たり遊技でミッション演出を実行し、ミッション演出の成功を報知した後に９ラウンド目の大当たり遊技を開始する。一方、保留球がある状態における８ラウンドの大当たり種別の８ラウンド目の大当たり遊技でミッション演出を実行し、保留球の中に大当たり当選の保留球がなければミッション演出失敗を報知した後に大当たり遊技の終了を報知する。このように構成することで、ラウンド数の少ない大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合であっても、ラウンド数の多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されているのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、よりミッション演出に注目させ、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

【４７７７】

なお、第２９制御例の第２変形例の構成と、第２９制御例の第７変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を可動させるミッション演出（図１２２１（ｂ）～図１２２３参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が閉鎖

状態（スタンバイ状態）となっている間に新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第３図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第３図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球しても、特別図柄の変動表示時間と第３図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第３図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４７７８】

なお、第２９制御例の第３変形例の構成と、第２９制御例の第７変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することにより選択できる構成（図１２５２～図１２５４参照）としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２Ａの操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

【４７７９】

＜第２９制御例の第８変形例＞

次に、図１３０８～図１３２５を参照して、第２９制御例の第８変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第２９制御例のパチンコ機１０では、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、特別図柄に対応する第３図柄の表示用変動パターンとして疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に疑似変動を実行する構成であり、疑似変動ありの表示用変動パターンは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されている場合に設定され易い構成であった。このため、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定されている場合には、保留球数が０個の場合であっても疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低く、特別図柄の変動表示が開始された後に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されても疑似変動が実行されないので、疑似変動を好適に実行できないという不具合があった。

【４７８０】

これに対して、本第２９制御例の第８変形例では、特別図柄の変動表示中に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合であっても、その特別図柄の変動表示において疑似変動を実行可能に構成している点で第２９制御例と相違する。具体的には、各表示用変動パターンに第３図柄を仮停止させるタイミングと、第３図柄を仮停止させるために高速変動表示されている第３図柄を徐々に低速変動表示させるための期間（仮停止準備期間）を予め規定し、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定され、完全外れＡ、当たりショートリーチまたは外れショートリーチのいずれかの表示用変動パターンが設定されている場合に、高速変動表示中の第３図柄を低速変動表示させた後に仮停止させ、疑似変動を行う。即ち、特定の条件が成立した場合に、特定の図柄を表示させる構成である。

【４７８１】

なお、仮停止準備期間となるまでに仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定されなかった場合には、仮停止準備期間となっても高速変動表示中の第３図柄をそのまま高速変動表示させ、仮停止タイミングで仮停止させずに設定されている表示用変動パターンに対応した通常演出を実行する。このように構成することで、特別図柄の変動表示が開始された後に疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、その特別図柄の変動表示中に疑似変動を実行することが可能となり、疑似変動を好適に実行することが可能となる。また、各表示用変動パターンに第３図柄を仮停止させるタイミングと、仮停止準備期間を予め設定しておくことで、表示用変動パターンに対応する通常演出の流れを無視して疑似変動が実行されることを防ぎ、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【４７８２】

この第２９制御例の第８変形例におけるパチンコ機１０が第２９制御例におけるパチン

コ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４７８３】

＜第２９制御例の第８変形例の演出内容について＞

図１３０８～図１３１２を参照して、第２９制御例の第８変形例の第３図柄表示装置８１にて実行される演出内容について説明する。図１３０８（ａ）は、第２９制御例の第８変形例における完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。図１３０８（ａ）に示すように、完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合（入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合）には、仮停止タイミングで特別図柄の当否判定結果が外れであることを報知する組み合わせで第３図柄が仮停止される。なお、第３図柄が仮停止した後は、上述した第２９制御例における疑似変動が開始され、ミッション演出（図１１１８（ｂ）～図１１２１参照）が実行される。疑似変動およびミッション演出の内容については第２９制御例と同一である。保留球数表示エリアＤｓ２の台座ｍ１上に表示されている黒い保留図柄ｈ１は、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される保留図柄である。

【４７８４】

ここで、本第２９制御例の第８変形例では、第３図柄の表示用変動パターンとして完全外れＡが設定されるのは特別図柄の変動表示が開始される場合に保留球数が０個の場合であるため、図１３０８（ａ）は、特別図柄の変動表示が開始された後に、黒い保留図柄ｈ１に対応する保留球を獲得した状態を示している。したがって、疑似変動が開始された特別図柄が停止表示された後に、黒い保留図柄ｈ１に対応する特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の変動表示期間の一部で疑似変動に合わせて実行されている特殊演出の結果報知演出が実行される（図１１２１（ａ）参照）。なお、黒い保留図柄ｈ１に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、特殊演出の結果報知演出において大当たり当選である可能性が高いことを報知するための組み合わせ（本第２９制御例の第８変形例では「３４１」の組み合わせ）で第３図柄が停止表示され、その後、変動表示中の特別図柄の残りの変動表示期間で、変動表示中の特別図柄の当否判定結果に対応する通常演出が実行される（図１１２１（ｂ）参照）。

【４７８５】

次に、図１３０８（ａ）を参照して、本第２９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の演出内容について説明する。図１３０８（ｂ）は、本第２９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。本第２９制御例の第８変形例では、図１３０８（ｂ）に示すように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中は、特殊演出である疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、仮停止タイミングで仮停止が実行されず、特殊演出である疑似変動の実行が禁止される構成としている。スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンは特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合に設定され易い表示用変動パターンであり、スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されることで、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせることが可能となるが、疑似変動が実行されることでスーパーリーチやロングリーチを実行する機会が減ってしまうと、遊技者に対して大当たり当選への期待感を持たせる機会が減少し、遊技意欲を低下させてしまう虞がある。このため、本第２９制御例の第８変形例のパチンコ機１０では、スーパーリーチ

やロングリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されている場合には、仮停止準備期間が始まる前に入賞頻度低フラグ２２３ｄａＨがオンに設定された場合であっても疑似変動を実行せず、保留球内に大当たり当選である保留球がある場合には、図１３０９に示す特殊演出の実行禁止が解除された場合に実行される特殊演出に対応する事後演出として事後報知演出を実行する。

【４７８６】

次に、図１３０９を参照して、本第２９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の演出内容について説明する。図１３０９は、本第２９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。

【４７８７】

図１３０９に示すように、実行エリアＤｓ１には特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを示唆する黒い保留図柄ｈ１が、保留球数表示エリアＤｓ２の台座ｍ１からシフトして表示され、主表示領域Ｄｍでは第３図柄が変動表示を開始し、第１表示領域ＨＲ１が形成され、ミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出である「大チャンス変動中」というコメントが表示される。

【４７８８】

ここで、黒い保留図柄ｈ１に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出において特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせが停止表示されることにより遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることが可能であるが、図１３０９に示す例では、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンがスーパーリーチであったため実行条件が成立していても疑似変動が実行されず、遊技者に対して保留球内で大当たり当選することへの期待感を持たせることができなかった。

【４７８９】

そこで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示において実行条件が成立したにも関わらず疑似変動が実行されなかった場合であって、次に変動表示される特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出を実行する構成としている。このように構成することで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示において疑似変動が実行されなかった場合であっても、疑似変動が実行された場合に報知される演出情報を遊技者に対して提供することが可能となり、遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることができる。なお、事後報知演出の実行が決定された場合に、スーパーリーチ演出終了後に事後報知演出が実行されることを示唆する態様を表示しても良い。例えば、「大チャンス変動待機中」という禁止期間が解除された後に事後報知演出が実行されることを事前報知する態様を表示する。このように構成することで、遊技者に対して保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球が存在することを認識させることが可能となり、スーパーリーチ演出が外れであった場合でも、その後に実行される特別図柄変動に期待を持たせることが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、事後報知演出が実行されることを示唆する示唆態様はこれに限るものではなく、特定のキャラクターを表示させることで示唆する構成としても良いし、遊技者に事後報知演出が実行されることを認識させることができる態様であれば良い。

【４７９０】

次に、図１３１０を参照して、本第２９制御例の第８変形例のパチンコ機１０における仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図１３１０は、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実

行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。

【４７９１】

特別図柄の項目は特別図柄の表示状況を示しており、演出態様は第３図柄表示装置８１にて実行される第３図柄変動を含む演出の実行状況を示している。仮停止実行フラグの項目は仮停止実行フラグ２２３ｄａＨの設定状況を示している。なお、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨは、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。事後報知演出実行フラグの項目は事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨの設定状況を示している。なお、事後報知演出は、仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合と、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたものの変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合に実行される演出である。

【４７９２】

事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたものの変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。仮停止準備フラグの項目は仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨの設定状況を示している。なお、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。

【４７９３】

図１３１０に示す例では、１回目の特別図柄の変動表示に対応して完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄が変動表示されている。この完全外れＡの表示用変動パターンでは、特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒経過したタイミングで仮停止準備期間となり、特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒経過したタイミングが仮停止タイミングとして予め規定されている。図１３１０に示すように、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合（即ち、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合）には、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたことに基づいて仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定される。そして、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止実行フラグ２２３ｄａＨをオフに設定する。なお、この場合に変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンを判別し、完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動を実行するための処理が実行される。また、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンに設定される。なお、第３図柄表示装置８１では、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定された状態で仮停止準備期間が開始されたため、高速変動表示中の第３図柄を徐々に低速変動表示させる。その後、特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒が経過すると第３図柄の仮停止が実行され（図１３０８（ａ）参照）、疑似変動が実行される。特別図柄の変動表示が開始されてから１７秒が経過すると、特別図柄は停止表示されるが、第３図柄表示装置８１では疑似変動が継続して実行されており、１回目の特別図柄の停止表示後、４秒が経過すると第３図柄が停止表示され、２回目の特別図柄の当否判定結果に対応した第３図柄の変動表示が開始される。なお、オンに設定された仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨは、１

回目の特別図柄の変動表示が終了した場合にオフに設定される。

【４７９４】

次に、図１３１１を参照して、本第２９制御例の第８変形例のパチンコ機１０における仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図１３１１は、仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図１３１１に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒が経過すると、仮停止準備期間となる。この仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合には、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨはオンに設定されず、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンに設定される。これにより、１回目の特別図柄の変動表示中は第３図柄の仮停止が実行されず、次に実行される２回目の特別図柄の変動表示期間において、１回目の特別図柄の変動表示中に疑似変動が実行されていれば遊技者に報知されていた演出結果に対応する演出情報を表示するための事後報知演出が実行される。

【４７９５】

次に、図１３１２を参照して、本第２９制御例の第８変形例のパチンコ機１０におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図１３１２は、スーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図１３１２に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから１８秒が経過したタイミングで入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたことに基づいて、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定される。そして、特別図柄の変動表示が開始されてから２０秒が経過したタイミングで仮停止準備期間となり、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオフに設定され、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンに設定される。上述した完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合と異なるのは、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンに設定される点である。上述したように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されており、仮停止準備期間となるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合には疑似変動は実行されず、事後報知演出が実行される。このように構成することで、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である期待感を高めるスーパーリーチの実行機会を疑似変動によって減少させることなく、疑似変動が実行された場合に遊技者に報知されるはずであった演出結果に対応する演出情報を遊技者に提供可能となる。

【４７９６】

＜第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１３１３（ａ）を参照して、本第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１３１３（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。図１３１３（ａ）に示すように、上述した第２９制御例とは、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに代えて変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨが規定されている点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【４７９７】

次に、図１３１４を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨの内容について説明する。図１３１４は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図１３１４に示す通り、本第２９制御例の第８変形例では、通常

状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１と、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３とが規定されている。

【４７９８】

通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１は、疑似変動が実行されていない状態で新たに開始される特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルであり、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。上述した第２９制御例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かによって、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１と、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が高い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２のどちらのテーブルを参照するかを決定する構成とすることで、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせる構成であった。

【４７９９】

これに対して、本第２９制御例の第８変形例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かによって疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせるのではなく、特別図柄の変動表示中に疑似変動を実行するか否かを決定する構成であるため、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が異なる通常用変動パターン選択テーブルを複数用意する必要がなく、音声ランプ制御装置１１３のデータ容量を節約することができる。

【４８００】

次に、図１３１５～図１３１７を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図１３１５を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１の内容について説明する。図１３１５は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１の内容を模式的に示した模式図である。図１３１５に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【４８０１】

より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【４８０２】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。

【４８０３】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が

「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４８０４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【４８０５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【４８０６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。

【４８０７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【４８０８】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから１の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守し

つつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【４８０９】

次に、図１３１６を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨに規定されている通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２の内容について説明する。図１３１６は、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図１３１６に示す通り、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値ＣＳ１に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第３図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。本第２９制御例の第８変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、上述した特殊演出追加設定処理（図１１６８参照）または、結果報知演出設定処理（図１１７４参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、上述した図１１４２（ａ）に示す疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂに基づいて決定する。

【４８１０】

通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２には、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図１１４２（ａ）参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値ＣＳ１に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」とは異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れＢ」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

【４８１１】

通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」とは異なる「当たり超ショートリーチＡ２」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が８秒の変動パターンは、「完全外れＢ」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に８秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」（８秒の当たり変動）および「当たり超ショートリーチＡ２」（８秒の当たり変動）を規定している。通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」とは異なる「外れ超ショートリーチＡ２」が設定される。

【４８１２】

通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」とは異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」とは異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【４８１３】

通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」とは異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」とは異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。

【４８１４】

このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、１の特別図柄の変動時間内に複数回の第３図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【４８１５】

次に、図１３１７を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３の内容について説明する。図１３１７は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【４８１６】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【４８１７】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され

、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【４８１８】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【４８１９】

次に、図１３１３（ｂ）を参照して、本第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１３１３（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の規定内容を示したブロック図である。図１３１３（ｂ）に示すように、上述した第２９制御例とは、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨと、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨと、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨと、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨを追加している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。上述した通り、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨは、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。

【４８２０】

事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたものの変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。シナリオカウンタ２２３ｄｄＨは、設定された表示用変動パターンに対応する第３図柄の変動表示の進行状況を判別するためのカウンタであり、表示用変動パターンが設定される場合に抽出した変動パターン種別の変動表示時間に対応するカウンタ値が設定され、１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行処理（Ｓ２１３０Ｄ）においてカウンタ値が１減算されていき、特別図柄が停止表示される場合にカウンタ値が０となるように構成している。本第２９制御例の第８変形例では、このシナリオカウンタ２２３ｄｄＨのカウンタ値によって仮停止タイミングや、仮停止準備期間を開始するタイミングであるかを判別可能にしている。

【４８２１】

＜第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

図１３１８～図１３２５を参照して、本第２９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第２９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図１３１８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１３１８は、このメイン処理を

示したフローチャートである。本第２９制御例の第８変形例において実行されるメイン処理は、上述した第２９制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）が、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）が実行される点で相違し、その他の構成については同一である。第２９制御例におけるメイン処理と同一の処理については、その詳細な説明を省略する。

【４８２２】

ここで、図１３１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）について説明する。図１３１９は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）を示したフローチャートである。上述した第２９制御例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に対して、仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）および仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨのカウンタ値を１減算する（Ｓ２２５６Ｄ）し、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。Ｓ２２３１Ｄの処理において疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、仮停止設定処理を行う（Ｓ２２５７Ｄ）。この仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）は、疑似変動の実行条件が成立したかを判別するための処理である。

【４８２３】

ここで、図１３２０を参照して、仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）について説明する。図１３２０は、この仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）を示したフローチャートである。仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）が実行されると、まず、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ３６０１Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の実行条件が成立していないため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０１Ｄの処理において入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであるかを判別する（Ｓ３６０２Ｄ）。仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０２Ｄ：Ｙｅｓ）、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。Ｓ３６０２Ｄの処理において、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｄ：Ｎｏ）、次に、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであるかを判別する（Ｓ３６０３Ｄ）。仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０３Ｄ：Ｎｏ）、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨをオンに設定し（Ｓ３６０４Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０３Ｄの処理において、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０３Ｄ：Ｙｅｓ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンであるかを判別し（Ｓ３６０５Ｄ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０５Ｄ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ３６０５Ｄの処理において事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０５Ｄ：Ｎｏ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨをオンに設定し（Ｓ３６０６Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、１ｍｓ毎に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたか否かを判別可能となり、特別図柄の変動表示中にその特別図柄の変動表示期間で疑似変動を実行するか否かを決定することができる。

【４８２４】

図１３１９に戻り、説明を続ける。仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）が終了すると、次に、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨのカウンタ値から仮停止準備期間が始まるタイミングであるかを判別する（Ｓ２２５８Ｄ）。仮停止準備期間が始まるタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２２５８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２５９Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２３２Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２２５８Ｄの処理において、仮停止準備期間が始まるタイミングであると判別した場合には（Ｓ２２５８Ｄ：Ｙｅｓ）、仮停止準備処理を実行する（Ｓ２２５９Ｄ）。この仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）は、仮停止を実行するための処

理である。
【４８２５】
ここで、図１３２１を参照して、仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）について説明する。図１３２１は、この仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）を示したフローチャートである。仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）が実行されると、まず、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであるかを判別する（Ｓ３６５１Ｄ）。仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６５１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の実行条件が成立していない場合であるため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ３６５１Ｄの処理において、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６５１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、変動表示中の第３図柄の表示用変動パターン種別は完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであるかを判別する（Ｓ３６５２Ｄ）。Ｓ３６５２Ｄの処理において、変動表示中の第３図柄の表示用変動パターン種別は完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであると判別した場合には（Ｓ３６５２Ｄ：Ｙｅｓ）、高速変動表示中の第３図柄を低速変動表示させた後に仮停止させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５３Ｄ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値として２０００を設定し（Ｓ３６５４Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定する（Ｓ３６５５Ｄ）。そして、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨをオフに設定し（Ｓ３６５６Ｄ）、仮停止準備フラグｄｃＨをオンに設定し（Ｓ３６５７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ３６５２Ｄの処理において、変動表示中の第３図柄の表示用変動パターン種別は完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもないと判別した場合には（Ｓ３６５２Ｄ：Ｎｏ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨをオンに設定し（Ｓ３６５８Ｄ）、Ｓ３６５６Ｄの処理に移行する。
【４８２６】
なお、本第２９制御例の第８変形例では、完全外れＢ、完全外れＣ、完全外れＤの表示用変動パターンが設定されている場合には、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、これは、完全外れＢ、完全外れＣ、完全外れＤの表示用変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動表示が開始される場合に少なくとも１以上の保留球を保有している場合であり、特別図柄の変動表示終了後に疑似変動を継続して実行し新たな特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐ必要がないためである。
【４８２７】
また、ロングリーチ、スーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合にも、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、上述したように、ロングリーチとスーパーリーチの表示用変動パターンは、特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方が設定され易い表示用変動パターンであり、ロングリーチまたはスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されることで遊技者の大当たり当選への期待感を高めることが可能となるが、疑似変動を実行することにより貴重なロングリーチまたはスーパーリーチの実行機会を減少させてしまうと、遊技者の大当たり当選への期待感を高め難くなり、遊技意欲の低下に繋がる。このため、疑似変動の実行条件が成立していてもロングリーチまたはスーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合には疑似変動を実行しない構成とすることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高める演出の実行機会を減少させてしまうことを防ぎ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。また、事後報知演出を実行することにより、疑似変動が実行されていれば遊技者に報知されるはずであった演出結果に対応する演出情報を遊技者に提供することが可能となる。
【４８２８】
なお、本第２９制御例の第８変形例では、表示用変動パターンの種別によって疑似変動を実行するか否かを決定する構成としたが、これに限るものではなく、仮停止準備期間が始まるタイミングにおける保留球数により疑似変動を実行するか否かを決定する構成としても良い。より具体的には、Ｓ３６５２Ｄの処理に代えて、特別図柄１保留球数カウンタ

２２３ｄａのカウンタ値が０個であるかを判別し、０個である場合にはＳ３６５３Ｄの処理に移行し、１個以上ある場合にはＳ３６５８Ｄの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、完全外れＡの表示用変動パターン（変動パターン種別が完全外れである特別図柄の変動表示が開始される場合に、保留球数が０個であれば設定される表示用変動パターン）の第３図柄が変動表示中に保留球を獲得した場合には、実行条件が成立しても疑似変動を実行しないことが可能となり、疑似変動をより好適に実行することができる。また、Ｓ３６５２Ｄの処理の後に、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値が０個であるかを判別し、０個である場合にはＳ３６５３Ｄの処理に移行し、１個以上ある場合にはＳ３６５８Ｄの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、更に好適に疑似変動を実行することが可能となる。

【４８２９】

図１３１９に戻り、説明を続ける。Ｓ２２５９Ｄが終了すると、次に、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値を１減算し（Ｓ２２３３Ｄ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ２２３４Ｄ）。疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため本処理を終了する。一方、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を行い（Ｓ２２３５Ｄ）、本処理を終了する。なお、この疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）は、上述した第２９制御例における疑似変動開始処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【４８３０】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２３９Ｄ）。この疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）は、上述した第２９制御例における疑似変動終了処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。Ｓ２２３９Ｄの処理が終了すると、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであるかを判別する（Ｓ２２４０Ｄ）。変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオフに設定し（Ｓ２２４１Ｄ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定する（Ｓ２２４２Ｄ）。

【４８３１】

次に、図１３２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）について説明する。図１３２２は、このコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）は、上述した第２９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に対して、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に代えて変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）を、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に代えて停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パター

ンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）の詳細は、図１３２３を参照して後述する。Ｓ２２２３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、変動表示設定処理（図１１７６参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４８３２】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【４８３３】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【４８３４】

Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）の詳細は、図１３２５を参照して後述する。Ｓ２２２４Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、

Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【４８３５】

次に、図１３２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）について説明する。図１３２３は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１３２２参照）の中で実行され、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）の詳細は、図１３２４を参照して後述する。Ｓ２４３５Ｄの処理の終了後は、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨに抽出した変動パターン種別に対応するカウンタ値を設定し（Ｓ２４３６Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）を実行する。Ｓ２４２６Ｄの処理の終了後は、Ｓ２４３６Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８３６】

ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第２９制御例の第８変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

【４８３７】

次に、図１３２４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）について説明する。図１３２４は、この演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図１３２３参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態は通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。通常状態ではないと判別した場合（即ち、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状

態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合）には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別と、Ｓ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅのカウンタ値に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４７４Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態であると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２４６９Ｄ）。事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンであると判別した場合には（Ｓ２４６９Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ２４７０Ｄ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２４７０Ｄ：Ｙｅｓ）、事後報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４７１Ｄ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨをオフに設定する（Ｓ２４７２Ｄ）。一方、Ｓ２４７０Ｄの処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２４７０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４７１Ｄの処理をスキップし、Ｓ２４７２Ｄの処理へ移行する。そして、Ｓ２４７２Ｄの処理が終了すると、Ｓ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別と、Ｓ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅのカウンタ値に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４７３Ｄ）、本処理を終了する。なお、Ｓ２４６９Ｄの処理において、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４６９Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４７０Ｄ～Ｓ２４７２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２４７３Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８３８】

なお、本第２９制御例の第８変形例では、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合にのみ事後報知演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり当選でない場合であっても事後報知演出を実行する構成としても良い。なお、このように構成する場合、例えば、抽出した変動パターン種別によって事後報知演出を実行するか否か決定する構成としても良い。このように構成することで、事後報知演出が実行されるか否かによって遊技者に特別図柄の当否判定結果を推測する楽しみを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４８３９】

次に、図１３２５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）について説明する。図１３２５は、この停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１３２３参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであるかを判別し（Ｓ２７８８Ｄ）、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであると判別した場合には（Ｓ２７８８Ｄ：Ｙｅｓ）、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨをオフに設定する（Ｓ２７８９Ｄ）。一方、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７８８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２７８９Ｄの処理をスキップし、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出（ミッション演出）に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動

回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。
【４８４０】
　Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｇ（演出時間３秒のミッション失敗演出）を設定し（Ｓ２７７６Ｄ）、結果報知演出Ｇに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２７７４Ｄの処理において、保留球数が１未満ではない（即ち、保留球が存在する）と判別した場合には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（Ｓ２７７５Ｄ）。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行し（Ｓ２７７８Ｄ）、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。
【４８４１】
　このように、本第２９制御例の第８変形例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。
【４８４２】
　なお、本第２９制御例の第８変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｇのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。
【４８４３】
　＜第２９制御例の第９変形例＞
　次に、図１３２６～図１３４０を参照して、第２９制御例の第９変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第２９制御例において実行される疑似変動では、疑似図柄を所定期間高速変動表示させた後に停止表示させ、停止した際の疑似図柄の組み合わせによって変動表示中の特別図柄の当否判定結果を示唆する構成であった。しかしながら、第２９制御例では、疑似図柄が停止表示されるまでは高速変動表示されていることから、高速変動表示中は疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者が予測することが困難であり、遊技者は疑似図柄が停止表示されるまでただ高速変動を眺めるだけであった。
【４８４４】
　これに対して、本第２９制御例の第９変形例では、疑似変動が開始されてから終了するまでの期間で疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者に予測させることが可能な構成としている。具体的には、図１３２６（ａ）に示すように、疑似変動が開始されると第３図柄に代えて３つの疑似図柄を表示し、それぞれの疑似図柄を１秒毎に左方向にシフトさせる。表示位置Ｌ３に表示されている疑似図柄Ｇｚ３がシフトすると、図１３２６（ｂ）に示すように、表示位置Ｌ３に新たな疑似図柄Ｇｚ４が表示され、表示位置Ｌ１の疑似図柄Ｇｚ１はシフトすると０．５秒間経過後に非表示となる。そして、疑似変動の実行中に有効ラインＬ４上に表示されている疑似図柄が特定の組み合わせとなれば、実行中の特別図柄の変動表示が大当たり当選である可能性が高い変動パターンで実行されていることを示唆する構成である。このように、疑似図柄を１秒毎に左方向にシフトさせ、組み合わせを可変させる構成とすることで、疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者が予測し易くなり、疑似図柄のシフトにより新たに表示される疑似図柄の態様に興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることがで

きる。
【４８４５】
　また、本第２９制御例の第９変形例では、疑似変動の実行中に普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合には、普通図柄の当たり保留球が存在することを示唆することが可能に構成している。このように構成することで、普通図柄の当たり遊技が実行されるタイミングで遊技者に遊技球を発射させ易くなり、疑似変動中に新たな特別図柄の保留球を獲得させ易くなる。
【４８４６】
　更に、本第２９制御例の第９変形例では、疑似変動が実行される場合に遊技者に演出上の特典を付与する構成としている。具体的には、図１３２６（ａ）に示すように、疑似変動が実行されると１ミッションポイントが付与される。このミッションポイントが１０ポイント分貯まると、図１３２８（ｂ）に示すように、遊技機のモチーフとなったアニメや漫画等のレア画像を入手できる２次元コードが表示され、遊技者がスマートフォンで２次元コードを読み取ることができるように構成している。このように構成することで、レア画像を入手したい遊技者に疑似変動が実行されることを心待ちにさせることが可能となり、短期間で複数回疑似変動が実行された場合であっても、遊技者を喜ばせることができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【４８４７】
　この第２９制御例の第９変形例におけるパチンコ機１０が第２９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される一部処理が変更されている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１および表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第２９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【４８４８】
　＜第２９制御例の第９変形例の演出内容について＞
　図１３２６～図１３２８を参照して、本第２９制御例の第９変形例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出について説明する。まず、図１３２６（ａ）を参照して、疑似変動において実行されるミッション演出が開始される場合の演出内容について説明する。なお、副表示領域Ｄｓで実行される保留演出については、上述した第２９制御例と同様であるため、詳細な説明は省略する。図１３２６（ａ）は、ミッション演出が開始される場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。上述した第２９制御例と同様に、表示用変動パターンとして疑似変動ありの表示用変動パターン種別が設定された場合には、第３図柄を所定期間変動表示させた後に仮停止させ、図１３２６（ａ）に示すミッション演出が開始される。ミッション演出が開始されると、仮停止されている第３図柄が疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３に変わり、その疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３の前面側にミッションアイコンＡｋ１が表示される。また、第１表示領域ＨＲ１が形成され、ミッション演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様が表示される。また、小表示領域Ｄｍ３には、疑似変動の残り変動時間を示すための態様が表示される。これにより、８秒以内に疑似図柄が「３，４，１」の組み合わせで停止表示されるとミッション達成であることを遊技者に分かり易く報知することができる。
【４８４９】
　なお、小表示領域Ｄｍ４には獲得中のミッションポイントが表示され、疑似変動が実行されたことに対応してミッションポイントが付与されたことを報知するための報知態様である吹き出しＦｋ１が表示される。図１３２６（ａ）に示した例では、疑似変動が開始さ

れるまでに４ミッションポイントを獲得しており、新たに疑似変動が実行されたことにより１ミッションポイントが付与され、図１３２６（ｂ）に示すように、小表示領域Ｄｍ４の表示が５ミッションポイントとなる。

【４８５０】

ここで、本第２９制御例の第９変形例では、疑似変動が実行されることに対応して遊技者に１ミッションポイントが付与される。このミッションポイントは疑似変動が終了しても消滅せず、最大１０ミッションポイントまで貯めることが可能である。ミッションポイントが最大値まで貯まると、パチンコ機１０のモチーフとなったアニメや漫画等のレア画像を入手することができる２次元コードが表示される。つまり、疑似変動を付加価値のある演出とする構成である。このように構成することで、レア画像を入手したい遊技者に疑似変動が実行されることを心待ちにさせることが可能となり、短期間で複数回疑似変動が実行された場合に、遊技者を喜ばせることができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、小表示領域Ｄｍ４のミッションポイントの表示は、疑似変動が実行されている期間だけでなく、通常の第３図柄変動中および第３図柄の停止表示中も表示される。このように構成することで、現在獲得しているミッションポイントが何ポイントであるかを遊技者が把握し易くなり、ミッションポイントが最大値まで貯まるまでは遊技を継続しようと思わせ易くなる。なお、本第２９制御例の第９変形例では、ミッションポイントが最大値まで貯まるとレア画像を入手できる２次元コードが表示される構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に付加価値を与えるものであれば良い。例えば、特定の変動演出の出現確率を増減させることができる設定を遊技者が行う、所謂、演出カスタム機能において獲得したミッションポイント数によって演出カスタムの項目を増加させる構成としても良い。或いは、１ミッションポイントを使用することで、保留球内に大当たり当選保留球が存在するかを事前に報知する演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、短時間しか遊技しない遊技者も疑似変動が実行されたことによる恩恵を受けることが可能となるので、遊技意欲の向上に繋げることができる。

【４８５１】

次に、図１３２６（ｂ）を参照して、疑似図柄がシフトした場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例について説明する。図１３２６（ａ）に示した表示画面から１秒が経過すると、ミッションアイコンＡｋ１と第１表示領域ＨＲ１が非表示となり、疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３がそれぞれ非表示となった後に左方向に１つ表示位置をシフトして表示される。なお、疑似図柄をシフトさせる方向は、左方向に限るものではなく、右方向でも良いし上下方向でも良い。または、表示位置Ｌ０、Ｌ１に表示される疑似図柄を左方向に、表示位置Ｌ２、Ｌ３に表示される疑似図柄を右方向にそれぞれシフトさせる構成としても良い。或いは、表示位置で回転させ、大当たり当選期待度によって回転方向を異ならせる構成としても良い。図１３２６（ｂ）に示す例では、表示位置Ｌ１に表示されていた疑似図柄Ｇｚ１が表示位置Ｌ０にシフトし、表示位置Ｌ２に表示されていた疑似図柄Ｇｚ２が表示位置Ｌ１にシフトし、表示位置Ｌ３に表示されていた疑似図柄Ｇｚ３が表示位置Ｌ２にシフトする。なお、本第２９制御例の第９変形例で実行される疑似変動も、上述した第２９制御例と同様に疑似変動が開始された時に実行中の特別図柄の変動表示が終了した後、新たな特別図柄の変動表示が開始されなくても３秒間は継続して実行される。具体的には、特別図柄の変動時間が経過したことに基づいて、第１図柄表示装置３７では、特別図柄の変動表示が停止した状態（ＬＥＤ３７ａが点滅していない状態）となる。一方、第３図柄表示装置８１では、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される時点では、主表示領域Ｄｍにおける疑似図柄の変動表示が停止することなく変動したままの状態が継続する。なお、疑似図柄は、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄であれば良く、例えば、文字を用いて特定の組み合わせ（例えば、「激」「ア」「ツ」の３文字の組み合わせ）が完成すればミッション達成としても良い。或いは、キャラクタが表示された図柄としても良い。表示位置Ｌ０にシフトした疑似図柄Ｇｚ１は、シフト後

０．５秒が経過すると非表示となる。疑似図柄Ｇｚ３が表示位置Ｌ２にシフトしたことにより表示位置Ｌ３が空いた状態となるので、表示位置Ｌ３に新たな疑似図柄Ｇｚ４が表示される。表示位置Ｌ３に新たに表示される疑似図柄Ｌ４は、表示されてから１秒が経過するまでは疑似図柄の数字が回転し、１秒が経過すると回転が止まり確定した数字が表示される。なお、疑似図柄のシフトは表示位置Ｌ３に表示されている疑似図柄の数字が確定した後に行われる。このように、本第２９制御例の第９変形例のミッション演出では、１秒毎に疑似図柄が１つ消え、新たに疑似図柄が追加される構成としており、既に表示されている疑似図柄の組み合わせから新たに疑似図柄が追加されることで特定の組み合わせを形成できるか遊技者に予測させることが可能となる。また、表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄は、疑似図柄がシフトする直前まで数字が確定しないので、表示位置Ｌ３に新たな疑似図柄が表示されてから疑似図柄がシフトするまでの期間、遊技者の興味を持続させることが可能となる。

【４８５２】

ミッション演出では、有効ラインＬ４上に表示される疑似図柄が特定の組み合わせとなった場合に、ミッション成功となる。図１３２６（ａ）に示した例では、疑似図柄が「３，４，１」の組み合わせとなるとミッション成功と遊技者に案内しているが、これに限るものではなく、例えば、同じ数字が３つ揃った組み合わせ（「７，７，７」等）としても良い。また、図１３２６（ａ）に示す例では、「２，４，６」の組み合わせでミッション演出が開始されたが、この組み合わせは疑似変動が開始される時点で変動表示中の特別図柄の変動パターン種別により異なる構成としている。このように構成することで、疑似変動開始時の疑似図柄の組み合わせの種類によっても変動表示中の特別図柄の当否判定結果を遊技者が推測可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第２９制御例の第９変形例では、表示位置Ｌ０に表示された疑似図柄を時間の経過によって非表示とする構成であるが、これに限るものではなく、表示位置Ｌ０に表示された疑似図柄も有効ラインに含める構成としても良い。具体的には、表示位置Ｌ０、Ｌ１、Ｌ２に表示された疑似図柄で有効ラインＬ４とは異なる有効ラインを形成可能に構成する。このように構成することで、複数の有効ラインを設定できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【４８５３】

次に、図１３２７（ａ）を参照して、表示されている疑似図柄の数字を変化させる変化演出が実行された場合の演出内容について説明する。図１３２７（ａ）は、疑似図柄の変化演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。図１３２７（ａ）では、図１３２６（ｂ）の状況から１秒が経過し、疑似図柄Ｇｚ４の数字が「４」で確定した後、疑似図柄をそれぞれ左方向にシフトさせた状況である。疑似図柄Ｇｚ２～Ｇｚ４の表示位置をそれぞれ左方向にシフトさせた後に、うさぎを模したキャラ８０１が出現し、表示位置Ｌ１に表示されている疑似図柄Ｇｚ４の数字を「６」から「３」に変化させている。疑似図柄がシフトする前は、ミッション達成に関係の無い数字である「６」と、ミッション達成に関係する数字である「４」の組み合わせが表示されていたため、疑似図柄がシフトした後に表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄の数字が何であろうとミッション達成とはならず、遊技者の興味が薄れる虞があるが、疑似図柄のシフト後に疑似図柄Ｇｚ３の数字が「６」から「３」に変化したことでミッション達成の可能性が高まり、表示位置Ｌ３に新たに表示される疑似図柄の数字に興味を持たせることができる。このように、疑似図柄の数字が変化する可能性があるため、すでに表示されている疑似図柄の数字がミッション達成に関係ない数字である場合であっても、変化演出が実行されることを期待させることにより遊技者のミッション演出に対する興味をミッション演出終了まで持続させることが可能となる。なお、変化演出が実行されるか否かは、結果報知演出または書き換え演出の種別によって予め定められている。

【４８５４】

次に、図１３２７（ｂ）を参照して、ミッションが成功した場合の演出内容について説明する。図１３２７（ｂ）は、ミッションが成功した場合の表示画面の一例を示した図で

ある。図１３２７（ａ）に示した状況から１秒が経過し、表示位置Ｌ３に表示されている疑似図柄の数字が「１」で確定した状況である。疑似図柄Ｇｚ４の数字が「１」で確定したことにより、すでに表示位置Ｌ１、Ｌ２に表示されていた「３，４」と組み合わせてミッション達成となる特定の組み合わせとなり、ミッション成功であることを報知するための報知態様である「ミッション成功」という文字が表示領域ＨＲ１に表示される。これにより、遊技者にミッション成功であることを分かり易く認識させることが可能となる。

【４８５５】

なお、本第２９制御例の第９変形例では、ミッション演出成功の演出態様が設定されるのは、特別図柄の変動表示がロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで実行されている場合としており、ロングリーチの変動パターンが設定されるのは当たり当選の場合で１３５／２００、外れ当選の場合で４０／２００、スーパーリーチの変動パターンが設定されるのは当たり当選の場合で２０／２００、外れ当選の場合で５／２００と、当たり当選である場合の方が外れ当選である場合よりも設定され易い構成であるため、ミッション成功により変動表示中の特別図柄が大当たり当選である可能性が高いことを示唆している。なお、図１３２７（ｂ）では、疑似変動の残り変動時間が５秒となった段階でミッション達成となる特定の組み合わせが表示されているが、ミッション達成となる特定の組み合わせが表示されるまでの時間は、各結果報知演出または書き換え演出態様に予め定められている。また、ミッション成功が表示された後は、予め設定された疑似変動の変動時間が経過するまではミッション成功の画面が表示された状態となり、疑似変動の変動時間が経過した後に通常の変動演出に切り替わる。

【４８５６】

次に、図１３２８（ａ）を参照して、疑似変動中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合の演出内容について説明する。図１３２８（ａ）は、疑似変動中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。ここで、本第２９制御例の第９変形例では、音声ランプ制御装置１１３において普通図柄の保留球の入賞情報をその保留球に対応する変動表示が実行される前に事前に判別（所謂、先読み）することが可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第２９制御例の第９変形例では、疑似変動の実行中に普通図柄の保留球の入賞情報を先読みし、その結果、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合に、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在することを示唆するための示唆演出を実行可能である。具体的には、図１３２８（ａ）に示すように、疑似変動が実行されており特別図柄の変動表示が実行されていない期間において普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合に、主表示領域Ｄｍに寝ている状態のキャラクタ８０１が表示され、表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄Ｇｚ９が目覚まし時計を模した図柄に変化する。この目覚まし時計を模した図柄は左方向にシフトした後も変化せず、次に新たに表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄も目覚まし時計を模した図柄で表示される。この目覚まし時計を模した図柄の出現は、普通図柄の当たりに当選する保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了し、普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間継続する。目覚まし時計を模した図柄に表示されている時計の針は普通図柄の当たり遊技が開始されるまでの時間を示唆しており、この時計の針が１２時を示す態様となった場合に普通図柄の当たり遊技が開始されたことを報知する態様として目覚まし時計が鳴った状態で表示され、第１入球口６４に向けて遊技球を発射することを促す案内表示がされる。そして、普通図柄の当たり遊技中に遊技球が第１入球口６４に入球した場合にキャラクタ８０１が目を覚ます演出が実行され、目覚まし時計を模した図柄は数字の疑似図柄に変化する。キャラクタ８０１が目を覚ましたことにより、疑似図柄の変化演出が行われるのではないかと遊技者に期待させることができる。なお、普通図柄の当たり遊技中に遊技球が第１入球口６４に入球しなければキャラクタ８０１は目を覚まさずに非表示となり、目覚まし時計を模した図柄は数字の疑似図柄に変化する。

【４８５７】

なお、疑似図柄の変化演出は疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変

動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行された場合に行われ得る演出である。そのため、疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行されない場合には、普通図柄の当たり遊技により電動役物６４ａが開放され入球し易くなる第１入球口６４へ向けて遊技球を発射することを遊技者に促し、疑似変動の実行中に新たな特別図柄の変動表示を実行させ易くしている。なお、示唆演出の態様はこれに限るものではなく、遊技者に普通図柄の当たり保留球が存在することを認識させることができる態様であれば良い。

【４８５８】

なお、本第２９制御例の第９変形例では、通常状態における普通図柄の変動時間を３０秒に設定している。そして、疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行されない場合の疑似変動時間は８秒であるため、疑似変動の実行中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別しても、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了する前に疑似変動が終了してしまう。そこで、本第２９制御例の第９変形例では、普通図柄の当たり保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了した後に実行される普通図柄の当たり遊技が終了するまでは疑似変動を延長可能に構成している。詳細な説明は後述するが、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されている場合に、普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合には、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了し普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間に対応するタイマ値が疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定され、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは疑似変動の残変動時間が延長されたことを示す報知態様である吹き出しＦｋ２が表示される。このように構成することで、遊技者に疑似変動の残変動時間が延長されたことを分かり易くすることができる。

【４８５９】

次に、図１３２８（ｂ）を参照して、ミッションポイントが１０ポイント貯まった場合の演出内容について説明する。図１３２８（ｂ）は、ミッションポイントが１０ポイント貯まった場合の第３図柄表示装置８１の表示画面を示した図である。ミッションポイントを９ポイント獲得した状態で新たに疑似変動が実行され、１ミッションポイントを獲得すると、小表示領域Ｄｍ４に表示されるミッションポイント数が１０ポイントとなる。ミッションポイント数が１０ポイントになると、小表示領域Ｄｍ４が発光した後、特典が付与されたことを報知する態様である「お宝画像ＧＥＴ」という表示と、２次元コードＱｒ１が表示される。これにより、表示されている２次元コードを遊技者の持つスマートフォンにより読み取れば、レア画像を入手することができることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４８６０】

＜第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１３２９（ａ）を参照して、本第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１３２９（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。上述した第２９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃに代えて結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪが、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄに代えて書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪが、それぞれ記憶されている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【４８６１】

次に、図１３３０を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪの内容について説明をする。図１３３０は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行

されるミッション演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。
【４８６２】
結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ａ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定される。この「結果報知演出Ａ」と「結果報知演出Ｂ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似図柄が特定の組み合わせで表示されるまでの過程が異なっており、「結果報知演出Ａ」では、疑似図柄の変化演出が実行され、「結果報知演出Ｂ」では疑似図柄の変化演出が実行されない。
【４８６３】
変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｃ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似図柄が特定の組み合わせで表示されるまでの過程が異なっており、「結果報知演出Ｃ」では疑似図柄の変化演出が実行され、「結果報知演出Ｄ」では疑似図柄の変化演出が実行されない。
【４８６４】
変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行される。変動パターン種別が「完全外れＡ」または「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｆ」が設定される。この「結果報知演出Ｆ」はミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。
【４８６５】
変動パターン種別が「完全外れＢ」または「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇ」が設定される。この「結果報知演出Ｇ」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。なお、「結果報知演出Ｇ」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。
【４８６６】
変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｂ」は「当たりショートリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｂ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｈ」はミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。
【４８６７】
変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｄ」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出Ｄ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｆ」は「完全外れＡ」または「完全外れＣ」において選択される「結果報知演出Ｆ」と同一の演出態様である。

【４８６８】
変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、「当たりスーパーリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｅ」と同一の演出態様である。
【４８６９】
次に、図１３３１を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪの内容について説明をする。図１３３１は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第１入球口６４への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行されるミッション演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図１３３１に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第１入球口６４に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ａ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ａ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。
【４８７０】
また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。
【４８７１】
上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Ｇが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Ｇの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Ｇの開始から１秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から６秒が経過し残時間２秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。
【４８７２】
上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として４秒が割り当てられる。従って、この場合、２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は２秒となる。一方、結果報知演出Ｇの開始から２秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を

実行した後に、疑似変動の残時間は３秒となる。このように、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第２９制御例の第９変形例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

【４８７３】

「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、疑似図柄を特定の組み合わせで表示するまでの過程が異なる。具体的には、「短書き換え演出Ａ」では疑似図柄のシフトを１回実行し、疑似図柄の変化演出も実行することにより疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様である。「中書き換え演出Ａ」は疑似図柄のシフトを２回実行し、疑似図柄の変化演出も実行することにより疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様であり、「長書き換え演出Ａ」は疑似図柄のシフトを３回実行し、疑似図柄の変化演出を実行せずに疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様である。

【４８７４】

このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後、再度外れを示す組み合わせで停止表示させる演出態様であり、疑似図柄を外れを示す組み合わせで表示するまでの過程が異なる。具体的には、「短書き換え演出Ｂ」では疑似図柄のシフトを１回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様である。「中書き換え演出Ｂ」は疑似図柄のシフトを２回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様であり、「長書き換え演出Ｂ」は疑似図柄のシフトを３回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様である。

【４８７５】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。この「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｆ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｆ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｆ」が選択される。この「短書き換え演出Ｆ」、「中書き換え演出Ｆ」、「長書き換え演出Ｆ」は、いずれも結果報知演出Ｇ

終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後に外れを示す組み合わせで表示する演出態様であり、それぞれの演出態様で相違するのは新たに行われる疑似図柄のシフト回数ある。具体的には「短書き換え演出Ｆ」ではシフト回数が１回、「中書き換え演出Ｆ」ではシフト回数が２回、「長書き換え演出Ｆ」ではシフト回数が３回となる。

【４８７６】

なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第１入球口６４への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が０個である。従って、保留球数が１個以上ある場合に設定される「完全外れＢ」、「完全外れＣ」、「完全外れＤ」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

【４８７７】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｃ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｃ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｃ」、「中書き換え演出Ｃ」、「長書き換え演出Ｃ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、相違するのは、特定の組み合わせで表示するまでに行う疑似図柄のシフト回数と疑似図柄の変化演出を実行するか否かである。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、相違するのは、特定の組み合わせで表示するまでに行う疑似図柄のシフト回数と疑似図柄の変化演出を実行するか否かである。

【４８７８】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。

【４８７９】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別

図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｇ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｇ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｇ」が選択される。この「短書き換え演出Ｇ」、「中書き換え演出Ｇ」、「長書き換え演出Ｇ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後に外れを示す組み合わせで停止表示させる演出態様であり、それぞれの演出態様で相違するのは、新たに行われる疑似図柄のシフト回数である。

【４８８０】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。

【４８８１】

一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。「短書き換え演出Ｅ」、「中書き換え演出Ｅ」、「長書き換え演出Ｅ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、相違するのは、疑似図柄を特定の組み合わせで表示するまでに行われる疑似図柄のシフト回数である。

【４８８２】

次に、図１３２９（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１３２９（ｂ）に示すように、第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、上述した第２９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪと、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪと、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪと、が新たに追加されている点で相違している。第２９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４８８３】

普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを普通図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された普図入賞コマンドに含まれる普図入賞情報が第１エリアから順に格納される。この普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪに格納される情報により、普通図柄の保留球の抽選結果が普通図柄の変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【４８８４】

本第２９制御例の第９変形例では、普通図柄の保留球を最大で４個、保留記憶可能に構成しているため、普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪには、普通図柄用の４つの保留エ

リアが形成される。そして、新たな普通図柄抽選を実行する場合には、普通図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された普図入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

【４８８５】

ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪは、付与されたミッションポイントのポイント数をカウントするためのカウンタであり、疑似変動が実行される場合にカウンタ値が１加算される。カウンタ値が１０になると、後述するミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）において、カウンタ値が０にリセットされる。２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪは、上述したミッションポイントが１０ポイント貯まった特典として表示される２次元コードが表示中であることを示すためのフラグであり、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）においてオフに設定される。

【４８８６】

＜第２９制御例の第９変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１３３２を参照して、主制御装置１１１のＭＰＵ２１１により実行される各制御について説明する。本第２９制御例の第９変形例における主制御装置１１１の制御は、上述した第２９制御例における主制御装置１１１の制御に対して、タイマ割込処理で実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）に代えてスルーゲート通過処理（Ｓ１１２Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図１３３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１１２Ｄ）の内容について説明する。図１３３２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１１２Ｄ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理は、普通図柄の保留球を獲得した場合に、その保留球の当否判定結果を事前に判別（所謂、先読み）し、判別結果に対応する情報を音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンドを設定する処理（Ｓ５０６Ｄ）を実行する点で上述したスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）と相違し、その他の構成については同一である。

【４８８７】

図１３３２に示すように、Ｓ５０５Ｄの処理が終了した後、Ｓ５０５Ｄの処理において普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納した第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値に基づいて普通図柄の抽選の当否を判別し、普図入賞コマンドを設定する（Ｓ５０６Ｄ）。この普図入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３で受信することにより、音声ランプ制御装置１１３においても普通図柄の保留球の判別結果を把握することが可能となる。

【４８８８】

＜第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１３３３～図１３３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御について説明する。本第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御は、メイン処理において実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）が実行される点およびコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）において普図入賞コマンドを受信した場合の処理が追加された点で相違しており、その他の処理については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４８８９】

まず、図１３３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）について説明する。図１３３３は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）を示したフローチャートである。上述した第２９制御例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に対して、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）および普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動実行フラ

グ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４８９０】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２３５Ｄ）。疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）が終了すると、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）を実行する。

【４８９１】

ここで、図１３３４を参照して、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）について説明する。図１３３４は、このミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）を示したフローチャートである。ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）が実行されると、まず、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値を１加算する（Ｓ２３０１Ｄ）。そして、ミッションポイント付与演出を実行するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２３０２Ｄ）。その後、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値が１０であるかを判別する（Ｓ２３０３Ｄ）。カウンタ値が１０であると判別した場合には（Ｓ２３０３Ｄ：Ｙｅｓ）、２次元コードを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２３０４Ｄ）。なお、本第２９制御例の第９変形例では、遊技者が入手可能なレア画像を複数種類用意しており、レア画像毎に異なる２次元コードを設定可能である。そして、いずれの２次元コードを表示するかはＳ２３０４Ｄの処理においてランダムに設定する。このように構成することで、ミッションポイントを１０ポイント貯める毎に異なるレア画像を遊技者に入手させることが可能となるので、レア画像をコンプリートするために長期的に遊技を行わせることが可能となる。

【４８９２】

Ｓ２３０４Ｄの処理が終了すると、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪをオンに設定し（Ｓ２３０５Ｄ）、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値を０に設定して（Ｓ２３０６Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０３Ｄの処理において、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値が１０ではないと判別した場合には（Ｓ２３０３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３０４Ｄ、Ｓ２３０５Ｄ、Ｓ２３０６Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【４８９３】

図１３３３に戻り、説明を続ける。Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、普図先読み処理を実行する（Ｓ２２６１Ｄ）。

【４８９４】

ここで、図１３３５を参照して、普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）について説明する。図１３３５は、この普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）を示したフローチャートである。この普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）は、疑似変動の実行期間中に示唆演出を実行するか否かを決定するための処理である。普図先読み処理が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに入賞情報が格納されているかを判別する（Ｓ２３７１Ｄ）。入賞情報が

格納されていると判別した場合には（Ｓ２３７１Ｄ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに入賞情報が格納されていないと判別した場合には（Ｓ２３７１Ｄ；Ｎｏ）、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ２３７２Ｄ）。特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ２３７２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３７４Ｄの処理に移行する。Ｓ２３７２Ｄの処理において特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２３７２Ｄ：Ｙｅｓ）、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選であるかを判別する（Ｓ２３７３Ｄ）。変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２３７３Ｄ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２３７３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３７４Ｄの処理に移行する。

【４８９５】

Ｓ２３７４Ｄの処理では、普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪに格納されている普図入賞情報の中に当たり当選する普図入賞情報が格納されているかを判別する（Ｓ２３７４Ｄ）。当たり当選する普図入賞情報が格納されていないと判別した場合には（Ｓ２３７４Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、当たり当選する普図入賞情報が格納されていると判別した場合には（Ｓ２３７４Ｄ：Ｙｅｓ）、その当たり当選する普図入賞情報が格納されている格納エリアに対応するタイマ値を疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定する。具体的には、当たり当選する普図入賞情報が普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪの実行エリアに格納されている場合には３１秒、第１エリアに格納されている場合には６１秒、第２エリアに格納されている場合には９１秒、第３エリアに格納されている場合には１２１秒、第４エリアに格納されている場合には１５１秒、にそれぞれ対応するカウンタ値を設定する。本第２９制御例の第９変形例では、通常状態における普通図柄の変動時間を３０秒に設定する構成であり、普通図柄の当たり当選した場合には電動役物６４ａが０．２秒間開放される。したがって、それぞれの格納エリアに対応するタイマ値を設定することにより普通図柄の当たり当選する保留球に対応する普通図柄の変動表示が実行され、その後に実行される普通図柄の当たり遊技が終了するまでの間、疑似変動を継続させることが可能となる。Ｓ２３７５Ｄの処理が終了すると、普図当たり示唆演出を実行するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２３７６Ｄ）。ここで設定する表示用コマンドは、Ｓ２３７５Ｄで設定したタイマ値に対応する演出時間の普図当たり示唆演出を実行するためのものである。Ｓ２３７６Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。

【４８９６】

図１３３３に戻り、説明を続ける。Ｓ２２６１Ｄの処理が終了すると、Ｓ２２３６Ｄの処理において減算した疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０（ｍｓ）であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。Ｓ２２３７Ｄの処理において、０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３８Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２６２Ｄ）。

【４８９７】

ここで、図１３３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）について説明する。図１３３６は、この疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）は、上述した第２９制御例において実行される疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）に対して、２次元コードを非表示とするための処理が追加された点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４８９８】

Ｓ２１８８Ｄの処理では、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪがオンであるかを判別する（Ｓ２１８８Ｄ）。２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１８８Ｄ：Ｎｏ）、２次元コードが表示されていない状態であるため

本処理を終了する。一方、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪがオンであると判別した場合には（Ｓ２１８８Ｄ：Ｙｅｓ）、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪをオフに設定し（Ｓ２１８９Ｄ）、２次元コードを非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ２１９０Ｄ）、本処理を終了する。このように、２次元コードが表示された疑似変動の終了時に２次元コードが非表示となるため、２次元コードが表示されている期間は僅かな期間であり、その期間中にしか入手できないレア画像の価値が高くなり、遊技者のレア画像を入手したい思いを高めることができる。これにより、疑似変動に対する遊技者の興味を向上させ、演出効果を高めることが可能となる。

【４８９９】

次に、図１３３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１３４Ｄ）について説明する。図１３３７は、このコマンド判定処理（Ｓ２１３４Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１３４Ｄ）は、上述した第２９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に対して、普図入賞コマンド関連の処理を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４９００】

Ｓ２１１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１１０Ｄ：Ｎｏ）、普図入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２２５Ｄ）。普図入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２２５Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した普図入賞コマンドに含まれる普図入賞情報を普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪの空きエリアのうち最も若い番号のエリアに格納する。一方、普図入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２２５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２１４Ｄの処理に移行する。なお、第２９制御例において実行していた発射関連コマンド関連の処理は、Ｓ２２１６Ｄの処理において実行する。

【４９０１】

＜第２９制御例の第９変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

図１３３８～図１３４０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。本第２９制御例の第９変形例における表示制御装置１１４の制御は、上述した第２９制御例における表示制御装置１１４の制御に対して、Ｖ割込処理で実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３１３Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【４９０２】

図１３３８を参照して、コマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）について説明する。上述した第２９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に対して、示唆演出コマンド関連の処理と、２次元コード表示コマンド関連の処理を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。Ｓ６４０８Ｄの処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０８Ｄ：Ｎｏ）、示唆演出コマンドがあるかを判別する（Ｓ６４２０Ｄ）。示唆演出コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４２０Ｄ：Ｙｅｓ）、示唆演出コマンド処理を実行する（Ｓ６４２１Ｄ）。

【４９０３】

ここで、図１３３９を参照して、示唆演出コマンド処理（Ｓ６４２１Ｄ）の詳細について説明する。図１３３９は、この示唆演出コマンド処理を示したフローチャートである。この示唆演出コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した示唆演出コマンドに対応する処理を実行するものである。示唆演出コマンド処理では、まず、表示用示唆演出コマンドによって示される示唆演出態様に対応した示唆演出表示データテーブルを決定し、その決定した示唆演出表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する（Ｓ６５５１Ｄ）。

【４９０４】

次いで、Ｓ６５５１Ｄで設定された示唆演出表示データテーブルに対応する転送データ

テーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定する（Ｓ６５５２Ｄ）。そして、各示唆演出態様に対応する示唆演出表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ６５５１Ｄの処理によって設定された示唆演出表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の示唆演出表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ６５５３Ｄ）。表示設定処理では、Ｓ６５５３Ｄの処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された示唆演出表示データテーブルが、どの表示用示唆演出態様に対応するものであるかを容易に判断することができる。

【４９０５】

次いで、Ｓ６５５１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された示唆演出表示データテーブルに対応する示唆演出の演出時間を基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６５５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６５５５Ｄ）。そして、示唆演出コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。この示唆演出コマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５５５Ｄの処理によって初期化されたポインタ２３３ｄｆを更新しながら、Ｓ６５５１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された示唆演出表示データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５５２Ｄの処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【４９０６】

図１３３８に戻り、説明を続ける。Ｓ６４２０Ｄの処理において示唆演出コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４２０Ｄ：Ｎｏ）、２次元コード表示コマンドがあるかを判別する（Ｓ６４２２Ｄ）。２次元コード表示コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４２２Ｄ：Ｙｅｓ）、２次元コード表示コマンド処理を実行する（Ｓ６４２３Ｄ）。

【４９０７】

ここで、図１３４０を参照して、２次元コード表示コマンド処理（Ｓ６４２２Ｄ）の詳細について説明する。図１３４０は、この２次元コード表示コマンド処理（Ｓ６４２２Ｄ）を示したフローチャートである。この２次元コード表示コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した２次元コード表示コマンドに対応する処理を実行するものである。２次元コード表示コマンド処理では、まず、表示用２次元コード表示コマンドによって示される２次元コード種別に対応した２次元コード表示データテーブルを決定し、その決定した２次元コード表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する（Ｓ６６５１Ｄ）。

【４９０８】

次いで、Ｓ６６５１Ｄで設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定する（Ｓ６６５２Ｄ）。そして、各２次元コード種別に対応する２次元コード表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ６６５１Ｄの処理によって設定された２次元コード表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の２次元コード表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ６６５３Ｄ）。表示設定処理では、Ｓ６６５３Ｄの処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された２次元コード表示データテーブルが、どの表示用２次元コードに対応するものであるかを容易に判断することができる。

【４９０９】
次いで、Ｓ６６５１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された２次元コード表示データテーブルに対応する２次元コード表示演出の演出時間を基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６６５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６６５５Ｄ）。そして、２次元コード表示コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【４９１０】
＜第２９制御例の第１０変形例＞
図１３４２を参照して、第２９制御例の第１０変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第２９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合のみ装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とするミッション演出を実行する構成であったが、本第２９制御例の第１１変形例では遊技者が任意のタイミングで演出ボタン２２を操作すると装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となる構成としている。具体的には、図１３４２（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍにモード切替を案内するための案内態様が表示されており、遊技者が演出ボタン２２を押下すると装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態（図１２１９参照）となり、主表示領域Ｄｍの一部分が隠された状況となる「お楽しみモード」に切り替わる。このお楽しみモードは特別図柄の変動表示が実行されているか否かに関わらず装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が５分間スタンバイ状態となり、その５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、お楽しみモードの開始から５分経過する前に装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を報知状態（図１２１９参照）とし、収納状態へと可動させる。５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなければ、５分経過後にスタンバイ状態から収納状態へと可動する。このようにお楽しみモードでは、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が５分経過する前に報知状態となれば大当たり当選の可能性が高いことを遊技者に示唆するので、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がいつ報知状態となるのか遊技者に楽しませることが可能である。したがって、通常の変動演出とお楽しみモードとを遊技者の任意のタイミングで切替可能に構成することで、遊技者の好みに合わせたゲーム性で遊技を楽しませることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制することができる。
【４９１１】
＜第２９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２と表示画面の構成について＞
図１３４２を参照して、本第２９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２と第３図柄表示装置８１の表示画面の構成について説明する。図１３４２（ａ）は、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合の表示画面との位置関係を模式的に示した図である。図１３４２（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、後面側から背景レイヤー、第１レイヤー、第２レイヤーが配置され、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態になると表示画面の前面側に配置される。背景レイヤーは背景画像を表示するためのレイヤーである。図１３４２（ｂ）に示すように、第１レイヤーは第３図柄を表示するためのレイヤーである。図１３４２（ｃ）に示すように、第２レイヤーは、動的表示中の特別図柄の大当たり当選期待度を報知する態様である「チャンス」といったコメントや、キャラクタを表示するためのレイヤーである。図１３４２（ｄ）に示すように、本第２９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２は、スタンバイ状態となっても表示画面を完全に覆い隠す訳ではなく、主表示領域Ｄｍの一部の表示領域が視認困難な状態とする。したがって、スタンバイ状態では遊技者からは第３図柄が変動表示されているのか停止表示されているのかは把握できないが、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２に覆い隠されていない表示領域に表示される変動演出の一部表示は遊技者から視認することができる。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２に隠されていない表示領域に表示される変動演出の表示から、遊技者に通常モードに切り替えるかお楽しみモードを継続するかの判断をさせ易くすることができる。

【４９１２】
＜第２９制御例の第１０変形例における演出内容について＞
図１３４１を参照して、本第２９制御例の第１０変形例において実行される演出内容について説明する。本第２９制御例の第１０変形例では、第３図柄変動と変動演出を遊技者が視認可能な状態である「通常モード」と、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となり第３図柄変動と変動演出を遊技者が視認困難な状態である「お楽しみモード」のいずれかのモードで遊技を行うことができる構成である。パチンコ機１０の電源が投入されると「通常モード」が設定される。「通常モード」から「お楽しみモード」への切替は、遊技者が任意のタイミングで演出ボタン２２を操作することにより行うことが可能である。「お楽しみモード」から「通常モード」への切替は、「お楽しみモード」の開始から５分経過した場合か、遊技者が演出ボタン２２を操作した場合、またはロングリーチかスーパーリーチの変動パターンで特別図柄変動が実行されたことに対応して行われる。
【４９１３】
「通常モード」において遊技者が演出ボタン２２を操作すると、「お楽しみモード」に切り替わり、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となる。このスタンバイ状態は、特別図柄が変動表示されているか否かに関わらず５分間継続する。「お楽しみモード」に切り替わってから５分経過する前に、大当たり当選期待度が高い変動パターンであるロングリーチまたはスーパーリーチの特図変動が実行された場合には、その特図変動の実行から３秒間、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が報知状態（図１２１９（ｃ）参照）となり、３秒経過後に収納状態となる。即ち、「お楽しみモード」開始から５分経過する前に装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が収納状態となる。一方、「お楽しみモード」に切り替わってから５分経過する前に、ロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特図変動が実行されなかった場合には、「お楽しみモード」の切り替えから５分経過すると装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態から収納状態となる。つまり、「お楽しみモード」は、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となってから５分経過する前に報知状態となるかどうかを遊技者に楽しませるモードである。このように、「通常モード」では遊技者に変動演出を楽しませ、「お楽しみモード」では遊技者に装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が報知状態となるかどうかを楽しませることができるため、遊技者に対して異なる楽しみを提供することが可能となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、遊技者の任意のタイミングで演出ボタン２２を操作することによりモードを切り替えることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。なお、「お楽しみモード」では装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が５分間スタンバイ状態となる構成としたが、このように構成することで、「お楽しみモード」に切り替えた遊技者が「お楽しみモード」の実行中に遊技を止めてしまった場合であっても、５分経過すると自動的に「通常モード」に切り替わるため、パチンコ機１０で誰も遊技を行っていないことを新たな遊技者に分かり易くすることができる。なお、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とする期間は、５分間に限るものではなく、５分以下でも良いし、５分以上でも良い。
【４９１４】
なお、「お楽しみモード」の実行中に決定ボタン６００ａが操作されると、「お楽しみモード」の実行期間を５分延長することが可能に構成している。具体的には、「お楽しみモード」の実行中に決定ボタン６００ａが操作されたことに対応して、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値に５分に対応する値を追加する。このように構成することで、「お楽しみモード」を楽しみたい遊技者には、５分経過しても「通常モード」に戻ることなく「お楽しみモード」を継続して楽しませることが可能となる。
【４９１５】
以上、説明したように、本第２９制御例の第１０変形例では、遊技者のボタン操作により装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とし、主表示領域Ｄｍの一部分が隠された状況を創出する演出である「お楽しみモード」が実行される。この「お楽しみモード」が実行されている期間は、特別図柄の変動表示が実行されていなくても遊技者に気付か

れ難くすることが可能である。なお、この「お楽しみモード」を装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いずに実行する構成としても良い。以下、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いずに「お楽しみモード」を実行する実施例である第１１変形例のパチンコ機１０について説明する。

【４９１６】

＜第２９制御例の第１１変形例＞

図１３４３～図１３５９を参照して、第２９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第２９制御例の第１０変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を第３図柄表示装置８１の前面側で可動させることにより表示画面を遊技者が視認困難な状態とし、特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くする構成であった。これに対して本第２９制御例の第１１変形例では、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、特別図柄の変動表示に対応する変動演出が表示されるレイヤーよりも前面側に疑似変動を表示するレイヤーを配置することで、疑似変動の実行中は変動演出を視認困難な状態とすることができる構成としている。

【４９１７】

また、上述した第２９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合のみ疑似変動を実行する構成であったが、本第２９制御例の第１１変形例では遊技者が任意のタイミングでボタン操作を実行すると疑似変動が実行される構成としている。具体的には、図１３４４（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの右下端にある表示領域Ｄｍ５にモード切替を案内するための案内態様が表示されており、遊技者が演出ボタン２２を押下すると５分間の疑似変動が実行されるモードである「お楽しみモード」に切り替わる。詳細は後述するが、このお楽しみモードは特別図柄の変動表示が実行されているか否かに関わらず疑似図柄が５分間変動表示され、その５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、疑似変動の開始から５分経過する前に大当たり当選する可能性が高いことを示唆する組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなければ、５分経過後に外れであることを示唆する組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。このようにお楽しみモードでは、疑似変動が５分経過する前に停止されれば大当たり当選の可能性が高いことを遊技者に示唆するので、疑似変動がいつ停止するのかを遊技者に楽しませることが可能である。したがって、通常の変動演出とお楽しみモードとを遊技者の任意のタイミングで切替可能に構成することで、遊技者の好みに合わせたゲーム性で遊技を楽しませることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制することができる。

【４９１８】

この第２９制御例の第１１変形例におけるパチンコ機１０が上述した第２９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１および表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第２９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２９制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４９１９】

＜第２９制御例の第１１変形例における表示画面の構成について＞

図１３４３を参照して、本第２９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１の表示画面の構成について説明する。図１３４３（ａ）は、表示画面を構成する各画層（レイヤー）を模式的に示した模式図である。本第２９制御例の第１１変形例では、後面側から、背景レイヤー、第１レイヤー、第２レイヤー、第３レイヤーの順に配置されている。背景レイヤーは、背景画像を表示するためのレイヤーであり、第１レ

イヤーは図１３４３（ｂ）に示すように第３図柄を表示するためのレイヤーであり、第２レイヤーは図１３４３（ｃ）に示すように変動演出やデモ演出といった各種演出を表示するためのレイヤーであり、第３レイヤーは図１３４３（ｄ）に示すようにお楽しみモード（疑似変動）を表示するためのレイヤーである。第３レイヤーは、通常のモードでは透過率が１００％に設定されており、後面側で実行される第３図柄変動および各種演出を遊技者が視認可能である。一方、遊技者が演出ボタン２２を操作し、お楽しみモードに切り替えた場合には、第３レイヤーの透過率が０％となり、疑似変動が表示されている表示領域の後面側で実行される第３図柄の変動表示や、変動演出の一部表示が遊技者から視認困難な状態となる。このように、お楽しみモードの実行中は第３図柄を遊技者が視認困難であるため、特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。

【４９２０】

＜第２９制御例の第１１変形例における演出内容について＞

図１３４４～図１３４７を参照して、本第２９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０において実行される演出内容について説明する。図１３４４（ａ）は、第３レイヤーの透過率が１００％の場合の表示画面を示した図である。第３レイヤーの透過率が１００％に設定されるのは通常モードの場合であり、通常モードでは、図１３４４（ａ）に示すように第３図柄の変動表示や変動演出を遊技者が視認可能である。通常モード中は表示領域Ｄｍ５にモード切替を案内する態様である「ボタンＰＵＳＨでお楽しみモード」という表示と、演出ボタン２２を模したボタン表示Ｐｂ１が表示される。これにより、演出ボタンを操作するとお楽しみモードに切り替えることができることを遊技者に分かり易くすることができる。

【４９２１】

図１３４４（ｂ）は、第３レイヤーの透過率が０％である場合の表示画面を示した図である。通常モード中に遊技者が演出ボタン２２を操作すると第３レイヤーの透過率が０％に設定される。図１３４４（ｂ）に示すように、第３レイヤーにはお楽しみモードの演出が表示されるため、第３レイヤーの後面側に配置されている第１レイヤーに表示される第３図柄が遊技者からは視認困難となる。なお、第３レイヤーにおいて何も表示されていない領域では、第２レイヤーの表示が視認可能であり、遊技者は変動演出の表示を一部視認することができる。

【４９２２】

ここで、お楽しみモードの詳細な演出内容について説明する。図１３４４（ｂ）に示すように、お楽しみモードが実行されると３つの疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３が表示され、疑似変動が開始される。疑似変動の変動時間は５分であり、疑似変動の残り変動時間は表示領域ＨＲ２に表示される。疑似変動は特別図柄の変動表示が実行されていない期間も継続して実行され、疑似変動の開始から５分経過すると外れであることを示唆する組み合わせ（例えば、「２，４，６」）で疑似図柄を停止表示させる。このように、特別図柄の変動表示が実行されていない期間も疑似変動が継続して実行されることで、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。また、疑似変動の変動時間を設定することで、お楽しみモードに切り替えた遊技者が遊技を止めた後も疑似変動が終わらず遊技中であると勘違いされてしまう不具合が生起することを防止することができる。

【４９２３】

なお、お楽しみモード中に遊技者が演出ボタン２２を押下すると疑似変動の変動時間が経過するよりも前に通常モードに切り替え可能であり、表示領域Ｄｍ５には演出ボタン２２を押下することにより通常モードに切替可能であることを案内するための案内態様である「ボタンＰＵＳＨで通常モード」という表示と、演出ボタン２２を模したボタン表示Ｐｂ１が表示される。このように構成することで、お楽しみモードに切り替えたものの変動演出を楽しみたくなった遊技者に対して疑似変動の変動時間経過を待たせることなく通常モードを楽しませることが可能となる。なお、お楽しみモード中に遊技者が決定ボタン６００ａを押下すると疑似変動の変動時間を延長することが可能であり、表示領域Ｄｍ６に

は決定ボタン６００ａを押下するとお楽しみモードが延長されることを案内するための案内態様である「ボタンＰＵＳＨでお楽しみモード延長」という表示と、決定ボタン６００ａを模したボタン表示Ｐｂ２が表示される。なお、お楽しみモード中は、副表示領域Ｄｓにお楽しみモード実行中であることを報知する態様である「お楽しみモード中」という文字が表示されるため、第１レイヤーの副表示領域Ｄｓに表示されている保留図柄が遊技者からは視認困難な状態となる。このように構成することで、第１レイヤーで保留図柄の表示を実行していても遊技者は保留球数を把握し難くなるので、保留図柄が表示されているか否かで特別図柄の変動表示が実行されているか否かを遊技者に気付かれてしまうことを抑制することが可能となり、演出効果を高めることができる。

【４９２４】

次に、図１３４５（ａ）を参照して、疑似変動時間短縮演出について説明する。図１３４５（ａ）は、疑似変動時間短縮演出が実行された場合の表示画面を示した図である。この疑似変動時間短縮演出は、お楽しみモード中にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合に実行される演出である。より具体的には、お楽しみモード中にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、天使を模したキャラ８０５が出現し、小表示領域ＨＲ２に表示されている疑似変動の残り変動時間を早送りさせ、残り５秒であることを示す表示に変える。そして、５秒経過すると大当たり当選である可能性が高い特別図柄の変動表示が実行されていることを示唆する組み合わせ（本第２９制御例の第１１変形例では「３，４，１」）の疑似図柄（チャンス態様）が停止表示される。このように、お楽しみモードでは、疑似図柄が５分経過するよりも前に停止表示されるか否かを遊技者に楽しませることが可能である。

【４９２５】

次に、図１３４５（ｂ）を参照して、お楽しみモードが延長された場合の演出内容について説明する。図１３４５（ｂ）は、お楽しみモードが延長された場合の表示画面の一例を示した図である。図１３４５（ｂ）に示す例では、疑似変動の残り変動時間が１０秒となった段階で遊技者が決定ボタン６００ａを押下したことにより、疑似変動の変動時間が延長された状況である。この場合、小表示領域ＨＲ２に表示されている疑似変動の残り変動時間が加算されることを示すための態様である吹き出しＦｋ３が表示され、疑似変動の残り変動時間が３１０秒となる。このように構成することで、お楽しみモードを引き続き楽しみたい遊技者に対して通常モードに戻ることなく継続してお楽しみモードを楽しませることが可能となる。なお、本第２９制御例の第１１変形例では、２種類のボタンを用いて、どちらのボタンを操作するかによってモード切替かモード延長かを選択可能に構成したが、これに限るものではなく、１つの演出ボタンをどのように操作するかによってモード切替かモード延長かを選択可能に構成しても良い。具体的には、演出ボタン２２が短い期間（例えば、１秒間隔）で２回押下された場合にはモード切替を実行し、演出ボタン２２が長押しされた場合にはモード延長を行う構成としても良い。このように構成することで、複数種類の演出用のボタンを遊技機１０に付ける必要が無いので、製造コストを安価にすることができる。また、このように構成する場合、遊技者が演出ボタン２２を長押ししている期間はお楽しみモードを延長させる構成としても良い。

【４９２６】

次に、図１３４６を参照して、お楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係について説明する。図１３４６は、お楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。「特図」の項目は特別図柄の変動状況を示しており、「第１レイヤーでの第３図柄」の項目は第３図柄の変動状況を示しており、「第３レイヤー」の項目は第３レイヤーに表示される疑似図柄の表示状況を示しており、「第３レイヤーの透過率」の項目は第３レイヤーの透過率の設定状況を示している。図１３４６に示す例は、完全外れＡの変動パターンで特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒経過した段階で遊技者がモード切替操作（演出ボタン２２の押下）を行った場合である。第１レイヤーでは特別図柄の変動表示に対応して表示用完全外れＡの第３図柄変

動が表示される。第３レイヤーではモード切替操作が実行されるまでは疑似図柄が停止表示されるが、透過率が１００％に設定されているため遊技者からは停止表示されている疑似図柄が視認できず、第３レイヤーよりも後面側に配置されている第１レイヤー、第２レイヤーの表示を視認することが可能である。

【４９２７】

完全外れＡの特別図柄の変動表示開始から１２秒が経過した段階で遊技者によりモード切替操作が実行されると、第１レイヤーでは表示用完全外れＡの第３図柄変動を引き続き表示し、第３レイヤーでは疑似図柄の変動表示が開始される。なお、疑似図柄の変動表示開始に合わせて第３レイヤーの透過率が０％に設定されるため、疑似図柄の変動表示を遊技者が視認可能となる一方で、第１レイヤーに表示されている第３図柄を遊技者からは視認困難な状態となる。この疑似変動は、完全外れＡの特別図柄の変動表示が終了した後も継続して実行され、特別図柄の変動表示終了後に新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合も継続し、新たな特別図柄の変動表示が開始された場合にも継続する。第１レイヤーでは、疑似変動の実行中に新たに完全外れＡの特別図柄の変動表示が実行されれば、表示用完全外れＡの第３図柄変動を表示する。このように構成することで、遊技者がどのタイミングでお楽しみモードから通常モードに切り替える操作を行った場合であっても、第３レイヤーの透過率を１００％に設定するだけの処理で第３図柄変動を視認させることができるので、モード切替のタイミングで新たに第３図柄変動を表示するための複雑な処理が不要となり、処理負荷を軽減することができる。

【４９２８】

第３レイヤーにおける疑似図柄の変動表示は２７７秒実行され、その間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなかった場合には、２７７秒経過後に外れ態様で疑似図柄を停止表示させ、停止表示から３秒経過すると第３レイヤーの透過率を１００％に設定する。なお、疑似図柄の変動表示中にモード切替操作が実行された場合には、疑似図柄を停止表示させずに変動表示された状態で第３レイヤーの透過率を１００％に設定する。

【４９２９】

次に、図１３４７を参照して、お楽しみモード中にロングリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合の演出と表示画面の関係について説明する。図１３４７は、お楽しみモード中にロングリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合の演出と表示画面の関係を模式的に示した図である。モード切替操作が実行されるまでは図１３４６に示した例と同様であり、図１３４７は、完全外れＡの特別図柄の変動表示が終了した後に当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が実行される場合を示している。疑似図柄の変動表示中に当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が開始されると、第３レイヤーでは当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して疑似変動時間短縮演出が実行される。疑似変動時間短縮演出が実行されてから５秒経過すると疑似図柄をチャンス態様で停止表示させ、停止表示から３秒経過すると第３レイヤーの透過率を１００％に設定する。このように、疑似図柄がチャンス態様で停止表示されることで、遊技者は第３図柄の表示用変動パターンがロングリーチまたはスーパーリーチであると予測できるので、通常モードに戻った後も大当たり当選する可能性が高い第３図柄の変動表示を楽しむことができる。

【４９３０】

＜第２９制御例の第１１変形例における電気的構成について＞

次に、図１３４８を参照して、本第２９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１３４８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第２９制御例の第２変形例に対して、演出ボタン２２と選択ボタン６００を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、演出ボタン２２および選択ボタン６００は上述した第２９制御例の第３変形例における演出ボタン２２と選択ボタン６００と同一の構成である。

【４９３１】
＜第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞
次に、図１３４９（ａ）を参照して、本第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１３４９（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１３４９（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫが少なくとも記憶されている。
【４９３２】
ここで、図１３５０を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫの内容について説明する。図１３５０は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図１３４９に示す通り、本第２９制御例の第１１変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫ２とが規定されている。
【４９３３】
図１３５１および図１３５２を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図１３５１を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１の内容について説明する。図１３５１は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図１３５１に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。
【４９３４】
なお、上述した第２９制御例の第２変形例とは異なり、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中に結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定するか否かを「○×」で規定している。なお、「○」の場合には結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定し、「×」の場合には結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定しない。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。
【４９３５】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出

内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１および当たりロングリーチＡ２とは異なる「当たりロングリーチＡ３」が設定される。いずれの表示用変動パターンも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。

【４９３６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。

【４９３７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫは設定されない。

【４９３８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。

【４９３９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パター

ン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ３」が設定される。いずれの表示用変動パターンも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。

【４９４０】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。

【４９４１】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることを防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４９４２】

また、結果報知フラグ２２３ｄｂＫは、お楽しみモード（疑似変動）の実行中は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に対応する当たり変動パターンではオンに設定されるため、お楽しみモードの開始から５分経過していなくても疑似図柄がチャンス態様で停止表示されお楽しみモードが終了するので、遊技者が当たり変動を見逃してしまうことがない。

【４９４３】

また、ロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合には特別図柄の当否判定結果が当たり当選であるか否かに関わらず結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される構成としているが、本第２９制御例の第１１変形例ではロングリーチとスーパーリーチの変動パターンは外れ当選である場合よりも当たり当選である場合の方が設定され易い構成であり、ロングリーチまたはスーパーリーチが実行されると遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることが可能であるため、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中にロングリーチまたはスーパーリーチが実行される場合には、お楽しみモードの開始から５分経過していなくても疑似図柄をチャンス態様で停止表示させお楽しみモードを終了させる構成としている。このように構成することで、お楽しみモードの実行期間中は大当たり当選の可能性が高い第３図柄の変動表示のみ遊技者が視認可能となり、特別図柄が外れ当選であることを報知するための第３図柄の停止態様を遊技者に視認させる機会を減少させることができるため、遊技者が認識可能な外れ当選の回数を実際の外れ当選の回数よりも少なく感じさせ、遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【４９４４】

次に、図１３４９（ｂ）を参照して、本第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１３４９（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の規定内容を示したブロック図である。上述した第２９制御例の第１１変形例に対して、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢと、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢと、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢを削除した点と、モード変更フラグ２２３ｄａＫと、結果報知フラグ２２３ｄｂＫと、延長フラグ２２３ｄｃＫを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。

【４９４５】

モード変更フラグ２２３ｄａＫは、モード切替操作が実行されたことを判別するためのフラグであり、枠ボタン入力監視・演出処理において演出ボタン２２が操作されたと判別

された場合にオンに設定され、後述する疑似変動開始処理（２２６４Ｄ）または疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）においてオフに設定される。延長フラグ２２３ｄｃＫは、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中にお楽しみモードの延長操作が実行されたことを判別するためのフラグであり、枠ボタン入力監視・演出処理において疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合に決定ボタン６００ａが押下されたと判別されるとオンに設定され、疑似変動実行中処理Ｓ２２６５Ｄにおいてオフに設定される。

【４９４６】

＜第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

図１３５３～図１３５６を参照して、本第２９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第２９制御例の第２変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図１３５３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中の一処理である液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）について説明する。図１３５３は、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）は、上述した第２９制御例の第１１変形例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）に代えて実行される処理である。液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）が実行されると、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（Ｓ２２３１Ｄ）、モード切替操作が実行されたかを判別する（Ｓ２２６３Ｄ）。モード切替操作が実行されたか否かの判別は、モード変更フラグ２２３ｄａＫがオンであるか否かによって判別し、モード変更フラグ２２３ｄａＫがオンであると判別した場合にはモード切替操作が実行されたと判別する。なお、このモード変更フラグ２２３ｄａＫは、メイン処理の中の一処理である枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）において演出ボタン２２が押下されたと判別された場合にオンに設定される。モード切替操作が実行されたと判別した場合には（Ｓ２２６３Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）を実行する。一方、モード切替操作が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２２６３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【４９４７】

ここで、図１３５４を参照して、疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）について説明する。図１３５４は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）を示したフローチャートである。疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）では、通常モードからお楽しみモード（疑似変動）に切り替えるための処理を実行する。疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）が実行されると、まず実行中の特別図柄の変動表示は当たり変動パターンであるかを判別する（Ｓ２３１１Ｄ）。当たり変動パターンであると判別した場合には（Ｓ２３１１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに６０００を設定し（Ｓ２３１２Ｄ）、Ｓ２３１４Ｄの処理に移行する。なお、詳細は後述するが、本第２９制御例の第１１変形例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００になった場合に疑似図柄を停止表示させるための処理が実行される構成であるため、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を６０００に設定することで、疑似変動の開始から１秒経過すると疑似変動が低速となり、３秒経過すると疑似図柄がチャンス態様で停止表示される。一方、Ｓ２３１１Ｄの処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ２３１１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに３００００を設定し（Ｓ２３１３Ｄ）、Ｓ２３１４Ｄの処理に移行する。Ｓ２３１４Ｄの処理では疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定する（Ｓ２３１４Ｄ）。そして、疑似変動を開始するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２３１５Ｄ）、モード変更フラグ２２３ｄａＫをオフに設定して、本処理を終了する。なお、Ｓ２３１５Ｄで設定される表示用コマンドには、表示制御装置１１４において第３レイヤーの透過率を０％に設定させるためのコマンドも含まれる。

【４９４８】

図１３５３に戻り、説明を続ける。Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ

２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２６５Ｄ）。ここで、図１３５５を参照して、疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）について説明する。図１３５５は、この疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）を示したフローチャートである。疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）が実行されると、まずモード切替操作が実行されたかを判別する（Ｓ２４０１Ｄ）。モード切替操作が実行されたか否かの判別は、モード変更フラグ２２３ｄａＫがオンであるか否かによって判別する。Ｓ２４０１Ｄの処理において、モード切替操作が実行されたと判別した場合には（Ｓ２４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、モード変更フラグ２２３ｄａＫをオフに設定し、疑似変動を終了するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２４０８Ｄ）。この疑似変動を終了させるためのコマンドには、表示制御装置１１４において第３レイヤーの透過率を１００％にするためのコマンドが含まれる。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２４０９Ｄ）、本処理を終了する。

【４９４９】

一方、Ｓ２４０１Ｄの処理においてモード切替操作が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２４０１Ｄ：Ｎｏ）、次に、お楽しみモードを延長させるための延長操作が実行されたかを判別する（Ｓ２４０２Ｄ）。延長操作が実行されたか否かは、延長フラグ２２３ｄｃＫがオンであるか否かによって判別する。この延長フラグ２２３ｄｃＫは、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合に決定ボタン６００ａが押下されたと判別されるとオンに設定される。延長操作が実行されたと判別した場合には（Ｓ２４０２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに３００００を加算し（Ｓ２４０３Ｄ）、延長フラグ２２３ｄｃＫをオフに設定する（Ｓ２４０４Ｄ）。一方、Ｓ２４０２Ｄの処理において、延長操作が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２４０２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４０４Ｄの処理に移行する。Ｓ２４０４Ｄの処理では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を１減算する。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）は、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）において実行される処理であるため、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算される構成である。したがって、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値として３００００が設定された場合には５分経過すると０になる。

【４９５０】

Ｓ２４０４Ｄの処理が終了すると、減算後の疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００であるかを判別する（Ｓ２４０５Ｄ）。疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００であると判別した場合には（Ｓ２４０５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動停止処理を実行し（Ｓ２４０６Ｄ）、Ｓ２４０７Ｄの処理に移行する。ここで、図１３５６を参照して、疑似変動停止処理（Ｓ２４０６Ｄ）について説明する。図１３５６は、疑似変動停止処理（Ｓ２４０６Ｄ）を示したフローチャートである。疑似変動停止処理（Ｓ２４０６Ｄ）が実行されると、まず、結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンであるかを判別する（Ｓ２４４１Ｄ）。結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンであると判別した場合には（Ｓ２４４１Ｄ：Ｙｅｓ）、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオフに設定し（Ｓ２４４２Ｄ）、疑似図柄をチャンス態様で停止するための表示用コマンドを設定して（Ｓ２４４３Ｄ）、本処理を終了する。一方、結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４４１Ｄ：Ｎｏ）、疑似図柄を外れ態様で停止表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４４４Ｄ）、本処理を終了する。なお、上述したように、結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定されるのは、疑似変動の実行中に開始された特別図柄の変動パターンがロングリーチまたはスーパーリーチに設定されている場合である。したがって、疑似図柄がチャンス態様で停止表示されることにより、遊技者はロングリーチまたはスーパーリーチが実行されると予測することができる。

【４９５１】

図１３５５に戻り、説明を続ける。Ｓ２４０５Ｄの処理において、疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００ではないと判別した場合には（Ｓ２４０５Ｄ：Ｎｏ）

、次に疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ２４０７Ｄ）。疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ２４０７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動を終了するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４０８Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定して（Ｓ２４０９Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２４０７Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２４０８Ｄの処理において設定される表示用コマンドには、表示制御装置１１４において第３レイヤーの透過率を１００％にするためのコマンドも含まれる。

【４９５２】

次に、図１３５７を参照して、演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）について説明する。図１３５７は、演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）は、上述した第２９制御例の第１１変形例において実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）に代えて実行される処理である。演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。通常状態であるか否かの判別は、上述した変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）において抽出した変動パターン種別によって判別する。通常状態であると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）において抽出した変動パターン種別と、取得した第１演出カウンタの値に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６３Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合であるため、抽出した変動パターン種別と、取得した第１演出カウンタの値に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫ２から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６５Ｄ）、本処理を終了する。

【４９５３】

次に、図１３５８を参照して、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）について説明する。図１３５８は、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）は、上述した第２９制御例の第１１変形例における特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）に代えて実行される処理である。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）が実行されると、まず、変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）において抽出した変動パターン種別と、取得した第１演出カウンタの値に基づいて通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ２から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２５６６Ｄ）、対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２５６７Ｄ）。そして、Ｓ２５６６Ｄの処理において設定された表示用変動パターンが結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定する表示用変動パターン種別であるかを判別し（Ｓ２５６８Ｄ）、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定する表示用変動パターンであると判別した場合には（Ｓ２５６８Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を６０００に設定し（Ｓ２５６９Ｄ）、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定して（Ｓ２５７０Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、１０００ｍｓ後に実行される疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）において疑似変動停止処理（Ｓ２４０８Ｄ）が実行されることとなり、疑似変動の開始から５分経過する前に疑似変動を終了させることとなる。一方、Ｓ２５６８Ｄの処理において、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定表示用変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ２５６８Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【４９５４】

＜第２９制御例の第１１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

図１３５９～図１３５９を参照して、本第２９制御例の第１１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について説明する。なお、上述した第２９制御例の第２変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【４９５５】
図１３５９を参照して、コマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）について説明する。図１３５９は、コマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）は、上述した第２９制御例の第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）に代えて実行される処理である。コマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）では、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用コマンドに対応する処理を行う。上述した第２９制御例の第２変形例において実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）に対して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）に代えて特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）を実行する点と、切替コマンドを受信したと判別した場合に実行される切替コマンド処理（Ｓ６４２６Ｄ）を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、その詳細な説明を省略する。
【４９５６】
Ｓ６４０８Ｄの処理において、特殊演出関連コマンドがあると判別した場合に（Ｓ６４０８Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理を実行する（Ｓ６４２４Ｄ）。ここで、図１３６０を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）について説明する。図１３６０は、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）を示したフローチャートである。特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）が実行されると、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用コマンドに対応する疑似変動表示データテーブルを決定して、第３レイヤー用の表示データテーブルバッファに設定する（Ｓ６１６４Ｄ）。なお、ここで設定される疑似変動表示データテーブルには、疑似図柄を高速変動表示から低速変動表示へと可変させ、チャンス態様または外れ態様で停止表示させるための表示データが少なくとも含まれている。Ｓ６１６４Ｄの処理が終了すると、転送データテーブルバッファをクリアし（Ｓ６１５３Ｄ）、表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定する（Ｓ６１５４Ｄ）。そして、ポインタ２３３ｄｆを初期化し（Ｓ６１５５Ｄ）、本処理を終了する。
【４９５７】
図１３５９に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８Ｄの処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０８Ｄ：Ｎｏ）、切替コマンドがあるかを判別する（Ｓ６４２５Ｄ）。切替コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４２５Ｄ：Ｙｅｓ）、切替コマンド処理を実行する（Ｓ６４２６Ｄ）。ここで、図１３６０を参照して、切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）について説明する。図１３６０は、この切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）を示したフローチャートである。切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３から受信した切替コマンドに対応して第３レイヤーの透過率を設定し、疑似変動を開始させるための処理を実行する処理である。切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）が実行されると、受信した切替コマンドの内容が通常モードへの切替であるかを判別する（Ｓ６２５１Ｄ）。通常モードへの切替であると判別した場合には（Ｓ６２５１Ｄ：Ｙｅｓ）、第３レイヤーの透過率を１００％に設定し（Ｓ６２５２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２５１Ｄの処理において、通常モードへの切替ではないと判別した場合には（Ｓ６２５１Ｄ：Ｎｏ）、お楽しみモードへと切り替えるために、第３レイヤーの透過率を０％に設定し（Ｓ６２５３Ｄ）、疑似変動表示データテーブルを決定して、第３レイヤー用の表示データテーブルバッファに設定する（Ｓ６２５４Ｄ）。なお、Ｓ６２５４Ｄの処理において設定される疑似変動表示データテーブルには、疑似図柄が停止表示された状態から高速変動表示される表示データが少なくとも含まれており、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）において疑似図柄を停止表示させるための疑似変動表示データテーブルが設定されるまで疑似図柄の高速変動表示がループして表示される構成としている。上述したように、お楽しみモード（疑似変動）の実行中に遊技者が決定ボタン６００ａを操作すると疑似変動時間が５分延長される構成であるが、このように、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）の処理において疑似図柄を停止表示させるための疑似変動表示データテーブルが設定されるまで疑似図柄の高速変動表示がループして表示される構成とすることで、疑似変動が延長される度に新たに疑似変動表示データテーブルを

設定する処理を行う必要がなく、表示制御装置１１４における処理負荷を軽減させることができる。

【４９５８】

以上、説明したとおり、第２９制御例の第１１変形例では、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が表示される第１レイヤーよりも前面側に疑似図柄の変動表示を表示するための第３レイヤーを配置して、第３レイヤーの透過率を可変させることで第１レイヤーに表示される第３図柄を遊技者が視認困難な状態とするものである。なお、この構成を、上述した第２９制御例の第２変形例と組み合わせても良い。具体的には、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２に代えて第３レイヤーに「激」「アツ」の文字を図１２２１（ｂ）に示す例のように表示させ、第１レイヤーに表示される第３図柄を遊技者から視認困難な状態とする構成とする。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をパチンコ機１０に付ける必要が無いので、製造コストを安価にすることができる。

【４９５９】

なお、上記した各変形例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【４９６０】

＜第３０制御例＞

次いで、図１３６１から図１３９２を参照して、第３０制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第３０制御例では、上述した第１制御例に対して、遊技盤１３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。

【４９６１】

更に、本第３０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物（落下役物９００）を搭載し、その装飾用可動役物（落下役物９００）を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４９６２】

従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。

【４９６３】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、決定された変動演出の内容に対応する装飾用可動役物の動作を決定（所定の動作部材の動作実行の決定）し、遊技者から視認困難な領域において装飾用可動役物と当接部材とを当接させることが一般的であるため、装飾用可動役物の動作を遊技者が事前に予測することが困難となり、遊技者にとって分り難い演出を提供してしまう虞があった。

【４９６４】

これに対して本第３０制御例では、第１駆動手段（保持ソレノイド９２０）が駆動されることにより第１位置（張出位置）から第２位置（原点位置）まで可動可能な可動手段（落下役物９００）と、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）により移動可能であって、可動手段（落下役物９００）に当接可能な移動体（第１当接部材９５２）と、を設け

、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出において、移動体（第１当接部材９５２）が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している状態で可動手段（落下役物９００）が第１位置（張出位置）から第２位置（原点位置）側に可動される場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接し易く構成されている。

【４９６５】

このように構成することで、移動体（第１当接部材９５２）が特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接すること遊技者に予測させることができるので、予め可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接する当接箇所の近傍へ遊技者の視線を集め易くことができる。よって、遊技者により分り易い演出を提供することができる。

【４９６６】

また、本第３０制御例では、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成し、当該実行抽選において実行に対応する抽選結果となったことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！」という文字）が表示手段に表示された場合に、役物演出を実行するように構成している。このように構成することで、可動手段（落下役物９００）が可動されない期間において、遊技者に対して可動手段（落下役物９００）が可動されるのではないかと過度に期待させてしまうことを抑制することができる。よって、可動手段（落下役物９００）の動作に注目すべき期間と、それ以外の期間と、を遊技者が区別し易くすることができるので、遊技者により分り易い演出を提供することができる。

【４９６７】

また、本第３０制御例では、可動手段（落下役物９００）に当接することが可能な移動体（第１当接部材９５２）を移動させることが可能な第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）を所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で１回駆動する状態と、所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる状態と、を選択可能に構成され、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）が所定の周期（０．５秒毎）で駆動された場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接し易く構成されている。

【４９６８】

このように構成することで、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）が駆動されることで移動体（第１当接部材９５２）が遊技者から視認可能な特定領域に移動した場合において、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接する可能性を移動体の動作態様を利用して遊技者に示唆することができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

【４９６９】

＜第３０制御例における装飾用可動役物について＞

まず、図１３６１から図１３６６を参照して、本第３０制御例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機１０を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機１０を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。

【４９７０】

本第３０制御例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物として落下役物９００を搭載し、変動演出の一環として落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、保持ソレノイド９２０を駆動させることで落下役物９００を第３図柄表示装置８１の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物９００の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物９００に

おける遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物９００の停止位置に応じて、落下役物９００の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示可能に構成している。このように構成することで、落下役物９００の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

【４９７１】

図１３６１（ａ）は、落下役物９００が原点位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。図１３６１（ａ）に示した通り、落下役物９００は、第３図柄表示装置８１よりも前面側、且つ可変表示ユニット８０における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物９００が原点位置に位置している場合、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の下方に位置しており、落下役物９００における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物９００は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、保持ソレノイド９２０が駆動されることで自由落下により下降することが可能に構成されている。即ち、落下役物９００は、駆動手段が電気的に作動されることで異なる位置へと移動可能な手段である。

【４９７２】

また、本第３０制御例では、可変表示ユニット８０の正面視右側に、可変表示ユニット８０の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第１小窓９５０、及び第２小窓９６０が形成されている。詳細については後述するが、本第３０制御例では、自由落下している落下役物９００に対して当接させることが可能な当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）を設けており、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０を介して当該当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物９００と当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０の近傍にＬＥＤ等の発光手段を設け、第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２の動作に対応して当該発光手段を発光させるように構成してもよい。これにより、第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２の動作に対して遊技者の視線をより集め易くすることができる。また、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０は、落下役物９００と当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接する様子を遊技者が視認できるように配置されていれば良く、図１３６１に示した配置、及び大きさに限定されるものではない。

【４９７３】

図１３６１（ｂ）は、落下役物９００が張出位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物９００が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物９００が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物９００を落下動作（自由落下により下降する動作）で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物９００が張出位置まで上昇される。

【４９７４】

図１３６１（ｂ）に示したように、落下役物９００が張出位置に位置している状態では、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の上方に位置しており、落下役物９００の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物９００の上側略半分は可変表示ユニット８０における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第３０制御例では、役物演出において落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物９００を自由落下により下降させることが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００を比較的速い速度（張出位置から原点位置まで０．５秒程度で到達

する速度）で下降させることができる。よって、落下役物９００をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４９７５】

図１３６２（ａ）は、落下役物９００が第１中間位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。本第３０制御例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることにより、自由落下している落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。図１３６２（ａ）に示した通り、落下役物９００が第１中間位置に位置している場合には、落下役物９００の略全体が第３図柄表示装置８１の前面側に移動（可変表示ユニット８０の装飾枠と重ならない位置まで進出）しているため、落下役物９００の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第１小窓９５０を介して、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物９００が第１当接部材９５２に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分り易い演出を提供することができる。

【４９７６】

また、詳細については後述するが、本第３０制御例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１駆動ソレノイドを駆動させることで第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。即ち、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御を実行可能に構成されている。また、第１小窓９５０が設けられていることで、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて第１当接部材９５２が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。なお、ソレノイドを駆動させるための条件を追加しても良く、遊技者による所定の操作が実行された場合に第１条件が成立したことに基づいて所定の抽選を実行し、その抽選結果が特定の結果となった場合にソレノイドを駆動させる制御を実行可能に構成しても良い。

【４９７７】

図１３６２（ｂ）は、落下役物９００が第２中間位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。本第３０制御例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第２当接部材９６２とを当接させることにより、自由落下している落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第３０制御例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物９００を、第１当接部材９５２に当接させることで第１中間位置に停止させる場合と、第２当接部材９６２に当接させることで第２中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物９００を当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）に当接させることで落下役物９００を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物９００を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４９７８】

また、落下役物９００が第２中間位置に停止している状態では、第２小窓９６０を介して、落下役物９００と第２当接部材９６２とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第２当接部材９６２と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

【４９７９】

次に、図１３６３、及び図１３６４を参照して、落下役物９００の可動に係る構成について説明する。図１３６３は、落下役物９００が駆動モータ９１０の駆動力によって上昇している状態における落下役物９００の可動に係る構成を示した図である。上述した通り

、落下役物９００における遊技者から視認可能となる正面視略矩形状の表示部９００ａは、有色（黄色）透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部９００ａが第３図柄表示装置８１の前面に重なっている場合でも、表示部９００ａの背面に位置している第３図柄表示装置８１の表示領域を視認することができる。なお、本第３０制御例では、落下役物９００に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物９００の表示部９００ａを有色（黄色）透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、例えば、落下役物９００の背面側の表示領域を見やすくするために無色透明の樹脂材料から形成してもよい。

【４９８０】

落下役物９００の縦長略直方体形状の支持部９００ｂには、滑り止め用の溝が設けられた支柱９９０が挿通されている。これにより、落下役物９００をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱９９０は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ベース体９３０に固定され、当該駆動ベース体９３０には、支柱９９０に加え、駆動モータ９１０、各種位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）、保持ソレノイド９２０、及び当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）を遊技者から視認可能となる領域（即ち、第１小窓９５０、または第２小窓９６０を介して視認可能な領域）に向けて可動させるための各ガイド部（第１ガイド部９５２ａ、及び第２ガイド部９６２ａ）が設けられ（固定され）ている。なお、各ガイド部（第１ガイド部９５２ａ、及び第２ガイド部９６２ａ）は、各当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）をそれぞれ上下方向から挟持することで、各当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）を遊技者から視認可能な領域に向けて誘導するように形成されている。即ち、第１ガイド部９５２ａ、及び第２ガイド部９６２ａは、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段と言える。また、支柱９９０の左側には、落下役物９００とラック９９１とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部（図示なし）が形成されている。これにより、落下役物９００とラック９９１とは水平方向に変位（回転）することなく、上下方向にのみ可動させることができる。なお、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段としては、第１ガイド部９５２ａや第２ガイド部９６２ａのように各当接部材を挟持する構成に限ること無く、空気の流れを作ることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に構成したり、磁力を発生させることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に構成したりしても良い。

【４９８１】

第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２は、約１．５ｃｍの厚みを有する形状であって、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５のプッシュバーにそれぞれが固定され、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５の駆動力によりそれぞれが水平方向（左右）に移動することで落下役物９００と当接可能に構成されている。ここで、保持ソレノイド９２０、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド９２０、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイドである。また、各ソレノイド（保持ソレノイド９２０、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）は、各役割に応じてストロークの長さが異なるソレノイドで構成されている。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく、ロータリーソレノイドやモータ等の駆動手段で構成してもよい。なお、本第３０制御例では、第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２を装飾されていない部材で構成しているが、特定のイラストや文字等を表示することで遊技者がより視認し易くなるように構成してもよい。

【４９８２】

本第３０制御例では、保持ソレノイド９２０が駆動される場合、保持ソレノイド９２０

のプッシュバーが４秒間突出状態となるように駆動される。第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５のプッシュバーが突出状態となる期間の長さは、状況に応じて異なっており、詳細については後述する。第１駆動ソレノイド９５５が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第１当接部材９５２が正面視左方向へと可動し、第２駆動ソレノイド９６５が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第２当接部材９６２が正面視左方向へと可動する。

【４９８３】

なお、本第３０制御例では、保持ソレノイド９２０が駆動されることで下降する落下役物９００の下降速度と、第１駆動ソレノイド９５５が駆動されることによって可動する第１当接部材９５２の可動速度と、を異ならせるように構成している。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが同じ期間に可動し得る構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２との動作が類似することで演出効果が低減してしまうといった不具合を抑制することができる。

【４９８４】

なお、本第３０制御例では、落下役物９００が原点位置から張出位置まで移動する場合における移動距離は、第１当接部材９５２が退避している状態から落下役物９００と当接可能な状態まで移動する場合における移動距離よりも長くなるように構成されているが、これに限るものではなく、落下役物９００が移動する移動距離よりも、第１当接部材９５２が移動する移動距離の方が長くなるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した際の衝撃が第１当接部材９５２を可動させるための駆動手段に伝わってしまう不具合を軽減することができる。

【４９８５】

各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ９４０はラック９９１が下限（即ち、支持部９９１ｂと規制部材９９５とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ９４１は、落下役物９００が原点位置に位置している（図１３６１（ａ）参照）か否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ９４２は、落下役物９００が張出位置（図１３６１（ｂ）参照）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第１中間センサ９４３は落下役物９００が第１中間位置に位置している（図１３６２（ａ）参照）か否かを特定するためのセンサであり、第２中間センサ９４４は落下役物９００が第２落下位置に位置している（図１３６２（ｂ）参照）か否かを特定するためのセンサである。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）の検出方法については、図１３６５（ａ）を参照して後述する。落下役物９００の正面視右側の端部には、当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）と当接させるための突出部９００ｃが設けられている。

【４９８６】

落下役物９００の下方には、ピニオンギアである駆動ギア９１１と噛合可能なラック９９１が設けられ、ラック９９１には、駆動ギア９１１と噛合するギア部９９１ａ、落下役物９００の支持部９００ｂと当接可能な支持部９９１ｂが設けられている。また、ラック９９１は、落下役物９００と同様に、支持部９９１ｂに支柱９９０が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック９９１のギア部９９１ａと噛合する駆動ギア９１１は、ステッピングモータである駆動モータ９１０の出力軸に固定され、当該駆動モータ９１０は上述した駆動ベース体９３０に固着されている。即ち、駆動モータ９１０が電気的に作動されることで、駆動ギア９１１が回転し、駆動ギア９１１に噛合しているラック９９１が上昇する。なお、本第３０制御例では、駆動モータ９１０が正方向（正面視反時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が上昇し、駆動モータ９１０が負方向（正面視時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が下降するように構成され

ている。また、ラック９９１の支持部９９１ｂと、落下役物９００の支持部９００ｂと、が当接可能に構成されているため、ラック９９１を上昇させることでラック９９１の支持部９９１ｂが落下役物９００の支持部９００ｂに作用し、落下役物９００を上昇させる（押し上げる）ことが可能に構成されている。

【４９８７】

図１３６４は、落下役物９００が張出位置で停止している（保持されている）状態における、落下役物９００の可動に係る構成を示した図である。図１３６４に示した通り、駆動ベース体９３０の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド９２０のプッシュバーと、落下役物９００の突出部９００ｃと、は当接可能に構成されており、落下役物９００の突出部９００ｃが保持ソレノイド９２０のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド９２０を可動させる（プッシュバーを突出させる）ことで、落下役物９００を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物９００が張出位置まで上昇されると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（例えば、４秒間）保持される。

【４９８８】

また、本第３０制御例では、落下役物９００の支持部９００ｂと、ラック９９１の支持部９９１ｂと、が係脱可能（当接状態と離間状態とに可変可能）に構成されており、落下役物９００が張出位置まで上昇された場合に、落下役物９００が張出位置に保持された状態において、ラック９９１を駆動モータ９１０の駆動力によって退避位置（可動範囲における下限位置）まで所定時間（７５０ｍｓ）で可動する。なお、支柱９９０の下方にはラック９９１の下方への移動範囲を制限するための規制部材９９５が固定されている。即ち、ラック９９１は退避位置まで可動された後、ラック９９１の支持部９９１ｂが規制部材９９５と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック９９１が退避位置まで可動された後に、落下役物９００の保持状態を解除することで、落下役物９００を自由落下により可動させることができる。

【４９８９】

なお、本第３０制御例では、落下役物９００を上昇させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを当接（係合）させ、落下役物９００を自由落下により可動させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物９００に対してギア部を有するラック９９１を設け（固着し）、当該ラック９９１に設けられたギア部と駆動ギア９１１とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物９００が張出位置に位置している状態で、駆動ギア９１１（及び駆動モータ９１０）を（例えば、正面視左方向にスライド変位）変位させ、落下役物９００と共にラック９９１を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック９９１を退避（下降）させる期間を設けることなく、落下役物９００を落下させることができる。この場合、駆動モータ９１０、及び駆動ギア９１１を電気的に作動される駆動手段（例えば、プッシュソレノイド）によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物９００を上昇させる場合において駆動ギア９１１とラック９９１を係合させ、落下役物９００を下降させる場合に駆動ギア９１１とラックを離間させるように構成すればよい。

【４９９０】

次に、図１３６５（ａ）を参照して、各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）の検出方法について、張出位置センサ９４２を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００の検出部９００ｄ（または、ラック９９１の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投

光部からの光を遮光する（検出部９００ｄがセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置する）ことによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ９４１に対応する原点位置）に落下役物９００が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック９９１の背面側の検出部（図示なし）も落下役物９００の検出部９００ｄと同様に構成されており、各位置センサはラック９９１の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定することが可能なものであればよく、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

【４９９１】

次に、図１３６５（ｂ）、及び図１３６６を参照して、落下役物９００と第１当接部材９５２との動作態様について説明する。図１３６５（ｂ）は、落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置で保持されている状態を示した図である。落下役物９００が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物９００における検出部９００ｄが張出位置センサ９４２から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ９４２がオンの状態を維持している。本第３０制御例では、落下役物９００が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１駆動ソレノイド９５５を駆動（プッシュバーを突出）させることで第１当接部材９５２を可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第３０制御例では、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで第１当接部材９５２を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（１秒）経過後に落下役物９００を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。

【４９９２】

図１３６６（ａ）は、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物９００が自由落下により下降し、落下役物９００と第１当接部材９５２が当接した状態を示した図である。図１３６６（ａ）に示した通り、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物９００が自由落下により下降した場合、落下役物９００の端部に設けられた突出部９００ｃと第１当接部材９５２とが当接することで、落下役物９００が第１中間位置に停止する。より具体的には、第１当接部材９５２は、駆動ベース体９３０に設けられたガイド部９５２ａにより鉛直下向きの可動が規制されているため、自由落下により下降する落下役物９００を受け止めることができる。詳細については後述するが、本第３０制御例では、落下役物９００を第１中間位置に停止させる場合は、落下役物９００が張出位置から下降を開始するタイミングから第１駆動ソレノイド９５５を所定時間（例えば、５秒間）駆動する（即ち、５秒間突出状態となるように励磁する）ように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に到達するよりも前に第１当接部材９５２を落下役物９００と当接可能な位置（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置させておくことができる。よって、より安定した停止制御を行うことができる。

【４９９３】

図１３６６（ｂ）は、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合において、落下役物９００が自由落下により下降している状態を示した図である。図１３６６（ｂ）に示した通り、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合には、落下役物９００は第１中間位置で停止することなく下降し続ける。ここで、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域に位置していない状態で落下役物９００が下降した場合は、落下役物９００は原点位置まで下降し、規制部材９９５により保持されているラック９９１の支持部９９１ｂに当接することによって原点位置で停止する。

【４９９４】

なお、図１３６５（ｂ）、及び図１３６６では、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接

部材９５２とを例に挙げて説明したが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【４９９５】

＜第３０制御例における演出内容について＞

次に、図１３６７から図１３７２を参照して、本第３０制御例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第３０制御例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が０秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応する抽選結果）となった場合に実行される演出であり、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が残り２５秒となったタイミングで開始され、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が終了するタイミング（即ち、加算変動時間（加算時間）に対応する変動演出が開始されるタイミング）で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作で３回可動され、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が小窓（第１小窓９５０、または第２小窓９６０）内に停止した場合に、落下動作において落下役物９００を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。即ち、役物演出は、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出である。当該落下予告は、第１落下予告、第２落下予告、及び最終落下予告の３種類で構成されており、各操作有効期間の終了後にそれぞれ落下予告を実行可能に構成されている。なお、上述した演出として、落下役物９００が落下動作を実行している期間に対応する演出や、落下役物９００の落下動作内容に対応する演出や、落下役物９００の落下速度に対応する演出等を実行可能に構成しても良い。

【４９９６】

図１３６７（ａ）は、本第３０制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第３０制御例では、変動時間として加算変動時間（加算時間）を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能に構成し、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン２２を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間（加算時間）が設定された場合において、枠ボタン２２が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物（落下役物９００）が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

【４９９７】

図１３６７（ａ）に示した通り、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける左右方向の略中央上方に横長略矩形状の表示領域ＨＲ１０が形成され、当該表示領域ＨＲ１０には枠ボタン２２を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様（例えば、「ボタンを押して役物演出ＧＥＴ？」という文字）が表示される。

【４９９８】

主表示領域Ｄｍの正面視左側下方には小表示領域Ｄｍ７２が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７２には枠ボタン２２の操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される

。当該タイムゲージｔｇ１は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージｔｇ１ａと、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージｔｇ１ｂと、で構成されている。なお、本第３０制御例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間（枠ボタン２２の操作有効期間）として２秒間を設定する。即ち、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａは、２秒掛けて非表示状態（０となる）まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージｔｇ１ｂは、２秒間掛けて最大となる（タイムゲージｔｇ１が経過時間ゲージｔｇ１ｂのみで形成される）まで増加する表示態様である。また、小表示領域Ｄｍ７２の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作を促す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２、及び小表示領域Ｄｍ７２ａに表示されている表示態様は、枠ボタン２２が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン２２が押下されなかった場合には、操作有効期間（２秒）が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

【４９９９】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域Ｄｍにおける正面視左側上方に小表示領域Ｄｍ１が形成され、主表示領域Ｄｍにおける正面視右側上方に小表示領域Ｄｍ２が形成される。小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図１３６７（ａ）では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図１３６７（ａ）では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域Ｄｍ１の下方には、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２が形成されている。小表示領域Ｄｓ１１には特図１保留数（図では、特図１保留数が３個であることを示す「３」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２には特図２保留数（図では、特図２保留数が２個であることを示す「２」）が表示されている。

【５０００】

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！！」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン２２が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

【５００１】

なお、本第３０制御例では、枠ボタン２２が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているが、これに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

【５００２】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、役物演出の実行抽選を実行するように構成してもよい。この場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機１０に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン２２に触りたくない遊技者やスマートフォンを利用しながら

遊技している遊技者に対しても実行抽選を実行させ易くすることができる。

【５００３】

図１３６７（ｂ）は、役物演出における準備期間の演出態様の一例を示した図である。本第３０制御例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（２秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（１秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン２２が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される２秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物９００が原点位置から張出位置まで１秒間で可動（上昇）する。また、表示領域ＨＲ１０には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中！！」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２には、タイムゲージｔｇ１が満タンの状態で表示（残時間ゲージｔｇ１ａのみで構成）され、小表示領域Ｄｍ７２ａには、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン２２を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

【５００４】

図１３６８（ａ）は、役物演出における１回目の操作有効期間（３秒間）の演出態様の一例を示した図である。本第３０制御例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン２２の操作有効期間（１回目）として所定時間（３秒間）が設定され、当該操作有効期間において、枠ボタン２２が操作されることに基づいて第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン２２が押下された場合に、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力により第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成され、遊技盤１３に設けられた第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様（第１落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。なお、詳細については後述するが、落下役物９００を第１中間位置に停止させるか否か（即ち、第１落下予告を発生させるか否か）は、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて実行される抽選によって決定する。ここで、特別図柄抽選の抽選結果が当たりである場合は、外れである場合よりも落下役物９００が第１中間位置に停止し易く構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に停止することを遊技者に期待させ、枠ボタン２２を積極的に操作させることができる。なお、落下役物９００を第１中間位置に停止させるか否かを決定する抽選の実行契機となる操作手段は、枠ボタン２２に限定されるものではなく、例えば、操作レバーや遊技者の手の動きを検出可能な非接触センサ等の操作手段で構成してもよい。落下役物９００を第１中間位置に停止させる場合には、落下役物９００が張出位置から下降を開始するタイミングにおいて第１駆動ソレノイド９５５の駆動が開始され、所定期間（例えば、５秒間）突出状態を維持するように駆動される。

【５００５】

図１３６８（ａ）に示した通り、役物演出における１回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「落下役物が途中で止まれば第１落下予告ＧＥＴ！」という文字が表示される。これにより、落下役物が原点位置に到達するまでの途中位置に停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる。また、役物演出における１回目の操作有効期間では、落下役物９００が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物９００を介して遊技者から視認可能となる落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７６には「次回」という文字が表示される。

【５００６】

また、役物演出における１回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域Ｄｍ７２に表示されたタイムゲージｔｇ１の残時間ゲージ

ｔｇ１ａが減少し、経過時間ゲージｔｇ１ｂが増加する。小表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作方法を示す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。詳細については後述するが、本第３０制御例では、枠ボタン２２が押下された（押し込み状態へと可変した）ことを契機として第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成され、その後、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止することを期待させる演出（所謂、煽り演出）として第１当接部材９５２を所定の周期毎に可動可能に構成されている。なお、本第３０制御例では、第１当接部材９５２が所定の周期毎に可動された場合に、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接し易く（即ち、第１落下予告が発生し易く）構成されている。これにより、枠ボタン２２を操作した場合における第１当接部材９５２の可動状況に応じて、第１落下予告が発生する期待度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５００７】

小表示領域Ｄｍ７２の正面視右側には、小表示領域Ｄｍ７３が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７３には第１駆動ソレノイド９５５の駆動回数に対応する表示態様（図では、第１駆動ソレノイド９５５が１回可動されたことを示す「１回」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７３内に形成された回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様（図では、第１駆動ソレノイド９５５の駆動回数を示す「１」という数字）は、第１駆動ソレノイド９５５の駆動が設定される毎に更新（１ずつ加算して表示）される。また、小表示領域Ｄｍ７３の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７３ａには、小表示領域Ｄｍ７３に表示された回数が第１当接部材９５２の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様（例えば、「Ｔｒｙ数」という文字）が表示されている。

【５００８】

小表示領域Ｄｍ７３の右側に形成される小表示領域Ｄｍ７４には、第１小窓９５０付近の遊技盤１３を模した表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ７４の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７４ａには、遊技盤１３における第１小窓９５０付近に注目することを促すための表示態様（例えば、「注目！」という文字）が表示される。このように構成することで、枠ボタン２２を押下されたことに基づいて可動された第１当接部材９５２を、第１小窓９５０を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊技者に理解させ易くすることができる。

【５００９】

また、主表示領域Ｄｍにおける上下方向に対して略中央の左側に形成された小表示領域Ｄｍ７５には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「０／３発生」という文字）が表示され、小表示領域Ｄｍ７５の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す小態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７５における回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示態様（図では「０」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が１ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（３回）に対して、何回の落下予告を発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２は、上述した役物演出の実行抽選期間（図１３６７（ａ）参照）における小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に対して、小表示領域Ｄｍ２の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

【５０１０】

図１３６８（ｂ）は、役物演出において、第１落下予告が発生した場合の演出態様の一例を示した図である。本第３０制御例における役物演出では、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物９００が第１中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。図１３６８（ｂ）に示した通り、役物

演出において落下役物９００が第１中間位置に停止した場合、第１中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７７には、第１落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域ＨＲ１０には「第１落下予告発生！」という文字が表示される。詳細については後述するが、第１落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」のいずれかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ７７に表示された表示態様（第１落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

【５０１１】

主表示領域Ｄｍの上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域Ｄｍ７５には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「１／３発生」という文字）が更新して表示される。なお、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止しなかった場合（即ち、落下役物９００を第１中間位置に停止させることができなかった場合）には、落下役物９００が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止したか否かによらず、落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止することなく、落下役物９００が原点位置まで落下した場合には、表示領域ＨＲ１０には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域Ｄｍ７５内の表示態様が更新されることもない（「０／３発生」という文字が表示され続ける）。

【５０１２】

図１３６９（ａ）は、役物演出における２回目の操作有効期間における演出態様の一例を示した図である。本第３０制御例では、役物演出における１回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて２回目の操作有効期間（３秒間）を設定するように構成されている。図１３６９（ａ）に示した通り、２回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「第２落下予告発生のチャンス！」という文字が表示される。これにより、１回目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。２回目の操作有効期間では、小表示領域Ｄｍ７７に第１落下予告として表示された表示態様（例えば、「激」という文字）が表示されている。２回目の操作有効期間では、１回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様（例えば、「１／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５において表示されている点と、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）が駆動された累計の駆動回数を示す表示態様（例えば、「４回」という文字）が小表示領域Ｄｍ７３において表示されている点と、第２小窓９６０付近の遊技盤１３を模した表示態様が小表示領域Ｄｍ７４において表示されている点と、で相違している。

【５０１３】

図１３６９（ｂ）は、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止した状態で落下役物９００が張出位置から落下することで、落下役物９００が第２中間位置に停止した場合における演出態様の一例を示した図である。本第３０制御例における役物演出では、上述した２回目の操作有効期間（３秒間）の終了から所定時間（１秒間）が経過したタイミングにおいて、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物９００を下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止している場合には、落下役物９００と第２当接部材９６２とを当接させることで落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成され、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成

されている。これにより、自由落下により下降する落下役物９００の移動範囲を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５０１４】

図１３６９（ｂ）に示した通り、落下役物９００が第２中間位置で停止した場合には、表示領域ＨＲ１０において「第２落下予告発生！ラストチャレンジ！」という文字が表示される。これにより、再び、最後の落下予告が発生する可能性のある演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。第２中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７８には、第２落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「アツ」という文字）が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様（例えば、「２／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５に表示される。詳細については後述するが、第２落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆することができる。このように構成することで、遊技者は、第１落下予告の予告内容に加え、第２落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。なお、第２落下予告の予告内容は第１落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第１落下予告が発生しなかった場合における第２落下予告発生時の演出態様は、第１落下予告が発生した場合における第２落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域Ｄｍ７７において何も表示されない点と、小表示領域Ｄｍ７５の回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示内容が異なる（例えば、第２落下予告の発生だけがカウントされた「１」という数値が表示される）点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。

【５０１５】

なお、本第３０制御例では、小表示領域Ｄｍ７５において、落下予告が発生した回数（累計）を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数（累計）を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度合いを遊技者に理解させ易くすることができる。

【５０１６】

なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止していない場合は、落下役物９００は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物９００が第２停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域Ｄｍ７８には何も表示されることはない。

【５０１７】

落下役物９００が２回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（１秒）が経過すると、３回目の操作有効期間（２秒間）が設定される。３回目の操作有効期間（２秒間）では、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて、第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。小表示領域Ｄｍ７２では、３回目の操作有効期間（２秒間）を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示され、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａ、及び経過時間ゲージｔｇ１ｂが、３回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域Ｄｍ７３では、役物演出において各当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「７回」という文字）が表示される。

【５０１８】

図１３７０は、役物演出において最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。本第３０制御例では、役物演出における３回目の操作有効期間内に枠ボタン２２が押下され、当該押下に基づいて実行される抽選において特定の抽選結果（予告有りを示す抽選結果）となった場合に、落下役物９００が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星５

」という文字）を小表示領域Ｄｍ７９に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第１落下予告と第２落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第１落下予告と第２落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【５０１９】

なお、３回目の操作有効期間において、枠ボタン２２が押下されなかった場合と、最終落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果とならなかった（予告無しの抽選結果となった）場合には、小表示領域Ｄｍ７９には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物９００の停止位置を可変させることのない３回目の落下動作において、演出態様を可変させることができる。

【５０２０】

また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域ＨＲ１０において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星５リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。

【５０２１】

次に、図１３７１を参照して、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の駆動パターンについて説明する。図１３７１（ａ）は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の動作内容として１回の動作が選択された場合の駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動状況を示したタイミングチャートである。

【５０２２】

本第３０制御例では、操作有効期間において枠ボタン２２が押下された場合に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）を１回駆動させる状態と、駆動ソレノイドを所定の周期毎（０．５ｍｓ毎）に駆動させる状態とを選択可能に構成されている。なお、詳細については後述するが、駆動ソレノイドが所定の周期毎（０．５ｍｓ毎）に駆動された場合は、駆動ソレノイドが１回のみ駆動された場合よりも第１当接部材９５２と落下役物９００とが当接し易く（即ち、第１落下予告が発生し易く）構成されている。これにより、第１落下予告の発生する期待度を第１当接部材９５２の動作態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５０２３】

図１３７１（ｂ）は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の周期動作が選択された場合における駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の駆動状況を示したタイミングチャートである。図１３７１（ｂ）に示した通り、本第３０制御例では、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させるように構成されている。更に、落下予告の発生有無を決定する際に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の動作として周期動作が選択された場合に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動可能に構成されている。なお、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動する駆動制御は、所定のタイミング（落下役物９００を張出位置から下降させ始めるタイミング）まで継続して実行される。

【５０２４】

より具体的には、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて１回目の駆動ソレノイドの可動が実行され、その後０．５秒毎（即ち、枠ボタン２２の押下開始から０．５秒後、１秒後、及び１．５秒後）に駆動ソレノイドが繰り返し駆動される。これにより、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）により可動される当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）の動作態様をより好適なものにすることができる。

【５０２５】

なお、図示は省略したが、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）は、所定時間（例えば、０．２５秒）プッシュバーが突出状態で維持（即ち、０．２５秒励磁）されるように駆動される。ここで、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングで駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動中である（即ち、当該駆動の開始から０．２５ｍｓが経過していない）場合は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の動作が完了（即ち、０．２５秒間の励磁が終了）したタイミングで所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動する駆動制御を終了させるように構成されている。

【５０２６】

次に、図１３７２を参照して、本第３０制御例の役物演出における落下役物９００の動作の流れを説明する。図１３７２は、役物演出における落下役物９００の動作の流れを示した図である。本第３０制御例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物９００が自由落下により下降する落下動作で所定回数（３回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させる場合において、第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停止している場合には落下役物９００を第１中間位置に停止させ、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止している場合には落下役物９００を第２中間位置に停止させ、第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停止しておらず、且つ第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）の状態に応じて落下役物９００の下降幅（移動幅）を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５０２７】

図１３７２（ａ）は、役物演出において第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合の落下役物９００の動作の流れを示した図である。役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間（図１３６７（ｂ）参照）において、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が原点位置から張出位置まで所定時間（１秒）掛けて上昇する。落下役物９００が張出位置まで上昇すると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０（図１３６３参照）によって所定時間（４秒間）、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置に保持されている期間において、ラック９９１（図１３６３参照）が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５（図１３６３参照）と当接するまで）所定時間（７５０ｍｓ）掛けて下降する。落下役物９００は、張出位置に位置している状態で所定時間（４秒間）保持された後、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する場合において、第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停止している場合、落下役物９００は第１中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング（役物演出の開始から８秒後）に張出位置に到達するように再び上昇する。

【５０２８】

落下役物９００が第１中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック９９１（図１３６３参照）が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５（図１３６３参照）と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が

所定時間（４秒）張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物９００は、第２当接部材９６２と当接することにより第２中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物９００は、所定のタイミング（役物演出の開始から１７秒後）で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物９００が第２中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック９９１（図１３６３参照）が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５（図１３６３参照）と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（４秒間）保持される。その後、落下役物９００は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック９９１は、各落下予告の発生有無（換言すれば、落下役物９００の停止位置）によらず、下限（ラック９９１と規制部材９９５とが当接するまで下降した位置）まで下降するように構成されている。

【５０２９】

図１３７２（ｂ）は、役物演出において第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合における落下役物９００の動作の流れを示した図である。本第３０制御例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング（役物演出の開始時、開始から７秒後、及び開始から１６秒後）において、落下役物９００を上昇させるために駆動モータ９１０を正方向に回転させてラック９９１（図１３６３参照）を１秒間で上昇させ、その後、所定時間（２５０ｍｓ）の待機動作（駆動モータ９１０のホールディングトルクによる保持）を経て駆動モータ９１０を負方向に回転させてラック９９１を退避させる（規制部材９９５（図１３６３参照）と当接するまで下降させる）ように構成されている。このように構成することで、落下役物９００を可動させることが可能な駆動モータ９１０の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物９００の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物９００の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

【５０３０】

即ち、第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容（図１３７２（ａ）参照）に対して、落下役物９００の２回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合には、図１３７２（ｂ）に示した通り、落下役物９００は２回目の落下（下降）時に原点位置に位置するまで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【５０３１】

図１３７２（ｃ）は、役物演出において、第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合における落下役物９００の動作の流れを示した図である。第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容（図１３７２（ａ）参照）に対して、１回目の落下動作で落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合には、落下役物９００の１回目の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【５０３２】

図１３７２（ｄ）は、役物演出において、第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合における落下役物９００の動作の流れを示した図である。第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容（図１３７２（ａ）参照）に対して、１回目と２回目との落下役物９００の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点において相違し、その他の動作内容については

同一であるため詳細な説明を省略する。第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物９００は１回目と２回目との落下（下降）時に原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【５０３３】

なお、本第３０制御例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物９００の３回目の落下（下降）時に落下役物９００を原点位置まで落下（下降）させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した時点で落下役物９００を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物９００を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物９００を原点位置に退避させることができる。

【５０３４】

＜第３０制御例における電気的構成について＞

次に、図１３７３から図１３７９を参照して、本第３０制御例における電気的構成について説明する。図１３７３は、本第３０制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示したブロック図である。本第３０制御例では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、各種センサ２３０、及びその他装置２２８を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【５０３５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、各種センサ２３０、その他装置２２８がそれぞれ接続されている。

【５０３６】

各種センサ２３０とは、具体的には、退避センサ９４０と、原点位置センサ９４１と、張出位置センサ９４２と、第１中間センサ９４３と、第２中間センサ９４４と、が少なくとも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物９００の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第３０制御例では、その他装置２２８を構成する装置として、駆動モータ９１０と、第１駆動ソレノイド９５５と、第２駆動ソレノイド９６５と、保持ソレノイド９２０とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動させることができる。

【５０３７】

ここで、駆動モータ９１０について詳細に説明する。駆動モータ９１０は、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機１０に搭載されている落下役物９００を動作させるために設けられている。この駆動モータ９１０は、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１からモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用ＩＣ（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ９１０を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用ＩＣ（モータドライバ）が落下役物９００を動作させる場合には、１ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この実行信号により、ＭＰＵ２２１は、設定した動作の進捗を把握することができる。

【５０３８】

なお、音声ランプ制御装置１１３には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ９１０が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を０ステップの位置として、制御用ＩＣからの実行信号を受信する毎にその値が１ずつ更新される。より具体的には、落下役物９００が原点

位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物９００を動作させるためのラック９９１（図１３６３参照）の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物９００が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ９４１がオンでなければ、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させる（即ち、駆動モータ９１０を駆動する）。

【５０３９】

これに加え、本第３０制御例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物９００が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド９２０を駆動することにより落下役物９００を張出位置に所定時間（例えば、４秒間）保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった（例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ９４１がオンとならない）場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）が表示される。このように構成することで、落下役物９００に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。

【５０４０】

また、上述したステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでない場合に、エラー状態と判定し、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンであるかを判別し、張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、落下役物９００を原点位置（原点位置センサ９４１がオンになる）まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０の脱調等に起因して落下役物９００が正常に動作していない場合に落下役物９００を原点位置に退避させることができる。

【５０４１】

なお、本第３０制御例では、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、落下役物９００を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、所定時間（例えば、５０ｍｓ）までは駆動モータ９１０を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ９４２がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物９００を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ９１０の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

【５０４２】

次いで、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）による駆動モータ９１０の制御の一例について図１３７４を参照して説明する。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の駆動モータ９１０は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【５０４３】

まず、図１３７４（ａ）は、ステッピングモータで構成される駆動モータ９１０の概要を示した図である。駆動モータ９１０は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、図１３７４（ａ）に示す「Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、駆動モータ９１０の各部位（即ち、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄのいずれか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「１１００」であれば、Ａ及びＢが励磁され、Ｃ及びＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｅｆ（図１３７４（ｂ）参照）に規定されている。

【５０４４】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｅｆ（図１３７４（ｂ）参照）に規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ２２３ｅｇｈが設けられている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ９１０が可動する）。更に、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ９１０の回転方向が逆向きになる。

【５０４５】

励磁カウンタ２２３ｅｇｈを更新する方向と、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈの最大値は駆動モータ９１０のステップ数に応じて変化する。例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータ９１０の場合、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」～「３６０」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

【５０４６】

次いで、駆動モータ９１０の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図１３７４（ｂ）を参照して説明する。図１３７４（ｂ）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル２２２ｅｆと、その励磁テーブル２２２ｅｆに規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ９１０の状態との対応関係を示す図である。なお、図１３７４（ｂ）に示した通り、励磁テーブル２２２ｅｆには、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。

【５０４７】

図１３７４（ｂ）に示した通り、駆動モータ９１０に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＢの各部位が励磁される。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」に対応するシーケンスデータである「０１１０」が設定されると、駆動モータ９１０のＢ、及びＣの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「１」の状態から時計回りに９０度回転する。

【５０４８】

また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、駆動モータ９１０のＣ、及びＤの各部位が励磁され、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」の状態から時計回りに９０度回転する。また

、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「４」に対応するシーケンスデータである「１００１」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＤの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。

【５０４９】

このように図１３７４に示した例では、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が正方向に１更新される毎に、駆動モータ９１０が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が負方向に更新される場合は、駆動モータ９１０が反時計回りに９０度ずつ回転する。

【５０５０】

以上のように、駆動モータ９１０の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第３０制御例で実際に用いられる駆動モータ９１０では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値を１更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物９００を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値を１ずつ更新し、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物９００を変位させることができる。

【５０５１】

また、本第３０制御例では、駆動モータ９１０を用いて、落下役物９００を張出位置に所定時間（２５０ｍｓ）保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ９１０の部位を継続して励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ことによって、駆動モータ９１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物９００が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【５０５２】

次に、図１３７５を参照して、本第３０制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１３７５（ａ）は、本第３０制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。本第３０制御例では、上述した第１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａ、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂ、前半予告選択テーブル２２２ｅｃ、後半予告選択テーブル２２２ｅｄ、駆動テーブル２２２ｅｅ、及び励磁テーブル２２２ｅｆが追加されている点で相違している。

【５０５３】

図１３７５（ｂ）を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａの詳細について説明する。図１３７５（ｂ）は、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａの規定内容を示した図である。この役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａは、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。

【５０５４】

図１３７５（ｂ）に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ２２３ｆの値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～９９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～６９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７０～９９」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

【５０５５】

演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、７０％（７０／１００）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、３０％（３０／１００）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも４０％高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【５０５６】

次に、図１３７６（ａ）を参照して、上述した予告有無抽選テーブル２２２ｅｂの詳細について説明する。図１３７６（ａ）は、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂの規定内容を示した図である。この予告有無抽選テーブル２２２ｅｂは、役物演出中の操作有効期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、落下予告を発生させるか否かと、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）を１回可動させるか所定の周期毎（０．５秒毎）に可動させるかと、を選択するために参照されるデータテーブルである。

【５０５７】

図１３７６（ａ）に示した通り、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂには、役物演出の発生有無と駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の動作内容を選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～７４」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７５～７９」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～８１」の範囲が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８２～９９」の範囲が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【５０５８】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２４」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２５～２９」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～３１」の範囲が落下予告の発生有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３２～９９」の範囲が落下予告の発生有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値としてきてされている。

【５０５９】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも落下予告が発生し易くされていることに加え、落下予告が発生する場合に駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が周期動作で駆動され易く構成されている。このように構成することで、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が周期動作で駆動された場合に、遊技者に対して落下予告の発生を期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５０６０】

次に、図１３７６（ｂ）を参照して、上述した前半予告選択テーブル２２２ｅｃの詳細

について説明する。図１３７６（ｂ）は、前半予告選択テーブル２２２ｅｃの規定内容を示した図である。この前半予告選択テーブル２２２ｅｃは、役物演出において、第１落下予告と第２落下予告との表示内容を決定するためのデータテーブルである。

【５０６１】

図１３７６（ｂ）に示した通り、前半予告選択テーブル２２２ｅｃには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９８」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【５０６２】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「１５～３４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３５～５９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【５０６３】

即ち、第１落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の３パターンから選択され、第２落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の２パターンから選択されるので、第１落下予告と第２落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の６パターンとなる。これにより、第１落下予告、または第２落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第１落下予告と第２落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆することが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５０６４】

次に、図１３７７（ａ）を参照して、上述した後半予告選択テーブル２２２ｅｄについて説明する。図１３７７（ａ）は、後半予告選択テーブル２２２ｅｄの規定内容を示した図である。この後半予告選択テーブル２２２ｅｄは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【５０６５】

図１３７７（ａ）に示した通り、後半予告選択テーブル２２２ｅｄには、特別図柄抽選

の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、図１３７７（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星５」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【５０６６】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～４９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【５０６７】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

【５０６８】

また、本第３０制御例では、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル２２２ｅｃと、最終落下予告の予告内容を選択するための後半予告選択テーブル２２２ｅｄと、を分けて設けているため、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５０６９】

次に、図１３７７（ｂ）を参照して、上述した駆動テーブル２２２ｅｅの詳細について説明する。図１３７７（ｂ）は、駆動テーブル２２２ｅｅの規定内容を示した図である。この駆動テーブル２２２ｅｅは、役物演出において落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０の動作内容が規定されたデータテーブルである。

【５０７０】

図１３７７（ｂ）に示した通り、駆動テーブル２２２ｅｅには、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応付けて、駆動モータ９１０を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０１Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０２Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０３Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０４Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく５０００ｍｓ待機さ

せるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０５Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０６Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０７Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０８Ｈ」の値に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく７０００ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０９Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＡＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく２５０ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＢＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

【５０７１】

この駆動テーブル２２２ｅｅの規定内容に基づいて、駆動モータ９１０が制御されることで、落下役物９００が役物演出において３回、張出位置に位置する。なお、本第３０制御例では、落下役物９００が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド９２０を可動させることで落下役物９００を張出位置に保持すると共に、落下役物９００とラック９９１を離間させてラック９９１を下降させるように構成しているため、駆動モータ９１０が負方向に回転している期間において落下役物９００が下降することはない。

【５０７２】

また、本第３０制御例では、落下役物９００を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が２５０ステップとなるように構成されている。即ち、ラック９９１は、下限位置（ラック９９１と規制部材９９５とが当接する位置）から上限位置（落下役物９００を張出位置まで上昇させた際に到達する位置）まで１０００ｍｓ（４ｍｓ×２５０ステップ）掛けて上昇し、上限位置で２５０ｍｓ保持された後、７５０ｍｓ（３ｍｓ×２５０ステップ）掛けて下限位置まで下降する往復動作で３回可動する。

【５０７３】

次に、図１３７８を参照して、本第３０制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１３７８は、本第３０制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１３７８に示した通り、本第３０制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従変動時間タイマ２２３ｅａ、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂ、役物演出実行フラグ２２３ｅｃ、役物演出操作タイマ２２３ｅｄ、予告内容格納エリア２２３ｅｅ、予告発生フラグ２２３ｅｆ、及び役物駆動関連エリア２２３ｅｇが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【５０７４】

従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の基本変動時間（基本時間コマンドが示す変動時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され（図１３８２のＳ５００２Ｅ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１３８０参照）において、演出更新処理（図１３８６参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図１３８６のＳ５４０２Ｅ参照）。

【５０７５】

役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される

。この役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され（図１３８２のＳ５００５Ｅ参照）、当該実行抽選に対応する演出態様が設定されたタイミングにおいてオフに設定される（図１３８６のＳ５４０７Ｅ参照）。

【５０７６】

役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され（図１３８４のＳ５３２７Ｅ参照）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（図１３８９のＳ５５０１Ｅ参照）。

【５０７７】

役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出に係る枠ボタン２２の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され（図１３８６のＳ５４０５Ｅ、図１３８７のＳ５４３６Ｅ、Ｓ５４３９Ｅ、及びＳ５４４３Ｅ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１３８０参照）において、枠ボタン入力監視・演出処理（図１３８３参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図１３８３のＳ５３０２Ｅ参照）。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合（即ち、枠ボタン２２が押下された場合）には、タイマ値「０」が設定される（図１３８４のＳ５３２１Ｅ参照）。これにより、枠ボタン２２が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。

【５０７８】

予告内容格納エリア２２３ｅｅは、前半予告選択テーブル２２２ｅｃ、及び後半予告選択テーブル２２２ｅｄから選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の実行が決定された場合に、前半予告選択テーブル２２２ｅｃと後半予告選択テーブル２２２ｅｄとから選択されたデータが格納される（図１３８４のＳ５３２９Ｅ参照）。また、予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる（図１３８９のＳ５５０２Ｅ参照）。

【５０７９】

予告発生フラグ２２３ｅｆは、役物演出において落下予告を発生させることが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この予告発生フラグ２２３ｅｆは、役物演出において落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果（「発生有り」に対応する抽選結果）となった場合にオンに設定され（図１３８５のＳ５３６０Ｅ参照）、各落下予告（第１落下予告、第２落下予告、及び最終落下予告）がそれぞれ発生する各タイミングにおいてオフに設定される（図１３８８のＳ５４７４Ｅ、Ｓ５４７７Ｅ、及びＳ５４８０Ｅ参照）。

【５０８０】

役物駆動関連エリア２２３ｅｇは、落下役物９００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図１３７９を参照して、役物駆動関連エリア２２３ｅｇの内容について説明する。図１３７９は、役物駆動関連エリア２２３ｅｇの内容を示した図である。

【５０８１】

図１３７９に示した通り、役物駆動関連エリア２２３ｅｇには、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａ、駆動ポインタ２２３ｅｇｂ、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃ、駆動タイマ２２３ｅｇｄ、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅ、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈ、励磁データ格納エリア

２２３ｅｇｉ、及び回転開始フラグ２２３ｅｇｊが設けられている。
【５０８２】
周期駆動カウンタ２２３ｅｇａは、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる場合に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動が開始されてからの経過時間を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この周期駆動カウンタ２２３ｅｇａは、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）が可動されたタイミングにおいて０．５秒に対応する値がカウンタ値として設定され（図１３８５のＳ５３６２Ｅ、及び図１３９２のＳ５７１４Ｅ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１３８０参照）においてソレノイド駆動処理（図１３９２のＳ４１２１Ｅ参照）が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ減算される（図１３９２のＳ５７０９Ｅ参照）。
【５０８３】
駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、役物演出の開始タイミングにおいてポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図１３８７のＳ５４３２Ｅ参照）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータに対応する駆動モータ９１０の動作が完了した場合に、カウンタ値が１ずつ加算される（図１３９０のＳ５６１０Ｅ、及びＳ５６１７Ｅ参照）。また、駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｅにおける最終のデータ（駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０ＢＨ」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポインタ値「００Ｈ」が設定される（図１３９０のＳ５６１３Ｅ参照）。
【５０８４】
駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、駆動モータ９１０の動作内容が規定された駆動テーブル２２２ｅｅから選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル２２２ｅｅから選択されて格納され（図１３８７のＳ５４３２Ｅ参照）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値が更新（１ずつ加算）される毎に、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応するデータが駆動テーブル２２２ｅｅから選択されて格納される（図１３９０のＳ５６１１Ｅ、及びＳ５６１８Ｅ参照）。また、この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる（図１３８９のＳ５５０３Ｅ参照）。
【５０８５】
駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されたデータに基づく駆動モータ９１０の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動テーブル２２２ｅｅから時間データを含むデータ（即ち、待機に対応するデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され（図１３９０のＳ５６１２Ｅ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１３８０参照）において役物駆動処理（図１３９０のＳ４１２０Ｅ参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図１３９０のＳ５６１５Ｅ参照）。
【５０８６】
駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、役物演出における各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の累計の駆動回数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６

５）の駆動が設定された場合にカウンタ値が１ずつ加算され（図１３８５のＳ５３５４Ｅ、及び図１３９２のＳ５７１５Ｅ参照）、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「０」が設定される（図１３８９のＳ５５０５Ｅ参照）。これにより、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅを参照することで、各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第３図柄表示装置８１に表示することができる。

【５０８７】

ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、駆動させる駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を選択するために参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定され、役物演出における２回目の操作有効期間（即ち、第２駆動ソレノイド９６５を駆動可能な期間）を設定する場合に、ポインタ値「０１Ｈ」が設定される（図１３８７のＳ５４４０Ｅ参照）。即ち、第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることを示すためのポインタ値として「００Ｈ」が設定され、第２駆動ソレノイド９６５を駆動させることを示すためのポインタ値として「０１Ｈ」が設定されるように構成されている。

【５０８８】

励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を駆動テーブル２２２ｅｅにおける各データに規定されたスピードデータに対応する時間（即ち、駆動モータ９１０の１ステップの動作に要する時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１３８０参照）における役物駆動処理（図１３９０のＳ４１２０Ｅ参照）において、駆動モータ回転処理（図１３９１のＳ５６０５Ｅ参照）が実行されるとカウンタ値が１ずつ加算され（図１３９１のＳ５６３２Ｅ）、回転開始（即ち、駆動モータ９１０の待機動作から回転動作に切替え）時にカウンタ値「０」が設定される（図１３９１のＳ５６３５Ｅ参照）。

【５０８９】

励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに格納する励磁制御データを励磁テーブル２２２ｅｆから選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。また、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、カウンタ値「１」～「４」の範囲で正方向（加算）と負方向（減算）とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、駆動モータ９１０が励磁されてから、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する（即ち、駆動モータ９１０を新たに１ステップ回転させる）毎に、カウンタ値が更新（１ずつ加算、または減算）される（図１３９１のＳ５６３８Ｅ、Ｓ５６３９Ｅ、Ｓ５６４１Ｅ、及びＳ５６４２Ｅ参照）。

【５０９０】

励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル２２２ｅｆから選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新（１加算、または減算）された場合に、励磁テーブル２２２ｅｆから励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される（図１３９１のＳ５６４３Ｅ参照）。

【５０９１】

回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動モータ９１０を待機状態（回転させない状態）から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動モータ９１０を回転させるためのデータ（即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合にオンに設定され（

図１３９０のＳ５６１９Ｅ参照）、駆動モータ９１０の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される（図１３９１のＳ５６３４Ｅ）。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に１ステップ目の動作を開始させることができる。

【５０９２】

＜第３０制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１３８０から図１３９２を参照して、本第３０制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第３０制御例では、上述した第１制御例に対して、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図１３８１のＳ４１１３Ｅ参照）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図１３８３のＳ４１０７Ｅ参照）を実行し、演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて演出更新処理（図１３８６のＳ４１１１Ｅ参照）を実行し、役物駆動処理（図１３９０のＳ４１２０Ｅ）とソレノイド駆動処理（図１３９２のＳ４１２１Ｅ）とを追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

【５０９３】

まず、図１３８０を参照して、本第３０制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図１３８０は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【５０９４】

この本第３０制御例におけるメイン処理（図１３８０参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ上述した第１制御例のメイン処理（図５８参照）におけるＳ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３０制御例におけるメイン処理（図１３８０）では、Ｓ４１０６の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（図１３８３のＳ４１０７Ｅ参照）、Ｓ４１０８の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図１３８３のＳ４１０７Ｅ参照）は、上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の処理内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。

【５０９５】

Ｓ４１０８～Ｓ４１１０の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１０８～Ｓ４１１０の各処理と同一の処理が実行され、Ｓ４１１０の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される（図１３８６のＳ４１１１Ｅ参照）。この演出更新処理（図１３８６のＳ４１１１Ｅ参照）は、上述した第１制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。Ｓ４１１１Ｅの処理が終了すると、役物駆動処理が実行される（図１３９０のＳ４１２０Ｅ参照）。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物９００を駆動させるためのデータを設定する処理である。Ｓ４１２０Ｅの処理が終了すると、次いで、ソレノイド駆動処理（図１３９２のＳ４１２１Ｅ参照）が実行される。このソレノイド駆動処理は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる設定と、落下役物９００を第１中間位置、または第２中間位置で停止させるために駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させる設定と、を実行する処理である。

【５０９６】

Ｓ４１２１Ｅの処理が終了すると、上述した第１制御例のＳ４１１２の処理と同一の処理であるＳ４１１２の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される（図１３８１のＳ４１１３Ｅ参照）。この変動表示設定処理（図１３８１のＳ４１１３Ｅ参照）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。Ｓ４１１３Ｅの処理が終了すると、Ｓ４１１４の処理に移行する。Ｓ４１

１４～Ｓ４１１８の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【５０９７】

次に、図１３８１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）について説明する。図１３８１は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３８０参照）の中で実行され、上述したように、第１制御例の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【５０９８】

この本第３０制御例における変動表示設定処理（図１３８１参照）のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の変動表示設定処理（図６６参照）におけるＳ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【５０９９】

また、本第３０制御例における変動表示設定処理（図１３８１参照）では、Ｓ４９０２の処理が終了すると、次いで、後述する特図１演出態様設定処理が実行される（Ｓ４９０３Ｅ）。この特図１演出態様設定処理（図１３８２のＳ４９０３Ｅ参照）は、上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。Ｓ４９０３Ｅの処理が終了すると、次いで、Ｓ４９０４の処理が実行される。Ｓ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【５１００】

次に、図１３８２を参照して、本第３０制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）の内容について説明する。図１３８２は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）は、上述した第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【５１０１】

この本第３０制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）のうち、Ｓ５００１～Ｓ５０１２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）におけるＳ５００１～Ｓ５０１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３０制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）では、Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する（Ｓ５００１Ｅ）。Ｓ５００１Ｅの処理が終了すると、次いで、基本変動時間（基本コマンドに含まれる変動時間）に対応する値を従変動時間タイマ２２３ｅａの値として設定し（Ｓ５００２Ｅ）、加算変動時間（加算コマンドに含まれる変動時間）が０より大きいかを判別する（Ｓ５００３Ｅ）。Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５０１１の処理に移行する。一方、Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００４Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂをオンに設定し（Ｓ５００５Ｅ）、Ｓ５００９の処理に移行する。Ｓ５００９の処理では、上述したように、第１制御例のＳ５００９の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

【５１０２】
次に、図１３８３を参照して、本第３０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）の詳細について説明する。図１３８３は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）は、上述した通り、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。
【５１０３】
本第３０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）のうち、Ｓ５３０１～Ｓ５３１６の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）のＳ５３０１～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）では、Ｓ５３０４の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５３０１Ｅ）。Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値を減算し（Ｓ５３０２Ｅ）、Ｓ５３０５の処理に移行する。一方、Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５３０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３０２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理に移行する。
【５１０４】
Ｓ５３０５～Ｓ５３０８の各処理では、上述したように、第１制御例のＳ５３０５～Ｓ５３０８の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ５３０８の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか判別する（Ｓ５３０３Ｅ）。即ち、Ｓ５３０２Ｅの処理において減算された役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか（操作有効期間であるか）を判別する。Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には、Ｓ５３０９の処理に移行する。一方、Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出押下処理を実行し（Ｓ５３０４Ｅ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。なお、本第３０制御例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の開始タイミング、または役物演出における１回目から３回目の各操作有効期間のそれぞれの開始タイミングにおいてタイマ値が設定されるように構成されているので、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいことは、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の各操作有効期間のいずれかの期間であることを意味している。Ｓ５３０９の処理では、上述した通り、第１制御例のＳ５３０９の処理と同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。
【５１０５】
次に、図１３８４を参照して、本第３０制御例における役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）について説明する。図１３８４は、役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図１３８３のＳ４１０７Ｅ参照）において実行される処理であり、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン２２の押下に対応する設定を実行する処理である。
【５１０６】
役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）が実行されると、まず、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値に０を設定する（Ｓ５３２１Ｅ）。これにより、再度、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに値が設定されるまでは、枠ボタン２２が押下されても役物演出押下処理が実行されないようにすることができる。Ｓ５３２１Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるかを判別する（Ｓ５３２２Ｅ）。Ｓ５３２２Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５３

２２Ｅ：Ｎｏ）、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間において実行条件が成立（枠ボタン２２が押下された）ことを意味するため、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを読み出し（Ｓ５３２３Ｅ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを参照して役物演出の実行可否を特定する（Ｓ５３２４Ｅ）。なお、本第３０制御例では、役物演出操作タイマ２２３ｅｄが０より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間（即ち、役物演出の実行前における操作有効期間）か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かのいずれかであるため、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きい値である場合において実行される役物押下処理（Ｓ５３２１Ｅ）において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃの状態（オンであるか否か）を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。

【５１０７】

Ｓ５３２４Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する（Ｓ５３２５Ｅ）。Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３２６Ｅ）、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオンに設定する（Ｓ５３２７Ｅ）。Ｓ５３２７Ｅの処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル２２２ｅｃと後半予告選択テーブル２２２ｅｄとを読み出し（Ｓ５３２８Ｅ）、前半予告選択テーブル２２２ｅｃと後半予告選択テーブル２２２ｅｄとから演出カウンタ２２３ｆの値に対応するデータを予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納し（Ｓ５３２９Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｎｏ）、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３３０Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの（例えば、「役物演出ＧＥＴならず」という文字）であれば良い。

【５１０８】

これらに対し、Ｓ５３２２Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別された場合は（Ｓ５３２２Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されている期間における操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、後述する役物演出中処理を実行し（Ｓ５３３１Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。Ｓ５３３２Ｅの処理では、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３３２Ｅ）、本処理を終了する。

【５１０９】

次に、図１３８５を参照して、本第３０制御例における役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）の詳細について説明する。図１３８５は、役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）は、役物演出押下処理（図１３８４のＳ５３０４Ｅ）において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたことに対応する駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動を設定する処理である。

【５１１０】

役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）が実行されると、まず、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５３５１Ｅ）。Ｓ５３５１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１駆動ソレノイド９５５を駆動する期間（即ち、役物演出における１回目、または３回目の操作有効期間）であることを意味するため、第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５３５２Ｅ）、Ｓ５３５４の処理に移行する。これに対し、Ｓ５３５１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５を駆動す

る期間（即ち、役物演出における２回目の操作有効期間）であることを意味するため、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５３５３Ｅ）、Ｓ５３５４Ｅの処理に移行する。なお、本第３０制御例では、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、ポインタ値に００Ｈ、または０１Ｈが設定されるポインタであり、ポインタ値「００Ｈ」が第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることを意味し、ポインタ値「０１Ｈ」が第２駆動ソレノイド９６５を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆのポインタ値が００Ｈであるかを判別することで、駆動する駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を選択することができる。また、Ｓ５３５２Ｅの処理、及びＳ５３５３Ｅの処理では、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）のプッシュバーを０．２５秒間突出させる駆動内容で駆動が設定される。

【５１１１】

Ｓ５３５４Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５３５４Ｅ）、次いで、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５３５５Ｅ）。これにより、第３図柄表示装置８１の表示領域において、役物演出中に各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。Ｓ５３５５Ｅの処理が終了すると、次いで、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定する（Ｓ５３５６Ｅ）。

【５１１２】

Ｓ５３５６Ｅの処理が終了すると、次いで、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂを読み出し（Ｓ５３５７Ｅ）、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂを参照して落下予告の発生有無と駆動ソレノイドの動作内容とを特定し（Ｓ５３５８Ｅ）、落下予告は発生有りであるかを判別する（Ｓ５３５９Ｅ）。Ｓ５３５９Ｅの処理において、落下予告は発生有りであると判別した場合には（Ｓ５３５９Ｅ：Ｙｅｓ）、予告発生フラグ２２３ｅｆをオンに設定し（Ｓ５３６０Ｅ）、Ｓ５３６１Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３５９Ｅの処理において、落下予告は発生有りと判別しなかった場合には（Ｓ５３５９Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３６０Ｅの処理をスキップし、Ｓ５３６１Ｅの処理に移行する。Ｓ５３６１Ｅの処理では、駆動ソレノイドの動作内容が周期であるかを判別し（Ｓ５３６１Ｅ）、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別した場合には（Ｓ５３６１Ｅ：Ｙｅｓ）、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５３６２Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３６１Ｅの処理において、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別しなかった（動作内容が１回であると判別した）場合には（Ｓ５３６１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３６２Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【５１１３】

次に、図１３８６を参照して、本第３０制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）の詳細について説明する。図１３８６は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）は、上述した通り、第１制御例の演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。

【５１１４】

演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいか判別する（Ｓ５４０１Ｅ）。従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであるかを判別する（Ｓ５４０３Ｅ）。Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値

が２５０００であるかを判別する（Ｓ５４０４Ｅ）。Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。

【５１１５】

一方、Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４０５Ｅ）、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４０６Ｅ）。これにより、所定のタイミング（基本変動時間に対応する演出が終了する２５秒前）に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。Ｓ５４０６Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂをオフに設定し（Ｓ５４０７Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。

【５１１６】

これらに対し、Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０３Ｅ：Ｎｏ）、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する（Ｓ５４０９Ｅ）。Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５４１０Ｅ）。Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４１０Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５４１１Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４１２Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４１０Ｅ：Ｎｏ）、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４１３Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。Ｓ５４１４Ｅの処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ５４１４Ｅ）、本処理を終了する。

【５１１７】

次に、図１３８７を参照して、本第３０制御例における役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）の詳細について説明する。図１３８７は、役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）は、演出更新処理（図１３８６のＳ４１１１Ｅ参照）において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

【５１１８】

役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であるか判別する（Ｓ５４３１Ｅ）。Ｓ５４３１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別した場合は（Ｓ５４３１Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に０１Ｈを設定し（Ｓ５４３２Ｅ）、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３３Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５４３４Ｅ）、本処理を終了する。

【５１１９】

Ｓ５４３１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であるかを判別する（Ｓ５４３５Ｅ）。Ｓ５４３５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別した場合には（Ｓ５４３５Ｅ：Ｙｅｓ）役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５４３６Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３７Ｅ）、本処理を終了する。一

方、Ｓ５４３５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３５Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であるかを判別する（Ｓ５４３８Ｅ）。

【５１２０】

Ｓ５４３８Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別した場合には（Ｓ５４３８Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５４３９Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ（Ｓ５４４０Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４１Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４３８Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３８Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であるかを判別する（Ｓ５４４２Ｅ）。

【５１２１】

Ｓ５４４２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４２Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４４３Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に００Ｈを設定し（Ｓ５４４４Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４５Ｅ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４４２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４２Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５４４６Ｅ）、本処理を終了する。

【５１２２】

次に、図１３８８を参照して、本第３０制御例における落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）の詳細について説明する。図１３８８は、落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）は、役物演出更新処理（図１３８７のＳ５４１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

【５１２３】

落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）が実行されると、まず、予告発生フラグ２２３ｅｆはオンであるか判別する（Ｓ５４７１Ｅ）。Ｓ５４７１Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７１Ｅ：Ｎｏ）、落下予告を発生させる条件を満たしていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４７１Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５４７１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であるか判別する（Ｓ５４７２Ｅ）。Ｓ５４７２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４７２Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第１中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第１中間センサ９４３がオンであるかを判別する（Ｓ５４７３Ｅ）。Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７３Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００が第１中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。

【５１２４】

これに対し、Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５４７３Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第１中間位置に位置していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７４Ｅ）、予告発生フラグ２２３ｅｆをオフに設定し（Ｓ５４７５Ｅ）、本処理を終了する。

【５１２５】

これらに対し、Ｓ５４７２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７２Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００１以上、且つ１１０００未満であるか判別する（Ｓ５４７６Ｅ）。Ｓ５４７６Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値

が１００００１以上、且つ１１０００未満であると判別した場合は（Ｓ５４７６Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第２中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第２中間センサ９４４がオンであるか判別する（Ｓ５４７７Ｅ）。Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４７７Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００が第２中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５４７７Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第２中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７８Ｅ）、予告発生フラグ２２３ｅｆをオフに設定し（Ｓ５４７９Ｅ）、本処理を終了する。

【５１２６】

また、Ｓ５４７６Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００１以上、且つ１１０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７６Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であるか判別する（Ｓ５４８０Ｅ）。Ｓ５４８０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であると判別した場合は（Ｓ５４８０Ｅ：Ｙｅｓ）、原点位置センサ９４１はオンであるか判別する（Ｓ５４８１Ｅ）。Ｓ５４８１Ｅの処理において、原点位置センサ９４１がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４８１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５４８１Ｅの処理において、原点位置センサ９４１がオンであると判別した場合は（Ｓ５４８１Ｅ：Ｙｅｓ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４８２Ｅ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４８０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５４８０Ｅ：Ｎｏ）、役物演出において落下役物９００が下降している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

【５１２７】

次に、図１３８９を参照して、本第３０制御例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）の詳細について説明する。図１３８９は、役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）は、演出更新処理（図１３８６のＳ４１１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出に係る各種フラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。

【５１２８】

役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオフに設定し（Ｓ５５０１Ｅ）、次いで、予告内容格納エリア２２３ｅｅをクリアし（Ｓ５５０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃをクリアし（Ｓ５５０３Ｅ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいか判別する（Ｓ５５０４Ｅ）。Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に０を設定し（Ｓ５５０５Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５５０５Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【５１２９】

次に、図１３９０を参照して、本第３０制御例における役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）の詳細について説明する。図１３９０は、役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）は、役物演出において、落下役物９００を動作させるためのデータを設定する処理である。

【５１３０】

役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）が実行されると、まず、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５６０１Ｅ）。Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５６０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物

演出が実行されていない（落下役物９００を可動させる期間ではない）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈではないと判別した場合には（Ｓ５６０１Ｅ：Ｎｏ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃからデータを読み出し（Ｓ５６０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する（Ｓ５６０３Ｅ）。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ９４０がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０１Ｈ）、または張出位置センサ９４２がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０２Ｈ）、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ（例えば、ダミーデータとして規定される００Ｈ）が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。

【５１３１】

Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｙｅｓ）、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであるか判別する（Ｓ５６０４Ｅ）。Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０４Ｅ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサに到達していない（センサがオンとなるまで可動させる期間である）ことを意味するため、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。

【５１３２】

一方、Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０４Ｅ：Ｙｅｓ）、退避センサ９４０がオンであるか判別する（Ｓ５６０７Ｅ）。即ち、Ｓ５６０４Ｅの処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ９４０であるか判別する。Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動モータ９１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５６０８Ｅ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであるか判別する（Ｓ５６０９Ｅ）。Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨではないと判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｎｏ）、駆動テーブル２２２ｅｅの最後のデータに対応する動作まで進行していないことを意味するため、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。

【５１３３】

また、Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであると判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に００Ｈを設定し（Ｓ５６１３Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。これらに対し、Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別しなかった場合（即ち、張出位置センサ９４２がオンであると判別した場合）は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｎｏ）、保持ソレノイド９２０の駆動を設定し（Ｓ５６１４Ｅ）、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。なお、Ｓ５６１４Ｅの処理では、保持ソレノイド９２０のプッシュバーを４秒間突出状態で維持する（即ち、４秒間励磁する）駆動内容で駆動が設定される。これにより、張出位置まで移動した落下役物９００を、４秒間突出状態となる保持ソレノイド９２０により保持することができる。

【５１３４】

Ｓ５６１０Ｅの処理では、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１０Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１１Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ２２３ｅｇｄの値に設定し（Ｓ５６１２Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。

【５１３５】

Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデ

ータにおいてセンサデータが規定されていると判別しなかった場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００を可動させない（即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている）ことを意味するため、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値から１を減算し（Ｓ５６１５Ｅ）、減算後の駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であるか判別する（Ｓ５６１６Ｅ）。Ｓ５６１６Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６１６Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別した場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１７Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｅから加算後の駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１８Ｅ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオンに設定し（Ｓ５６１９Ｅ）、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。

【５１３６】

Ｓ５６１５Ｅの処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し（Ｓ５６０５Ｅ）、その後、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。Ｓ５６０６Ｅの処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５６０６Ｅ）、本処理を終了する。

【５１３７】

次に、図１３９１を参照して、本第３０制御例における駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）の詳細について説明する。図１３９１は、駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）は、駆動モータ９１０を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。

【５１３８】

駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであるか判別する（Ｓ５６３１Ｅ）。Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｎｏ）、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に１を加算し（Ｓ５６３２Ｅ）、加算後の励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致しているか判別する（Ｓ５６３３Ｅ）。Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｎｏ）、１ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値と駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。

【５１３９】

これらに対し、Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別した場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｙｅｓ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオフに設定し（Ｓ５６３４Ｅ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。これにより、駆動モータ９１０を待機状態（回転していない状態）から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に１ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

【５１４０】

Ｓ５６３５Ｅの処理では、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に０を設定し（Ｓ５６３５Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する（Ｓ５６３６Ｅ）。Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は（Ｓ５６３６Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であるか判別する（Ｓ５６３７Ｅ）。Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別しなかった場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｎｏ

）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を加算し（Ｓ５６３８Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別した場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を設定し（Ｓ５６３９Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。

【５１４１】

これらに対し、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されている動作データが正方向であると判別しなかった（負方向であると判別した）場合には（Ｓ５６３６Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であるか判別する（Ｓ５６４０Ｅ）。なお、本第３０制御例では、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている（即ち、駆動モータ９１０を回転させる）場合に、駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）が実行されるように構成されているため、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

【５１４２】

Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別しなかった場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値から１を減算し（Ｓ５６４１Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別した場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に４を設定し（Ｓ５６４２Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。

【５１４３】

Ｓ５６４３Ｅの処理では、励磁テーブル２２２ｅｆから励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に対応するデータを励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに設定し（Ｓ５６４３Ｅ）、本処理を終了する。

【５１４４】

次に、図１３９２を参照して、本第３０制御例におけるソレノイド駆動処理（Ｓ４１２１Ｅ）の詳細について説明する。図１３９２は、ソレノイド駆動処理（Ｓ４１２１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。このソレノイド駆動処理（Ｓ４１２１Ｅ）は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の動作で駆動させる処理である。

【５１４５】

ソレノイド駆動処理が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるか判別する（Ｓ５７０１Ｅ）。Ｓ５７０１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０１Ｅ：Ｎｏ）、役物演出が実行されている期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５７０１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のいずれかであるかを判別する（Ｓ５７０２Ｅ）。Ｓ５７０２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のいずれかであると判別した場合には（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、役物演出における落下役物９００の１回目の落下動作、または２回目の落下動作のいずれかの開始タイミングであることを意味するため、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値に０を設定し（Ｓ５７０３Ｅ）、予告発生フラグ２２３ｅｆはオンであるかを判別する（Ｓ５７０４Ｅ）。Ｓ５７０４Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０４Ｅ：Ｎｏ）、落下予告の発生条件を満たしていないため、本処理を終了する。

【５１４６】

一方、Ｓ５７０４Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０４Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００

Ｈであるかを判別する（Ｓ５７０５Ｅ）。Ｓ５７０５Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｅ：Ｙｅｓ）第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５７０６Ｅ）、Ｓ５７１５Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５７０５Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が０１Ｈであると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５７０７Ｅ）、Ｓ５７１５Ｅの処理に移行する。なお、Ｓ５７０６Ｅ、及びＳ５７０７Ｅの処理では、落下役物９００を第１中間位置、または第２中間位置に停止（維持）させるために、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）に対して所定時間（例えば、５秒間）プッシュバーを突出させる駆動内容で駆動が設定される。これにより、役物演出において、落下役物９００を第１中間位置、または第２中間位置に停止させることができる。

【５１４７】

これらに対し、Ｓ５７０２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のいずれかであると判別しなかった（従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のどちらでも無いと判別した）場合には、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいか判別する（Ｓ５７０８Ｅ）。Ｓ５７０８Ｅの処理において、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きい値であると判別しなかった場合には（Ｓ５７０８Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５７０８Ｅの処理において、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５７０８Ｅ：Ｙｅｓ）、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値から１を減算し（Ｓ５７０９Ｅ）、減算後の周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値の値が０であるかを判別する（Ｓ５７１０Ｅ）。Ｓ５７１０Ｅの処理において、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５７１０Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【５１４８】

一方、Ｓ５７１０Ｅの処理において、減算後の周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ５７１０Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる状態が選択された場合において、１周期分の時間（０．５秒）が経過したことを意味するため、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５７１１Ｅ）。Ｓ５７１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５７１１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５７１２Ｅ）、Ｓ５７１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５７１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合には（Ｓ５７１１Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５７１３Ｅ）、Ｓ５７１４Ｅの処理に移行する。Ｓ５７１４Ｅの処理では、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５７１４Ｅ）、Ｓ５７１５Ｅの処理に移行する。なお、Ｓ５７１２Ｅ、及びＳ５７１３Ｅの各処理では、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）のプッシュバーを０．２５秒突出状態にさせる駆動内容で駆動が設定される。

【５１４９】

Ｓ５７１５Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５７１５Ｅ）、加算後の駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５７１６Ｅ）。Ｓ５７１６Ｅの処理が終了すると、次いで、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７１７Ｅ）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５７１８Ｅ）、本処理を終了する。

【５１５０】

以上、説明をした通り、本第３０制御例では、保持ソレノイド９２０が駆動されることにより張出位置から可動可能な落下役物９００と、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力によって可動され、落下役物９００に当接可能な第１当接部材９５２と、を設け、落下役物９００が可動される演出を含む役物演出において、第１当接部材９５２が遊技者から視認

可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している状態において、落下役物９００が張出位置から原点位置側に可動される場合に、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接し易くなるように構成した。このように構成することで、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している場合に、遊技者に対して落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接することを予測させ易くすることができるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接箇所の近傍に遊技者の視線を集め易くすることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

【５１５１】

また、本第３０制御例では、所定の実行抽選（役物演出の実行可否を決定する実行抽選）において特定の抽選結果（役物演出の実行に対応する抽選結果）となったことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！」という文字）が表示された場合に、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００が可動され得る期間を遊技者がより明確に把握し易くすることができるので、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

【５１５２】

また、本第３０制御例では、役物演出において、移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）を移動させることが可能な第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させることが可能に構成され、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動された場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接し易く構成されている。このように構成することで、移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０、または第２小窓９６０を介して視認可能な領域）に移動した場合において、移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）の動作を用いて、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接する可能性を示唆することができるので、遊技者により分かり易い演出を提供することができる。

【５１５３】

本第３０制御例では、枠ボタン２２が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、近接スイッチ）により検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、スマートフォンを操作しながら遊技している遊技者や、感染症対策等に起因してパチンコ機１０への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。この場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機１０に対して出力可能に構成すればよい。

【５１５４】

本第３０制御例では、役物演出において落下役物９００が可動する範囲の下限を落下役物９００の原点位置とし、上限を張出位置として構成していたが、これに限るものではない。例えば、役物演出において落下役物９００が可動する範囲の下限を張出位置とし、上限を原点位置として構成してもよい。このように構成することで、役物演出の準備期間において落下役物９００を上昇させる必要がなくなるため、最初に落下役物９００が自由落

下により下降した際に遊技者に与えるインパクトをより大きくすることができる。この場合、役物演出が終了するタイミングまでに、下限に位置している落下役物９００を上限まで上昇させ、保持ソレノイド９２０を非励磁期間においてバネ等の付勢手段により突出状態となるソレノイド（所謂、プルソレノイド）で構成すると良い。

【５１５５】

本第３０制御例では、役物演出において第１駆動ソレノイド９５５の周期動作が設定された場合に、所定のタイミング（落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミング）まで第１駆動ソレノイド９５５の周期動作を継続させるように構成していたがこれに限るものではなく、例えば、操作手段（例えば、枠ボタン２２）が操作されることで成立する停止条件が成立した場合に、当該周期動作を停止させるように構成してもよい。このように構成することで、第１駆動ソレノイド９５５の動作を遊技者が任意のタイミングで停止させることができるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【５１５６】

本第３０制御例では、落下役物９００が停止している停止期間において第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させることが可能に構成したが、第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させることが可能な期間は、落下役物９００が停止している停止期間に限るものではなく、例えば、落下役物９００が下降している期間において第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動可能に構成してもよい。この場合、ロータリダンパ等を設けることにより落下役物９００の下降速度が比較的遅くなるように構成し、落下役物９００が第１中間位置近傍に到達したことを検出可能な検出手段（遮光型センサ）を設け、当該検出手段が落下役物９００を検出したタイミングで第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる駆動制御を停止するように構成すると良い。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に到達するタイミングに対してギリギリまで落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接することを煽る演出を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５１５７】

本第３０制御例では、役物演出において、落下役物９００が張出位置から原点位置側に向けて下降する落下動作が、必ず３回実行されるように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、落下予告の発生有無に応じて落下動作の実行回数が可変するように構成しても良い。より具体的には、役物演出において、第１落下予告が発生したことを条件に２回目の落下動作を実行し、第２落下予告が発生したことを条件に３回目の落下動作を実行するように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生していないにも関わらず落下動作が繰り返されることで遊技者が不快に感じることを抑制することができる。また、これに代えて、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、落下動作の実行回数を決定するように構成してもよい。この場合、落下動作の実行回数が多い方が遊技者にとって有利となる（例えば、大当たり期待度が高い）ように構成すると良い。このように構成することで、落下役物９００の落下動作が多く実行されることを遊技者に期待させることができる。よって役物演出の演出効果を向上させることができる。

【５１５８】

本第３０制御例では、役物演出において、張出位置から下降した落下役物９００を再び張出位置まで上昇させる駆動制御が予め決められた所定のタイミングで実行されるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、落下予告が発生せず、落下役物９００が下降することで原点位置センサがオンとなった場合には、所定のタイミングよりも前に落下役物９００を張出位置まで上昇させるように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生しない状態が選択されたにも関わらず、落下役物９００が原点位置に長く位置していることで、落下役物９００の背面に予告等が表示されるのではないかと遊技者に勘違いさせてしまう不具合を軽減することができる。

【５１５９】

本第３０制御例では、第１当接部材９５２を第１ガイド部９５２ａで挟持することによ

って水平方向にのみスライド変位するように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、第１当接部材９５２を前面側と背面側でのみ挟持し、第１当接部材９５２と第１駆動ソレノイド９５５とを第１当接部材９５２が上下方向にも可動可能に具設（弾設）してもよい。より具体的には、第１当接部材９５２が正面視左方向に可動されることで第１当接部材９５２と落下役物９００の突出部９００ｃとが当接する場合に、第１当接部材９５２の左側曲面における上方の位置で突出部９００ｃと当接した場合には第１当接部材９５２が正面視下方向に可動し、第１当接部材９５２の左側曲面における下方で突出部９００ｃと当接した場合には第１当接部材９５２が正面視上方向に可動するように構成してもよい。即ち、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況を創出可能に構成してもよい。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合に、落下役物９００と当接することで可動する第１当接部材９５２の動作パターンを増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、上述した変形例では、落下役物９００と当接した第１当接部材９５２の当接位置によって第１当接部材９５２の可動方向を異ならせることで動作パターンを増加させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、当接後の可動速度を変更させたり、当選時の外力によって第１当接部材９５２の形状を変形させたりすることによって動作パターンを増加させるように構成しても良い。

【５１６０】

＜第３０制御例の第１変形例＞

次に、図１３９３から図１３９９を参照して、本第３０制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、第１駆動ソレノイド９５５が駆動されることで第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に移動した場合に、張出位置から移動する落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接し易く構成することで、遊技者に対してより分り易い演出を実行可能に構成していた。

【５１６１】

これに対して、第３０制御例の第１変形例では、役物演出において、自由落下により下降する落下役物９００と第１当接部材９５２とが複数の位置で当接可能に構成され、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成されている。このように構成することで、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接する場合における可動手段（落下役物９００）の停止位置が固定化し、演出が単調になってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５１６２】

この第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３０制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３０制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５１６３】

なお、上述した第３０制御例における役物演出では、落下役物９００が張出位置に位置している期間において枠ボタン２２が押下された場合に第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることが可能に構成されていたのに対し、本第１変形例における役物演出では、落下役物９００が張出位置から原点位置側へ下降している期間において枠ボタン２２が押下された場合に第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることが可能に構成されている。即ち、

上述した第３０制御例では、落下役物９００を第１中間位置に停止させるか否かを抽選により決定し、落下役物９００を第１中間位置に停止させる場合には、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングにおいて、第１駆動ソレノイド９５５を駆動させるように構成していたのに対し、本第１変形例では、落下役物９００が張出位置から下降している期間において、枠ボタン２２の操作タイミングに応じて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接位置が可変し得る構成としている。このように構成することで、落下役物９００を第１中間位置に停止させるために枠ボタン２２を操作するタイミングを計る遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【５１６４】

ここで、本第１変形例では、上述したように、遊技者が枠ボタン２２を操作したタイミングに応じて落下役物９００が第１中間位置に停止するか否かが可変するように構成しているため、第１中間センサ９４３が所定時間（１秒）オンとなったことを契機として、第１落下予告を発生させるように構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を操作したタイミングに応じて、落下予告の発生有無が決定し得るため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５１６５】

また、上述した第３０制御例では、落下役物９００を第１位置に停止させた場合に、第１位置から張出位置まで上昇させて、次の落下動作を実行させるように構成していたのに対して、本第１変形例では、落下役物９００を第１位置に停止させた場合、落下役物９００を第１位置に所定時間（例えば、１．５秒間）停止させた後、落下役物９００を第１位置から原点位置まで自重により下降させ、その後、原点位置から張出位置まで上昇させるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が下降を開始する下降開始位置を複数設けることができるので、落下役物９００の動作態様を多様化することができる。なお、本第１変形例おいて、役物演出中に実行されるその他の演出態様（表示態様等）は、上述した第３０制御例における役物演出中に実行される演出態様（表示態様等）と同一であるため、詳細な説明と図示とを省略する。

【５１６６】

＜第３０制御例の第１変形例における装飾用可動役物について＞

まず、図１３９３から図１３９５を参照して、本第１変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明する。図１３９３は、本第１変形例における落下役物９００の可動に係る構成を示した図である。図１３９３に示した通り、本第１変形例では、上述した第３０制御例に対して、落下役物９００の構成の一部を変更した点と、ロータリダンパ９０５を追加して設けた点と、落下役物９００の構成の変更に応じて支柱９９０と駆動ベース体９３０との形状を変更した点と、において相違している。

【５１６７】

図１３９３に示したように、本第１変形例における落下役物９００は、上述した第３０制御例に対して、突出部９００ｃに代えて第１当接面９００ｅａと第２当接面９００ｅｂとを有する突出部９００ｅが設けられている点と、ギア部を有するラック９００ｆが追加して設けられている点と、で相違している。突出部９００ｅ、及びラック９００ｆは、落下役物９００の構成の一部であり、落下役物９００が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構成されている。また、駆動ベース体９３０の正面視上方には、ギア部９０６を有するロータリダンパ９０５が固着されており、当該ロータリダンパ９０５のギア部９０６とラック９００ｆのギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダンパ９０５は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が上昇する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ９０５にトルクは発生せず、落下役物９００が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ９０５にトルクが発生する。これにより、駆動モータ９１０の駆動力によ

り落下役物９００を上昇させる場合には、落下役物９００の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物９００を上昇させることができ、落下役物９００を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約３秒で移動するスピード）で緩やかに下降させることができる。

【５１６８】

なお、本第１変形例では、役物演出における１回目と２回目との操作有効期間（３秒間）が、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させることが可能に構成され、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させるタイミングに応じて、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が当接する箇所（第１当接面９００ｅａ、または第２当接面９００ｅｂ）が可変するように構成されている。このように構成することで、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５１６９】

本第１変形例における役物演出は、上述した第３０制御例における役物演出に対して、落下役物９００が下降している期間を含む所定期間（３秒間）の操作有効期間が設定される点と、落下役物９００が所定位置（第１中間位置、または第２中間位置）に所定時間（１秒間）停止した場合（即ち、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が第１当接面９００ｅａに当接した場合）に落下役物を発生させる点と、において相違している。

【５１７０】

上述した通り、本第１変形例における落下役物９００の突出部９００ｅは、第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２が嵌合可能な凹状に形成された第１当接面９００ｅａを有している。詳細については後述するが、本第１変形例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第１当接面９００ｅａに第１当接部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止可能に構成され、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第２当接面９００ｅｂに第１当接部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止困難（第１中間位置からズレた位置で停止）となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合に、第１当接部材９５２が当接した当接箇所に応じて落下役物９００の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５１７１】

次に、図１３９４、及び図１３９５を参照して、本第１変形例における落下役物９００と第１当接部材９５２との動作態様について説明する。なお、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一であるため、その詳細な説明を省略する。図１３９４（ａ）は、落下役物９００が張出位置に位置している場合における、突出部９００ｅと第１当接部材９５２との状態を示した図である。落下役物９００は、張出位置に位置している場合において、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂが駆動ベース体９３０に固着された保持ソレノイド９２０のプッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第１変形例では、落下役物９００が張出位置まで移動（上昇）した場合に、保持ソレノイド９２０を１秒間励磁する（即ち、１秒間プッシュバーを突出させる）ように構成し、保持ソレノイド９２０が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる（即ち、プッシュバーが引込まれる）ことにより、落下役物９００と保持ソレノイド９２０との当接状態が解除され、落下役物９００が自重により下降するように構成されている。

【５１７２】
図１３９４（ｂ）は、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接し、落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接（嵌合）した場合、駆動ベース体９３０に形成された挟持部９５２ａにより第１当接部材９５２の鉛直下向きの可動が規制されているため、第１当接部材９５２と吸着する落下役物９００が第１中間位置に保持される。なお、上述した第３０制御例と同様に、本第１変形例では落下役物９００が第１中間位置に位置している状態では、第１中間センサ９４３がオン（検出状態）となる。即ち、図１３９４（ｂ）に示したように、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接することで落下役物９００が第１中間位置に停止している期間は、第１中間センサ９４３がオン（検出状態）となる。
【５１７３】
図１３９５（ａ）は、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂと第１当接部材９５２とが当接した状態を示した図である。本第３０制御例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂと第１当接部材９５２とが当接した場合には、落下役物９００が第１中間位置からズレた位置（第１中間位置よりも上方の位置）に停止するように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において、適当なタイミングで第１当接部材９５２が可動された場合に限り、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接（嵌合）することで、落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第１落下予告を発生させるために第１当接部材９５２を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５１７４】
＜第３０制御例の第１変形例における電気的構成について＞
次に、図１３９６を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第３０制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１３７８参照）に対して、センサ検出タイマ２２３ｅａＡを追加した点において相違している。その他の構成については上述した第３０制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。
【５１７５】
センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に０が設定される。このセンサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなった場合にタイマ値に１秒に対応する値が設定され（図１３９９のＳ５８７５Ｅ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである期間において、落下予告設定処理（図１３９９のＳ５８４７Ｅ参照）が実行されるとタイマ値が１ずつ減算される（図１３９９のＳ５８７６Ｅ参照）。また、センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４がオフの状態において、タイマ値が０より大きいと判別された場合に、タイマ値に０が設定される（図１３９９のＳ５８７３Ｅ参照）。
【５１７６】
なお、本第１変形例では、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡのタイマ値が０となった（即ち、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４３がオンの状態が１秒継続した）場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるように構成されている。
【５１７７】
＜第３０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１３９７から図１３９９を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装

置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理を説明する。まず、図１３９７を参照して、本第１変形例における役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）の詳細について説明をする。この役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）は、上述した第３０制御例の役物演出押下処理（図１３８４のＳ５３０４Ｅ参照）に代えて実行される処理であり、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン２２が操作された場合に、当該操作に対応する設定を実行する処理である。図１３９７は、役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。

【５１７８】

本第１変形例の役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）のうち、Ｓ５３２１Ｅ～Ｓ５３３０Ｅ、及びＳ５３３２Ｅの各処理では、それぞれ上述した第３０制御例における役物演出押下処理（図１３８４のＳ５３０４Ｅ参照）のＳ５３２１Ｅ～Ｓ５３３０Ｅ、及びＳ５３３２Ｅの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１変形例における役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）では、Ｓ５３２２Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５３２２Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値は００Ｈであるか判別する（Ｓ５８１１Ｅ）。Ｓ５８１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５８１１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５８１２Ｅ）、Ｓ５８１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５８１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合は（Ｓ５８１１Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５８１３Ｅ）、Ｓ５８１４Ｅの処理に移行する。

【５１７９】

なお、本第１変形例では、Ｓ５８１２Ｅ、またはＳ５８１３Ｅの処理によって第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５の駆動が設定された場合、第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５のプッシュバーが１．５秒間突出状態となるように駆動（即ち、１．５秒間励磁）される。これにより、落下役物９００と当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接した場合には、落下役物９００が最大で１．５秒間、張出位置と原点位置の途中である途中位置に保持される。

【５１８０】

Ｓ５８１４Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５８１４Ｅ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８１５Ｅ）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５８１６Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。Ｓ５３３２Ｅの処理では、上述した通り、第３０制御例におけるＳ５３３２Ｅと同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。

【５１８１】

次に、図１３９８を参照して、本第１変形例における役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）の詳細について説明する。図１３９８は、役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）は、上述した第７０制御の役物演出更新処理（図１３８７のＳ５４１１Ｅ参照）に代えて実行される処理であり、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４が所定時間（１秒間）オンの状態が継続した場合に、落下予告を発生させる処理である。

【５１８２】

本第１変形例の役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）のうち、Ｓ５４３１Ｅ～Ｓ５４３４Ｅ、Ｓ５４３７Ｅ、Ｓ５４４０Ｅ、及びＳ５４４１Ｅの各処理では、それぞれ上述した第３０制御例における役物演出更新処理（図１３８７のＳ５４１１Ｅ参照）のＳ５４３１Ｅ～Ｓ５４３４Ｅ、Ｓ５４３７Ｅ、Ｓ５４４０Ｅ、及びＳ５４４１Ｅの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１変形例における役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）では、Ｓ５４３１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であるか判別する（Ｓ５８４１Ｅ）。Ｓ５８４１Ｅの処理において、従変動時間タイ

マ２２３ｅａの値が２１０００であると判別した場合には（Ｓ５８４１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５８４２Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３７Ｅ）、本処理を終了する。

【５１８３】

Ｓ５８４１Ｅの処理において従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であるか判別する（Ｓ５８４３Ｅ）。Ｓ５８４３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別した場合には（Ｓ５８４３Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５８４４Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に０１Ｈを設定し（Ｓ５４４０Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４１Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８４３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４３Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であるか判別する（Ｓ５８４５Ｅ）。Ｓ５８４５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５８４５Ｅ：Ｙｅｓ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８４６Ｅ）、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００となったタイミング（基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出の残り時間が１秒となったタイミング）において、最終落下予告を発生させることができる。

【５１８４】

なお、本第１変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１落下予告と第２落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した（落下役物９００が原点位置に到達した）タイミングにおいて、第１落下予告と第２落下予告とが発生済みであると判別された場合に、最終落下予告を発生させるように構成してもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第１落下予告と第２落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

【５１８５】

Ｓ５８４５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４５Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５８４７Ｅ）、本処理を終了する。

【５１８６】

次に、図１３９９を参照して、本第１変形例における落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）の詳細について説明する。図１３９９は、落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）は、本第１変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるためのデータを設定する処理である。

【５１８７】

落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）では、まず、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンであるか判別する（Ｓ５８７１Ｅ）。Ｓ５８７１Ｅの処理において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった（第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４が共にオフであると判別した）場合は（Ｓ５８７１Ｅ：Ｎｏ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいか判別する（Ｓ５８７２Ｅ）。Ｓ５８７２Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５８７２Ｅ：Ｙｅｓ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に０を設定し（Ｓ５８７３Ｅ）、本処理を終了する。これにより、落下役物９００が通過することで第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４がオンになった場合（即ち、短期間（１秒未満）オンとなった場合）に、落下予告の予告内容を表示してしま

うことを抑制することができる。一方、Ｓ５８７２Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５８７２Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５８７３Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【５１８８】

これらに対し、Ｓ５８７１Ｅの処理において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５８７１Ｅ：Ｙｅｓ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいか判別する（Ｓ５８７４Ｅ）。Ｓ５８７４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５８７４Ｅ：Ｎｏ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオフからオンになったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に１秒に対応する値を設定し（Ｓ５８７５Ｅ）、本処理を終了する。

【５１８９】

一方、Ｓ５８７４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５８７４Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである状態が維持されていることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値から１を減算し（Ｓ５８７６Ｅ）、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であるか判別する（Ｓ５８７７Ｅ）。Ｓ５８７７Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５８７７Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５８７７Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ５８７７Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４が１秒間オンの状態であったことを意味するため、第１中間センサ９４３がオンであるか判別する（Ｓ５８７８Ｅ）。Ｓ５８７８Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合には（Ｓ５８７８Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第１中間位置で１秒間停止していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８７９Ｅ）、本処理を終了する。Ｓ５８７８Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５８７８Ｅ：Ｎｏ）、第２中間センサ９４４がオンであることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８８０Ｅ）、本処理を終了する。

【５１９０】

以上説明した通り、第３０制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、張出位置から下降している落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置を複数設け、当該当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００に第１当接部材９５２を当接させることが可能な構成において、第１当接部材９５２が当接した当接位置に応じて落下役物９００が停止する位置を可変させることができるので、第１当接部材９５２と落下役物９００とが当接した場合における落下役物９００の動作態様が単調となる不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５１９１】

本第１変形例では、落下役物９００を第１中間位置に停止させた場合、落下役物９００を第１中間位置から原点位置まで下降させた後に張出位置まで上昇させるように構成していたが、上述した第３０制御例と同様に、落下役物９００を第１中間位置に停止させた場合は、第１中間位置から張出位置まで上昇させるように構成してもよい。

【５１９２】

本第１変形例では、落下役物９００が張出位置から下降している期間において、枠ボタン２２の操作に基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させる（即ち、遊技者が枠ボタン２２を操作するタイミングに応じて落下役物９００の停止位置が可変し得る）ように構成したが、これに限るものではない。例えば、上述した第３０制御例と同様に、落下役物９００が張出位置に位置している期間において、枠ボタン２２の操作に基づいて、落下予

告の発生有無を抽選により決定し、落下予告の発生有無に応じて第１駆動ソレノイド９５５を予め定められたタイミングで駆動させるように構成してもよい。より具体的には、落下予告を発生させることが決定された場合には、落下役物９００の第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接（嵌合）するタイミング（即ち、第１中間センサ９４３がオンとなったタイミング）において第１駆動ソレノイド９５５を駆動させ、落下予告を発生させないことが決定された場合には、落下役物９００の第２当接面９００ｅｂと第１当接部材９５２とが当接するタイミング（即ち、落下役物９００が張出位置から下降を開始したタイミングよりも後であり、第１中間センサ９４３がオンになるよりも前であるタイミング）において第１駆動ソレノイド９５５を駆動させるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物９００が停止する停止位置を落下役物９００が張出位置から下降するよりも前に把握しておくことができるため、表示や音声等による演出態様を連動して実行させ易くすることができる。

【５１９３】

本第１変形例では、張出位置から下降している落下役物９００に対して第１当接部材９５２が当接し得るように構成していたが、これに限るものではなく、張出位置から下降している場合に加え、原点位置から上昇している落下役物９００に対して第１当接部材９５２が当接し得るように構成しても良い。この場合、落下役物９００が第１中間位置に到達することで第１中間センサ９４３がオンとなったタイミングにおいて枠ボタン２２が押下された場合に、第１駆動ソレノイド９５５を駆動させるように構成するとよい。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に停止する前の落下役物９００の動作が下降のみであることで演出が単調となることを抑制（軽減）することができる。

【５１９４】

＜第３０制御例の第２変形例＞

次に、図１４００、及び図１４０１を参照して、第３０制御例の第２変形例について説明をする。上述した第３０制御例の第１変形例では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで第１当接部材９５２を可動させ、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接位置に応じて落下役物９００の停止位置を可変させることを可能に構成することで、興趣の向上を図っていた。

【５１９５】

これに対して、本第２変形例では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで第１当接部材９５２を可動させ、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接位置に応じて落下役物９００が原点位置に到達するまでの期間を可変させることが可能に構成されている。より具体的には、第１当接部材９５２が落下役物９００の第１当接面９００ｅａに当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に所定時間（例えば、１．５秒間）維持した後、原点位置まで下降させ、第１当接部材９５２が落下役物９００の第２当接面９００ｅｂに当接した場合には、摩擦力により落下役物９００の下降速度を一時的に（例えば、１秒間）緩やかにして原点位置まで下降させることが可能に構成されている。

【５１９６】

このように構成することで、張出位置から下降する落下役物９００が第１中間位置で停止する場合と、落下役物９００の落下速度が緩やかになる場合とがあるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合の動作態様が停止のみになってしまうことで演出が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者に対して落下役物９００と第１当接部材９５２との動作により関心を持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５１９７】

この第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の構成が一部変更となっている点であ

る。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３０制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３０制御例の第１変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５１９８】

＜第３０制御例の第２変形例における装飾用可動役物について＞

まず、図１４００、及び図１４０１を参照して、本第２変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明をする。なお、図１４００、及び図１４０１では、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とを例に挙げて説明するが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一である。本第２変形例では、上述した第７０制御の第１変形例に対して、装飾用可動役物である落下役物９００の突出部９００ｃに代えて突出部９００ｇを設けた点と、突出部９００ｇの形状に適応して支持部９００ｂの形状を変更した点と、において相違している。

【５１９９】

図１４００（ａ）に示した通り、本第２変形例における落下役物９００の突出部９００ｇは、水平方向（左右方向）にスライド変位可能に構成され、第１当接部材９５２と当接可能な当接面の形状が変更されている。本第２変形例における落下役物９００の突出部９００ｇは、落下役物９００の支持部９００ｂに対して遊嵌され、突出部９００ｇ内の空間にバネ９００ｄを設けて支持部９００ｂに弾設されている。即ち、本第２変形例における突出部９００ｇは、内部に空間（遊び）を有するように支持部と遊嵌されることで左右方向にスライド変位可能に構成されており、また、バネ９００ｄを設けて支持部９００ｂと弾設されることにより、例えば、正面視左方向に変位した場合に、正面視右方向に付勢力が働くように構成されている。このように構成することで、当接位置によって第１当接部材９５２が落下役物９００に当接するまでの可動距離が異なる構成において、第１駆動ソレノイド９５５に掛かる負荷を軽減することができる。

【５２００】

図１４００（ｂ）は、第１当接部材９５２が落下役物９００の第１当接面９００ｅａに当接し、落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。図１４００（ｂ）に示した通り、第１当接部材９５２が落下役物９００の第１当接面９００ｅａに当接した場合には、バネ９００ｄの付勢力により突出部９００ｅと第１当接部材９５２とが嵌合した状態が維持されることで、落下役物９００が第１中間位置に停止する。なお、落下役物９００が第１中間位置に保持（維持）されている期間は、第１中間センサ９４３がオンの状態を維持している。

【５２０１】

図１４０１（ａ）は、第１当接部材９５２が落下役物９００の第２当接面９００ｅｂに当接し、落下役物９００が摩擦力により緩やかに下降している状態を示した図である。第１当接部材９５２が落下役物９００の第２当接面９００ｅｂに当接した場合は、突出部９００ｇと第１当接部材９５２とが嵌合していない、且つ当接面積が比較的小さいことで、落下役物９００が停止することなく下降を続ける。ここで、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接状態が解除されるまでの期間は、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接箇所において摩擦力が生じるため、落下役物９００の下降動作が比較的緩やかに下降する。これにより、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合において、落下役物９００が第１中間位置で停止する場合と、落下役物９００が一時的に減速して下降を続ける場合と、があるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合における落下役物９００の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【５２０２】

以上、説明をした通り、本第２変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が原点位置に到達するまでの期間が可変し得るように構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合における落下役物９００と第１当接部材９５２との動作態様が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２０３】

＜第３０制御例の第３変形例＞

次に、図１４０２、及び図１４０３を参照して、第３０制御例における第３変形例について説明する。本第３変形例では、上述した第３０制御例の第２変形例に対して、落下役物９００の構成の一部と、第１当接部材９５２の形状と、を変更した点において相違している。

【５２０４】

上述した第３０制御例の第２変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から原点位置に到達するまでの期間を可変可能に構成することで、遊技の興趣向上を図っていた。

【５２０５】

これに対し、本第３変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、張出位置から可動する落下役物９００が第１当接部材と当接するまでの移動幅を可変可能に構成されている。より具体的には、張出位置から下降する落下役物９００が第１当接部材９５２に当接した当接位置に応じて、落下役物９００を第１中間位置、第１中間位置より僅かに上方の位置、及び第１中間位置より僅かに下方の位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況を創出するように構成している。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置を通過した後であっても落下役物９００に対して第１当接部材９５２を当接させることで落下役物９００を停止させることができるので、落下役物９００が停止可能な停止位置をより細かく設けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第３変形例の構成に限ること無く、落下役物９００の移動速度を変化させることによって変化幅を可変させたり、第１当接部材９５２の形状を変化させることによって変化幅を可変させたりすることで上述した可変状況を創出するように構成しても良い。

【５２０６】

この第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３０制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３０制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５２０７】

＜第３０制御例の第３変形例における装飾用可動役物について＞

図１４０２、及び図１４０３を参照して、本第３変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明する。なお、本第３変形例における落下役物９００は、上述した第３０制御例における落下役物９００に対して、突出部９００ｅの形状を変更した突出部９００ｈを設けている点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図１４０２，及び図１４０３は、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とを例に挙げて説明するが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一である。

【５２０８】
図１４０２（ａ）は、本第３変形例における落下役物９００が張出位置に維持されている状態を示した図である。図１４０２（ａ）に示した通り、本第３変形例における落下役物９００は、突出部９００ｈの正面視右側の側面が３つの凹部（第１当接面９００ｈａ、第２当接面９００ｈｂ、及び第３当接面９００ｈｃ）を有する略鋸状に形成されている。なお、突出部９００ｈに形成された各凹部（第１当接面９００ｈａ、第２当接面９００ｈｂ、及び第３当接面９００ｈｃ）は、それぞれが第１当接部材９５２と嵌合可能に構成されている。なお、本第３変形例では、図１４０２（ａ）に示した通り、第１当接部材９５２における正面視左側の側面が、落下役物９００の突出部９００ｈと嵌合可能な４つの凸部を有する略鋸状に形成されている。即ち、突出部９００ｈの各種凹部（第１当接面９００ｈａ、第２当接面９００ｈｂ、及び第３当接面９００ｈｃ）のうち、いずれの凹部に対して第１当接部材９５２が当接した場合でも。落下役物９００を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させることができる。
【５２０９】
図１４０２（ｂ）は、落下役物９００の突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが当接し、落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。図１４０２（ｂ）に示した通り、落下役物９００の突出部９００ｈにおける第１当接面９００ｈａと第１当接部材９５２とが当接した場合には、突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが嵌合することにより落下役物９００が第１中間位置に停止する。なお、落下役物９００が第１中間位置に停止している場合、第１中間センサ９４３がオンとなる。
【５２１０】
図１４０３（ａ）は、落下役物９００の突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが当接し、落下役物９００が第１中間位置とは異なる停止位置で停止した状態を示した図である。図１４０３（ａ）に示したように、落下役物９００が第１中間位置とは異なる停止位置に位置しているタイミングで落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合は、落下役物９００が第１中間位置に位置している場合に対してズレた位置で突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが嵌合することで、落下役物９００が第１中間位置とは異なる位置で停止するように構成されている。ここで、落下役物９００が第１中間位置とはズレた位置で停止している場合には、第１中間センサ９４３はオフである。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合において、落下役物９００が停止する停止位置を第１中間位置に対して上下に設けることができるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合における落下役物９００の停止位置を多様化させることができる。
【５２１１】
以上、説明をした通り、本第３変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合の落下役物９００の停止位置が固定化されることで演出が単調となる不具合を抑制することができる。
【５２１２】
＜第３０制御例の第４変形例＞
次に、図１４０４、及び図１４０５を参照して、第３０制御例における第４変形例について説明をする。本第４変形例では、上述した第３０制御例の第３変形例に対して、落下役物９００の構成の一部と、第１当接部材９５２の形状と、を変更した点において相違している。
【５２１３】
上述した第３０制御例の第３変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成することで、落下役物９００が停止する停止位置のバリエーションを増加させることができるものであった。

【５２１４】
これに対し、本第４変形例では、張出位置から下降している落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、第１当接部材９５２における落下役物９００と当接する当接箇所が１つとなる形状で第１当接部材９５２を形成することにより、遊技者が落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接箇所を、より視認し易く構成している。
【５２１５】
この第４変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、第１当接部材９５２の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３０制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３０制御例の第３変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【５２１６】
＜第３０制御例の第４変形例における装飾用可動役物について＞
図１４０４、及び図１４０５を参照して、本第４変形例における落下役物９００の構成について説明する。なお、本第４変形例における落下役物９００は、上述した第３０制御例の第３変形例に対して、第１当接部材９５２の形状を変更した点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図１４０４、及び図１４０５では、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とを例に挙げて説明するが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一である。
【５２１７】
図１４０４（ａ）に示した通り、本第４変形例における落下役物９００は、上述した第３０制御例の第３変形例と同様に、第１当接部材９５２が嵌合することが可能な複数の凹部が形成された突出部９００ｈを有している。より具体的には、落下役物９００の突出部９００ｈは、第１当接部材９５２の凸部が嵌合可能な凹部が３つ（第１当接面９００ｅａ、第２当接面９００ｅｂ、及び第３当接面９００ｅｃ）形成されており、各凹部がそれぞれ同一の形状で形成されることで、第１当接部材９５２の凸部が各凹部それぞれに嵌合可能に構成されている。なお、本第４変形例では、上述した第３０制御例の第３変形例と同様に、役物演出において、落下役物９００が原点位置から下降している期間に枠ボタン２２の操作に基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動可能にされている。即ち、落下役物９００が原点位置から下降している期間において、第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。
【５２１８】
本第４変形例における第１当接部材９５２は、落下役物９００の突出部９００ｈに嵌合可能な凸部を１つ有する形状で形成されている。このように構成することで、上述した第３０制御例の第３変形例のように複数の凸部を有する形状で形成した場合と比して、遊技者が当接箇所を視認し易くすることができるので、遊技者自身が狙ったタイミングで当接させることができたのか否かを、より把握し易くすることができる。
【５２１９】
図１４０４（ｂ）は、本第４変形例における落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。図１４０４（ｂ）に示した通り、本第４変形例では、第１当接部材９５２の凸部が落下役物９００の突出部９００ｈにおける第１当接面９００ｅａに当接した場合に、落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。なお、本第４変形例では、上述した第３０制御例の第３変形例と同様に、落下役物９

００が第１中間位置に所定時間（１秒間）停止した場合（第１中間センサ９４３が１秒間オンであった場合）に、第１落下予告を発生させるように構成されている。即ち、本第４変形例では、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｅａに当接した場合には落下予告が発生し、第１当接部材９５２が第２当接面９００ｅｂ、または第３当接面９００ｅｃに当接した場合には、第１落下予告が発生しないように構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合における落下役物９００の停止位置をより多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２２０】

図１４０５（ａ）は、本第４変形例における第１当接部材９５２が、落下役物９００の突出部９００ｈにおける第２当接面９００ｅｂに当接した状態を示した図である。第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｈにおける第２当接面９００ｅｂに当接した場合には、落下役物９００は第１中間位置とは異なる停止位置で停止する。即ち、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｈにおける第２当接面９００ｅｂに当接した場合には、第１中間センサ９４３はオフとなっており、第１落下予告の予告内容が表示されることはない。

【５２２１】

以上、説明をした通り、本第４変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合において、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成し、第１当接部材９５２を落下役物９００に当接可能な１の凸部を有する形状で形成した。これにより、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接箇所に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接箇所を遊技者により分り易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２２２】

＜第３０制御例の第５変形例＞

次に、図１４０６を参照して、本第３０制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３０制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００の突出部９００ｈに対して第１当接部材９５２が当接する当接位置に応じて、落下役物９００が第１当接部材９５２と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成していた。より具体的には、落下役物９００の突出部９００ｈにおける第１当接面９００ｈａに第１当接部材９５２が当接する場合よりも、第２当接面９００ｈｂに第１当接部材９５２が当接する場合の方が、落下役物９００を張出位置から移動する移動幅が大きくなる位置に停止させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合に落下役物９００が停止可能な停止位置を増加（換言すれば、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を増加）させることができるので、落下役物９００の動作態様のバリエーションを増加させることができるものであった。

【５２２３】

しかしながら、上述した第４変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００と第１当接部材９５２と嵌合可能にするために、突出部９００ｈに複数の凹部を形成し、第１当接部材９５２に凸部を形成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とをより係止させ易くできる反面、第１当接部材９５２の駆動タイミングによっては落下役物９００と第１当接部材９５２とが正確に嵌合せず、落下役物９００、或いは第１当接部材９５２が破損してしまう不具合が起こり得るものであった。

【５２２４】

これに対して、第３０制御例の第５変形例では、上述した第４変形例に対して、落下役物９００の突出部９００ｇに代えて当接面が平面である突出部９００ｉを設け、第１当接部材９５２を当接面が曲面である形状（上述した第３０制御例と同一の構成）で形成する

ことで、落下役物９００に第１当接部材９５２が当接する当接位置に応じて、落下役物９００が第１当接部材９５２と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する際に部材が破損する不具合の発生を軽減することができる。

【５２２５】

更に、第３０制御例の第５変形例では、落下役物９００の突出部９００ｉにおける当接面を右下に下降傾斜する斜面状に構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで停止させる場合と、落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで比較的緩やかな速度で下降させる場合と、を選択可能に構成されている。より具体的には、落下役物９００を停止させる場合には、駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的大きくし、落下役物９００を緩やかに下降させる場合には、駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的小さくすることで、落下役物９００と第１当接部材９５２との間に生じる摩擦力を可変させ、落下役物９００を停止させる状態と落下役物９００を緩やかに下降させる状態とを選択できるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合に部材が破損する不具合を抑制しつつ、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接することによる落下役物９００の動作の変化パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２２６】

この第５変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第４変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、装飾用可動役物（落下役物９００）と第１当接部材９５２との構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３０制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３０制御例の第４変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５２２７】

＜第３０制御例の第５変形例における装飾用可動役物について＞

図１４０６（ａ）は、本第５変形例における第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接した状態を示した図である。第１当接面９００ｉａと第１当接部材９５２とが当接した場合には、第１当接面９００と第１当接部材とが当接した当接部に生じる摩擦力によって、落下役物９００が第１中間位置に停止する。また、本第５変形例では、図１４０６（ａ）に示した通り、第１当接面９００ｉａが落下役物９００の進行方向（鉛直方向）に対して斜（正面視右下に下降傾斜する斜面状）に形成されていることにより、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的小さくすることで、正面視左方向へ可動される第１当接部材９５２からの作用を受けて落下役物９００が徐々に下降させることもできる。即ち、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力を調整することによって、落下役物９００が完全に停止させる状態と、落下役物９００の落下速度を減速させる状態と、を選択可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置を可変させることなく、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合における落下役物９００の動作態様の変化パターンを増加させることができる。よって、演出をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、落下役物９００と第１当接部材９５２との間に生じる摩擦力は、突出部９００ｉと第１当接部材９５２とに使用する素材によって適度なものとなるように調整しても良いし、突出部９００ｉと第１当接部材９５２とが当接し得る当接箇所に適度な摩擦力を生じさせるための摩擦シート等を固着することで調整しても良い。

【５２２８】

また、本第５変形例では、図示は省略したが、落下役物９００の突出部９００ｉにおけ

る第１当接面９００ｉａの下方に対して第１当接部材９５２が当接した状態（図１４０６（ａ）参照）では、第１中間センサ９４３がオンとなるように構成されている。即ち、落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に第１当接部材９５２が当接した場合に、第１落下予告が発生する。

【５２２９】

図１４０６（ｂ）は、本第５変形例における、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの上方に当接している状態を示した図である。第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの上方に当接している状態では、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの下方に当接した状態（図１４０６（ａ）参照）よりも落下役物９００が正面視下方に停止している。即ち、図１４０６（ｂ）に示した通り、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの上方に当接した場合には、落下役物９００の支持部９００ｂ、及び検出部９００ｄが第１中間センサ９４３よりも下方に位置しているため、第１中間センサ９４３はオフとなる。よって、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの下方に当接した場合には、第１落下予告は発生しない。

【５２３０】

また、本第５変形例では、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接している場合と同様に、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的小さくすることにより、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの下方に当接した場合にも、比較的緩やかな下降速度で落下役物９００を下降させることが可能に構成されている。即ち、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接した状態（図１４０６（ｂ）参照）から、第１当接部材９５２と落下役物９００とが当接状態を維持したまま、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの上方に当接する状態（図１４０６（ｂ）参照）まで比較的緩やかな速度で下降させることができる。

【５２３１】

以上説明した通り、第３０制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａを平面で形成し、当該第１当接面９００ｉａの複数位置に対して当接可能な曲面を有する第１当接部材９５２を設けることで、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａに対して当接する当接位置によって、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００をより簡素な構造としつつ、落下役物９００に対して第１当接部材９５２が当接する当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から第１当接部材９５２と当接するまでに移動する移動幅を可変させることができる。

【５２３２】

更に、第３０制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａに対して第１当接部材を当接させる場合において、第１当接面９００ｉａと第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を停止させる状態と、第１当接面９００ｉａと第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を比較的緩やかな速度で下降させる（第１当接部材９５２と当接した状態でずり落ちる）ことが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００の突出部９００ｉに対して第１当接部材９５２が当接する当接位置を可変させることなく、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合の動作態様を可変させることができる。

【５２３３】

本第５変形例では、落下役物９００の下降速度を緩やかにする場合において、第１当接部材９５２を落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接させるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、設定された変動時間に応じて、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの下方に当接させる制御と、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの上方に当接させる制御と、を選択可能に構成し

ても良い。より具体的には、落下役物９００の下降速度を一時的に緩やかにすることで、第１落下予告と追加予告とを発生させる構成において、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの下方に当接させることで落下役物９００の下降速度が緩やかになる期間を比較的長く維持させる場合と、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの上方に当接させることで落下役物９００の下降速度が緩やかになる期間を比較的短くする場合と、があるように構成してもよい。これにより、第１当接面９００ｉａにおける第１当接部材９５２と当接する当接位置に応じて、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接状態が解除されるまでの期間（即ち、下降速度が比較的緩やかになる落下役物９００がずり落ちている期間）を可変させることができるので、落下役物９００の動作のバリエーションをより増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【５２３４】

本第５変形例では、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａに対して当接させるか第２当接面９００ｉｂに当接させるかを、特別図柄の抽選結果に基づいて決定する（即ち、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接するよりも前に設定する）ように構成したが、これに限るものではなく、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａに当接させるか、第２当接面９００ｉｂに当接させるか、を遊技者が任意に選択し易く構成してもよい。このように構成することで、追加予告が発生した場合に、遊技者に対して追加予告を自力で発生させたような気分にさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２３５】

＜第３０制御例の第６変形例＞

次いで、第３０制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０について説明する。本第６変形例では、上述した第３０制御例に対して、遊技盤１３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。

【５２３６】

更に、本第６変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物（落下役物９００）を搭載し、その装飾用可動役物（落下役物９００）を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５２３７】

従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。

【５２３８】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、装飾用可動役物と当接部材とを当接させた場合における装飾用可動役物の動作態様を含む演出態様が単調なものとなり、遊技の興趣が低下する虞があった。

【５２３９】

これに対して本第６変形例では、第１駆動手段（駆動モータ９１０）の駆動力により可動可能な可動手段（落下役物９００）と、第２駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）により移動可能であって、可動手段（落下役物９００）に当接可能な移動体（第１球状部材９５２）と、を設け、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出にお

いて、可動している可動手段（落下役物９００）の所定部（突出部９００ｃの上面９００ｃａ）に当接することにより移動した移動体（第１球状部材９５２）が所定の検出手段（第１流路センサ９５１ａ）により検出された場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。

【５２４０】

このように構成することで、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１球状部材９５２）とが当接した場合における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２４１】

また、本第６変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）が操作（押下）された場合に、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に決定（選択）させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【５２４２】

また、本第６変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）が所定時間（０．５秒）以上操作され続けた（長押しされた）場合に、可動手段（落下役物９００）に当接することが可能な移動体（第１球状部材９５２）を移動させることが可能な第２駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）を所定の周期（０．５秒毎）で可動させることが可能に構成され、第２駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）が所定の周期（０．５秒毎）で可動された場合に、所定の周期（０．５秒毎）とは異なる間隔（例えば、０．６秒間隔）で可動された場合よりも可動手段（落下役物９００）と移動体（第１球状部材９５２）とが当接し易く構成されている。

【５２４３】

このように構成することで、遊技者の操作状況に応じて、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１球状部材９５２）とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【５２４４】

＜第３０制御例の第６変形例における装飾用可動役物について＞

まず、本第６変形例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機１０を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機１０を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。

【５２４５】

本第６変形例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物として落下役物９００を搭載し、変動演出の一環として落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、上下方向に可動可能な落下役物９００を第３図柄表示装置８１の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物９００の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物９００における遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物９００の停止位置に応じて、落下役物９００の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、落下役物９００の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

【５２４６】

落下役物９００は、第３図柄表示装置８１よりも前面側、且つ可変表示ユニット８０における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物９００が原点位置に位置している場合、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の

正面視右側の下方に位置しており、落下役物９００における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物９００は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、公知のステッピングモータで構成される駆動モータ９１０によって上昇し、自由落下により下降することが可能に構成されている。

【５２４７】

また、本第６変形例では、可変表示ユニット８０の正面視右側に、可変表示ユニット８０の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第１小窓９５０、及び第２小窓９６０が形成されている。詳細については後述するが、本第６変形例では、自由落下している落下役物９００に対して当接させることが可能な球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）を設けており、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０を介して当該球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物９００と球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２４８】

ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物９００が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物９００が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物９００を落下動作（自由落下により下降する動作）で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物９００が張出位置まで上昇される。

【５２４９】

落下役物９００が張出位置に位置している状態では、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の上方に位置しており、落下役物９００の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物９００の上側略半分は可変表示ユニット８０における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第６変形例では、役物演出において落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物９００を自由落下により下降させることが可能に構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０を用いて落下役物９００を下降させる場合と比して、落下役物９００を速い速度（張出位置から原点位置まで０．５秒程度で到達する速度）で下降させることができる。よって、落下役物９００をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２５０】

第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させることにより自由落下している落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。落下役物９００が第１中間位置に位置している場合には、落下役物９００の略全体が第３図柄表示装置８１の前面側に移動（可変表示ユニット８０と重ならない位置まで進出）しているため、落下役物９００の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第１小窓９５０を介して、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物９００が第１球状部材９５２に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分り易い演出を提供することができる。

【５２５１】

また、詳細については後述するが、本第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成されている。即ち、第１小窓９５０が設けられていることで、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、第１球状部材９５２が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。

【５２５２】
第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第２球状部材９６２とを当接させることにより自由落下している落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第６変形例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物９００を、第１球状部材９５２に当接させることで第１中間位置に停止させる場合と、第２球状部材９６２に当接させることで第２中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物９００を球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）に当接させることで落下役物９００を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物９００を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５２５３】
また、落下役物９００が第２中間位置に停止している状態では、第２小窓９６０を介して、落下役物９００と第２球状部材９６２とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第２球状部材９６２と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。
【５２５４】
次に、落下役物９００の可動に係る構成について説明する。上述した通り、落下役物９００における遊技者から視認可能となる正面視略矩形状の表示部９００ａは、有色（黄色）透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部９００ａが第３図柄表示装置８１の前面に重なっている場合でも、表示部９００ａの背面に位置している第３図柄表示装置８１の表示領域を視認することができる。なお、本第６変形例では、落下役物９００に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物９００の表示部９００ａを有色（黄色）透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、落下役物９００の背面側の表示領域を見やすくするために、無色透明の樹脂材料から形成してもよい。
【５２５５】
落下役物９００の縦長略直方体形状の支持部９００ｂには、滑り止め用の溝が設けられた支柱９９０が挿通されている。これにより、落下役物９００をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱９９０は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ベース体９３０に固定され、当該駆動ベース体９３０には、支柱９９０に加え、駆動モータ９１０、各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）、保持ソレノイド９２０、及び球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）を可動させるための流路である各流路（第１流路９５１、及び第２流路９６１）が設けられている。支柱９９０の左側には、落下役物９００とラック９９１とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部（図示なし）が形成されている。これにより、落下役物９００とラック９９１とは水平方向に変位（回転）することなく、上下方向にのみ可動させることができる。
【５２５６】
第１流路９５１内には、直径１５ｍｍ程度の金属球である第１球状部材９５２と、その第１球状部材９５２を検出するための近接センサである第１流路センサ９５１ａと、第１球状部材９５２を可動させるための第１射出ソレノイド９５５と、が設けられている。第２流路９６１は、第１流路９５１と同様の構成であり、第１球状部材９５２と同様の構成である第２球状部材９６２、第１流路センサ９５１ａと同様の構成である第２流路センサ９６１ａ、及び第１射出ソレノイド９５５と同様の構成である第２射出ソレノイド９６５が設けられている。ここで、保持ソレノイド９２０、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド９２０、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイ

ドである。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく、ロータリーソレノイド等の駆動手段で構成してもよい。

【５２５７】

本第６変形例では、保持ソレノイド９２０が駆動される場合は、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが４秒間突出状態となるように駆動され、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５が駆動される場合は、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５のプッシュバーが０．２秒突出状態となるように駆動される。第１射出ソレノイド９５５が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第１球状部材９５２が正面視左方向へと可動し、第２射出ソレノイド９６５が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第２球状部材９６２が正面視左方向へと可動する。なお、第１射出ソレノイド９５５と第１球状部材９５２とは係脱可能（当接状態と離間状態に可変可能）に構成されているため、第１射出ソレノイド９５５により可動した第１球状部材９５２は慣性により第１射出ソレノイド９５５と離間した状態で可動することができる。

【５２５８】

また、各流路センサ（第１流路センサ９５１ａ、及び第２流路センサ９６１ａ）は、金属球を検出可能な非接触センサ（近接スイッチ）で構成されている。なお、本第６変形例では、各流路センサはフラット形の近接スイッチで構成されているが、第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２を検出可能なものであればよく、貫通型の近接スイッチ等の検出手段で構成してもよい。

【５２５９】

各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ９４０はラック９９１が下限（即ち、支持部９９１ｂと規制部材９９５とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ９４１は、落下役物９００が原点位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ９４２は、落下役物９００が張出位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第１中間センサ９４３は落下役物９００が第１中間位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第２中間センサ９４４ｇは落下役物９００が第２落下位置に位置しているか否かを特定するためのセンサである。

【５２６０】

また、落下役物９００の正面視右側には、球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）と当接させるための突出部９００ｃが設けられている。なお、落下役物９００が可動した場合において、落下役物９００の突出部９００ｃと、各流路（第１流路９５１、及び第２流路９６１）と、は当接（干渉）しないように形成されているため、落下役物９００は、各流路（第１流路９５１、及び第２流路９６１）と当接することなく原点位置から張出位置までの範囲で上下方向に可動することができる。

【５２６１】

落下役物９００の支持部９００ｂの下方には、ピニオンギアである駆動ギア９１１と噛合可能なラック９９１が設けられ、ラック９９１には、駆動ギア９９１と噛合するギア部９９１ａ、落下役物９００の支持部９００ｂと当接可能な支持部９９１ｂ、及び落下役物９００の突出部９００ｃと同様の構成である突出部９９１ｃが設けられている。ラック９９１における突出部９９１ｃは、第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２と落下役物９００とが当接することにより落下役物９００が停止した場合に、第１球状部材９５２または、第２球状部材９６２を退避（正面視右側へ移動）させるために設けられている。

【５２６２】

また、ラック９９１は、支持部９９１に支柱９９０が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック９１１のギア部９９１ａと噛合する駆動ギア

９１１は、ステッピングモータである駆動モータ９１０の出力軸に固定され、当該駆動モータ９１０は上述した駆動ベース体９３０に固着されている。即ち、駆動モータ９１０が電気的に作動されることで、駆動ギア９１１が回転し、駆動ギア９１１に噛合しているラック９９１が上昇する。なお、本第６変形例では、駆動モータ９１０が正方向（正面視反時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が上昇し、駆動モータ９１０が負方向（正面視時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が下降するように構成されている。また、ラック９９１の支持部９９１ｂと、落下役物９００の支持部９００ｂと、が当接可能に構成されているため、ラック９９１を上昇させることでラック９９１の支持部９９１ｂが落下役物９００の支持部９００ｂに作用し、落下役物９００を上昇させる（押し上げる）ことが可能に構成されている。

【５２６３】

駆動ベース体９３０の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド９２０のプッシュバーと、落下役物９００の突出部９００ｃと、は当接可能に構成されており、落下役物９００の突出部９００ｃが保持ソレノイド９２０のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド９２０を可動させる（プッシュバーを突出させる）ことで、落下役物９００を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物９００が張出位置まで上昇されると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（例えば、４秒間）保持される。

【５２６４】

また、本第６変形例では、落下役物９００の支持部９００ｂと、ラック９９１の支持部９９１ｂと、が係脱可能（当接状態と離間状態とに可変可能）に構成されており、落下役物９００が張出位置まで上昇された場合に、落下役物９００が張出位置に保持された状態でラック９９１を駆動モータ９１０の駆動力によって退避位置（可動範囲における下限位置）まで所定時間（７５０ミリ秒）で可動する。なお、支柱９９０の下方にはラック９９１の下方への移動範囲を制限するための規制部材９９５が固定されている。即ち、ラック９９１は退避位置まで可動された後、ラック９９１の支持部９９１ｂが規制部材９９５と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック９９１が退避位置まで可動された後に、落下役物９００の保持状態を解除することで、落下役物９００を自由落下により可動させることができる。

【５２６５】

なお、本第６変形例では、落下役物９００を上昇させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを当接（係合）させ、落下役物９００を自由落下により可動させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物９００に対してギア部を有するラック９９１を設け（固着し）、当該ラック９９１に設けられたギア部と駆動ギア９１１とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物９００が張出位置に位置している状態で、駆動ギア９１１（及び駆動モータ９１０）を（例えば、正面視左方向にスライド変位）変位させ、落下役物９００と共にラック９９１を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック９９１を退避（下降）させる期間を設けることなく、落下役物９００を落下させることができる。このように構成した場合、駆動モータ９１０、及び駆動ギア９１１を電気的に作動される駆動手段（例えば、プッシュソレノイド）によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物９００を上昇させる場合において駆動ギア９１１とラックを係合させ、落下役物９００を下降させる場合に駆動ギア９１１とラックを離間させるように構成すればよい。

【５２６６】

次に、落下役物９００の突出部９００ｃと第１流路９５１との構成について説明する。駆動ベース体９３０に形成された第１流路９５１の正面視左側には落下役物９００の突出部９００ｃを通過可能にするためのスリット部が設けられており、落下役物９００が上昇する場合、及び落下役物９００が下降する場合には、落下役物９００の突出部９００ｃが当該スリット部を通過することで、落下役物９００と第１流路９５１とが当接（干渉）す

ることなく落下役物９００を上下方向に可動させることができる。ここで、ラック９９１の突出部９９１ｃも落下役物９００の突出部９００ｃと同様の構成であるため、当該スリット部を通過することでラック９９１と第１流路９５１とを当接（干渉）させることなくラック９９１を上下方向に可動させることができる。当該スリット部は、突出部９００ｃ、及び突出部９９１ｃが通過可能であり、且つ第１球状部材９５２が落下しない（即ち、第１流路９５１外に飛び出さない）程度の溝状（例えば、前後方向７ｍｍ程度）に形成されている。

【５２６７】

また、第１流路９５１の正面視左側の下面には、第１球状部材９５２を停止させ易くするために、第１球状部材９５２と緩嵌合することが可能な略円状の孔部９５１ｂが形成されている。上述した遊技盤１３に設けられた小窓９５０は、当該孔部９５１ｂに緩嵌合した第１球状部材９５２、及びその第１球状部材９５２と当接する落下役物９００の一部（突出部９００ｃ）を視認可能に配置されている。孔部９５１ｂは、第１球状部材９５２が落下しない範囲（即ち、第１球状部材９５２の直径１５ｍｍ未満）の大きさ（例えば、直径１０ｍｍ）で形成されている。これにより、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｃと当接可能な所定位置（孔部９５１ｂに緩嵌合する位置）で停止し、落下役物９００の突出部９００ｃと第１球状部材９５２とが当接した場合に、当接した際の衝撃で第１球状部材９５２が変位する不具合を抑制することができる。なお、本第６変形例では、第１射出ソレノイド９５５により第１球状部材９５２が３回可動された場合に１回程度の割合で第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合するように構成されている。即ち、第１射出ソレノイド９５５により第１球状部材９５２が可動された場合において、第１球状部材９５２は孔部９５１ｂに必ず緩嵌合するものではない。これにより、第１球状部材９５２の動作に対する遊技者の関心を向上させることができる。なお、第１球状部材９５２と孔部９５１ｂとの緩嵌合し易さ（即ち、第１球状部材９５２の可動回数に対する緩嵌合する割合）は、第１射出ソレノイド９５５の発射力、または孔部９５１ｂの大きさ等によって調整すればよい。第２流路９６１は、第１流路９５１と同様の構成であるため、詳細な説明を省略する。

【５２６８】

次に、各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）の検出方法について、張出位置センサ９４２を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００の検出部９００ｄ（または、ラック９９１の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投光部からの光を遮光する（検出部９００ｄがセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置する）ことによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ９４１に対応する原点位置）に落下役物９００が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック９９１の背面側の検出部（図示なし）も落下役物９００の検出部９００ｄと同様に構成されており、各位置センサはラック９９１の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定することが可能なものであればよく、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

【５２６９】

落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置で保持されている期間において、第１球状部材９５２が可動した状態を示した図である。落下役物９００が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物９００における検出部９００ｄが張出位置センサ９４２から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ９４２がオンの

状態を維持している。本第６変形例では、落下役物９００が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１射出ソレノイド９５５を駆動（プッシュバーを突出）させることで第１球状部材９５２を第１流路内で可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第６変形例では、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１射出ソレノイド９５５を駆動させることで第１球状部材９５２を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（１秒）経過後に落下役物９００を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。これにより、第１球状部材９５２の慣性による動作が完全に停止するまでの時間を確保することができるので、第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合した状態、または第１射出ソレノイド９５５と当接する位置まで移動（退避）した状態で停止させた後に、落下役物９００を自由落下により下降させることができる。よって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが予期せぬ状態で当接（即ち、可動中の第１球状部材９５２と落下役物９００とが当接）することを抑制することができる。

【５２７０】

第１球状部材９５２が孔部９５１ｂと緩嵌合した状態において、落下役物９００が自由落下により下降した場合、落下役物９００の突出部９００ｃにおける下面９００ｃｂが第１球状部材９５２と当接することで、落下役物９００が第１中間位置に停止する。より具体的には、第１球状部材９５２は、駆動ベース体９３０に設けられた第１流路９５６により鉛直下向きの可動が規制されているため、孔部９５１ｂに緩嵌合した第１球状部材９５２は自由落下により下降する落下役物９００を受け止める（下面９００ｃｂと当接した場合に停止させる）ことができる。

【５２７１】

第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合していない（即ち、第１球状部材９５２が第１射出ソレノイド９５５に当接（係合）する位置に位置している）場合には、落下役物９００は第１中間位置で停止することなく下降し続ける。ここで、第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合していない状態で落下役物９００が下降した場合、落下役物９００は原点位置まで下降し、規制部材９９５により保持されているラック９９１の支持部９９１ｂに当接することによって原点位置で停止する。

【５２７２】

詳細については後述するが、本第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００が第２中間位置、または原点位置に位置している状態で、第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５により可動可能に構成している。即ち、落下役物９００の突出部９００ｃと第１球状部材９５２とは、落下役物９００が下降している場合と、落下役物９００が上昇している場合とにおいて当接し得るように構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１球状部材９５２との当接パターンを多様化させることができる。よって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接する演出を含む役物演出における演出態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２７３】

第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合した状態において、落下役物９００が上昇した場合には、落下役物９００の突出部９００ｃにおける上面９００ｃａと第１球状部材９５２とが当接する。また、落下役物９００の突出部９００ｃにおける上面９００ｃａは、正面視右下に傾く斜面となっているため、上面９００ｃａと第１球状部材９５２とが当接した状態で落下役物９００が上昇することにより第１球状部材９５２を正面視右側に移動させることが可能となる。即ち、第１球状部材９５２を上昇している落下役物９００と当接させることで、第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５と当接する位置まで移動（退避）させることができる。よって、第１球状部材９５２と第１射出ソレノイド９５５とが離間可能な構成において、第１球状部材９５２を所定位置（第１射出ソレノイド９５５と当接する位置）に移動（退避）させるための制御を簡素化することができる。なお、第１流路９５１を例に挙げて説明したが、第２流路９６１も、第１流路９５６に対し

て配設された高さが異なる点以外は同様である。よって、その詳細な説明を省略する。
【５２７４】
　また、本第６変形例では、駆動モータ９１０の駆動力により上昇する落下役物９００に第１球状部材９５２が当接した場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。より具体的には、上昇する落下役物９００の突出部９００ｃに設けられた上面９００ｃａに当接することで第１球状部材９５２が第１流路センサ９５１ａにより検出された（即ち、第１流路９５６がオフからオンへと可変した）場合に、大当たり期待度を示唆する表示態様（最終落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させる場合における演出態様を多様化させることができる。
【５２７５】
　なお、ラック９９１の突出部９９１ｃも落下役物９００の突出部９００ｃと同様の構成であるため、第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合した状態で落下役物９００が自由落下により下降した場合には、上昇するラック９９１の突出部９９１ｃと第１球状部材９５２とが当接することによって、第１球状部材９５２が所定位置（第１射出ソレノイド９５５と当接する位置）まで移動（退避）される。これにより、落下役物９００を第１中間位置から張出位置まで上昇させるために実行されるラック９９１の上昇動作を利用して、第１球状部材９５２を所定位置（第１射出ソレノイド９５５と当接する位置）まで移動（退避）させることができるので、第１球状部材９５２の可動に係る制御を簡素化することができる。
【５２７６】
　＜第３０制御例の第６変形例における演出内容について＞
　次に、本第６変形例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第６変形例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が０秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応する抽選結果）となった場合に実行される演出であり、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が残り２５秒となったタイミングで開始され、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が終了するタイミング（即ち、加算変動時間（加算時間）に対応する変動演出が開始されるタイミング）で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作で３回可動され、各落下動作の実行前に設けられた操作有効期間において枠ボタン２２を操作することにより成立し得る所定条件が成立した（球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２）が小窓（第１小窓９５０、または第２小窓９６０）内に停止した）場合に、落下動作において落下役物９００が停止する停止位置を可変させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。当該落下予告は、第１落下予告、第２落下予告、及び最終落下予告の３種類で構成されており、各操作有効期間の終了後に何れかの落下予告を実行可能に構成されている。
【５２７７】
　本第６変形例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第６変形例では、変動時間として加算変動時間（加算時間）を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能に構成し、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン２２を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間（加算時間）が設定された場合において、枠ボタン２２が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構

成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物（落下役物９００）が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

【５２７８】

役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける左右方向の略中央上方には横長略矩形状の表示領域ＨＲ１０が形成され、当該表示領域ＨＲ１０には枠ボタン２２を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様（例えば、「ボタンを押して役物演出ＧＥＴ？」という文字）が表示される。

【５２７９】

主表示領域Ｄｍの正面視左側下方には小表示領域Ｄｍ７２が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７２には枠ボタン２２の操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。当該タイムゲージｔｇ１は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージｔｇ１ａと、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージｔｇ１ｂと、で構成されている。なお、本第６変形例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間（枠ボタン２２の操作有効期間）として２秒間を設定する。即ち、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａは、２秒掛けて非表示状態（０となる）まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージｔｇ１ｂは、２秒間掛けて最大となる（タイムゲージｔｇ１が経過時間ゲージｔｇ１ｂのみで形成される）まで増加する表示態様である。また、小表示領域Ｄｍ７２の上部に形成された回数表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作を促す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２、及び回数表示領域Ｄｍ７２ａに表示されている表示態様は、枠ボタン２２が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン２２が押下されなかった場合には、操作有効期間（２秒）が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

【５２８０】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域Ｄｍにおける正面視左側上方に小表示領域Ｄｍ１が形成され、主表示領域Ｄｍにおける正面視右側上方に小表示領域Ｄｍ２が形成される。小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域Ｄｍ１の下方には、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２が形成されている。小表示領域Ｄｓ１１には特図１保留数（図では、特図１保留数が３個であることを示す「３」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２には特図２保留数（図では、特図２保留数が２個であることを示す「２」）が表示されている。

【５２８１】

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！！」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン２２が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

【５２８２】

なお、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているがこれに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出

センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

【５２８３】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成した場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機１０に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン２２に触りたくない遊技者に対しても実行抽選の実行を促すことができる。

【５２８４】

本第６変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（２秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（１秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン２２が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される２秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物９００が原点位置から張出位置まで１秒間で可動（上昇）する。また、表示領域ＨＲ１０には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中！！」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２には、タイムゲージｔｇ１が満タンの状態で表示（残時間ゲージｔｇ１ａのみで構成）され、回数表示領域Ｄｍ７２ａには、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン２２を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

【５２８５】

役物演出における１回目の操作有効期間（３秒間）の演出態様の一例を示した図である。本第６変形例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン２２の操作有効期間（１回目）として所定時間（３秒間）が設定され、当該操作有効期間において、枠ボタン２２が操作されることに基づいて第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン２２が押下された場合に、第１射出ソレノイド９５５により第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成され、遊技盤１３に設けられた第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様（第１落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。

【５２８６】

役物演出における１回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「第１小窓に球が止まれば第１落下予告ＧＥＴ！」という文字が表示される。これにより、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる。また、役物演出における１回目の操作有効期間では、落下役物９００が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物９００を介して遊技者から視認可能となる落下役物９００の背面側の回数表示領域Ｄｍ７６には「次回」という文字が表示される。

【５２８７】

また、役物演出における１回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域Ｄｍ７２に表示されたタイムゲージｔｇ１の残時間ゲージｔｇ１ａが減少し、経過時間ゲージｔｇ１ｂが増加する。小表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作方法を示す表示態様（例えば、「長押し」という文字）が表示される。

詳細については後述するが、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下された（押し込み状態へと可変した）ことを契機として第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成され、枠ボタン２２が押下され続けている（長押しされている）期間において、球状部材９５２を可動させるための第１射出ソレノイド９５５を所定の周期（０．５秒毎）に可動させることが可能に構成されている。なお、操作有効期間において枠ボタン２２を複数回押下した場合には、第１射出ソレノイド９５５の駆動規制期間（駆動されてから０．５秒間）は駆動させないように構成されている。即ち、第１射出ソレノイド９５５は０．５秒毎の駆動が最短の間隔であるため、枠ボタン２２を長押しした方が第１球状部材９５２を第１小窓９５０内に停止させ易くなる。これにより、枠ボタン２２の操作状況に応じて、落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させる難易度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２８８】

小表示領域Ｄｍ７２の正面視右側には、小表示領域Ｄｍ７３が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７３には第１射出ソレノイド９５５の駆動回数を示すための表示態様（図では、第１射出ソレノイド９５５が３回可動されたことを示す「３回」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７３内に形成された回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様（図では、第１射出ソレノイド９５５の駆動回数を示す「３」という数字）は、第１射出ソレノイド９５５の駆動が設定される毎に更新（１ずつ加算して表示）される。また、小表示領域Ｄｍ７３の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７３ａには、小表示領域Ｄｍ７３に表示された回数が第１球状部材９５２の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様（例えば、「Ｔｒｙ数」という文字）が表示されている。

【５２８９】

本第６変形例では、上述した通り、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）未満で複数回押下された場合に、第１射出ソレノイド９５５の駆動を規制することが可能に構成されており、第１射出ソレノイド９５５の駆動が規制された場合には、回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様を更新しないように構成されている。より具体的には、枠ボタン２２が押下されてから０．５秒経過するよりも前に、次の押下がされた場合、２回目の操作に基づく第１射出ソレノイド９５５の駆動を規制し、実際に第１射出ソレノイド９５５を駆動した回数分（即ち、１回目の押下に基づいて可動された１回分）だけ回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様を更新するように構成されている。このように構成することで、枠ボタン２２が高速で連打された場合に、第１球状部材９５２を可動させる駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）の駆動が規制されている（即ち、押下しても駆動されない）にも関わらず、駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）が枠ボタン２２の押下回数分、駆動されていると遊技者に勘違いさせてしまう不具合を抑制することができる。

【５２９０】

小表示領域Ｄｍ７３の右側に形成される小表示領域Ｄｍ７４には、第１小窓９５０付近の遊技盤１３を模した表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ７４の上部に形成された回数表示領域Ｄｍ７４ａには、遊技盤１３における第１小窓９５０付近に注目することを促すための表示態様（例えば、「注目！」という文字）が表示される。このように構成することで、枠ボタン２２を押下されたことに基づいて可動された第１球状部材９５２を、第１小窓９５０を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊技者に理解させ易くすることができる。

【５２９１】

また、主表示領域Ｄｍにおける上下方向に対して略中央の左側に形成された回数表示領域Ｄｍ７５には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「０／３発生」という文字）が表示され、回数表示領域Ｄｍ７５の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す表示態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。回数表示領域Ｄｍ７５における回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示態様（図では「０」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が１ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（３回）に対して、何回の落下

予告を発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２は、上述した役物演出の実行抽選期間における小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に対して、小表示領域Ｄｍ２の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

【５２９２】

本第６変形例における役物演出では、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて可動した第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物９００が第１中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。役物演出において落下役物９００が第１中間位置に停止した場合、第１中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７７には、第１落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域ＨＲ１０には「第１落下予告発生！」という文字が表示される。詳細については後述するが、第１落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」の何れかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ７７に表示された表示態様（第１落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

【５２９３】

主表示領域Ｄｍの上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域Ｄｍ７５には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「１／３発生」という文字）が更新して表示される。なお、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止しなかった場合（即ち、落下役物９００を第１中間位置に停止させることができなかった場合）には、落下役物９００が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止したか否かによらず、落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止することなく、落下役物９００が原点位置まで落下した場合には、表示領域ＨＲ１０には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域Ｄｍ７５内の表示態様が更新されることもない（「０／３発生」という文字が表示され続ける）。

【５２９４】

本第６変形例では、役物演出における１回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて２回目の操作有効期間（３秒間）を設定するように構成されている。２回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「第２小窓内に球が止まれば第２落下予告ＧＥＴ！」という文字が表示される。これにより、第２小窓９６０、及び第２球状部材９６２を用いて、１回目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。２回目の操作有効期間では、小表示領域Ｄｍ７７に第１落下予告として表示された表示態様（例えば、「激」という文字）が表示されている。２回目の操作有効期間では、１回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様（例えば、「１／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５において表示されている点と、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が可動された累計の可動回数を示す表示態様（例えば、「６回」という文字）が小表示領域Ｄｍ７３において表示されている点と、第２小窓９６０付近の遊技盤１３を模した表示態様が小表示領域Ｄｍ７４において表示されている点と、で相違してい

る。
【５２９５】
本第６変形例における役物演出では、上述した２回目の操作有効期間（３秒間）の終了から所定時間（１秒間）が経過したタイミングにおいて、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物９００を下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止している場合には、落下役物９００と第２球状部材９６２とを当接させることで落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成され、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成されている。これにより、自由落下により下降する落下役物９００の移動範囲を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５２９６】
落下役物９００が第２中間位置で停止した場合には、表示領域ＨＲ１０において「第２落下予告発生！上昇までに第１小窓内に球を止めろ！」という文字が表示される。これにより、再び、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２を停止させる演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。詳細については後述するが、本第６変形例では、第１小窓９５０内に停止している第１球状部材９５２に対して、駆動モータ９１０の駆動力により上昇している落下役物９００を当接させることで、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。これにより、落下役物９００と第１球状部材９５２との当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５２９７】
また、第２中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７８には、第２落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「アツ」という文字）が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様（例えば、「２／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５に表示される。詳細については後述するが、第２落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆することができる。このように構成することで、遊技者は、第１落下予告の予告内容に加え、第２落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。なお、第２落下予告の予告内容は第１落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第１落下予告が発生しなかった場合における第２落下予告発生時の演出態様は、第１落下予告が発生した場合における第２落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域Ｄｍ７７において何も表示されない点と、回数表示領域Ｄｍ７５の回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示内容が異なる（例えば、第２落下予告の発生だけがカウントされた「１」という数値が表示される）点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。
【５２９８】
なお、本第６変形例では、小表示領域Ｄｍ７５において、落下予告が発生した回数（累計）を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数（累計）を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度合いを遊技者に理解させ易くすることができる。
【５２９９】
なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない場合は、落下役物９００は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物９００が第２停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域Ｄｍ７８には何も表示されることはない。

【５３００】
落下役物９００が２回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（１秒）が経過すると、３回目の操作有効期間（２秒間）が設定される。３回目の操作有効期間（２秒間）では、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて、第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成されている。小表示領域Ｄｍ７２では、３回目の操作有効期間（２秒間）を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示され、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａ、及び経過時間ゲージｔｇ１ｂが、３回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域Ｄｍ７３では、役物演出において各球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「９回」という文字）が表示される。
【５３０１】
本第６変形例では、原点位置、または第２中間位置から駆動モータ９１０の駆動力により張出位置に向けて上昇している落下役物９００が第１小窓９５０内に停止している第１球状部材９５２と当接した場合に、落下役物９００が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星５」という文字）を小表示領域Ｄｍ７９に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第１落下予告と第２落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第１落下予告と第２落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。
【５３０２】
なお、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止していない状態において、落下役物９００が張出位置まで上昇した後、落下役物９００が張出位置から原点位置まで自由落下により下降した場合には、小表示領域Ｄｍ７９には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物９００の停止位置を可変させることのない３回目の落下動作において、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接したか否かに応じて、演出態様を可変させることができる。よって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接可能な構成において、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５３０３】
また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域ＨＲ１０において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星５リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。
【５３０４】
次に、役物演出の操作有効期間における枠ボタン２２の操作状況と射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動状況との関係について説明する。本第６変形例では、操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたことに基づいて射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が駆動されてから所定時間（例えば、０．５秒間）を射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動を規制する駆動規制期間として設定するように構成されている。即ち、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が可動されてから所定時間（例えば、０．５秒間）が経過するよりも前に、再び枠ボタン２２が押下された場合には、当該押下を無効とする（射出ソレノイドを駆動させない）ように構成されている。このように構成

することで、枠ボタン２２を高速で連打された場合に、プッシュソレノイドである射出ソレノイドのプッシュバーが残留磁気等により突出し続けてしまう等の不具合を抑制することができる。駆動規制期間（０．５秒間）が経過した後に、枠ボタン２２が押下された場合には、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が再び駆動される。

【５３０５】

本第６変形例では、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を駆動させるように構成されている。更に、上述した射出ソレノイドの駆動規制期間（駆動開始から０．５秒間）が経過したタイミングまで枠ボタン２２が押下され続けていた（長押しされた）場合には、当該駆動規制期間が経過したタイミングにおいて、再び射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を駆動させるように構成されている。上述した制御は、操作有効期間において枠ボタン２２が押下され続けている（長押しされている）期間、継続して実行される。

【５３０６】

より具体的には、例えば、枠ボタン２２が１．５秒間押下された場合、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて１回目の射出ソレノイドの可動が実行され、その後０．５秒毎（即ち、枠ボタン２２の押下開始から０．５秒後、１秒後、及び１．５秒後）に射出ソレノイドが繰り返し駆動される。即ち、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上、押下され続けた（長押しされた）場合に、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を所定の周期（０．５秒毎）で駆動させることが可能に構成されている。このように構成することで、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）により可動される球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）の動作態様をより好適なものにすることができる。

【５３０７】

なお、図示は省略したが、操作有効期間の開始前から枠ボタン２２を押下し続けていた場合（例えば、操作有効期間の開始１秒前から押下し続けていた場合）に、操作有効期間の開始タイミングにおいて射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）の１回目の駆動を設定することが可能に構成されている。これにより、操作有効期間の開始よりも前に枠ボタン２２が押下されていた場合に、最速のタイミング（即ち、操作有効期間の開始タイミング）において射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を可動させることができる。

【５３０８】

次に、本第６変形例の役物演出における落下役物９００の動作の流れを説明する。本第６変形例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物９００が自由落下により下降する落下動作で所定回数（３回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させる場合において、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止している場合には落下役物９００を第１中間位置に停止させ、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止している場合には落下役物９００を第２中間位置に停止させ、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止しておらず、且つ第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）の状態に応じて落下役物９００の下降幅（移動幅）を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５３０９】

役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間において、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が原点位置から張出位置まで所定時間（１秒）掛けて上昇する。落下役物９００が張出位置まで上昇すると、落下役物９００は保持ソレノイド９

２０によって所定時間（４秒間）、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置に保持されている期間において、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）所定時間（７５０ミリ秒）掛けて下降する。落下役物９００は、張出位置に位置している状態で所定時間（４秒間）保持された後、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する場合において、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止している場合、落下役物９００は第１中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング（役物演出の開始から８秒後）に張出位置に到達するように可動される。

【５３１０】

落下役物９００が第１中間位置から張出位置まで上昇されると、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が所定時間（４秒）張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物９００は、第２球状部材９６２と当接することにより第２中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物９００は、所定のタイミング（役物演出の開始から１７秒後）で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物９００が第２中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（４秒間）保持される。その後、落下役物９００は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック９９１は、各落下予告の発生有無（換言すれば、落下役物９００の停止位置）によらず、下限（ラック９９１と規制部材９９５とが当接するまで下降した位置）まで下降するように構成されている。

【５３１１】

本第６変形例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング（役物演出の開始時、開始から７秒後、及び開始から１６秒後）において、落下役物９００を上昇させるために駆動モータ９１０を正方向に回転させてラック９９１を１秒間で上昇させ、その後、所定時間（２５０ｍｓ）の待機動作（駆動モータ９１０のホールディングトルクによる保持）を経て駆動モータ９１０を負方向に回転させてラック９９１を退避させる（規制部材９９５と当接するまで下降させる）ように構成されている。このように構成することで、落下役物９００を可動させることが可能な駆動モータ９１０の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物９００の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物９００の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

【５３１２】

即ち、第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容に対して、落下役物９００の２回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合には、落下役物９００は２回目の落下（下降）時に原点位置に位置するまで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【５３１３】

第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容に対して、１回目の落下動作で落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合には、落下役物９００の１

回目の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【５３１４】

第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容に対して、１回目と２回目との落下役物９００の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点において相違し、その他の動作内容については同一であるため詳細な説明を省略する。第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物９００は１回目と２回目との落下（下降）時に原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【５３１５】

なお、本第６変形例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物９００の３回目の落下（下降）時に落下役物９００を原点位置まで落下（下降）させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した時点で落下役物９００を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物９００を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物９００を原点位置に退避させることができる。

【５３１６】

＜第３０制御例の第６変形例における電気的構成について＞

次に、本第６変形例における電気的構成について説明する。本第６変形例では、上述した第６変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、各種センサ２３０、及びその他装置２２８を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【５３１７】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、各種センサ２３０、その他装置２２８がそれぞれ接続されている。

【５３１８】

各種センサ２３０とは、具体的には、退避センサ９４０と、原点位置センサ９４１と、張出位置センサ９４２と、第１中間センサ９４３と、第２中間センサ９４４と、第１流路センサ９５１ａと、第２流路センサ９６１ａとが少なくとも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物９００の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第６変形例では、その他装置２２８を構成する装置として、駆動モータ９１０と、第１射出ソレノイド９５５と、第２射出ソレノイド９６５と、保持ソレノイド９２０とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動することができる。

【５３１９】

ここで、駆動モータ９１０について詳細に説明する。駆動モータ９１０は、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機１０に搭載されている落下役物９００を動作させるために設けられている。この駆動モータ９１０は、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１からモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用ＩＣ（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ９１０を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用ＩＣ（モータドライバ）が落下役物９００を動作させる場合には、１ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この

実行信号により、ＭＰＵ２２１は、設定した動作の進捗を把握することができる。
【５３２０】
なお、音声ランプ制御装置１１３には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ９１０が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を０ステップの位置として、制御用ＩＣからの実行信号を受信する毎にその値が１ずつ更新される。より具体的には、落下役物９００が原点位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物９００を動作させるためのラック９９１の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物９００が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ９４１がオンでなければ、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させる（即ち、駆動モータ９１０を駆動する）。
【５３２１】
これに加え、本第６変形例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物９００が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド９２０を駆動することにより落下役物９００を張出位置に所定時間（例えば、１秒間）保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった（例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ９４１がオンとならない）場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）が表示される。このように構成することで、落下役物９００に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。
【５３２２】
また、上述したステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでない場合に、エラー状態と判定し、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンであるかを判別し、張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、落下役物９００を原点位置（原点位置センサ９４１がオンになる）まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０の脱調等に起因して落下役物９００が正常に動作していない場合に落下役物９００を原点位置に退避させることができる。
【５３２３】
なお、本第６変形例では、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、落下役物９００を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、所定時間（例えば、５０ｍｓ）までは駆動モータ９１０を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ９４２がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物９００を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ９１０の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。
【５３２４】

次いで、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）による駆動モータ９１０の制御の一例について説明する。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の駆動モータ９１０は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【５３２５】

駆動モータ９１０は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、「Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、駆動モータ９１０の各部位（即ち、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄの何れか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「１１００」であれば、Ａ及びＢが励磁され、Ｃ及びＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｅｅに規定されている。

【５３２６】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｅｅに規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ２２３ｅｇｈが設けられている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ９１０が可動する）。更に、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ９１０の回転方向が逆向きになる。

【５３２７】

励磁カウンタ２２３ｅｇｈを更新する方向と、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈの最大値は駆動モータ９１０のステップ数に応じて変化する。例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータ９１０の場合、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」～「３６０」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

【５３２８】

次いで、駆動モータ９１０の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について説明する。なお、励磁テーブル２２２ｅｅには、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。駆動モータ９１０に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＢの各部位が励磁される。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」に対応するシーケンスデータである「０１１０」が設定されると、駆動モータ９１０のＢ、及びＣの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「１」の状態から時計回りに９０度回転する。

【５３２９】

また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、駆動モータ９１０のＣ、及びＤの各部位が励磁され、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「４」に対応するシーケンスデータである「１００１」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＤの各部位が励磁されるので、励

磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。
【５３３０】
このように、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が正方向に１更新される毎に、駆動モータ９１０が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が負方向に更新される場合は、駆動モータ９１０が反時計回りに９０度ずつ回転する。
【５３３１】
以上のように、駆動モータ９１０の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第６変形例で実際に用いられる駆動モータ９１０では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値を１更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物９００を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値を１ずつ更新し、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物９００を変位させることができる。
【５３３２】
また、本第６変形例では、駆動モータ９１０を用いて、落下役物９００を張出位置に所定時間（２５０ｍｓ）保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ９１０の部位を継続して励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ことによって、駆動モータ９１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物９００が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。
【５３３３】
次に、本第６変形例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。本第６変形例では、上述した第１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａ、前半予告選択テーブル２２２ｅｂ、後半予告選択テーブル２２２ｅｃ、駆動テーブル２２２ｅｄ、及び励磁テーブル２２２ｅｅが追加されている点で相違している。
【５３３４】
上述した役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａの詳細について説明する。この役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａは、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。
【５３３５】
特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ２２３ｆの値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～９９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～６９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７０～９９」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。
【５３３６】
演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、７０％（７０／１００）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、３０％（３０／１００）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄

抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも４０％高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【５３３７】

次に、上述した前半予告選択テーブル２２２ｅｂの詳細について説明する。この前半予告選択テーブル２２２ｅｂは、役物演出において、第１落下予告を表示する場合と、第２落下予告を表示する場合とに参照されるデータテーブルである。

【５３３８】

前半予告選択テーブル２２２ｅｂには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９８」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【５３３９】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「１５～３４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３５～５９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【５３４０】

即ち、第１落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の３パターンから選択され、第２落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の２パターンから選択されるので、第１落下予告と第２落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の６パターンとなる。これにより、第１落下予告、または第２落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第１落下予告と第２落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆することが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５３４１】

次に、上述した後半予告選択テーブル２２２ｅｃについて説明する。この後半予告選択テーブル２２２ｅｃは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照

されるデータテーブルである。
【５３４２】
後半予告選択テーブル２２２ｅｃには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星５」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。
【５３４３】
一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～４９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。
【５３４４】
即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。
【５３４５】
また、本第６変形例では、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル２２２ｅｂと、最終落下予告の予告内容を選択するための後半予告選択テーブル２２２ｅｃと、を分けて設けているため、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５３４６】
次に、上述した駆動テーブル２２２ｅｄの詳細について説明する。この駆動テーブル２２２ｅｄは、役物演出において落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０の動作内容が規定されたデータテーブルである。
【５３４７】
駆動テーブル２２２ｅｄには、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応付けて、駆動モータ９１０を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０１Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０２Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０３Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０４Ｈ」に対応付けて、駆

動モータ９１０を励磁することなく５０００ｍｓ待機させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０５Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０６Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０７Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０８Ｈ」の値に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく７０００ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０９Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＡＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく２５０ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＢＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

【５３４８】

この駆動テーブル２２２ｅｄの規定内容に基づいて、駆動モータ９１０が制御されることで、落下役物９００が役物演出において３回、張出位置まで上昇する。なお、本第６変形例では、落下役物９００が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド９２０を可動させることで落下役物９００を張出位置に保持すると共に、落下役物９００とラック９９１を離間させてラック９９１を下降させるように構成しているため、駆動モータ９１０が負方向に回転している期間において落下役物９００が下降することはない。

【５３４９】

また、本第６変形例では、落下役物９００を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が２５０ステップとなるように構成されている。即ち、ラック９９１は、下限位置（ラック９９１と規制部材９９５とが当接する位置）から上限位置（落下役物９００を張出位置まで上昇させた際に到達する位置）まで１０００ｍｓ（４ｍｓ×２５０ステップ）掛けて上昇し、上限位置で２５０ｍｓ保持された後、７５０ｍｓ（３ｍｓ×２５０ステップ）掛けて下限位置まで下降する往復動作で３回可動する。

【５３５０】

次に、本第３０制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。本第３０制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従変動時間タイマ２２３ｅａ、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂ、役物演出実行フラグ２２３ｅｃ、役物演出操作タイマ２２３ｅｄ、予告内容格納エリア２２３ｅｅ、最終予告フラグ２２３ｅｆ、及び役物駆動関連エリア２２３ｅｇが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【５３５１】

従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の基本変動時間（基本時間コマンドが示す変動時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理において、演出更新処理が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される。

【５３５２】

役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され、当該実行抽選に対応する演出態様が

設定されたタイミングにおいてオフに設定される。
【５３５３】
役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。
【５３５４】
役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出に係る枠ボタン２２の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理において、枠ボタン入力監視・演出処理が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合（即ち、枠ボタン２２が押下された場合）には、タイマ値「０」が設定される。これにより、枠ボタン２２が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。
【５３５５】
予告内容格納エリア２２３ｅｅは、前半予告選択テーブル２２２ｅｂ、及び後半予告選択テーブル２２２ｅｃから選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の実行が決定された場合に、前半予告選択テーブル２２２ｅｂから選択されたデータが格納され、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させることが決定した場合に、後半予告選択テーブル２２２ｅｃから選択されたデータが格納される。また、予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる。
【５３５６】
最終予告フラグ２２３ｅｆは、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させることが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この最終予告フラグ２２３ｅｆは、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させる実行条件が成立した場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。
【５３５７】
役物駆動関連エリア２２３ｅｇは、落下役物９００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、役物駆動関連エリア２２３ｅｇの内容について説明する。役物駆動関連エリア２２３ｅｇには、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａ、駆動ポインタ２２３ｅｇｂ、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃ、駆動タイマ２２３ｅｇｄ、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅ、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈ、励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉ、及び回転開始フラグ２２３ｅｇｊが設けられている。
【５３５８】
駆動規制カウンタ２２３ｅｇａは、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動規制期間（駆動されてから０．５秒間）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この駆動規制カウンタ２２３ｅｇａは、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が可動されたタイミングにおいて０．５秒に対応する値がカウンタ値として設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理における演出更新処理において、役物演出更新処理が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ減算される。
【５３５９】

駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、役物演出の開始タイミングにおいてポインタ値「０１Ｈ」が設定され、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータに対応する駆動モータ９１０の動作が完了した場合に、カウンタ値が１ずつ加算される。また、駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｄにおける最終のデータ（駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０ＢＨ」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポインタ値「００Ｈ」が設定される。

【５３６０】

駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、駆動モータ９１０の動作内容が規定された駆動テーブル２２２ｅｄから選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル２２２ｅｄから選択されて格納され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値が更新（１ずつ加算）される毎に、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応するデータが駆動テーブル２２２ｅｄから選択されて格納される。また、この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる。

【５３６１】

駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されたデータに基づく駆動モータ９１０の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動テーブル２２２ｅｄから時間データを含むデータ（即ち、待機に対応するデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理において役物駆動処理が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される。

【５３６２】

駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、役物演出における各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の累計の駆動回数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動が設定された場合にカウンタ値が１ずつ加算され、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「０」が設定される。これにより、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅを参照することで、各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第３図柄表示装置８１に表示することができる。

【５３６３】

ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、駆動させる射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を選択するためにポインタ値が参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定され、役物演出における２回目の操作有効期間（即ち、第２射出ソレノイド９６５を駆動可能な期間）を設定する場合に、ポインタ値「０１Ｈ」が設定される。即ち、第１射出ソレノイド９５５を駆動させることを示すためのポインタ値として「００Ｈ」が設定され、第２射出ソレノイド９６５を駆動させることを示すためのポインタ値として「０１Ｈ」が設定されるように構成されている。

【５３６４】

励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を駆動テーブル２２２ｅｄにおける各データに規定されたスピードデータに対応する時間（即ち、駆動モータ９１０の１ステップの動作に要する時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を

回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理における役物駆動処理（において、駆動モータ回転処理が実行されるとカウンタ値が１ずつ加算され、回転開始（即ち、駆動モータ９１０の待機動作から回転動作に切替え）時にカウンタ値「０」が設定される。

【５３６５】

励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに格納する励磁制御データを励磁テーブル２２２ｅｅから選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。また、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、カウンタ値「１」～「４」の範囲で正方向（加算）と負方向（減算）とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、駆動モータ９１０が励磁されてから、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する（即ち、駆動モータ９１０を新たに１ステップ回転させる）毎に、カウンタ値が更新（１ずつ加算、または減算）される。

【５３６６】

励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル２２２ｅｅから選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新（１加算、または減算）された場合に、励磁テーブル２２２ｅｅから励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される。

【５３６７】

回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動モータ９１０を待機状態（回転させない状態）から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動モータ９１０を回転させるためのデータ（即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合にオンに設定され、駆動モータ９１０の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に１ステップ目の動作を開始させることができる。

【５３６８】

＜第３０制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第６変形例では、上述した第１制御例に対して、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）を実行し、演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）を実行し、役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

【５３６９】

まず、本第６変形例におけるメイン処理の詳細について説明する。この本第６変形例におけるメイン処理のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ上述した第１制御例のメイン処理（図５８参照）におけるＳ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６変形例におけるメイン処理では、Ｓ４１０６の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（Ｓ４１０７Ｅ）、Ｓ４１０８の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４０１７Ｅ）は、上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）の処理内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。

【５３７０】

Ｓ４１０８～Ｓ４１１０の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１０８～Ｓ４１１０の各処理と同一の処理が実行され、Ｓ４１１０の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される（Ｓ４１１１Ｅ）。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）は、上述した第１制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。Ｓ４１１１Ｅの処理が終了すると、役物駆動処理が実行される（Ｓ４１２０Ｅ）。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物９００を駆動させるためのデータを設定する処理である。

【５３７１】

Ｓ４１２０Ｅの処理が終了すると、上述した第１制御例のＳ４１１２の処理と同一の処理であるＳ４１１２の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される（Ｓ４１１３Ｅ）。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。Ｓ４１１３Ｅの処理が終了すると、Ｓ４１１４の処理に移行する。Ｓ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【５３７２】

次に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）について説明する。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、上述したように、第１制御例の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【５３７３】

この本第６変形例における変動表示設定処理のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の変動表示設定処理（図６６）におけるＳ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【５３７４】

また、本第６変形例における変動表示設定処理では、Ｓ４９０２の処理が終了すると、次いで、後述する特図１演出態様設定処理が実行される（Ｓ４９０３Ｅ）。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）は、上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。Ｓ４９０３Ｅの処理が終了すると、次いで、Ｓ４９０４の処理が実行される。Ｓ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【５３７５】

次に、本第６変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）の内容について説明する。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）は、上述した第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【５３７６】

この本第６変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）のうち、Ｓ５００１～Ｓ５０１２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）におけるＳ５００１～Ｓ５０１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）では、Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する（Ｓ５００１Ｅ）。Ｓ５００１Ｅの処理が終了すると、次いで、基本変動時間（基本コマンドに含まれる変動時間）に対応する値を従変動時間タ

イマ２２３ｅａの値として設定し（Ｓ５００２Ｅ）、加算変動時間（加算コマンドに含まれる変動時間）が０より大きいかを判別する（Ｓ５００３Ｅ）。Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５０１１の処理に移行する。一方、Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００４Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂをオンに設定し（Ｓ５００５Ｅ）、Ｓ５００９の処理に移行する。Ｓ５００９の処理では、上述したように、第１制御例のＳ５００９の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

【５３７７】

次に、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）は、上述した通り、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。

【５３７８】

本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）のうち、Ｓ５３０１～Ｓ５３１６の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）のＳ５３０１～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）では、Ｓ５３０４の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５３０１Ｅ）。Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値を減算し（Ｓ５３０２Ｅ）、Ｓ５３０５の処理に移行する。一方、Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５３０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３０２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理に移行する。

【５３７９】

Ｓ５３０５～Ｓ５３０８の各処理では、上述したように、第１制御例のＳ５３０５～Ｓ５３０８の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ５３０８の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか判別する（Ｓ５３０３Ｅ）。即ち、Ｓ５３０２Ｅの処理において減算された役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか（操作有効期間であるか）を判別する。Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には、Ｓ５３０９の処理に移行する。Ｓ５３０９の処理では、上述した通り、第１制御例のＳ５３０９の処理と同一の処理が実行される。一方、Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出押下処理を実行し（Ｓ５３０４Ｅ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。

【５３８０】

また、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）では、Ｓ５３１０の処理において、枠ボタンを押下中であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５３０５Ｅ）。即ち、Ｓ５３０２Ｅの処理において減算された役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか（操作有効期間であるか）を判別する。Ｓ５３０５Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５３０５Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３１２の処理に移行する。一方、Ｓ５３０５Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５３０５Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出長押し処理を実行し（Ｓ５３０６Ｅ）、Ｓ５３１２の処理に移行する。Ｓ５３１２～Ｓ５３１６の各処理では、上述したように、それぞれ第１制御例のＳ５３１

２～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。
【５３８１】
次に、本第６変形例における役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）について説明する。この役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図１３７０のＳ４１０７Ｅ参照）において実行される処理であり、枠ボタン２２が押下された場合に役物演出に係る演出を設定する処理である。
【５３８２】
役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるかを判別する（Ｓ５３２１Ｅ）。Ｓ５３２１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５３２１Ｅ：Ｎｏ）、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行する実行条件が成立（枠ボタン２２が押下された）ことを意味するため、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値に０を設定し（Ｓ５３２２Ｅ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを読み出し（Ｓ５３２３Ｅ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを参照して役物演出の実行可否を特定する（Ｓ５３２４Ｅ）。なお、本第６変形例では、役物演出操作タイマ２２３ｅｄが０より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間（即ち、役物演出の実行前における操作有効期間）か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かの何れかであるため、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きい値である場合において実行される役物押下処理（Ｓ５３２１）において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃの状態（オンであるか否か）を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。
【５３８３】
Ｓ５３２４Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する（Ｓ５３２５Ｅ）。Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３２６Ｅ）、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオンに設定する（Ｓ５３２７Ｅ）。Ｓ５３２７Ｅの処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル２２２ｅｂを読み出し（Ｓ５３２８Ｅ）、前半予告選択テーブル２２２ｅｂから演出カウンタ２２３ｆの値に対応するデータを予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納し（Ｓ５３２９Ｅ）、Ｓ５３４０Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｎｏ）、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３３０Ｅ）、Ｓ５３４０Ｅの処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの（例えば、「役物演出ＧＥＴならず」という文字）であれば良い。
【５３８４】
これらに対し、Ｓ５３２１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別された場合は（Ｓ５３２１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されている期間における操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、操作中カウンタ２２３ｔの値に３秒に対応する値を上書きして設定する（Ｓ５３３１Ｅ）。これにより、役物演出の実行されている期間における操作有効期間の最大時間（３秒間）、枠ボタン２２が押下され続けた（長押しされた）場合に、枠ボタン２２の操作状況に対応する演出を設定させることができる。Ｓ５３３１の処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であるかを判別する（Ｓ５３２２Ｅ）。Ｓ５３２２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５３２２Ｅ：Ｎｏ）、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）の駆動規制期間（駆動されてから０．５秒経過するまでの期間）であることを意味するため、本処理を終了する。これにより、枠ボタン２２が高速で連打されることにより、射出ソレノイドの動作（プッシュバーの往復動作）が正常に行えないといった不具合を抑制する

ことができる。
【５３８５】
一方、Ｓ５３３２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ５３３２Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５３３３Ｅ）。Ｓ５３３３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５３３３Ｅ：Ｙｅｓ）、第１射出ソレノイド９５５を駆動する期間（即ち、役物演出における１回目、または３回目の操作有効期間）であることを意味するため、第１射出ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５３３４Ｅ）、Ｓ５３３６の処理に移行する。これに対し、Ｓ５３３３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合には（Ｓ５３３３Ｅ：Ｎｏ）、第２射出ソレノイド９６５を駆動する期間（即ち、役物演出における２回目の操作有効期間）であることを意味するため、第２射出ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５３３５Ｅ）、Ｓ５３３６Ｅの処理に移行する。なお、本第６変形例では、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、ポインタ値に００Ｈ、または０１Ｈが設定されるポインタであり、ポインタ値「００Ｈ」が第１射出ソレノイド９５５を駆動させることを意味し、ポインタ値「０１Ｈ」が第２射出ソレノイド９６５を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆのポインタ値が００Ｈであるかを判別することで、駆動する射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を選択することができる。
【５３８６】
Ｓ５３３６Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５３３６Ｅ）、次いで、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５３３７Ｅ）。これにより、第３図柄表示装置８１の表示領域において、役物演出中に各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。Ｓ５３３８Ｅの処理が終了すると、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５３３８Ｅ）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５３３９Ｅ）、Ｓ５３４０Ｅの処理に移行する。これにより、設定された駆動コマンドに基づいて、駆動内容に対応する動作で射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を駆動させることができる。Ｓ５３４０Ｅの処理では、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３４０Ｅ）、本処理を終了する。
【５３８７】
次に、本第６変形例における役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）の詳細について説明する。この役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）において実行される処理であり、役物演出の実行されている期間における操作有効期間において、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上押下され続けた（長押しされた）場合に、対応する演出を設定する処理である。
【５３８８】
役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるか判別する（Ｓ５３５１Ｅ）。Ｓ５３５１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。ここで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きい場合に実行される役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった（オフであると判別した）ことは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間において、枠ボタンが所定時間（０．５秒）以上押下され続けた（長押しされた）ことを意味する。即ち、本第６変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行する契機である枠ボタン２２の操作については、操作内容（押下している時間の長さ）によらず、抽選回数が１回となるように構成されている。

【５３８９】
一方、Ｓ５３５１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されている期間における操作有効期間中に枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上、押下され続けている（長押しされている）ことを意味するため、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であるかを判別する（Ｓ５３５２Ｅ）。Ｓ５３５２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５３５２Ｅ：Ｎｏ）、各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動規制期間であることを意味するため、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５３５２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ５３５２Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５３５３Ｅ）。
【５３９０】
Ｓ５３５３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５３５３Ｅ：Ｙｅｓ）、第１射出ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５３５４Ｅ）、Ｓ５３５６Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３５３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった（即ち、ポインタ値が０１Ｈである）場合には、第２射出ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５３５５Ｅ）、Ｓ５３５６Ｅの処理に移行する。Ｓ５３５６Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５３５６Ｅ）、次いで、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５３５７Ｅ）。Ｓ５３５７Ｅの処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５３５８Ｅ）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５３５９Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３６０Ｅ）、本処理を終了する。
【５３９１】
次に、本第６変形例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）は、上述した通り、第１制御例の演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて実行される処理であり、第１制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１）の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。
【５３９２】
演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいか判別する（Ｓ５４０１Ｅ）。従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであるかを判別する（Ｓ５４０３Ｅ）。Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であるかを判別する（Ｓ５４０４Ｅ）。Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。
【５３９３】
一方、Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４０５Ｅ）、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４０６Ｅ）。これにより、所定のタイミング（基本変動時間に対応する演出が終了する２５秒前）に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。Ｓ５４０６Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂを

オフに設定し（Ｓ５４０７Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。

【５３９４】

これらに対し、Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０３Ｅ：Ｎｏ）、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する（Ｓ５４０９Ｅ）。Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５４１０Ｅ）。Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４１０Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５４１１Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４１２Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４１０Ｅ：Ｎｏ）、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４１３Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。Ｓ５４１４Ｅの処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ５４１４Ｅ）、本処理を終了する。

【５３９５】

次に、本第６変形例における役物演出更新処理（Ｓ５４１４Ｅ）の詳細について説明する。この役物演出更新処理（Ｓ５４１４Ｅ）は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

【５３９６】

役物演出更新処理（Ｓ５４１４Ｅ）が実行されると、まず、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５４３１Ｅ）。Ｓ５４３１Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４３１Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値から１を減算し（Ｓ５４３２Ｅ）、Ｓ５４３３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４３１Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４３１：Ｎｏ）、Ｓ５４３２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５４３３Ｅの処理に移行する。Ｓ５４３３Ｅの処理では、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であるか判別する（Ｓ５４３３Ｅ）。Ｓ５４３３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別した場合は（Ｓ５４３３Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に０１Ｈを設定し（Ｓ５４３４Ｅ）、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３５Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５４３６Ｅ）、本処理を終了する。

【５３９７】

Ｓ５４３３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３３Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であるかを判別する（Ｓ５４３７Ｅ）。Ｓ５４３７Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別した場合には（Ｓ５４３７Ｅ：Ｙｅｓ）役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５４３８Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３９Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４３７Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３７Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であるかを判別する（Ｓ５４４０Ｅ）。

【５３９８】

Ｓ５４４０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別した場合には（Ｓ５４４０Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対

応する値を設定し（Ｓ５４４１Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ（Ｓ５４４２Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４３Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４４０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４０Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であるかを判別する（Ｓ５４４４Ｅ）。

【５３９９】

Ｓ５４４４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４４Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４４５Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に００Ｈを設定し（Ｓ５４４６Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４７Ｅ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４４４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４４Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５４４８Ｅ）、本処理を終了する。

【５４００】

次に、本第６変形例における落下予告設定処理（Ｓ５４４８Ｅ）の詳細について説明する。この落下予告設定処理（Ｓ５４４８Ｅ）は、役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

【５４０１】

落下予告設定処理（Ｓ５４８８Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であるか判別する（Ｓ５４７１Ｅ）。Ｓ５４７１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４７１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１落下予告を実行するかを判定する判定期間であることを意味するため、第１流路センサ９５１ａがオフであるか判別する（Ｓ５４７２Ｅ）。Ｓ５４７２Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａがオフであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７２Ｅ）、第１球状部材が第１小窓内に停止していない（即ち、第１落下予告の実行条件を満たしていない）ため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４７２Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａがオフであると判別した場合には（Ｓ５４７２Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３がオンであるかを判別する（Ｓ５４７３Ｅ）。Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７３Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【５４０２】

これに対し、Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５４７３Ｅ：Ｙｅｓ）、第１落下予告の実行条件を満たした（即ち、落下役物９００が第１中間位置で停止している）ことを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７４Ｅ）、本処理を終了する。このように、本第６変形例では、第１流路センサ９５１ａがオフであり、且つ第１中間センサ９４３がオンである場合に第１落下予告を実行するように構成されているので、落下役物９００が第１中間位置に停止せず通過した（即ち、第１球状部材と当接しなかった）場合において第１中間センサ９４３がオンであっても（通過時にオンを検出しても）、第１落下予告が実行されることはない。

【５４０３】

これらに対し、Ｓ５４７１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００１以上、且つ１１０００未満であるか判別する（Ｓ５４７５Ｅ）。Ｓ５４７５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００１以上、且つ１１０００未満であると判別した場合は（Ｓ５４７５Ｅ：Ｙｅｓ）、第２流路センサ９６１ａがオンであるか判別する（Ｓ５４７６Ｅ）。Ｓ５４７６Ｅの処理において、第２流路センサ９６１ａがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４７

６Ｅ：Ｎｏ）、第２落下予告の実行条件を満たしていない（第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４７６Ｅの処理において、第２流路センサ９６１ａがオンであると判別した場合には（Ｓ５４７６Ｅ：Ｙｅｓ）、第２中間センサ９４４がオンであるか判別する（Ｓ５４７７Ｅ）。Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４７７Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５４７７Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第２中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７８Ｅ）、本処理を終了する。

【５４０４】

Ｓ５４７５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００１以上、且つ１１０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７５Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満であるか判別する（Ｓ５４７９Ｅ）。Ｓ５４７９Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４７９Ｅ：Ｙｅｓ）、第１流路センサ９５１ａのオンエッジを検出したかを判別する（Ｓ５４８０Ｅ）。Ｓ５４８０Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａのオンエッジを検出したと判別しなかった場合には（Ｓ５４８０Ｅ：Ｎｏ）、最終落下予告の実行条件が成立していない（上昇する落下役物９００が第１球状部材９５２に当接していない）ことを意味するため、本処理を終了する。

【５４０５】

一方、Ｓ５４８０Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａのオンエッジを検出したとハンベチした場合には（Ｓ５４８０Ｅ：Ｙｅｓ）、最終落下予告の実行条件が成立したことを意味するため、最終予告フラグ２２３ｅｆをオンに設定し（Ｓ５４８１Ｅ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃを読み出し（Ｓ５４８２Ｅ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃから演出カウンタ２２３ｆの値に対応するデータを予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納し（Ｓ５４８３Ｅ）、本処理を終了する。なお、本第６変形例では、所定期間（従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満となる期間）において、第１流路センサ９５１ａがオンエッジを検出した場合に、最終落下予告の実行を設定するように構成されているため、役物演出の３回目の操作有効期間において、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止しなかった場合には、最終落下予告が実行されることはない。より具体的には、当該所定期間の開始時において、既に第１流路センサ９５１ａがオンであった（即ち、オフからオンに切り替わっていない）場合には、最終落下予告が実行されることはない。

【５４０６】

これらに対し、Ｓ５４７９Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５４７９Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であるか判別する（Ｓ５４８４Ｅ）。Ｓ５４８４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４８４Ｅ：Ｙｅｓ）、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであるか判別する（Ｓ５４８５Ｅ）。Ｓ５４８５Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４８５Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ５４８５Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５４８５Ｅ：Ｙｅｓ）、原点位置センサ９４１がオンであるか判別する（Ｓ５４８６Ｅ）。Ｓ５４８６Ｅの処理において、原点位置センサ９４１がオンであると判別した場合には（Ｓ５４８６Ｅ：Ｙｅｓ）、最終落下予告を実行するタイミングであることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７８Ｅ）、本処理を終了する。このように構成することで、落下役物９００が原点位置まで落下したタイミングと、最終落下予告が実行されるタイミングとを一致させるこ

とができる。
【５４０７】
次に、本第６変形例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）の詳細について説明する。この役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出に係る各種フラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。
【５４０８】
役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオフに設定し（Ｓ５５０１Ｅ）、次いで、予告内容格納エリア２２３ｅｅをクリアし（Ｓ５５０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃをクリアし（Ｓ５５０３Ｅ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいか判別する（Ｓ５５０４Ｅ）。Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に０を設定し（Ｓ５５０５Ｅ）、Ｓ５５０６Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５５０５Ｅの処理をスキップし、Ｓ５５０６Ｅの処理に移行する。Ｓ５５０６Ｅの処理では、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであるか判別する（Ｓ５５０６Ｅ）。Ｓ５５０６Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５５０６Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０６Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合は（Ｓ５５０６Ｅ：Ｙｅｓ）、最終予告フラグ２２３ｅｆをオフに設定し、本処理を終了する。
【５４０９】
次に、本第６変形例における役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）の詳細について説明する。この役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）は、役物演出において、落下役物９００を動作させるためのデータを設定する処理である。
【５４１０】
役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）が実行されると、まず、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５６０１Ｅ）。Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５６０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されていない（落下役物９００を制御する期間ではない）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈではないと判別した場合には（Ｓ５６０１Ｅ：Ｎｏ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃからデータを読み出し（Ｓ５６０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する（Ｓ５６０３Ｅ）。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ９４０がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０１Ｈ）、または張出位置センサ９４２がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０２Ｈ）、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ（例えば、ダミーデータとして規定される００Ｈ）が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。
【５４１１】
Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｙｅｓ）、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであるか判別する（Ｓ５６０４Ｅ）。Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０４Ｅ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサに到達していない（センサがオンとなるまで可動させる期間である）ことを意味するため、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。
【５４１２】

一方、Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０４Ｅ：Ｙｅｓ）、退避センサ９４０がオンであるか判別する（Ｓ５６０７Ｅ）。即ち、Ｓ５６０４Ｅの処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ９４０であるか判別する。Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動モータ９１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５６０８Ｅ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであるか判別する（Ｓ５６０９Ｅ）。Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨではないと判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｎｏ）、駆動テーブル２２２ｅｄの最後のデータに対応する動作まで進行していないことを意味するため、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。

【５４１３】

また、Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであると判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に００Ｈを設定し（Ｓ５６１３Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。これらに対し、Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別しなかった場合（即ち、張出位置センサ９４２がオンであると判別した場合）は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｎｏ）、保持ソレノイド９２０の４秒間の励磁を設定し（Ｓ５６１４Ｅ）、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。これにより、張出位置まで移動した落下役物９００を、４秒間励磁される保持ソレノイド９２０（即ち、プッシュバーが４秒間突出状態となる保持ソレノイド９２０）により保持することができる。

【５４１４】

Ｓ５６１０Ｅの処理では、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１０Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１１Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ２２３ｅｇｄの値に設定し（Ｓ５６１２Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。

【５４１５】

Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００を可動させない（即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている）ことを意味するため、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値から１を減算し（Ｓ５６１５Ｅ）、減算後の駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であるか判別する（Ｓ５６１６Ｅ）。Ｓ５６１５Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６１６Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別した場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１７Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｄから加算後の駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１８Ｅ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオンに設定し（Ｓ５６１９Ｅ）、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。Ｓ５６１５Ｅの処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し（Ｓ５６０５Ｅ）、その後、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。Ｓ５６０５Ｅの処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５６０６Ｅ）、本処理を終了する。

【５４１６】

次に、本第６変形例における駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）の詳細について説明する。この駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）は、駆動モータ９１０を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであるか判別する（Ｓ５６３１Ｅ）。Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｎｏ）、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に１を加

算し（Ｓ５６３２Ｅ）、加算後の励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致しているか判別する（Ｓ５６３３Ｅ）。Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｎｏ）、１ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値と駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。

【５４１７】

これらに対し、Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別した場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｙｅｓ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオフに設定し（Ｓ５６３４Ｅ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。これにより、駆動モータ９１０を待機状態（回転していない状態）から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に１ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

【５４１８】

Ｓ５６３５Ｅの処理では、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に０を設定し（Ｓ５６３５Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する（Ｓ５６３６Ｅ）。Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は（Ｓ５６３６Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であるか判別する（Ｓ５６３７Ｅ）。Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別しなかった場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を加算し（Ｓ５６３８Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別した場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を設定し（Ｓ５６３９Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。

【５４１９】

これらに対し、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されている動作データが正方向であると判別しなかった（負方向であると判別した）場合には（Ｓ５６３６Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であるか判別する（Ｓ５６４０Ｅ）。なお、本第６変形例では、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている（即ち、駆動モータ９１０を回転させる）場合に、駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）が実行されるように構成されているため、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

【５４２０】

Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別しなかった場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値から１を減算し（Ｓ５６４１Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別した場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に４を設定し（Ｓ５６４２Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。Ｓ５６４３Ｅの処理では、励磁テーブル２２２ｅｅから励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に対応するデータを励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに設定し（Ｓ５６４３Ｅ）、本処理を終了する。

【５４２１】

以上、説明をした通り、本第６変形例では、駆動モータ９１０の駆動力により可動可能な落下役物９００と、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレ

ノイド９６５）によって可動され、落下役物９００に当接可能な球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）と、を備え、落下役物９００が可動される演出を含む役物演出において、落下役物９００の所定部（突出部９００ｃの上面９００ｃａ）に当接することで移動した第１球状部材９５２が第１流路センサ９５１ａに検出された場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接する演出における演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４２２】

また、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下された場合に実行可能な所定の実行抽選（役物演出の実行可否を決定する実行抽選）において、特定の抽選結果（役物演出の実行に対応する抽選結果）となった場合に、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。

【５４２３】

このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に選択させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４２４】

また、本第６変形例では、役物演出において、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上押下され続けた場合に、所定の周期（０．５秒毎）で射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を可動可能に構成し、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が前記所定の周期（０．５秒毎）で可動された場合に、前記所定の周期（０．５秒毎）とは異なる間隔で可動された場合よりも落下役物９００と球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）とが当接し易く構成した。

【５４２５】

このように構成することで、枠ボタン２２の操作内容により落下役物９００と球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、演出を多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４２６】

なお、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、非接触センサ）に検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、感染症対策等に起因してパチンコ機１０への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。また、このように構成した場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機１０に対して出力可能に構成すればよい。

【５４２７】

＜第３０制御例の第７変形例＞

次に、本第３０制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、駆動モータ９１０の駆動力により可動している落下役物９００の所定部（突出部９００ｃの上面９００ｃａ）に第１球状部材９５２が当接した場合に、所定の演出

（最終落下予告）を実行可能に構成し、興趣向上を図っていた。
【５４２８】
これに対して、第３０制御例の第７変形例では、役物演出において、自由落下により下降する落下役物９００の複数箇所に当接することが可能な第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部（突出部９００ｅの第１当接面９００ｅａ）に当接した場合に、第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部以外の当接部（突出部９００ｅの第２当接面９００ｅｂ）に当接した場合よりも、自由落下により下降する落下役物９００の可動を停止させ易く構成している。このように構成することで、自由落下により下降する落下役物９００を停止させる難易度を当接箇所に応じて可変させることができるので、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接する態様に対する遊技者の関心を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５４２９】
この本第７変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３０制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成は、上述した第６変形例におけるパチンコ機１０と同一であるため、詳細な説明を省略する。
【５４３０】
まず、本第７変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明する。本第７変形例では、上述した第６変形例に対して、落下役物９００の構成の一部を変更した点と、第１流路９５１に代えて第１流路９５６を形成した点と、第２流路９６１に代えて第２流路９６６を形成した点と、落下役物９００の構成の変更に応じて支柱９９０と駆動ベース体９３０との形状を変更した点と、において相違している。
【５４３１】
本第７変形例における落下役物９００は、上述した第３０制御例の第６変形例に対して、突出部９００ｃに代えて第１当接面９００ｅａと第２当接面９００ｅｂとを有する突出部９００ｅが設けられている点と、ギア部を有するラック９００ｆが追加して設けられている点と、で相違している。突出部９００ｅ、及びラック９００ｆは、落下役物９００の構成の一部であり、落下役物９００が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構成されている。また、駆動ベース体９３０の正面視上方には、ギア部９０６を有するロータリダンパ９０５が固着されており、当該ロータリダンパ９０５のギア部９０６とラック９００ｆのギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダンパ９０５は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が上昇する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ９０５にトルクは発生せず、落下役物９００が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ９０５にトルクが発生する。これにより、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００を上昇させる場合には、落下役物９００の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物９００を上昇させることができ、落下役物９００を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約３秒で移動するスピード）で下降させることができる。
【５４３２】
なお、本第７変形例では、役物演出における１回目と２回目との操作有効期間（３秒間）が、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を駆動させるタイミングに応じて、球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９

６２）が当接する箇所（第１当接面９００ｅａ、または第２当接面９００ｅｂ）が可変するように構成されている。このように構成することで、球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４３３】

上述した通り、本第７変形例における落下役物９００の突出部９００ｅは、第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２が嵌合可能な凹状に形成された第１当接面９００ｅａを有している。また、当該第１当接面９００ｅａには、磁力により球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２）を吸着させるためのシート状のマグネット９０１が固着されている。詳細については後述するが、本第７変形例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第１当接面９００ｅａに第１球状部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止可能に構成され、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第２当接面９００ｅｂに第１球状部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止困難となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接した場合に、第１球状部材９５２が当接した当接箇所に応じて落下役物９００の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４３４】

本第７変形例における第１流路９５６は、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａに当接しなかった場合において、第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５に当接（係合）する位置まで復帰（移動）させるために、下面（第１球状部材９５２が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されている。本第７変形例における第２流路９６６は、第１流路９５６に対して、形成された場所（高さ）が異なる点においてのみ相違し、その他の構成については第１流路９５６と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【５４３５】

次に、本第７変形例における落下役物９００、及び第１流路９５６の構成について詳細に説明する。第１流路９５６は、落下役物９００の突出部９００ｅが上下方向に可動した場合に落下役物９００が通過可能となるようにスリット部が形成されている。また、上述したように、本第７変形例における流路９５６は、下面（即ち、第１球状部材９５２が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されており、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５に当接する位置まで誘導可能に形成されている。即ち、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が、落下役物９００の所定部（突出部９００ｅの当接面９００ｅａ）に当接しなかった場合には、第１球状部材９５２は第１流路９５６内を転がることにより第１射出ソレノイド９５５と当接するまで移動する。なお、上述したように、本第７変形例では、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａにシート状のマグネット９０１が固着されており、第１当接面９００ｅａに第１球状部材９５２が当接した場合に、第１当接面９００ｅａに第１球状部材９５２を吸着させることが可能に構成されている。

【５４３６】

次に、本第７変形例における落下役物９００と第１球状部材９５２との動作態様について説明する。落下役物９００は、張出位置に位置している場合において、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂが駆動ベース体９３０に固着された保持ソレノイド９２０のプッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第７変形例では、落下役物９００が張出位置まで移動（上昇）した場合に、保持ソレノイド９２０を１秒間励磁する（即ち、１秒間プッシュバーを突出させる）ように構成し、保持ソレノイド９２０が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる（即ち、プッシュバーが引込まれる）ことにより、落下役物９００と保持ソレノイド９

２０との当接状態が解除され、落下役物９００が自重により下降するように構成されている。

【５４３７】

上述した通り、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａは、シート状のマグネット９０１が固着されており、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が当接した場合に、第１当接面９００ｅａと第１球状部材９５２と磁力により吸着することが可能に構成されている。また、第１当接面９００ｅａに固着されたマグネット９０１は、自重により下降する落下役物９００を保持するために必要な磁力を有するもので構成されている。即ち、第１当接面９００ｅａと第１球状部材９５２とが当接（磁力により吸着）した場合、駆動ベース体９３０に形成された第１流路９５６により第１球状部材９５２の鉛直下向きへの可動が規制されているため、第１球状部材９５２と吸着する落下役物９００が第１中間位置に保持される。

【５４３８】

本第７変形例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂと第１球状部材９５２とが当接した場合には、落下役物９００が第１中間位置に停止することなく原点位置まで下降するように構成されている。より具体的には、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂに第１球状部材９５２が当接した場合、第１球状部材９５２が第１流路９５６内を斜面に沿って正面視右方向へと移動する（転がる）ことにより、落下役物９００は保持されることなく原点位置まで下降し続けるように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において、適当なタイミングで第１球状部材９５２が可動された場合に限り、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１球状部材９５２とが磁力により吸着することで、落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第１落下予告を発生させるために第１球状部材９５２を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４３９】

なお、図示は省略したが、本第７変形例では、可変表示ユニット８０における第１小窓９５０、及び第２小窓９６０を、上述した第３０制御例の第６変形例における第１小窓９５０、及び第２小窓９６０と比して大きいサイズで形成している。これにより、第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部（突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａ）に当接した場合と、第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部とは異なる当接部（突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂ）に当接した場合と、における落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接した態様を遊技者が視認することができる。

【５４４０】

落下役物９００と第１球状部材とが当接（磁力により吸着）した状態において、落下役物９００が駆動モータ９１０の駆動力により上昇した場合、第１球状部材９５２が第１流路９５６の上面に当接（衝突）した衝撃によって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが離間する（非吸着状態となる）ように構成されている。なお、このように構成するためには、第１当接面９００ｅａに固着されたマグネットの磁力を調節（衝撃で外れる程度のもので構成）してもよいし、駆動モータ９１０のトルクを増大させることで落下役物９００が上昇した場合に第１球状部材９５２が第１当接面９００ｅａと離間し易くなるように構成してもよい。落下役物９００の突出部９００ｅにおける当接面９００ｅａと第１球状部材９５２とが離間すると、第１球状部材９５２は第１流路９５６内を斜面に沿って可動する（転がる）ことにより、第１射出ソレノイド９５５と当接（係合）する位置まで移動（退避）する。

【５４４１】

＜第３０制御例の第７変形例における電気的構成について＞

次に、本第７変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。本第７変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第３０制御

例の第６変形例におけるＲＡＭ２２３の構成に対して、センサ検出タイマ２２３ｅａＡ、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡ、及び第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡを追加した点において相違している。その他の構成については上述した第６変形例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【５４４２】

センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に０が設定される。このセンサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなった場合にタイマ値に１秒に対応する値が設定され（Ｓ５７５６Ｅ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである期間において、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理における役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）で実行される落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）が実行されるとタイマ値が１ずつ減算される（Ｓ５７５７Ｅ）。また、センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４がオフの状態において、タイマ値が０より大きいと判別された場合に、タイマ値に０が設定される（Ｓ５７６５Ｅ）。

【５４４３】

なお、本第６変形例では、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡのタイマ値が０となった（即ち、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４３がオンの状態が１秒継続した）場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるように構成されている。

【５４４４】

第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡは、第１落下予告を設定したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡは、第１落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され（Ｓ５７６１Ｅ）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（Ｓ５８２３Ｅ）。この第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡにより、第１落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

【５４４５】

第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡは、第２落下予告を設定したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡは、第２落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され（Ｓ５７６３Ｅ）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（Ｓ５８２５Ｅ）。この第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡにより、第２落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

【５４４６】

＜第３０制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、本第７変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理を説明する。まず、本第７変形例における役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）の詳細について説明をする。この役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）は、上述した第３０制御例の第６変形例の役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）に代えて実行される処理であり、本第７変形例における役物演出の進行に係るデータを設定する処理である。

【５４４７】

本第７変形例の役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）のうち、Ｓ５４３１Ｅ～Ｓ５４３６Ｅ、Ｓ５４３８Ｅ、Ｓ５４３９Ｅ、及びＳ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理では、それぞれ上述した第３０制御例の第６変形例における役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）のＳ５４３１Ｅ～Ｓ５４３６Ｅ、Ｓ５４３８Ｅ、Ｓ５４３９Ｅ、及びＳ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）では、Ｓ５４３３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合に（Ｓ５４３３Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間

タイマ２２３ｅａの値が２１０００であるか判別する（Ｓ５７２１Ｅ）。Ｓ５７２１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であると判別した場合には（Ｓ５７２１Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５４３８Ｅの処理に移行する。上述したように、Ｓ５４３８Ｅ、及びＳ５４３９Ｅでは、第３０制御例の第６変形例のＳ５４３８Ｅ、及びＳ５４３９Ｅと同一の処理が実行され、Ｓ５４３９Ｅの処理が終了すると、本処理を終了する。

【５４４８】

Ｓ５７２１Ｅの処理において従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であるか判別する（Ｓ５７２２Ｅ）。Ｓ５７２２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別した場合には（Ｓ５７２２Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５４４１Ｅの処理に移行する。上述したように、Ｓ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理では、第３０制御例の第６変形例における役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）のＳ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理と同一の処理が実行され、Ｓ５４４３Ｅの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ５７２２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２２Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であるか判別する（Ｓ５７２３Ｅ）。Ｓ５７２３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５７２３Ｅ：Ｙｅｓ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃを読み出し（Ｓ５７２４Ｅ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃを参照して最終予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５７２５Ｅ）、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００となったタイミング（基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出の残り時間が１秒となったタイミング）において、最終落下予告を発生させることができる。

【５４４９】

なお、本第７変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１落下予告と第２落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した（落下役物９００が原点位置に到達した）タイミングにおいて、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡと第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡとが共にオンである場合に、最終落下予告を発生させるように構成してもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第１落下予告と第２落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

【５４５０】

Ｓ５７２３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５７２３Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５７２６Ｅ）、本処理を終了する。

【５４５１】

次に、本第７変形例における落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）の詳細について説明する。この落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）は、本第７変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるためのデータを設定する処理である。

【５４５２】

落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）では、まず、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであるか判別する（Ｓ５７５１Ｅ）。Ｓ５７５１Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５１Ｅ）、第１中間センサ９４３がオンであるか判別する（Ｓ５７５２Ｅ）。Ｓ５７５２Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５７５２Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７５５Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５７５２Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５２Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５７５３Ｅの処理に移行する。

これらに対し、Ｓ５７５１Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５７５１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出において既に第１落下予告が発生していることを意味するため、Ｓ５７５２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５７５３Ｅの処理に移行する。

【５４５３】

Ｓ５７５３Ｅの処理では、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであるかを判別する（Ｓ５７５３Ｅ）。Ｓ５７５３Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７５３Ｅ：Ｎｏ）、第２中間センサ９４４がオンであるかを判別する（Ｓ５７５４Ｅ）。Ｓ５７５４Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５７５４Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７５５Ｅの処理に移行する。Ｓ５７５５Ｅの処理では、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいか判別する（Ｓ５７５５Ｅ）。Ｓ５７５５Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合は（Ｓ５７５５Ｅ：Ｎｏ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオフからオンへと切り替わったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に１秒に対応する値を設定し（Ｓ５７５６Ｅ）、本処理を終了する。

【５４５４】

一方、Ｓ５７５５Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５７５５Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである状態が継続していることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値から１を減算し（Ｓ５７５７Ｅ）、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であるか判別する（Ｓ５７５８Ｅ）。Ｓ５７５８Ｅの処理において、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ５７５８Ｅ：Ｎｏ）、落下予告を発生させる実行条件が成立していないため、本処理を終了する。

【５４５５】

これに対し、Ｓ５７５８Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別した場合は（Ｓ５７５８Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３がオンであるか判別する（Ｓ５７５９Ｅ）。Ｓ５７５９Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５７５９Ｅ：Ｙｅｓ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５７６０Ｅ）、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡをオンに設定し（Ｓ５７６１Ｅ）、本処理を終了する。これにより、落下役物９００が第１中間位置に所定時間（１秒間）停止した場合に、第１落下予告を発生させることができる。また、Ｓ５７５９Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５９Ｅ：Ｎｏ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５７６２Ｅ）、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡをオンに設定し（Ｓ５７６３Ｅ）、本処理を終了する。これにより、落下役物９００が第２中間位置に所定時間（１秒間）停止した場合に、第２落下予告を発生させることができる。

【５４５６】

これらに対し、Ｓ５７５４Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５７６４Ｅの処理に移行する。また、Ｓ５７５３Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５７５３Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出において既に第２落下予告が発生したことを意味するため、Ｓ５７５４Ｅの処理をスキップし、Ｓ５７６４Ｅの処理に移行する。Ｓ５７６４Ｅの処理では、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５７６４Ｅ）。Ｓ５７６４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５７６４Ｅ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に０を設定し（Ｓ５７６４Ｅ）、本処理を終了する。これにより、第１中間センサ９４３、または第１中間センサ９４３がオンとなっている期間が１秒未満である場合（即ち、落下役物

９００がセンサを通過して原点位置まで下降した場合）に、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値をリセットすることができる。また、Ｓ５７６４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合は（Ｓ５７６４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５７６５Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【５４５７】

次に、本第７変形例における役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）について説明する。この役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）は、上述した第３０制御例の第６変形例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）に代えて実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出の進行に係る各フラグや記憶エリア等をリセットする処理を実行する。

【５４５８】

この役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）のうち、Ｓ５５０１Ｅ～Ｓ５５０５Ｅの各処理では、それぞれ上述した第３０制御例の第６変形例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）のＳ５５０１Ｅ～Ｓ５５０５Ｅの各処理と同一の処理が実行される。また本第７変形例における役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）では、Ｓ５５０５Ｅの処理が終了すると、次いで、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に００Ｈを設定し（Ｓ５８２１Ｅ）、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであるか判別する（Ｓ５８２２Ｅ）。Ｓ５８２２Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５８２２Ｅ：Ｙｅｓ）、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡをオフに設定し（Ｓ５８２３Ｅ）、Ｓ５８２４Ｅの処理に移行する。

【５４５９】

一方、Ｓ５８２２Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５８２２Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５８２３Ｅの処理をスキップし、Ｓ５８２４Ｅの処理に移行する。Ｓ５８２４Ｅの処理では、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであるか判別する（Ｓ５８２４Ｅ）。Ｓ５８２４Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５８２４Ｅ：Ｙｅｓ）、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡをオフに設定し（Ｓ５８２５Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８２４Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５８２４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５８２５Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【５４６０】

以上説明した通り、第３０制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０では、張出位置から下降している落下役物９００の複数箇所に当接可能な第１球状部材９５２が、落下役物９００の所定部（突出部９００ｅの第１当接面９００ｅａ）に当接した場合に、落下役物９００の所定部以外（突出部９００ｅの第２当接面９００ｅｂ）に当接した場合よりも張出位置から下降している落下役物９００を第１中間位置に停止させ易くなるように構成した。このように構成することで、落下役物９００に第１球状部材９５２を当接させることが可能な構成において、第１球状部材９５２が当接した当接箇所に応じて落下役物９００が停止する位置を可変させることができるので、第１球状部材９５２と落下役物９００とがどのように当接するかに対する遊技者の関心を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４６１】

＜第３１制御例＞

次に、図１４０７から図１４６１を参照して、第３１制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点

で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５４６２】

上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が５０回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第１制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、１度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

【５４６３】

また、上述した第１制御例では、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率として低確率と高確率の２段階の確率を設定可能に構成していたが、２段階の確率では遊技者が遊技に早期に飽きてしまうため、１回の特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率としてより多段階の確率が設定されることが求められていた。加えて、上述した第１制御例では、遊技者に最も有利となる確変状態が継続している期間中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合において特定の選択割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されるように構成していたが、大当たり当選した場合において再度確変状態が設定される確率が常に同一であるため、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

【５４６４】

これに対して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選に加えて小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させることで小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選による大当たり当選と、小当たり遊技中における特定領域への遊技球の通過と、複数の実行契機を設けることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。以降、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技をＶ大当たり遊技と称して説明をする。

【５４６５】

なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄、及び普通図柄の確率状態を変化させる機能を有していない点で相違している。具体的には、特別図柄の変動時間（特図変動時間）、及び普通図柄の変動時間（普図変動時間）として通常状態よりも短い変動時間を設定し易くする変動時間短縮機能と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放動作期間が通常状態よりも長くなる開放延長機能と、を有しており、各種機能を作動させることで通常状態とは異なる遊技性を提供可能に構成している。以下、説明の便宜上、パチンコ機１０に設定される遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）と、を用いて説明をする。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の構

成に限ること無く、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、普通図柄の低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ易くなるように構成してもよい。

【５４６６】

また、本第３１制御例では、第１特別図柄抽選では小当たり当選すること無く、第２特別図柄抽選でのみ小当たり当選するように構成しており、時短状態中の方が通常状態中よりも第２特別図柄抽選（特図２抽選）を実行させ易くなるように構成している。さらに、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合において、設定されている時短状態の種別と、当選した小当たり種別との組合せによって、小当たり遊技が時短状態中に実行される遊技と、通常状態中に実行される遊技とを実行可能に構成している。そして、同一の小当たり種別に基づく小当たり遊技が実行される場合であっても、通常状態中に小当たり遊技が実行された場合の方が、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ易くなるように構成している。このように構成することで、設定される時短状態の種別に応じて、特定領域へと遊技球が入球され易くなる小当たり遊技の種別を異ならせることができるため、実質的に大当たり遊技が実行される確率を複数有した遊技球を提供することができる。加えて、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態（通常状態、時短状態）を小当たり種別に応じて異ならせていることから、設定される時短状態の種別に応じて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合も異ならせることができる。

【５４６７】

＜第３１制御例における遊技盤の構成について＞

まず、図１４０７から図１４１１を参照して、本第３１制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。まず、図１４０７を参照して、本第３１制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について詳細な説明を行う。図１４０７は、本第３１制御例における遊技盤１３の構成を示す正面図である。図１４０７に示した通り、本第３１制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３は、上述した第１制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３（図４参照）に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）からスルーゲート６７を排除した点と、遊技盤中央下部に設けられた電動役物６４０ａ、及び可変入賞装置６５を遊技盤１３の右側領域（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される遊技領域）へと移設した点と、遊技盤１３の右側領域の構成を大きく変更した点と、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中にて開放制御される第２可変入賞装置６５０を設けた点とで相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５４６８】

本第３１制御例では、上述した第１制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第１入球口６４と、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第２入球口６４０とが遊技盤１３に配設されている。そして、第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放制御された場合に遊技球が第２入球口６４０へと入球可能となるように構成している。

【５４６９】

ここで、図１４０７を参照して、遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。図１４０７に示した通り、遊技盤１３の右側領域には遊技球が流下可能な流下経路ｒｋが形成されており、操作ハンドル５１（図１参照）に対する操作量に基づいて発射制御装置１１２（図１４２２参照）によって遊技盤１３の右側領域に向けて発射された遊技球（右打ち遊技によって発射された遊技球）が遊技盤１３の右側領域に形成された流下経路ｒｋを流下するように構成している。この流下経路ｒｋには様々な構成要素が付設されて

おり、流下経路ｒｋの上流側から順に、スルーゲート６７、電動役物６４０ａ、可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０、一般入球口６３０が設けられている。また、作動中（普図当たり遊技中）の電動役物６４０ａによって誘導された遊技球が入球可能な位置に第２入球口６４０が設けられ、上述した流下経路ｒｋの途中で分岐した遊技球が入球可能な位置に一般入球口６３０ａが設けられている。

【５４７０】

スルーゲート６７は、普通図柄抽選の実行権利を取得可能な通過領域であって、右打ち遊技によって発射された遊技球が１００％通過するように遊技盤１３の右側領域の上方に設けられている。普通図柄変動が実行されていない状態で遊技球がスルーゲート６７を通過した場合には普通図柄抽選が実行される。また、普通図柄変動が実行されている状態で遊技球がスルーゲート６７を通過した場合には普通図柄抽選の実行権利が最大で４個記憶（保留記憶）される。そして、普通図柄が外れを示す表示態様で停止表示された後、又は、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技が終了した後、即ち、新たな普通図柄抽選を実行するための実行条件が成立した場合に保留記憶されている普通図柄抽選の実行権利を用いた普通図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行条件が成立した状態において即座に普通図柄抽選を実行させることができる。

【５４７１】

スルーゲート６７の下方には普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技中に作動制御される電動役物６４０ａが配設されている。この電動役物６４０ａは、普図当たり遊技が実行されることで作動位置へと位置した場合には遊技盤１３の右側領域に形成された流下経路ｒｋを遮るように突出し、図１４０７の視点において左上側から右下側へと下り傾斜となる誘導路が形成されるように構成している。この誘導路が上流端から下流端へと遊技球が流下するのに要する時間が約０．５秒となる長さで形成されており、下流端から流下した遊技球が第２入球口６４０へと入球するように構成している。一方で、普図当たり遊技が実行されていない状態では、電動役物６４０ａが遊技盤１３に埋設された非作動位置に位置するように構成しており（図１４０７では点線で表示）、右側領域の流下経路ｒｋを流下する遊技球が非作動位置に位置している電動役物６４０ａを通過して可変入賞装置６５に向けて流下することになる。つまり、電動役物６４０ａは、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための誘導手段となる。この電動役物６４０ａは、スルーゲート６７を通過した遊技球が０．４秒後に到達する位置に設けられている。ここで、遊技状態として時短状態が設定されている場合には、スルーゲート６７を通過したことに基づいて変動時間が０．２秒の普通図柄変動が実行され、実行中の普通図柄変動が当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合には５秒間の開放期間（作動期間）が１回の普図当たり遊技が実行され、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、スルーゲート６７を通過したことに基づいて変動時間が５秒の普通図柄変動が実行され、実行中の普通図柄変動が当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合には０．１秒の開放期間（作動期間）が１回の普図当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、時短状態中に実行された普通図柄抽選で当たり当選した場合には、その普通図柄抽選の実行契機となった遊技球、即ち、スルーゲート６７を通過した遊技球が作動中の電動役物６４０ａに到達するように構成している。

【５４７２】

このように構成することで、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが第２入球口６４０へと入球し、通常状態が設定されている間は右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球しないようにすることができる。よって、通常状態が設定されている状況において右打ち遊技を行ったとしても第２特別図柄抽選を実行させることができないため、通常状態では左打ち遊技を行うことで第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。なお、時短状態中に継続して右打ち遊技を行った場合には、普図当たり遊技が終了するタイミングで電動役物６４０ａへと到達する遊技球が生じる場合がある。この場合、例えば、電動役物６４

０ａが作動位置から非作動位置へと変位するタイミングにて作動位置に位置している電動役物６４０ａ上の誘導路を流下している遊技球は、非作動位置に位置している電動役物６４０ａを通過する遊技球と比して流下経路ｒｋの一部を形成する誘導壁６００ｈ１の右側部（図１４０７を正面視で右側）へと到達し易く、誘導壁６００ｈ１によって一般入球口６３０ａへと誘導され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中において右打ち遊技にて発射された遊技球が流下経路ｒｋの下流側を流下し難くさせることができる。

【５４７３】

詳細な説明は後述するが、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合にはその小当たり遊技中に遊技球が特定領域（第２可変入賞装置６５０内部に設けられたＶゲート６５０ｖ）を通過し難くなる（通過し得ない）ように構成している。具体的には、時短状態における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行したとしても、普図当たり遊技が実行されることで発射された遊技球が第２入球口６４０や一般入球口６３０ａへと誘導され、第２可変入賞装置６５０へと到達し難くなるように構成している。加えて、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の個数が４個となった場合に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）を通過し得るように切替弁６５０ｂが作動するように構成している。つまり、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を４個入賞させない限り特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）に遊技球を通過させることができないように構成している。このように構成することで、時短状態中に小当たり遊技が実行されたとしても、その小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させてしまう事象が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。また、通常状態にて小当たり遊技が実行された場合には、普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口６４０へと誘導されることが無いため、時短状態中よりも多くの遊技球を第２可変入賞装置６５０へと到達させ易くすることができることから、小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させ易くすることができる。

【５４７４】

なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、時短状態中に実行される小当たり遊技の方が通常状態中に実行される小当たり遊技よりも小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過させ難くするために、電動役物６４０ａの作動している間は電動役物６４０ａが作動していない期間よりも遊技球が第２可変入賞装置６５０へと到達し難くなるように構成し、且つ、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球が４個入賞した場合に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域を通過可能となるように構成しているが、何れか一方の構成のみを用いても良いし、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の構成とは異なる構成を用いても良い。例えば、同一種別の小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技における第２可変入賞装置６５０の開放制御内容を小当たり遊技が実行される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良く、この場合、時短状態中に小当たり遊技が実行される場合の方が、通常状態中に小当たり遊技が実行される場合よりも小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞し難くなるように構成したり、時短状態中に小当たり遊技が実行される場合は第２可変入賞装置６５０内に設けられた切替弁６５０ｂが作動しないように構成したりすることで時短状態中に実行された小当たり遊技中は特定領域を遊技球が通過できないように構成しても良い。また、時短状態中に実行された小当たり遊技期間中は特定領域を遊技球が通過したとしてもその通過を無効とする処理を実行可能に構成しても良い。上述した様々な構成の一部、又は全部を用いた場合であっても、小当たり遊技中の遊技状態に応じて遊技球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たり遊技の実行頻度を異ならせることができる。

【５４７５】

非作動中の電動役物６４０ａを通過した遊技球は誘導壁６００ｈ１に衝突し、その衝突位置が左傾斜位置（図１４０７の視点で左側の位置）となった遊技球は誘導壁６００ｈ１を転動しながら流下経路ｒｋを可変入賞装置６５に向かって流下する。一方、衝突位置が

誘導壁６００ｈ１の右傾斜位置（図１４０７の視点で右側の位置）となった遊技球は誘導壁６００ｈ１を転動しながら一般入球口６３０ａへと誘導される。この一般入球口６３０ａは遊技球が入球することで１０個の賞球が払い出される入球手段である。電動役物６４０ａが非作動中に流下経路ｒｋへと進入し、非作動中の電動役物６４０ａを通過した遊技球の殆ど（約９５％）は誘導壁６００ｈ１の左側位置に衝突するように構成されており、作動中の電動役物６４０ａによって形成される誘導路を流下している途中で電動役物６４０ａの作動が終了した場合、即ち、電動役物６４０ａが作動位置に位置することで形成される誘導路上を第２入球口６４０に向かって流下している途中で電動役物６４０ａから落下し誘導壁６００ｈ１へと衝突した（誘導壁６００ｈ１の右側位置へと衝突した）遊技球が主に一般入球口６３０ａへと入球する遊技球となるように構成している。

【５４７６】

可変入賞装置６５は、上述した第１制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放制御される可変入球手段であって、遊技球が１個入球した場合に１５個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。本第３１制御例では、当選した大当たりの種別（大当たり種別）に応じて大当たり遊技にて実行される可変入賞装置６５の開放制御内容を異ならせており、最も開放制御期間が短い大当たり遊技では１ラウンド分の開放制御が実行され、最も開放制御期間が長い大当たり遊技では１０ラウンド分の開放制御が実行されるように構成している。なお、本第３１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいても可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技を実行可能に構成している。この場合は、第２可変入賞装置６５０が開放制御される小当たり遊技が終了した後に可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行されるため、複数の可変入球手段（可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）を連続して開放制御させることが可能な遊技を遊技者に提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【５４７７】

なお、本第３１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たり遊技をＶ大当たり遊技と称して説明をする。また、図柄大当たり遊技におけるラウンド数とは、可変入賞装置６５に対して実行される１回目の開放制御を１ラウンド目のラウンド遊技とし、Ｖ大当たり遊技におけるラウンド数とは、小当たり遊技として第２可変入賞装置６５０に対して実行される開放制御を１ラウンド目のラウンド遊技とし、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技として可変入賞装置６５に対して実行される１回目の開放制御を２ラウンド目のラウンド遊技として説明をする。つまり、Ｖ大当たり遊技におけるラウンド数は可変入賞装置６５に対して実行される開放制御の回数では無く、小当たり遊技の開放制御も含めた回数となる。換言すれば、所定ラウンド数（例えば、１０ラウンド）のＶ大当たり遊技が実行された場合において、１ラウンド目の開放制御中（小当たり遊技中）に２ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるための実行条件を成立させることが可能に構成し、実行条件が成立した場合のみ２ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるように構成しているとも言える。

【５４７８】

詳細な説明は省略するが、可変入賞装置６５が開放制御されていない状況、即ち、遊技球を所定方向に案内する部材である可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが閉状態に位置している場合は、開閉扉６５ｆの上面部が流下経路ｒｋの底面部となり、流下経路ｒｋを流下している遊技球が開閉扉６５ｆの上面部を転動しながら流下経路ｒｋの下流側に向けて流下することになる。閉状態の可変入賞装置６５を通過した遊技球は、複数の釘が植設された流路を流下し、第２可変入賞装置６５０に到達する。この第２可変入賞装置６５０は、上述した通り、小当たり遊技中に開放制御される可変入球手段であって、遊技球が入賞した場合には１５個の賞球が払い出されるように構成している。ここで、図１４０８及び図１４０９を参照して、第２可変入賞装置６５０の詳細な構成について説明をする。図１４

０８（ａ）は、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０を模式的に示した平面図であって、図１４０８（ｂ）は、開放状態の第２可変入賞装置６５０を模式的に示した平面図である。まず、図１４０８（ａ）を参照して、第２可変入賞装置６５０が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第２可変入賞装置６５０の閉鎖状態では、開閉扉６５０ｆが第２特定入賞口６５０ａの開口部を覆う位置（閉鎖位置）まで突出するように構成されており、流下経路ｒｋを流下し釘Ｑ２上を通過した遊技球が第２特定入賞口６５０ａに入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉６５０ｆの上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。

【５４７９】

ここで、図１４０７に示した通り、本第３１制御例では、開閉扉６５０ｆの右端（図１４０７の視点で正面視右端）から左端（図１４０７の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜が形成されるように第２可変入賞装置６５０が遊技盤１３に配設されているため、開閉扉６５０ｆの上面に到達した遊技球は、図１４０８（ａ）に示した通り、右端側から左端側へと流下する。さらに、開閉扉６５０ｆの上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材（６５０ｆａ～６５０ｆｅ）が複数設けられている。具体的には、開閉扉６５０ｆの上流側（右端側）から下流側（左端側）に向けて順に第１規制部材６５０ｆａ、第２規制部材６５０ｆｂ、第３規制部材６５０ｆｃ、第４規制部材６５０ｆｄ、第５規制部材６５０ｆｅが設けられており、第１規制部材６５０ｆａ、第３規制部材６５０ｆｃ、第５規制部材６５０ｆｅが遊技球の流下方向（進行方向）に対して左側に設けられ、第２規制部材６５０ｆｂ、第４規制部材６５０ｆｄが遊技球の流下方向（進行方向）に対して右側に設けられている。このように構成された開閉扉６５０ｆの上面を遊技球が流下する場合には、地点Ａに到達した遊技球が第１規制部材６５０ｆａの曲面部、第２規制部材６５０ｆｂの曲面部、第３規制部材６５０ｆｃの曲面部と順に衝突しながら流下し、地点Ｂに到達する。その後、第４規制部材６５０ｆｄの曲面部、第５規制部材６５０ｆｅの曲面部に衝突しながら地点Ｃに到達し、開閉扉６５０ｆの上面に形成される流下経路の下流端から一般入球口６３０ｂの開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。

【５４８０】

このように、開閉扉６５０ｆの上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉６５０ｆの上面を蛇行状経路（図では矢印で表示）で遊技球を流下させることが出来ると共に、流下している遊技球を各規制部材へと衝突させることによって遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉６５０ｆの上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉６５０ｆの上面に滞在する期間を長くすることができる。よって、一定間隔（１分間に１００個）で発射され流下経路ｒｋを流下する遊技球が開閉扉６５０ｆに複数個位置している状況を比較的容易に創出することができるため、大当たり遊技によって第２可変入賞装置６５０が開放制御され開閉扉６５０ｆが開放状態となった場合に、一度に複数個の遊技球を第２特定入賞口６５０ａに入賞させることができ、遊技者に爽快感を与え易くすることができる。

【５４８１】

次に、図１４０８（ｂ）を参照して、第２可変入賞装置６５０が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第２可変入賞装置６５０の開放状態では、開閉扉６５０ｆが遊技盤１３の内部に埋設する位置まで退避し、第２特定入賞口６５０ａの開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、第２特定入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置６５０の第１誘導路６５０ｔ１を上流側（図１４０８視点で左側）から下流側（図１４０８視点で右側）へと流下するように構成している。そして、第１誘導路６５０ｔ１上を流下した遊技球が第１誘導路６５０ｔ１の下流端から排出されて入賞検知スイッチ６５０ｓを通過するように構成している。この入賞検知スイッチ６５０ｓは、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の個数を検知するための検知手段であって、遊技球１個が通過可能な大きさ（約１５ミリ）で開口幅が形成された流路を通過した遊技球を非接触式に検知可能な近接センサで構成されている。この入賞検知スイッチ６５０ｓが遊技球を検知した場合には、主制御装置１１０へと検知信号が出力されるよう

に構成しており、主制御装置１１０側では検知信号が入力されることで第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞したことを判別し、対応する賞球数の払い出しを実行する処理と、小当たり遊技の終了条件（１０個入賞）が成立したかを判別する処理と、切替弁６５０ｂの切替条件が成立したかを判別する処理と、が実行されるように構成している。

【５４８２】

なお、本第３１制御例では、入賞検知スイッチ６５０ｓが遊技球の通過を検知したことを契機に、対応する賞球数の払い出しを実行する処理と、小当たり遊技の終了条件（１０個入賞）が成立したかを判別する処理と、切替弁６５０ｂの切替条件が成立したかを判別する処理と、が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の少なくとも一部を検知可能な検知手段を複数個設け、各検知手段の検知結果に基づいて対応する処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第２可変入賞装置６５０へと入賞した全ての遊技球を検知可能な検知手段による検知結果に基づいて第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞する毎に賞球の払い出し処理を実行し、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球のうち一部の遊技球のみを検知可能な検知手段による検知結果に基づいて小当たり遊技の終了条件が成立したかを判別する処理を実行することが可能となる。また、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が第１流路、又は第２流路の何れかを流下するように構成した場合には、第１流路を流下する全ての遊技球を検知可能な検知手段（第１検知手段）と、第２流路を流下する全ての遊技球を検知可能な検知手段（第２検知手段）とを設け、第１検知手段、或いは第２検知手段の何れかが遊技球を検知したことに基づいて賞球を払い出す処理を実行し、第１検知手段の検知結果と、第２検知手段の検知結果とを合算した合算検知結果を用いて例えば、小当たり遊技の終了条件が成立したかを判別するように構成しても良い。

【５４８３】

次に、図１４０９を参照して、第２可変入賞装置６５０の内部構成について詳細な説明をする。図１４０９は、第２可変入賞装置６５０の内部構成を模式的に示した図である。図１４０９に示した通り、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が第１誘導路６５０ｔ１を流下し、Ｖ弁６５０ｂの作動状況に応じて、通常流路６５０ｃ１、又は特定領域６５０Ｖを有するＶ流路６５０Ｃ２の何れかに流下するように構成している。具体的には、入賞検知スイッチ６５０ｓを通過した遊技球は、第２誘導路６５０ｔ２上を流下し、Ｖ弁６５０ｂを臨む流路へと排出される。図１４０９に示した図では、Ｖ弁６５０ｂを点線で示しており、Ｖ弁６５０ｂが退避位置に位置している状況を表しており、Ｖ弁６５０ｂが退避位置に位置している状況では、第２誘導路６５０ｔ２から排出された遊技球がＶ弁６５０ｂを通過し、通常流路６５０ｃ１を流下しパチンコ機１０の外部へと排出される。一方、Ｖ弁６５０ｂが突出位置（作動位置）に位置している状況では、第２誘導路６５０ｔ２から排出された遊技球が、Ｖ弁６５０ｂ上をＶ流路６５０ｃ２に向かって流下し、特定領域６５０ｖを通過し、パチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。また、図１４０９に示した通り、Ｖ流路６５０ｃ２の上方は、第２誘導路６５０ｔ２を形成する壁部材によって覆われており、第２誘導路６５０ｔ２の流下端部が、通常流路６５０ｃ１と、Ｖ流路６５０ｃ２とを区分け形成する隔壁６５０ｋ２よりも通常流路６５０ｃ１側へと突出するように構成している。このように構成することで、Ｖ弁６５０ｂが退避位置に位置している状況において遊技球が特定領域６５０ｖを通過してしまうことを確実に抑制することができる。

【５４８４】

次に、図１４１０、及び図１４１１を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０において小当たり遊技中に右打ち遊技を行った場合における遊技球の球流れについて説明をする。本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に右打ち遊技を実行することで主として実行される第２特別図柄抽選にて大当たり当選以外に小当たり当選し得るように構成している。そして、設定されている時短状態の種別、及び、当選した小当たりの種別の組合せによって、小当たり遊技中の遊技状態を異ならせることができるよう

に構成している。

【５４８５】

まず、図１４１０を参照して、通常状態の小当たり遊技中における遊技球の球流れについて説明をする。図１４１０（ａ）は、第２可変入賞装置６５０へと２個目の遊技球が入賞したことを検知した時点における球流れ状況を模式的に示した図であって、図１４１０（ｂ）は、第２可変入賞装置６５０へと４個目の遊技球が入賞したことを検知した時点における球流れ状況を模式的に示した図である。なお、本図では、遊技盤１３の右側領域（図１４０７参照）のうち、小当たり遊技中における球流れ状況に影響を与える流下経路ｒｋの上流部（電動役物６４０ａ付近）と、下流部（第２可変入賞装置６５０付近）と、を示しており、それ以外の領域（例えば、可変入賞装置６５付近）の球流れについては説明を省略している。

【５４８６】

図１４１０（ａ）に示した通り、通常状態中は普図当たり遊技によって電動役物６４０ａがロング開放しないため、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆ど（約１００％）が流下経路ｒｋを流下し、第２可変入賞装置６５０へと到達することになる。そして、第２可変入賞装置６５０への入賞数が４個に達するまでは、切替弁６５０ｂが作動せず通常流路６５０ｃ１を流下しパチンコ機１０の外部へと排出される。その後、右打ち遊技を継続し小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の個数が４個に達すると、図１４１０（ｂ）に示した通り、切替弁６５０ｂが作動し、Ｖ流路６５０ｃ２が連通した状態となる。なお、本第３１制御例では、入賞検知スイッチ６５０ｓによって検知された遊技球が４個目の入賞であると主制御装置１１０にて判別されたことに基づいて切替弁６５０ｂの切替制御が実行され切替弁６５０ｂが誘導位置へと位置するまでの期間が、４個目の入賞球が入賞検知スイッチ６５０ｓを通過して切替弁６５０ｂに到達するまでに要する期間（約０．５秒）よりも短くなるように構成しているため、４個目の入賞球が最初にＶ流路６５０ｃ２を流下することになる。そして、Ｖ流路６５０ｃ２を流下した遊技球（４個目の入賞球）は、特定領域（Ｖゲート）６５０ｖを通過し、パチンコ機１０の外部へと排出される。特定領域（Ｖゲート）６５０ｖは、遊技球が１個通過可能な幅（約１５ｍｍ）に形成された領域であって、図示しないＶ検知手段（近接スイッチ等）によって特定領域（Ｖゲート）６５０ｖを通過した遊技球を検知可能に構成している。そしてＶ検知手段が遊技球を検知した場合にはＶ検知信号が主制御装置１１０へと出力される。主制御装置１１０ではＶ検知信号が入力された場合においてＶ検知信号が入力されたタイミングが適正範囲内（小当たり遊技中）であるかを判別し、適正範囲内であると判別した場合に大当たり遊技の実行権利を設定（Ｖフラグ２０３ｆｅをオンに設定）するように構成している。

【５４８７】

なお、本制御例では、小当たり遊技中に切替弁６５０ｂの切替条件が成立した場合には、実行中の小当たり遊技が終了するまでの間、切替弁６５０ｂを誘導位置へと位置させておき、小当たり遊技の終了に基づいて切替弁６５０ｂを誘導位置から埋設位置（初期位置）へと移動させるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと４個の遊技球が入賞した時点から小当たり遊技が終了するまでの期間において第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球をＶ流路６５０ｃ２へと誘導させることができるため、例えば、４個目の入賞球の流下速度が外力によって通常よりも著しく速くなり切替弁６５０ｂが誘導位置へと位置するよりも前に切替弁６５０ｂを通過し通常流路６５０ｃ１を流下する事態が発生したとしても、５個目の入賞球やそれ以降の入賞球を確実にＶ流路６５０ｃ２へと誘導することができる。また、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０では、１回の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を１つのみ設定（獲得）可能に構成しているため、１回の小当たり遊技中に複数個の入賞球が特定領域（Ｖゲート）６５０ｖを通過したとしても、後の遊技に影響を与えることが無い。つまり、遊技球が通過した場合に特典（大当たり遊技の実行権利）を付与可能な特定領域としては、小当たり遊技中において最初の遊技球が通過するＶゲート６５０

ｖが特定領域となり、２個目以降の遊技球が通過するＶゲート６５０ｖは特定領域には該当しない。このように、１の領域（Ｖゲート６５０ｖ）であっても、遊技内容に応じて遊技球の通過に基づいて特典が付与される状況と、特典が付与されない状況とが創出されることから、Ｖゲート６５０ｖは遊技球が通過した場合に特典を付与可能な特定領域となる。

【５４８８】

なお、切替弁６５０ｂの切替制御の内容を、本第３１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される切替弁６５０ｂの切替制御の内容と異ならせても良く、例えば、遊技球が特定領域（Ｖゲート）６５０ｖを通過したと主制御装置１１０が判別したことに基づいて（Ｖフラグ２０３ｆｅをオンに設定したことに基づいて）、切替弁６５０ｂを誘導位置から初期位置へと移動させるための制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、Ｖゲート６５０ｖを流下する遊技球の個数が無用に増加してしまうことを抑制することができるため、Ｖゲート６５０ｖに設けられたＶ検知手段（近接センサ等）が物理的に破壊されてしまうことを抑制することができる。また、１回の小当たり遊技中に複数個の遊技球がＶゲート６５０ｖを通過したと主制御装置１１０が判別した場合に、その事象が適正ではない遊技によって発生した事象であると容易に特定することができるため、不適正な遊技によって小当たり遊技中にＶゲート６５０ｖへと遊技球を通過させる不正遊技を早期に発見し易くすることができる。

【５４８９】

次に、図１４１１を参照して、時短状態の小当たり遊技中における遊技球の球流れについて説明をする。図１４１１（ａ）は、小当たり遊技が開始された直後における球流れ状況を模式的に示した図であって、図１４１１（ｂ）は、小当たり遊技終了時における球流れ状況を模式的に示した図である。なお、本図では、上述した図１４１０（ａ）、及び（ｂ）と同様に、遊技盤１３の右側領域（図１４０７参照）のうち、小当たり遊技中における球流れ状況に影響を与える流下経路ｒｋの上流部（電動役物６４０ａ付近）と、下流部（第２可変入賞装置６５０付近）と、を示しており、それ以外の領域（例えば、可変入賞装置６５付近）の球流れについては説明を省略している。

【５４９０】

時短状態中は、普通図柄変動の変動時間が短時間（０．２秒）となり、且つ、１回の普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが作動する期間が長時間（５秒）となることから、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆ど（約９５％）が、作動位置に位置している電動役物６４０ａによって第２入球口６４０へと誘導される。普図当たり遊技は、普図当たり遊技が開始されてからの経過時間が所定時間（例えば、５．５秒）となった場合、或いは、１回の普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと５個の遊技球が入球した場合に終了するように構成しており、普図当たり遊技が終了すると、獲得済みの普図保留（普通図柄抽選の実行権利）を用いて即座に新たな普通図柄抽選が実行されるように構成することで、時短状態中における電動役物６４０ａが作動位置に位置している期間の占有率を高めているが、電動役物６４０ａが作動位置に位置していない期間（例えば、普通図柄変動期間等）にて流下経路ｒｋを流下する遊技球のごく一部（約５％）が非作動位置に位置している電動役物６４０ａを通過することになる。その場合、電動役物６４０ａを通過した遊技球は流下経路ｒｋを流下し、閉鎖状態の可変入賞装置６５を通過し、開放状態の第２可変入賞装置６５０へと到達し、第２特定入賞口６５０ａへ入賞する。しかしながら、本制御例では第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の個数が４個に到達するまでは、切替弁６５０ｂの切替制御が実行されないため、図１４１１（ａ）に示した通り、通常流路６５０ｃ１を流下することになる。その後、第２可変入賞装置６５０への入賞数が４個を超えないまま小当たり遊技の終了条件が成立し、図１４１１（ｂ）に示した通り、小当たり遊技中に切替弁６５０ｂが切替制御されること無く小当たり遊技が終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は正面枠１４（図１参照）の下部側位置に音声出力装置（スピーカー）が配設されており、遊技に基づいて実行される各種演出に対応する音声や、パチンコ

機１０の異常状態を報知するための報知音声等を出力可能に構成している。さらに、パチンコ機１０には、上述した音声出力装置から出力される各種音声の音量を変更するための操作部が設けられており、遊技者は、操作部を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量レベルを変更（例えば、３段階に変更）可能としている。つまり、段階要素（音量レベル）に対応する複数の異なる設定データ（音量レベルデータ）のうち１のデータを設定可能としている。ここで、演出に用いられる各種音声については、遊技者に好みに合うように音量を変更することで遊技者が不快な思いをすることなく好適に遊技を行わせることができるものであるが、パチンコ機１０の異常状態を報知するための報知音声の音量については、遊技者以外の店員等に早急に事態を報知する必要があるため、遊技者の操作によって音量が変更されてしまうと不具合が生じてしまう虞がある。そこで、遊技者の操作によって変更された音量レベルに関わらず、常に一定の音量（最大音量）で異常状態を報知するための報知音声が出力されるように構成している。また、正面枠１４（図１参照）の下部位置に設けられた音声出力装置は、低音の音圧を向上させるために、バスレフ型のスピーカー装置を設けている。このバスレフ型のスピーカー装置は、バスレフダクトを備え、このバスレフダクトによってスピーカー装置の背面側（遊技機の正面側とは反対の背面側）に向けて出力された音を位相反転させることで、正面側に向けて出力された音と重畳させることで低域の音圧を向上させている。これにより、パチンコ機１０の下部位置から音圧を向上させた低音を遊技者に向けて出力することができるため、臨場感のある演出を遊技者に提供することができる。

【５４９１】

＜第３１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について＞

次に、図１４１２から図１４１９を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、複数の時短種別を決定可能に構成しており、決定された時短種別に応じた時短状態を設定可能に構成している。さらに、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数の小当たり種別を決定可能に構成し、複数の小当たり種別としてＶ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常小当たり種別と、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短小当たり種別と、を決定可能に構成している。そして、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動回数が特定回数（１００００回）に到達した場合に成立する変動時短終了条件に加え、特定の小当たり種別が決定された場合に成立する小当たり時短終了条件を設定可能に構成している。

【５４９２】

より具体的には、時短種別毎に小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別の数や種類を異ならせて予め規定しており、例えば、時短種別「時短Ａ」に対しては、小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別として、時短小当たり種別のみが予め規定されており、時短種別「時短Ｅ」に対しては、小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別として、通常小当たり種別、及び時短小当たり種別の両方が予め規定されている。つまり、「時短Ａ」の時短状態では、時短小当たりに当選した場合は小当たり時短終了条件が成立し通常状態にて小当たり遊技を実行可能となり、通常小当たりに当選した場合は小当たり時短終了条件が成立すること無く時短状態にて小当たり遊技が実行されることになる。よって、「時短Ａ」の時短状態が設定された場合には、必ずＶ大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される有利時短状態となる。一方、「時短Ｅ」の時短状態では、時短小当たりに当選した場合も、通常小当たりに当選した場合も時短終了条件が成立し得るため、先に小当たり時短終了条件が成立する時短小当たりに当選した場合にはＶ大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、先に小当たり時短終了条件が成立する通常小当たりに当選した場合にはＶ大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることになる。よって、「時短Ｅ」は「時短Ａ」に対して、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される可能性がある分、遊技者に不利な不利時短状態となる。

【５４９３】

このように、本第３１制御例では、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定

された場合であっても、その時短種別が遊技者に有利な時短種別であるか（有利時短状態であるか）について遊技者に興味を持たせることができる。よって、設定された時短状態の有利度合いを遊技者に示唆可能な演出として特徴的な演出を実行可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される演出に対して遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、時短状態中の遊技を実行している遊技者には、現在設定されている時短状態の種別（有利時短状態であるか否か）が分かり難くなるように構成しているが、これに限ることなく、第１時短状態よりも有利な第２時短状態が設定されている場合の方が、第２時短状態が設定されていない場合よりも設定され易い、又は、され難い特殊モードを設定可能に構成しても良く、設定されている遊技状態を示唆可能な演出態様である特殊モード中専用の演出を実行可能に構成しても良い。

【５４９４】

また、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、遊技球を特定領域へと通過させることが出来ない（通過させ難い）小当たり遊技が実行されることになることから、時短状態中における特別図柄抽選の実行効率が低下してしまうという問題があった。さらに、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技、即ち、時短状態中に実行される小当たり遊技では遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難くなるため、小当たり遊技が実行されているにも関わらず賞球を獲得し難い遊技を遊技者に行わせることとなり遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技が実行されることを遊技者に把握させ難くするための演出を実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技が実行されたことを把握させ難くすることができる。

【５４９５】

図１４１２（ａ）は、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１４１２（ａ）に示した通り、エンディング期間中には、時短状態に対応して実行されるモード演出の演出態様（バトルモード）を報知し、バトルモード中における演出内容を遊技者に案内するための表示態様が表示される。具体的には、図１４１２（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍの左上部には、遊技者に有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を案内するための表示領域Ｄｍ４が形成されており、図１４１２（ａ）に示した状況、即ち、時短状態が設定されている状況では左打ち遊技よりも右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法であることを案内するための「右打ち」の表示態様が表示されている。なお、本制御例では、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法であることを案内する場合に同一の表示態様で「右打ち」が表示され、左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法である状況においては表示領域Ｄｍ４に何ら表示態様を表示しないように構成している。つまり、表示領域Ｄｍ４を用いて遊技方法が案内されていない状況が右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技状況であることを案内している状況となるように構成している。このように、常に遊技者に有利な遊技方法を案内するための表示態様を表示することで遊技者に遊技方法を案内するのでは無く、２種類の遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）のうち、一方の遊技方法（右打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる状況においてのみ表示領域Ｄｍ４にて遊技方法を案内する表示態様（右打ち）を表示し、他方の遊技方法（左打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる状況においては表示領域Ｄｍ４に遊技方法を案内する表示態様（例えば、左打ち）を表示しないように構成した場合であっても、遊技者に有利な遊技方法を把握させることができる。また、「左打ち」の表示態様を表示領域Ｄｍ４に表示させるための表示データを用意する必要がなくなるため、第３図柄表示装置８１の表示面に表示態様を表示させるための表示データの容量を削減することができる。

【５４９６】

図１４１２（ａ）に戻り、エンディング期間中における表示画面の説明を続ける。主表示領域Ｄｍの右上部には、第１特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が表示される表

示領域Ｄｍ１が形成され、図１４１２（ａ）では、実行中の大当たり遊技の実行契機となった第１特別図柄抽選の結果に対応した「７７７」が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、大当たり遊技終了後に実行される演出内容を案内するために「バトルモード突入！！」の文字が表示され、バトルモード中に実行される各種演出に用いられる少年を模したキャラクタ８０１と、怪獣を模したキャラクタ８０２が対峙する表示態様が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、バトルモード中に実行される演出内容を案内する案内表示態様として「少年が勝てばバトル継続！！少年が負けるとバトル終了！！」の文字が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの表示領域Ｄｍ４の下方には、バトルモード中における勝利期待度を示すための表示領域Ｄｍ１０が形成され、図１４１２（ａ）に示した表示画面では「勝利期待度？％」が表示されている。このように、実際に時短状態が設定されるよりも前の時点（大当たり遊技期間中）にて時短状態中に実行される演出（バトルモード中の演出）の内容を遊技者に把握させるように構成することで、時短状態が設定された直後（例えば、１回転目の特別図柄変動）に大当たり当選をした場合であっても、時短状態中に実行される演出内容を把握させた状態で大当たり当選に対応する演出を実行し易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【５４９７】

なお、本第３１制御例では、時短状態が設定される前に実行中の大当たり遊技の最終期間（エンディング期間）にて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを遊技者に報知するように構成しているが、時短状態が設定されることを遊技者に事前に報知可能とする期間はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技期間中に何れかの期間を用いても良いし、大当たり当選に対応する特別図柄が変動している期間（大当たり変動期間）を用いても良い。本第３１制御例では、詳細な説明は省略するが、通常状態にて主として実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の５０％で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行され、残りの５０％で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、大当たり変動期間を、実行中の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを遊技者に示唆するための変動演出が実行される演出期間として用いており、大当たり遊技期間の一部期間を、今回の大当たり遊技が時短大当たり遊技であるか通常大当たり遊技であるかを遊技者に報知するための演出期間として用いている。そして、大当たり遊技中に今回の大当たり遊技が時短大当たり遊技であると報知された場合において、残期間（エンディング期間）を用いて、時短状態中に実行される演出内容を遊技者に事前に案内するための案内期間としている。このように、特別図柄抽選の結果に基づいて進行される遊技の内容を順を追って遊技者に報知するように構成することで、遊技の一連の流れを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０とは異なり、例えば、通常状態において実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず、時短大当たり遊技が実行されるように構成されたパチンコ機１０であれば、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることが報知された時点で、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることが確定するため、大当たり遊技期間の全期間（エンディング期間以外の期間）を用いて時短状態中に実行される演出の内容を事前に案内するように構成しても良い。

【５４９８】

図１４１２（ａ）に示した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づく遊技の流れを、キャラクタ８０１とキャラクタ８０２とのバトルによって遊技者に報知するように構成しており、第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、キャラクタ８０１とキャラクタ８０２とが対峙し続ける演出が実行され、第２特別図柄抽選の結果が外れ以外（大当たり当選、又は小当たり当選）である場合には、キャラクタ８０１とキャラクタ８０２とがバトルを行うバトル演出が実行される。具体的には、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合（図柄大当たり遊技が実行される場合）には、キャラクタ８０１がキャラクタ８０２に勝利するバトル演出（勝利演出）が実行されるように構成している。

【５４９９】
一方、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合においては、その小当たり当選における時短終了条件（小当たり時短終了条件）の成立の有無、及び、小当たり当選に対して決定される小当たり種別（時短小当たり、通常小当たり）に応じて異なる態様の演出が実行されるように構成しており、具体的には、小当たり時短終了条件が成立し、且つ、時短小当たりに当選した場合、即ち、Ｖ大当たり遊技を実行可能な状況であって、且つ、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、上述した大当たり当選時と同様にキャラクタ８０１がキャラクタ８０２に勝利するバトル演出（勝利演出）が実行され、小当たり時短終了条件が成立し、且つ、通常小当たりに当選した場合、即ち、Ｖ大当たり遊技を実行可能な状況であって、且つ、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合には、キャラクタ８０１がキャラクタ８０２に敗北するバトル演出（敗北演出）が実行されるように構成している。また、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合、即ち、Ｖ大当たり遊技を実行させ難い状況（小当たり遊技中が時短状態となる状況）となる場合には、当選した小当たりに対して決定される小当たり種別に関わらず、バトル演出を実行しないように構成している。このように構成することで、バトル演出が実行された時点で、何らかの大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）が実行される（実行可能な状況となる）ことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技が実行される場合においてバトル演出が実行されないため、無用な小当たり遊技が実行されることを遊技者に把握させ難くすることができる。

【５５００】
さらに、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、その小当たり当選に対応する特別図柄変動期間と、小当たり遊技期間とを含む演出期間を用いて、現在設定されている時短状態の種別（時短種別）を示唆可能な示唆演出（時短種別示唆演出）を実行するように構成している。このように構成することで、時短状態中に小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合、即ち、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い小当たり遊技が実行される場合において、賞球の払い出しとは異なる特典を遊技者に提供することができるため、時短状態中に小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことによって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合に実行される演出の詳細な説明については、図１４１６を参照して後述する。

【５５０１】
まず、図１４１２（ｂ）を参照して、時短状態（時短Ａ）中における外れ変動期間中に実行される演出内容について説明をする。図１４１２（ｂ）は、時短状態（時短Ａ）中における外れ変動中に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。図１４１２（ｂ）に示した通り、時短状態が設定されると第３図柄表示装置８１の表示面では時短状態に対応したバトルモード演出が実行されていることを示すための「バトルモード中」の文字が表示される。本第３１制御例では、大当たり遊技中も時短状態中も右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となるように構成しているため表示領域Ｄｍ４には大当たり遊技中から継続して「右打ち」の文字が表示される。なお、本制御例の構成とは異ならせ、遊技者に有利となる遊技方法が切り替わること無く遊技状態（通常状態、時短状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態等）が切り替わる場合において、「右打ち」の表示態様を継続表示させるように構成しても良いし、遊技状態が切り替わる時点を含む所定期間において「右打ち」の表示態様を非表示とし、所定期間経過後に「右打ち」の表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで表示領域Ｄｍ４の表示態様を視認することで遊技状態が切り替わったことを把握させ易くすることができる。

【５５０２】
図１４１２（ｂ）に示した図は、第２特別図柄変動中に表示される表示画面であって、表示画面の右上部には第２特別図柄の変動表示に対応する第３図柄が表示される表示領域Ｄｍ２が形成されており、第２特別図柄変動（特図２変動）が実行されていることに対応

する態様（図では矢印で表示）で第３図柄が表示されている。また、表示領域Ｄｍ１０には、勝利期待度「？％」の表示態様、即ち、現在設定されている時短状態の種別（時短種別）を遊技者に予測させ難い表示態様が表示されている。この表示領域Ｄｍ１０は「？％」の表示態様以外に、「５０％」，「６０％」，「９０％」，「１００％」の表示態様を表示可能に構成している。そして、表示領域Ｄｍ１０に表示される表示態様によって「？％」が表示されている状況よりも、現在設定されている時短状態の種別（時短種別）を遊技者に予測させ易くすることを可能に構成している。このように、現在の遊技状況を遊技者に予測させ易い第１状態と、その第１状態よりも予測させ難い第２状態とを少なくとも設定可能に構成することで現在の遊技状況を把握しようする遊技者が即座に遊技状況を把握してしまい、後の遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、詳細な説明は後述するが、本第３１制御例では、時短状態宙に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選し、且つ、時短終了条件が成立しなかった場合において、その小当たり遊技中に表示領域Ｄｍ１０に表示されている表示態様を変化させる演出を実行するように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技、即ち、Ｖ大当たり遊技が実行され難い小当たり遊技の実行期間を用いて遊技者が所望する情報を遊技者に提供することができるため、遊技者の遊技に対する興味が低下してしまう期間を減少させることができる。

【５５０３】

そして、バトルモード中に時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合には、図１４１３（ａ）に示した通り、小当たり変動中にキャラクタ８０１がキャラクタ８０２を攻撃するバトル演出が開始され、小当たり図柄が停止表示された時点で、図１４１３（ｂ）に示した通り、バトルに勝利する演出結果が表示される。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件が成立する小当たり図柄（特別図柄）が停止表示されたタイミングで時短状態が終了するように構成しているため、図１４１３（ｂ）に示した時点では遊技状態が通常状態となる。その後、通常状態（非時短状態）にて小当たり遊技が開始されると、図１４１４（ａ）に示した通り、右打ち遊技によって第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることを促す小当たり遊技中演出が実行される。また、本制御例では、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を４個入賞させた場合に、４個目の遊技球が特定領域６５０Ｖを通過するように構成しているため、主表示領域Ｄｍに形成された表示領域Ｄｍ７には、今回の小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の数を示す表示態様が表示されている。そして、小当たり遊技中に４個の遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させることで、図１４１３（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ７の第４領域ｄ７ｄが点灯し、Ｖ入賞（特定領域６５０ｖへの遊技球通過）したことを示す「おめでとう」のコメントと、表示領域ＨＲ１０に「Ｖゲット」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、Ｖ大当たり遊技が実行されることを案内するための表示態様として「上のアタッカーが開くよ！！右打ちを続けてね」の文字が表示される。

【５５０４】

一方、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、図１４１５に示した演出が実行される。つまり、時短終了条件が成立していない状態では、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることが困難であるため、図１４１３（ａ）に示した演出と同一態様の演出を小当たり遊技中の演出として実行してしまうと、特定領域６５０ｖへと遊技球を通過させることを促しているにも関わらず、小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと到達させることができない事態が頻繁に発生してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生してしまうため、時短終了条件が成立せず、時短状態のまま実行される小当たり遊技中には、通常状態にて実行される小当たり遊技中に実行される演出（図１４１３（ａ）参照）とは異なる演出を実行するように構成している。より具体的には、特定領域６５０ｖへと遊技球を通過させることを促す演出を実行しないように構成している。さらに、本制御例では、現在設定されている時短状態の継続率を示唆するための演出を、時短状態中に実行される小当たり遊技期間を

用いて実行するように構成している。このように構成することで、従来であれば遊技者が興味を持たない遊技期間を用いて、遊技者に興味を持たせることができる演出を実行することができる。

【５５０５】

次に、図１４１６から図１４１７を参照して、複数回の小当たりに連続して当選する場合に実行される演出について説明をする。本制御例では、設定されている時短種別に応じて時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせていることから、設定されている時短種別によっては、時短終了条件が成立しない小当たりに連続して当選してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、時短終了条件が成立しない小当たりを少なくとも含む複数回の小当たりに連続して当選する場合において、各小当たり変動期間の少なくとも一部と、複数回の小当たりのうち先に実行される小当たり遊技の遊技期間の少なくとも一部とを跨ぐように連続演出を実行するように構成している。

【５５０６】

具体的には、時短状態中において第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて入賞情報（第２特別図柄の入賞情報）を取得することで主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力される入賞コマンド（第２特別図柄の入賞情報）を音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理（図１４５３のＳ４４０６Ｆ参照）にて、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報を事前判別し、事前判別に用いられた第２特別図柄の入賞情報に対応する特図抽選結果、及び変動パターンを特定する。そして、特定された特図抽選結果、及び変動パターンが特定条件（小当たり当選、且つ、超短変動）を満たした場合に、１つ前に実行される第２特別図柄抽選、即ち、今回事前判別に用いられた入賞情報に基づく第２特別図柄抽選の１つ前に実行される第２特別図柄抽選に対する事前判別結果が小当たり当選であるかを判別することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で連続して小当たり当選し得る状況であるかを特定し、連続して小当たり当選し得る状況であると特定された場合に、当該２つの第２特別図柄抽選に対応する期間（小当たり１回目の特別図柄変動時間、１回目の小当たり遊技期間、小当たり２回目の特別図柄変動時間、２回目の小当たり遊技期間）のうち、異なる第２特別図柄抽選に対応する期間を少なくとも跨いだ演出期間で連続演出を実行するように構成している。

【５５０７】

連続演出が実行されると、まず、図１４１６（ａ）に示した表示画面が表示される。図１４１６（ａ）は、連続して小当たり当選する第２特別図柄変動のうち、１回目の小当たり変動期間中に表示される連続演出の表示画面の一例を示した図である。図１４１６（ａ）に示した通り、キャラクタ８０１の仲間として、ウサギを模したキャラクタ８０３が参戦し、キャラクタ８０３が敵キャラ８０２に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、現在実行されている演出が連続演出であることを案内するための案内態様として、主表示領域Ｄｍには「仲間の先制攻撃」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには「仲間が参戦、勝利のチャンス」の文字が表示される。なお、図１４１６（ａ）に示した連続演出の導入表示は、連続演出の演出結果に関わらず、即ち、２回目に実行される小当たり遊技が、時短状態中に実行される小当たり遊技（時短終了条件不成立の小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技）である場合も、通常状態中に実行される小当たり遊技（時短終了条件が成立する小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技）である場合も、同一態様で表示されるように構成している。このように構成することで、連続演出が実行された時点では、遊技者に対して２回連続して小当たり当選する状況であることのみを把握させることが可能となる。また、連続演出の実行条件が、連続して小当たり当選した場合に成立し得る条件であることを把握していない遊技者に対しては、連続演出の実行期間中に複数回の小当たり遊技が実行されたことを把握させ難くすることができる。

【５５０８】

次に、図１４１６（ｂ）を参照して、連続演出のうち、２回目に実行される小当たり遊

技が、時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技である場合に実行される失敗連続演出の演出内容について説明をする。図１４１６（ｂ）は、失敗連続演出における２回目の小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１４１６（ｂ）に示した表示画面は、上述した図１４１６（ａ）に示した表示画面が表示された後、２回目の小当たり当選に対応する特別図柄変動中にキャラクタ８０３が敵キャラ８０２に勝てないことを察知し、キャラクタ８０１にアイテムを渡す演出を実行した後に表示される表示画面であって、今回のバトル（連続演出）にて敵キャラ８０２に勝利することができなかったことを示す「引き分け」の文字が表示される。また、キャラクタ８０１がマントを獲得したことに対応させてマントを装備した表示態様でキャラクタ８０１が表示され、表示領域Ｄｍ１１ａに獲得中のアイテムとして「マント」が表示される。さらに、表示領域Ｄｍ１０には現在設定されている時短状態の種別（時短継続率）を示唆するための情報として「勝利期待度７０％ＯＶＥＲ」の文字が表示される。

【５５０９】

以上、説明をした通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行される小当たり遊技のうち、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技、即ち、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を通過させることが比較的困難な不利小当たり遊技の実行期間中に現在設定されている時短状態の種別（時短継続率）を示唆するための情報を表示可能に構成しており、連続演出のうち失敗連続演出が実行される場合には、単独で不利小当たり遊技が実行される場合よりも現在設定されている時短状態の種別（時短継続率）を示唆するための情報が表示され易く（表示される情報の精度が高くなり易く）なるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される不利小当たり遊技という遊技者にとって有利ではない遊技が連続して実行された場合の方が、単独で実行される場合よりも遊技者に有利な情報を提供し易くすることができるため、遊技者にとって有利ではない遊技が連続して実行されることを期待させることができるといった斬新な遊技性を提供することができる。なお、本第３１制御例では、連続演出を２回の小当たり遊技に跨いで実行するように構成しているが、これに限ることなく、３回以上の小当たり遊技を跨いで実行するように構成しても良い。また、本第３１制御例では、連続演出の導入表示を１回目の小当たり変動期間を用いて表示し、１回目の小当たり遊技期間と２回目の小当たり変動期間を用いて今回の連続演出が失敗連続演出であることを報知する結果表示を表示し、２回目の小当たり遊技期間を用いて有利情報（時短継続率に関する情報）を報知する特典表示を実行するように構成しているが、遊技の流れと連続演出の流れとの関係はこれ以外でも良く、複数の小当たり遊技が実行されたことを第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様によって遊技者が容易に把握させてしまうことを抑制できれば良い。加えて、本第３１制御例では、連続演出の実行条件として、連続して小当たり当選したことを実行条件としているが、これに限ることなく、所定期間内に複数回の小当たり当選することが事前判別された場合に連続演出を実行可能に構成しても良く、例えば、特図２保留の上限数である４個の入賞情報に対する事前判別の結果に基づいて連続演出の実行有無を決定可能に構成しても良い。

【５５１０】

次に、図１４１７（ａ），（ｂ）を参照して、連続演出のうち成功連続演出の演出内容について説明をする。図１４１７（ａ）は、連続演出中の２回目に実行される小当たり遊技が時短終了条件が成立する小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技である場合に対応して実行される成功連続演出として１回目の小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１４１７（ｂ）は、成功連続演出における２回目の小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５５１１】

次に、図１４１８（ａ）を参照して、時短状態中において、時短終了条件が成立する小当たり当選のうち、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別の小当たりに当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。本第３１制御例における

パチンコ機１０は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動回数が特定回数（１００００回）に到達した場合に成立する特図変動時短終了条件と、小当たり当選した小当たり種別が特定種別である場合に成立する小当たり時短終了条件と、を設定可能に構成されており、特図変動時短終了条件よりも時短終了条件が成立し易くなるように各終了条件が規定されている。そして、小当たり時短終了条件が成立した場合には、実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと入球させ易くなり、小当たり遊技終了後にＶ大当たり遊技を実行可能に構成している。加えて、小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別に応じてＶ大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、通常状態と時短状態とを含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態が決定されるように構成している。つまり、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、一旦時短状態が設定された場合には、時短終了条件が成立する小当たり種別として、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が通常状態となる小当たり種別の小当たり当選した場合に時点状態（連チャン状態）が終了し、通常の遊技へと以降するように構成されている。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して少なくとも１回のＶ大当たり遊技を提供することができるため、時短状態が設定されたにも関わらず何の恩恵（大当たり遊技等）も受けることなく時短状態が終了してしまい遊技意欲が低下するといった事態が発生することを抑制することができる。一方で、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選し、当選した小当たりに基づいてＶ大当たり遊技が実行される遊技の流れとなった場合であっても、Ｖ大当たり遊技後に通常状態が設定される可能性があるため、Ｖ大当たり遊技が実行された場合であっても遊技者に安心して遊技を行わせ難いという課題も存在する。そこで、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合、その小当たり変動中に時短状態が継続するＶ大当たり遊技が実行されるか、時短状態が継続しないＶ大当たり遊技が実行されるかを遊技者に報知するための変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に安心してＶ大当たり遊技を実行させることができる。

【５５１２】

具体的には、図１４１８（ａ）に示した通り、時短終了条件が成立し、且つ、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり（不利小当たり）に当選した場合には、キャラクタ８０１が敵キャラ８０２に攻撃を行う演出（図１４１３（ａ）参照）が実行された後に、キャラクタ８０１が敗北する演出結果が表示され、副表示領域Ｄｓに「少年が負けた、バトル終了ボーナス確定」の文字が表示される。これにより、今回当選した小当たりが不利小当たりであることを遊技者に把握させることができる。図１４１８（ａ）に示した表示画面が表示された後は、遊技状態として通常状態が設定され、バトル終了ボーナスとして、特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させることが可能な小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと入球させることでＶ大当たり遊技が実行される。なお、上述した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中の遊技状態が通常状態である場合の方が、時短状態である場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと入球させ易くなるように構成しており、不利小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始される時点で通常状態となっているため、図１４１８（ａ）に示した表示画面が表示された後に実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと入球させない遊技を行った場合には、単にＶ大当たり遊技が実行されること無く通常状態中の遊技が再開されることになり、正常に不利小当たり当選に対応する遊技を行った場合よりも不利な遊技が行われることになる。よって、遊技者が正常ではない遊技を行うことを抑制することができる。

【５５１３】

次に、図１４１８（ｂ），図１４１９（ａ）を参照して、通常状態中に第２特別図柄抽選が実行される場合の演出の内容について説明をする。図１４１８（ｂ）は、時短状態中に獲得した特図２保留を獲得している状態で通常状態が設定されたことによって、通常状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合に表示される演出モード「引き戻しモード」中の表示画面の一例を示した図である。

【５５１４】
次に、図１４２０、及び図１４２１を参照して、本第３１制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図１４２０、及び図１４２１は、本第３１制御例における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。なお、図示されている各種内容については、後述する電気的構成にて説明しているため、その詳細な説明を省略する。
【５５１５】
＜第３１制御例における電気的構成について＞
次に、図１４２２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１４２２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている。さらに、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される各種スイッチ２０８に含まれる構成やソレノイド２０９に含まれる構成の内容を変更している点で相違している。
【５５１６】
図１４２２に示した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、各種スイッチ２０８として少なくともＶ入賞検知スイッチ６５０ｓ、Ｖ流路通過スイッチ２０８ａ、Ｖ通過スイッチ２０８ｂを有している。なお、それ以外の各種スイッチ２０８（例えば、第１入球手段６４へと遊技球が入球したことを検知可能なスイッチや、第２入球手段６４０へと遊技球が入球したことを検知可能なスイッチ等）、即ち、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様のスイッチ（検知手段）についてはその説明を省略する。
【５５１７】
Ｖ入賞検知スイッチ６５０ｓは、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球を検知するための検知手段であって、図１４０８（ｂ）を参照して上述した通り、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が流下可能な第１誘導路６５０ｔ１から排出された遊技球を検知するものである。このＶ入賞検知スイッチ６５０ｓが遊技球を検知した際に出力される検知信号は、入出力ポート２０５を介して主制御装置１１０が受信し、検知信号を受信したことを示す情報に基づいて後述する小当たり制御処理（図１４３０のＳ１８０５Ｆ参照）のＳ２８１０Ｆの判別が実行され、Ｖ入賞検知スイッチ６５０ｓが第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球を検知したことを示す情報を有していると判別した場合は（Ｓ２８１０Ｆ：Ｙｅｓ）、後述するＶアタッカー入賞処理（図１４３１のＳ２８１１Ｆ参照）が実行され、入賞個数カウンタ２０３ｆｇの値を１加算する処理（図１４３１のＳ２９０２Ｆ）が実行される。本第３１制御例では、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと４個目の遊技球が入賞したことに基づいて流路ソレノイド２０９ａをオンに設定する処理（図１４３１のＳ２９０４Ｆ）を実行することで、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球をＶ流路６５０ｃ２へと流下させるために切替弁６５０ｂを作動させるように構成している。よって、Ｖ入賞検知スイッチ６５０ｓは、小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５０ｖへと通過させる状況を創出させるために必要となる情報を検知可能な検知手段となる。
【５５１８】
Ｖ流路通過スイッチ２０８ａは、切替弁６５０ｂが作動した場合に遊技球が流下可能となる流路（Ｖ流路６５０ｃ２）を遊技球が通過したことを検知可能な検知手段であって、Ｖ通過スイッチ２０８ｂは、遊技球が特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）を通過したことを検知可能な検知手段である。何れのスイッチも所定の流路を流下している遊技球を非接触で検知可能な近接センサで構成されている。そして、Ｖ流路通過スイッチ２０８ａが遊技球を検知した場合に出力される検知信号、及び、Ｖ通過スイッチ２０８ｂが遊技球を検知した場合に出力される検知信号も主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力され、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図１４１６参照）にて実行されるＶ入口通過処理（図１４２５のＳ１１０Ｆ参照）、及びＶ通過処理（図１４２６

のＳ１１１Ｆ参照）において用いられる。具体的には、Ｖ入口通過処理（Ｓ１１０Ｆ）において、Ｖ流路通過スイッチ２０８ａから検知信号が出力されたか（球通過センサがオンであるか）が判別される（Ｓ２６０１Ｆ）。Ｓ２６０１Ｆの処理において球通過センサがオンである（Ｖ流路検知スイッチ２０８ａが遊技球を検知した）と判別された場合は（Ｓ２６０１Ｆ：Ｙｅｓ）、現在がＶ流路６５０ｃ２を遊技球が通過可能な状況（Ｖ入賞口開放期間中）であるかが判別され（Ｓ２６０２Ｆ）、Ｖ入賞口開放期間中であると判別された場合は（Ｓ２６０２Ｆ：Ｙｅｓ）、適正なＶ入口通過と判定しＶ入口通過コマンドを設定する処理（Ｓ２６０３Ｆ）が実行される。一方、Ｓ２６０２Ｆの処理において、Ｖ入賞口開放期間中では無いと判別した場合は（Ｓ２６０２Ｆ：Ｎｏ）、現在がＶ流路６５０ｃ２を遊技球が通過可能な状況では無いにも関わらずＶ流路６５０ｃ２を遊技球が流下している状況であると判定され、エラーコマンドが設定される（Ｓ２６０４Ｆ）。

【５５１９】

また、Ｖ通過処理（図１４２６のＳ１１１Ｆ）では、Ｖ通過スイッチ２０８ｂから検知信号が出力されたか（Ｖ通過ありか）の判別（Ｓ２７０２Ｆ）が実行され、Ｖ通過ありと判別された場合に（Ｓ２７０２Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過を適正に処理可能な期間（Ｖ有効期間）であるかが判別され（Ｓ２７０３Ｆ）、Ｖ有効期間であると判別された場合には（Ｓ２７０３Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過に基づく処理（Ｖ大当たり遊技を実行するための処理）が実行され、Ｖ有効期間では無いと判別された場合には（Ｓ２７０３Ｆ：Ｎｏ）、適正では無いＶ通過であると判定し、エラーコマンドを設定する処理が実行される。このように、小当たり遊技中に開放制御される第２可変入賞装置６５０内における遊技球の流下状況を複数の検知手段（検知スイッチ）を用いて監視するように構成することで、不正にＶ大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、同一種別の小当たり遊技が実行される場合であっても小当たり遊技中に設定されている遊技状態に応じてＶ大当たり遊技の実行のし易さを異ならせることができるように構成しているが遊技状態に関わらず小当たり遊技にＶ有効期間が設定されるように構成している。このように構成することで、Ｖ大当たり遊技を実行させ難い遊技状態（時短状態）中であっても第２可変入賞装置６５０へと遊技球を所定個数（４個）入賞させることでＶ大当たり遊技を実行させることができるため遊技者の遊技意欲を著しく低下させてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ることなく、Ｖ大当たり遊技を実行させ易い遊技状態（通常状態）中のみＶ有効期間期間が設定されるように構成しても良い。

【５５２０】

流路ソレノイド２０９ａは、第２可変入賞装置６５０内に設けられた切替弁６５０ｂを作動させるための駆動手段であって、切替弁６５０ｂを作動させる場合にオンに設定される。この流路ソレノイド２０９ａは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと４個目の遊技球が入賞したと判別された場合にオンに設定され、小当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。

【５５２１】

＜第３１制御例における電気的構成について＞

次に、図１４２３から図１４２８を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１４２３は、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１４２３に示した通り、本第３１制御例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｆａを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃを、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｆｂを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄを設けた点で相違している。また、新たに時短付与テーブル２０２ｆｅを追加している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の要素については同一

の符号を付して、その説明を省略する。

【５５２２】

まず、図１４２４（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａの内容について説明をする。図１４２４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した図であって、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２４（ａ）参照）に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する特別図柄抽選の結果を異ならせている点で相違している。本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄の確率状態が変更されないように構成しており、常に通常確率（低確率）で特別図柄抽選が実行される点と、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果として、大当たりとは異なる小当たりに当選し得るように構成している点で相違している。具体的には、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「５～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、図柄種別が第２特別図柄に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「８００」～「９００」の範囲に対して抽選結果「小当たり」が、「５～７９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～９９９」の１０００通りであって、特別図柄の図柄種別に関わらず特別図柄の低確率状態中に大当たりと判定される値が「０～４」の５通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は５／１０００（約１／２００）となる。また、第２特別図柄抽選で小当たりと判定される値が「８００～９９９」の２００通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果が小当たりと判定される確率は２００／１０００（約１／５）となる。

【５５２３】

次に、図１４２４（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃの内容について説明をする。図１４２４（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図１４２４（ｂ）に示した通り、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃは、上述した第１制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃに対して、普通図柄抽選で当たり当選と判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の値を異ならせている点で相違している。本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、普通図柄の確率状態が変更されないように構成しており、どの遊技状態が設定されている場合であっても普通図柄の通常確率（低確率）で当たり抽選が実行されるように構成している点で上述した第１制御例と相違している。具体的には、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９８」の範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されており。「２９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取り得る範囲は「０～２９９」の３００通りであって、普通図柄抽選で当たりと判定される値が「０～２９８」の２９９通りであるため、普通図柄抽選の結果が当たりと判定される確率は２９９／３００となる。また、普通図柄抽選で外れと判定される値が「２９９」の１通りであるため、普通図柄抽選の結果が外れとなる確率は１／３００となる。

【５５２４】

上述した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選の確率状態、及び、普通図柄抽選の確率状態が変化されないように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理を、各図柄の確率状態に応じて異ならせて実行する必要が無くなるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理負荷を軽減することができる。また、詳細な説明は後述するが、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態と、時短状態とを設定可能に構成しており、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、特別図柄抽選と普通図柄抽選とが同一確率で実行されるように構成している。そして、時短状態が設定されている場合の方が、通常状態が設定されている場合よりも、普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄の変動時間として短い時間（０．２秒）が設定されるよ

うに構成しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技の遊技内容として通常状態が設定されている場合よりも時短状態が設定されている場合の方が遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易くなるように電動役物６４０ａを作動させる普図当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、普通図柄の確率状態を変更すること無く設定されている遊技状態に応じて第２入球口６４０への遊技球の入球のし易さを異ならせることができるため、結果として、遊技状態に応じて第２特別図柄抽選の実行のし易さを異ならせることができる。なお、本第３１制御例においても、上述した第１制御例と同様に、特別図柄抽選の確率状態や、普通図柄抽選の確率状態として２つ以上の確率状態を設定可能に構成し、異なる確率状態を設定することによって第２特別図柄抽選の実行のし易さを設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。

【５５２５】

次に、図１４２４（ｃ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄの内容について説明をする。図１４２４（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図１４２４（ｃ）に示した通り、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄには、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２と、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に参照される小当たり用テーブル２０２ｆｄ３と、が規定されている。このように構成することで、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別に応じて、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせたり、特定の大当たり種別が設定される割合を異ならせたりすることができる。

【５５２６】

ここで、図１４２５（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１に規定されている内容について説明をする。図１４２５（ａ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図１４２５（ａ）に示した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した時点における遊技状態に関わらず、２種類の大当たり種別のうち何れかの大当たり種別が選択されるように特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１の内容が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＡ」が、「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＢ」が規定されている。つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る範囲が「０～９９」の１００通りであることから、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりＡ」が選択される割合が５０％、大当たり種別「大当たりＢ」が選択される割合が５０％となる。大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技として、４ラウンド（４Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に時短状態（電サポ状態）が設定される。また、大当たり種別「大当たりＢ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技として、４ラウンド（４Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されるように構成している。

【５５２７】

つまり、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず４ラウンドの大当たり遊技が実行され、その後、５０％の確率で時短状態が設定されるように構成している。ここで、時短状態が設定された場合には、通常状態中よりも第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成しており、第２特別図柄抽選は第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成していることから、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される「大当たりＡ」は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）「大当たりＢ」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に必ず４ラウンドの大当たり遊技を実行

させることで今回の大当たり種別が「大当たりＡ」であるか「大当たりＢ」であるかを、大当たり遊技中に遊技者に把握され難くするように構成しているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に異なるラウンド数の大当たり遊技が実行される大当たり種別が設定されるように特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１の内容を規定しても良い。また、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に時短大当たりとなる割合と通常大当たりとなる割合が均等となるように構成しているがこれに限ること無く、通常大当たりよりも時短大当たりとなる割合が高くなるように構成しても良いし、時短大当たりとなる割合が通常大当たりとなる割合よりも高くなるように構成しても良い。加えて、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技のラウンド数を把握しただけでは大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させ難くすることが可能に構成しているが、これに限ること無く、特定のラウンド数（例えば、７ラウンド）の大当たり遊技が実行されることで大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に容易に予測させることが可能となるように構成しても良い。具体的には、特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１に規定される内容として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別に対してのみ特定のラウンド数（例えば、７ラウンド）の大当たり遊技が実行される情報が規定されるように構成すれば良い。このように構成することで、大当たり遊技の遊技内容によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【５５２８】

次に、図１４２５（ｂ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２の内容について説明をする。図１４２５（ｂ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１４２５（ｂ）に示した通り、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり遊技終了後に時短状態（時短Ａ）が設定される１０Ｒ（ラウンド）大当たりが実行される「大当たりＣ」が大当たり種別として規定されている。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、ラウンド数が多い（賞球を多く得やすい）大当たり遊技、即ち、遊技者に有利な大当たり遊技が実行され易くなるように構成しており、さらに、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が遊技者に有利な特典（大当たり遊技や遊技状態）が付与されるため、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な抽選といえる。

【５５２９】

なお、詳細な説明は後述するが、図１１０９（ｂ）に示した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、時短状態の種別（時短種別）として「時短Ａ」が設定されるように構成している。この「時短Ａ」は複数の時短種別の中でも比較的遊技者に有利な時短種別であって、上述した第１特別図柄抽選で時短大当たりに当選した場合に設定される時短種別「時短Ｅ」よりは有利な時短種別となるように構成している。つまり、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で時短大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で時短大当たりに当選した場合の方が、遊技者に有利な時短状態を提供し易くすることができる。

【５５３０】

ここで、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選の抽選結果が大当たり又は外れの２種類であるのに対して、第２特別図柄抽選の抽選結果は大当たり、外れに加えて小当たりの３種類であり、しかも、第１特別図柄抽選で大当たり当選する確率と第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率とが同一となるように構成している。さらに、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率（約１／５）が、第２特別図柄抽選で大当

たり当選する確率（約１／２００）よりも高確率となるように構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定条件が成立した（特定領域へと遊技球を通過させた）ことに基づいて小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させることが可能に構成している。つまり、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とでは、抽選結果が大当たり当選となる確率は同一であるが、１回の特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行され得る確率が異なるように構成している。よって、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が、大当たり遊技が実行され易い有利抽選であると言える。

【５５３１】

次に、図１４２５（ｃ）を参照して、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３の内容について説明をする。図１４２５（ｃ）は、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この小当たり用テーブル２０２ｆｄ３は、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルである。図１４２５（ｃ）に示した通り、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３には全部で１２種類の小当たり種別（小当たりＡ１～小当たりＺ）が規定されており、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて異なる小当たり種別が選択されるように構成している。具体的には、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＡ１」が、「１０～１７」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＡ２」が、「１８～２９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＢ１」が、「３０～５９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＢ２」が、「６０～２３９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＣ」が、「２４０～４１９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＤ」が、「４２０～４９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＥ」が、「５００～５７９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＦ」が、「５８０～７７９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＧ」が、「７８０～８９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＨ」が、「９００～９７９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＩ」が、「９８０～９９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＺ」が、それぞれ規定されている。小当たり種別カウンタＣ５が取り得る値は「０～９９９」の合計１０００個であることから、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＡ１」が選択される確率は１０／１０００の１％で、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率は１／５であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＡ１」の小当たりに当選する確率は１％×１／５の０．２％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＡ２」が選択される確率は８／１０００の０．８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＡ２」の小当たりに当選する確率は０．８％×１／５の０．１６％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＢ１」が選択される確率は１２／１０００の１．２％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＢ１」の小当たりに当選する確率は１．２％×１／５の０．２４％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＢ２」が選択される確率は３０／１０００の３％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＢ２」の小当たりに当選する確率は３％×１／５の０．６％となる。

【５５３２】

さらに、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＣ」が選択される確率は１８０／１０００の１８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＣ」の小当たりに当選する確率は１８％×１／５の３．６％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＤ」が選択される確率は１８０／１０００の１８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＤ」の小当たりに当選する確率は１８％×１／５の３．６％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＥ」が選択される確率は８０／１０００の８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＥ」の小当たりに当選する確率は８％×１／５の１．６％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＦ」が選択される確率は８０／１０００の８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＦ」の小当たりに当選する確率は８％×１／５の１．６％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＧ」が

選択される確率は７０／１０００の７％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＧ」の小当たりに当選する確率は７％×１／５の１．４％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＨ」が選択される確率は１２０／１０００の１２％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＨ」の小当たりに当選する確率は１２％×１／５の２．４％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＩ」が選択される確率は８０／１０００の８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＩ」の小当たりに当選する確率は８％×１／５の１．６％となる。最後に、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＺ」が選択される確率は２０／１０００の２％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＺ」の小当たりに当選する確率は２％×１／５の０．４％となる。

【５５３３】

また、図１４２５（ｃ）に示した通り、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３には、各小当たり種別に対して、小当たり遊技中に実行条件が成立した（特定領域を遊技球が通過した）場合に実行される大当たり遊技（Ｖ通過時大当たり）の種別（大当たり情報）が規定されている。具体的には、「小当たりＡ１」、及び「小当たりＡ２」に対しては、１０Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短Ａ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＢ１」、及び「小当たりＢ２」に対しては、１０Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短Ｂ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＣ」に対しては、７Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短Ｃ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＤ」に対しては、７Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短Ｅ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＥ」に対しては、４Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短Ｄ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＦ」に対しては、４Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短Ｅ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＧ」に対しては、７Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＨ」、及び「小当たりＩ」に対しては、４Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たりＺ」に対しては、２Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短Ｚ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されている。

【５５３４】

つまり、小当たり遊技中に成立した大当たり遊技の実行条件に基づいて大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される場合は、６０／１０００（６％）の割合で１０Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が実行され、５６０／１０００（５６％）の割合で７Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が実行され、３６０／１０００（３６％）の割合で４Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が実行され、２０／１０００（２％）の割合で２Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、Ｖ大当たり遊技が実行される場合には７Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が最も実行され易く、次いで、４Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が実行され易く、次に、７Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が実行され易く、２Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が最も実行され難い大当たり遊技となるように構成している。このように、Ｖ大当たり遊技が実行される場合には特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技（図柄大当たり遊技）が実行される場合よりもラウンド遊技のバリエーションを増加させるように構成することで、Ｖ大当たり遊技に対する興味をより高めることができる。

【５５３５】

また、Ｖ大当たり遊技が実行される場合の７００／１０００（７０％）の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、３００／１０００（３０％）の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。つまり、大当たり遊技終了後に時短

状態が設定される確率が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合（５０％で時短状態が設定される）よりも高く、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合（１００％で時短状態が設定される）よりも低くなるように構成している。ここで、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定されている場合に主として第２特別図柄抽選が実行されるように構成しており、第２特別図柄抽選では、１／５の確率で小当たりに当選し、１／２００の確率で大当たりに当選する抽選が実行されるように構成している。よって、例えば、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たりよりも先に大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の終了後に必ず時短状態が設定される一方、大当たりよりも先に小当たりに当選し、Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、設定された小当たり種別に応じて大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される可能性がある遊技性となるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、高確率で当選する小当たりよりも先に低確率で当選する大当たりに当選することを目指す遊技を行わせることができる。

【５５３６】

また、本第３１制御例におけるパチンコ機１０にて設定される時短状態は、時短状態中に実行される特別図柄変動の回数が１００００回に到達した場合、或いは、第２特別図柄抽選で特定の小当たりに当選した場合に終了するように構成している。つまり、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、実質的に時短状態中に何らかの当たり（大当たり、小当たり）に当選すること無く時短状態の終了条件が成立し難くなるように構成しているため、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選にて小当たり当選することによって時短状態が終了し、時短状態が終了した状態で実行される小当たり遊技中に実行条件を成立させ（特定領域を遊技球が通過させ）、Ｖ大当たり遊技を目指す遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。よって、時短状態を遊技している遊技者に対する遊技意欲を高めることができる。

【５５３７】

以上、説明をした通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３を参照して１２種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別を決定可能に構成し、決定された小当たり種別に対応させて、Ｖ大当たり遊技の内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態、又は、時短状態が設定される場合における時短種別が決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態を遊技している遊技者に対して、Ｖ大当たり遊技が実行されること無く時短状態が終了してしまうことを抑制すると共に、Ｖ大当たり遊技の実行契機となる小当たり種別に応じてＶ大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、設定されている時短種別に応じて、時短終了条件が成立する小当たり種別（Ｖ大当たり遊技の実行契機を成立させることが可能となる小当たり種別）を異ならせるように構成しているため、設定されている小当たり種別に応じて、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別に対応する小当たりに当選した場合に時短終了条件が成立する（Ｖ大当たり遊技の実行契機が成立し易い）小当たり種別と、時短終了条件が成立しない（Ｖ大当たり遊技の実行契機が成立し難い）小当たり種別と、を設けることができる。よって、設定される時短状態の種別（時短種別）に応じて、Ｖ大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される割合（時短継続率）を異ならせることができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、設定される時短種別に応じて４種類の時短継続率が設定されるように構成しており、具体的には、最低継続率が５８％、最高継続率が１００％となるように構成している。このように構成することで、設定される時短種別に応じて時短継続率を異ならせることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して様々な遊技性の遊技を行わせることができる。また、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行される演出として、現在設定されている時短種別に対応する時短継続率を遊技者に予測させることが可能な態様を含む演出を実行するように構成している。よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、時短継続率を予測させるという新たな楽しみを提供することがで

きる。
【５５３８】
加えて、時短継続率が１００％の時短種別を複数種類設けており、設定される時短種別に応じて、１００％の時短継続率が連続して設定される回数を異ならせることができるように構成している。具体的には、特定の時短種別（例えば、時短Ａ）が設定された場合には、少なくともＶ大当たり遊技終了後に時短継続率１００％の時短状態（例えば、時短Ａ、又は時短Ｂ）が設定されるように構成している。つまり、設定されている時短種別に応じて、複数回の大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることが実質的に確定する時短状態を設定可能に構成している。このように１の時短状態における時短継続率だけで無く、連続して設定される複数の時短状態における時短継続率まで時短種別によって決定可能に構成することで、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を跨いで連続して設定される時短状態の種別に対して一定のシナリオ（時短シナリオ）を持たせることが可能となるため、例えば、低い時短継続率の時短状態が設定されている状況で時短状態を継続させた場合には、次は時短継続率が高い時短状態を設定する時短シナリオや、低い時短継続率の時短状態を複数回継続させた場合には、時短継続率が高い時短状態が複数回連続して設定される時短シナリオや、高い時短継続率の時短状態が所定回数（５回）継続した後に低い時短継続率の時短状態が連続して設定される時短シナリオといった様々な時短シナリオを決定することを可能にすることができる。よって、決定される時短シナリオに応じて、時短状態中の遊技を長時間行っている遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供可能にしたり、時短状態が設定されたにも関わらず短時間で時短状態が終了してしまうことを抑制したりすることができる。
【５５３９】
次に、図１４２６（ａ）を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する変動パターン選択テーブル２０２ｆｂの詳細な内容について説明をする。図１４２６（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した図である。変動パターン選択テーブル２０２ｆｂは、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有する変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図２６参照）と同様に、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて特別図柄抽選の変動パターン（変動時間）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、図１４２６（ａ）に示した通り、設定されている遊技状態に応じたデータテーブルとして、通常用テーブル２０２ｆｂ１、時短用第１テーブル２０２ｆｂ２、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３とが規定されている。まず、図１４２６（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｆｂ１の内容について説明をする。図１４２６（ｂ）は、通常用テーブル２０２ｆｂ１に規定されている内容を模式的に示した図である。この通常用テーブル２０２ｆｂ１は、遊技状態として通常状態（非電サポ状態）が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。
【５５４０】
図１１１０（ｂ）に示した通り、通常用テーブル２０２ｆｂ１には、特別図柄の種別と、特別図柄抽選の結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値とに応じて異なる変動パターンが規定されている。具体的には、特別図柄の図柄種別が特図１（第１特別図柄）であって、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が当たり（大当たり）の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の変動パターン「ノーマル」が、「２０～１６９」の範囲に対して、変動時間が６０秒の変動パターン「スーパー」が、「１７０～１９８」の範囲に対して、変動時間が９０秒の変動パターン「ＳＰ」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動時間が８秒の変動パターン「外れ」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒、６０秒、９０秒のうち何れかとなる変動パターン「各種リーチ外れ」が規定されている。つまり、通常状態（非電サポ状態）中に主として実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）では、変動時間が最大で９０秒の変動パターンが決定される遊技、即ち、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選

の回数が比較的少ない遊技が実行されることになる。このように構成することで、時短状態（電サポ状態）中における第２入球口６４０よりも遊技球を入球させ難い第１入球口６４へと遊技球を入球させることで実行契機が成立する特図１抽選が主として実行される通常状態において、短い変動時間の変動パターンが設定されることで特別図柄変動が実行されていない期間が頻繁に発生してしまうことを抑制することができる。また、特図１抽選で大当たり当選した場合よりも、外れの場合の方が短い変動時間（８秒）の変動パターンが設定され易くなるように構成している。

【５５４１】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである場合に無用に長い変動時間の変動パターンが頻繁に設定されてしまい、特別図柄抽選を効率良く実行させることが出来なくなるといった不具合を解消することができる。また、長い変動時間の特別図柄変動が実行された場合の方が、短い変動時間の特別図柄変動が実行された場合よりも当たり当選している可能性を高めることができるため、特別図柄変動が開始されてから終了するまでの間、長い変動時間で特別図柄変動が実行されることを期待させながら遊技者に遊技を楽しませることができる。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、図１４２６（ｂ）に示した通り、第１特別図柄抽選で当たり当選した場合に選択され得る変動時間（３０秒、６０秒、９０秒）が外れの場合にも選択され得るように構成することで、変動時間が８秒を超えた時点においては、変動時間の長さによって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握できないようにしているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選で当たり当選した場合のみ選択され得る変動時間の変動パターンを設けても良く、この場合、第１特別図柄抽選で外れとなった場合に選択され得る最も長い変動時間よりも長い変動時間の変動パターンを当たり当選した場合に選択可能に構成すると良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動時間が外れの場合に選択され得る最も長い変動時間よりも長くなった時点で、特別図柄変動が停止表示するよりも前に当たり当選したことを遊技者に認識させることができるため、遊技者に対して特別図柄変動の変動時間に対しても興味を持たせることができる。さらに、本制御例では特別図柄の抽選結果に関わらず共通の変動時間の変動パターンを決定可能に構成することで特別図柄変動が停止表示するよりも前に遊技者に特別図柄抽選の結果を把握させ難くするように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出のうち、抽選結果を示すための演出結果が導入されるまでの期間における変動演出の演出態様として抽選結果に関わらず共通の演出態様を設定可能に構成することで変動演出を注視している遊技者に特別図柄抽選の結果を把握させ難くしていれば、演出結果が導入された後の変動演出の演出期間を異ならせても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で当たり当選した場合と、外れの場合とで、異なる変動時間の長さを選択可能に構成したとしても、演出結果が導入されるまでの演出期間において同一態様の変動演出が実行されるため、特別図柄抽選の結果を遊技者に早期に把握されてしまうことを抑制することができる。また、演出結果（特別図柄抽選の結果）が報知された後の演出期間の長さを特別図柄抽選の結果に応じて異ならせることができるため演出効果を高めることができる。

【５５４２】

図１４２６（ｂ）に戻り、通常状態における第２特別図柄（特図２）抽選に対応する変動パターンについて説明をする。本第３１制御例では、図１４０７に示した通り、通常状態（非電サポ状態）中に右打ち遊技を行ったとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができない（困難）構成で遊技盤１３が形成されているため、ここでは、時短状態（電サポ状態）中に獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が通常状態にて実行された場合に決定される変動パターンが規定されている。つまり、図１４１８（ｂ）に示した引き戻しモード中に実行される特図２変動の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンが規定されている。具体的には、特別図柄の図柄種別が特図２（第２特別図柄）であって、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が大当たりの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して

、変動時間が１０秒の変動パターン「大当たり」が、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が小当たりの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が１０秒の変動パターン「小当たり」が、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が外れの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が１０秒の変動パターン「外れ」が、それぞれ規定されている。つまり、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選では、抽選結果に関わらず同一の変動時間（１０秒）の変動パターンが必ず選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができるため、遊技者に対して変動演出（引き戻しモード中の演出）に対して興味を持たせ易くすることができる。

【５５４３】

また、通常状態における第２特別図柄抽選という特定の条件下でのみ実行される特別図柄抽選において、複数種類の変動パターン（変動時間）を設けること無く特定の変動パターン（１０秒の変動時間）のみを設けるように構成しているため、通常状態における第２特別図柄抽選という特定の条件下で実行される演出（引き戻しゾーン中の演出）に対して演出期間の異なる演出パターンを無用に用意する必要が無くなり、演出データを削減することができる。また、特定の変動パターン（１０秒の変動時間）に対する演出のバリエーションのみを増加させることができるため、演出データの莫大な増加を抑えつつも演出効果を高めることができる。

【５５４４】

次に、変動パターン選択テーブル２０２ｆｂが有する時短用第１テーブル２０２ｆｂ２、及び時短用第２テーブル２０２ｆｂ３の内容について説明をする。上述した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に参照されるデータテーブルを２種類（時短用第１テーブル２０２ｆｂ２、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３）有しており、設定されている時短種別に対応したデータテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが選択されるように構成している。詳細な説明は後述するが、時短用第１テーブル２０２ｆｂ２に規定されている各種変動パターンと、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３に規定されている各種変動パターンとのうち、第１特別図柄（特図１）変動に対応して規定されている変動パターンは同一内容であり、時短状態中に主として実行される第２特別図柄（特図２）変動に対して規定されている変動パターンの内容（変動時間）を異ならせている。このように構成することで、設定されている時短種別に応じて第２特別図柄変動の変動時間を異ならせることができるため、単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数を時短種別によって異ならせることができる。なお、本第３１制御例では、複数の時短種別のうち、時短継続率が高確率（１００％）となる時短種別（時短Ａ１，Ｂ１，Ｚ）が設定されている場合に短い変動時間が選択され易い時短用第２テーブル２０２ｆｂ３を参照して変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、実行される大当たり遊技の種別が時短大当たり遊技となる時短状態（時短継続率が１００％の時短状態）において、次の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり遊技の実行条件が成立し得る小当たりに当選するまで）の期間を短くすることができる。一方、時短継続率が１００％よりも低い時短状態（例えば、時短継続率７４％）では、第２特別図柄の変動パターンとして時短用第２テーブル２０２ｆｂ３よりも長い変動時間の変動パターンが規定されている時短用第１テーブル２０２ｆｂ２を参照して変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中における第２特別図柄抽選による小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技が、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技となるか、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技となるかを報知するための変動演出を長い時間（第２特別図柄の変動時間）を用いて実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【５５４５】

まず、図１４２７（ａ）を参照して、時短用第１テーブル２０２ｆｂ２に規定されている内容について説明をする。図１４２７（ａ）は、時短用第１テーブル２０２ｆｂ２に規

定されている内容を模式的に示した図である。この時短用第１テーブル２０２ｆｂ２は、時短種別として、時短Ａ２、時短Ｂ２、時短Ｃ～時短Ｅが設定されている時短状態にて実行される特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、図柄種別（特別図柄種別）、抽選結果、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応させて異なる変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「１秒」の変動パターン「短大当たり」が、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「１秒」の変動パターン「短小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「１秒」の変動パターン「短外れ」が規定されている。つまり、時短状態にて第１特別図柄抽選が実行される場合、例えば、通常状態にて獲得した第１特別図柄の保留記憶を保持している状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合（第１特別図柄抽選よりも優先して実行される第２特別図柄抽選の実行権利を獲得していない状況が生じることで保留記憶している第１特別図柄抽選が実行される場合）における第１特別図柄変動の変動時間を抽選結果に関わらず一定（１秒）にすることができる。このように構成することで、時短状態中に実行される第１特別図柄変動に対応して実行される変動演出のうち、演出結果が表示されるまでの演出態様（演出期間を含む）を、第１特別図柄抽選の結果に関わらず同一態様とし、演出結果のみを第１特別図柄抽選の結果に応じた演出態様（停止表示される第３図柄の停止表示態様等）とすれば良くなるため、変動演出を実行するための演出データの容量を削減することができる。

【５５４６】

一方、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン「短変動」が規定され、抽選結果が「小当たりＡ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン「小当たり」が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「０．５秒」の変動パターン「超短小当たり」が規定され、抽選結果が「小当たりＢ，Ｃ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン「小当たり」が、「１７０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「０．５秒」の変動パターン「超短小当たり」が規定されている。また、抽選結果が「小当たりＤ，Ｅ，Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉ，Ｚ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「２０秒」の変動パターン「小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「３秒」の変動パターン「短外れ」が、「１５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン「外れ」が、「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン「特殊外れ」がそれぞれ規定されている。

【５５４７】

上述した通り、時短用第１テーブル２０２ｆｂ２を参照して変動パターンが決定される時短状態（時短Ａ２、時短Ｂ２、時短Ｃ～時短Ｅ）では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合において選択される変動パターンの種別を、当選した小当たりの種別（小当たり種別）に応じて異ならせるように構成しており、具体的には、小当たり当選に基づいて大当たり遊技の実行条件が成立した場合において、比較的ラウンド数が多い大当たり遊技が実行される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に当選した場合には、他の小当たり種別に当選した場合とは異なる変動時間（０．５秒、又は１５秒）の変動パターンが選択されるように構成し、且つ、第２特別図柄抽選の結果が外れである場合にも小当たりＡ，Ｂ，Ｃに当選した場合に選択され得る変動時間（１５秒）の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の変動時間に対応させて実行され

る変動演出の演出態様として、小当たりＡ，Ｂ，Ｃに当選したことに基づいて時短終了条件が成立する場合（大当たり遊技の実行条件が成立する場合）には、遊技者に有利となる演出結果を示す演出態様（例えば、図１４１３に示したバトル勝利演出態様）を設定し、小当たりＡ，Ｂ，Ｃに当選したことに基づいて時短終了条件が成立しない場合（大当たり遊技の実行条件が成立しない場合）、又は、第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、上述した遊技者に有利となる演出結果を示す演出態様とは異なる演出態様（例えば、図１４１５に示したバトルに発展せずに袋を発見する演出態様）を設定することが可能となる。よって、時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合における変動演出の演出態様を、第２特別図柄抽選の結果が外れである場合における変動演出の演出態様と同一にすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【５５４８】

また、小当たりＤ～Ｉ，Ｚに当選した場合には、同一の変動時間（２０秒）の変動パターンが必ず選択されるように構成しているため、この２０秒の変動時間を用いた変動演出を用いて、時短終了条件の成立有無、及び、実行条件が成立し得る大当たり遊技の種別に関する情報、即ち、時短状態が継続する時短大当たり遊技の実行条件が成立するか、通常状態が設定される通常大当たり遊技の実行条件が成立するか、大当たり遊技の実行条件が成立しないかについての情報が遊技者に報知されるように構成している。このように構成することで、２０秒という固定された期間を演出期間とした様々な演出データのみを予め用意しておけば良く、異なる演出期間に対応した各演出データが必要となるように変動パターンが規定されている場合に比べて、演出データの総量を合わせた場合において１の演出期間に対応した演出データの種類を増加させることができ、演出効果を高めることができる。

【５５４９】

次に、図１４２７（ｂ）を参照して、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３の構成について説明をする。図１４２７（ｂ）は、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用第２テーブル２０２ｆｂ３は、時短種別として、時短Ａ１、時短Ｂ１、時短Ｚが設定されている場合、即ち、時短大当たり遊技の実行契機が成立し得る小当たりに当選した場合のみ、時短終了条件が成立する時短種別が設定されている場合に参照されるデータテーブルである。ここで、時短Ａ１、時短Ｂ１、時短Ｚが設定されている状況は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技以外の大当たり遊技が実行されない状況（有利時短状態）であり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技の実行契機が成立し得る小当たりに当選した場合には、その小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立すること無く、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利が成立しないように構成している。よって、有利時短状態中の遊技を行っている遊技者は、次の大当たり遊技が実行されたとしても必ず時短状態が設定されることから安心して遊技を行うことになる。このような遊技状況では、１回の特別図柄抽選の結果に対する遊技者の興味が低下することから、本制御例では、特別図柄変動の変動パターンとして、他の時短種別が設定されている場合よりも短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように構成している。このように構成することで、次の大当たり遊技が実行された後に設定される遊技状態が確定していない時短状態（不利時短状態）と比べて、有利時短状態において単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を増加させることができ、遊技者に効率の良い遊技を提供することができる。

【５５５０】

具体的には、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「１秒」の変動パターン「短大当たり」が、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「１秒」の変動パターン「短小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「１秒」の変動パターン「短外れ」が規定されている。つまり、時短状態中において実行さ

れる第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンは、設定されている時短種別、及び、抽選結果に関わらず必ず１秒の変動時間が規定されている変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状況で意図的に左打ち遊技を行うことで第１特別図柄抽選を実行させ、その変動パターン（変動時間）を把握することで現在設定されている時短種別を遊技者に把握されることを抑制することができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。

【５５５１】

また、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「２秒」の変動パターン「短大当たり」が、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「２秒」の変動パターン「短小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が「２秒」の変動パターン「短外れ」がそれぞれ規定されている。つまり、有利時短状態であって、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３を参照して変動パターンが決定される時短Ａ１、時短Ｂ１、時短Ｚにおいては、第２特別図柄抽選の結果に関わらず、比較的短い変動時間（２秒）の変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技（第２特別図柄抽選）を効率良く行わせることができる。なお、詳細な説明は省略するが、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３を参照して変動パターンが決定される時短状態（時短Ａ１、時短Ｂ１、時短Ｚ）では、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、時短終了条件が成立する小当たりに当選するまでの期間を演出期間とした一連の変動演出が実行されるように構成しており、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数を遊技者が把握し難くなるように構成している。さらに、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別Ａとして時短種別Ａ１と時短種別Ａ２を設定可能に、時短種別Ｂとして時短種別Ｂ１と時短種別Ｂ２を設定可能に構成している。つまり、時短終了条件が成立し得る小当たり種別が同一の時短種別として複数の時短種別を有しており、その複数の時短種別において設定された時短種別に応じて変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブル（変動パターンテーブル）の種別を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、時短終了条件が成立し得る小当たり種別が同一の遊技状態（時短継続率が同一の時短状態）であっても、異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定させることができるため、現在設定されている時短種別を特別図柄の変動パターンのみで遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【５５５２】

さらに、本第３１制御例では、次の大当たり遊技が実行された後も時短状態が継続する有利時短状態（時短Ａ、時短Ｂ）として、時短用第１テーブル２０２ｆｂ２を参照する時短種別（時短Ａ２、時短Ｂ２）と、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３を参照する時短種別（時短Ａ１、時短Ｂ１）と、を設定可能に構成しているため、有利時短状態が設定された場合の一部においては、遊技者に有利時短状態が設定されていることを把握させた状態で効率良く特別図柄抽選を実行させることができ、他においては、遊技者に有利時短状態が設定されていることを把握させ難くした状態で時短状態中の遊技を行わせることができる。なお、本第３１制御例では、有利時短状態が設定された場合（時短Ａ、時短Ｂが設定された場合）のみ異なる変動パターンテーブル（時短用第１テーブル２０２ｆｂ２、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３）を参照して変動パターンを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、不利時短状態が設定された場合であっても異なる変動パターンテーブルを参照できるように時短種別を細分化して規定しても良い。

【５５５３】

次に、図１４２８を参照して、時短付与テーブル２０２ｆｅの詳細な内容について説明をする。図１４２８は、時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている内容を模式的に示

した図である。この時短付与テーブル２０２ｆｅは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、設定された時短種別に対応させて設定する際に参照されるデータテーブルであって、大当たり遊技終了時に実行される大当たり終了処理（図１４４８のＳ１９１０参照）にて参照される（図１４４８のＳ２１０２Ｆ）。この時短付与テーブル２０２ｆｅには、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数に基づいて成立する第１時短終了条件と、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する第２時短終了条件と、が規定されており、上述した複数の時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。

【５５５４】

具体的には、時短種別「時短Ａ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡ、小当たりＢ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＡ」、又は「小当たりＢ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第３１制御例では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が１／５（２０％）となるように構成している（図１４２４参照）。そして、小当たり当選した場合の６０／１０００（６％）の割合で小当たり種別として「小当たりＡ」、「小当たりＢ」が設定されるように構成している。つまり、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の５回に１回は抽選結果が小当たりとなり、約９０回に１回（６０／５０００）の割合で「小当たりＡ」、又は「小当たりＢ」が設定される小当たりに当選するように構成している。よって、時短種別「時短Ａ」が設定された場合には、第１時短終了条件よりも第２時短終了条件の方が成立し易くなる。そして、第２時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態が終了した場合には、「小当たりＡ」、又は「小当たりＢ」の小当たり遊技中が通常状態となるため、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し、小当たり遊技が終了した後に大当たり遊技が実行される。図１４２５（ｃ）を参照して上述した通り、「小当たりＡ」、及び「小当たりＢ」の小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行条件が成立した場合には、１０ラウンドの大当たり遊技が実行された後に、必ず時短状態が設定されるように構成している。

【５５５５】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率は１／２００（０．５％）となるように構成しており、大当たり当選した場合には、図１４２５（ｂ）に示した通り、１０ラウンドの大当たり遊技が実行された後に、時短状態（時短Ａ１）が設定されるように構成している。つまり、時短種別「時短Ａ」が設定された場合には、次回の大当たり遊技として１０ラウンド遊技が必ず実行され、その大当たり遊技が終了した後に必ず時短状態が設定される遊技者に有利な時短状態となる。なお、「時短Ａ」が設定されている状態で、「小当たりＡ」、「小当たりＢ」以外の小当たりに当選した場合、即ち、時短終了条件（第２時短終了条件）が成立しない小当たりに当選した場合には、小当たり遊技中も時短状態が継続するため、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立すること無く小当たり遊技が終了することになる。本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、図１４１５（ｂ）に示した通り、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たり（時短終了条件不成立小当たり）に当選した場合には、時短終了条件が成立する小当たり（時短終了条件成立小当たり）に当選した場合よりも小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させることを促すための表示態様（矢印ＹＧ）を小さく表示することで、今回の小当たり遊技が大当たり遊技の実行条件が成立し難い小当たり遊技であることを遊技者に識別させることが可能に構成されている。また、時短終了条件不成立小当たりの小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面にて、現在設定されている時短種別（時短継続率）を示唆するための勝利期待度示唆演出を実行するように構成している。

【５５５６】

このように構成することで、時短状態中に大当たり遊技の実行条件が成立し難い小当た

り遊技が繰り返し実行された場合であっても、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている時短種別に応じて時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせることによって、各時短種別に対して時短継続率を異ならせており、具体的には、大当たり遊技の実行条件が成立した場合に通常大当たり遊技（大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり遊技）が実行される小当たり種別を時短終了条件不成立小当たりとすることで、時短継続率を高めるように構成している。つまり、時短終了条件不成立小当たりに当選する回数が増加するほど、高い時短継続率の時短状態が設定されている可能性を高めることができる。よって、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たりに頻繁に当選したとしても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５５５７】

さらに、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、勝利期待度示唆演出の演出態様を、現在設定されている時短種別と、当選した時短終了条件不成立小当たりの種別に関する累積情報と、に基づいて変化させるように構成している。具体的には、時短状態において単に時短終了条件不成立小当たりに当選した累計回数では無く、当選した小当たり種別の種類数に基づいて勝利期待度示唆演出の演出態様を変化させるように構成しており、時短終了条件不成立小当たりとして当選した小当たり種別の種類数が増加するほど、勝利期待度示唆演出の演出態様として、時短継続率が高い（勝利期待度が高い）ことに対応する演出態様が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短終了条件不成立小当たりとして特定の小当たり種別のみ連続して当選した場合と、様々な小当たり種別に当選した場合とで、時短終了条件不成立小当たりに当選した回数が同一の場合であっても、勝利期待度示唆演出の演出態様が変化する頻度を異ならせることができる。さらに、上述した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別数が増加するほど、時短継続率の高い時短状態となるように構成しているため、時短終了条件不成立小当たりに当選した回数と、勝利期待度示唆演出の演出態様が変化する頻度とに基づいて遊技者に現在の時短種別を予測させる楽しみを提供することができる。

【５５５８】

また、時短状態中において最初に時短終了条件不成立小当たりに当選した場合には、当選した小当たりの種別が何れの小当たり種別であったとしても、時短終了条件不成立小当たりに当選した１種類目の小当たり種別となり、必ず勝利期待度示唆演出が実行されるように構成しているため、何れの時短種別が設定されている状況であっても、最初に時短終了条件不成立小当たりに当選した場合において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出（勝利期待度示唆演出）の内容を合わせ易くすることができ、時短状態中の遊技を行っている遊技者が現在設定されている時短種別を早期に把握してしまうことを抑制することができる。さらに、時短継続率の最も高い時短種別（例えば、時短Ａ２）が設定されている状況において、時短終了条件不成立小当たりとなる全ての小当たり種別（例えば、小当たりＣ～Ｉ、及び小当たりＺ）に当選した場合には、勝利期待度示唆演出の演出態様として大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定されることに対応する「勝利期待度１００％」が表示される演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別が多く規定された時短種別、即ち、時短継続率が比較的高い時短種別の時短状態における遊技が長時間継続した場合には遊技者に安心して遊技を行わせ易くすることができる。

【５５５９】

図１４２８に戻り説明を続ける。時短種別「時短Ｂ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡ、小当たりＢ、小当たりＣ、小当たりＤ、小当たりＥ、小当たりＦ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達

した場合、或いは、「小当たりＡ」～「小当たりＦ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＦ）は、何れも小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合には時短大当たり遊技が実行される小当たり種別（時短小当たり種別）であることから、時短種別「時短Ｂ」も、上述した「時短Ａ」と同様に、大当たり遊技の終了後に時短状態が継続する有利時短状態となる。なお、時短種別「時短Ｂ」は、上述した時短種別「時短Ａ」に対して、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たりＣ」，「小当たりＤ」，「小当たりＥ」，「小当たりＦ」が追加されており、時短終了条件が成立する小当たり（時短終了条件成立小当たり）が小当たり全体の５８％を占め、時短終了条件が成立しない小当たり（時短終了条件不成立小当たり）が小当たり全体の４２％を占めることになる（図１４２５（ｃ）参照）。よって、時短種別「時短Ｂ」の時短状態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第２特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たりに当選する確率との合算値、即ち、第２特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が１２１／１０００となるように構成している。なお、上述した時短種別「時短Ａ」の時短状態では、実質大当たり確率が１７／１０００となるため、時短Ｂは時短Ａよりも約７倍大当たり遊技が実行され易い時短状態となる。

【５５６０】

時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、「小当たりＡ」、及び「小当たりＢ」に当選したことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技は１０ラウンドの大当たり遊技となり、「小当たりＣ」、及び「小当たりＤ」に当選したことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技は７ラウンドの大当たり遊技となり、「小当たりＥ」、及び「小当たりＦ」に当選したことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技は４ラウンドの大当たり遊技となる。図１４２５（ｃ）に示した通り、小当たり当選時に設定される小当たり種別の選択割合は「小当たりＡ」と「小当たりＢ」を合算した値が６０／１０００で、「小当たりＣ」と「小当たりＤ」を合算した値が３６０／１０００で、「小当たりＥ」と「小当たりＦ」を合算した値が１６０／１０００となるように規定しているため、「時短Ｂ」の時短状態では、Ｖ大当たり遊技として７ラウンドの大当たり遊技が最も実行され易く、次いで、４ラウンド、１０ラウンドの順に大当たり遊技が実行され易くなる。このように、時短継続率が１００％となる時短種別「時短Ａ」，「時短Ｂ」は、何れの時短種別もＶ大当たり遊技、又は図柄大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されるが、「時短Ａ」の方が「時短Ｂ」よりも、ラウンド数の多い大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行され易いため、「時短Ｂ」よりも「時短Ａ」の方が遊技者に有利な時短種別となる。

【５５６１】

さらに、上述した通り、時短継続率が１００％となる時短種別「時短Ａ」と「時短Ｂ」とでは、時短終了条件が成立する小当たり種別が異なっており、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短種別も異なるように構成している。具体的には、「時短Ａ」では、時短終了条件が成立する小当たり種別が「小当たりＡ」、及び「小当たりＢ」であり、「小当たりＡ」のうち「小当たりＡ１」に基づくＶ大当たり遊技の終了後には時短種別「時短Ａ１」が、「小当たりＡ２」に基づくＶ大当たり遊技の終了後には時短種別「時短Ａ２」が設定される。一方で、「小当たりＢ」のうち「小当たりＢ１」に基づくＶ大当たり遊技の終了後には時短種別「時短Ｂ１」が、「小当たりＢ２」に基づくＶ大当たり遊技の終了後には時短種別「時短Ｂ２」が設定される。ここで、「時短Ａ１」と「時短Ａ２」とでは、参照される変動パターンテーブルの種別が異なるだけであり、何れの時短種別も時短付与テーブル２０２ｆｅの、時短種別「時短Ａ」に規定されている時短終了条件（時短付与内容）が設定され、「時短Ｂ１」と「時短Ｂ２」とでは、参照される変動パターンテーブルの種別が異なるだけであり、何れの時短種別も時短付与テーブル２０２ｆｅの、時短種別「時短Ｂ」に規定されている時短終了条件（時短付与内容）が設定されるように構成している。つまり、時短種別「時短Ａ」が設定された場合には、Ｖ大当たり遊技終了

後に時短種別「時短Ａ」、又は「時短Ｂ」の時短状態が設定されることから、次回設定される時短状態も時短継続率が１００％となる。

【５５６２】

一方、時短種別「時短Ｂ」が設定された場合には、時短終了条件が成立する小当たり種別として、上述した「小当たりＡ」，「小当たりＢ」以外に、「小当たりＣ」，「小当たりＤ」，「小当たりＥ」，「小当たりＦ」が設定される。ここで、図１４２５（ｃ）に示した通り、「小当たりＣ」に基づくＶ大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に時短種別「時短Ｃ」の時短状態が設定され、「小当たりＥ」に基づくＶ大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に時短種別「時短Ｄ」の時短状態が設定され、「小当たりＤ」，「小当たりＦ」に基づくＶ大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に時短種別「時短Ｅ」の時短状態が設定される。

【５５６３】

図１４２８に戻り、説明を続ける。時短種別「時短Ｃ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡ、小当たりＢ、小当たりＣ、小当たりＤ、小当たりＥ、小当たりＦ、小当たりＧ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１０００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＡ」～「小当たりＧ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＧ）のうち、「小当たりＡ」～「小当たりＦ」は、時短大当たり遊技が実行される小当たり種別（時短小当たり種別）であり、「小当たりＧ」は、通常大当たり遊技が実行される小当たり種別（通常小当たり種別）である。つまり、時短種別「時短Ｃ」の時短状態が設定された場合には、「小当たりＧ」の小当たりに当選するよりも前に、「小当たりＡ」～「小当たりＦ」の小当たりに当選することで時短状態が継続することを目指す遊技が行われる。

【５５６４】

なお、時短種別「時短Ｃ」には、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たりＡ」，「小当たりＢ」，「小当たりＣ」，「小当たりＤ」，「小当たりＥ」，「小当たりＦ」，「小当たりＧ」が規定されており、時短終了条件が成立する小当たり（時短終了条件成立小当たり）が小当たり全体の７８％を占め、時短終了条件が成立しない小当たり（時短終了条件不成立小当たり）が小当たり全体の２２％を占めることになる（図１４２５（ｃ）参照）。よって、時短種別「時短Ｃ」の時短状態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第２特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たりに当選する確率との合算値、即ち、第２特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が１６１／１０００となるように構成している。また、時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、時短小当たり種別が占める割合が約７４％であるため、「時短Ｃ」の時短状態の時短継続率は約７４％となる。

【５５６５】

次に、時短種別「時短Ｄ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡ、小当たりＢ、小当たりＣ、小当たりＥ、小当たりＧ、小当たりＨ、小当たりＩ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＡ」～「小当たりＣ」，「小当たりＥ」，「小当たりＧ」～「小当たりＩ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＣ、小当たりＥ、小当たりＧ～小当たりＩ）のうち、「小当たりＡ」～「小当たりＣ」、及び「小当たりＥ」は、時短大当たり遊技が実行される小当たり種別（時短小当たり種別）であり、「小当たりＧ」～「小当たりＩ」は、通

常大当たり遊技が実行される小当たり種別（通常小当たり種別）である。つまり、時短種別「時短Ｄ」の時短状態が設定された場合には、「小当たりＧ」～「小当たりＩ」の小当たりに当選するよりも前に、「小当たりＡ」～「小当たりＣ」，「小当たりＥ」の小当たりに当選することで時短状態が継続することを目指す遊技が行われる。

【５５６６】

なお、時短種別「時短Ｄ」には、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たりＡ」，「小当たりＢ」，「小当たりＣ」，「小当たりＥ」，「小当たりＧ」，「小当たりＨ」，「小当たりＩ」が規定されており、時短終了条件が成立する小当たり（時短終了条件成立小当たり）が小当たり全体の７４％を占め、時短終了条件が成立しない小当たり（時短終了条件不成立小当たり）が小当たり全体の２６％を占めることになる（図１４２５（ｃ）参照）。よって、時短種別「時短Ｄ」の時短状態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第２特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たりに当選する確率との合算値、即ち、第２特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が１５３／１０００となるように構成している。また、時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、時短小当たり種別が占める割合が約７３％であるため、「時短Ｃ」の時短状態の時短継続率は約７３％となる。

【５５６７】

また、時短種別「時短Ｅ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡ、小当たりＢ、小当たりＣ、小当たりＤ、小当たりＥ、小当たりＦ、小当たりＧ、小当たりＨ、小当たりＩ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１０００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＡ」～「小当たりＩ」に当選した場合に成立する時短終了条件が既定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＩ）のうち、「小当たりＡ」～「小当たりＦ」が時短小当たり種別となり、「小当たりＧ」～「小当たりＩ」が通常小当たり種別となることから、時短種別「時短Ｅ」の時短状態が設定された場合には、小当たりＧ」～「小当たりＩ」の小当たりに当選するよりも前に、「小当たりＡ」～「小当たりＦ」の小当たりに当選することで時短状態が継続することを目指す遊技が行われる。

【５５６８】

なお、時短種別「時短Ｅ」には、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たりＡ」，「小当たりＢ」，「小当たりＣ」，「小当たりＤ」，「小当たりＥ」，「小当たりＦ」，「小当たりＧ」，「小当たりＨ」，「小当たりＩ」が規定されており、時短終了条件が成立する小当たり（時短終了条件成立小当たり）が小当たり全体の９８％を占め、時短終了条件が成立しない小当たり（時短終了条件不成立小当たり）が小当たり全体の２％を占めることになる（図１４２５（ｃ）参照）。よって、時短種別「時短Ｅ」の時短状態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第２特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たりに当選する確率との合算値、即ち、第２特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が２０１／１０００となるように構成している。また、時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、時短小当たり種別が占める割合が約５９％であるため、「時短Ｅ」の時短状態の時短継続率は約５９％となる。

【５５６９】

最後に、時短種別「時短Ｚ」に対しては、時短状態を終了させるために各時短種別に対して共通に設定される共通条件である第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、時短状態を終了させるために時短種別毎に異ならせて設定される専用条件である第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡ」が規定されている。

つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＡ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たりＡ）は、全て時短小当たり種別であることから、時短種別「時短Ｚ」は、時短継続率が高い時短状態となる。また、時短種別「時短Ａ」が設定される小当たり（小当たりＡ）に当選した場合にのみ第２時短終了条件が成立することから、「時短Ｚ」の時短状態が設定された場合には、Ｖ大当たり遊技の終了後に時短継続率が１００％の時短状態（「時短Ａ」）が設定され、その時短状態におけるＶ大当たり遊技の終了後にも時短継続率が１００％の時短状態（「時短Ａ」、又は「時短Ｂ」）が設定されることになる。よって、「時短Ｚ」の時短状態中に実行される大当たり遊技を含めて、時短状態が継続する期間中に３回の大当たり遊技が実行されることが確定するため、本第３１制御例におけるパチンコ機１０にて設定され得る時短種別の中で、最も有利な状態種別となる。

【５５７０】

なお、この時短種別「時短Ｚ」は、「小当たりＺ」に基づく小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合に実行されるＶ大当たり遊技の終了後に設定される時短種別であって、図１４２８に示した通り、何れの時短種別に対しても「小当たりＺ」は第２時短終了条件として規定されていない。つまり、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で「小当たりＺ」の小当たりに当選したとしても、時短終了条件不成立小当たりとなり、「小当たりＺ」に基づくＶ大当たり遊技が実行されない（実行され難くする）ように構成している。よって、時短種別「時短Ｚ」を設定する流れは、時短状態中に通常大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された状態で実行される第２特別図柄抽選（時短状態中に獲得済みの特図２保留に基づく第２特別図柄抽選）にて「小当たりＺ」の小当たりに当選した場合となる。このように、時短状態中に実行されるＶ大当たり遊技としては時短大当たり遊技よりも遊技者に不利となる通常大当たり遊技が実行された場合において、その後の遊技の結果に応じて遊技者に最も有利な時短種別（時短Ｚ）の時短状態を設定可能に構成することによって、時短状態が終了し、通常状態が設定された場合であっても、その時点で獲得していた特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が全て終了するまでの間、遊技者に期待感を持たせる遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５５７１】

なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中における第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技の終了後に必ず時短種別「時短Ａ」の時短状態が設定されるように構成することで、第２特別図柄抽選にて高確率（１／５）で当選する小当たりよりも先に低確率（１／２００）で当選する大当たりに当選したことに対する特典を遊技者に付与するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合の一部、或いは全部に対して、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中において、大当たり当選よりも先に時短終了条件成立小当たりに当選することを目指すという斬新な遊技性を提供することができる。また、大当たり当選に基づいて時短状態を終了させることが可能となるため、小当たり当選に基づいて時短状態が継続する確率（時短継続率）を高めたとしても、時短状態が過剰に継続してしまうことを抑制でき、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指すといった遊技性をより強調し易くすることができる。また、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の抽選結果として、図柄大当たり遊技の実行契機となる大当たり当選と、Ｖ大当たり遊技の実行契機となる小当たり当選とを設けているが、これに限ること無く、大当たり当選すること無く、小当たりにのみ当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たり当選を目指す遊技性を有するパチンコ機１０において、大当たり当選に基づいて実行される図柄大当たり遊技にて遊技者に付与される特典の量や、図柄大当たり遊技の終了後における時短状態の選択率の面

で遊技者に有利不利を設ける必要が無くなるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【５５７２】

また、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件が成立しない小当たり種別「小当たりＺ」に基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合、即ち、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合のみ小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件を成立させることができる小当たりに基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合に、そのＶ大当たり遊技の終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短継続率の高い時短状態）を設定することで、時短状態が終了した後の所定期間（残特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される期間）を、その後の通常状態よりも遊技者に有利な遊技期間としているが、これに限ること無く、残特図２保留に基づいて通常状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選しない場合の方が、小当たり当選した場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においては小当たり当選を目指す遊技を行わせ、時短状態が終了した後の通常状態においては小当たり当選を目指さない遊技を行わせるといった従来には無い斬新な遊技を行わせることができる。

【５５７３】

さらに、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行された時点における遊技状態や、小当たり遊技中の遊技状態に関わらず、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合には、同一の大当たり種別（大当たり遊技終了後に設定される時短種別）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合に設定される大当たり種別（大当たり遊技終了後に設定される時短種別）を、小当たり当選した時点の遊技状態や、小当たり遊技が開始された時点の遊技状態や、小当たり遊技中の遊技状態に基づいて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で時短終了条件が成立する「小当たりＡ」の小当たりに当選し、通常状態にて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合と、通常状態中に実行された第２特別図柄抽選で「小当たりＡ」の小当たりに当選し、通常状態にて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合とで、Ｖ大当たり遊技のラウンド数や、Ｖ大当たり遊技（大当たり遊技）終了後に設定される遊技状態や、時短状態が設定される場合には時短種別の種類を異ならせれば良い。より具体的には、第２特別図柄抽選の実行回数が少ない方の遊技状態（通常状態）にて実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合の方が、Ｖ大当たり遊技のラウンド数を多くしたり、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くしたり、設定される時短種別が遊技者に有利な時短種別としたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、Ｖ大当たり遊技が実行されるか否かだけで無く、小当たり当選した時点における遊技状態に対しても興味を持たせることができる。

【５５７４】

なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、設定される時短種別に応じて時短終了条件不成立小当たりとなる小当たり種別を異ならせることで、設定されている時短状態毎に時短継続率を異ならせているが、通常状態において小当たり当選した場合には、何れの小当たり種別であっても小当たり遊技中が通常状態となるため、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件を成立させ易くなる。つまり、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合の方が、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件を成立させ易くすることができるため、時短状態中においては、設定されている時短種別を予測しながら時短終了条件が成立する小当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせ、通常状態中においては、小当たり種別に関わらず単に小当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることができる。このように、第２特別図柄抽選を実行させる遊技において、設定されている遊技状態

に応じて全く異なる遊技性の遊技を遊技者に行わせることが可能に構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５５７５】

次に、図１４２８から図１４３４を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。まずは、図１４２９を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１４２９（ａ）は、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１１１３（ａ）に示した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、第１制御例におけるパチンコ機１０特有の各種演出を実行するために参照される各種テーブルを削除し、新たに、超バトルモード選択テーブル２２２ｆａ、当たり図柄態様選択テーブル２２２ｆｂ、勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃと、を追加した点で相違している。

【５５７６】

なお、従変動パターン選択テーブル２２２ａについては、第１制御例に対して、主制御装置１１０にて決定される各種変動パターンの種別を異ならせているため、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドの種別に対応する変動演出の演出態様として従変動パターン選択テーブル２２２ａに規定されている演出態様を異ならせているが、主制御装置１１０から出力された各種変動パターンを示すための変動パターンコマンドに対応させて様々な変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである点で同一であり、その詳細な説明を省略する。

【５５７７】

超バトルモード選択テーブル２２２ｆａは、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づいて、引き戻し演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の特図２演出態様設定処理（図１４６０のＳ４９０７Ｆ参照）にて、現在の演出モードが引き戻しモードであると判別された場合（図１４６０のＳ５９０２Ｆ：Ｙｅｓ）に参照される（図１４６０のＳ５９１３Ｆ）。図１４３１に示した通り、超バトルモード選択テーブル２２２ｆａには、第２特別図柄抽選の抽選結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に応じて、引き戻し演出の演出結果を示すための獲得アイコンの種別が規定されている。

【５５７８】

具体的には、抽選結果が大当たり（大当たりＣ）に対しては取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「ＶＶ」が、抽選結果が「小当たりＡ１」に対しては取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「ＶＶ」が、抽選結果が「小当たりＡ２」に対しては取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「Ｖ」が、抽選結果が「小当たりＢ１」に対しては取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「ＶＶ」が、抽選結果が「小当たりＢ２」に対しては取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「Ｖ」が、抽選結果が「小当たりＺ」に対しては取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「ＶＶ」が、抽選結果が「その他小当たり」に対しては取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「Ｖ」がそれぞれ規定されている。また、詳細な図示は省略しているが、抽選結果が外れである場合には、獲得アイコンの種別「×」が規定されており、引き戻しモードにおける最後の特図２変動のみ、抽選結果が外れである場合には、獲得アイコンの種別「左向きの矢印」が規定されている。

【５５７９】

そして、引き戻しモード中は、図１４１８（ｂ）に示した変動演出が実行され、第２特

別図柄変動の変動時間に対応させて、超バトルモード選択テーブル２２２ｆａを参照して決定された獲得アイコンを獲得する演出態様の引き戻し演出が実行される。以上、説明をした通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄抽選の結果が、大当たり遊技の終了後に時短継続率が１００％の時短状態が設定される小当たりである場合のうち、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態にて短い変動時間の特別図柄変動が実行される（時短用第２テーブル２０２ｆｂ３を参照して変動パターンが決定される）時短種別「時短Ａ１」、「時短Ｂ１」、及び「時短Ｚ」が設定される場合には獲得アイコンの種別「ＶＶ」が選択されるように構成している。つまり、「ＶＶ」の獲得アイコンを獲得した場合には、時短継続中に少なくとも２回の大当たり遊技が実行される遊技状況であることを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、時短状態が継続して複数回設定される期間中に複数回の大当たり遊技を実行させることが可能な状況であることを遊技者にいち早く察知させることができるため、遊技者の優越感を高めることができる。また、獲得アイコン「ＶＶ」を獲得した後に設定される時短状態では、短い変動時間（２秒）の第２特別図柄変動が実行され、第３図柄表示装置８１の表示面にも、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定されることを事前に報知する祝福演出が実行されるため、遊技者に対して、時短継続率が１００％の有利状態であることを分かり易く報知することができる。

【５５８０】

一方で、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄抽選の結果が、大当たり遊技の終了後に時短継続率が１００％の時短状態が設定される小当たりである場合のうち、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態にて通常の長さの変動時間の特別図柄変動が実行される（時短用第１テーブル２０２ｆｂ２を参照して変動パターンが決定される）時短種別「時短Ａ２」、「時短Ｂ２」が設定される場合、大当たり遊技の終了後に時短継続率が１００％では無い時短状態が設定される場合、及び、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合には獲得アイコンの種別「Ｖ」が選択されるように構成している。つまり、獲得アイコン「Ｖ」をゲットした場合には、１回の大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることのみが遊技者に報知され、そのＶ大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるか否かを遊技者が把握できないように構成している。このように構成することで、獲得アイコン「Ｖ」をゲットした場合には、Ｖ大当たり遊技が終了するまで遊技者に興味を持たせた状態で遊技を行わせることができる。さらに、「時短Ａ２」や「時短Ｂ２」のように、時短継続率が１００％であって、且つ、時短継続率が１００％では無い時短状態と同一の変動パターンテーブル（時短用第１テーブル２０２ｆｂ２）を参照して変動パターンが決定される時短種別が設定される「小当たりＡ２」や「小当たりＢ２」に当選した場合も、獲得アイコン「Ｖ」をゲットする引き戻し演出が実行されるように構成しているため、獲得アイコン「ＶＶ」では無く、獲得アイコン「Ｖ」をゲットする引き戻し演出が実行されたとしても、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【５５８１】

また、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、特図２保留の残り数（残特図２保留数）に応じて異なる獲得アイコンの種別が決定されるように構成しており、残特図２保留数が１以上である場合において、獲得アイコン「×」が選択された場合には、引き戻し演出の演出結果として、今回の第２特別図柄抽選が外れであることを示す「×」の獲得アイコンをゲットする演出態様が決定され、次の第２特別図柄抽選が実行されることを案内する表示態様が表示される。そして、残特図２保留数が０の場合において、獲得アイコン「左向きの矢印」が選択された場合には、引き戻し演出の演出結果として、今回の第２特別図柄抽選が外れであって、且つ、左打ち遊技へと以降することを案内する演出態様が決定される。このように、通常状態が設定されたタイミングで左打ち遊技を案内するのでは無く、通常状態が設定されてから所定期間が経過した後（残特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が終了した後）に、左打ち遊技を案内するように構成することで、例えば、残特図２保留を用いた第２特別図柄抽選で小当たり当選、或

いは、大当たり当選したことによって、大当たり遊技が実行される場合には、右打ち遊技を継続させて行わせることができる。また、残特図２保留を用いた最後の第２特別図柄変動の実行期間中に、対応する第２特別図柄抽選の結果が外れであることと、左打ち遊技への移行を案内するように構成することで、残特図２保留を用いた最後の第２特別図柄変動が停止表示された後に左打ち遊技を案内する表示態様を表示させる場合に比べて、残特図２保留を用いた第２特別図柄変動が停止表示してから、新たな第１特別図柄変動が実行されるまでの期間の長さを短くすることが可能となる。よって、特別図柄変動が実行されていない期間を短くすることができ、遊技者に効率の良い遊技を行わせることができる。

【５５８２】

なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、獲得アイコン「左向きの矢印」をゲットする演出が実行された時点で、左打ち遊技への移行が確定させることで効率の良い遊技を遊技者に行わせることができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、獲得アイコン「左向きの矢印」をゲットした直後に、獲得アイコンが右方向に１８０度回転し、「右打ち継続」の案内と共に小当たり遊技が開始される特殊態様の引き戻し演出を実行可能に構成しても良い。さらに、獲得アイコン「Ｖ」をゲットした後に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるキャラクタ（図１４１８（ｂ）のキャラクタ８０３）が獲得したアイコンを激しく振ることで「Ｖ」が「ＶＶ」へと変化する特殊態様の引き戻し演出を実行可能に構成しても良い。このように、実際の抽選結果よりも遊技者に不利な抽選結果に対応する獲得アイコンを一時的にゲットする（ゲットしようとする）演出が実行された後に、実際の抽選結果に対応する獲得アイコンをゲットする演出を実行可能に構成することで、演出効果を高めることができる。

【５５８３】

次に、図１４３２を参照して、当たり図柄態様選択テーブル２２２ｆｂの内容について説明をする。図１４３２は当たり図柄態様選択テーブル２２２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した図である。この当たり図柄態様選択テーブル２２２ｆｂは、時短状態中（バトルモード中）に実行された第２特別図柄抽選で当たり当選した場合に、バトル演出の演出結果を決定するために参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１３のＭＰＵ２２１にて実行される変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の特図２演出態様設定処理（図１４６０のＳ４９０７Ｆ参照）にて、現在がバトルモード中（図１４６０のＳ５９０３Ｆ：Ｙｅｓ）で、連続演出が実行されていない状況（図１４６０のＳ５９０４Ｆ：Ｎｏ）で、且つ、今回の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であると判別された場合（図１４６０のＳ５０９５Ｆ：Ｙｅｓ）に実行されるバトルモード中当たり演出設定処理（図１４６１のＳ５９０６Ｆ参照）にて参照される。そして、この当たり図柄態様選択テーブル２２２ｆｂを参照して決定された当たり図柄（バトル演出の演出結果）に関する情報が表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに記憶され、連続して時短状態が設定される場合において最初に表示される勝利期待度を決定する際に参照される。また、今回当選した当たりの内容が、時短終了条件不成立小当たりである場合には時短状態のまま小当たり遊技が実行されることに対応する演出結果が選択され、時短終了条件成立小当たりであって、且つ、Ｖ大当たり遊技として通常大当たり遊技が実行される小当たりである場合にはバトル演出に敗北する演出結果が選択されるように各種演出結果（図柄態様）が規定されている。

【５５８４】

具体的には、図柄種別が特図２（第２特別図柄）であって、今回の当たり種別（大当たり種別、又は小当たり種別）が「大当たりＣ」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×９０」が規定され、「２０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×∞」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では時短状態中に大当たり当選した場合には必ず時短終了条件が成立し、通常状態にて大当たり遊技が実行されるように構成しているため、「大当たりＣ」に対しては時短終了条件「成立」のみが規定されている。ここで、図１４２５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として必ず「大当たりＣ

」が設定され、大当たり遊技終了後に時短種別「時短Ａ１」の時短状態が設定されるように構成している。この時短種別「時短Ａ１」は、時短継続率１００％の時短状態であって、且つ、時短用第２テーブル２０２ｆｂ３を参照して短い変動時間の変動パターンが選択される有利時短状態である。よって、バトル演出の演出結果を示す図柄態様も、次回設定される時短状態における勝利期待度が９０％以上に対応する「Ｖ×９０」、又は勝利期待度が１００％に対応する「Ｖ×∞」の何れかが決定されるように構成している。つまり、新たな時短状態が設定された場合において、実行される第２特別図柄変動の変動パターンによって時短継続率を遊技者に容易に把握されてしまう遊技状況となる場合には、事前に報知される勝利期待度も高くなるように構成することで遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【５５８５】

次に、今回の当たり種別が「小当たりＡ」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ」が、「１０～２９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×６０」が、「３０～４９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×７０」が、「５０～７９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×９０」が、「８０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×∞」がそれぞれ規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、何れの時短種別が設定されている場合であっても、第２時短終了条件として「小当たりＡ」が規定されていることから、「小当たりＡ」に対しては時短終了条件「成立」のみが規定されている。次いで、今回の当たり種別が「小当たりＢ」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ」が、「３０～４９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×６０」が、「５０～７９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×７０」が、「８０～８９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×９０」が、「９０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×∞」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別「時短Ｚ」が設定されている場合に、第２時短終了条件として「小当たりＢ」が規定されていないため、「小当たりＢ」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。

【５５８６】

そして、今回の当たり種別が「小当たりＣ」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ」が、「２５～６９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×６０」が、「７０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×７０」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別「時短Ａ」，「時短Ｚ」が設定されている場合に、第２時短終了条件として「小当たりＣ」が規定されていないため、「小当たりＣ」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。

【５５８７】

次に、小当たりの当たり種別が「小当たりＤ」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ」が、「３０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×６０」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別「時短Ａ」，「時短Ｄ」，「時短Ｚ」が設定されている場合に、第２時短終了条件として「小当たりＤ」が規定されていないため、「小当たりＤ」に対しては、時

短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。そして、小当たりの当たり種別が「小当たりＥ」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ」が、「５０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×５０」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別「時短Ａ」，「時短Ｚ」が設定されている場合に、第２時短終了条件として「小当たりＥ」が規定されていないため、「小当たりＥ」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。また、小当たりの当たり種別が「小当たりＦ」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ」が、「５０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「Ｖ×６０」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別「時短Ａ」，「時短Ｄ」，「時短Ｚ」が設定されている場合に、第２時短終了条件として「小当たりＦ」が規定されていないため、「小当たりＦ」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。

【５５８８】

一方で、小当たりの当たり種別が「小当たりＧ」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては、図柄態様「敗北Ａ」が、「５０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「敗北Ｂ」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別「時短Ａ」，「時短Ｂ」，「時短Ｚ」が設定されている場合に、第２時短終了条件として「小当たりＧ」が規定されていないため、「小当たりＧ」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。さらに、小当たりの当たり種別が「小当たりＨ」，「小当たりＩ」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対しては、図柄態様「敗北Ａ」が、「２０～９９」の範囲に対しては、図柄態様「敗北Ｂ」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短種別「時短Ａ」，「時短Ｂ」，「時短Ｃ」，「時短Ｚ」が設定されている場合に、第２時短終了条件として「小当たりＨ」、及び「小当たりＩ」が規定されていないため、「小当たりＨ」，「小当たりＩ」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。最後に、小当たりの当たり種別が「小当たりＺ」に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、何れの時短種別であっても、第２時短終了条件として「小当たりＺ」が規定されていないため、「小当たりＺ」に対しては、時短終了条件が成立しない場合の演出結果（図柄態様）のみが規定されている。

【５５８９】

次に、図１４３３、及び図１４３４を参照して、勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃに規定されている内容について説明をする。図１４３３は、勝利期待度選択テーブル２２２

ｆｃのうち、時短種別「時短Ａ」，「時短Ｂ」，「時短Ｚ」，「時短Ｃ」に対して規定されている内容に対応する勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃ－１を模式的に示した図であり、図１４３４は、勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃのうち、時短種別「時短Ｄ」，「時短Ｅ」に対して規定されている内容に対応する勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃ－２を模式的に示した図である。この勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃは、バトルモード中に第３図柄表示装置８１の表示面の表示領域Ｄｍ１０（図１４１２（ａ）参照）に表示される勝利期待度に対応する表示態様を選択するためのデータテーブルであって、時短終了条件が成立しない時短終了条件不成立小当たりに当選した場合に参照され、時短状態のまま実行される小当たり遊技の遊技期間に対して遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制するために実行される勝利期待度ＵＰ演出（図１４１５（ｂ）参照）の演出態様が決定される。この勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃには、現在表示されている勝利期待度（表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに記憶されている情報）と、今回当選した当たり種別（小当たり種別）が現在の時短状態にて初めて当選した小当たり種別（初当選小当たり種別）であるか、既に当選したことのある小当たり種別（既当選小当たり種別）であるかを示す情報と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる勝利期待度が規定されている。

【５５９０】

具体的には、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短Ａ」，「時短Ｂ」，「時短Ｚ」、即ち、時短継続率が１００％の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「？」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「１０～４９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「６０」が、「５０～８９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「７０」が、「９０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「５０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「６０」がそれぞれ規定されている。そして、表示済勝利期待度が「６０」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「２０～８９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「７０」が、「９０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「６０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「７０」がそれぞれ規定されている。

【５５９１】

また、表示済勝利期待度が「７０」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「３０～６９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」が、「７０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「１００」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「８０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」がそれぞれ規定されている。さらに、表示済勝利期待度が「９０」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「４０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「１００」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「９０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「１００」がそれぞれ規定されている。最後に、表示済勝利期待度が「１００」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、選択勝利期待度「－」が規定されている。

【５５９２】
次に、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短Ｃ」、即ち、時短継続率が８９％の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「？」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「２０～５９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「６０」が、「６０～８９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「７０」が、「９０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」がそれぞれ規定されおり、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「７０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「６０」が規定されている。また、表示済勝利期待度が「６０」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「２０～８９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「７０」が、「９０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」がそれぞれ規定されおり、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「８０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「７０」が規定されている。そして、表示済勝利期待度が「７０」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「３０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」がそれぞれ規定されおり、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「９０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「９０」が規定されている。最後に、表示済勝利期待度が「９０」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、選択勝利期待度「－」が規定されている。

【５５９３】
続いて、図１４３４に示した通り、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短Ｄ」、即ち、時短継続率が５０％の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「？」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「９０～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「５０」がそれぞれ規定されおり、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９４」の範囲に対しては、選択勝利期待度「－」が、「９５～９９」の範囲に対しては、選択勝利期待度「５０」が規定されている。そして、表示済勝利期待度が「５０」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、選択勝利期待度「－」が規定されている。つまり、他の時短種別よりも時短継続率が低い（５０％）時短種別である「時短Ｄ」が設定されている状況では、小当たり当選に基づいて表示される勝利期待度が他の時短種別では表示され得ない「５０」となるため、勝利期待度「５０」が表示された時点で遊技者に今回の時短種別を容易に把握させることができるように構成している。これにより、遊技者に対して時短継続率が高いことに対して過度に期待させてしまうことを抑制することができる。また、図１４３４に示した通り、「時短Ｄ」が設定されている状況では、他の時短種別が設定されている状況よりも、選択勝利期待度「―」が選択される割合を高く規定している。このように構成することで、「時短Ｄ」が設定されている状況において勝利期待度「５０」を表示させ難くすることができるため、時短状態中に即座に勝利期待度「５０」が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【５５９４】
次に、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短Ｅ」、即ち、時短継続率が６０％の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「？」で、当選当たり種別が「初当選

小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、選択勝利期待度「６０」が規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、選択勝利期待度「６０」が規定されている。そして、表示済勝利期待度が「６０」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、選択勝利期待度「－」が規定されている。

【５５９５】

次に、図１４３０を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１４３０は、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３（図２８（ｂ）参照）に対して、新たに、入賞個数記憶エリア２２３ｆａと、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂと、表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃと、獲得済アイテム情報記憶エリア２２３ｆｄと、当選済小当たり種別情報記憶エリア２２３ｆｅと、時短終了待機フラグ２２３ｆｆと、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇと、演出情報格納エリア２２３ｆｈと、を新たに追加している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

【５５９６】

入賞個数記憶エリア２２３ｆａは、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の個数を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０から出力される入賞個数コマンドを受信したことに基づいて小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０へと入賞した遊技球の個数を記憶するための記憶エリアである。本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０へと遊技球が４個入賞したことに基づいて流路ソレノイド２０９ａがオンに設定され、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０へと入賞した遊技球をＶ流路６５０ｃ２へと流下させるために切替弁６５０ｂが作動するように構成している。そして、通常状態にて実行される小当たり遊技中には、図１４１４に示した通り、４個目の遊技球の入賞によってＶ領域（特定領域）を遊技球が通過可能になる（Ｖ大当たり遊技の実行条件が）ことを示す案内態様と、現時点で第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の個数を示す表示態様とが表示されるように構成しており、表示領域Ｄｍ７の表示態様が入賞個数記憶エリア２２３ｆａに記憶される情報が更新される毎、即ち、主制御装置１１０から新たな入賞個数コマンドが出力される毎に対応した表示態様へと変化される。

【５５９７】

ここで、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技中における大当たり遊技の実行条件の成立のし易さを、小当たり遊技中に設定されている遊技状態に応じて異ならせることができるように構成している。具体的には、右打ち遊技によって発射された遊技球が遊技盤１３の右側領域を流下する流下経路内に配設される構成として、小当たり遊技中に遊技球が入賞し易くなる第２可変入賞装置６５０よりも上流側に電動役物６４０が配設される構成としている。よって、小当たり遊技中の遊技状態が時短状態である場合の方が通常状態である場合よりも、右側領域を流下する遊技球が電動役物６４０によって第２入球口６４０へと誘導され易くなるため、小当たり遊技中に右打ち遊技によって発射された遊技球が第２可変入賞装置６５０へと到達し難くすることができる。加えて、上述した通り、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の個数が所定数（４個）となった場合に流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過可能となるように構成しているため、時短状態が設定されている状況で実行されている小当たり遊技中に右側領域を流下している遊技球の一部（４個未満の遊技球）が電動役物６４０に誘導されること無く第２可変入

賞装置６５０に到達したとしても、遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行条件が成立してしまうことを抑制することができる。

【５５９８】

さらに、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定するための条件が成立する契機となる遊技球、即ち、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した４個目の遊技球が、第２可変入賞装置６５０内のＶ流路６５０ｃ２を流下するように構成しているため、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと複数個の遊技球を入賞させることで、大当たり遊技の実行条件を成立させ難い状況（流路ソレノイド２０９ａがオフの状況）から大当たり遊技の実行条件を成立させ易い状況（流路ソレノイド２０９ａがオンの状況）へと移行したにも関わらず、遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過すること無く小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、第２可変入賞装置６５０へと入賞した４個目の遊技球が、そのまま特定領域（Ｖ領域）を通過するように構成しているため、図１４１４に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面には、第２可変入賞装置６５０への遊技球の入賞個数が４個であることに対応した表示態様Ｄｍ７ｄとして「Ｖ」を表示することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の流路を、大当たり遊技の実行条件を成立させ難い流路（通常流路６５０ｃ１）から大当たり遊技の実行条件を成立させ易い流路（Ｖ流路６５０ｃ２）へと切り替えるための条件を成立させた遊技球（４個目に入賞した遊技球）が、そのままＶ流路６５０ｃ２を流下し易くなるように構成しているが、これに限ること無く、第２可変入賞装置６５０に入賞した遊技球の流路を通常流路６５０ｃ１からＶ流路６５０ｃ２へと切り替えるための条件を成立させた遊技球よりも後に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球がＶ流路６５０ｃ２を流下させ易くなるように構成しても良い。このように構成することで、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球を検知する位置よりも上流側に通常流路６５０ｃ１からＶ流路６５０ｃ２へと切り替える機構（切替弁）を設けることが可能となるため、第２可変入賞装置６５０内の各種機構の設計自由度を高めることができる。なお、この場合、小当たり遊技の終了条件として設定される遊技球の入賞個数（例えば、１０個）よりも、少ない入賞個数（例えば、４個）を、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が流下する流路を、通常流路６５０ｃ１からＶ流路６５０ｃ２へと切り替えるための条件が成立する入賞個数と規定すれば良い。

【５５９９】

普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂは、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技として、ロング開放当たり遊技が実行されていることを示すためのフラグであって、普図関連処理（図１４５５のＳ４２１６Ｆ参照）において、主制御装置１１０から普図当たり開始コマンドを受信したタイミングが時短状態であると判別した場合（図１４５５のＳ４６０７：Ｙｅｓ）、即ち、今回実行される普図当たり遊技がロング開放当たりであると判別した場合にオンに設定される（図１４５５のＳ４６１０Ｆ）。そして、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂがオンに設定されている状況で普図当たり終了コマンドを受信した場合（図１４５５のＳ４６１１Ｆ：Ｙｅｓ）に、オフに設定される（図１４５５のＳ４６１２Ｆ）。このように構成することで、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂの設定状況を判別することで現在がロング開放当たり遊技中であるかを音声ランプ制御装置１１３側で判別することができる。そして、当たり関連処理（図１４５６のＳ４２１８Ｆ参照）において、通常状態中に小当たり遊技が開始される状況であると判別した場合（図１４５６のＳ５５０４Ｆ：Ｙｅｓ）に実行される通常中小当たり開始処理（図１４５７のＳ５５０６Ｆ）にて、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂがオンに設定されているかが判別される（図１４５８のＳ５７０５Ｆ）。

【５６００】

このＳ５７０５Ｆの処理によって、通常状態にて小当たり遊技が開始される時点がロング開放当たり遊技の実行期間中では無いと判別した場合は（Ｓ５７０５Ｆ：Ｎｏ）、小当たり遊技の開始に合わせて、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を通過させることを案内する

特定案内態様（図１４１４（ａ）参照）が表示される。一方、Ｓ５７０５Ｆの処理によって、通常状態にて小当たり遊技が開始される時点がロング開放当たり遊技の実行期間中であると判別した場合（Ｓ５７０５Ｆ：Ｎｏ）、即ち、時短状態中に実行されたロング開放当たり遊技の遊技期間中に遊技状態が通常状態へと移行し、小当たり遊技が開始された場合は、小当たり遊技の開始直後において右打ち遊技にて発射された遊技球が第２可変入賞装置６５０へと到達し難い状況となるため、実行中のロング開放当たり遊技が終了するまでの間、継続して右打ち遊技を行わせるための案内態様が表示される。尚、図示は省略しているが、本制御例では、継続して右打ち遊技を行わせるための案内態様として、例えば、図１４１４（ａ）に示した小当たり遊技中の表示画面に、「待機中」の文字が表示されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始された直後に右打ち遊技を実行した場合において、遊技球が第２可変入賞装置６５０へと到達し難い期間が経過した後に、適正な小当たり遊技（遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い状態での小当たり遊技）が実行されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。ここで、継続して右打ち遊技を行わせるための案内態様が表示された場合には、実行中のロング開放当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に（図１４５５のＳ４６０９：Ｙｅｓ）、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を通過させることを案内する特定案内態様（図１４１４（ａ）参照）が表示される（図１４５５のＳ４６１５Ｆ）。

【５６０１】

なお、本制御例では、通常状態にて実行される小当たり遊技が開始されるタイミングにてロング開放当たり遊技が継続している状況が発生した場合であっても、上述した演出を実行することによって遊技者に分かり易い遊技を提供可能に構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて小当たり遊技が開始される場合において、小当たり遊技のオープニング期間の長さを、ロング開放当たり遊技の遊技期間よりも長くすることで、小当たり遊技にて第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させることが可能となるラウンド遊技の開始時においてロング開放当たり遊技が継続し得ないように構成しても良い。

【５６０２】

表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃは、時短状態に対応して設定されるバトルモード演出において表示される勝利期待度（図１４１２（ａ）の表示領域Ｄｍ１０参照）に対応する情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃには、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たりであって、小当たり遊技が実行される時点における遊技状態が時短状態である場合、即ち、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たり種別の小当たり当選した場合に実行される勝利期待度示唆演出の演出態様を決定するための処理（図１４５７のＳ５６０５Ｆ参照）において決定された勝利期待度が記憶される（図１４５７のＳ５６０６Ｆ参照）。そして、記憶されている勝利期待度は、表示済勝利期待度に対応する情報として用いられる。

【５６０３】

本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（初回大当たり）の終了後に時短状態が設定された場合（時短突入時）には、大当たり種別に関わらず勝利期待度「？％」が表示されるバトルモードが開始されるように構成している（図１４１２（ａ）参照）。そして、バトルモード中に時短終了条件不成立小当たりに当選した場合には、その小当たり遊技中（大当たり遊技の実行条件が成立し難い小当たり遊技中）に、勝利期待度示唆演出を実行し、現在設定されている時短状態の時短種別（時短継続率）を遊技者に予測させることができるように構成している。この勝利期待度示唆演出の演出態様は、現在設定されている時短種別と、既に表示画面に表示されている勝利期待度と、今回当選した時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別とに基づいて決定されることから、表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに記憶されている情報が参照される。さらに、時短状態中に時短終了条件成立小当たりに当選した場合には、当選した小当たりの種別に基づいて当たり図柄が選択され、選択された当たり図柄に対応する勝利期待度に関する情報が、表示

済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに新たに格納されるように構成している。そして、時短終了条件成立小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し、Ｖ大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定される場合には、その時点で勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに記憶されている勝利期待度に関する情報に基づいた勝利期待度が表示領域Ｄｍ１０（図１４１２（ａ））に表示された状態で新たなバトルモードが開始される。このように構成することで、時短終了条件成立小当たりに当選した際に遊技者に報知される当たり図柄の種別によってＶ大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短種別（時短継続率）を遊技者に事前に予測させた状態で開始されるバトルモードにて、想定外の勝利期待度が表示されてしまうことを抑制することができる。

【５６０４】

獲得済アイテム情報記憶エリア２２３ｆｄは、バトルモード中に表示されるキャラクタ８０１が獲得したアイテムの情報を記憶するための記憶領域であって、新たなアイテムを獲得した場合に、獲得したアイテムに関する情報が記憶される。そして、バトルモードが終了する条件が成立した場合（時短終了条件成立小当たりに当選した場合）に記憶されている情報がクリアされる。

【５６０５】

当選済小当たり種別情報記憶エリア２２３ｆｅは、１回の時短期間中（バトルモード中）に当選した小当たり種別を記憶しておくための記憶領域である。本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、現在設定されている時短状態の時短種別（時短継続率）を、時短状態中に当選した時短終了条件不成立小当たり回数では無く、時短終了条件不成立小当たりとして設定された小当たり種別の種類数に基づいて遊技者に示唆可能な勝利期待度示唆演出の演出態様を決定可能に構成しているため、１回の時短期間中に当選した時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別を当選済小当たり種別情報記憶エリア２２３ｆｅに一時的に格納するように構成している。

【５６０６】

時短終了待機フラグ２２３ｆｆは、時短終了条件が成立することが確定している状況を示すためのフラグであって、特図始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）へと遊技球が入球した場合に取得される各種入賞情報（第１当たり乱数カウンタＣ１の値、第１当たり種別カウンタＣ２の値、小当たり種別カウンタＣ５の値等）に対応する情報を含む入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合（図１４５１のＳ４２１１：Ｙｅｓ）に実行される入賞コマンド処理内の特図用入賞情報コマンド処理（図１４５２のＳ４４０６Ｆ）にて、今回受信した入賞情報コマンドに時短終了条件が成立する入賞情報が含まれていると判別した場合にオンに設定される（図１４５３のＳ４５０８Ｆ参照）。

【５６０７】

つまり、時短状態中において、獲得済みの特図保留（特図２保留）内に現在の時短種別に対して第２時短終了条件として規定されている小当たり種別の小当たり当選に対応する入賞情報が含まれていると判別した場合に時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンに設定される。そして、時短終了条件成立小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技が終了した場合に時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオフに設定される。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、特図用入賞情報コマンド処理（図１４５２のＳ４４０６Ｆ）にて、複数回の第２特別図柄変動を跨いだ連続演出（図１４１６参照）を決定可能に構成している。具体的には、受信した入賞情報コマンドに含まれる各種入賞情報を判定し、連続して実行される第２特別図柄抽選の結果が何れも小当たり当選である場合において連続演出を実行可能に構成している。これにより、時短終了条件不成立小当たりに連続して当選した場合にのみ実行される連続演出を遊技者に提供することができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供し易くすることができる。また、この連続演出は、既に時短終了条件が成立する入賞情報を含む特図２保留を獲得している状況において新たに獲得した入賞情報コマンドに基づいて決定されることが無いように構成しており、この場合において、時短終了待機フラグ２２３ｆｆの設定状況が判別されるように構成している。

つまり、時短終了待機フラグ２２３ｆｆは、時短終了条件が成立する小当たり当選に対応する入賞情報を獲得している状況であることを示すためのフラグであると共に、バトルモード中における連続演出の実行を規制するためのフラグである。

【５６０８】

連続演出実行中フラグ２２３ｆｇは、バトルモード中において連続演出が実行されている期間を示すためのフラグであって、主制御装置１１０から特別図柄の入賞情報に関する入賞コマンドを受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理（図１４５３のＳ４４０６Ｆ参照）にて実行される時短中連続演出決定処理（図１４５４のＳ４５０９参照）において連続演出の実行が決定された場合にオンに設定される（図１４５４のＳ５４１２Ｆ）。また、通常状態においても、受信した入賞コマンドに基づいて連続演出の実行が決定された場合にオンに設定される（図１４５４の４５０４Ｆ）。そして、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇの設定状況は、特図用入賞情報コマンド処理（図１４５３のＳ４４０６参照）が実行された場合に参照され（図１４５３のＳ４５０１Ｆ）、オンに設定されていると判別された場合には（図１４５３のＳ４５０１Ｆ：Ｙｅｓ）、新たな連続演出の実行を決定するための各種処理がスキップされる。このように構成することで、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで実行される連続演出が重複して設定されてしまうことを抑制することができる。そして、連続演出の実行対象となる入賞情報（連続演出の実行が決定された入賞コマンド）に基づく特別図柄変動に対応する特別図柄変動演出の演出態様を決定した時点、即ち、連続演出における最終演出が実行される場合にオフに設定される（図１４６０のＳ５９１１Ｆ参照）。

【５６０９】

＜第３１制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１４３５から図１４５０を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例では、上述した第１制御例に対して、タイマ割込処理（図４０参照）に代えてタイマ割込処理（図１４３５参照）を、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）に代えて特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）を、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｆ）を、更新処理（Ｓ２２１）に代えて時短更新処理（Ｓ２２３Ｆ）を、それぞれ実行する点と、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）および大当たり終了処理（Ｓ１９１０）における処理内容を一部変更している点と、小当たり抽選に関連する処理および小当たり当選した場合に実行される各種処理を新たに追加した点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１４３５を参照して、タイマ割込処理について説明をする。図１４３５は、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理の処理内容を示すためのフローチャートである。図１４３５に示した通り、本第３１制御例におけるタイマ割込処理では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理（図４０参照）に対して、小当たり種別カウンタＣ５のカウンタ値を更新する点と、Ｖ入口通過処理（Ｓ１１０Ｆ）とＶ通過処理（Ｓ１１１Ｆ）を新たに実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱

数カウンタＣ４および小当たり種別カウンタＣ５の更新を実行する（Ｓ１０３Ｆ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本第３１制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９、９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。なお、なお、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の詳細は、図１４３６を参照して後述し、始動入賞処理（Ｓ１０５）は、上述した第１制御例における始動入賞処理（Ｓ１０５）と同一の処理内容であるため、その詳細な説明は省略する。

【５６１０】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。なお、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）の詳細は、図１４４６を参照して後述し、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、上述した第１制御例におけるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）と同一の処理内容であるため、その詳細な説明を省略する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０における球の通過に伴うＶ入口通過処理（Ｓ１１０Ｆ）を実行し、その後、第２可変入賞装置６５０内部に設けられたＶゲート６５０ｖにおける球通過に伴うＶ通過処理（Ｓ１１１Ｆ）を実行する。なお、Ｖ入口通過処理（Ｓ１１０Ｆ）およびＶ通過処理（Ｓ１１１Ｆ）の詳細は、図１４４４および図１４４５を参照して後述する。次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図１４３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、上述した第１制御例における特別図柄変動処理（図４０参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例に対して、主に、特別図柄抽選において外れ当選であった場合の一部で小当たり当選可能な仕様に変更されたことに伴う変更が反映されたものである。図１４３６は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７、Ｓ２１０～Ｓ２１８およびＳ２２０の各処理では、それぞれ第１制御例における特別図柄変動処理（図４０参照）の、Ｓ２０１～Ｓ２０７、Ｓ２１０～Ｓ２１８およびＳ２２０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３１制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、Ｓ２０７またはＳ２１３の処理が終了した後に、特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０８Ｆ）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ２０９Ｆ）。なお、この特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｆ）の詳細は、図１４３６および図１４３７を参照して後述する。

【５６１１】

特別図柄変動処理（Ｓ１０４）において、Ｓ２１８の処理が終了した後は、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値を０に設定する（Ｓ２１９Ｆ）。つまり、第３１制御例では、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第１図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了

させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、特別図柄（第１図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置６５が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中に電動役物６４０ａが可動して球が可変入賞装置６５ではなく第２入球口６４０へと誘導されてしまうことを抑制することができる。さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から１つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（１００回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第３図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。このように構成し、時短状態が終了するタイミングを遊技者が把握することで、大当たりに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。

【５６１２】

特別図柄変動処理（Ｓ１０４）のＳ２１７の処理において、今回の特別図柄抽選（特図抽選）の結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２１７：Ｎｏ）、今回の特図抽選の結果が小当たり当選であるかを判別する（Ｓ２２１Ｆ）。小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２２１Ｆ）、小当たり遊技を開始させるための処理である小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２２２Ｆ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値を更新するための処理である時短更新処理を実行する（Ｓ２２３Ｆ）。なお、小当たり開始設定処理（Ｓ２２２Ｆ）および時短更新処理（Ｓ２２３Ｆ）の詳細は、図１４４１および図１４４３を参照して後述する。一方、Ｓ２２１Ｆの処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ２２１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ２２２Ｆの処理をスキップし、Ｓ２２３Ｆの処理を実行する。

【５６１３】

次に、図１４３７を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の一処理である特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）の処理内容について説明する。図１４３７は、この特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）は、上述した第１制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）に代えて実行される処理であり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、大当たり当選しなかった場合には小当たり判定（小当たり抽選）が実行される点で相違する。特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶され

ている各カウンタ値を取得する（Ｓ３０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａ（図１４２４（ａ）参照）に基づいて、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値或いは小当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ３０２）。Ｓ３０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、小当たり抽選を実行するための処理である外れ時処理を実行する（Ｓ３０６Ｆ）。次に、図１４３８を参照して、外れ時処理（Ｓ３０６Ｆ）の処理内容について説明する。図１４３８は、この外れ時処理（Ｓ３０６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。外れ時処理（Ｓ３０６Ｆ）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別する。具体的には、特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）のＳ３０２の処理において取得した抽選結果が小当たり当選であるかを判別する（Ｓ３５１Ｆ）。Ｓ３５１Ｆの処理において、小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ３５１Ｆ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３５２Ｆ）、特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）のＳ３０１の処理で取得した小当たり種別カウンタＣ５のカウンタ値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｓ３５３Ｆ）、本処理を終了する。なお、小当たり種別カウンタＣ５のカウンタ値は、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、球が第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。一方、Ｓ３５１Ｆの処理において、小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ３５１Ｆ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３５４Ｆ）、本処理を終了する。このように、本第３１制御例では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選ではないと判別された場合に小当たり抽選を実行する構成としている。このように構成することで、特別図柄抽選において大当たりと小当たりに同時に当選し、遊技者に過度に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【５６１４】

次に、図１４３９を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｆ）の処理内容について説明する。図１４３９は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｆ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）に対して、Ｓ４０１の処理で特別図柄抽選の結果が大当たり当選でなかった場合に、外れ時種別決定処理（Ｓ４１０Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｆ）では、まず、特別図柄判定処理（図１４３７のＳ２０８Ｆ）における特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄ（図１４２５（ａ）～（ｂ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態））に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｆｂを読み出す（Ｓ４０４）。そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｆｂとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選

の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図１４４７のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図１４４７）の外部出力処理（図１４４７のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、小当たり種別を決定するための処理である外れ時種別決定処理を実行する（Ｓ４１０Ｆ）。ここで、図１４４０を参照して、外れ時種別決定処理（Ｓ４１０Ｆ）の処理内容について説明する。図１４４０は、この外れ時種別決定処理（Ｓ４１０Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。外れ時種別決定処理（Ｓ４１０Ｆ）が実行されると、まず、特別図柄判定処理（図１４３７のＳ２０８Ｆ）における特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４５１Ｆ）。特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ４５１Ｆ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄの小当たり用テーブル２０２ｆｄ３を参照して、小当たり種別カウンタＣ５のカウンタ値に対応する小当たり種別を決定する（Ｓ４５２Ｆ）。一方、Ｓ４５１Ｆの処理において、特別図柄の小当たりが設定されていないと判別した場合には（Ｓ４５１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ４５２Ｆの処理をスキップして本処理を終了する。

【５６１５】

次に、図１４４１を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の一処理である小当たり開始設定処理（Ｓ２２２Ｆ）の処理内容について説明する。図１４４１は、この小当たり開始設定処理（Ｓ２２２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり開始設定処理（Ｓ２２２Ｆ）が実行されると、まず、小当たり種別に対応した第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０の開放シナリオを設定する（Ｓ２４０１Ｆ）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ２４０２Ｆ）。より具体的には、小当たり種別と小当たり用テーブル２０２ｆｄ３に基づいて、Ｖ通過時大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域（第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０内に設けられたＶゲート６５０ｖ）を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。このように、Ｖ大当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、大当たりに当選した場合と、Ｖ大当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、本第３１制御例の構成に限ること無く、大当たりに当選した場合のみ、或いは、Ｖ大当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、大当たりとＶ大当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。Ｓ２４０２Ｆの処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ２４０３Ｆ）、小当たり開始フラグ２０３ｆｂと小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定する（Ｓ２４０４Ｆ）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（Ｓ２４０５Ｆ）、本処理を終了する。

【５６１６】

次に、図１４４２を参照して、小当たり用時短更新処理（Ｓ２２２Ｆ）の一処理である小当たり時短更新処理（Ｓ２４０５Ｆ）の処理内容について説明する。図１４４２は、この小当たり時短更新処理（Ｓ２４０５Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり用時短更新処理（Ｓ２４０５Ｆ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ２５０１Ｆ）、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値が０よりも大きくない、即ち、０であると判別した場合には（Ｓ２５０１Ｆ：Ｎｏ

）、Ｓ２５０２Ｆ～Ｓ２５０７Ｆの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１Ｆの処理において時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ２５０１Ｆ：Ｙｅｓ）、小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納されている小当たり種別を読み出し（Ｓ２５０２Ｆ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている現在の時短種別を読み出し（Ｓ２５０３Ｆ）、読み出した小当たり種別と時短種別とに基づいて時短終了条件成立の判定を実行する（Ｓ２５０４Ｆ）。Ｓ２５０４Ｆの処理が終了すると、次いで、Ｓ２５０４Ｆの処理において時短終了条件が成立したか否かを判別し（Ｓ２５０５Ｆ）、時短終了条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２５０５Ｆ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値を０に設定し（Ｓ２５０６Ｆ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定して（Ｓ２５０７Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０５Ｆの処理において、時短終了条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２５０５Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ２５０６ＦおよびＳ２５０７Ｆの処理をスキップし、本処理を終了する。このように、小当たり用時短更新処理（Ｓ２２２Ｆ）では、今回の小当たり種別が、設定されている時短種別における時短終了条件を成立させる小当たり種別であるかを判別し、時短終了条件が成立した場合には遊技状態を時短状態から通常状態に変更する。これにより、同一の小当たり種別であっても、設定されている時短種別によって時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合とを設けることが可能となり、時短種別によって継続率の異なる時短状態を設定することができる。

【５６１７】

次に図１４４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図１４３６参照）の一処理である時短更新処理（Ｓ２２３Ｆ）の処理内容について説明する。図１４４３は、この時短更新処理（Ｓ２２３Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。時短更新Ｓ２２３Ｆ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ５０６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ５０７）。Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ５０８）、時短カウンタ２０３ｈの値と現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９Ｆ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ５０５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ５０７：Ｎｏ）は、そのままＳ５０９Ｆの処理を実行する。なお、Ｓ５０９Ｆの処理において設定される状態コマンドには、小当たり当選経由で設定された（小当たり用時短更新処理（図１４４２参照）のＳ２５０７Ｆの処理において設定された）通常状態と、小当たり当選を経由していない（時短更新処理（図１４４３参照）のＳ５０８の処理において設定された）通常状態と、を判別可能な情報が含まれており、後述する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１で実行される状態コマンド受信処理（図１４５２参照）のＳ４３０１Ｆの処理ではこの情報により遊技状態の変更が小当たり当選に基づく変更であるか否かを判別可能となる。

【５６１８】

次に、図１４４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４３５参照）の一処理であるＶ入口通過処理（Ｓ１１０Ｆ）の処理内容について説明する。図１４４４は、このＶ入口通過処理（Ｓ１１０Ｆ）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１１０Ｆ）では、まず、Ｖ流路通過スイッチ２０８ａから検知信号が出力されたか（球通過センサがオンであるか）が判別される（Ｓ２６０１Ｆ）。球通過センサがオンでないと判別された場合は（Ｓ２６０１Ｆ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２６０１Ｆの処理において、球通過センサがオンである（Ｖ流路検知スイッチ２０８ａが遊技球を検知した）と判別された場合（Ｓ２６０１Ｆ：Ｙｅｓ）、現在がＶ流路６５０ｃ２を遊技球が通過可能な状況（Ｖ入賞口開放期間中）であるかが判別され（Ｓ２６０２Ｆ）、Ｖ入賞口開放期間中であると判別された場合は（Ｓ２６

０２Ｆ：Ｙｅｓ）、適正なＶ入口通過と判定しＶ入口通過コマンド（入賞個数コマンド）を設定する処理（Ｓ２６０３Ｆ）が実行される。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１４４７参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、Ｓ２６０２Ｆの処理において、Ｖ入賞口開放期間中では無いと判別した場合は（Ｓ２６０２Ｆ：Ｎｏ）、現在がＶ流路６５０ｃ２を遊技球が通過可能な状況では無いにも関わらずＶ流路６５０ｃ２を遊技球が流下している状況であると判定され、エラーコマンドが設定される（Ｓ２６０４Ｆ）。このように構成することで、不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【５６１９】

次に、図１４４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４３５参照）の一処理であるＶ通過処理（Ｓ１１１Ｆ）の処理内容について説明する。図１４４５は、このＶ通過処理（Ｓ１１１Ｆ）を示すフローチャートである。Ｖ通過処理（Ｓ１１１Ｆ）が実行されると、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであるか否かを判別し（Ｓ２７０１Ｆ）、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ２７０２Ｆ～Ｓ２７０８Ｆの処理をスキップして、本処理を終了する。一方、Ｓ２７０１Ｆの処理においてＶ通過フラグ２０３ｆｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７０１Ｆ：Ｎｏ）、Ｖ通過スイッチ２０８ｂから検知信号が出力されたか（Ｖ通過ありか）を判別し（Ｓ２７０２Ｆ）、Ｖ通過スイッチ２０８ｂから検知信号が出力された（Ｖ通過あり）と判別された場合には（Ｓ２７０２Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過を適正に処理可能な期間（Ｖ有効期間）中であるかを判別する（Ｓ２７０３Ｆ）。Ｖ有効期間中であると判別した場合には（Ｓ２７０３Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに格納されているＶ通過時大当たり種別を取得し（Ｓ２７０４Ｆ）、取得したＶ通過時大当たり種別に対応したＶフラグ２０３ｆｅをオンに設定する（Ｓ２７０５Ｆ）。その後、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ２７０６Ｆ）、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオンに設定して（Ｓ２７０７Ｆ）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１４４７参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ通過コマンドを受信すると、表示制御装置１１４へＶ通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ通過に基づく小当たり遊技中の演出（図１４１４（ｂ）参照）を実行することができる。一方、Ｓ２７０３Ｆの処理において、Ｖ有効期間中では無いと判別された場合には（Ｓ２７０３Ｆ：Ｎｏ）、適正では無いＶ通過であると判定し、エラーコマンドを設定する処理が実行される（Ｓ２７０８Ｆ）。

【５６２０】

次に、図１４４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４３５参照）の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）の処理内容について説明する。図１４４６は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。本第３１制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、上述した第１制御例における普通図柄変動処理（図４８参照）に対して、普通図柄の低確率状態と高確率状態とで共通の第２当たり乱数テーブルを用いて抽選結果を取得する構成に変更した点と、設定される普通図柄の変動時間を変更した点と、普通図柄の当たり遊技における電動役物６４０ａが可動時間（電動役物６４０の開放時間）を変更した点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされ

てから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。つまり、Ｓ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。Ｓ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。なお、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されている普通図柄の実行権利（普図保留球）の数を示すコマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３に送信する構成としても良い。

【５６２１】

次に、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃ（図１４２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果（抽選結果）が取得され（Ｓ８０８Ｆ）、Ｓ８１１の処理を実行する。Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８１４の処理を実行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８１４の処理を実行する。Ｓ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を０．２秒に設定し（Ｓ８１５Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を５秒に設定し（Ｓ８１６Ｆ）、本処理を終了する。

【５６２２】

なお、本第３１制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として０．２秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本第３１制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態

、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５６２３】

一方、Ｓ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８１８）。Ｓ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１２、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２１）、Ｓ８２２の処理を実行する。一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が０．１秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２３Ｆ）、Ｓ８２２の処理を実行する。Ｓ８２２の処理では、Ｓ８２１、或いはＳ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する。

【５６２４】

このように、本第３１制御例では、時短中（普通図柄の高確率状態）の普通図柄の変動時間を通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも短く設定し、普通図柄の当たりに当選した場合の電動役物６４０ａの開放時間を通常よりも長く設定する構成としている。上述したように、本第３１制御例では、２９９／３００（約９９％）の確率で普通図柄の当たりに当選する構成であるため、時短中は電動役物６４０ａが作動している期間が、電動役物６４０ａが作動していない期間よりも長くなり、第２入球口６４０に球が誘導され易くなる。したがって、時短中は通常状態よりも第２可変入賞装置６５０に球が到達し難くなるため、通常状態と時短状態とで小当たり遊技におけるＶ入賞のし易さを異ならせることが可能となる。なお、本第３１制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ８０８Ｆ～Ｓ８１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ８１７の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。即ち、本第３１制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミング

では普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本第３１制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。なお、本第３１制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１４４７参照）の外部出力処理（図１４４７のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【５６２５】

次に、図１４４７を参照して、立ち上げ処理（図５０参照）後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の処理内容について説明する。図１４４７は、このメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例におけるメイン処理は、上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）に対して、小当たり遊技を実行するための処理である小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｆ）を新たに追加した点で相違しており、それ以外の構成については同一である。メイン処理（図１４４７参照）においては、まず、タイマ割込処理（図１４３５参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図１４３５参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図１４３６参照）や始動入賞処理（図４５参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図１４４７のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図４２参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１よ

り受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。なお、本第３１制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に対して、大当たり終了処理（図５２参照）に代わり大当たり終了処理（図１４４８のＳ１９１０参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【５６２６】

ここで、図１４４８を参照して、本第３１制御例において実行される大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ１９１０）の処理内容について説明する。図１４４８は、この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例における大当たり終了処理（Ｓ１９１０）では、上述した第１制御例における大当たり終了処理（図５４参照）に対して、主に、実行中の大当たり種別に応じて異なる時短終了条件を設定するための処理を実行する点で相違している。大当たり終了処理（Ｓ１９１０）が実行されると、まず、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ２１０１Ｆ）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２ｆｅを用いて対応する時短終了条件を決定（設定）する（Ｓ２１０２Ｆ）。次いで、時短状態の設定ありか、即ち、実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別であるかを判別し（Ｓ２１０３Ｆ）、時短状態の設定あり（実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別である）と判別した場合には（Ｓ２１０３Ｆ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値として１００００を設定し（Ｓ２１０４Ｆ）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ２１０５Ｆ）、大当たり遊技終了後の状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ２１０６Ｆ）、大当たり遊技の終了を設定し（Ｓ２１０７Ｆ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ２１０８Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０３Ｆの処理において、時短状態の設定なし（実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別ではない）と判別した場合には（Ｓ２１０３Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ２１０４Ｆの処理をスキップし、Ｓ２１０５Ｆの処理を実行する。なお、Ｓ２１０５Ｆの処理で設定された時短設定情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１４４７参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、時短設定情報コマンドを受信すると、従状態設定エリア２２３ｇに今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動（抽選）において小当たり当選する場合の小当たり種別に基づいて、時短終了条件が成立するか否かを判別し、その判別結果に基づいて様々な演出態様が第３図柄表示装置８１にて表示される。

【５６２７】

図１４４７に戻り、説明を続ける。大当たり制御処理（Ｓ１８０４）が終了すると、次いで、小当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０５Ｆ）。なお、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｆ）の詳細な説明は、図１４４９を参照して後述する。小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｆ）が終了すると、次に、電動役物開閉制御処理を実行する（Ｓ１８０６）。なお、Ｓ１８０６～Ｓ１８１６の処理内容については、上述した第１制御例におけるメイン処理のＳ１８０６～Ｓ１８１６の処理内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、図１４４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の一処理である小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｆ）の処理内容について説明する。図１４４９は、この小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｆ）は、特別図柄が小当たり当選した場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【５６２８】
小当たり制御処理（図１４４９のＳ１８０５Ｆ）では、まず、特別図柄の小当たり遊技が開始されるかを判定する（Ｓ２８０１Ｆ）。具体的には、小当たり開始設定処理（図１４４１参照）のＳ２４０４Ｆの処理により小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たり遊技が開始されると判定する。Ｓ２８０１Ｆの処理において、特別図柄の小当たり遊技が開始される場合には（Ｓ２８０１Ｆ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド（小当たり開始コマンド）を設定する（Ｓ２８０２Ｆ）。そして、入賞個数カウンタ２０３ｆｇのカウンタ値を０に設定し（Ｓ２８０３Ｆ）、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオフに設定して（Ｓ２８０４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８０１Ｆの処理において、特別図柄の小当たり遊技が開始されない場合（小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオフである場合）には（Ｓ２８０１Ｆ：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（Ｓ２８０５Ｆ）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ２８０５Ｆの判別は小当たり中フラグ２０３ｆｃがオンに設定されているかによって判別する。Ｓ２８０５Ｆの処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ２８０５Ｆ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２８０５Ｆの処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２８０５Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ２８０６Ｆの処理を実行する。Ｓ２８０６の処理では、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０の開放タイミングであるか判別する（Ｓ２８０６Ｆ）。なお、Ｖアタッカーの開放タイミングは、上述した小当たり開始設定処理（図１４４１のＳ２２２Ｆ参照）のＳ２４０１Ｆの処理において設定された開放シナリオに規定されている。Ｓ２８０６Ｆの処理において、Ｖアタッカー開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２８０６Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖアタッカーを解放する（開閉扉６５０ｆを可動させ、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０に球が入球可能な状態とする）処理を実行し（Ｓ２８０７ｆ）、本処理を終了する。

【５６２９】
Ｓ２８０６Ｆの処理において第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０の開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２８０６Ｆ：Ｎｏ）、Ｖアタッカーの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ２８０８Ｆ）。Ｖアタッカーの閉鎖条件は、Ｖアタッカーが開放されてから所定時間（例えば、５秒）が経過した場合、またはＶアタッカーに所定数（例えば、１０個）の球が入球した場合に成立する。Ｖアタッカーの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２８０８Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖアタッカーを閉鎖する（開閉扉６５０ｆを可動させ、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０に球が入球不可な状態とする）処理を実行し（Ｓ２８０６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８０８Ｆの処理において、Ｖアタッカーの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２８０８Ｆ：Ｎｏ）、Ｖアタッカーへの入賞があったか、即ち、入賞検知スイッチ６５０ｓから主制御装置１１０に検知信号の出力があったかを判別する（Ｓ２８１０Ｆ）。Ｖアタッカーへの入賞があった（入賞検知スイッチ６５０ｓから主制御装置１１０に検知信号の出力があった）と判別した場合には（Ｓ２８１０Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖアタッカー入賞処理を実行し（Ｓ２８１１Ｆ）、本処理を終了する。このＶアタッカー入賞処理（Ｓ２８１１Ｆ）は、Ｖアタッカーへの球の入球数に応じて第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０内での球の流路を切り替えるための処理である。なお、Ｖアタッカー入賞処理（Ｓ２８１１Ｆ）の処理内容については、図１４５０を参照して後述する。Ｓ２８１０Ｆの処理において、Ｖアタッカーへの入賞がなかったと判別した場合には（Ｓ２８１０Ｆ：Ｎｏ）、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２８１２Ｆ）。Ｓ２８１２Ｆの処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２８１２Ｆ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド（小当たり終了コマンド）を設定し（Ｓ２８１３Ｆ）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１４４７

参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。詳細は後述するが、音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別し、通常状態であると判別した場合には、特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）への球の通過の有無に応じて異なるエンディング演出を実行するための表示用コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において対応するエンディング演出が開始される。一方、Ｓ２８１２Ｆの処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２８１２Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ２８１４Ｆの処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２８１４Ｆ）。Ｓ２８１４Ｆの処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２８１４Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２８１４Ｆの処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２８１４Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２８１５Ｆ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２８１５Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅの内容に対応する大当たり種別に基づく開閉扉６５ｆの開放シナリオを設定し（Ｓ２８１６Ｆ）、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ２８１７Ｆ）、Ｖフラグ２０３ｆｅをオフに設定し（Ｓ２８１８Ｆ）、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオフに設定し（Ｓ２８１９Ｆ）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオフに設定し（Ｓ２８２０Ｆ）、切替済フラグ２０３ｆｈをオフに設定し（Ｓ２８２１Ｆ）、切替弁６５０ｂを作動させるための流路ソレノイド２０９ａをオフに設定し（Ｓ２８２２Ｆ）、本処理を終了する。なお、切替済フラグ２０３ｆｈは、切替弁６５０ｂを作動させて第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０へと入賞した球をＶ流路６５０ｃ２へと流下させる状態へと切り替えたことを示すためのフラグである。

【５６３０】

次に、図１４５０を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｆ）の一処理であるＶアタッカー入賞処理（Ｓ２８１１Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５０は、このＶアタッカー入賞処理（Ｓ２８１１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。上述したように、本第３１制御例では、小当たり遊技において第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０に球が４個入球した場合に、切替弁６５０ｂが作動し、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０へと入賞した球をＶ流路６５０ｃ２へと流下させ、特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）に入球可能となる。Ｖアタッカー入賞処理（Ｓ２８１１Ｆ）では、主に切替弁６５０ｂを作動させるための処理を実行する。Ｖアタッカー入賞処理（Ｓ２８１１Ｆ）が実行されると、まず、切替済フラグ２０３ｆｈはオンであるかを判別し（Ｓ２９０１Ｆ）、切替済フラグ２０３ｆｈがオンであると判別した場合には（Ｓ２９０１Ｆ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、切替済フラグ２０３ｆｈがオンではないと判別した場合には（Ｓ２９０１Ｆ：Ｎｏ）、入賞個数カウンタ２０３ｆｇのカウンタ値を１加算し（Ｓ２９０２Ｆ）、加算後の入賞個数カウンタ２０３ｆｇのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ２９０３Ｆ）。入賞個数カウンタ２０３ｆｇのカウンタ値が４ではないと判別した場合には（Ｓ２９０３Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、入賞個数カウンタ２０３ｆｇのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ２９０３Ｆ：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ２９０４Ｆ）、切替済フラグ２０３ｆｈをオンに設定する（Ｓ２９０５Ｆ）。これにより、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０に球が４個入球した場合に切替弁６５０ｂを作動させ、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０へと入賞した球をＶ流路６５０ｃ２へと流下させることが可能となる。Ｓ２９０５Ｆの処理が終了すると、現在設定されている遊技状態が時短状態であるか（遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている遊技状態を示す情報が時短状態を示す情報であるか）を判別し（Ｓ２９０６Ｆ）、時短状態ではない、即ち、通常状態であると判別した場合には（Ｓ２９０６Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０６Ｆの処理において、時短状態である（遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を示す情報が格納されている）と判別した場合には（Ｓ２９０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の異常遊技であることを示すエラーコマンドを設

定し（Ｓ２９０７Ｆ）、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者が時短中の小当たり遊技において球を特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）に入球させる不正遊技を行うことを抑制することができる。なお、本第３１制御例では、設定されている遊技状態に関わらず入賞個数カウンタ２０３ｆｇのカウンタ値が４となった場合に流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し、切替弁６５０ｂを作動させる構成としたが、これに限るものではなく、遊技状態に応じて流路ソレノイド２０９ａをオンに設定するか否かを決定する構成としても良い。具体的には、Ｓ２９０３Ｆの処理において入賞個数カウンタ２０３ｆｇのカウンタ値が４であると判別した場合には、Ｓ２９０４Ｆの処理を実行する前に現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、時短状態であると判別した場合にはＳ２９０４ＦとＳ２９０５Ｆの処理をスキップして本処理を終了し、時短状態ではないと判別した場合にはＳ２９０４ＦとＳ２９０５Ｆの処理を実行する構成としても良い。このように構成することで、時短中の小当たり遊技では切替弁６５０ｂが作動しなくなり、Ｖアタッカーに到達した球が特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）を通過してしまうことを抑制することができる。

【５６３１】

＜第３１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

図１４５１～図１４６１を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例では、上述した第１制御例に対して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図１４５１のＳ４１１２Ｆ参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５６３２】

図１４５１～図１４６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５１は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｆ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。本第３１制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｆ）では、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）に代えて状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｆ）を、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）に代えて入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｆ）を、普図関連処理（Ｓ４２１６）に代えて普図関連処理（Ｓ４２１６Ｆ）を、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）に代えて当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｆ）を、それぞれ実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５６３３】

まず、図１４５２を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｆ）の一処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５２は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｆ）は、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｆ）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４３０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、今回の通常状態への変更が小当たり当選に基づ

く変更であるかを判別し（Ｓ４３０１Ｆ）、小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｆ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。なお、上述したように主制御装置１１０から受信した状態コマンドには、小当たり当選経由で設定された通常状態と、小当たり当選を経由せずに設定された通常状態と、を判別可能な情報が含まれており、これにより、Ｓ４３０１Ｆの処理では、小当たり当選に基づく変更であるか否かを判別することができる。一方、Ｓ４３０１Ｆの処理において、小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｆ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ４３０２Ｆ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に対応する入賞情報があるか判別する（Ｓ４３０３Ｆ）。Ｓ４３０３Ｆの処理において、特図２保留に対応する入賞情報が格納されていない（特図２保留なし）と判別した場合には（Ｓ４３０３Ｆ：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３）、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｐに格納し（Ｓ４３０４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３０３Ｆの処理において、特図２保留に対応する入賞情報が格納されている（特図２保留あり）と判別した場合には（Ｓ４３０３Ｆ：Ｙｅｓ）、引き戻しモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０５Ｆ）、Ｓ４３０４Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ４３０２の処理において、通常状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、時短状態への変更であるかを判別する（Ｓ４３０６）。時短状態への変更である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合には（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報（時短種別と、第１時短終了条件と、第２時短終了条件と、を示す情報）を従状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ４３０７Ｆ）、従時短カウンタ２２３ｎに時短回数に対応する値を設定し（Ｓ４３０８Ｆ）、バトルモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０９Ｆ）、表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに格納されている勝利期待度に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１０Ｆ）、Ｓ４３０４Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ４３０６Ｆの処理において、時短状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（Ｓ４３０６）、本処理を終了する。このように、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｆ）が実行されることにより、主制御装置１１０において遊技状態が変更された場合に、第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを変更し、遊技者に現在どの遊技状態が設定されているのかを分かり易くすることができる。

【５６３４】

次に、図１４５３を参照して、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｆ）の一処理である特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５３は、この特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。なお、本第３１制御例の入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｆ）は、上述した第１制御例における入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）に対して、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）に代えて特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一であるためその詳細な説明を省略する。特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６Ｆ）は、受信した入賞情報コマンドに基づいて連続演出（複数回の特別図柄変動に跨がって実行される演出）を設定するための処理である。特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６Ｆ）が実行されると、まず、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇはオンであるかを判別し（Ｓ４５０１Ｆ）、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンである（連続演出が実行されている期間である）と判別した場合には（Ｓ４５０１Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ４５０１、Ｓ４５０２Ｆ～Ｓ４５０９Ｆ、Ｓ４５０７の各処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０１Ｆの処理において、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンではない（連続演出が実行されていない期間である）と判別した場合には（Ｓ４５０１Ｆ：Ｎｏ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｓ４５０１Ｆ）、抽出した遊技状態から時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中であるかを判別する（Ｓ４５０２Ｆ）。

Ｓ４５０２Ｆの処理において、時短状態中ではないと判別した場合には（Ｓ４５０２Ｆ：Ｎｏ）、受信した入賞情報コマンドに基づいて連続予告の演出態様を決定し（Ｓ４５０３Ｆ）、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇをオンに設定し（Ｓ４５０４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０２Ｆの処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｆ：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆはオンであるかを判別し（Ｓ４５０５Ｆ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０５Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ４５０６Ｆ～Ｓ４５０９Ｆ、Ｓ４５０７の各処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０５Ｆの処理において、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｆ：Ｎｏ）、受信した入賞情報コマンドに基づいて時短終了条件の成立有無を特定し（Ｓ４５０６Ｆ）、時短終了条件が成立する入賞情報であるかを判別する（Ｓ４５０７Ｆ）。Ｓ４５０７Ｆの処理において、時短終了条件が成立する入賞情報であると判別した場合には（Ｓ４５０７Ｆ：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆをオンに設定し（Ｓ４５０８Ｆ）、時短中連続演出決定処理を実行し（Ｓ４５０９Ｆ）、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定して（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０７Ｆの処理において時短終了条件が成立する入賞情報ではないと判別した場合には（Ｓ４５０７Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ４５０８Ｆの処理をスキップし、Ｓ４５０９Ｆの処理を実行する。

【５６３５】

次に、図１４５４を参照して、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６Ｆ）の一処理である時短中連続演出決定処理（Ｓ４５０９Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５４は、この時短中連続演出決定処理（Ｓ４５０９Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短中連続演出決定処理（Ｓ４５０９Ｆ）は、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において、小当たりに当選する第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）を連続して獲得した場合に連続演出（複数回の特別図柄変動に跨がって実行される演出）を実行するための処理である。時短中連続演出決定処理（Ｓ４５０９Ｆ）が実行されると、まず、受信した入賞情報コマンドに含まれる変動パターンを特定し（Ｓ５４０１Ｆ）、特定した変動パターンが第２特別図柄（特図２）の超短変動の変動パターン（本第３１制御例では、変動時間が０．５秒の変動パターン）であるかを判別する（Ｓ５４０２Ｆ）。特図２の超短変動の変動パターンはないと判別した場合には（Ｓ５４０２Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０２Ｆの処理において、特図２の超短変動の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５４０２Ｆ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂから今回受信した入賞情報の１つ前に受信した入賞情報を読み出し（Ｓ５４０３Ｆ）、読み出した入賞情報の変動パターンが小当たり変動（小当たり当選する変動）の変動パターンであるかを判別する（Ｓ５４０４Ｆ）。小当たり変動の変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５４０４Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０４Ｆの処理において、小当たり変動の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ５４０３Ｆで読み出した入賞情報に対応する特図２変動の演出として連続演出を決定し（Ｓ５４０５Ｆ）、今回受信した入賞情報は時短終了条件不成立の小当たり当選であるかを判別する（Ｓ５４０６Ｆ。）Ｓ５４０６Ｆの処理において、今回受信した入賞情報は時短終了条件不成立の小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５４０６Ｆ：Ｙｅｓ）、当選済小当たり種別情報記憶エリア２２３ｆｅに格納されている当選済小当たり種別を読み出し（Ｓ５４０７Ｆ）、今回受信した入賞情報に含まれる小当たり種別が当選済種別であるか否かを特定し（Ｓ５４０８Ｆ）、従状態設定エリア２２３ｇに格納されている情報に基づいて設定中の時短種別を特定し（Ｓ５４０９Ｆ）、特定した情報に基づいて勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃを参照して選択勝利期待度を決定し（Ｓ５４１０Ｆ）、選択された勝利期待度を表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに格納し（Ｓ５４１１Ｆ）、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇをオンに設定し（Ｓ５４１２Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０６Ｆの処理において、今回受信した入賞情報は時短終了条件不成立の小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ５４０６Ｆ：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報コマンドに含まれる特図２抽選結果に基づいて連続演出の演出態様を決定し（Ｓ

５４１３Ｆ）、Ｓ５４１２Ｆの処理を実行する。
【５６３６】
次に、図１４５５を参照して、コマンド判定処理（図１４５１のＳ４１１２Ｆ参照）の一処理である普図関連処理（Ｓ４２１６Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５５は、この普図関連処理（Ｓ４２１６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１６Ｆ）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。普図関連処理（Ｓ４２１６Ｆ）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０６）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６０７）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８）、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂをオンに設定し（Ｓ４６１０Ｆ）、本処理を終了する。Ｓ４６０８の処理で表示用コマンドが設定されることで、第３図柄表示装置８１の表示画面に第２入球口６４０への入球が可能な状態であることを示す表示態様が表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ４６０７の処理にて、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４６０８およびＳ４６１０Ｆの処理をスキップして本処理を終了する。Ｓ４６０６の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂはオンであるかを判別する（Ｓ４６１１Ｆ）。普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ４６１１Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合には（Ｓ４６１１Ｆ：Ｙｅｓ）、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂをオフに設定し（Ｓ４６１２Ｆ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６１３Ｆ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６１３Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ４６１３Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、小当たり遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ４６１４Ｆ）、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ４６１４Ｆ：Ｙｅｓ）、右打ち遊技を案内する特定案内態様（図１４１４（ａ）参照）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１５Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６１４Ｆの処理において、小当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ４６１４Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【５６３７】
次に、図１４５６を参照して、コマンド判定処理（図１４５１のＳ４１１２Ｆ参照）の一処理である当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５６は、この当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｆ）は、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｆ）が実行されると、まず、小当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５５０１Ｆ）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５５０１Ｆ：Ｙｅｓ）、受信した小当たり関連コマンドが小当たり開始コマンド（オープニングコマンド）であるかを判別する（Ｓ５５０２Ｆ）。小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５５０２Ｆ：Ｙｅｓ）、従時短設定エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ５

５０３Ｆ）、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ５５０４Ｆ）。現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ５５０４Ｆ：Ｙｅｓ）、時短中小当たり開始処理を実行し（Ｓ５５０５Ｆ）、本処理を終了する。

【５６３８】

ここで、図１４５７を参照して、当たり関連処理（図１４５６のＳ４２１８Ｆ参照）の一処理である時短中小当たり開始処理（Ｓ５５０５Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５７は、この時短中小当たり開始処理（Ｓ５５０５Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短中小当たり開始設定処理（Ｓ５５０５Ｆ）は、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において小当たり遊技が開始される場合の演出態様を決定するための処理である。時短中小当たり開始設定処理（Ｓ５５０５Ｆ）が実行されると、まず、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇはオンであるかを判別し（Ｓ５６０１Ｆ）、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ５６０１Ｆ：Ｎｏ）、当選済小当たり種別情報記憶エリア２２３ｆｅ格納されている当選済小当たり種別を読み出し（Ｓ５６０２Ｆ）、今回当選した小当たり種別が当選済種別であるか否かを特定する（Ｓ５６０３Ｆ）。次に、従状態設定エリア２２３ｇに格納されている情報に基づいて設定中の時短種別を特定し（Ｓ５６０４Ｆ）、Ｓ５６０３ＦおよびＳ５６０４Ｆの処理において特定した情報に基づいて勝利期待度選択テーブル２２２ｆｃを参照して選択勝利期待度を決定し（Ｓ５６０５Ｆ）、選択された勝利期待度を示す情報を表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに格納する（Ｓ５６０６Ｆ）。次に、決定した選択勝利期待度に対応するアイテムを獲得するための小当たり遊技中の演出態様を決定し（Ｓ５６０７Ｆ）、決定された演出態様で獲得するアイテム情報を獲得済みアイテム情報格納エリア２２３ｆｄに格納し（Ｓ５６０８Ｆ）、Ｓ５６０９Ｆの処理を実行した後、本処理を終了する。Ｓ５６０９Ｆの処理では、Ｓ５６０７ＦまたはＳ５６１０Ｆの処理において決定された演出態様を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ５６０９Ｆ）。一方、Ｓ５６０１Ｆの処理において、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合には（Ｓ５６０１Ｆ：Ｙｅｓ）、実行中の連続演出に応じた小当たり遊技中の演出態様を決定し（Ｓ５６１０Ｆ）、Ｓ５６０９Ｆの処理を実行する。

【５６３９】

図１４５６に戻り、説明を続ける。Ｓ５５０４Ｆの処理において、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ５５０４Ｆ：Ｎｏ）、通常中小当たり開始処理を実行し（Ｓ５５０６Ｆ）、本処理を終了する。ここで、図１４５８を参照して、当たり関連処理（図１４５６のＳ４２１８Ｆ参照）の一処理である通常中小当たり開始処理（Ｓ５５０６Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５８は、この通常中小当たり開始処理（Ｓ５５０６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常中小当たり開始設定処理（Ｓ５５０６Ｆ）は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において小当たり遊技が開始される場合の演出態様を決定するための処理である。通常中小当たり開始処理（Ｓ５５０６Ｆ）が実行されると、まず、時短終了待機フラグ２２３ｆｆはオンであるかを判別し（Ｓ５７０１Ｆ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０１Ｆ：Ｙｅｓ）、獲得済アイテム情報記憶エリア２２３ｆｄに格納されている情報をクリアし（Ｓ５７０２Ｆ）、当選済小当たり種別情報記憶エリア２２３ｆｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５７０３Ｆ）、演出情報格納エリア２２３ｆｈに格納されている情報をクリアし（Ｓ５７０４Ｆ）、Ｓ５７０５Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ５７０１Ｆの処理において、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ５７０１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ５７０２Ｆ～Ｓ５７０４Ｆの処理をスキップし、Ｓ５７０５Ｆの処理を実行する。Ｓ５７０５Ｆの処理では、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂはオンであるかを判別し（Ｓ５７０５Ｆ）、普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ５７０５Ｆ：Ｎｏ）、右打ち遊技を案内する特定案内態様（図１４１４（ａ）参照）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０６Ｆ）、受信した小当たり種別に応じた表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０７Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５７０５Ｆの処理において、普電ロング開放中フラグ２２３

ｆｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｆ：Ｙｅｓ）、継続右打ち遊技を案内する案内態様（例えば、図１４１４（ａ）に示した小当たり遊技中の表示画面に、「待機中」の文字が表示される態様）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０８Ｆ）、Ｓ５７０７Ｆの処理を実行する。なお、Ｓ５７０５Ｆの処理において普電ロング開放中フラグ２２３ｆｂがオンであると判別されるのは、時短状態中に実行されたロング開放当たり遊技の遊技期間中に遊技状態が通常状態へと移行し、小当たり遊技が開始された場合であり、この場合、小当たり遊技の開始直後は右打ち遊技にて発射された遊技球が第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０へと到達し難い状況となる。このため、発射した球がＶアタッカーへ到達しない状況を見て球の発射を中断した遊技者が、ロング開放当たり遊技が終了し、Ｖアタッカーへと球が到達可能な状況になったことに気付かずに球を発射せず、特典（Ｖ大当たり遊技）を獲得できない虞がある。これに対して、本第３１制御例では、特定案内態様とは異なる継続右打ち遊技を案内する案内態様を表示することで、遊技者に右打ち遊技を継続させるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始された直後に右打ち遊技を実行した場合において、遊技球が第２可変入賞装置６５０へと到達し難い期間が経過した後に、適正な小当たり遊技（遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い状態での小当たり遊技）が実行されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【５６４０】

図１４５６に戻り、説明を続ける。Ｓ５５０２Ｆの処理において、受信した小当たり関連コマンドが小当たり開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５５０２Ｆ：Ｎｏ）、小当たり中処理を実行し（Ｓ５５０７Ｆ）、Ｓ５５０８Ｆの処理を実行する。ここで、図１４５９を参照して、当たり関連処理（図１４５６のＳ４２１８Ｆ参照）の一処理である小当たり中処理（Ｓ５５０７Ｆ）の処理内容について説明する。図１４５９は、この小当たり中処理（Ｓ５５０７Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中処理（Ｓ５５０７Ｆ）は、主制御装置１１０から受信した小当たり遊技関連コマンドに対応して、小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示画面に各種演出を表示するための処理を実行する。小当たり中処理（Ｓ５５０７Ｆ）が実行されると、まず、小当たり終了コマンド（エンディングコマンド）を受信したかを判別し（Ｓ５８０１Ｆ）、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５８０１Ｆ：Ｙｅｓ）、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるか（従状態設定エリア２２３ｇに通常状態を示す情報が設定されているか）を判別する（Ｓ５８０２Ｆ）。通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５８０２Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０２Ｆの処理において通常状態であると判別した場合には（Ｓ５８０２Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ入賞の有無（第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０内の特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）を球が通過したか否か）を判別し（Ｓ５８０３Ｆ）、Ｖ入賞ありと判別した場合には（Ｓ５８０３Ｆ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技開始を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８０４Ｆ）、Ｓ５８０６Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ５８０３Ｆの処理において、Ｖ入賞なし（Ｖゲート６５０ｖを球が通過していない）と判別した場合には（Ｓ５８０３Ｆ：Ｎｏ）、バトルモード終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８０５Ｆ）、Ｓ５８０６Ｆの処理を実行する。なお、Ｓ５８０４ＦまたはＳ５８０５Ｆで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置１１４へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様が表示される。Ｓ５８０６Ｆの処理では、時短終了待機フラグ２２３ｆｆはオンであるかを判別し（Ｓ５８０６Ｆ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５８０６Ｆ：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆをオフに設定し（Ｓ５８０７Ｆ）、本処理を終了する。一方、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ５８０６Ｆ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５６４１】

Ｓ５８０１Ｆの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合

には（Ｓ５８０１Ｆ：Ｎｏ）、次に、入賞個数コマンド（Ｖ入口通過コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ５８０８Ｆ）。入賞個数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５８０８Ｆ：Ｙｅｓ）、通常状態であるか（従状態設定エリア２２３ｇに通常状態を示す情報が設定されているか）を判別し（Ｓ５８０９Ｆ）、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５８０９Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０９Ｆの処理において通常状態であると判別した場合には（Ｓ５８０９Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、今回の小当たり遊技における４個目の入賞であるか（今回受信した入賞個数コマンドは今回の小当たり遊技における４個目に受信した入賞個数コマンドであるか）を判別する（Ｓ５８１０Ｆ）。４個目の入賞であると判別した場合には（Ｓ５８１０Ｆ：Ｙｅｓ）、特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）へ球が入賞可能である状態を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１１Ｆ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５８１１Ｆの処理において設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、コマンド出力処理にて表示制御装置１１４に出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面には特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）へ球が入賞可能であることを示す態様が表示される（例えば、図１４１４（ａ）の表示領域Ｄｍ６の表示として、開放状態のＶアタッカーを模した表示と、「Ｖ領域開放中」の文字が表示される）。一方、Ｓ５８１０の処理において、４個目の入賞ではないと判別した場合には（Ｓ５８１０Ｆ：Ｎｏ）、現在の入賞個数に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１２Ｆ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５８１２Ｆの処理において設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、コマンド出力処理にて表示制御装置１１４に出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面には第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０への入球数に対応する演出（例えば、現在の入球数の表示や、Ｖ領域（Ｖゲート６５０ｖ）への入球が可能な状態となるまでの残り入球数の表示）が表示される。一方、Ｓ５８０８Ｆの処理において、入賞個数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５８０８Ｆ：Ｎｏ）、次に、Ｖ通過コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５８１３Ｆ）、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５８１３Ｆ：Ｙｅｓ）、大当たり当選を報知する表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１４Ｆ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５８１４Ｆの処理において設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、コマンド出力処理にて表示制御装置１１４に出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面にはＶ入賞画面（図１４１４（ｂ）参照）が表示される。一方、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５８１３Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【５６４２】

図１４５６に戻り、説明を続ける。Ｓ５５０１Ｆの処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ５５０１Ｆ：Ｎｏ）、または小当たり中処理（Ｓ５５０７Ｆ）の処理が終了した場合には、Ｓ５５０８Ｆの処理を実行する。Ｓ５５０８Ｆの処理では、大当たり関連コマンドを受信していないかを判別し（Ｓ５５０８Ｆ）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５５０８Ｆ：Ｙｅｓ）、受信した大当たり関連コマンドの種別に応じた各種表示用コマンドを設定し（Ｓ５５０９Ｆ）、本処理を終了する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５５０８Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【５６４３】

次に、図１４６０を参照して、本第３１制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）の処理内容について説明する。図１４６０は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のメイン処理（図５８参照）にて実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の一処理である。なお、本第３１制御例における変動表示設定処理は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（Ｓ４１１３）に対して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）に代えて特図２演出態様設定

処理（Ｓ４９０７Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一であるため、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）は、第２特別図柄（特図２）の変動演出の演出態様を決定するための処理であり、特図２の抽選結果と設定されている演出モードに対応する演出態様を決定する処理が実行される。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）が実行されると、まず、演出モード記憶エリア２２３ｐに格納（設定）されている演出モードを示す情報を読み出し（Ｓ５９０１Ｆ）、引き戻しモードであるか（読み出した演出モードを示す情報が引き戻しモードを示す情報であるか）を判別する（Ｓ５９０１Ｆ）。引き戻しモードではないと判別した場合には（Ｓ５９０１Ｆ：Ｎｏ）、次に、バトルモードであるか（読み出した演出モードを示す情報がバトルモードを示す情報であるか）を判別する（Ｓ５９０３Ｆ）。バトルモードであると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｆ：Ｙｅｓ）、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンであるかを判別し（Ｓ５９０４Ｆ）、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ５９０４Ｆ：Ｎｏ）、特図２の抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選であるかを判別し（Ｓ５９０５Ｆ）、抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５９０５Ｆ：Ｙｅｓ）、バトルモード中当たり演出設定処理を実行する（Ｓ５９０６Ｆ）。ここで、図１４６１を参照して、バトルモード中当たり演出設定処理（Ｓ５９０６Ｆ）の処理内容について説明する。図１４６１は、このバトルモード中当たり演出設定処理（Ｓ５９０６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。バトルモード中当たり演出設定処理（Ｓ５９０６Ｆ）が実行されると、まず、当たり図柄態様選択テーブル２２２ｆｂ（図１４３２参照）を参照して当たり図柄を決定する（Ｓ６００１Ｆ）。具体的には、今回の当たり種別と、時短終了条件の成立の有無と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値と、に基づいて図柄態様を決定する。Ｓ６００１Ｆの処理が終了すると、次に、時短終了条件が成立する特別図柄変動であるかを判別し（Ｓ６００２Ｆ）、時短終了条件が成立する特別図柄変動であると判別した場合には（Ｓ６００２Ｆ：Ｙｅｓ）、表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに格納されている情報をリセット（クリア）し（Ｓ６００３Ｆ）、今回決定された当たり図柄の図柄態様に対応する勝利期待度を示す情報を表示済勝利期待度記憶エリア２２３ｆｃに格納し（Ｓ６００４Ｆ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ６００５Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６００２Ｆの処理において、時短終了条件が成立する特別図柄変動ではないと判別した場合には（Ｓ６００２Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ６００３ＦおよびＳ６００４Ｆの処理をスキップし、Ｓ６００５Ｆの処理を実行した後、本処理を終了する。

【５６４４】

図１４６０に戻り、説明を続ける。バトルモード中当たり演出設定処理（Ｓ５９０６Ｆ）が終了すると、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５９０７Ｆ）、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）を終了する。一方、Ｓ５９０４Ｆの処理において、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合には（Ｓ５９０４Ｆ：Ｙｅｓ）、今回の特図２変動が連続演出の対象変動であるかを判別し（Ｓ５９０８Ｆ）、連続演出の対象変動ではないと判別した場合には（Ｓ５９０８Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ５９０５Ｆの処理を実行する。一方、連続演出の対象変動であると判別した場合には（Ｓ５９０８Ｆ：Ｙｅｓ）、演出情報格納エリア２２３ｆｈに格納されている連続演出の演出態様を決定し（Ｓ５９０９Ｆ）、連続演出の最終変動であるかを判別する（Ｓ５９１０Ｆ）。連続演出の最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ５９１０Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。一方、連続演出の最終変動であると判別した場合には（Ｓ５９１０Ｆ：Ｙｅｓ）、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇをオフに設定し（Ｓ５９１１Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。また、Ｓ５９０５Ｆの処理において、今回の特図２抽選結果が大当たりまたは小当たりのどちらでもないと判別した場合には（Ｓ５９０５Ｆ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５９１２Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。また、Ｓ５９０２Ｆの処理において、引き戻しモード中であると判別した場合には（Ｓ５９０２Ｆ：Ｙｅｓ）、特図２の抽選結果に基づい

て超バトルモード選択テーブル２２２ｆａを参照して、獲得アイコンの種別を決定し（Ｓ５９１３Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。

【５６４５】

以上説明したように、本第３１制御例では、同一種別の小当たり遊技が実行される場合の遊技状態によって、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０に球が到達できる状況と、到達できない状況とを創出可能である。また、時短種別と、小当たり種別とをそれぞれ複数設け、時短種別によって時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせることにより、時短状態における時短継続率（時短状態が継続する確率）を異ならせ、遊技者に有利な有利時短と、有利時短よりも不利な不利時短と、を設定可能である。このように有利度合いの異なる時短状態を設定可能であるため、時短状態が設定された場合に遊技者にどの時短種別が設定されたのかに対しても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５６４６】

＜第３１制御例の第１変形例について＞

次に、図１４６２から図１４７９を参照して、上述した第３１制御例の第１変形例について説明をする。上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過したことに基づいて大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行可能に構成したパチンコ機１０において、小当たり遊技中に設定されている遊技状態の種別に応じて小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過する確率を異ならせることができるように構成していた。より具体的には、小当たり遊技の遊技期間中が時短状態（電サポ状態）である場合には、通常状態（非電サポ状態）である場合よりも小当たり遊技中に発射された遊技球が特定領域（Ｖ領域）へと到達し難くするように構成していた。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間（小当たり遊技状態中）に設定されている遊技状態によって、Ｖ大当たり遊技が実行される確率を異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている遊技状態に対しても興味を持たせることができるものであった。

【５６４７】

さらに、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の種別として複数種類の時短種別を設定可能に構成しており、設定された時短種別に応じて異なる内容の事端終了条件が設定されるように構成していた。そして、時短終了条件の少なくとも一部の要素として、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件が設定されるように構成していた。また、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、Ｖ大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態の種別（通常状態、時短状態）や、時短状態が設定される場合の時短種別を異ならせるように構成していた。そして、設定される時短種別に応じて、時短終了条件が成立する小当たり種別、即ち、通常状態にて実行される小当たり遊技の種別を異ならせることによって、時短状態中に実行された単位回数当たりの特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率（実質大当たり確率）を異ならせることができるように構成していた。加えて、設定される時短種別に応じて、時短終了条件が成立する小当たり種別、即ち、通常状態にて実行される小当たり遊技の種別を異ならせることによって、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合（時短継続率）を時短種別に応じて異ならせるように構成していた。

【５６４８】

このように構成することで、遊技者に最も有利となる時短種別が設定された場合には、Ｖ大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定される小当たり種別のみが時短終了条件として設定し、遊技者に最も不利となる時短種別が設定された場合には、Ｖ大当たり遊技終了後に遊技者に不利な遊技状態（通常状態）が設定される小当たり種別のみが時短終了条件として設定することができるため、時短状態中の遊技を行う遊技者に対して、実質大当たり確率、及び、時短継続率を異ならせた遊技を行わせることができるという斬新な遊技性を提供することができるものであった。

【５６４９】

さらに、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選の抽選結果として、外れ以外に、大当たりと小当たりに当選し得るように構成し、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率（１／２００）が、小当たり当選する確率（１／５）よりも低くなるように構成し、時短状態中に大当たり当選した場合、即ち、小当たり当選に基づいてＶ大当たり遊技が実行されるよりも先に大当たり当選に基づいて大当たり遊技（図柄大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の終了後に遊技者に最も有利な時短種別が設定されるように構成していた。つまり、設定された時短種別に応じてＶ大当たり遊技が実行される確率（時短終了条件が成立する小当たりに当選する確率）を異ならせた遊技機において、Ｖ大当たり遊技が実行されるよりも前に図柄大当たり遊技が実行された場合には、Ｖ大当たり遊技が実行された場合よりも遊技者に有利な特典を付与し易くなるように構成していた。このように構成することで、Ｖ大当たり遊技が実行され難い時短状態、即ち、時短終了条件が成立する小当たり種別が少ない（選択割合が低い）時短種別が設定されたことにより、時短状態中の遊技期間（時短状態が設定されてから大当たり遊技が実行されるまでの期間）が長くなってしまったとしても、図柄大当たり遊技が実行される可能性が高くなることから遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。

【５６５０】

しかしながら、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行された特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で大当たり当選した場合には小当たり当選した場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能に構成していることから、例えば、時短状態が設定された直後に小当たり当選し、その後Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、時短状態中の遊技を有効に実行することができなかったと遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

【５６５１】

これに対して、本第１変形例では、設定されている時短状態の種別（時短種別）に応じて、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で大当たり当選した場合の方が、小当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、小当たり当選した場合の方が、大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、を設定可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果の有利度合いを、設定されている遊技状態（時短種別）に応じて異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５６５２】

また、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合に、当選した小当たり種別に基づいてＶ大当たり遊技終了後に設定される時短種別が決定されるように構成していた。そして、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための複数の開始条件の１つである遊技者に有利となる時短種別（例えば、時短Ａ）が設定された場合には、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短種別も比較的遊技者に有利となる時短種別（例えば、時短Ｂ）を含む複数の時短種別（例えば、時短Ａ、時短Ｂ）の中から１の時短種別が設定されるように構成していた。ここで、再度時短種別として時短Ａが設定された場合には、Ｖ大当たり遊技終了後に時短Ａ又は時短Ｂの何れかが設定される遊技が繰り返し実行される。一方で、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための複数の開始条件の１つである時短Ｂが設定された場合にはＶ大当たり遊技終了後に、時短Ａおよび時短Ｂよりも遊技者に不利な時短種別である時短Ｃ～時短Ｆも含む複数の時短種別（時短Ａ～時短Ｆ）の中から１の時短種別が設定される遊技が実行される。つまり、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、設定される時短種別に応じてＶ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率（時短状態の継続率）を異ならせるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して複数回の時短状態が連続して設定される所謂連チャン中の遊技を行っている遊技者に対して、設定されている時短状態における時短状態の継続率を把握させ難くすることができるため、連チ

ャン中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。

【５６５３】

しかしながら、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、Ｖ大当たり遊技が実行される毎に異なる時短状態の継続率が設定され得るように構成していることから、例えば、遊技者に最も有利な時短状態（最も時短状態の継続率が高い時短種別）が設定された場合であったとしても、その後、連チャン中に複数回のＶ大当たり遊技が実行された場合に遊技者に最も不利な時短状態（最も時短状態の継続率が低い時短種別）が設定される可能性があるため、連チャン中の遊技者に安心して遊技を行わせることができないという問題があった。

【５６５４】

これに対して、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中におけるＶ大当たり遊技が実行された後に設定される時短種別に応じた時短状態の継続率が継続し易くなるように構成している。具体的には、時短状態中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合には、そのＶ大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の継続率が、終了したＶ大当たり遊技の実行契機となった小当たりに当選した時点における時短状態の継続率と同一となるように構成している。このように構成することで、連チャン中に時短状態の継続率が変化し難くすることができるため、時短状態の継続率が高い時短種別が設定された遊技者に対して、連チャン中の遊技を安心して行わせることができる。

【５６５５】

さらに、本第３１制御例の第１変形例では、連チャン中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、上述した通り時短状態の継続率が変化されないが、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、即ち、特別図柄抽選の結果として、外れよりも遊技者に有利となる抽選であり、且つ、小当たりに当選（当選確率１／５）するよりも低確率の大当たりに当選（１／２００）した場合には、大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の終了後に、時短状態の継続率を変化させることが可能な時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態の継続率が高い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態中に大当たり当選すること無くＶ大当たり遊技が実行されることを目指し、時短状態の継続率が低い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態が終了するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選し、新たな時短状態の継続率が設定されることを目指す遊技が行われることになる。つまり、時短状態中の遊技として、大当たり当選を目指す遊技と、大当たり当選を目指さない遊技と、を遊技者に行わせることができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【５６５６】

＜第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について＞

まず、図１４６２から図１４６６を参照して、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では実行されない演出の内容について説明をする。上述した通り、本第３１制御例の第１変形例では、通常状態にて主として実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず時短状態（時短Ａａ）が設定されるように構成している。そして、この時短Ａａの時短状態（初当たり時短状態）は、時短状態にて主として実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別「小当たりＡａ」～「小当たりＳａ」の全てが時短終了条件（小当たり時短終了条件）となるように規定されており、時短Ａａの時短状態中では、第２特別図柄抽選で最初に小当たり当選した際に設定される小当たり種別に応じて、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の内容やＶ大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が決定されるように構成している。詳細な説明は後述するが、本第１変形例では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として、Ｖ大当たり遊技の終了後に時短状態が設定され

る時短小当たり種別（小当たりＡａ～小当たりＬａ）と、Ｖ大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される通常小当たり種別（小当たりＭａ～小当たりＳａ）と、が規定されており、時短小当たり種別が設定される割合が５０％、通常小当たり種別が設定される割合が５０％となるように規定されている。さらに、時短小当たり種別として、１２種類の小当たり種別が規定されており、設定された小当たり種別に応じて、Ｖ大当たり遊技のラウンド数と、設定される時点状態の種別を異ならせて規定されている。ここで、本第３１制御例の第１変形例においても、上述した第３１制御例と同様に、時短種別に応じて小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせることにより、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合（時短継続率）を異ならせており、最も遊技者に有利な時短種別では時短継続率が１００％、最も遊技者に不利な時短種別では時短継続率が５０％となるように構成している。

【５６５７】

そして、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、初当たり時短状態では、上述した通り、異なる時短継続率の時短状態が設定され得るように構成しているが、Ｖ大当たり遊技終了後に設定された時短状態（連チャン時短状態）では、小当たり当選に基づいて時短継続率が変更されないように構成している。このように構成された本第１変形例では、初当たり時短状態が設定される大当たり遊技期間中や、初当たり時短状態中や、連チャン時短状態中において、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では実行されない演出を実行することで、時短状態に関する遊技性を遊技者に分かり易く報知している。

【５６５８】

まず、図１４６２から図１４６４を参照して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初当たり遊技）が終了した場合に設定される初当たり時短状態中に実行される演出内容について説明をする。図１４６２（ａ）は、初当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の表示画面の一例を示した図であって、図１４６２（ｂ）は、初当たり時短状態にて実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり変動中の表示画面の一例を示した図であって、図１４６３（ａ）は、通常小当たり当選した場合の小当たり変動中に実行される変動演出の表示画面の一例を示した図であって、図１４６３（ｂ）は、通常小当たり遊技中に実行される小当たり遊技演出の一例を示した図である。また、図１４６４（ａ）は、初当たり時短状態中の時短小当たり変動中に実行される変動演出の一例を示した図であって、図１４６４（ｂ）は、時短小当たり遊技中に実行される小当たり遊技演出の一例を示した図である。

【５６５９】

本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態（時短Ａａ）が設定されるように構成している。そして、時短Ａａの時短状態は、何れの小当たり種別の小当たりに当選した場合であっても時短終了条件が成立する時短状態となるように構成している。よって、図１４６２（ａ）に示した通り、初当たり遊技（大当たり遊技）の終了間際に設定されるエンディング期間では、初当たり遊技終了後に設定される時短状態（初当たり時短状態）の遊技内容を案内するための表示態様として、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍに少年を模したキャラクタ８０１と、複数の風船アイコン８２０（８２０ａ～８２０ｅ）が表示され、初当たり時短状態に対応する演出モード「継続率決定ゾーン」に突入することを示す「継続率決定ゾーン突入」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、継続率決定ゾーン中の演出態様を説明する「最初にＧＥＴしたＶで継続率が決まるよ」の文字が表示されている。より具体的には、主表示領域Ｄｍに表示されている５個の風船アイコン８２０のそれぞれには、Ｖを模した文字と、時短継続率に対応する数字が付されている。第１風船アイコン８２０ａには、時短継続率５０％に対応する「５０」の数字が付されており、第２風船アイコン８２０ｂには、時短継続率６０％に対応する「６０」の数字が付されており、第３風船アイコン８２０ｃには、時短継続率８０％に対応する「８０」の数字が付されており、第４風船アイコン８２

０ｄには、時短継続率９０％に対応する「９０」の数字が付されている。また、第５風船アイコン８２０ｅには、時短継続率に関する数字では無く「Ｓ」の文字が付されている。

【５６６０】

そして、キャラクタ８０１は弓８０１ｅを装備し、弓８０１ｄを放つ態様で表示されており、このキャラクタ８０１が放った矢８０１ｄが何れかの風船アイコン８２０を割ることで「Ｖ」および時短継続率に関する数字（文字）に対応する特典を獲得する演出が実行される。なお、初当たり時短状態中は、最初に当選した小当たり種別によって時短終了条件が成立するように構成しているため、最初に当選した小当たり種別に応じて割られる風船アイコン８２０の種類が決定される。具体的には、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が５０％となる小当たりに当選した場合には、第１風船アイコン８２０ａを割る演出が実行され、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が６０％となる小当たりに当選した場合には、第２風船アイコン８２０ｂを割る演出が実行され、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が８０％となる小当たりに当選した場合には、第３風船アイコン８２０ｃを割る演出が実行され、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が９０％となる小当たりに当選した場合には、第４風船アイコン８２０ｄを割る演出が実行される。また、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選するよりも前に大当たり当選した場合には、図柄大当たり遊技終了後に設定される時短状態として時短継続率が１００％となるように構成しているため特別感を出すために「Ｓ」の文字が付された第５風船アイコン８２０ｅを割る演出が実行される。なお、本第１変形例では、後に設定される時短継続率（時短ループモードとして設定される時短継続率）に対応する風船アイコン８２０を割る演出が継続率決定ゾーン中に実行されるように構成しているが、これに限ること無く、実際に設定される時短継続率よりも低い時短継続率に対応する風船アイコン８２０を割る演出を実行可能に構成しても良い。

【５６６１】

次に、継続率決定ゾーン中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、その小当たり変動中にキャラクタ８０１が矢８０１ｄを放つ演出が実行される（図１４６２（ｂ）参照）。このように構成することで、小当たり当選したこと、即ち、時短終了条件が成立する特別図柄変動が実行されたことを遊技者に分かり易く把握させることができる。そして、継続率決定ゾーン中に最初に当選した小当たり種別が通常小当たりである場合には、図１４６３（ａ）に示した通り、放った矢８０１ｄが風船アイコン８２０に到達しない演出が実行され、副表示領域Ｄｓに「残念失速、次に期待」の文字が表示される。その後、通常小当たり遊技中には、図１４６３（ｂ）に示した通り、次の矢の種類を選択する演出が実行される。

【５６６２】

一方で、継続率決定ゾーン中に最初に当選した小当たり種別が時短小当たりである場合には、当選した小当たり種別に応じた風船アイコン８２０を割る演出が実行され、図１４６４に示した例では、小当たりＡａ（Ｖ大当たり遊技が１０ラウンド、時短継続率９０％）に当選したことを示す演出として、第４風船アイコン８２０ｄを割る演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「Ｖ＋９０％継続ゲットおめでとう」の文字が表示される。その後、時短小当たり遊技中（特定領域へと遊技球を入賞させることが可能な小当たり遊技中）には、図１４６４（ｂ）に示した表示画面が表示される。なお、時短小当たり遊技中に実行される各種演出、例えば、小当たり遊技にて開放される第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させることを促す演出や、第２可変入賞装置６５０内に設けられた特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を通過させることを促す演出や、小当たり遊技の有効期間（特定領域へと遊技球を通過させることが可能な状況に関する期間）を案内する演出の内容については、上述した各制御例にて用いられている態様を適宜用いているためその詳細な説明を省略する。また、継続率決定ゾーン中に獲得した時短継続率に対応する「９０」の値は、表示領域Ｄｍ１０に「継続率９０％」として表示される。これにより、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短状態の継続率を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【５６６３】
そして、Ｖ大当たり遊技が終了すると、固定された継続率の時短状態（時短ループモード）が設定される。ここで、図１４６５および図１４６６を参照して、この時短ループモード中に実行される演出の内容について説明をする。図１４６５（ａ）は、時短ループモード中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１４６５（ｂ）は、時短ループモードが終了する小当たりに当選した場合に実行される演出の一例を示した図であり、図１４６６（ａ）、及び（ｂ）は、時短ループモード中に大当たり当選した場合に実行される演出の一例を示した図である。
【５６６４】
＜第３１制御例の第１変形例の電気的構成について＞
次に、図１４６７から図１４７２を参照して、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する各種電気的構成について説明をする。本第１変形例では、上述した第３１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成として、特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１に代えて特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１Ａを、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２に代えて特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２Ａを、時短付与テーブル２０２ｆｅに代えて時短付与テーブル２０２ｆｅＡを、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３に代えて小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａを設けている点で相違している。また、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成として、大当たり当選時態様選択テーブル２２２ｆａＡと、アイコン態様選択テーブル２２２ｆｂＡと、を新たに設け、ＲＡＭ２２３の構成として、継続率記憶エリア２２３ｆａＡと、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡと、ループ回数カウンタ２２３ｆｃＡと、を新たに設けた点で相違している。
【５６６５】
まず、図１４６７（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１Ａに規定されている内容について説明をする。図１４６７（ａ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１Ａに規定されている内容を模式的に示した図である。この特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１Ａは、上述した第３１制御例の特図１大当たり用テーブル２０２ｆｄ１（図１４２５（ａ）参照）に対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に時短状態（時短Ａａ）が設定される大当たり種別が必ず設定されるように規定内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりＡ」が規定されている。つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る範囲が「０～９９」の１００通りであることから、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりＡ」が選択される割合が１００％となる。大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技として、４ラウンド（４Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に時短状態（電サポ状態）が設定される。
【５６６６】
つまり、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず４ラウンドの大当たり遊技が実行され、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態において左打ち遊技を行うことで第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選した遊技者に対して必ず時短状態中の遊技を提供することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本第３１制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に必ず４ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別として、ラウンド遊技数を異ならせた大当たり種別を複数設けても良い。また、上述した第３１制御例のように第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において時短状態が設定される大当たり種別が設定されるように構成しても良い。
【５６６７】

次に、図１４６７（ｂ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２Ａに規定されている内容について説明をする。図１４６７（ｂ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２Ａに規定されている内容を模式的に示した図である。図１４６７（ｂ）に示した通り、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２Ａは、上述した第３１制御例の特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２（図１４２５（ｂ）参照）に対して、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の内容を異ならせている点で相違している。具体的には、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２Ａには、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり遊技終了後に時短状態（時短Ｆａ）が設定される４Ｒ（ラウンド）大当たりが実行される「大当たりＡ」が大当たり種別として規定されている。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と同様に４ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。なお、詳細は後述するが、本第３１制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される時短状態（時短Ａａ）は時短継続率５０％、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される時短状態（時短Ｆａ）は時短継続率１００％となるように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が高くなるように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が遊技者に有利な特典（高い時短継続率の時短状態）が付与されるため、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な抽選といえる。

【５６６８】

次に、図１４６７（ｃ）を参照して、時短付与テーブル２０２ｆｅＡの内容について説明をする。図１４６７（ｃ）は、時短付与テーブル２０２ｆｅＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短付与テーブル２０２ｆｅＡは、上述した第３１制御例の時短付与テーブル２０２ｆｅ（図１４２８参照）に対して、各時短種別に規定されている時短終了条件の内容の一部を異ならせている点（時短継続率を異ならせている点）で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。具体的には、時短種別「時短Ａａ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡａ～Ｓａ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１０００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＡａ」～「小当たりＳａ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が１／５（２０％）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の１０００／１０００（１００％）の割合で小当たり種別として「小当たりＡａ」～「小当たりＳａ」の何れかが設定されるように構成している。つまり、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の５回に１回は抽選結果が小当たりとなり、小当たり当選した場合には必ず時短終了条件が成立するように構成している。よって、時短種別「時短Ａａ」が設定された場合には、第１時短終了条件よりも第２時短終了条件の方が成立し易くなる。また、詳細は図１４６８を参照して後述するが、第２時短終了条件として設定される「小当たりＡａ」～「小当たりＳａ」のうち、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりＡａ」～「小当たりＬａ」）が選択される割合が５０％、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりＭａ」～「小当たりＳａ」）が選択される割合が５０％であるため、「時短Ａａ」が設定された場合における時短継続率は５０％となる。

【５６６９】

次に、時短種別「時短Ｂａ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＤａ」、

「小当たりＨａ」、「小当たりＬａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」、「小当たりＰａ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１０００回に到達した場合、或いは、「小当たりＤａ」、「小当たりＨａ」、「小当たりＬａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」、「小当たりＰａ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が１／５（２０％）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の２０８／１０００（約２０％）の割合で小当たり種別として「小当たりＤａ」、「小当たりＨａ」、「小当たりＬａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」、「小当たりＰａ」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図１４６８を参照して後述するが、第２時短終了条件として設定される「小当たりＤａ」、「小当たりＨａ」、「小当たりＬａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」、「小当たりＰａ」のうち、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりＤａ」、「小当たりＨａ」、「小当たりＬａ」）が選択される割合が６０％、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」、「小当たりＰａ」）が選択される割合が４０％であるため、「時短Ｂａ」が設定された場合における時短継続率は６０％となる。

【５６７０】

次に、時短種別「時短Ｃａ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＣａ」、「小当たりＧａ」、「小当たりＫａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＣａ」、「小当たりＧａ」、「小当たりＫａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が１／５（２０％）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の１５６／１０００（約１５％）の割合で小当たり種別として「小当たりＣａ」、「小当たりＧａ」、「小当たりＫａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図１４６８を参照して後述するが、第２時短終了条件として設定される「小当たりＤａ」、「小当たりＨａ」、「小当たりＬａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」、「小当たりＰａ」のうち、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりＣａ」、「小当たりＧａ」、「小当たりＫａ」）が選択される割合が７０％、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりＭａ」、「小当たりＯａ」）が選択される割合が３０％であるため、「時短Ｃａ」が設定された場合における時短継続率は７０％となる。

【５６７１】

次に、時短種別「時短Ｄａ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＢａ」、「小当たりＦａ」、「小当たりＪａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＱａ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＢａ」、「小当たりＦａ」、「小当たりＪａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＱａ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が１／５（２０％）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の１５６／１０００（約１５％）の割合で小当たり種別として「小当たりＢａ」、「小当たりＦａ」、「小当たりＪａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＱａ」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図１４６８を参照して後述するが、第２時短終了条件として設定される「小当たりＢａ」、「小当たりＦａ」、「小当たり

Ｊａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＱａ」のうち、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりＢａ」、「小当たりＦａ」、「小当たりＪａ」）が選択される割合が８０％、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりＭａ」、「小当たりＱａ」）が選択される割合が２０％であるため、「時短Ｄａ」が設定された場合における時短継続率は８０％となる。

【５６７２】

次に、時短種別「時短Ｅａ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡａ」、「小当たりＥａ」、「小当たりＩａ」、「小当たりＭａ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達した場合、或いは、「小当たりＡａ」、「小当たりＥａ」、「小当たりＩａ」、「小当たりＭａ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が１／５（２０％）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の１３８／１０００（約１３％）の割合で小当たり種別として「小当たりＡａ」、「小当たりＥａ」、「小当たりＩａ」、「小当たりＭａ」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図１４６８を参照して後述するが、第２時短終了条件として設定される「小当たりＡａ」、「小当たりＥａ」、「小当たりＩａ」、「小当たりＭａ」のうち、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりＡａ」、「小当たりＥａ」、「小当たりＩａ」）が選択される割合が９０％、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりＭａ」）が選択される割合が１０％であるため、「時短Ｅａ」が設定された場合における時短継続率は９０％となる。

【５６７３】

最後に、時短種別「時短Ｆａ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」が、第２時短終了条件として、小当たり種別「小当たりＡａ」～「小当たりＬａ」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が１００００回に到達した場合、或いは「小当たりＡａ」～「小当たりＬａ」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が１／５（２０％）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の５００／１０００（約５０％）の割合で小当たり種別として「小当たりＡａ」～「小当たりＬａ」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図１４６８を参照して後述するが、第２時短終了条件として設定される「小当たりＡａ」～「小当たりＬａ」は、全てＶ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりＡａ」～「小当たりＬａ」）であるため、「時短Ｆａ」が設定された場合における時短継続率は１００％となる。

【５６７４】

次に、図１４６８を参照して、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａの内容について説明をする。図１４６８は、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａに規定されている内容を模式的に示した図である。この小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａは、上述した第３１制御例の小当たり用テーブル２０２ｆｄ３（図１４２５（ｃ）参照）に対して、規定されている小当たり種別の種類を異ならせている点と、各小当たり種別に対して規定されるＶ通過時大当たり種別の内容や、大当たり遊技終了後に設定される時短種別の内容を異ならせている点で相違している。なお、それ以外の内容については同一でありその説明を省略する。小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａには全部で１９種類の小当たり種別（小当たりＡａ～小当たりＳａ）が規定されており、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて異なる小当たり種別が選択されるように構成している。具体的には、取得した小当たり種別

カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＡａ」が、「５０～９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＢａ」が、「１００～１４９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＣａ」が、「１５０～１９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＤａ」が、「２００～２４９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＥａ」が、「２５０～２９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＦａ」が、「３００～３４９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＧａ」が、「３５０～３９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＨａ」が、「４００～４２４」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＩａ」が、「４２５～４４９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＪａ」が、「４５０～４７４」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＫａ」が、「４７５～４９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＬａ」が、「５００～５１２」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＭａ」が、「５１３～５９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＮａ」が、「６００～６３９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＯａ」が、「６４０～６６９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＰａ」が、「６７０～６８７」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＱａ」が、「６８８～８９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＲａ」が、「９００～９９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＳａ」が、それぞれ規定されている。

【５６７５】

小当たり種別カウンタＣ５が取り得る値は「０～９９９」の合計１０００個であることから、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＡａ」～「小当たりＨａ」が選択される確率はそれぞれ５０／１０００の５％で、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率は１／５であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＡａ」～「小当たりＨａ」の小当たりに当選する確率は５％×１／５の１％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＩａ」～「小当たりＬａ」が選択される確率はそれぞれ２５／１０００の２．５％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＩａ」～「小当たりＬａ」の小当たりに当選する確率は２．５％×１／５の０．５％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＭａ」が選択される確率は１３／１０００の１．３％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＭａ」の小当たりに当選する確率は１．３％×１／５の０．２６％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＮａ」が選択される確率は８７／１０００の８．７％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＮａ」の小当たりに当選する確率は８．７％×１／５の１．７４％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＯａ」が選択される確率は４０／１０００の４％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＯａ」の小当たりに当選する確率は４％×１／５の０．８％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＰａ」が選択される確率は３０／１０００の３％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＰａ」の小当たりに当選する確率は３％×１／５の０．６％となる。

【５６７６】

さらに、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＱａ」が選択される確率は１８／１０００の１．８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＱａ」の小当たりに当選する確率は１．８％×１／５の０．３６％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＲａ」が選択される確率は２１２／１０００の２１．２％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＲａ」の小当たりに当選する確率は２１．２％×１／５の４．２４％となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりＳａ」が選択される確率は８０／１０００の８％であることから、１回の第２特別図柄抽選で「小当たりＳａ」の小当たりに当選する確率は８％×１／５の１．６％となる。

【５６７７】

また、図１４６８に示した通り、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａには、各小当たり種別に対して、小当たり遊技中に実行条件が成立した（特定領域を遊技球が通過した）場合に実行される大当たり遊技（Ｖ通過時大当たり）の種別（大当たり情報）が規定されて

いる。具体的には、「小当たりＡａ」、「小当たりＢａ」、「小当たりＣａ」、「小当たりＤａ」に対しては、１０Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、「小当たりＥａ」、「小当たりＦａ」、「小当たりＧａ」、「小当たりＨａ」、「小当たりＭａ」、「小当たりＮａ」に対しては、７Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、「小当たりＩａ」、「小当たりＪａ」、「小当たりＫａ」、「小当たりＬａ」、「小当たりＯａ」、「小当たりＰａ」、「小当たりＱａ」、「小当たりＲａ」に対しては、４Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行され、「小当たりＳａ」に対しては、２Ｒ（ラウンド）大当たり遊技が実行されるように、Ｖ通過時の大当たり種別が規定されている。さらに、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３には、各小当たり種別に対して、Ｖ大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態（通常状態、時短状態）と、時短状態が設定される場合には、その時短種別も規定されており、具体的には、「小当たりＡａ」、「小当たりＥａ」、「小当たりＩａ」に対して時短種別「時短Ｅａ」が、「小当たりＢａ」、「小当たりＦａ」、「小当たりＪａ」に対して時短種別「時短Ｄａ」が、「小当たりＣａ」、「小当たりＧａ」、「小当たりＫａ」に対して時短種別「時短Ｃａ」が、「小当たりＤａ」、「小当たりＨａ」、「小当たりＬａ」に対して時短種別「時短Ｂａ」が、規定されている。そして、「小当たりＭａ」～「小当たりＳａ」に対しては時短種別が規定されていない。つまり、「小当たりＡａ」～「小当たりＬａ」は、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別となり、「小当たりＭａ」～「小当たりＳａ」は、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別となる。

【５６７８】

以上、説明をした通り、本第１変形例では、１９種類の小当たり種別のうち、１２種類の小当たり種別（小当たりＡａ～小当たりＬａ）がＶ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される有利小当たり種別となり、残りの７種類の小当たり種別（小当たりＭａ～小当たりＳａ）がＶ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される不利小当たり種別となるように構成しており、小当たり当選した場合に有利小当たり種別が設定される確率が５０％、不利小当たり種別が設定される確率が５０％となるように規定されている。さらに、本第１変形例では、小当たり遊技の実行期間が時短状態である場合には小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球が入球し難く、小当たり遊技の実行期間が通常状態である場合には小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球が入球し易くなるように構成しており、且つ、設定されている時短状態の種別（時短種別）によって、時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせている（図１４６７（ｃ）参照）。このように構成することで、設定されている時短種別に応じて、有利小当たり種別に基づく小当たり遊技が通常状態中に実行される確率と、不利小当たり種別に基づく小当たり遊技が通常状態中に実行される確率と、を異ならせることができるため、各時短種別に対して、実質的な時短継続率を異ならせることができる。

【５６７９】

さらに、本第１変形例では、時短付与テーブル２０２ｆｅＡ、及び小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ａに示した通り、時短Ａａが設定された時短状態、及び、時短Ｆａが設定された時短状態、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短状態のみ、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技が終了した後の時短状態における時短継続率を変化させることが可能に構成されており、小当たり当選に基づくＶ大当たり遊技終了後に設定された時短状態における時短継続率は、再度小当たり当選に基づくＶ大当たり遊技が実行されても変化しないように構成している。具体的には、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技終了後に時短Ａａ（時短継続率５０％）が設定される。そして、時短Ａａの時短状態では、上述した通り、小当たりＡａ～小当たりＳａの全種類の小当たり種別が時短終了条件として規定されているため、時短Ａａの時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で最初に当選した小当たり種別によってＶ大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短継続率が決定されることになる。例えば、時短Ａａの時短状態にて最初に小当たりＡａに当選した場合には、Ｖ大当たり遊技終了後に時短Ｅａ（時短継続率９０％）

が設定される。この時短Ｅａの時短状態では、時短終了条件が成立する小当たり種別として小当たりＡａ，Ｅａ，Ｉａ，Ｍａが規定されており、そのうち、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（小当たりＡａ，Ｅａ，Ｉａ）に当選した場合には、何れの小当たり種別であったとしても、Ｖ大当たり遊技終了後に時短Ｅａが設定されるように構成している。

【５６８０】

また、他の時短種別（時短Ｂａ，Ｃａ，Ｄａ）に対しても、その時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行され、そのＶ大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、同一の時短継続率の時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、一度設定された時短継続率の時短状態を繰り返し設定し易くすることができるため、上述した第３１制御例に対して、同一の時短継続率がループする遊技をより楽しませることができる。さらに、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、設定されている時短種別に関わらず時短継続率が１００％の時短Ｆａが設定されるため、所定の時短継続率が設定されている時短状態において、大当たり当選したことに基づいて通常状態へと移行してしまうことを抑制することができる。なお、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短Ｆａは、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別のみが時短終了条件として規定されているため、時短Ｆａ中にＶ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別の小当たりに当選したとしてもその小当たり遊技中に遊技球が特定領域６５０ｖを通過することが無い。

【５６８１】

次に、図１４６９を参照して、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１４６９は、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図１４６９に示した通り、本第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第３１制御例のＲＯＭ２２２に対して、大当たり当選時態様選択テーブル２２２ｆａＡと、アイコン態様選択テーブル２２２ｆｂＡを追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５６８２】

大当たり当選時態様選択テーブル２２２ｆａＡは、時短状態の一部において実行される時短ループモード中（図１４６６（ａ）参照）に第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに対応する表示態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。上述した通り、本第３１制御例の第１変形例では、初当たり後に設定される時短状態に対して継続率決定ゾーン（図１４６２参照）が実行され、継続率決定ゾーン中に獲得した風船アイコン８２０に対応する時短継続率で時短ループモードが実行されるように構成している。そして、時短ループモード中はＶ大当たり遊技を挟んで同一の時短継続率の時短状態が決定されるように構成し、時短ループモード中に大当たり当選した場合には再度継続率決定ゾーンに移行するように構成している。よって、時短継続率が低い（時短継続率６０％）時短ループモード中に大当たり当選した場合には時短継続率を上げるチャンスとなり、時短継続率が高い（時短継続率９０％）時短ループモード中に大当たり当選した場合には時短継続率を下げるピンチとなる。このように、時短状態中に大当たり当選した場合であっても、設定されている時短種別によって、大当たり当選が遊技者に有利な遊技結果となる場合と、不利な遊技結果となる場合とが発生し得るように構成しているため、時短ループモード中における大当たり当選に対応する表示態様を、現在の遊技状態（時短状態の時短種別）に応じて異ならせるように構成しており、大当たり当選時態様選択テーブル２２２ｆａＡには、現在の時短種別（時短継続率）に応じた各種表示態様が規定されている。

【５６８３】

ここで、図１４７１を参照して、大当たり当選時態様選択テーブル２２２ｆａＡに規定されている詳細な内容について説明をする。図１４７１は、大当たり当選時態様選択テー

ブル２２２ｆａＡに規定されている内容を示した図である。図１４７１に示した通り、抽選結果が「大当たり」で、継続率記憶エリア２２３ｆａＡに記憶されている情報（継続率情報）が「６０％」で、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｓ」が規定されている。この演出態様「Ｓ」は、現在の時短継続率よりも大当たり当選を介して高い時短継続率が設定される可能性が高いことを示唆するための演出態様であり、演出態様「Ｓ」が設定された場合には、図１４６６（ａ）に示した風船アイコン８２０ｅが表示される。また、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域Ｄｍ１０（図１４６６（ａ）参照）に表示されていない場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して演出態様「Ｓ」が、「７０～９９」の範囲に対して演出態様「？」が規定されている。この演出態様「？」は、大当たり当選を介して時短継続率が変化することを示唆するための演出態様であって、時短継続率が上がりやすい状況、或いは、下がりやすい状況に関する示唆が行われない演出態様である。

【５６８４】

また、継続率記憶エリア２２３ｆａＡに記憶されている情報（継続率情報）が「７０％」で、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「？」が規定されている。また、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域Ｄｍ１０（図１４６６（ａ）参照）に表示されていない場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して演出態様「？」が、「７０～９９」の範囲に対して演出態様「×」が規定されている。この演出態様「×」は、現在の時短継続率よりも大当たり当選を介して低い時短継続率が設定される可能性が高いことを示唆するための演出態様である。

【５６８５】

さらに、継続率記憶エリア２２３ｆａＡに記憶されている情報（継続率情報）が「８０％」で、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「？」が規定されている。また、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域Ｄｍ１０（図１４６６（ａ）参照）に表示されていない場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して演出態様「？」が、「５０～９９」の範囲に対して演出態様「×」が規定されている。継続率記憶エリア２２３ｆａＡに記憶されている情報（継続率情報）が「９０％」で、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「×」が規定されている。また、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡがオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域Ｄｍ１０（図１４６６（ａ）参照）に表示されていない場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して演出態様「？」が、「１０～９９」の範囲に対して演出態様「×」が規定されている。

【５６８６】

なお、詳細な説明は省略するが、この大当たり当選に対応する各種風船アイコン８２０は、特別図柄抽選の結果が外れであることに対応する特別図柄変動期間や特別図柄抽選の結果が小当たりであることに対応する特別図柄変動期間中も低確率で表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり当選したか否かについて遊技者を煽る演出を実行することが可能となるため、高い時短継続率の時短状態を遊技している遊技者には、大当たり当選によって時短継続率が下がってしまうことを煽ることができ、低い継続率の時短状態を遊技している遊技者には、大当たり当選によって時短継続率が上がることを煽ることができる。また、この煽り演出に用いられる演出態様としては、高い時短継続率の時短状態中は、時短継続率が上昇することに対応する「Ｓ」よりも、時短継続率が

低下することに対応する「×」の方が表示され易く、低い時短継続率の時短状態中は、時短継続率が上昇することに対応する「Ｓ」よりも、時短継続率が低下することに対応する「×」の方が表示され難くなるように構成している。このように構成することで、実際に大当たり当選した場合に表示され得る演出態様を煽り演出として表示させ易くすることができる。

【５６８７】

アイコン態様選択テーブル２２２ｆｂＡは、継続率決定ゾーン（図１４６３参照）において小当たり当選した場合に実行される矢を放つ演出において用いられる矢アイコン８０１ｄ等のアイコン種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果に応じて異なるアイコン種別が規定されている。ここで、図１４７２を参照して、アイコン態様選択テーブル２２２ｆｂＡの内容について説明をする。図１４７２は、アイコン態様選択テーブル２２２ｆｂＡに規定されている内容を示した図である。図１４７２に示した通り、抽選結果が「大当たり」に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲にアイコン種別１「特殊」が、「５０～９９」の範囲にアイコン種別２「豪華」が、規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Ｅａが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲にアイコン種別２「豪華」が、「８０～８９」の範囲にアイコン種別１「特殊」が、「９０～９９」の範囲にアイコン種別３「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Ｄａが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲にアイコン種別２「豪華」が、「６０～７９」の範囲にアイコン種別１「特殊」が、「８０～９９」の範囲にアイコン種別３「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Ｃａが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲にアイコン種別２「豪華」が、「４０～９９」の範囲にアイコン種別３「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Ｂａが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲にアイコン種別２「豪華」が、「２０～９９」の範囲にアイコン種別３「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、通常状態が設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲にアイコン種別３「通常」が、「９０～９４」の範囲にアイコン種別１「特殊」が、「９５～９９」の範囲にアイコン種別３「豪華」が規定されている。

【５６８８】

つまり、実際に各種風船アイコン８２０のうち何れか１の風船アイコン８２０をゲットするよりも前の時点で実行される演出（矢アイコン８０１ｄ等を選択する演出や、放つ演出）に用いられる矢アイコン８０１ｄ等を特別図柄抽選の結果に基づいて変化させることが可能に構成することで、ゲットする風船アイコン８２０の種別を遊技者に事前に予測させ易くすることができるため演出効果を高めることができる。なお、本変形例では、矢アイコン８０１ｄ等の種別を異ならせることでゲットする風船アイコン８２０の種別を遊技者に事前に予測させ易くするように構成しているがこれに限ることなく、例えば、放たれる矢アイコンの速度を異ならせる、即ち、同一の表示態様（アイコン）を用いるが、どの表示態様の動的態様を異ならせることでゲットする風船アイコン８２０の種別を遊技者に事前に予測させ易くするように構成しても良いし、各種風船アイコン８２０の形状や大きさや配置位置を異ならせることでゲットする風船アイコン８２０の種別を遊技者に事前に予測させ易くするように構成しても良い。

【５６８９】

図１４７０に戻り、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１４７０は、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１４７０に示した通り、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第３１制御例のＲＡＭ２２３に

対して、継続率記憶エリア２２３ｆａＡと、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡと、ループ回数カウンタ２２３ｆｃＡを追加している点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

【５６９０】

継続率記憶エリア２２３ｆａＡは、設定されている時短状態の種別（時短種別）に応じた時短継続率に関する情報を記憶するための記憶領域である。この継続率記憶エリア２２３ｆａＡには、時短種別が決定される毎に決定された時短種別に応じた時短継続率に関する情報（「５０％」～「１００％」）が記憶される。そして、時短状態中に実行される各種演出の演出態様を決定する際に記憶されている情報が参照される。

【５６９１】

ループ回数カウンタ２２３ｆｃＡは、時短ループモードに連続して突入した回数を計測するためのカウンタであって、継続率決定ゾーンを経て時短ループモードに突入した場合に１の値がセットされ、その後、Ｖ大当たり遊技が実行される毎にカウンタの値が１加算される。このループ回数カウンタ２２３ｆｃＡの値は、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域Ｄｍ１２（図１４６６（ｂ）参照）に表示される。なお、詳細な説明は省略するが、時短ループモード中の大当たり当選し、継続率決定ゾーンへと移行した後に、再度時短ループモードに突入する場合には、大当たり当選前の時短ループモードにて計測されたカウンタ値がクリアされず、再度時短ループモードに突入した際にクリアされていないカウンタ値を用いて値の更新が実行される。

【５６９２】

＜第３１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

図１４７３～図１４７９を参照して、本第３１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例の第１変形例では、上述した第３１制御例に対して、状態コマンド処理（Ｓ４２０２Ｆ）に代えて状態コマンド処理（Ｓ４２３２Ｆ）を、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）に代えて特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３７Ｆ）を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５６９３】

図１４７３～図１４７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１４５１のＳ４１１２Ｆ参照）の一処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４２３２Ｆ）の処理内容について説明する。図１４７３は、この状態コマンド判定処理（Ｓ４２３２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２３２Ｆ）は、上述した第３１制御例における状態コマンド受信処理（図１４５１のＳ４１１２Ｆ参照）に対して、主に、設定されている時短種別に対応する演出モード（各継続率決定ゾーンと、時短ループモード）を決定するための処理である時短中態様設定処理（Ｓ４３３１Ｆ）を新たに追加した点で相違する。状態コマンド受信処理（Ｓ４２３２Ｆ）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４３０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、今回の通常状態への変更が小当たり当選に基づく変更であるかを判別し（Ｓ４３０１Ｆ）、小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｆ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３０１Ｆの処理において、小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｆ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ４

３０２Ｆ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に対応する入賞情報があるか判別する（Ｓ４３０３Ｆ）。Ｓ４３０３Ｆの処理において、特図２保留に対応する入賞情報が格納されていない（特図２保留なし）と判別した場合には（Ｓ４３０３Ｆ：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３）、ループ回数カウンタ２２３ｆｃＡの値に０を設定する（Ｓ４３３２Ｆ）。そして、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｐに格納し（Ｓ４３０４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３０３Ｆの処理において、特図２保留に対応する入賞情報が格納されている（特図２保留あり）と判別した場合には（Ｓ４３０３Ｆ：Ｙｅｓ）、引き戻しモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０５Ｆ）、Ｓ４３０４Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ４３０２の処理において、通常状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、時短状態への変更であるかを判別する（Ｓ４３０６）。時短状態への変更である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合には（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報（時短種別と、第１時短終了条件と、第２時短終了条件と、時短継続率と、を示す情報）を従状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ４３０７Ｆ）、従時短カウンタ２２３ｎに時短回数に対応する値を設定し（Ｓ４３０８Ｆ）、時短中態様設定処理を実行し（Ｓ４３３１Ｆ）、Ｓ４３０４Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ４３０６Ｆの処理において、時短状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（Ｓ４３０６）、本処理を終了する。

【５６９４】

次に、図１４７４を参照して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２３２Ｆ）の一処理である特時短中態様設定処理（Ｓ４３３１Ｆ）の処理内容について説明する。図１４７４は、この時短中態様設定処理（Ｓ４３３１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。時短中態様設定処理（Ｓ４３３１Ｆ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに格納（設定）されている情報に基づいて時短種別を特定し（Ｓ６１０１Ｆ）、特定した時短種別が時短Ａａであるかを判別する（Ｓ６１０２Ｆ）。特定した時短種別が時短Ａａであると判別した場合には（Ｓ６１０２Ｆ：Ｙｅｓ）、初回継続率決定ゾーンに対応する演出モードを決定し（Ｓ６１０３Ｆ）、決定した演出モードを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ６１０９Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１０２Ｆの処理において、特定した時短種別が時短Ａａではないと判別した場合には（Ｓ６１０２Ｆ：Ｎｏ）、ループ回数カウンタ２２３ｆｃＡの値に１を加算し（Ｓ６１０４Ｆ）、次に、Ｓ６１０１Ｆの処理において特定した時短種別が時短Ｆａであるかを判別する（Ｓ６１０５Ｆ）。特定した時短種別が時短Ｆａであると判別した場合には（Ｓ６１０５Ｆ：Ｙｅｓ）、継続率決定ゾーンに対応する演出モードを決定し（Ｓ６１０６Ｆ）、Ｓ６１０９Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ６１０５Ｆの処理において、特定した時短種別が時短Ｆａではないと判別した場合には（Ｓ６１０５Ｆ：Ｎｏ）、時短ループモードに対応する演出モードを決定し（Ｓ６１０７Ｆ）、今回決定された時短種別に対応する継続率を示す情報を継続率記憶エリア２２３ｆａＡに格納（設定）し（Ｓ６１０８Ｆ）、Ｓ６１０９Ｆの処理を実行する。

【５６９５】

次に、図１４７５を参照して、本第３１制御例の第１変形例における変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の一処理である特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３７Ｆ）の処理内容について説明する。図１４７５は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３７Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３７Ｆ）は、第２特別図柄（特図２）の変動演出の演出態様を決定するための処理であり、特図２の抽選結果と設定されている各演出モードに対応する演出態様を決定する処理が実行される。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｆ）が実行されると、まず、演出モード記憶エリア２２３ｐに格納（設定）されている演出モードを示す情報を読み出し（Ｓ５９０１Ｆ）、引き戻しモードであるか（読み出した演出モードを示す情報が引き戻しモードを示す情報であるか）を判別する（Ｓ５９０１Ｆ）。引き戻しモードで

はないと判別した場合には（Ｓ５９０１Ｆ：Ｎｏ）、次に、初回継続率決定ゾーンであるか（読み出した演出モードを示す情報が初回継続率決定ゾーンを示す情報であるか）を判別する（Ｓ５９３１Ｆ）。初回継続率決定ゾーンであると判別した場合には（Ｓ５９３１Ｆ：Ｙｅｓ）、初回継続率ゾーン中態様決定処理を実行する（Ｓ５９３２Ｆ）。ここで、図１４７６を参照して、特図２演出態様設定処理（図１４７５のＳ４９３７Ｆ参照）の一処理である初回継続率ゾーン中態様決定処理（Ｓ５９３２Ｆ）の処理内容について説明する。図１４７６は、この初回継続率ゾーン中態様決定処理（Ｓ５９３２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。初回継続率ゾーン中態様決定処理（Ｓ５９３２Ｆ）が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドに対応する抽選結果を特定し（Ｓ６２０１Ｆ）、特定した抽選結果は外れ当選であるかを判別する（Ｓ６２０２Ｆ）。特定した抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ６２０２Ｆ：Ｎｏ）、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、当たり種別とに基づいて、アイコン態様選択テーブル２２２ｆｂＡを参照してアイコン種別を決定し（Ｓ６２０３Ｆ）、決定したアイコン種別を用いた獲得演出態様を決定し（Ｓ６２０４Ｆ）、決定した演出態様を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ６２０５Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２０２Ｆの処理において、特定した抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ６２０２Ｆ：Ｙｅｓ）、矢を放つ準備を行う演出態様を決定し（Ｓ６２０６Ｆ）、Ｓ６２０５Ｆの処理を実行する。

【５６９６】

図１４７５に戻り、説明を続ける。Ｓ５９３１Ｆの処理において、読み出した演出モードは初回継続率決定ゾーンではないと判別した場合には（Ｓ５９３１Ｆ：Ｎｏ）、次に、読み出した演出モードが継続率決定ゾーンであるかを判別し（Ｓ５９３３Ｆ）、継続率決定ゾーンであると判別した場合には（Ｓ５９３３Ｆ：Ｙｅｓ）、継続率ゾーン中態様決定処理を実行し（Ｓ５９３４Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。ここで、図１４７７を参照して、本第３１制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３７Ｆ）の一処理である継続率ゾーン中態様決定処理（Ｓ５９３４Ｆ）の処理内容について説明する。図１４７７は、この継続率ゾーン中態様決定処理（Ｓ５９３４Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。継続率ゾーン中態様設定処理（Ｓ５９３４Ｆ）が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドに対応する抽選結果を特定し（Ｓ６３０１Ｆ）、特定した抽選結果が外れであるかを判別する（Ｓ６３０２Ｆ）。特定した抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ６３０２Ｆ：Ｙｅｓ）、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、当たり種別とに基づいてアイコン態様選択テーブル２２２ｆｂＡを参照してアイコン種別を決定する（Ｓ６３０３Ｆ）。次に、Ｓ６３０１Ｆの処理において特定した抽選結果は通常小当たり（小当たり遊技において第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０内の特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）を球が通過したことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される小当たり種別）当選であるかを判別し（Ｓ６３０４Ｆ）、通常小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ６３０５Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ６３０３Ｆの処理において決定したアイコン種別を用いた獲得演出態様を決定し（Ｓ６３０５Ｆ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ６３０６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６３０３Ｆの処理において、Ｓ６３０１Ｆの処理で特定した抽選結果が通常小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ６３０４Ｆ：Ｙｅｓ）、決定したアイコン種別を用いた非獲得演出態様を決定し（Ｓ６３０７Ｆ）、Ｓ６３０６Ｆの処理を実行する。また、Ｓ６３０２Ｆの処理において、Ｓ６３０１Ｆの処理で特定した抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ６３０２Ｆ：Ｙｅｓ）、矢を放つ準備を行う演出態様を決定し（Ｓ６３０８Ｆ）、Ｓ６３０６Ｆの処理を実行する。

【５６９７】

図１４７５に戻り、説明を続ける。Ｓ５９３３Ｆの処理において、Ｓ５９０１Ｆの処理で読み出した演出モードは継続率決定ゾーンではないと判別した場合には（Ｓ５９３３Ｆ：Ｎｏ）、読み出した演出モードが時短ループモードであるかを判別し（Ｓ５９３５Ｆ）、時短ループモードであると判別した場合には（Ｓ５９３５Ｆ：Ｙｅｓ）、ループモード

中態様決定処理を実行し（Ｓ５９３６Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。ここで、図１４７８を参照して、特図２演出態様設定処理（図１４７５のＳ４９３７Ｆ参照）の一処理であるループモード中態様決定処理（Ｓ５９３６Ｆ）の処理内容について説明する。図１４７８は、このループモード中態様決定処理（Ｓ５９３６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。ループモード中態様決定処理（Ｓ５９３６Ｆ）が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドに対応する抽選結果を特定し（Ｓ６４０１Ｆ）、特定した抽選結果が外れ当選であるかを判別する（Ｓ６４０２Ｆ）。特定した抽選結果が外れ当選ではないと判別した場合には（Ｓ６４０２Ｆ：Ｎｏ）、次に、特定した抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ６４０３Ｆ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ６４０３Ｆ：Ｙｅｓ）、継続率記憶エリア２２３ｆａＡに格納されている継続率情報を読み出し（Ｓ６４０４Ｆ）、読み出した継続率情報と、継続率表示済フラグ２２３ｆｂＡの設定状況とに基づいて大当たり当選時態様選択テーブル２２２ｆａＡを参照して演出態様を決定し（Ｓ６４０５Ｆ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ６４０６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６４０２Ｆの処理において、Ｓ６４０１Ｆの処理で特定した抽選結果が外れ当選であると判別した場合には（Ｓ６４０２Ｆ：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに含まれる変動パターンに対応する外れ演出態様を決定し（Ｓ６４０７Ｆ）、Ｓ６４０６Ｆの処理を実行する。また、Ｓ６４０３Ｆの処理において、Ｓ６４０１Ｆの処理で特定した抽選結果は大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ６４０３Ｆ：Ｎｏ）、小当たり当選であるため、小当たり時態様決定処理を実行し（Ｓ６４０８Ｆ）、Ｓ６４０６Ｆの処理を実行する。

【５６９８】

ここで、図１４７９を参照して、ループモード中態様決定処理（Ｓ５９３６Ｆ）の一処理である小当たり時態様決定処理（Ｓ６４０８Ｆ）の処理内容について説明する。図１４７９は、この小当たり時態様決定処理（Ｓ６４０８Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり時態様決定処理（Ｓ６４０８Ｆ）が実行されると、まず、時短終了条件が成立するかを判別する（Ｓ６５０１Ｆ）。具体的には、従状態設定エリア２２３ｇに格納されている時短種別を示す情報と、受信した変動パターンコマンドに含まれる小当たり種別を示す情報と、に基づいて時短終了条件が成立するかを判別する。時短終了条件が成立すると判別した場合には（Ｓ６５０１Ｆ：Ｙｅｓ）、今回の小当たり種別は時短小当たり（小当たり遊技において第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０内の特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）を球が通過したことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される小当たり種別）であるかを判別し（Ｓ６５０２Ｆ）、時短小当たりであると判別した場合には（Ｓ６４０８Ｆ：Ｙｅｓ）、時短継続態様を獲得する演出態様を決定し（Ｓ６５０３Ｆ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ６５０４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６５０２Ｆの処理において、今回の小当たり種別が時短小当たりではないと判別した場合には（Ｓ６５０２Ｆ：Ｎｏ）、「ＥＮＤ」態様を獲得する演出態様を決定し（Ｓ６５０５Ｆ）、Ｓ６５０４Ｆの処理を実行する。また、Ｓ６５０１Ｆの処理において、時短終了条件が成立しないと判別した場合には（Ｓ６５０１Ｆ：Ｎｏ）、矢を放つ準備を行う演出態様を決定し（Ｓ６５０６Ｆ）、Ｓ６５０４Ｆの処理を実行する。

【５６９９】

図１４７５に戻り、説明を続ける。Ｓ５９３５Ｆの処理において、Ｓ５９０１Ｆの処理で読み出した演出モードが時短ループモードではないと判別した場合には（Ｓ５９３５Ｆ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５９３７Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。また、Ｓ５９０２Ｆの処理において、Ｓ５９０１Ｆの処理で読み出した演出モードが引き戻しモードであると判別した場合には（Ｓ５９０２Ｆ：Ｙｅｓ）、抽選結果に基づいて超バトルモード選択テーブル２２２ｆａを参照して獲得アイコンの種別を決定し（Ｓ５９１３Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。

【５７００】

以上、説明したとおり、本第３１制御例の第１変形例では、設定されている時短状態の

種別（時短種別）に応じて、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で大当たり当選した場合の方が、小当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、小当たり当選した場合の方が、大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、を設定可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果の有利度合いを、設定されている遊技状態（時短種別）に応じて異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、時短状態中におけるＶ大当たり遊技が実行された後に設定される時短種別に応じた時短状態の継続率が継続し易くなるように構成している。具体的には、時短状態中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合には、そのＶ大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の継続率が、終了したＶ大当たり遊技の実行契機となった小当たりに当選した時点における時短状態の継続率と同一となるように構成している。このように構成することで、連チャン中に時短状態の継続率が変化し難くすることができるため、時短状態の継続率が高い時短種別が設定された遊技者に対して、連チャン中の遊技を安心して行わせることができる。更に、連チャン中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、上述した通り時短状態の継続率が変化されないが、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、即ち、特別図柄抽選の結果として、外れよりも遊技者に有利となる抽選であり、且つ、小当たりに当選（当選確率１／５）するよりも低確率の大当たりに当選（１／２００）した場合には、大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の終了後に、時短状態の継続率を変化させることが可能な時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態の継続率が高い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態中に大当たり当選すること無くＶ大当たり遊技が実行されることを目指し、時短状態の継続率が低い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態が終了するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選し、新たな時短状態の継続率が設定されることを目指す遊技が行われることになる。つまり、時短状態中の遊技として、大当たり当選を目指す遊技と、大当たり当選を目指さない遊技と、を遊技者に行わせることができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【５７０１】

＜第３１制御例における第２変形例について＞

次に、図１４８０から図１４９３を参照して、第３１制御例における第２変形例について説明をする。上述した第３１制御例、及び第３１制御例における第１変形例では、設定された時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、特定の小当たりに当選した場合に成立する時短終了条件（小当たり時短終了条件）が設定されるように構成していた。つまり、時短終了条件が成立した場合には、必ず、通常状態が設定されている状況で小当たり遊技が実行されるように構成しており。その通常状態における小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させることでＶ大当たり遊技を実行させるように構成していた。そして、時短終了条件が成立する小当たり種別として、Ｖ大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される小当たり種別（時短小当たり種別）と、Ｖ大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される小当たり種別（通常小当たり種別）と、が規定されており、通常小当たり種別の小当たり遊技に基づいて実行されるＶ大当たり遊技が終了することで通常状態が設定され、遊技者に有利な遊技状況（時短状態と当たり遊技状態とが繰り返し設定される遊技状況）が終了するように構成していた。

【５７０２】

これに対して、本第３１制御例における第２変形例では、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動時短終了条件）を設定可能に構成している。つまり、本第２変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たり（Ｖ大当たり遊技を実行させ易い小当たり）に当選すること無く時短状態が終了し得るように構成している。このように構成することで、時短状態が設定された場合であってもＶ大当たり遊技が一度も実行されること無く時短状態が終了する可能性を残すことができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５７０３】
さらに、上述した第３１制御例では、通常小当たり種別の小当たり遊技に基づいてＶ大当たり遊技が実行された場合に、そのＶ大当たり遊技の終了を持って連チャン状態を終了させるように構成していたため、Ｖ大当たり遊技が実行され易い小当たり遊技、即ち、時短終了条件が成立する小当たり種別に応じた小当たり遊技が実行されたとしても、遊技者にとって有利な遊技状況であるかを遊技者が把握できないという問題があった。これに対して、本第２変形例では、Ｖ大当たり遊技の終了後には必ず時短状態が設定されるように構成している。つまり、時短終了条件が成立する小当たりに当選した時点（Ｖ大当たり遊技が実行され易い小当たり遊技の実行条件が成立した時点）で、遊技者に有利な遊技状況となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選で当選した小当たりに基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。
【５７０４】
また、本第２変形例においても、上述した第３１制御例と同様に、設定されている時短状態の種別（時短種別）に応じて、時短終了条件が成立する小当たりの種別（小当たり種別）を異ならせている。つまり、本第２変形例では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たりに当選する確率を時短種別に関わらず一定確率（１／５）とし、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として、選択割合の異なる複数の小当たり種別の中から１の小当たり種別が設定されるように構成している。そして、時短種別に応じて時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせるように構成することで、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たりに当選する確率（Ｖ大当たり遊技を実行させ易い小当たり遊技が実行される確率）を、設定された時短種別に応じて異ならせることができるように構成している。
【５７０５】
なお、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、Ｖ大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される通常小当たり種別と、Ｖ大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される時短小当たり種別と、を小当たり種別として設定可能に構成し、時短終了条件が成立する小当たり種別の種類を時短種別毎に異ならせることでＶ大当たり遊技終了後に時短状態が継続する確率を異ならせるように構成していた。具体的には、時短終了条件が成立する小当たり種別の種類を減らし、時短小当たり種別のみを時短終了条件が成立する小当たり種別と規定することでＶ大当たり遊技の終了後に時短状態が確実に設定される有利時短状態を創出するように構成していた。つまり、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件が成立する小当たり種別の数が少ない方が、多い場合よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成していた。これに対して、本第２変形例におけるパチンコ機１０では、小当たり当選した場合に時短小当たり種別のみが設定されるように構成し、時短終了条件が成立する小当たり種別の数が多い方が、少ない場合よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成している。
【５７０６】
＜第３１制御例の第２変形例における演出内容について＞
まず、図１４８０、及び図１４８１を参照して、本第３１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０において実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。図１４８０（ａ）は、時短状態中における演出のうち、時短Ｆに対応する演出画面の一例を示した図であって、図１４８０（ｂ）は、時短Ａに対応する演出画面の一例を示した図である。また、図１４８１は、時短Ｃにおいて、保留内に小当たり当選に対応する入賞情報を有している際に実行される保留連演出の一例を示した図である。
【５７０７】
図１４８０（ａ）に示した通り、時短状態が設定されると、第３図柄表示装置８１の表示面には、キャラクタ８０１がボールＢａ１を的８３０に向かって投げる演出が実行される。具体的には、的８３０は、縦３×横３の９マス（８３０ａ～８３０ｉ）で形成されており、設定されている時短種別に対応する時短終了条件として設定されている小当たり種

別に対応して「Ｖ」または「×」が各マスに表示されている。的８３０の中央部に位置する第５マス８３０ｅは、小当たりＡ群に対応する表示態様であって、何れの時短種別が設定されている状態であっても、時短終了条件が成立する「小当たりＡ」群に対応している。よって、的８３０に向かって投げたボールＢａ１が的８３０の中央（第５マス８３０ｅ）にぶつかった場合には、必ず時短終了条件が成立しＶ大当たり遊技を実行させ易い小当たり遊技が実行される。このように、的８３０を形成する各マスは、それぞれ各小当たり種別に対応付けて構成することで、ボールＢａ１を的８３０の中央に向けて放つといった視覚的な演出効果を高めることができる。また、図１４８０（ａ）に示した図では、時短終了条件が成立する小当たりが小当たりＡ群のみとなる時短Ｆにおける表示画面を示しているため、第５マス８３０ｅは「Ｖ」が、残りのマスは「×」が表示されている。このように構成することで、今回の時短状態（時短Ｆ）では、小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立し難いことを遊技者に把握させ易くすることができる。

【５７０８】

また、本第２変形例では、上述した第３１制御例、及び、第３１制御例の第１変形例とは異なり、短い時短回数が設定されているため、表示領域Ｄｍ１３には、残りの時短回数に対応する表示態様として「残り１５回」が表示されている。この表示態様は、特別図柄抽選が実行される毎に減算表示され、「残り０回」となった後に時短終了条件が成立し時短状態が終了することが報知される。また、表示領域Ｄｍ９には、獲得済みの特図２保留数を示すｈｒ１～ｈｒ４が表示されており、特図２保留を１個獲得している状況ではｈｒ１のみが黒色に表示され、特図２保留を上限数である４個獲得している状況ではｈｒ１～ｈｒ４が黒色に表示されるように構成している。そして、獲得済みの特図２保留数に対応させて、キャラクタ８０１が投げるボールを待機表示している。図１４８０では、特図２保留を３個獲得している状況を示しているため、ｈｒ１～ｈｒ３が黒色に表示されると共に、待機ボールＢａ２～Ｂａ４が表示されている。この待機ボールＢａは、単に特図２保留数を示すものではなく、特図２保留に対する事前判別結果に関する情報に基づいて表示態様を変化させることができるように構成しており、例えば、ｈｒ２に対応する特図２保留が小当たりＢ群の何れかの小当たりに当選する入賞情報を有している場合には、ｈｒ２に対応する待機ボールＢａ３の表示態様が、通常の表示態様とは異なる特殊表示態様へと変化し易くなるように構成している。

【５７０９】

図１４８０（ｂ）は、時短種別「時短Ａ」が設定されている状況における表示画面を示した図である。この「時短Ａ」は、全ての小当たり種別が時短終了条件として規定されている時短状態、即ち、最もＶ大当たり遊技を実行させ易い有利時短状態であるため、図１４８０（ｂ）に示した通り、的８３０を形成する９個の第１マス８３０ａ～第９マス８３０ｉの全てに対して「Ｖ」が表示されている。そして表示領域ＨＲには「Ｖマスは９枚」と表示されている。図１４８０（ａ），（ｂ）を用いて示した通り、本変形例では、時短状態中にＶ大当たり遊技が実行され易い時短種別（時短Ａ）であるか、され難い時短種別（時短Ｆ）であるかを、的８３０の表示態様によって遊技者に把握させ易くすることができる。

【５７１０】

次に、図１４８１を参照して、時短状態中における保留連演出の内容について説明をする。図１４８１は、時短Ｃにて保留連演出が実行された場合の表示画面を示した図である。図１４８１に示した通り、時短Ｃにおける時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たりＡ群～Ｅ群）のそれぞれに対応する第２マス８３０ｂ、第４マス８３０ｄ、第５マス８３０ｅ、第６マス８３０ｆ、第８マス８３０ｇが「Ｖ」に表示され、それ以外が「×」に表示されている。そして、実行中の特別図柄変動が小当たりＡ群の小当たりであって、且つ、獲得済みの特図２保留に小当たりＣ群の小当たりに当選する入賞情報が含まれている状況であるため、ボールＢａ１が、小当たりＡ群に対応する第５マス８３０ｅと、小当たりＣ群に対応する第６マス８３０ｆの両方にぶつかる演出が実行されている。これにより、１個のボールで「Ｖ」を２つ獲得する演出結果となり、表示領域Ｄｍ１４に「Ｖ保留

×１個」が表示され、副表示領域Ｄｓには、保留連が実行されることを案内するための案内態様として「Ｖをダブルゲット！！大当たりが２回続くよ」の文字が表示される。また、ボールＢａ１が通常の表示態様とは異なる特殊表示態様で表示されている。

【５７１１】

ここで、本第２変形例における保留連演出の実行条件について説明をする。上述した通り、本第２変形例では、設定されている時短種別に応じて的８３０の各マスの表示態様を異ならせており、時短終了条件が成立する小当たり種別に対応するマスに対して「Ｖ」が表示されるように構成されている。そして、上下または左右に連続しているマスが共に「Ｖ」で表示されている状態であって、且つ、当該変動にて当選した小当たり種別と、保留連する小当たり種別とが、隣り合う「Ｖ」マスに対応する小当たり種別である場合にのみ上述した保留連演出が実行されるように構成している。つまり、小当たり変動中に獲得済みの特図２保留内に小当たり当選する入賞情報がある状況（保留連演出を実行するための１つの条件が成立している状況）において、保留連演出が実行される可能性を設定されている時短種別に応じて異ならせることができるように構成している。具体的には、全てのマスが「Ｖ」表示される時短Ａが最も保留連演出が実行され易い時短状態となり、第５マス８３０ｅのみが「Ｖ」表示となる時短Ｆは保留連演出が実行されることのない時短状態となる。このように、時短種別に応じて、小当たり変動中に獲得済みの特図２保留内に小当たり当選する入賞情報がある状況（保留連演出を実行するための１つの条件が成立している状況）となった場合における保留連演出の実行確率を異ならせることで、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して演出効果の高い演出を提供することができる。なお、本第２変形例では、小当たり種別とマスの状況（配置、表示態様）との対応関係を固定することで遊技者に分かり易い演出を提供しているが、これに限ることなく、小当たり種別とマスの状況（配置、表示態様）との対応関係をランダムに切り替えるように構成しても良いし、マスの表示態様が時短状態中（特図変動中）に「Ｖ」、「×」、「？」と切り替わるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が現在の時短種別を把握し難くすることができる。また、保留連演出が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり中演出の演出態様を、保留連演出が実行されずに実行された大当たり遊技中に実行される大当たり中演出の演出態様と異ならせても良いし、保留連演出を大当たり遊技中に実行可能に構成しても良い。この場合、保留連演出を実行するための処理は、１回目の大当たり当選した場合に実行される変動演出（大当たり変動演出）や大当たり遊技中演出とは異なる演出態様の演出を実行するための処理となることから、連続して同一の演出態様が設定されてしまうことを抑制するための処理である。詳細な説明は省略するが、上述した保留連演出が実行された後、次の大当たり遊技が開始されるまでの遊技の流れと演出の内容について説明をする。保留連演出の演出結果として２つの「Ｖ」アイコンを獲得した場合には、その後、第３図柄表示装置８１の表示面に「Ｖ」アイコンが２つ表示される。そして、実行中の特別図柄変動（小当たり当選変動）が停止表示されるよりも前に、実行中の特別図柄変動が小当たり当選に対応していることを遊技者に報知するために「Ｖ」アイコンを１つ用いた小当たり当選演出が実行される。この小当たり当選演出によって小当たり当選が報知された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されていた２つの「Ｖ」アイコンのうち、１つが消滅し、残り１つの「Ｖ」アイコンが表示されている状況で小当たり遊技が開始される。その後、小当たり遊技中に遊技球を特定領域に通過させることで大当たり遊技が開始され、その大当たり遊技が終了した後に実行される特別図柄変動に対して、継続して表示されていた残り１つの「Ｖ」アイコンを用いた小当たり当選演出が実行される。このように構成することで、獲得した（第３図柄表示装置８１の表示面に表示させた）「Ｖ」アイコンの数によって、獲得している大当たり遊技の実行権利数を遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、本制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させなかった場合には、大当たり遊技の実行条件が成立すること無く、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されないように構成している。つまり、上述した保留連演出の演出結果は、大当たり遊技が実行される回数を示すものでは無く、あくまでも獲得した大当たり遊技の実行権利数（特定領

域へと遊技球を比較的通過させ易い小当たり遊技が実行される回数）を示すものである。よって、例えば、パチンコ機１０の不具合（操作ハンドル２２の不具合）等で遊技球を適正に発射できなかったことが原因で小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させることができなかった場合には、表示面に表示されている「Ｖ」アイコンを用いて、「Ｖ」アイコンが消滅する演出が実行されるように構成している。つまり、特典が付与される場合も、特典が付与されない場合も遊技者に遊技な特典がストックされていることを示す態様を用いた演出を実行可能である。

【５７１２】

＜第３１制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１４８２から図１４８７を参照して、本第３１制御例の第２変形例における電気的構成について説明をする。本第２変形例では、上述した第３１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５７１３】

まず、図１４８２（ａ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２Ｂの内容について説明をする。図１４８２（ａ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｆｄ２Ｂに規定されている内容を示した図である。本第２変形例では、上述した通り、時短回数１５回が設定されるため、上述した第３１制御例とは異なり、時短状態が設定されたにも関わらず大当たり遊技が実行されること無く時短状態が終了する可能性が高くなるように構成している。よって、時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典を大きくしている点で相違している。具体的には、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、且つ、時短状態として「時短Ａｂ（時短Ａ）」が設定されるように構成している。

【５７１４】

次に、図１４８２（ｂ）を参照して、小当たり用テーブル２０２ｄ３Ｂの内容について説明をする。図１４８２（ｂ）は、小当たり用テーブル２０２ｄ３Ｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１４８２（ｂ）に示した通り、各小当たり種別に対して、共通のＶ通過時大当たり種別（７Ｒ）が規定され、異なる時短種別が規定されている。次に、図１４８３を参照して、時短付与テーブル２０２ｆｅＢの内容について説明をする。図１４８３は、時短付与テーブル２０２ｆｅＢに規定されている内容を示した図である。図１４８３に示した通り、何れの時短種別に対しても時短カウンタ２０３ｈの値に対して１５が規定されており、各時短種別に対して異なる小当たり種別が規定されている。これにより、時短継続率を時短種別毎に異ならせている。

【５７１５】

次に、図１４８４を参照して、本第３１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１４８４は、本第３１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１４８４に示した通り、本第２変形例のＲＯＭ２２２は、上述した第３１制御例のＲＯＭ２２２に対して、マス目態様選択テーブル２２２ｆａＢ、ボール態様選択テーブル２０２ｆｂＢを設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【５７１６】

マス目態様選択テーブル２２２ｆａＢは、的８３０を形成する第１マス８３０ａ～第９マス８３０ｉの表示態様が時短種別に対応させて規定されているデータテーブルである（図１４８６参照）。このマス目態様選択テーブル２２２ｆａＢは、時短状態が設定される際に参照される。

【５７１７】

ボール態様選択テーブル２２２ｆｂＢは、時短状態中にキャラクタ８０１が投げるボールＢａの表示態様を決定する際に参照されるデータテーブル（図１４８７参照）であって、実行中の特別図柄変動の抽選結果と、次変動の抽選結果（事前判別結果）と、設定されている時短種別と、に応じてボールＢａの表示態様が規定されている。図１４８７に示した通り、特別図柄抽選で大当たり当選する場合には、大当たり当選しない場合よりも特殊な表示態様が決定され易く、保留連演出を実行可能な条件が成立する場合の方が、成立しない場合よりも特殊な表示態様が決定され易くなるように構成している。

【５７１８】

＜第３１制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１４８８を参照して、本第３１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例の第２変形例では、上述した第３１制御例に対して、大当たり終了処理（図１４４８参照）に代えて大当たり終了処理（図１４８８参照）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。図１４８８を参照して、本第３１制御例の第１変形例における大当たり終了処理（Ｓ１９１０）について説明をする。図１４８８は、本第３１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される大当たり終了処理（Ｓ１９１０）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理内で実行される大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の一処理である。図１４８８に示した通り、本第３１制御例の第２変形例における大当たり終了処理（Ｓ１９１０）では、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり終了処理（図１４４８参照）に対して、時短状態を設定する場合に時短カウンタ２０３ｈに設定する値が異なる点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。大当たり終了処理（Ｓ１９１０）が実行されると、まず、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ２１０１Ｆ）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２ｆｅを用いて対応する時短終了条件を決定（設定）する（Ｓ２１０２Ｆ）。次いで、時短状態の設定ありか、即ち、実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別であるかを判別し（Ｓ２１０３Ｆ）、時短状態の設定あり（実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別である）と判別した場合には（Ｓ２１０３Ｆ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値として設定される時短種別に対応する値を設定し（Ｓ２１５１Ｆ）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ２１０５Ｆ）、大当たり遊技終了後の状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ２１０６Ｆ）、大当たり遊技の終了を設定し（Ｓ２１０７Ｆ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ２１０８Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０３Ｆの処理において、時短状態の設定なし（実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別ではない）と判別した場合には（Ｓ２１０３Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ２１５１Ｆの処理をスキップし、Ｓ２１０５Ｆの処理を実行する。

【５７１９】

＜第３１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１４８９～図１４９３を参照して、本第３１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例の第２変形例では、上述した第３１制御例に対して、状態コマンド受信処理（図１４５２のＳ４２０２Ｆ参照）に代えて状態コマンド受信処理（図１４８９のＳ４２５２Ｆ参照）を、特図２演出態様設定処理（図１４６０のＳ４９０７Ｆ参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１４９１のＳ４９５７Ｆ）を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５７２０】

図１４８９～図１４９０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１によ

り実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２５２Ｆ）の処理内容について説明する。図１４８９は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２５２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２５２Ｆ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行されるコマンド判定処理（図１４５１のＳ４１１２Ｆ参照）の一処理であり、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２５２Ｆ）は、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。図１４９１に示した通り、本第３１制御例の第２変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２５２Ｆ）は、上述した第３１制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｆ）に対して、時短中態様設定処理（Ｓ４３５１Ｆ）を新たに追加した点と、バトルモードに関連する処理を削除した点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。状態コマンド受信処理（Ｓ４２５２Ｆ）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４３０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、今回の通常状態への変更が小当たり当選に基づく変更であるかを判別し（Ｓ４３０１Ｆ）、小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｆ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３０１Ｆの処理において、小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｆ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ４３０２Ｆ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に対応する入賞情報があるか判別する（Ｓ４３０３Ｆ）。Ｓ４３０３Ｆの処理において、特図２保留に対応する入賞情報が格納されていない（特図２保留なし）と判別した場合には（Ｓ４３０３Ｆ：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３）、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｐに格納し（Ｓ４３０４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３０３Ｆの処理において、特図２保留に対応する入賞情報が格納されている（特図２保留あり）と判別した場合には（Ｓ４３０３Ｆ：Ｙｅｓ）、引き戻しモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０５Ｆ）、Ｓ４３０４Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ４３０２の処理において、通常状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、時短状態への変更であるかを判別する（Ｓ４３０６）。時短状態への変更である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合には（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報（時短種別と、第１時短終了条件と、第２時短終了条件と、を示す情報）を従状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ４３０７Ｆ）、従時短カウンタ２２３ｎに時短回数に対応する値を設定し（Ｓ４３０８Ｆ）、時短中態様設定処理（Ｓ４３５１Ｆ）を実行して、Ｓ４３０４Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ４３０６Ｆの処理において、時短状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（Ｓ４３０６）、本処理を終了する。

【５７２１】

次に、図１４９０を参照して、状態コマンド受信処理（図１４８９のＳ４２５２Ｆ参照）の一処理である時短中態様設定処理（Ｓ４３５１Ｆ）の処理内容について説明する。図１４９０は、この時短中態様設定処理（Ｓ４３５１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短中態様設定処理（Ｓ４３５１Ｆ）では、今回設定される時短種別に対応する時短中演出を決定するための処理が実行される。時短中態様設定処理（Ｓ４３５１Ｆ）が実行されると、まず、Ｖ保留フラグ２２３ｆａＢがオンであるかを判別し（Ｓ６１

５１Ｆ）、Ｖ保留フラグ２２３ｆａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖ保留状態を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ６１５２Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１５１Ｆの処理において、Ｖ保留フラグ２２３ｆａＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｆ：Ｎｏ）、マス目態様選択テーブル２２２ｆａＢを参照して、今回設定される時短種別に対応するマス目態様を決定し（Ｓ６１５３Ｆ）、時短モードを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ６１５４Ｆ）、本処理を終了する。

【５７２２】

次に、図１４９１を参照して、本第３１制御例の第２変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９５７Ｆ）の処理内容について説明する。図１４９１は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９５７Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９５７Ｆ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のメイン処理（図５８参照）にて実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の一処理である。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９５７Ｆ）は、第２特別図柄（特図２）の変動演出の演出態様を決定するための処理であり、特図２の抽選結果と設定されている演出モードに対応する演出態様を決定する処理が実行される。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９５７Ｆ）が実行されると、まず、演出モード記憶エリア２２３ｐに格納（設定）されている演出モードを示す情報を読み出し（Ｓ５９０１Ｆ）、引き戻しモードであるか（読み出した演出モードを示す情報が引き戻しモードを示す情報であるか）を判別する（Ｓ５９０１Ｆ）。引き戻しモードではないと判別した場合には（Ｓ５９０１Ｆ：Ｎｏ）、次に、時短モードであるか（読み出した演出モードを示す情報が時短モードを示す情報であるか）を判別する（Ｓ５９５１Ｆ）。時短モードであると判別した場合には（Ｓ５９５１Ｆ：Ｙｅｓ）、時短モード中態様決定処理を実行し（Ｓ５９５２Ｆ）、決定した演出態様を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５９０７Ｆ）、本処理を終了する。ここで、図１４９２を参照して、特図２演出態様設定処理（図１４９１のＳ４９５７Ｆ参照）の一処理である時短モード中態様決定処理（Ｓ５９５２Ｆ）の処理内容について説明する。図１４９２は、この時短モード中態様決定処理（Ｓ５９５２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。時短モード中態様決定処理（Ｓ５９５２Ｆ）が実行されると、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ６６０１Ｆ）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値に対応する残回数を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ６６０２Ｆ）、今回の第２特別図柄（特図２）の抽選結果が外れであるかを判別する（Ｓ６６０３Ｆ）。特図２の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ６６０３Ｆ：Ｙｅｓ）、外れアクションの実行を抽選で決定する（Ｓ６６０４Ｆ）。具体的には、外れアクション決定テーブル（図示しない）を参照して、演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて外れアクションの実行有無を決定する。なお、外れアクションとは、本第３１制御例の第２変形例における時短状態中の演出態様（図１４８０参照）において、キャラクタ８０１がボールを投げるが、マス目には到達しない（当たらない）演出（図示しない）を示す。このように、外れアクションが実行されることで、時短中に大当たり、または小当たりの何れにも当選しない特図２変動が実行される場合であっても、遊技者に大当たり、または小当たりに当選するのではないかという期待感を抱かせることが可能となる。また、特図２の抽選結果が外れである場合に毎回外れアクションを実行するのではなく、抽選によって実行する場合と実行しない場合とを決定するため、特図２の外れ変動が連続して実行される場合に外れアクションが連続して実行され、遊技者が外れアクションに早期に飽きてしまうことを抑制することができる。Ｓ６６０４Ｆの処理が終了すると、Ｓ６６０４Ｆにおける抽選の結果、外れアクションの実行が決定されたかを判別し（Ｓ６６０５Ｆ）、外れアクションの実行が決定された場合には（Ｓ６６０５Ｆ：Ｙｅｓ）、キャラクタ８０１がマス目以外の領域へボールを投げるアクションを実行する演出態様を決定し（Ｓ６６０６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６６０５Ｆの処理において、Ｓ６６０４Ｆの抽選結果が外れアクションの実行ではないと判別した場合には（Ｓ６６０５Ｆ：Ｎｏ）、キャラクタ８０１がボールを投げる準備アクションを実行する演出態様を決定し（Ｓ６６０７Ｆ）、本処理を終了する。また、Ｓ６６０３Ｆの処理において、今回の特図２の抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ

６６０３Ｆ：Ｎｏ）、時短モード中当たり態様決定処理を実行し（Ｓ６６０８Ｆ）、本処理を終了する。

【５７２３】

ここで、図１４９３を参照して、時短モード中態様決定処理（図１４９２のＳ５９５２Ｆ参照）の一処理である時短モード中当たり態様決定処理（Ｓ６６０８Ｆ）の処理内容について説明する。図１４９３は、この時短モード中当たり態様決定処理（Ｓ６６０８Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短モード中当たり態様決定処理（Ｓ６６０８Ｆ）は、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）における第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選である場合の演出態様を決定するための処理である。時短モード中当たり態様決定処理（Ｓ６６０８Ｆ）が実行されると、まず、今回の特図２の抽選結果は時短終了条件が成立する小当たり当選であるかを判別し（Ｓ６７０１Ｆ）、時短終了条件が成立する小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ６７０１Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、現在設定されている時短種別は時短Ａ～時短Ｄの何れかであるかを判別する（Ｓ６７０２Ｆ）。具体的には、従状態設定エリア２２３ｇに格納されている現在設定されている時短種別を示す情報を読み出し判別を行う。現在設定されている時短種別が時短Ａ～時短Ｄの何れかであると判別した場合には（Ｓ６７０２Ｆ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に基づいて次変動の抽選結果情報（入賞情報格納エリア２２３ｂの保留エリアの内、第１エリアに格納されている入賞情報の抽選結果情報）を特定し（Ｓ６７０３Ｆ）、今回の当たり当選に基づいて設定される時短種別と、Ｓ６７０３Ｆの処理において特定した次変動の抽選結果とを比較し、次変動の抽選結果が時短終了条件成立当たりとなるかを判定し（Ｓ６７０４Ｆ）、判定の結果が時短終了条件成立当たりであるかを判別する（Ｓ６７０５Ｆ）。時短終了条件成立当たりであると判別した場合には（Ｓ６７０５Ｆ：Ｙｅｓ）、ボール態様選択テーブル２２２ｆｂＢを参照して、今回キャラクタ８０１が投げるボールの態様を決定する（Ｓ６７０６Ｆ）。具体的には、ボール態様選択テーブル２２２ｆｂＢを参照して、今回の特図２の抽選結果と、次変動の抽選結果（入賞情報格納エリア２２３ｂの保留エリアの内、第１エリアに格納されている入賞情報の抽選結果）と、現在設定されている時短種別と、に基づいてボールの態様を決定する。

【５７２４】

Ｓ６７０６Ｆの処理が終了すると、次に、Ｓ６７０６Ｆの処理において決定したボールの態様は特殊態様（図１４８１に示す黒色のボールＢａ１）であるかを判別し（Ｓ６７０７Ｆ）、特殊態様であると判別した場合には（Ｓ６７０７Ｆ：Ｙｅｓ）、特殊態様のボールを用いて２枚抜きのアクション（図１４８１参照）を実行する演出態様を決定し（Ｓ６７０８Ｆ）、Ｖ保留フラグ２２３ｆａＢをオンに設定し（Ｓ６７０９Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６７０７Ｆの処理において、Ｓ６７０６Ｆの処理で決定されたボールの態様は特殊態様ではないと判別した場合には（Ｓ６７０７Ｆ：Ｎｏ）、通常態様のボール（図１４８１に示す白色のボールＢａ２）を用いて２枚抜きのアクションを実行する演出態様を決定し（Ｓ６７１０Ｆ）、Ｓ６７０９Ｆの処理を実行する。また、Ｓ６７０５Ｆの処理において、次変動の抽選結果（入賞情報格納エリア２２３ｂの保留エリアの内、第１エリアに格納されている入賞情報の抽選結果）は時短終了条件成立当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ６７０５Ｆ：Ｎｏ）、今回当選した小当たり種別に対応するマス目（Ｖ態様）にボールを投げるアクションを実行する演出態様を決定し（Ｓ６７１１Ｆ）、本処理を終了する。なお、マス目（Ｖ態様）とは、マス目に「Ｖ」の文字が表示されている態様（例えば、図１４８０に示すＶマス目８３０ｅ）のことである。一方、Ｓ６７０１Ｆの処理において、今回の特図２の抽選結果が時短終了条件成立当たりではないと判別した場合には（Ｓ６７０１Ｆ：Ｎｏ）、今回当選した小当たり種別に対応するマス目（バツ態様）にボールを投げるアクションを実行する演出態様を決定し（Ｓ６７１２Ｆ）、本処理を終了する。なお、マス目（バツ態様）とは、マス目に「×」が表示されている表示態様（例えば、図１４８０に示すバツマス目８３０ｄ）のことである。

【５７２５】

図１４９１に戻り、説明を続ける。Ｓ５９５１Ｆの処理において、Ｓ５９０１Ｆの処理で読み出した演出モードは時短モードではないと判別した場合には（Ｓ５９５１Ｆ：Ｎｏ）、次に、Ｖ保留モードであるかを判別し（Ｓ５９５３Ｆ）、Ｖ保留モードであると判別した場合には（Ｓ５９５３Ｆ：Ｙｅｓ）、表示領域Ｄｍ１４に表示されているＶ保留アイコンの放出を実行する演出態様を決定し（Ｓ５９５４Ｆ）、Ｖ保留フラグ２２３ｆａＢをオフに設定し（Ｓ５９５５Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。また、Ｓ５９５３Ｆの処理において、Ｓ５９０１Ｆの処理で読み出した演出モードはＶ保留モードではないと判別した場合には（Ｓ５９５３Ｆ：Ｎｏ）、受信した変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５９５６Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。また、Ｓ５９０２Ｆの処理において、Ｓ５９０１Ｆの処理で読み出した演出モードは引き戻しモードであると判別した場合には（Ｓ５９０２Ｆ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄（特図２）の抽選結果に基づいて超バトルモード選択テーブル２２２ｆａを参照して獲得アイコンの種別を決定し（Ｓ５９１３Ｆ）、Ｓ５９０７Ｆの処理を実行する。

【５７２６】

以上、説明した通り、本第３１制御例の第２変形例では、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動時短終了条件）を設定可能に構成している。つまり、本第２変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たり（Ｖ大当たり遊技を実行させ易い小当たり）に当選すること無く時短状態が終了し得るように構成している。このように構成することで、時短状態が設定された場合であってもＶ大当たり遊技が一度も実行されること無く時短状態が終了する可能性を残すことができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、Ｖ大当たり遊技の終了後には必ず時短状態が設定されるように構成している。つまり、時短終了条件が成立する小当たりに当選した時点（Ｖ大当たり遊技が実行され易い小当たり遊技の実行条件が成立した時点）で、遊技者に有利な遊技状況となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選で当選した小当たりに基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。更に、小当たり当選した場合に時短小当たり種別のみが設定されるように構成し、時短終了条件が成立する小当たり種別の数が多い方が、少ない場合よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成している。

【５７２７】

＜第３１制御例の第３変形例について＞

次に、図１４９４から図１５０８を参照して、上述した第３１制御例の第３変形例について説明をする。上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状態として時短状態が設定されている状況下で小当たり遊技が実行される場合よりも、通常状態が設定されている状況下で小当たり遊技が実行される場合の方が、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させ易くなるように構成していた。これに対して、本第３１制御例の第３変形例では、遊技状態として時短状態が設定されている状況下で小当たり遊技が実行される場合の一部において、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させ易くする状況を創出可能に構成している点で相違している。このように構成することで、時短終了条件が成立しなかった小当たり遊技が実行された場合であっても、Ｖ大当たり遊技が実行される可能性を残すことができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、時短終了条件が成立しない小当たり遊技が頻繁に発生してしまうことで特別図柄抽選が効率良く行えなくなり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５７２８】

ここで、本第３１制御例の第３変形例では、時短状態中に実行される普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄の変動パターンとして、殆どが短変動時間（０．２秒）の変動パターンが選択されることで、時短状態中に右打ち遊技にて発射された遊技球の殆どを第２入球口６４０へと誘導可能に構成しているが、低確率で長変動時間（６０秒）の変動パタ

ーンが選択されるように構成している。この長変動時間の変動パターン（当たりロング等）が設定された場合には、普図当たり遊技の実行間隔が開くため右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下する遊技球が第２可変入賞装置６５０へと到達し易くなる状況が創出される。よって、たとえ時短状態中に小当たり遊技が実行された場合（時短終了条件が成立しない小当たり種別に対応した小当たり遊技が実行された場合）であっても、普通図柄がロング変動している状況であれば特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させることができるように構成している。つまり、本第３１制御例の第３変形例では、時短状態中に実行される普通図柄のロング変動、即ち、普図当たり遊技の実行間隔が開いてしまうといった従来であれば遊技者に不利な遊技状況を創出させる事象が発生した場合であっても、その事象が発生したタイミングによっては遊技者に有利な遊技状況を創出させることが可能に構成しているため、斬新な遊技性を提供することができる。

【５７２９】

さらに、本第３１制御例の第３変形例では、時短状態中の小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させた場合には、通常状態が設定されている小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させた場合よりも、Ｖ大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定されるように構成している。よって、時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中もより意欲的に遊技を行わせることができる。

【５７３０】

なお、本第３１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０と同一の遊技盤１３の構成を有しており、時短状態中において第２入球口６４０へと遊技球を入球させること無く（第２特別図柄抽選を実行すること無く）普通図柄抽選のみを実行させる遊技を行えないように構成している。このように構成された遊技盤１３を用いることで、普通図柄のロング変動が実行されるまで普通図柄抽選のみを実行し、普通図柄のロング変動が実行された後に第２特別図柄抽選を実行させるといった不適切な遊技が行われてしまうことを防止することができる。

【５７３１】

＜第３１制御例の第３変形例における演出内容について＞

まず、図１４９４、及び図１４９５を参照して、本第３１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第３変形例では、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動パターンとして、通常よりも長いロング変動を実行可能に構成していることから、時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、時短状態のまま実行される小当たり遊技中であっても、特定領域６５０ｖへと遊技球を通過させる（Ｖ入賞させる）ことが可能に構成している。よって、時短状態のまま実行される小当たり遊技中の演出内容を上述した第３１制御例と異ならせている。

【５７３２】

図１４９４（ａ）は、時短状態のまま小当たり遊技が実行されている期間中に普図ロング変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。普図ロング変動が実行されていない時短状態の小当たり遊技中は、通常、図１４１５（ｂ）に示した演出画面が表示されており、普図ロング変動が開始された時点で、図１４９４（ａ）に示した表示画面が表示される。図１４９４（ａ）の表示画面には、特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させるチャンスが急に到来したことを示す「緊急ミッション」の文字が表示され、通常状態中に実行される小当たり遊技の表示画面（図１４１４（ａ）参照）が表示される。そして、既に経過している小当たり遊技期間に対応して減算表示された状態でタイムゲージｇａ１が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、急に特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させるチャンスが急に到来したことを案内するための案内態様として「緊急ミッション発生！！制限時間内にＶ入賞できれば大チャンス！！」が表示される。また、表示領域Ｄｍ３は、普通図柄変動（普図変動）の状況を示す図柄が変動表示されている。

【５７３３】

そして、緊急ミッション中に特定領域６５０ｖへと遊技球を入賞させると、図１４９４（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１４９４（ｂ）は、緊急ミッション中に特定領域６５０ｖへと遊技球を入賞させた場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、上述した図１４１４（ｂ）の表示画面に対して、表示領域ＨＲ１０の表示内容、及び、副表示領域Ｄｓの表示内容が相違している。それ以外の表示内容および各表示態様の変位要件については同一であるため、その説明を省略する。本第３変形例では、時短状態中にＶ大当たり遊技の実行条件を成立させた場合には、設定されている時短種別や、当選した小当たり種別に関わらず、遊技者に最も有利となるＶ大当たり遊技が実行されるように構成している（図１４９７参照）。よって、表示領域ＨＲ１０には「ＭＡＸＶゲットおめでとう」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには「最高勝利期待度のバトルモードが続くよ」の文字が表示される。

【５７３４】

次に、図１４９５を参照して、非小当たり遊技中に普図ロング変動が実行された場合の演出内容について説明をする。図１４９５（ａ）は、外れ特図変動中に普図ロング変動が実行された場合に表示される表示画面を示した図である。図１４９５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに「カウントダウンバトルモード」と表示され、表示領域ＨＲ１１には「残り１０秒」が表示され、副表示領域Ｄｓには「残り時間内に攻撃をしたら勝利確定！？」の文字が表示されている。ここで、表示領域ＨＲ１１に表示される残り時間は、普図ロング変動の残時間では無く、普図ロング変動の残時間から、小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと通過させるのに要する時間を差し引いた時間が表示され、時間経過と共に減算表示されるように構成している。つまり、表示領域ＨＲ１１に表示されている残り時間が０秒になる前に小当たり遊技が実行された場合には、その小当たり遊技に基づいてＶ大当たり遊技を実行させ易くすることができることを遊技者に分かり易く報知している。これにより、残り時間内に小当たり変動が実行されたにも関わらず、小当たり遊技の開始直後に普図ロング変動が終了してしまい、Ｖ大当たり遊技を実行させることができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。そして、カウントダウンバトルモード中に小当たり変動が開始された場合には、図１４９５（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１が全てのアイテムを装備した状態で敵キャラ８０２を攻撃する演出が実行される。そして、勝利期待度１００％が表示領域Ｄｍ１０に表示される。

【５７３５】

＜第３１制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図１４９６から図１４９９を参照して、本第３１制御例の第３変形例における電気的構成について説明をする。本第３変形例では、上述した第３１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５７３６】

図１４９６は、本第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を示した図である。本第３変形例のＲＯＭ２０２は、上述した第３１制御例に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄＣを設け、新たに、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｆＣを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付して説明を省略する。

【５７３７】

まず、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄＣが有する小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ｃに規定されている内容について、図１４９７を参照して説明をする。図１４９７は、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ｃに規定されている内容を模式的に示した図である。この小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ｃは、上述した第３１制御例の小当たり用テーブル２０２ｆｄ３に対して、Ｖ通過時の遊技状態が時短状態である場合に設定される時短種別として「時短Ａ１」、即ち、最も遊技者に有利となる時短種別が設定されるように規定内

容を変更している点で相違し、それ以外の要素は同一である。このように構成することで、時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合であっても、その小当たり遊技が実行されるタイミングと、普図ロング変動が実行されるタイミングとが合致した場合には遊技者に有利な遊技を提供することができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【５７３８】

次に、図１４９８を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｆＣの内容について説明をする。図１４９８は、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｆＣに規定されている内容を模式的に示した図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｆＣには、電サポの有無（時短状態の有無）と、普通図柄抽選の結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて異なる変動時間の変動パターンが規定されている。具体的には、電サポありの状態では、抽選結果が「当たり」に対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９５」の範囲に対して、変動時間が０．２秒の「当たりショート」が、「１９６～１９７」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「当たりミドル」が、「１９８」の値に対して、変動時間が６０秒の「当たりロング」が規定されており、抽選結果が「外れ」に対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「外れミドル」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「外れロング」が規定されている。このように構成することで、時短状態中に実行される普通図柄変動の一部において普図ロング変動（３０秒変動、６０秒変動）を実行させることが可能となるため、時短状態のまま実行される小当たり遊技中にもＶ大当たり遊技を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第３変形例では、普通図柄変動の時間を変化させることで、時短状態のまま実行される小当たり遊技中にもＶ大当たり遊技を実行させ易い期間を創出しているが、これに限ることなく、例えば、時短状態中に実行される普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放パターンとして、途中で長時間の閉鎖期間（３０秒閉鎖、６０秒閉鎖）が設定される開放パターンの普図当たり遊技を実行するように構成しても良い。この場合であっても、長時間の閉鎖期間（３０秒閉鎖、６０秒閉鎖）中に小当たり遊技が実行された場合には、本第３変形例と同様にＶ大当たり遊技を狙った遊技を意欲的に行わせることができる。また、普図当たり遊技の開放パターンとして、１回の開閉動作によって、継続して右打ち遊技を実行することで発射される遊技球（０．６秒間隔で右側領域を流下する遊技球）の少なくとも一部が、電動役物６４０ａよりも下流側へと流下可能となる特定開放パターンの普図当たり遊技を実行可能とし、連続して実行される普図当たり遊技が連続して特定開放パターンである場合に、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を通過させることが可能となるように構成しても良い。

【５７３９】

次に、図１４９９を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１４９９は、本第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図１４９９に示した通り、本第３変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第３１制御例のＲＡＭ２２３に対して、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣ、普図変動残時間タイマ２２３ｆｂＣ、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣ、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５７４０】

緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣは、時短状態における小当たり遊技中に普図ロング変動が実行されたことによって、緊急ミッション演出が実行されたことを示すためのフラグであって、緊急ミッション演出が実行される場合にオンに設定される。そして、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球が入球した場合に緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣの設定状況が判別され、オンに設定されていると判別した場合には、図１４９４（ｂ）に示した表示画面が表示される。

【５７４１】

普図変動残時間タイマ２２３ｆｂＣは、普図変動の残変動時間を計測するためのカウンタであって、普図ロング変動（３０秒変動、６０秒変動）が実行される場合に値がセットされる。そして、セットされた値に基づいて、カウントダウン表示態様（図１４９５参照）の表示態様が決定される。

【５７４２】

表示残時間タイマ２２３ｆｃＣは、カウントダウンバトルモード中に表示されている残り時間を計測するためのカウンタであって、普図ロング変動が実行された場合に表示残時間が算出され、その算出された値がセットされる。

【５７４３】

Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣは、小当たり遊技期間におけるＶ有効期間（特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させることが可能な期間）の残時間を計測するためのカウンタであって、実行される小当たり遊技に対して予め規定されている時間に対応する値が小当たり遊技の開始時にセットされる。そして、緊急ミッション演出が実行された場合に、当該残時間に対応する表示態様でタイムゲージｇａ１が表示される。

【５７４４】

＜第３１制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１５００を参照して、本第３１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例の第３変形例では、上述した第３１制御例に対して、普通図柄変動処理（図１４４６のＳ１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図１５００のＳ１３６参照）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。図１５００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４３５参照）の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１３６）の処理内容について説明する。図１５００は、この普通図柄変動処理（Ｓ１３６）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例の第３変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１３６）は、上述した第３１制御例における普通図柄変動処理（図１４４６のＳ１０６参照）に対して、普通図柄（普図）の変動時間を遊技状態に応じて一定にするのではなく、同一の遊技状態であっても変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて複数の変動時間から対応する変動時間を設定する処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。この普通図柄変動処理（Ｓ１３６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。次に、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃ（図１４２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果（抽選結果）が取得され（Ｓ８０８Ｆ）、Ｓ８１１の処理を実行する。Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当

たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８３１Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８３１Ｆの処理を実行する。Ｓ８３１Ｆの処理では、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｆＣを参照して、普通図柄の変動時間を決定する（Ｓ８３１Ｆ）。具体的には、普通図柄変動が実行される場合の電サポの有無、即ち、電サポ状態（時短状態）であるか非電サポ状態（通常状態）であるかと、普通図柄の抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて変動パターンと変動時間が決定される。そして、Ｓ８３１Ｆの処理において決定された普通図柄の変動時間と、今回の普通図柄の抽選結果と、に対応する普図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８３２Ｆ）、本処理を終了する。

【５７４５】

一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８１８）。Ｓ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１２、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２１）、Ｓ８２２の処理を実行する。一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が０．１秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２３Ｆ）、Ｓ８２２の処理を実行する。Ｓ８２２の処理では、Ｓ８２１、或いはＳ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する。

【５７４６】

＜第３１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

図１５０１～図１５０８を参照して、本第３１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例の第３変形例では、上述した第３１制御例に対して、普図関連処理（図１４５５のＳ４２１６Ｆ参照）に代えて普図関連処理（図１５０１のＳ４２４６Ｆ参照）を、時短中小当たり開始処理（図１４５７のＳ５５０５Ｆ参照）に代えて時短中小当たり開始処理（図１５０３のＳ５５３５Ｆ参照）を、小当たり中処理（図１４５９のＳ５５０７Ｆ参照）に代えて小当たり中処理（図１５０５のＳ５５３７Ｆ参照）を、バトルモード中当たり演出設定処理（図１４６１のＳ５９０６Ｆ参照）に代えてバトルモード中当たり演出設定処理（図１５０６のＳ５９３６Ｆ参照）を、演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて演出更新処理（図１５０８のＳ４１３１参照）を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容について

はその詳細な説明を省略する。

【５７４７】

図１５０１～図１５０２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される普図関連処理（Ｓ４２４６Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０１は、この普図関連処理（Ｓ４２４６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例の第３変形例における普図関連処理（Ｓ４２４６Ｆ）は、上述した第３１制御例における普図関連処理（図１４５５のＳ４２１６Ｆ参照）に対して、普図変動パターンコマンドを受信した場合（Ｓ４６０１Ｆ：Ｙｅｓ）に普図演出設定処理（Ｓ４６３１Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図１５０２を参照して、普図関連処理（図１５０１のＳ４２４６Ｆ参照）の一処理である普図演出設定処理（Ｓ４６３１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０２は、この普図演出設定処理（Ｓ４６３１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この普図演出設定処理（Ｓ４６３１Ｆ）は、遊技状態と、今回の普通図柄の変動パターン（変動時間）と、に基づいて普通図柄変動の演出態様を決定する処理である。普図演出設定処理（Ｓ４６３１Ｆ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ６８０１Ｆ）。具体的には、従状態設定エリア２２３ｇに格納（設定）されている遊技状態を示す情報を読み出し、時短状態を示す情報であるかを判別する。時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ６８０１Ｆ：Ｎｏ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ６８０２Ｆ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６８０３Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６８０１Ｆの処理において、設定されている遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ６８０１Ｆ：Ｙｅｓ）、今回の普通図柄の変動時間は０．２秒であるかを判別し（Ｓ６８０４Ｆ）、変動時間が０．２秒であると判別した場合には（Ｓ６８０４Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ６８０２Ｆの処理を実行する。また、Ｓ６８０４Ｆの処理において、今回の普通図柄の変動時間は０．２秒ではないと判別した場合には（Ｓ６８０４Ｆ：Ｎｏ）、小当たり遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ６８０５Ｆ）、小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ６８０５Ｆ：Ｎｏ）、普図変動残時間タイマ２３ｆｂＣに今回の普図変動時間に対応する値をセットし（Ｓ６８０６Ｆ）、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣに普図変動時間から７秒差し引いた時間に対応する値をセットし（Ｓ６８０７Ｆ）、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値に対応するカウントダウン表示態様を決定し（Ｓ６８０８Ｆ）、カウントダウンバトルモードに対応する演出態様を決定し（Ｓ６８０９Ｆ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６８０３Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６８０５Ｆの処理において、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ６８０５Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値に基づいてＶ有効残時間を算出し（Ｓ６８１０Ｆ）、Ｖ有効残時間は５秒以上であるかを判別する（Ｓ６８１１Ｆ）。Ｖ有効残時間が５秒以上ではないと判別した場合には（Ｓ６８１１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ６８０３Ｆの処理を実行する。一方、Ｖ有効残時間は５秒以上であると判別した場合には（Ｓ６８１１Ｆ：Ｙｅｓ）、緊急ミッションに対応する演出態様を決定し（Ｓ６８１２Ｆ）、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値に対応する残時間ゲージの表示態様を決定し（Ｓ６８１３Ｆ）、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣをオンに設定し（Ｓ６８１４Ｆ）、Ｓ６８０３Ｆの処理を実行する。

【５７４８】

次に、図１５０３を参照して、当たり関連処理（図１４５６のＳ４２１８Ｆ参照）の一処理である時短中小当たり開始処理（Ｓ５５３５Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０３は、この時短中小当たり開始処理（Ｓ５５３５Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例における時短中小当たり開始設定処理（Ｓ５５３５Ｆ）は、上述した第３１制御例における時短中小当たり開始設定処理（Ｓ５５０５Ｆ）に対して、Ｓ５６０１Ｆの処理において連続演出実行中フラグ２２３ｑがオンではないと判別した場合には（Ｓ５６０１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ５６０２Ｆの処理を行う前にカウントダウンバトル設定処理（Ｓ５６３１Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一であ

る。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図１５０４を参照して、時短中小当たり開始処理（Ｓ５５３５Ｆ）の一処理であるカウントダウンバトル設定処理（Ｓ５６３１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０４は、このカウントダウンバトル設定処理（Ｓ５６３１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。カウントダウンバトル設定処理（Ｓ５６３１Ｆ）が実行されると、まず、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０より大きいかを判別し（Ｓ６９０１Ｆ）、０より大きくない（０である）と判別した場合には（Ｓ６９０１Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６９０１Ｆ：Ｙｅｓ）、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値に基づいて残カウントダウン時間を算出し（Ｓ６９０２Ｆ）、算出した残カウントダウン時間は５秒以上であるかを判別する（Ｓ６９０３Ｆ）。残カウントダウン時間が５秒以上であると判別した場合には（Ｓ６９０３Ｆ：Ｙｅｓ）、普図変動残時間タイマ２２３ｆｂＣの値に対応する期間でＶ入賞（第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０の特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）への球の入賞）を促す強案内表示態様を決定し（Ｓ６９０４Ｆ）、カウントダウンバトル用小当たり遊技中演出態様を決定し（Ｓ６９０５Ｆ）、決定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ６９０６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６９０３Ｆの処理において、残カウントダウン時間は５秒以上ではないと判別した場合には（Ｓ６９０３Ｆ：Ｎｏ）、普図変動残時間タイマ２２３ｆｂＣの値に対応する期間でＶ入賞を促す案内表示態様を決定し（Ｓ６９０７Ｆ）、Ｓ６９０５Ｆの処理を実行する。

【５７４９】

次に、図１５０５を参照して、当たり関連処理（図１４５６のＳ４２１８Ｆ参照）の一処理である小当たり中処理（Ｓ５５３７Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０５は、この小当たり中処理（Ｓ５５３７Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中処理（Ｓ５５３７Ｆ）は、主制御装置１１０から受信した小当たり遊技関連コマンドに対応して、小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示画面に各種演出を表示するための処理を実行する。小当たり中処理（Ｓ５５３７Ｆ）が実行されると、まず、小当たり終了コマンド（エンディングコマンド）を受信したかを判別し（Ｓ５８０１Ｆ）、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５８０１Ｆ：Ｙｅｓ）、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるか（従状態設定エリア２２３ｇに通常状態を示す情報が設定されているか）を判別する（Ｓ５８０２Ｆ）。通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５８０２Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０２Ｆの処理において通常状態であると判別した場合には（Ｓ５８０２Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ入賞の有無（第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０内の特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）を球が通過したか否か）を判別し（Ｓ５８０３Ｆ）、Ｖ入賞ありと判別した場合には（Ｓ５８０３Ｆ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技開始を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８０４Ｆ）、Ｓ５８０６Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ５８０３Ｆの処理において、Ｖ入賞なし（Ｖゲート６５０ｖを球が通過していない）と判別した場合には（Ｓ５８０３Ｆ：Ｎｏ）、バトルモード終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８０５Ｆ）、Ｓ５８０４Ｆの処理を実行する。Ｓ５８０６Ｆの処理では、時短終了待機フラグ２２３ｆｆはオンであるかを判別し（Ｓ５８０６Ｆ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５８０６Ｆ：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２２３ｆｆをオフに設定し（Ｓ５８０７Ｆ）、本処理を終了する。一方、時短終了待機フラグ２２３ｆｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ５８０６Ｆ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５７５０】

Ｓ５８０１Ｆの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５８０１Ｆ：Ｎｏ）、次に、入賞個数コマンド（Ｖ入口通過コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ５８０８Ｆ）。入賞個数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５８０８Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、今回の小当たり遊技における４個目の入賞であるか（今回受信した入賞個数コマンドは今回の小当たり遊技における４個目に受信した入賞個数コマンドであるか）を判別する（Ｓ５８１０Ｆ）。４個目の入賞であると判別した場合には（

Ｓ５８１０Ｆ：Ｙｅｓ）、特定領域（Ｖゲート６５０ｖ）へ球が入賞可能である状態を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１１Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８１０の処理において、４個目の入賞ではないと判別した場合には（Ｓ５８１０Ｆ：Ｎｏ）、現在の入賞個数に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１２Ｆ）、本処理を終了する。また、Ｓ５８０８Ｆの処理において、入賞個数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５８０８Ｆ：Ｎｏ）、次に、Ｖ通過コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５８１３Ｆ）、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５８１３Ｆ：Ｙｅｓ）、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣはオンであるかを判別し（Ｓ５８３１Ｆ）、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣがオンであると判別した場合には（Ｓ５８３１Ｆ：Ｙｅｓ）、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣをオフに設定し（Ｓ５８３２Ｆ）、表示領域ＨＲ１０に「ＭＡＸＶゲット」の表示態様（図１４９４（ｂ）参照）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５８３３Ｆ）、大当たり当選を報知する表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５８３１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ５８３２ＦおよびＳ５８３３Ｆの処理をスキップし、Ｓ５８３４Ｆの処理を実行する。

【５７５１】

次に、図１５０６～図１５０７を参照して、特図２演出態様設定処理（図１４６０のＳ４９０７Ｆ参照）の一処理であるバトルモード中当たり演出設定処理（Ｓ５９３６Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０６は、このバトルモード中当たり演出設定処理（Ｓ５９３６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例の第３変形例におけるバトルモード中当たり演出設定処理（Ｓ５９３６Ｆ）は、上述した第３１制御例におけるバトルモード中当たり演出設定設定処理（図１４６１のＳ５９０６Ｆ参照）に対して、Ｓ６００１Ｆの処理を実行する前に、普図ロング変動中演出設定処理（Ｓ６０３１Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図１５０７を参照して、バトルモード中当たり演出設定処理（図１５０６のＳ５９３６Ｆ参照）の一処理である普図ロング変動中演出設定処理（Ｓ６０３１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０７は、この普図ロング変動中演出設定処理（Ｓ６０３１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この普図ロング変動中演出設定処理（Ｓ６０３１Ｆ）は、バトルモード中のカウントダウンバトルに関連する演出態様を決定するための処理である。普図ロング変動中演出設定処理（Ｓ６０３１Ｆ）が実行されると、まず、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０より大きいかを判別し（Ｓ７００１Ｆ）、０より大きくない（０である）と判別した場合には（Ｓ７００１Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ７００１Ｆ：Ｙｅｓ）、今回の第２特別図柄（特図２）の変動が時短終了条件が成立する変動であるか、即ち、時短終了条件が成立する小当たり当選変動であるかを判別する（Ｓ７００２Ｆ）。時短終了条件が成立する特図２変動であると判別した場合には（Ｓ７００２Ｆ：Ｙｅｓ）、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値を０に設定（クリア）し（Ｓ７００３Ｆ）、カウントダウンバトルモード終了を示す演出態様を決定し（Ｓ７００４）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ７００９Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７００２Ｆの処理において、時短終了条件が成立する特図２変動ではないと判別した場合には（Ｓ７００２Ｆ：Ｎｏ）、今回の特図変動時間経過時における表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値を算出し（Ｓ７００５Ｆ）、算出した結果、残時間があるか（表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値から今回の特図変動時間に対応する値を差し引いた結果、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０より大きくなるか）を判別する（Ｓ７００６Ｆ）。残時間がないと判別した場合には（Ｓ７００６Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７００３Ｆの処理を実行する。一方、残時間があると判別した場合には（Ｓ７００６Ｆ：Ｙｅｓ）、カウントダウンバトル発生を示す演出態様を決定し（Ｓ７００７Ｆ）、表示領域Ｄｍ１０に「勝利期待度１００％」を示す表示態様（図１４９５（ｂ）参照）を決定し（Ｓ７００８Ｆ）、Ｓ７００９Ｆの処理を実行する。

【５７５２】

次に、図１５０８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の一処理である演出更新処理（Ｓ４１３１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５０８は、この演出更新処理（Ｓ４１３１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。本第３１制御例における演出更新処理（Ｓ４１３１Ｆ）は、上述した第３１制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて実行される処理である。この演出更新処理（Ｓ４１３１Ｆ）では、主に、各種タイマ値の更新処理と、更新後の各タイマ値に対応する演出を実行するための処理が実行される。演出更新処理（Ｓ４１３１Ｆ）が実行されると、まず、普図変動残時間タイマ２２３ｆｂＣの値は０より大きいかを判別し（Ｓ７１０１Ｆ）、０より大きいと判別した場合には（Ｓ７１０１Ｆ：Ｙｅｓ）、普図変動残時間タイマ２２３ｆｂＣの値を更新し（Ｓ７１０２Ｆ）、Ｓ７１０３Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ７１０１Ｆの処理において、普図変動残時間タイマ２２３ｆｂＣの値が０より大きくない（０である）と判別した場合には（Ｓ７１０１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７１０２Ｆの処理をスキップし、Ｓ７１０３Ｆの処理を実行する。Ｓ７１０３Ｆの処理では、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０より大きいかを判別し（Ｓ７１０３Ｆ）、０より大きいと判別した場合には（Ｓ７１０３Ｆ：Ｙｅｓ）、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値を更新し（Ｓ７１０４Ｆ）、更新後の表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ７１０５Ｆ）。なお、Ｓ７１０５Ｆで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置１１４へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様（例えば、図１４９５（ａ）に示す、表示領域ＨＲ１１に表示されるカウントダウンの残時間の更新）が表示される。Ｓ７１０５Ｆの処理が終了すると、次に、更新後の表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０であるかを判別し（Ｓ７１０６Ｆ）、０であると判別した場合には（Ｓ７１０６Ｆ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の実行中であるかを判別する（Ｓ７１０７Ｆ）。小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ７１０７Ｆ：Ｎｏ）、カウントダウンバトル終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ７１０８Ｆ）、Ｓ７１０９Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ７１０３Ｆの処理において、表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０より大きくない（０である）と判別した場合には（Ｓ７１０３Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７１０４Ｆ～Ｓ７１０８Ｆの処理をスキップし、Ｓ７１０９Ｆの処理を実行する。また、Ｓ７１０６Ｆの処理において、更新後の表示残時間タイマ２２３ｆｃＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ７１０６Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７１０７ＦおよびＳ７１０８Ｆの処理をスキップし、Ｓ７１０９Ｆの処理を実行する。また、Ｓ７１０７Ｆの処理において、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ７１０７Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ７１０８Ｆの処理をスキップし、Ｓ７１０９Ｆの処理を実行する。Ｓ７１０９Ｆの処理では、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値が０より大きいかを判別し（Ｓ７１０９Ｆ）、０より大きくない（０である）と判別した場合には（Ｓ７１０９Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ７１０９Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値を更新し（Ｓ７１１０Ｆ）、更新後のＶ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ７１１１Ｆ）。なお、Ｓ７１１１Ｆで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置１１４へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様（例えば、図１４９４（ａ）に示す、Ｖ有効残時間ゲージｇａ１の更新）が表示される。Ｓ７１１１Ｆの処理が終了すると、次に、更新後のＶ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値が０であるかを判別し（Ｓ７１１２Ｆ）、０であると判別した場合には（Ｓ７１１２Ｆ：Ｙｅｓ）、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣはオンであるかを判別し（Ｓ７１１３Ｆ）、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣがオンであると判別した場合には（Ｓ７１１３Ｆ：Ｙｅｓ）、緊急ミッション終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ７１１４Ｆ）、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣをオフに設定し（Ｓ７１１５Ｆ）、本処理を終了す

る。一方、Ｓ７１１２Ｆの処理において、更新後のＶ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ７１１２Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。また、Ｓ７１１３Ｆの処理において、緊急ミッション中フラグ２２３ｆａＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ７１１３Ｆ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【５７５３】

以上、説明した通り、本第３１制御例の第３変形例では、時短状態中に実行される普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄の変動パターンとして、殆どが短変動時間（０．２秒）の変動パターンが選択されることで、時短状態中に右打ち遊技にて発射された遊技球の殆どを第２入球口６４０へと誘導可能に構成しているが、低確率で長変動時間（６０秒）の変動パターンが選択されるように構成している。この長変動時間の変動パターン（当たりロング等）が設定された場合には、普図当たり遊技の実行間隔が開くため右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下する遊技球が第２可変入賞装置６５０へと到達し易くなる状況が創出される。よって、たとえ時短状態中に小当たり遊技が実行された場合（時短終了条件が成立しない小当たり種別に対応した小当たり遊技が実行された場合）であっても、普通図柄がロング変動している状況であれば特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させることができるように構成している。つまり、本第３１制御例の第３変形例では、時短状態中に実行される普通図柄のロング変動、即ち、普図当たり遊技の実行間隔が開いてしまうといった従来であれば遊技者に不利な遊技状況を創出させる事象が発生した場合であっても、その事象が発生したタイミングによっては遊技者に有利な遊技状況を創出させることが可能に構成しているため、斬新な遊技性を提供することができる。また、時短状態中の小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させた場合には、通常状態が設定されている小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させた場合よりも、Ｖ大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定されるように構成している。よって、時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中もより意欲的に遊技を行わせることができる。更に、時短状態中において第２入球口６４０へと遊技球を入球させること無く（第２特別図柄抽選を実行すること無く）普通図柄抽選のみを実行させる遊技を行えないように構成している。このように構成された遊技盤１３を用いることで、普通図柄のロング変動が実行されるまで普通図柄抽選のみを実行し、普通図柄のロング変動が実行された後に第２特別図柄抽選を実行させるといった不適切な遊技が行われてしまうことを防止することができる。

【５７５４】

＜第３１制御例の第４変形例について＞

次に、図１５０９から図１５２０を参照して、上述した第３１制御例の第４変形例について説明をする。上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に成立し得る小当たり時短終了条件が規定されており、上述した第３１制御例の第２変形例では、特別図柄変動が実行されたことに基づいて成立し得る変動時短終了条件が規定されている。これに対して本第３１制御例の第４変形例では、時短状態中に普通図柄抽選（普通図柄変動）が実行されたことに基づいて成立し得る普図変動時短終了条件が規定されている。ここで、本第４変形例では、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、特別図柄変動と普通図柄変動とが並行して実行されるように構成しており、特別図柄抽選の結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）中や、特別図柄変動が停止表示（確定表示）されている期間中も新たな普通図柄変動を実行させることが可能に構成されている。

【５７５５】

このように構成された本第４変形例では、時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立することで、小当たり遊技の途中で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行可能となる。よって、時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行された場合であっても、Ｖ大当たり遊技が実行される可能性を残すことができるため遊技者の遊技意欲が低下

してしまうことを抑制することができる。

【５７５６】

また、本第３１制御例の第４変形例では、小当たり当選に対応する特別図柄の確定表示期間（特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間）の長さが異なる小当たり種別を決定可能であり、小当たり遊技の遊技期間（オープニング期間）の長さが異なる小当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、小当たり当選したことを遊技者が把握することができる時点（小当たり当選に対応する特別図柄が停止表示された時点）から小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと通過させることが可能な期間が経過するまでの長さを異ならせることができるように構成している。このように構成することで、設定された小当たり種別や、実行された小当たり遊技の内容によって、小当たり遊技が実行されることが確定している期間中、および、小当たり遊技が実行されている期間中に実行させることが可能な普図変動回数を異ならせることができるため、普図変動時短終了条件を成立させる遊技を遊技者に楽しませることができる。

【５７５７】

なお、詳細な説明は後述するが、本第４変形例では、時短状態が設定されてから実行された普通図柄の変動回数が所定回数（例えば、１００回）実行された場合に普図変動時短終了条件が成立し時短状態が終了するように構成していることから、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たりに当選すること無く普図変動時短終了条件が成立した場合には、Ｖ大当たり遊技が実行されること無く時短状態が終了することになる。つまり、普図変動時短終了条件は、成立するタイミングに応じて遊技者に有利な遊技状況を創出させることが可能な時短終了条件となり得るものであり、遊技者に不利な遊技状況を創出させることが可能な時短終了条件となり得るものである。

【５７５８】

さらに、本第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、時短状態における小当たり遊技の遊技期間中に時短終了条件（普図変動時短終了条件）を成立させて通常状態を設定することが可能に構成されている。つまり、小当たり遊技の遊技期間中に、Ｖ大当たり遊技の実行権利を獲得し難い小当たり遊技からＶ大当たり遊技の実行権利を獲得し易い小当たり遊技へと切り替えることが可能に構成している。ここで、Ｖ大当たり遊技の実行権利を獲得し易い小当たり遊技（時短終了条件が成立する小当たり当選に基づく小当たり遊技）が実行される場合には、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０のように、小当たり遊技の開始に合わせて特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させることを案内するための表示態様（図１４１４（ａ）の矢印ＹＧ参照）を含む小当たり遊技演出が実行されるものが一般的であった。しかしながら、そのような構成を本第４変形例におけるパチンコ機１０に用いた場合には、Ｖ大当たり遊技の実行権利を獲得し難い小当たり遊技が実行されている期間中も特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させることを案内するための表示態様（図１４１４（ａ）の矢印ＹＧ参照）を含む小当たり遊技演出が実行されてしまうため、実行されている演出内容に従って遊技球を発射したにも関わらず、遊技球が特定領域を通過しない期間が継続してしまい遊技者に不快感を与えてしまう虞があった。

【５７５９】

これに対して、本第４変形例では、小当たり遊技の開始に基づくのでは無く、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立したことに基づいて特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させることを案内するための表示態様（図１４１４（ａ）の矢印ＹＧ参照）を含む小当たり遊技演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実行されている演出内容に従って遊技球を発射した場合に、その遊技球が特定領域へと通過し易くすることができるため遊技者に分かり易い演出を実行することができる。また、本第４変形例では、小当たり遊技が開始されてから普図変動時短終了条件が成立するまでの期間、即ち、Ｖ大当たり遊技の実行権利を獲得し難い小当たり遊技期間中に、１の演出として普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出を実行可能に構成している。このように構成

することで、時短状態が終了していない状況で小当たり遊技が実行された場合に、今回の小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させることが可能か否かを遊技者に予測させることが可能となる。そして、１の演出が終了した後に実行される演出として上述した特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させることを案内するための表示態様（図１４１４（ａ）の矢印ＹＧ参照）を含む小当たり遊技演出を実行可能に構成しているため、小当たり遊技の遊技期間における一連の演出を遊技者に分かり易く提供することができる。

【５７６０】

さらに、本第４変形例では、時短状態が終了していない状況で実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出を実行するか否かの決定を、今回実行される小当たり遊技の種別（当選した小当たり種別）や、残普図変動回数に基づいて行うように構成している。つまり、短時間で終了してしまう小当たり遊技が実行される場合や、小当たり遊技が開始される時点における残普図変動回数が多い場合等、小当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を行ったとしても普図変動時短終了条件を成立させることが困難となる状況においては、普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出を実行しないように構成している。このように構成することで、時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づく小当たり遊技が実行される毎に遊技者に過度な期待を抱かせてしまうことを抑制することができる。また、普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出が実行されるだけでＶ大当たり遊技への期待度を高めることができるため演出効果を高めることができる。なお、時短状態が終了していない状況で実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立し、通常状態へと移行した後は遊技球を特定領域６５０ｖへと通過させ易い小当たり遊技となるため、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が有利な発射遊技となる。一方で、小当たり遊技が実行されていない状況における通常状態は、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が有利な発射遊技となる。

【５７６１】

＜第３１制御例の第４変形例における演出内容について＞

まず、図１５０９から図１５１１を参照して、本第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第４変形例では、普通図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成しているため、時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、時短状態のまま実行される小当たり遊技中であっても、特定領域６５０ｖへと遊技球を通過させる（Ｖ入賞させる）ことが可能に構成している。よって、時短状態のまま実行される小当たり遊技中の演出内容を上述した第３１制御例と異ならせている。なお、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示要素のうち、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示要素と同一の内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【５７６２】

図１５０９（ａ）は、時短状態中に表示される表示画面であって、バトルモード（時短状態）が終了するまでの残期間が表示領域Ｄｍ１３に表示されている。上述した通り、本変形例では、普通図柄変動回数に基づいて成立する普図変動時短終了条件が設定されるように構成しており、図１５０９（ａ）に示した図では、更新条件が成立する毎に態様を更新する処理が実行されることで時短状態中に普通図柄抽選（普通図柄変動）が後４０回実行された場合にバトルモード（時短状態）が終了することを遊技者が視認可能な表示態様で表示されている。そして、時短状態における非小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立した場合には、図１５０９（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０２が逃亡する演出が実行され、バトルモードが終了する。なお、普図変動時短終了条件は普通図柄変動が停止表示されたタイミングで成立するため、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、表示領域Ｄｍ３に普通図柄抽選が当りであることに

対応する丸印が表示され、表示領域Ｄｍ１３には「ラスト」の文字が表示される。そして、普図当たり遊技として、通常状態（非電サポ状態）中のショート開放が実行される。また、現時点で獲得済みの特図２保留の数を示すための表示態様が表示領域Ｄｍ９に表示される（保留図柄ｈｒ１～ｈｒ４）。このように、普図変動時短終了条件は、特別図柄抽選に関わらず独立して実行される普通図柄抽選の実行に基づいて成立するように構成しているため、特別図柄変動が実行されている期間、特別図柄変動が実行されていない期間の何れにおいても成立するものである。よって、普図変動時短終了条件が成立する場合において、特図２保留を獲得していない状況も発生し得る。この場合、特図２保留を獲得していない状況で普図変動時短終了条件が成立し、時短状態が終了してしまい引き戻しモードへと移行することができず、遊技者に不利な遊技を提供してしまう虞があるため、少なくとも、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動の変動期間を含む特定期間を用いて、特図２保留を上限数獲得することを促す演出を実行するように構成すると良い。この場合、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間は比較的短い時間であることから、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動の変動期間だけで無く、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普通図柄変動回数が１０回を切った段階で特図２保留を上限数獲得することを促す演出を実行するように構成すると良い。そして、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動が開始された時点における特図２保留数が上限数であるかを判別する処理の処理結果と、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動の変動時間中に実行中の第２特別図柄変動が停止表示されるかを判別する処理の処理結果と、に基づいて特図２保留を上限数獲得することを促す演出の演出態様を決定するように構成すると良い。このように構成することで、特図２保留を上限数まで獲得した状態で引き戻しモードへと移行させ易くすることができる。

【５７６３】

さらに、上述した通り、普図変動時短終了条件は、特別図柄抽選に関わらず独立して実行される普通図柄抽選の実行に基づいて成立するように構成しているため、特別図柄抽選の結果が小当たり当選であることに基づいて小当たり遊技が実行されている小当たり遊技期間中にも普図変動時短終了条件が成立し得るように構成されている。ここで、時短中に実行された特別図柄抽選の結果が時短終了条件が成立しない小当たりであって、その小当たり当選してから小当たり遊技が終了するまでの間に、普図変動時短終了条件が成立する場合に実行される演出の内容について、図１５１０、及び図１５１１を参照して説明する。図１５１０（ａ）は、時短終了条件が成立しない小当たりに当選している特別図柄変動期間中に普図変動時短終了条件が成立する場合に実行される変動演出の一例を示した図である。図１５１０（ａ）に示した通り、小当たり変動中に普図変動時短終了条件が成立すると判別された場合には、バトルモードにてバトルが開始される前にキャラクタ８０１を強化するためのアイテム（マント、剣）が袋８１０から飛び出し、後に実行されるバトルに勝利する可能性が高いことを示す事前演出が実行される。そして、小当たり変動中に普図変動時短終了条件が成立した場合には、図１５１０（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１がキャラクタ８０２を討伐するカウンター攻撃演出が実行され、次の小当たり遊技が通常状態にて実行されることを、小当たり遊技が実行されるよりも前の段階で遊技者に報知される。なお、上述した例では、普図変動時短終了条件が成立するまでの残回数が表示領域Ｄｍ１３に表示されており、実際に実行される普図変動回数に応じて残回数が更新されるように構成しているため、図１５１０（ａ）では「残り１回」、図１５１０（ｂ）では「ラスト」が表示されている。つまり、事前演出の実行期間中に普図変動時短終了条件を成立させる要素に関する数値情報を更新するように構成しているが、これに限ることなく、事前演出が実行された時点で「ラスト」の文字を表示領域Ｄｍ１３に表示するように構成しても良い。つまり、実際に普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動が実行されるよりも前に、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動が実行される場合に表示される表示態様を表示領域Ｄｍ１３に表示させるように構成しても良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ１３に表示されている情報の更新条件を遊技者に分かり難くすることができる。

【５７６４】
また、事前演出が実行された時点で、表示領域Ｄｍ１３の表示態様を専用の表示態様（例えば、「チャンス？」）に切り替えるように構成し、実際に普図変動時短終了条件が成立しない特図変動期間中においても事前演出（ガセ事前演出）を実行するように構成しても良い。さらに、獲得済みの特図２保留に含まれる入賞情報を事前判別した結果に基づいて、事前演出を複数回の特別図柄変動期間を跨いで実行するように構成しても良い。
【５７６５】
次に、時短状態のまま実行された小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立する場合には、図１５１１（ａ）に示した通り、普図変動時短終了条件を成立させるまでの普図変動の残回数に対応した敵キャラ８０２を登場させ、普図変動が実行される毎に敵キャラ８０２を討伐する演出が実行される。図１５１１（ａ）に示した図では、小当たり遊技が開始された時点における普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数が２回の状況を示しているため、表示領域Ｄｍ１３には数字情報を少なくとも含む態様として「残り２回」が表示され、２匹の敵キャラ（敵キャラ８０２ａ、敵キャラ８０２ｂ）が表示されている。そして、実行中の小当たり遊技中に時短終了条件が成立した場合にキャラクタ８０１がゲットするラッキーアイコン８０２ｖが表示されている。そして、この時点では、小当たり遊技中であっても、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させる遊技よりも、時短終了条件を成立させる遊技の方が遊技者の優先度が高いため、表示領域Ｄｍ６には、スルーゲート６７近傍を模した画像が表示され、副表示領域Ｄｓには「右打ちをしてスルーを狙え！！残り２体撃破でラッキーゲット」のコメントが表示されている。
【５７６６】
その後、小当たり遊技の遊技期間中に普図変動時短終了条件を成立させると、残りの小当たり遊技期間中に特定領域６５０ｖへと遊技球を通過させることを促す演出が実行される（図１５１１（ｂ）参照）。なお、この場合は、小当たり遊技の残期間に応じてタイムゲージｇａ１の表示態様が決定される。なお、詳細な説明は後述するが、この小当たり遊技中に実行される事前演出は、時短状態のまま実行される小当たり遊技の全てに対して実行されるのでは無く、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数や、実行される小当たり遊技のシナリオに応じて事前演出の実行有無が決定されるように構成している。つまり、事前演出が実行された時点で、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させ易い状況であることを遊技者に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、事前演出が実行されたにも関わらず、普図変動時短終了条件を成立させることができない遊技結果が頻繁に発生してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、これに限ることなく、普図変動時短終了条件が成立し難い小当たり遊技の少なくとも一部において事前演出（ガセ事前演出）を実行するように構成しても良い。この場合、ガセ事前演出中に表示されている残普図変動回数の更新結果（演出結果）が記憶され、次に事前演出（ガセ事前演出）が実行された場合に、前回のガセ事前演出にて記憶された演出結果（残普図変動回数の更新結果）に基づいた演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される複数回の小当たり遊技に対して関連した演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。
【５７６７】
以上、説明をした通り、本第４変形例では、時短状態中において、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数を遊技者に把握させながら遊技を行わせる演出が実行されるため、普図変動時短終了条件が成立するタイミングが小当たり変動中であるか、又は小当たり遊技中であるかを予測しながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第４変形例では、時短状態における全期間に対して残普図変動回数（表示領域Ｄｍ１３に表示される数値情報）を遊技者に報知するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、時短状態であって、且つ、特別図柄変動が実行されている期間中のみ残普図変動回数を遊技者に報知可能に構成しても良いし、小当たり遊技の遊技期間のみ残普図変動回数を遊技者に報知可能に構成しても良い。このように構成することで、残普図変動回数

の更新状況を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、残普図変動回数が特定回数（例えば、残り１０回、残り５回）となった場合に、他の残普図変動回数に対応する表示態様とはデザインが異なるデザインで残普図変動回数を表示するように構成しても良く、この場合、残普図変動回数が特定回数に到達したことを遊技者に分かり易く報知するために、表示領域Ｄｍ１３にて常に更新表示される表示態様とは異なる表示態様を表示領域Ｄｍ１３とは異なる表示領域に表示するように構成すると良い。具体的には、残普図変動回数が５回となった場合には、別表示領域に「残り５回突破」の文字を所定期間（例えば、５秒間）表示するように構成し、「残り５回突破」の文字が表示されている期間においても、表示領域Ｄｍ１３では、残普図変動回数を更新表示するように構成すれば良い。さらに、小当たり変動の変動期間から小当たり遊技期間を跨いで事前演出を実行可能に構成しても良い。

【５７６８】

＜第３１制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図１５１２から図１５１６を参照して、本第３１制御例の第４変形例における電気的構成について説明をする。本第４変形例では、上述した第３１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５７６９】

まず、図１５１２から図１５１５を参照して、本第３１制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＭＰＵが有する電気的構成について説明をする。図１５１２（ａ）は、本第４変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１５１２（ａ）に示した通り、本第４変形例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｆｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｆｂＤを、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃＤを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｆｄＤを、時短付与テーブル２０２ｆｅに代えて時短付与テーブル２０２ｆｅＤを設け、新たに小当たり開放シナリオ２０２ｆｆＤを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。また、図１５１２（ｂ）は、本第４変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１５１２（ｂ）に示した通り、本第４変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３に対して、普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤと、確定時間タイマ２０３ｆａＤを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

【５７７０】

図１５１３は、小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ｄに規定されている内容を示した図である。図１５１３に示した通り、この小当たり用テーブル２０２ｆｄ３Ｄの内容は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０の小当たり用テーブル２０２ｆｄ３に対して、特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間（図柄確定期間）を、小当たり種別に応じて異ならせて規定している点で相違している。それ以外の内容については同一であるためその説明を省略する。具体的には、小当たり種別「小当たりＡ２」，「小当たりＢ２」，「小当たりＺ」に対しては図柄確定期間「１０秒」が、それ以外の小当たり種別に対しては図柄確定期間「０．５秒」が規定されている。このように構成することで、小当たり当選した場合に設定された小当たり種別に応じて、小当たり変動が停止表示してから小当たり遊技が実行されるまでの期間の長さを異ならせることができる。よって、小当たり変動中に事前演出（図１５１０参照）が実行された場合において、設定

された図柄確定期間の長さによって小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するか否かの結果を異ならせることができる。

【５７７１】

図１５１４は、時短付与テーブル２０２ｆｅＤに規定されている内容を示した図である。この時短付与テーブル２０２ｆｅＤは上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０の時短付与テーブル２０２ｆｅに対して、時短終了条件として普図変動時短終了条件（普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値）が規定されている点で相違している。それ以外の内容は同一であるためその説明を省略する。図１５１４に示した通り、本第４変形例では、時短種別に応じて、異なる値が普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤに設定されるように構成しており、実質普図変動時短終了条件が成立し得ない時短種別と、普図変動時短終了条件が成立し得る時短種別とを設定可能に構成している。このように構成することで、設定された時短種別に応じて異なる遊技性を遊技者に提供することができる。

【５７７２】

図１５１５は、小当たり開放シナリオ２０２ｆｆｄに規定されている内容を示した図である。この小当たり開放シナリオ２０２ｆｆｄには、小当たり種別に応じて異なる開放シナリオが規定されている。つまり、本第４変形例では、小当たり種別に応じて小当たり遊技の遊技内容や遊技期間を異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行させることが可能な普図変動回数を、設定された小当たり種別に応じて異ならせることができる。よって、小当たり遊技が開始された時点における残普図変動回数が同一の値であった場合でも、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させることが可能か否かについて遊技者に予測させ難くすることができる。なお、本第４変形例では、開放シナリオとしてオープニング期間を０．２秒～２０秒と異ならせているが、それ以外に、１回の小当たり遊技にて第２可変入賞装置６５０が開放される回数を異ならせても良いし、閉鎖期間の長さや開放期間の長さを異ならせても良い。このように構成することで、頻繁に小当たり遊技が実行される遊技性において、第２可変入賞装置６５０の開閉状況に基づいて何回の小当たり遊技が実行されたのかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、１回の小当たり遊技にて第２可変入賞装置６５０が開放される回数を異ならせても良いし、閉鎖期間の長さや開放期間の長さを異ならせた遊技性を用いた場合には、小当たり遊技の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成しても良い。

【５７７３】

次に、図１５１６を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第４変形例では、上述した第３１制御例のＲＡＭ２２３に対して、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤ、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｂＤ、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤ、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤを設けている点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５７７４】

従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤは、時短状態が設定された際に主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいて、時短終了条件が成立するまでの普図変動回数がセットされるカウンタであって、時短状態中における普図変動回数に関するコマンドを主制御装置１１０から受信したことに基づいて値が減算されるように構成している。そして、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤのカウンタ値に基づいて、表示画面に表示される残期間を示す表示態様が可変表示される。

【５７７５】

Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｂＤは、小当たり遊技中におけるＶ有効期間の残時間を計測するためのカウンタであって、上述した第３１制御例のＶ有効残時間タイマ２２３ｆｄＣと同一内容であるため、その説明を省略する。反撃準備フラグ２２３ｆｃＤは、普図変動回数に基づいて時短終了条件が成立する可能性が高い場合に実行されるカウンター攻撃準備アクションを実行した際にオンに設定されるフラグである。ラッキーバトル中フラグ

２２３ｆｄＤは、ラッキーバトルが実行されている状況でオンに設定されるフラグである。

【５７７６】

＜第３１制御例の第４変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１５１７から図１５２０を参照して、本第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例の第４変形例では、上述した第３１制御例に対して、特別図柄変動処理（図１４３６参照）に代えて特別図柄変動処理（図１５１７参照）を、特別図柄変動パターン選択処理（図１４３９参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図１５１８参照）を、普通図柄変動処理（図１４４６のＳ１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図１５１９参照）を、それぞれ実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１５１７を参照して、本第３１制御例の第４変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｆ）について説明をする。図１５１７は、特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｆ）の処理内容を示すためのフローチャートである。図１５１７に示した通り、本第３１制御例の第４変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｆ）では、上述した第３１制御例における特別図柄変動処理（図１４３６参照）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（図１４３９参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３９Ｆ）を実行する点と、特別図柄の変動時間が経過した後に特別図柄の確定期間を計測するための処理を新たに追加した点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。図１５１７に示した通り、Ｓ２０１～Ｓ２１３およびＳ２０８Ｆの処理内容は上述した第３１制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４）におけるＳ２０１～Ｓ２１３およびＳ２０８Ｆの処理内容と同一である。Ｓ２０８Ｆの処理が終了すると、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３９Ｆ）を実行する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３９Ｆ）は、上述した第３１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｆ）と同様に、特別図柄の抽選結果と、設定されている遊技状態に基づいて特別図柄の変動パターンを決定するための処理である。なお、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３９Ｆ）の処理内容については、図１５１８を参照して後述する。Ｓ２１４の処理において特別図柄の変動時間が経過したと判別した場合には（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、特別図柄判定処理（Ｓ２０８Ｆ）において予め設定されている停止図柄に対応する表示態様を第１図柄表示装置３７に停止表示させるための設定を行い（Ｓ２１６）、特別図柄の確定時間が経過したかを判別する（Ｓ２３１Ｆ）。上述したように、この特別図柄の確定時間は、特別図柄の抽選結果に対応する表示態様が停止表示される期間であり、本第３１制御例の第４変形例では、特別図柄の抽選結果が小当たり当選である場合に、小当たり種別によって異なる特別図柄の確定期間が設定される。Ｓ２３１Ｆの処理において、特別図柄の確定時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ２３１Ｆ：Ｎｏ）、確定時間タイマ２０３ｆｂＤの値を更新し（Ｓ２３２Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３１Ｆの処理において、確定時間が経過したと判別した場合には（Ｓ２３１Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１７の処理を実行する。このように、本第３１制御例の第４変形例では、特別図柄の変動時間が経過した後に確定時間が経過するまでは小当たり遊技が開始されないため、同一の抽選結果（例えば、小当たりＡ）であっても、変動時間と図柄確定時間の組み合わせによって特別図柄の変動開始から小当たり遊技終了までの期間を多様に異ならせることが可能である。

【５７７７】

次に、図１５１８を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｆ）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３９Ｆ）の処理内容について説明する。図１５１８は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３９Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５１８に示した通り、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３９Ｆ）は、上述した第３１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図１４３９のＳ２０９Ｆ参照）に対して、特別図柄の図柄確定期間の値を確定時間タイマ２０３ｆｂＤに設定する処

理（Ｓ４３１Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。本第３１制御例の第４変形例では、決定された図柄確定期間を確定時間タイマ２０３ｆｂＤに設定することで、上述した特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｆ）において、確定時間が経過したか否かを判別可能である。

【５７７８】

次に、図１５１９～図１５２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４３５参照）の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１５６Ｆ）の処理内容について説明する。図１５１９は、この普通図柄変動処理（Ｓ１５６Ｆ）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１５６Ｆ）は、上述した第３１制御例における普通図柄変動処理（図１４４６参照）に代えて実行される処理であり、図１５１９に示す通り、普通図柄（普図）の変動時間が経過したと判別した場合に（Ｓ８１７Ｆ：Ｙｅｓ）、普図抽選結果に対応する表示態様を第２図柄表示装置８３に停止表示させるための処理（Ｓ８１８）を実行し、新たに普図時短更新処理（Ｓ８５１Ｆ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。次に、図１５２０を参照して、普通図柄変動処理（図１５１９のＳ１５６Ｆ参照）の一処理である普図時短更新処理（Ｓ８５１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２０は、この普図時短更新処理（Ｓ８５１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。上述したように、本第３１制御例の第４変形例では、予め規定された回数分の普通図柄変動（普図変動）が実行されたことによっても時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了する構成であり、この普図時短更新処理（Ｓ８５１Ｆ）では、時短状態における普図変動回数が規定された変動回数に達した場合に、遊技状態を通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に設定するための処理を実行する。普図時短更新処理（Ｓ８５１Ｆ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいかを判別し（Ｓ３００１Ｆ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３００１Ｆ：Ｙｅｓ）、普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値を１減算し（Ｓ３００２Ｆ）、次に、更新後の普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値が０であるかを判別する（Ｓ３００３Ｆ）。普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値が０であると判別した場合には（Ｓ３００３Ｆ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にクリアし（Ｓ３００４Ｆ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を示す情報を設定し（Ｓ３００５Ｆ）、現在の遊技状態および時短カウンタ２０３ｈの値を示すコマンドを設定し（Ｓ３００６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３００１Ｆの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きくない（０である）と判別した場合には（Ｓ３００１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ３００２Ｆ～Ｓ３００５Ｆの処理をスキップし、Ｓ３００６Ｆの処理を実行する。また、Ｓ３００３Ｆの処理において、普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３００３Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ３００４およびＳ３００５Ｆの処理をスキップし、Ｓ３００６Ｆの処理を実行する。このように、本第３１制御例の第４変形例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において、普通図柄の変動回数が規定回数に達した場合にも時短終了条件が成立可能に構成されている。これにより、特別図柄の変動中に時短状態が終了し得る状況を生起させることができるため、特別図柄の実行権利（特図保留球）を上限まで獲得している場合であっても、普通図柄を変動させようと遊技者に普通図柄始動口（スルーゲート）６７に向けて球を発射する遊技を行わせることが可能となる。なお、本第３１制御例の第４変形例では、遊技状態に応じて一定の普図変動時間を設定する構成としたが、これに限るものではなく、複数の普図変動時間の中から１の普図変動時間を設定する構成としても良い。具体的には、図１４９８に示す普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｆＣを用いて普図変動時間を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の小当たり当選変動において、遊技者に普通図柄の変動回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを予測させ難くすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５７７９】

＜第３１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

図１５２１～図１５２７を参照して、本第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３１制御例の第４変形例では、上述した第３１制御例に対して、普図関連処理（図１４５５参照）に代えて普図関連処理（図１５２１参照）を、時短中小当たり開始処理（図１４５７参照）に代えて時短中小当たり開始処理（図１５２４参照）を、特図２演出態様設定処理（図１４６０参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１５２６参照）を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図１５２１～図１５２３を参照して、本第３１制御例の第４変形例における普図関連処理（Ｓ４２６６Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２１は、この普図関連処理（Ｓ４２６６Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２６６Ｆ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１４５１のＳ４１１２Ｆ参照）の一処理であり、上述した第３１制御例における普図関連処理（Ｓ４２１６）に代えて実行される処理である。図１５２１に示す通り、普図関連処理（Ｓ４２６６Ｆ）は、上述した第３１制御例における普図関連処理（Ｓ４２１６Ｆ）に対して、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４６０Ｆ：Ｙｅｓ）、普図演出設定処理（Ｓ４６５１Ｆ）を実行する点と、普図変動停止コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４６５２Ｆ：Ｙｅｓ）、普図停止演出設定処理（Ｓ４６５３Ｆ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。

【５７８０】

ここで、図１５２２を参照して、普図関連処理（図１５２２参照）の一処理である普図演出設定処理（Ｓ４６５１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２２は、この普図演出設定処理（Ｓ４６５１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。普図演出設定処理（Ｓ４６５１Ｆ）は、主に、現在の遊技状態と、普通図柄（普図）の変動回数と、に基づいて対応する演出態様を決定するための処理である。普図演出設定処理（Ｓ４６５１Ｆ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ７２０１Ｆ）。具体的には、従状態設定エリア２２３ｇに格納（設定）されている遊技状態を示す情報を読み出し、時短状態を示す情報であるかを判別する。時短状態であると判別した場合には（Ｓ７２０１Ｆ：Ｙｅｓ）、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を１減算し（Ｓ７２０２Ｆ）、減算後の従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ７２０３Ｆ）。なお、Ｓ７２０３Ｆの処理において設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置１１４へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様（例えば、図１５０９（ａ）に示す、表示領域Ｄｍ１３に表示される時短状態終了までの残りの普図変動回数の表示）が表示される。上述したように、本第３１制御例の第４変形例の主制御装置１１０では、普通図柄の変動が停止する場合に実行される普図時短更新処理（図１５２０参照）において普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値を更新し、普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値が０であると判別した場合には時短状態を終了し通常状態を設定する構成である。つまり、主制御装置１１０では、普図変動時短終了条件が成立するのは普通図柄の変動停止時である。一方、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から普図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される普図演出設定処理（Ｓ４６５１Ｆ）において従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を更新し、更新後の値に対応する残時短回数を第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域Ｄｍ１３（図１５０９（ａ）参照）に表示するための処理を行う。つまり、音声ランプ制御装置１１３では、普通図柄の変動開始時に残時短回数を更新する構成としている。このように時短状態が実際に終了するよりも前に時短状態が終了することを報知する演出（表示領域Ｄｍ１３に表示される「ラスト」の文字）が実行されることで、引き戻しモードが実行されるまでに遊技者が第２特別図柄の実行権利（特図２保留）を上限

まで貯めていないという状況が生起することを抑制することができる。なお、普図時短終了条件が成立する普図変動開始時に特図２保留球が上限まで貯まっている場合には、普図変動が停止表示される前に表示領域Ｄｍ１３の残時短回数の表示を非表示としても良い。なお、本第３１制御例の第４変形例では、時短状態が終了するよりも前に第３図柄表示装置８１の表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数を０にする構成としたが、これに限るものではなく、時短状態が終了した後も表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数を更新する構成としても良い。例えば、時短状態が設定される場合に主制御装置１１０の普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤに設定される値に対して０～４をランダムに加算し、加算した値を音声ランプ制御装置１１３の従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤに設定する。加算する値の上限を４としたのは、普図保留球の上限が４であるため、通常状態が設定された後に遊技者が右打ち遊技をしなくても普図保留球に対応して普図変動を実行可能であるからである。普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤに設定される値に０が加算された場合には、普図時短終了条件が成立する普図変動が停止し、時短状態が終了するよりも前に表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数が０になる。一方、１～４が加算された場合には、普図時短終了条件が成立する普図変動が停止しても表示領域Ｄｍ１３には残時短回数が表示された状態となり、時短状態終了後も表示領域Ｄｍ１３の残時短回数の更新が継続するため、遊技者に時短状態が継続していると思わせることができる。このように構成することで、表示領域Ｄｍ１３に残時短回数が表示されている状態で特別図柄の小当たり当選しＶ大当たりを獲得した場合に、時短状態で小当たり時短終了条件が成立したのか、通常状態で小当たり当選したのかを遊技者に分かり難くさせることが可能となる。上述したように、本第３１制御例の第４変形例では、通常状態が設定されている場合にのみＶ入賞させることが可能な小当たり種別である小当たりＺに当選し、小当たり遊技中にＶ入賞させることができれば最も有利な時短種別である時短Ｚが設定される構成である。このため、時短状態で小当たり当選しＶ入賞したと思っている遊技者に対して時短Ｚの時短状態が新たに設定されることで意外性のある遊技を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、時短状態が終了するタイミングで、表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数の値を０にする構成としても良い。具体的には、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を減算する処理の実行タイミングを普図変動停止コマンドを受信した場合とする。これにより、普通図柄の変動が停止したことに対応して主制御装置１１０の普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値と、音声ランプ制御装置１１０の従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を更新可能となり、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が更新されたことに対応して表示領域Ｄｍ１３の残時短回数も更新されるので、時短状態の終了を表示領域Ｄｍ１３の残時短回数０の表示により遊技者に分かり易くすることができる。

【５７８１】

なお、本第３１制御例の第４変形例では、Ｓ７２０２Ｆの処理において従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が更新された場合に、更新後の従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を表示領域Ｄｍ１３に残時短回数として表示する構成としたが、これに限るものではない。例えば、どの時短種別の時短状態が設定された場合であっても、表示領域Ｄｍ１３には残時短回数として「５０回」を表示し、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が５０となるまでの期間は表示領域Ｄｍ１３の残時短回数を更新しない構成としても良い。このように構成することで、時短状態が設定された直後の表示領域Ｄｍ１３の残時短回数表示からはどの時短種別が設定されているのかを遊技者に分かり難くすることが可能であるため、最も時短継続率が低い時短Ｅが設定された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、時短状態が設定されている場合において、普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値が更新された場合であっても、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を更新する場合と、更新しない場合とを設ける構成としても良い。例えば、時短状態において、記憶されている情報に基づいて表示される表示態様が表示されていない状況である小当たり遊技が実行されていない期間に普通図柄の変動が実行された場合であっても、記憶されている情報を更新可能な処理として普図変動回数カウン

タ２０３ｆａＤの値を更新する処理を実行する。一方で、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を更新せず、表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数を更新しない。一方、時短状態において小当たり遊技が実行されている期間に普通図柄の変動が実行された場合には普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値と、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値を更新し、表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数を更新する。このように、表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数が更新されなくても、普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値は更新されるため、表示領域Ｄｍ１３に表示される残時短回数が０になる前に時短状態が終了する状況を創出することができる。これにより時短状態が終了するタイミングを遊技者に分かり難くすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、残時短回数「１０回」に対応する数値情報として「残り１０回」が表示領域Ｄｍ１３に表示された場合に、同一の数値情報を用いた別表示として「残り１０回がんばれ」の特殊表示態様を表示領域Ｄｍ１３とは異なる領域に表示するように構成しても良く、この場合は特殊表示態様にて表示される数値情報の大きさを表示領域Ｄｍ１３に表示される数値情報の大きさよりも大きくするように構成すると良い。このように構成することで、残時短回数が残り１０回となったことを遊技者に把握させ易くすることができる。

【５７８２】

Ｓ７２０３Ｆの処理が終了すると、次に、小当たり遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ７２０４Ｆ）、小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ７２０４Ｆ：Ｎｏ）、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤがオンであるかを判別する（Ｓ７２０６Ｆ）。反撃準備フラグ２２３ｆｃＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ７２０５Ｆ：Ｎｏ）、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より少ないかを判別し（Ｓ７２０６Ｆ）、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より少ないと判別した場合には（Ｓ７２０６Ｆ：Ｙｅｓ）、小当たり変動中（抽選結果が小当たりである特別図柄の変動表示中）であるかを判別し（Ｓ７２０７Ｆ）、小当たり変動中であると判別した場合には（Ｓ７２０７Ｆ：Ｙｅｓ）、カウンター攻撃準備アクションを実行する演出態様（例えば、図１５１０（ａ）に示す演出態様）を決定し（Ｓ７２０８Ｆ）、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤをオンに設定し（Ｓ７２０９Ｆ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ７２１０Ｆ）、本処理を終了する。なお、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さい場合というのは、最大でも２回の普図変動が実行されることで時短終了条件が成立する場合である。本第３１制御例の第４変形例では、時短状態における普通図柄の変動時間は０．２秒であり、普図当たりに当選した場合の電動役物６４０ａの開放時間は５秒であるため、２回の普図変動が実行された場合には１０．４秒経過することとなる。そして、本第３１制御例の第４変形例では、特別図柄が小当たり当選した場合の変動時間は１５秒以上の変動時間が設定され易く（図１４２７参照）、また、小当たり遊技期間はオープニング期間を除いて１３秒（図１５１５参照）であるため、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さい場合に小当たり変動が実行されると、その小当たり変動中に時短終了条件が成立する可能性が高く、小当たり遊技中にＶ入賞する可能性が高い。したがって、第３図柄表示装置８１の表示画面においてカウンター攻撃準備アクション演出が実行されることにより、遊技者に現在小当たり当選変動中であり、この変動中に普図変動回数が規定回数に達すれば小当たり遊技においてＶ入賞可能であることを示唆することが可能である。なお、本第３１制御例の第４変形例では、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さい場合であって、かつ、小当たり変動中である場合にカウンター攻撃準備アクション演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３となった場合に、特別図柄の変動中であるか否かに関わらず、主表示領域Ｄｍに「時短終了まで残り３回！次の特図変動でカウンター攻撃準備アクションが発生すればＶ大当たりのチャンス！」というコメントを表示するとともに音声案内を行い、遊技者に残時短回数が３回であることを強調する演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、例えば、表示画面を注視していない遊技者に対しても次の特図変動で実行される演出態様に注目させることが可能となり、その特図変動の終了後に小当たり遊技が実行される場合に遊技者がＶ入賞を逃してしまうことを抑制

することができる。
【５７８３】
　一方、Ｓ７２０５Ｆの処理において、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤがオンであると判別した場合には（Ｓ７２０５Ｆ：Ｙｅｓ）、Ｓ７２０６Ｆ～Ｓ７２０９Ｆの処理をスキップし、Ｓ７２１０Ｆの処理を実行する。また、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さくない（３以上である）と判別した場合には（Ｓ７２０６Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７２０６Ｆ～Ｓ７２０９Ｆの処理をスキップし、Ｓ７２１０Ｆの処理を実行する。また、Ｓ７２０７Ｆの処理において、小当たり変動中ではないと判別した場合には（Ｓ７２０７Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７２０８ＦおよびＳ７２０９Ｆの処理をスキップし、Ｓ７２１０Ｆの処理を実行する。また、Ｓ７２０４Ｆの処理において、小当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ７２０４Ｆ：Ｙｅｓ）、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤがオンであるかを判別し（Ｓ７２１１Ｆ）、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤがオンであると判別した場合には（Ｓ７２１１Ｆ：Ｙｅｓ）、敵キャラクターを１体撃破する演出態様を決定し（Ｓ７２１２Ｆ）、Ｓ７２１０Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ７２１１Ｆの処理において、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ７２１１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７２１２Ｆの処理をスキップし、Ｓ７２１０Ｆの処理を実行する。また、Ｓ７２０１Ｆの処理において、時短状態ではない（従状態設定エリア２２３ｇに格納されている遊技状態を示す情報が時短状態を示す情報ではない）と判別した場合には（Ｓ７２０１Ｆ：Ｎｏ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ７２１３Ｆ）、本処理を終了する。このように、普図演出設定処理（Ｓ４６５１Ｆ）が実行されることで、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値（時短終了条件が成立するまでの残り普図変動回数）に対応する演出を実行することが可能となる。なお、本第３１制御例の第４変形例では、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さい場合であって、かつ、小当たり変動中である場合には、カウンター攻撃準備アクションを実行する演出態様を決定する構成としたが、小当たり種別によって、カウンター攻撃アクションの演出態様を異ならせる構成としても良い。例えば、時短小当たり（Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別）に当選した場合には、カウンター攻撃準備アクションにおいて剣８０１ｃを獲得する演出態様が決定され、通常小当たり（Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される小当たり種別）に当選した場合には、カウンター攻撃準備アクションにおいて剣８０１ｃとは異なるアイテム（例えば、木の棒）を獲得する演出態様を決定する構成としても良い。このように構成することで、カウンター攻撃準備アクションの演出態様から当選した小当たり種別を遊技者が予想する楽しみを提供することが可能となり遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第３１制御例の第４変形例では、普通図柄変動が実行される毎に更新される従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値に対応して、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域Ｄｍ１３に残時短回数を表示する構成としたが、これに限るものではない。例えば、主制御装置１１０から普通図柄の当否判定結果や普図変動時間を含む普図入賞情報コマンドを送信し、音声ランプ制御装置１１３で受信した普図入賞情報コマンドを記憶可能に構成する。そして、記憶されている普図入賞情報の中に変動時間が３０秒以上（普図ロング変動）の普図入賞情報がある場合には、当該普図入賞情報に対応する普通図柄変動が実行されるまでの時間を算出し、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域Ｄｍ１３に算出した時間を表示し、時間経過により更新する構成としても良い。なお、本第３１制御例の第４変形例では、普通図柄の変動中は電動役物６４０ａが可動しておらず、第２可変入賞装置（Ｖアタッカー）６５０に球が到達可能であるため、普通図柄のロング変動中に特別図柄の小当たりに当選した場合には、小当たり遊技においてＶ入賞させることができる。したがって、普図ロング変動の普図入賞情報が存在する場合に、普図ロング変動が開始されるまでの残時間を遊技者に報知することで、遊技者に普図ロング変動が開始されるまでに特別図柄の小当たりに当選したいと思わせることが可能となり、多くの特別図柄抽選を受けるために特別図柄の実行権利（特図保留球）を上限まで貯めようと球の発射を促すことができる。また、例えば、６０秒の変動時間を設定された特別図柄の小当たり変動が実行される場合に、従

普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が特定値（例えば、１０）より小さい場合には、その特別図柄の変動中に普図変動時短終了条件が成立し得ることを示唆する演出（例えば、Ｖ大当たりのチャンス！右打ち継続！）を実行する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動中に特図保留球が上限まで貯まった場合であっても、遊技者に普図変動時短終了条件を成立させようと球の発射を促すことができる。

【５７８４】

次に、図１５２３を参照して、普図関連処理（図１５２１のＳ４２６６Ｆ参照）の一処理である普図停止演出設定処理（Ｓ４６５３Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２３は、この普図停止演出設定処理（Ｓ４６５３Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この普図停止演出設定処理（Ｓ４６５３Ｆ）は、主に、普通図柄（普図）の変動回数が予め規定された変動回数に達したことにより時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了する場合における演出態様を決定するための処理である。普図停止演出設定処理（Ｓ４６５３Ｆ）が実行されると、まず、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が０であるかを判別する（Ｓ７３０１Ｆ）。従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が０であると判別した場合には（Ｓ７３０１Ｆ：Ｙｅｓ）、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤはオンであるかを判別し（Ｓ７３０２Ｆ）、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤがオンであると判別した場合には（Ｓ７３０２Ｆ：Ｙｅｓ）、カウンター攻撃アクションを実行する演出態様（例えば、図１５１０（ｂ）に示す演出態様）を決定し（Ｓ７３０３Ｆ）、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤをオフに設定し（Ｓ７３０４Ｆ）、Ｓ７３０５Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ７３０２Ｆの処理において、反撃準備フラグ２２３ｆｃＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ７３０２Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７３０３ＦおよびＳ７３０４Ｆの処理をスキップし、Ｓ７３０５Ｆの処理を実行する。Ｓ７３０５Ｆの処理では、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤはオンであるかを判別し（Ｓ７３０５Ｆ）、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤがオンであると判別した場合には（Ｓ７３０５Ｆ：Ｙｅｓ）、「ラッキーＶ」に対応する演出態様（図１５１１（ｂ）参照）を決定し（Ｓ７３０６Ｆ）、Ｖ有効残時間タイマ２２３ｆｂＤの値に対応する残時間を示す表示態様を決定し（Ｓ７３０７Ｆ）、Ｓ７３０８Ｆの処理を実行する。一方、Ｓ７３０５Ｆの処理において、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ７３０５Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７３０６ＦおよびＳ７３０７Ｆの処理をスキップし、Ｓ７３０８Ｆの処理を実行する。Ｓ７３０８Ｆの処理では、引き戻しモードへの移行であるかを判別する（Ｓ７３０８Ｆ）。具体的には、従状態設定エリア２２３ｇに格納されている情報が通常状態を示す情報であるか、かつ、入賞情報格納エリア２２３ｂに第２特別図柄の実行権利（特図２保留）に対応する情報が格納されているかを判別し、通常状態を示す情報と、特図２保留に対応する情報が格納されていると判別した場合には、引き戻しモードへの移行であると判別する。引き戻しモードへの移行であると判別した場合には（Ｓ７３０８Ｆ：Ｙｅｓ）、バトルモード終了を示す演出態様を決定し（Ｓ７３０９Ｆ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ７３１０Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７３０８Ｆの処理において、引き戻しモードへの移行ではないと判別した場合には（Ｓ７３０８Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７３０９Ｆの処理をスキップし、Ｓ７３１０Ｆの処理を実行する。また、Ｓ７３０１Ｆの処理において、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ７３０１Ｆ：Ｎｏ）、表示用普図変動停止コマンドを設定し（Ｓ７３１１Ｆ）、Ｓ７３１０Ｆの処理を実行する。このように、本第３１制御例の第４変形例では、普通図柄が変動停止する場合における従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が０である場合の各種フラグの設定状況により演出態様を決定可能であるため、状況に対応した演出を遊技者に提供することができる。

【５７８５】

次に、図１５２４～図１５２５を参照して、時短中小当たり開始処理（Ｓ５５５５Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２４は、この時短中小当たり開始処理（Ｓ５５５５Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５２４に示す通り、本第３１制御例の第４変形例における時短中小当たり開始処理（Ｓ５５５５Ｆ）は、上述した第３１制御

例における時短中小当たり開始処理（Ｓ５５０５Ｆ）に対して、連続演出実行中フラグ２２３ｆｇがオンではないと判別した場合に（Ｓ５６０１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ５６０２Ｆの処理を行う前にラッキーバトル設定処理（Ｓ５６５１Ｆ）を新たに実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図１５２５を参照して、時短中小当たり開始処理（図１５２４のＳ５５５５Ｆ参照）の一処理であるラッキーバトル設定処理（Ｓ５６５１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２５は、このラッキーバトル設定処理（Ｓ５６５１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。ラッキーバトル設定処理（Ｓ５６５１Ｆ）が実行されると、まず、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さいかを判別し（Ｓ７４０１Ｆ）、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さいと判別した場合には（Ｓ７４０１Ｆ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３小当たり遊技のオープニング期間は１０秒であるかを判別する（Ｓ７４０２Ｆ）。小当たり遊技のオープニング期間が１０秒であると判別した場合には（Ｓ７４０２Ｆ：Ｙｅｓ）、ラッキーバトルに対応する演出態様を決定する（Ｓ７４０３Ｆ）。具体的には、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値に対応する敵キャラクター（例えば、図１５１１（ａ）に示すキャラクター８０２ａ）の態様を決定する。そして、ラッキーバトル中フラグ２２３ｆｄＤをオンに設定し（Ｓ７４０４Ｆ）、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ７４０５Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７４０１Ｆの処理において、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値が３より小さくない（３以上である）と判別した場合には（Ｓ７４０１Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７４０２Ｆ～Ｓ７４０４Ｆの処理をスキップし、Ｓ７４０５Ｆの処理を実行する。また、Ｓ７４０２Ｆの処理において、小当たり遊技のオープニング期間が１０秒ではないと判別した場合には（Ｓ７４０２Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ７４０３ＦおよびＳ７４０４Ｆの処理をスキップし、Ｓ７４０５Ｆの処理を実行する。このように、ラッキーバトル設定処理（Ｓ５６５１Ｆ）では、従普図変動回数カウンタ２２３ｇの値に対応してラッキーバトル演出の演出態様（ラッキーバトル中に出現する敵キャラクターの数）を決定可能であり、図１５１１（ａ）に示すように、ラッキーバトル演出では敵キャラクターを全滅させることにより普図変動時短終了条件が成立することを示しているため、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するかを分かり易くすることができる。

【５７８６】

次に、図１５２６～図１５２７を参照して、本第３１制御例の第４変形例における変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の一処理である特図２演出態様設定処理（Ｓ４９７７Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２６は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９７７Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５２６に示す通り、本第３１制御例の第４変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９７７Ｆ）は、上述した第３１制御例における特図２演出態様設定処理（図１４６０のＳ４９０７Ｆ参照）に対して、Ｓ５９０５Ｆの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たり当選の何れでもない（外れ当選である）と判別した場合に（Ｓ５９０５Ｆ：Ｎｏ）、バトルモード中外れ演出設定処理（Ｓ５８９７１Ｆ）を新たに実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図１５２７を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９７７Ｆ）の一処理であるバトルモード中外れ演出設定処理（Ｓ５９７１Ｆ）の処理内容について説明する。図１５２７は、このバトルモード中外れ演出設定処理（Ｓ５９７１Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。このバトルモード中外れ演出設定処理（Ｓ５９７１Ｆ）は、バトルモード（時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において設定される演出モード）中に実行される外れ当選の第２特別図柄（特図２）の変動における演出態様を決定するための処理である。バトルモード中外れ演出設定処理（Ｓ５９７１Ｆ）が実行されると、まず、従普図変動回数カウンタ２２３ｆａＤの値に基づいて残時短期間を算出し（Ｓ７５０１Ｆ）、今回の特別図柄（特図）変動中に普図変動回数に基づく時短終了条件が成立し得るか特定する（Ｓ７５０２Ｆ）。そして、Ｓ７５０２Ｆの処理において、今回の特図変動は普図変動回数に基づく時短終了条件が成立し得る特図変動（時短終了条件成立変動

）であると特定されたかを判別し（Ｓ７５０３Ｆ）、時短終了条件成立変動であると特定されたと判別した場合には（Ｓ７５０３Ｆ：Ｙｅｓ）、バトルモード終了を示唆する演出態様を決定し（Ｓ７５０４Ｆ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ７５０５Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７５０３Ｆの処理において、Ｓ７５０２Ｆの処理で時短終了条件成立変動であると特定されていないと判別した場合には（Ｓ７５０３Ｆ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ７５０６Ｆ）、Ｓ７５０５Ｆの処理を実行する。このように、バトルモード中外れ演出設定処理（Ｓ５９７１Ｆ）では、普図変動時短終了条件が成立する特別図柄変動と、普図変動時短終了条件が成立しない場合の特別図柄変動とで、異なる演出態様を決定可能であり、遊技状態が変わるか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。

【５７８７】

以上、説明したように、本第３１制御例の第４変形例では、上述した第３１制御例に対して時短状態において普通図柄の変動回数が規定回数に達した場合にも時短終了条件が成立する構成である。第３１制御例では、特別図柄の変動が停止した場合に時短終了条件（特別図柄の変動回数が規定回数に達した場合、または特定の小当たり種別の小当たり遊技が実行される場合）が成立する構成であったが、本第３１制御例の第４変形例では、特別図柄の変動が停止する場合のみならず、特別図柄の変動中や、小当たり遊技の実行中、或いは特別図柄の停止中にも時短終了条件が成立し得るため、時短終了条件が成立するタイミングによって遊技者に有利となる場合と不利となる場合とを異ならせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５７８８】

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、大当たり遊技または小当たり遊技の何れも実行されていない期間に音声ランプ制御装置１１３において主制御装置１１０から普図入賞情報コマンドを受信した場合には、左打ち遊技（遊技盤１３の左側領域に向けて球を発射する遊技）を指示するための表示用コマンドを設定する構成としても良い。これは、大当たり遊技または小当たり遊技が実行されている場合以外の通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）では、右打ち遊技（遊技盤１３の右側領域に向けて球を発射する遊技）を行っても第１入球口６４および第２入球口６４０の何れにも球が入球しないため、左打ち遊技を行う場合よりも遊技者に不利な状態であることを遊技者に報知するためである。なお、このように構成する場合、通常状態が設定され、大当たり遊技または小当たり遊技の何れも実行されていない期間に受信した普図入賞情報コマンドの受信数を記憶可能に構成し、受信数に応じて左打ち遊技の指示態様を段階的に可変させる構成とすると良い。具体的には、受信数が１の場合には第３図柄表示装置８１の表示画面に左打ち遊技の指示態様を表示し音声案内は実行せず、受信数が多くなればなるほど左打ち遊技の指示態様が大きく表示され、左打ち遊技を指示する音声案内の音量を大きくする。このように段階的に左打ち遊技の指示態様を可変する構成することで、左打ち遊技を行おうとしたが力加減を誤り１～２球程度遊技盤１３の右側領域に向けて球を発射してしまった遊技者に対しては左打ち遊技の指示を控えめに実行するため、遊技者に不快感を与えることを抑制可能である。一方で、左打ち遊技が有利な状態であることに気付づかずに右打ち遊技を継続している遊技者に対しては強く左打ち遊技を促すことが可能となり、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、本第３１制御例の第４変形例では、特別図柄の変動回数が規定回数に達した場合と、普通図柄の変動回数が規定回数に達した場合と、特定の小当たり種別の小当たりに当選した場合に、時短終了条件が成立する構成としたが、これに限るものではない。例えば、普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値がゾロ目（例えば、１１、２２、３３）である場合には一時的に時短状態を終了させ通常状態を設定し、普図変動回数カウンタ２０３ｆａＤの値がゾロ目となった普通図柄変動が終了した後に再度時短状態を設定する構成としても良い。このように構成する場合、第３図柄表示装置８１の表示画面には残時短回数がゾロ目となったことに対応して残時短回数の表示を通常よりも大きくし、「ゾロ目チャンス！Ｖ入賞できるかも？」という通常状態が設定されていることを示唆するためのコメントを表示する。こ

のように特定の残時短回数が表示されている場合には、通常の時短状態よりもＶ大当たり し易い状況となるため、遊技者に残時短回数にも興味を持たせることが可能となり、時短状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【５７８９】

＜第３１制御例の第５変形例＞

次に、図１５２８から図１５３０を参照して、上述した第３１制御例の第５変形例について説明をする。上述した第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、普通図柄の変動回数に基づいて成立し得る普図変動時短終了条件を設定可能に構成することで、時短状態中に実行された小当たり遊技の遊技期間中に時短状態を終了させることが可能となり、時短状態中に小当たり当選したことに基づいて実行される全ての小当たり遊技に対してＶ大当たり遊技への期待を持たせた遊技を遊技者に提供可能に構成していた。しかしながら、上述した第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０と同一の遊技盤１３（図１４０７参照）を用いており、図１４０７に示した通り、遊技盤１３に形成される右側領域の最上流位置にスルーゲート６７を配設していることから、当たり遊技（可変入賞装置６５、又は第２可変入賞装置６５０が開閉制御される当たり遊技）の実行有無、及び、普図当たり遊技（電動役物６４０が開閉制御される普図当たり遊技）の実行有無に関わらず、右側領域に向けて発射された遊技球がスルーゲート６７を通過し、普通図柄抽選が実行されるものであった。さらに、図１４０７に示した通り、右側領域を流下する遊技球の全てがスルーゲート６７を通過するように構成されている。このように構成された第３１制御例の第４変形例では、普図変動時短終了条件が成立することで遊技者に有利な遊技状況が創出される状況下であっても、時短状態における単位時間当たりの普通図柄の変動回数を増減させることができないため、残普図変動回数が表示された時点で今回の小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させることが可能な否かを遊技者に予測させ易くしてしまうという問題があった。

【５７９０】

これに対して、本第３１制御例の第５変形例では、時短状態中における遊技状況に応じて時短状態における単位時間当たりの普通図柄の変動回数を増減させることが可能に構成されている。このように構成することで、時短状態が設定されている状況下における小当たり遊技中に実行される普通図柄の変動回数を予測させ難くすることができるため、残普図変動回数が表示された場合において、普図変動時短終了条件が成立するか否かについて遊技者により興味を持たせることができる。さらに、本第５変形例では、普通図柄の種別として、第１普通図柄と第２普通図柄とを設けており、第１普通図柄抽選で当たり当選する確率よりも、第２普通図柄抽選で当たり当選する確率が低確率となるように設計している。加えて、第１普通図柄抽選の結果を示すための第１普通図柄変動よりも、第２普通図柄抽選の結果を示すための第２普通図柄変動の方が短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように構成している。つまり、第１普通図柄変動よりも第２普通図柄変動の方が、単位時間当たりに実行される普通図柄変動の回数を増加させ易くすることができるように構成している。

【５７９１】

さらに、本第５変形例では、第１普通図柄変動が実行されている期間中に第２普通図柄変動を実行させることが可能であり、第２普通図柄変動が実行されている期間中に第１普通図柄変動を実行させることが可能に構成している。また、第１普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて普図当たり遊技が実行されている期間中に第２普通図柄変動を実行させることが可能であり、第２普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて普図当たり遊技が実行されている期間中に第１普通図柄変動を実行可能に構成している。そして、一方の普通図柄抽選（第１普通図柄抽選）の実行条件が成立し得る通過領域（スルーゲート６７）を通過した遊技球の一部が、他方の普通図柄抽選（第２普通図柄抽選）の実行条件が成立し得る通過領域（第２スルーゲート６７ａ）を通過可能に構成している。このように構成することで、単位時間当たりに実行される普通図柄変動の実行回数を遊技者により

把握させ難くすることができる。
【５７９２】
＜第３１制御例の第５変形例における遊技盤１３の構成について＞
まず、図１５２８を参照して、本第３１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１５２８は、本第３１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した正面図である。本第５変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３（図１４０７参照）に対して、右側領域の下流側に設けられた一般入球口６３０ｂに代えて第２スルーゲート６７ａを設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。図１５２８に示した通り、遊技盤１３の右側領域（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される領域）を流下する遊技球が必ず通過する位置にスルーゲート６７が設けられている。本第５変形例では、スルーゲート６７を遊技球が通過したことに基づいて第１普通図柄抽選の実行権利を取得可能に構成している。そして、スルーゲート６７の直下には電動役物６４０が設けられている。本第５変形例では、スルーゲート６７を通過したことに基づいて実行される第１普通図柄抽選の結果を示すための第１普通図柄の変動時間として、時短状態中は第１普通図柄抽選の結果に関わらず０．２秒が設定され、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率（２９９／３００）に構成されている。これにより、第１普通図柄変動が実行されていない状態で右打ち遊技を行った場合には、スルーゲート６７を通過した遊技球の殆どが普図当たり遊技として可動している電動役物６４０によって第２入球口６４０へと誘導される。そして、スルーゲート６７を通過した遊技球のうち、第２入球口６４０に入球しなかった遊技球は、上述した第３１制御例と同様に一般入球口６３０ａへと誘導される流路、又は可変入賞装置６５が配設されている流路の何れかを流下する。そして、現在が当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行期間中、例えば、大当たり遊技中であれば、開放制御されている可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞し、小当たり遊技中であれば、第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａへと入賞する。一方、現在が当たり遊技の実行期間中では無い場合、或いは、当たり遊技中ではあるが可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０が開放されていないタイミングで遊技球が到達した場合には、右側領域の最下流側に向かって遊技球が流下し、第２スルーゲート６７ａを通過し、アウト口６６に入球してパチンコ機１０の外部へと排出される。
【５７９３】
本第５変形例では、第２スルーゲート６７ａを遊技球が通過したことに基づいて第２普通図柄抽選の実行権利を取得可能に構成している。つまり、第２普通図柄抽選の実行権利は、第１普通図柄抽選の実行権利よりも取得し難くなるように構成している。また、図１５２８に示した通り、特定の遊技領域（右側領域）に向けて遊技球を発射させる遊技方法（右打ち遊技）を実行することで、第１普通図柄抽選の実行権利も、第２普通図柄抽選の実行権利も実行可能に構成している。
【５７９４】
＜第３１制御例の第５変形例における電気的構成について＞
次に、図１５２９、及び図１５３０を参照して、本第３１制御例の第５変形例における電気的構成について説明をする。本第５変形例では、上述した第３１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図１５２９に示した通り、本第５変形例では、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃに代えて、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃＥを設け、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇＥを設けている点で相違している。それ以外は上述した第４変形例と同一であるため、その説明を省略する。
【５７９５】
本第４変形例では、スルーゲート６７を遊技球が通過したことに基づいて第１普通図柄

抽選が実行され、第２スルーゲート６７ａを遊技球が通過したことに基づいて第２普通図柄抽選が実行されるように構成している。そして、第１普通図柄抽選と第２普通図柄抽選とで、当たり確率を異ならせている。具体的には、図１５３０（ａ）に示した通り、第１普通図柄に対しては、第２当たり乱数カウンタＣ４のとり得る値「０～２９９」のうち、「０～２９８」の範囲が当たり判定値となるように規定されており、第２普通図柄に対しては、「０」の値のみが当たり判定値となるように規定されている。よって、第１普通図柄抽選に対して第２普通図柄抽選は外れやすい普通図柄となる。

【５７９６】

さらに、図１５３０（ｂ）に示した通り、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇＥには、第１普通図柄の変動パターンと、第２普通図柄の変動パターンとを異ならせて規定されており、第１普通図柄の変動パターンよりも第２普通図柄の変動パターンの方が短い変動時間が選択され易くなるように構成している。つまり、第１普通図柄抽選の実行条件、第２普通図柄抽選の実行条件が潤沢に成立し得る状況においては、単一期間中に実行される第１普通図柄抽選の実行回数よりも、第２普通図柄抽選の実行回数の方が多くなるように構成している。このように構成することで、残普図変動回数が更新される回数を遊技者に予測させ難くすることができる。

【５７９７】

＜第３１制御例の第６変形例について＞

次に、図１５３１を参照して、上述した第３１制御例の第６変形例について説明をする。本第３１制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０に対して、第２スルーゲート６７ａの配設箇所を異ならせている点で大きく相違している。それ以外の要素についてはほぼ同一であり、同一内容の要素についてはその説明を省略する。図１５２８を参照して上述した通り、上述した第３１制御例の第５変形例では、遊技盤１３の右側領域の最下流側、即ち、右打ち遊技によって右側領域に向けて発射された遊技球のうち、第２入球口６４０、一般入球口６３０ａ、可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０の何れにも入球しなかった遊技球が通過可能な位置に第２スルーゲート６７ａを設けていた。そして、スルーゲート６７を遊技球が通過したことに基づいて第１普通図柄抽選が実行され、第２スルーゲート６７ａを遊技球が通過したことに基づいて第２普通図柄抽選が実行されるように構成していた。さらに、第１普通図柄抽選と、第２普通図柄抽選と、が独立して実行されるように構成し、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第１普通図柄抽選の実行回数（第１普通図柄の変動回数）と、第２普通図柄抽選の実行回数（第２普通図柄の変動回数）と、を合算した合算普図変動回数が所定回数に到達した場合に成立する普図変動時短終了条件を設定可能に構成することで、時短状態のまま実行されている小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するか否かを遊技者に把握させ難くするように構成していた。しかしながら、上述した第５変形例では、時短状態のまま実行される小当たり遊技中に遊技球が第２スルーゲート６７ａを通過する可能性が低く、時短状態のまま実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させることで、実行中の小当たり遊技にて遊技球を特定領域６５０ｖに通過させＶ大当たり遊技を実行する確率を大きく上昇させることができないという問題があった。

【５７９８】

これに対して、本第３１制御例の第６変形例では、小当たり遊技中に遊技球が入球可能となる第２可変入賞装置６５０の内部に第２スルーゲート６７ａを設けている。つまり、小当たり遊技中の方が、小当たり遊技中以外よりも遊技球が通過し易い位置に第２スルーゲート６７ａを設けている。このように構成することで、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させ易くすることができる。

【５７９９】

図１５３１に示した通り、本第６変形例では、第１誘導路６５０ｔ１の下流端から排出されて入賞検知スイッチ６５０ｓを通過した遊技球が臨む位置に振分装置６５０ｘを設け、振分装置６５０ｘによって特定方向へと振り分けられた遊技球が通過可能な位置に第２

スルーゲート６７ａを設けている。より具体的には、振分装置６５０ｘは、内面に形成されたすり鉢状の流下領域を遊技球が渦を巻くように流下可能に構成されており、第１排出孔６５０ｘ１、或いは、第２排出孔６５０ｘ２の何れかへと遊技球が振り分けられるように構成されている。そして、第２排出孔６５０ｘ２へと振り分けられた遊技球は、第２流路６５０ｘ４を流下し、第２スルーゲート６７ａを通過し、Ｖ弁６５０ｂに向かって流下する。一般、第１排出孔６５０ｘ１へと振り分けられた遊技球は、第１流路６５０ｘ３を流下し、第２スルーゲート６７ａを通過すること無くＶ弁６５０ｂに向かって流下する。本第６変形例では、振分装置６５０ｘへと進入した遊技球の約５０％が第２排出孔６５０ｘ２へと振り分けられるように構成している。

【５８００】

このように構成することで、小当たり遊技が実行されている状況の方が、小当たり遊技が実行されていない状況よりも、普図変動時短終了条件に関する要素、即ち、第２普図変動回数を加算させ易くすることができるため、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させ易くすることができる。さらに、小当たり遊技が実行されていない状況では第２スルーゲート６７ａに遊技球を通過させることができないため、時短状態中であって、小当たり遊技が実行されていない状況において、第２普通図柄抽選が頻繁に実行されてしまい、普図変動時短終了条件が早期に成立してしまうことを抑制することができる。

【５８０１】

なお、本第６変形例では、上述した第３１制御例の第５変形例に対して、第２スルーゲート６７ａの配設位置を異ならせているだけであり、普図変動時短終了条件の内容については変更していないため、普図変動時短終了条件を成立させるための価値は、第１普通図柄抽選が１回実行された場合と、第２普通図柄抽選が１回実行された場合とで同一価値となるが、これに限ることなく、時短状態を終了させるための価値として、第１普通図柄抽選が１回実行された場合と、第２普通図柄抽選が１回実行された場合とで異なる価値を付与可能に構成しても良い。この場合、例えば、第１普通図柄抽選が４０回実行された場合、或いは、第２普通図柄抽選が１回実行された場合に普図変動時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、本変形例では、時短状態中に実行された全ての普通図柄抽選に対して、普図変動時短終了条件を成立させるための要素（普図変動回数）が更新されるように構成しているがこれに限ることなく、例えば、時短状態のまま実行される小当たり遊技中に実行された普通図柄抽選の回数のみが普図変動時短終了条件を成立させるための要素を更新可能に構成しても良い。このように構成することで、普図変動時短終了条件を小当たり遊技中のみ成立し得る時短終了条件とすることができる。

【５８０２】

また、本変形例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行に関わる時短終了条件（特別図柄抽選の結果に基づいて成立する時短終了条件、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件）以外に、１の状態を終了させる別条件として、普通図柄抽選の実行に関わる時短終了条件（普図変動時短終了条件）を設けており、何れの時短終了条件も、時短状態中に遊技者に有利となる遊技方法（右打ち遊技）を実行することで成立可能に構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、右打ち遊技よりも左打ち遊技を実行した場合の方が遊技球を入球させ易い第１入球口６４へと遊技球を入球させたことに基づいて成立する時短終了条件（特定入球時短終了条件）を設けても良い。このように構成することで、時短状態のまま実行される小当たり遊技の遊技期間中に遊技方法を右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替えることで、小当たり遊技中に特定入球時短終了条件を成立させる遊技を行うことが可能となる。このように、時短状態中における遊技方法を遊技者が選択することによって、成立させる時短終了条件の種別を異ならせることが可能に構成した場合には、遊技者が任意に時短状態を終了するタイミングを選択し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲を高め易くすることができる。

【５８０３】

以上、第３１制御例、及び各変形例を用いて、遊技状態や遊技状況に応じて特定領域６

５０ｖへの遊技球の入球のし易さを異ならせた小当たり遊技を実行するための遊技性について説明をしたが、上述した第３１制御例、及び、第３１制御例の各変形例に記載されている技術思想を適宜組み合わせても良い。例えば、上述した第３１制御例の第４変形例に対して、上述した第３変形例の技術を組み合わせることで、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数を示す表示領域Ｄｍ１３の表示態様を、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を比較的入球させ易い状況（時短状態が終了し通常状態が設定される状況、又は時短状態中に普図ロング変動が実行される状況）が創出されるまでの残期間を示すための表示態様として設定可能に構成しても良い。この場合、表示領域Ｄｍ１３に表示される表示態様（数値情報）を、時短終了条件を成立させるための要素が更新される毎に更新するだけでなく、経過時間に基づいて更新されるように構成しても良い。さらに、表示領域Ｄｍ１３に表示される表示態様が、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を比較的入球させ易い状況が到来したことを示す特定表示態様となるタイミングを、実際に小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を比較的入球させ易い状況が到来したタイミングと異ならせても良く、例えば、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を比較的入球させ易い状況が到来した後の所定タイミング（例えば、２秒後）に特定表示態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、特定表示態様が表示されるまで意欲的に右打ち遊技を実行させることができるため、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を比較的入球させ易い状況が到来した後に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を比較的入球させ易い状況が到来したにも関わらず、特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させることができない事態が発生することを抑制することができる。また、表示領域Ｄｍ１３に表示される表示態様（数値情報）を、普図変動時短終了条件以外の終了条件を成立させる要素が更新された場合に変化させるように構成しても良いし、普図変動時短終了条件以外の終了条件を成立させる要素が更新された場合には変化させないように構成しても良い。また、表示領域Ｄｍ１３に表示される表示態様（数値情報）を、時短終了条件を成立させるために必要としない別要素が更新されたことに基づいて変化させるように構成しても良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ１３に表示されている表示態様（数値情報）が、何に基づいて変化しているかを遊技者に把握させ難くすることができるため、意外性のあるタイミングで、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を比較的入球させ易い状況が到来したことを報知することができる。

【５８０４】

上述した第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動の回数が特定回数（１００００回）に到達した場合に成立する時短終了条件（第１終了条件）と、普通図柄変動の回数が特定回数（１００～１００００回）に到達した場合に成立する時短終了条件（第２終了条件）と、特別図柄抽選で小当たり当選（小当たりＡ～Ｉ）したことに基づいて成立する時短終了条件（第３終了条件）と、を設定可能に構成し、設定された時短種別に応じて第２終了条件の内容と、第３終了条件の内容を異ならせ、設定された時点種別に関わらず第１終了条件の内容を共通にするように構成することで、設定された時短種別に応じて、成立し難い時短終了条件を固定した上で、成立し易い時短終了条件の種別を異ならせるように構成していたが、設定される時短終了条件のバリエーションを増やすことで成立し易い時短終了条件の種別をより多様化するように構成しても良い。

【５８０５】

例えば、上述した第３１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、図１５１４に示した通り、何れの時短種別が設定された場合であっても、第１終了条件、第２終了条件、第３終了条件の全てが設定されるように構成しているが、これに限ることなく、例えば、第１終了条件のみが規定されている時短種別や、第２終了条件のみが規定されている時短種別や、第３終了条件のみが規定されている時短種別や、第１終了条件と第２終了条件のみが規定されている時短種別や、第１終了条件と第３終了条件のみが規定されている時短種別や、第２終了条件と第３終了条件のみが規定されている時短種別を設けても良い

。このように構成することで、時短終了条件として１の終了条件（第１終了条件～第３終了条件）のみが規定されている時短種別が設定された場合には、遊技内容に関わらず、確実に他の終了条件よりも成立し易い特定の終了条件が決定される。また、時短終了条件として２つの終了条件（第１終了条件～第３終了条件のうち２つを組合せた終了条件）が規定されている時短種別が設定された場合には、遊技内容に関わらず、確実に他の終了条件よりも成立し難い特定の終了条件が決定される。

【５８０６】

さらに、この場合、例えば、第１終了条件のみが規定されている時短種別として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が設定される時短種別（時短Ｘ１）と、時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が設定される時短種別（時短Ｘ２）と、を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、複数の終了条件のうち、成立し易い終了条件が第１終了条件となる時短状態において、時短状態が終了するまでに大当たり当選する確率を異ならせることができる。

【５８０７】

また、少なくとも、第１終了条件と第３終了条件が規定されている時短種別として、第１終了条件の方が第３終了条件よりも成立し易い時短種別（時短Ｙ）を設定可能に構成すると良い。つまり、上述した第３１制御例の第４変形例では、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（小当たりＧ、小当たりＨ、小当たりＩ）に当選したことに基づいて第３終了条件が成立するか否かを時短種別毎に異ならせることで、時短種別に応じて時短継続率（Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合）を変化させるように構成していることから、第３終了条件が成立し難い時短種別（例えば、時短Ａ）が最も時短継続率が高くなるように構成している。そして、第１終了条件として「１００００」の値が設定されることから、実質、第１終了条件が成立することが無いように構成している。よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、小当たり当選したにも関わらず第３終了条件が成立しない状況（時短状態が継続したまま小当たり遊技が実行される状況）を把握すればするほど、時短継続率が高い時短状態であると安心して遊技を行うことになる。このように構成された上述した第３１制御例の第４変形例のパチンコ機１０に対して、上述した時短Ｘ２を新たに設けた場合、即ち、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＦ）に当選しても時短終了条件が成立しない時短種別を設けた場合には、小当たり当選したにも関わらず第３終了条件が成立しない状況（時短状態が継続したまま小当たり遊技が実行される状況）が頻繁に発生したとしても、遊技者に有利な（時短継続率が高い）時短状態では無い可能性を高めることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に最後まで飽きの来ない遊技を提供することができる。また、時短Ｘ２が設定された場合には、第１終了条件が「１００」であるため、時短状態中に特別図柄抽選で大当たり当選すること無く第１終了条件が成立する事態が発生し得ることからより時短状態中の遊技を行っている遊技者に最後まで飽きの来ない遊技を提供することができる。さらに、上述した時短Ｙとして、例えば第１終了条件として「２００」が、第３終了条件として「小当たりＡ」が規定される時短種別を設定可能に構成した場合には、第１終了条件が成立するよりも前に、小当たりＡに当選することを目指す、即ち、第１終了条件が成立することで大当たり遊技が１回も実行されないまま時短状態が終了するという遊技者に最も不利となる遊技結果となるか、第３終了条件が成立することでＶ大当たり遊技が終了した後に時短継続率が最も高い（１００％）時短状態が設定されるという遊技者に最も有利となる遊技結果となるかを楽しませる遊技を遊技者に提供することができる。

【５８０８】

このように、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、設定される時短種別に応じて、時短継続率を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、設定される各時短終了条件の内容を異ならせることで、時短状態中に小当たり当選する確率（第１確率）と、小当たり当選した場合に特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行される確率（第２確率）とを組合せて時短継続率を異ならせるように構成することで、従来に

無い斬新な遊技性を提供することができる。なお、時短状態中に小当たり当選する確率と、小当たり当選した場合に特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行される確率とを組合せて時短継続率を異ならせる例としては、例えば、第１終了条件として「１００」を設定することで、「１００００」が設定される場合よりも第１終了条件を成立し易くすることで第１確率を高めたり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選する確率を通常確率（１／５）で実行する第１時短状態と、通常確率よりも低確率（１／２０）で実行する第２時短状態とを設定可能に構成し、第１時短状態よりも小当たり当選し難い第２時短状態を設定することで第１確率を高めるように構成し、第３終了条件として規定される小当たり種別として、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＦ）と、Ｖ大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（小当たりＧ～小当たりＩ）とがそれぞれ設定される割合を異ならせることで第２確率を異ならせたりする手法が考えられ、各パターンとを組み合わせることで、時短継続率を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、例えば、第２確率は高いが第１確率が低いパターンや、第２確率も第１確率も低いパターンや、第１確率は高いが第２確率が低いパターンや、第１確率も第２確率も高いパターン等を構成することができ、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

【５８０９】

また、第１終了条件の規定内容に応じて少なくとも第１確率の一部要素が決定され、第３終了条件の規定内容に応じて少なくとも第２確率の一部要素が決定されることで、時短継続率を異ならせるように構成された遊技機においては、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第１終了条件が成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第３終了条件が成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第３終了条件が成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第１終了条件が成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第１終了条件、第３終了条件共に成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第１終了条件、第３終了条件共に成立し難くなる時短種別を設けたりすることで、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

【５８１０】

また、上述した第３１制御例、及び第３１制御例の各変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を多様化させることで様々な遊技性を提供可能に構成していたが、時短状態が設定されるタイミングが大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）の終了後に固定されていた。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態を設定するための条件（時短種別によって異なる時短設定条件）が成立し、成立した時短設定条件に対応した時短種別の時短状態が設定された後は、複数存在する時短終了条件の何れが成立して時短状態が終了した場合であっても、次に大当たり遊技が実行されるまでの期間中に、再度時短状態が設定されないように構成されていたため、長時間遊技を行っている遊技者に対して単調な遊技を提供してしまい易くなることから、更なる遊技性の向上が求められる。そこで、下記技術思想を有するパチンコ機１０に対して、上述した第３１制御例、及び第３１制御例の各変形例におけるパチンコ機１０が有する技術思想を適用しても良く、時短状態を設定するための契機（時短設定条件）として、大当たり遊技終了後に成立し得る時短設定条件以外の条件を設けたパチンコ機１０に対して、上述した第３１制御例、及び第３１制御例の各変形例におけるパチンコ機１０が有する技術思想を適用しても良い。

【５８１１】

この場合、例えば、通常状態において実行される特別図柄抽選の結果が外れ（大当たり以外）となる遊技が大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を挟むことなく予め定められた特定回数（５００回）連続して実行されたことを契機に成立する時短設定条件を設けても良い。このように構成することで、１の大当たり遊技が実行されてから、次の大当たり遊技が

実行されるまでの遊技期間において、時短設定条件を複数回成立させることが可能となる。よって、本構成を上述した第３１制御例に用いた場合には、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で不利小当たり（時短終了条件が成立し、且つ、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別）に当選した場合に実行され易い敗北演出（図１４１８（ａ）参照）が実行されたことを把握した遊技者に対して、時短状態が設定されてから当該敗北演出が実行されるまでに実行された特別図柄変動回数を予測した上で、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖ（図１４０９参照）へと遊技球を入球させない遊技を実行するといった斬新な遊技を選択させることが可能となる。

【５８１２】

つまり、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、不利小当たり当選した場合に時短状態中に敗北演出が実行されるように構成しているため、その後実行される小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させたことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される遊技が実行される。また、不利小当たり当選した時点（特別図柄が停止表示した時点）で時短終了条件が成立し時短状態が終了するため、小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと入球させなかった場合には、Ｖ大当たり遊技が実行されることなく通常状態の遊技が再開される。そして、少なくとも特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されるまでは新たに時短設定条件が成立することが無いため、通常状態へと移行した後は、再び特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されることを目指す必要があった。これに対して、上述した技術思想、即ち、通常状態において実行される特別図柄抽選の結果が外れとなる遊技が予め定められた特定回数（５００回）連続して実行されたことを契機に成立する時短設定条件の構成を、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０に適用した場合には、例えば、時短状態が設定されてから４５０回転目の特別図柄抽選で不利小当たりに当選し、敗北演出が実行された場合には、その後実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域６５０ｖへと入球させない遊技を選択することで、小当たり遊技終了後の通常状態にて５０回の特別図柄抽選を実行するだけで時短設定条件が成立することになる。よって、不利小当たりに当選した場合において、確実にＶ大当たり遊技を１回実行した上で、再度通常状態での大当たり当選を目指す遊技を行うか、１回分のＶ大当たり遊技の実行権利獲得を放棄し（特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技中に、敢えて特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させない遊技を選択し）、短期間で新たな時短状態が設定されることを目指す遊技を行うかを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【５８１３】

また、上述した遊技性を有するパチンコ機１０においては、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数に関する情報を遊技者に把握させることが可能な表示態様（特別図柄変動回数表示）を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるように構成したり、敗北演出の演出態様や、敗北演出が実行された後の小当たり遊技中演出の演出態様として、遊技者が選択すべき遊技方法（遊技者にとって有利となり易い遊技方法）を示唆可能な演出態様を、時短設定条件が成立するまでの残特別図柄変動回数や、獲得済の特図２保留に含まれる入賞情報に対する事前判別結果や、今回の小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させた場合に実行されるＶ大当たり遊技の内容等に関する情報に基づいて決定可能に構成したりすると良い。このように構成することで、バリエーションに富んだ遊技のうち、遊技者に有利となり易い遊技を実行させるための遊技方法を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【５８１４】

さらに、上述した技術思想に加えて、大当たり遊技が終了してから所定期間内に成立可能となる時短設定条件（大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件）よりも、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数が特定回数（５００回）となった後に成立可能となる時短設定条件（特図変動回数に基づいて成立する時短設定条件）の方が、遊技者に有利となる時短状態が設定され易くなるように、時短設定条件の種別に応じて設定される時短種別を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、回分の

Ｖ大当たり遊技の実行権利獲得を放棄し（特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技中に、敢えて特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させない遊技を選択し）、短期間で新たな時短状態が設定されることを目指す遊技を行うかを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を遊技者に体感させ易くすることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。一方で、上述した技術思想に加えて、大当たり遊技が終了してから所定期間内に成立可能となる時短設定条件（大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件）よりも、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数が特定回数（５００回）となった後に成立可能となる時短設定条件（特図変動回数に基づいて成立する時短設定条件）の方が、遊技者に有利となる時短状態が設定され難くなるように、時短設定条件の種別に応じて設定される時短種別を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技を重視したパチンコ機１０を提供し易くすることができる。

【５８１５】

また、大当たり遊技終了後に成立し得る時短設定条件以外の時短設定条件として、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させること無く小当たり遊技が終了した場合（特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行されたにも関わらず、敢えて特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させない遊技を行った場合）において、所定確率（例えば、１／５）で時短状態が設定される引き戻し抽選を実行し、引き戻し抽選に当選した場合に時短設定条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させない遊技を選択した遊技者に対して、新たな時短状態を設定する機会を提供することができるため、例えば、時短状態が設定された直後に（大当たり遊技終了後２回目の特別図柄抽選で）敗北演出が実行された場合であっても、遊技者に対して、１回分のＶ大当たり遊技の実行権利獲得を放棄し（特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技中に、敢えて特定領域６５０ｖへと遊技球を入球させない遊技を選択し）、短期間で新たな時短状態が設定されることを目指す遊技を行うかを選択させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【５８１６】

以上、時短状態を設定するための時短設定条件として、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件を設定可能に構成する技術思想について説明をしたが、本技術思想のように、大当たり遊技間で時短設定条件を複数回設定可能とする技術思想を具現化する構成については、上述した例以外の構成を用いても良く、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外である場合に、時短状態を設定するための抽選を実行するように構成しても良いし、前回の大当たり遊技が終了してから実行された普通図柄抽選の実行回数が所定回数となった場合に成立する時短設定条件を設けても良いし、大当たり遊技間にて小当たり遊技が実行された回数が特定回数（例えば、５回）となった場合に成立する時短設定条件を設けても良い。

【５８１７】

さらに、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件が成立した場合に設定される時短状態の種別（時短種別）は、成立した時短設定条件の種別に対応させた固有の時短種別としても良いし、複数の時短種別の中から抽選で１の時短種別を決定可能に構成しても良い。また、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件が成立した場合よりも、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件が成立した場合の方が遊技者に有利な時短種別が決定され易くなるように構成しても良いし、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件が成立した場合よりも、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件が成立した場合の方が遊技者に不利な時短種別が決定され易くなるように構成しても良い。

【５８１８】

＜第３２制御例＞

次に、図１５３２から図１５７８を参照して、第３２制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に不利な通常

状態と、遊技者にとって比較的有利な時短状態と、遊技者にとって最も有利な確変状態と、の３種類の遊技状態を設ける構成とし、特別図柄の低確率状態に設定される通常状態および時短状態における大当たり確率が１／２００に設定されると共に、特別図柄の高確率状態に設定される確変状態における大当たり確率が１／５０に設定されるように構成していた。これに対して本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態、時短状態、確変状態に加え、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の通常状態（電チューサポート無し状態、非電サポ状態）に設定される潜確状態を設ける構成とし、潜確状態に移行した場合に、遊技盤１３における可変表示装置ユニット８０の右側の流路に向けて遊技球を発射し続ける（右打ちをし続ける）ことで小当たりが頻繁に発生すると共に当該小当たり遊技による賞球の払い出しを頻繁に受けることができる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成した。詳細については後述するが、普通図柄の時短状態（電チューサポート有り状態、電サポ状態）に設定される時短状態および確変状態では、右打ちし続けることで第２特別図柄の抽選自体は頻繁に実行されるが、第２特別図柄の小当たり当選を契機として開放される可変入賞装置（小当たり用アタッカー）２６５０へと遊技球を到達させることが極めて困難となるため、小当たり遊技中に可変入賞装置（小当たり用アタッカー）２６５０へと遊技球を入球させて賞球を獲得することも困難となる。これに対して、潜確状態では、第２特別図柄の抽選頻度を時短状態や確変状態と同等にしつつ、可変入賞装置（小当たり用アタッカー）にも遊技球を到達させることが可能な制御が実行されるため、第２特別図柄の抽選が実行され易い上に小当たりによる賞球も獲得し易い極めて有利な遊技状態を形成する。つまり、右打ちし続けることにより、小当たりによる賞球が断続的に払い出され続け、大当たりに当選しなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な状態とすることができる。よって、潜確状態へと移行した場合に遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第３２制御例では、パチンコ機１０に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定値）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、本第３２制御例におけるパチンコ機１０には、大当たり確率の組み合わせ（設定値）として、６種類の組み合わせ（設定値）が規定されており（図１７５７（ａ）参照）、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機１０の大当たり確率を任意に設定することができる。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の低確率状態）においても潜確状態（特別図柄の高確率状態）においても大当たりに当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまう（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。一方、大当たり確率が低い設定（低設定）ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる（ハマりが発生し易くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【５８１９】

加えて、本第３２制御例では、通常遊技中に所定の変更条件が成立したことに基づいて、設定値を変更可能に構成した。具体的には、遊技領域への遊技球の発射球数が５０００個以上となる毎に、予め定められた順番（設定シナリオに規定された順番）で設定値を変更可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技機を初期化した際等において所定の操作を行うことにより、大当たり確率に対応する複数段階（例えば、「１」～「６」の６段階）の設定値の中から操作者（例えば、遊技機を設置しているホールの店員等）の任意の値を選択することが可能に構成されている仕様のものが広く一般的に知られている。かかる従来型の遊技機においては、遊技者に対してより有利な設定値（より高い設定）に設定されている遊技機で遊技を行うことを一つの目標として遊技を行わせ

ることができるので、ホールに設置されている複数の遊技機の挙動等を比較して設定値を判別するという楽しみを遊技者に対して与えることができ、興趣向上が図られていた。しかしながら、かかる従来型の遊技機は、通常遊技中に遊技機の設定を変更することができない仕様（ホールの営業時間の終了後等の遊技者が遊技を行っていないタイミングでのみ設定を変更可能な仕様）が一般的であるため、遊技者によって一旦不利な設定値（低い設定値）であると判別されてしまうと、当該判別された遊技機で遊技を行おうというモチベーションが大きく低下してしまい、当該判別された遊技機の稼働率が低下してしまうという問題点があった。これに対して本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が遊技を行っている状況下でも成立し得る所定の変更条件（遊技領域への遊技球の発射球数が５０００個以上となったこと）に基づいて、設定値を変更可能に構成したので、たとえ現在の設定値が不利な設定値（低い設定値）と判別されたとしても、所定の変更条件を成立させることで有利度合いが高い設定値に変更されるかもしれないと遊技者に思わせることができ、次の変更条件が成立するまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【５８２０】

この第３２制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０に対して、パチンコ機１０の設定（高確率状態および低確率状態における大当たり確率の組み合わせ）を変更するための各種の操作手段（設定キー１１０ｂ、設定変更スイッチ１１０ｃ）が設けられている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図１５３２を参照して、本第３２制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１５３２は、本第３２制御例における遊技盤１３の正面図である。図１５３２に示した通り、本第３２制御例における遊技盤１３は、上述した第１制御例における遊技盤１３（図２参照）に対して、特に、遊技盤１３上に形成される遊技領域（発射された遊技球が通過可能な領域）のうち、可変表示ユニット８０の右側（図１５３２正面視点で右側）に形成される右側領域に設けられていたスルーゲート６７を削除した点、第１入球口６４の下方領域に設けられていた可変入賞装置６５を削除した点、および可変表示ユニット８０の右側（図１５３２正面視点で右側）に形成される右側領域の構成を異ならせている点で相違している。また、遊技領域における上記以外の流路の形状や遊技釘の配置についても第１制御例から変更となっている。なお、同一の要素に対しては同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５８２１】

ここで、遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤１３の右側領域には、球が１個通過可能な約１５ミリ幅の流路として、上流側から第１流路ｒｙ１，第２流路ｒｙ２、第３流路ｒｙ３が形成されている。そして、第１流路ｒｙ１には、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｚｆと、第１流路ｒｙ１を流下する球が右第１入球口６４ｚｆへと入球することを規制する規制蓋６４ｚｆと、が設けられている。この規制蓋６４ｚｆは、第１流路ｒｙ１を流下する遊技球が右第１入球口６４ｚｆへと入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難となる閉鎖状態と、に可変可能な部材であり、第１流路ｒｙ１を流下した遊技球が規制蓋６４ｚｆに到達した時点において規制蓋６４ｚｆが閉鎖状態である場合は、規制蓋６４ｚｆの上面に形成された流路を転動しながら第１流路ｒｙ１の下流方向へと流下するように構成している。な

お、本第３２制御例では、規制蓋６４ｚｆの上面を遊技球が通過するのに要する時間が０．１秒となるように構成している。この規制蓋６４ｚｆは、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置（開放状態）と閉鎖位置（閉鎖状態）とに可変される常時可変部材として構成されている。具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）において４ミリ秒毎に実行される可変部材駆動処理（図示せず）において、ＲＯＭ２０３に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。本第３２制御例では、規制蓋６４ｚｆを開閉動作させるための可動シナリオとして、０．１秒間開放させ、その後１．２秒間閉鎖させる可動シナリオが規定されており、この可動シナリオに基づく動作制御が繰り返し実行されるように構成している。ここで、第３２制御例の遊技盤１３では、操作ハンドル５１の操作に基づいて最短で０．６秒間隔で遊技球を発射可能に構成されているため、遊技者が右打ち遊技を行い続けた場合、右打ちにより発射された遊技球が０．６秒間隔で第１流路ｒｙ１に流入し、規制蓋６４ｚｆが配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この遊技球が第１流路ｒｙ１に流入し、規制蓋６４ｚｆ上を転動（または、規制蓋６４ｚｆ上に落下）するタイミングと、規制蓋６４ｚｆが開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の規制蓋６４ｚｆ、右第１入球口６４ｚに入球することになる。上述した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球が規制蓋６４ｚｆに到達するタイミングは、０．６秒間隔であり、規制蓋６４ｚｆが開放状態となるタイミングは、１．３秒中の０．１秒であることから、規制蓋６４ｚｆが開放状態となる時点で遊技球が規制蓋６４ｚｆの上面に存在するタイミングは７８秒中の１秒間となる。また、規制蓋６４ｚｆが開放状態となる期間が０．１秒であることから、規制蓋６４ｚｆが開放状態となってから０．１秒が経過するまでの間に規制蓋６４ｚｆへと到達する遊技球は、第１流路ｒｙ１を流下する遊技球のうち、０．１秒間の間に規制蓋６４ｚｆへと到達し得る位置を流下する遊技球となる。つまり、遊技者が継続して右打ち遊技を行った場合において、規制蓋６４ｚｆが開放状態となり、さらに、その開放状態中の規制蓋６４ｚｆを遊技球が通過可能なタイミングは、３８秒間中の１秒間となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、１分間に約２個の球が右第１入球口６４ｚに入球することになる。

【５８２２】

これに対し、本第３２制御例では、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された２５０発の球のうち、第１入球口６４に約１５個前後の遊技球が入球するように設計されており、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合は５個の賞球が払い出されるように構成されている。また、一般入球口６３に対しては、約５個が入球するように設計されており、当該一般入球口６３へと遊技球が入球した場合には５個の賞球が払い出される。よって、左打ち遊技では、２５０個の遊技球を発射した場合に、払い出される賞球を遊技に再利用可能である（遊技領域へと発射可能である）ことも考慮すると、約２０個前後の遊技球を第１入球口６４に入球させることが可能となる。これに対し、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された２５０個の球のうち、右第１入球口６４ｚに約５個が入球するように設計されており、入球した場合は２発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口６３が設けられていない。よって右打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を遊技に再利用可能であることを考慮したとしても、約６個前後の遊技球しか右第１入球口６４ｚへと入球しない。よって、本第３２制御例におけるパチンコ機１０は、設定されている遊技状態に関わらず、右打ち遊技を行っても左打ち遊技を行っても、第１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口（第１入球口６４、或いは、右第１入球口６４ｚ）へと遊技球を入球させることが可能に構成されているが、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも効率良く第１特別図柄の抽選契機を成立させることができるように構成している。従って、通常状態が設定されている場合においては、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となる。なお、本第３２制御例では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域（右側領域）に一般入球口６３を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入

球口６３を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

【５８２３】

第１流路ｒｙ１のうち、規制蓋６４ｚｆよりも下流側の位置には、スルーゲート６７が配設されている。このスルーゲート６７は、上述した第１制御例におけるスルーゲート６７と同一のものであり、遊技球がスルーゲート６７を通過したことを基づいて普通図柄抽選の抽選契機が成立するように構成されている。なお、スルーゲート６７を通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選の内容や、詳細な処理の流れについては上述した第１制御例と同一であるため、その説明を省略する。次いで、スルーゲート６７を通過した球が流下する箇所には、Ｖ入賞装置１６５０が配設されている。このＶ入賞装置１６５０は、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変動作される可変入球手段として構成されている。Ｖ入賞装置１６５０が、大当たり遊技中のみ遊技球が入賞可能となるように構成されており、大当たり遊技が実行されると開閉扉１６５０ｆが開放状態、或いは閉鎖状態へと可変動作される。開閉扉１６５０ｆは、閉鎖状態中においてその上面が第１流路ｒｙ１の下流側の流路となるように構成されており、大当たり遊技中以外においてＶ入賞装置１６５０へと到達した遊技球は、閉鎖状態中の開閉扉１６５０ｆの上面を転動し、第１流路ｒｙ１の最下流右端部と連通する第２流路ｒｙ２に向けて流下するように構成している。ここで、Ｖ入賞装置１６５０が可変動作される大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技として開閉扉１６５０ｆが最大で３０秒間開放状態となる大当たり遊技が実行される。上述した通り、本第３２制御例のパチンコ機１０は、右打ち遊技によって右側領域を流下する遊技球は、その全てが第１流路ｒｙ１に流入するように構成されており、１分間に２発程度が入球する右第１入球口６４ｚへと入球しなかった遊技球の全てがＶ入賞装置１６５０へと到達するように構成している。よって、Ｖ入賞装置１６５０が可変動作される大当たり遊技が実行された場合には、遊技者は右打ち遊技を実行するだけで無駄無くＶ入賞装置１６５０へと遊技球を入球させることができる。このＶ入賞装置１６５０の内部（Ｖ入賞装置１６５０に入賞した遊技球が通過可能な位置）には、特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）が設けられており、当該特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、第１制御例と同様に、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成されている。

【５８２４】

Ｖ入賞装置１６５０を通過した遊技球は、第１流路ｒｙ１と連通する第２流路ｒｙ２を流下し、第２入球口６４０へと到達する。この第２入球口６４０は、第２球流路ｒｙ２の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１個の球が払い出されるように構成している。また、上述した各実施形態と同様に、第２入球口６４０への球の入球が第２特別図柄の抽選（変動）のトリガとなるように構成している。この第２入球口６４０の開口部は、電動役物６４０ａにより覆われており、その電動役物６４０ａを球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球が困難（不可能）となる閉鎖状態とに可変制御することにより、球の入球のし易さを異ならせることができるように構成している。第２入球口６４０の開口部を電動役物６４０ａが覆っている状態（閉鎖状態）では、第２球流路ｒｙ２を流下した球は、電動役物６４０ａ上を通過し、第２流路ｒｙ２の下流側へと流下するように構成している。つまり、第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側へと流下する球は、第２入球口６４０に入球しなかった（出来なかった）球ということになる。なお、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａは、上述した第１制御例と同様に普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において開放状態へと可変されるように構成しており、その処理内容は上述した第１制御例と同一であるため、本第３２制御例ではその詳細な内容についての説明を省略する。

【５８２５】

第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側を流下する球は、第２流路ｒｙ２と連通する第３流路ｒｙ３に流入し、可変入賞装置（小当たり用アタッカー）２６５０

に到達する。この可変入賞装置（小当たり用アタッカー）２６５０は、特定入賞口２６５０ａと、その特定入賞口２６５０ａの開口部を覆うための開閉扉２６５０ｆとから構成されている。特定入賞口２６５０ａは、第３流路ｒｙ３の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１５個の球が払い出されるように構成している。この可変入賞装置（小当たり用アタッカー）２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部、或いは、特別図柄（第２特別図柄）の抽選において小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉２６５０ｆを予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難（不可能）な閉鎖状態とに可変制御される。開閉扉２６５０ｆが特定入賞口２６５０ａを閉鎖している閉鎖状態では、第３流路ｒｙ３を流下した球は開閉扉２６５０ｆの上面を通過し、アウト口６６に向けて流下するように構成している。この開閉扉２６５０ｆの上面（球通路面）は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉２６５０ｆ上を通過するために１秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。詳細な説明は省略するが本第３２制御例では遅延手段として、摩擦抵抗の高い（他の転動面よりも摩擦抵抗の高い）転動面となるように、開閉扉２６５０ｆの上面に球が乗り越え可能な凹凸部を形成している。なお、遅延手段としては、球通路面の構造を工夫することで球遅延通路（例えば、球経路がつづら折り状になる通路）を形成したり、球通路面の材質を工夫することで球遅延通路を形成したり、球が所定区間を通過するための通過時間を遅らせたりするものであれば何でも良い。さらに、左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した各流路（ｒｙ１～ｒｙ３）に設けられた各入賞口（入球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤１３の下方（第１入球口６４の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

【５８２６】

次に、本第３２制御例において右打ち遊技をした場合における球流れ内容と、設定されている遊技状態との関係について図１５３３を参照して説明をする。図１５３３（ａ）は、遊技状態として普通図柄の時短状態（電サポ状態）が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図であり、図１５３３（ｂ）は、遊技状態として普通図柄の通常状態（非電サポ状態）が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図である。ここで、本第３２制御例のパチンコ機１０では、遊技状態として、普通図柄の通常状態（非電サポ状態）である通常状態と潜確状態、普通図柄の時短状態（電サポ状態）である時短状態と確変状態の４つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、普通図柄の状態に関わらず高確率で普通図柄抽選で当たりに当選するように構成している。一方で、普通図柄の状態に応じて普通図柄抽選の変動時間と普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放パターンを異ならせるように構成している。さらに、設定される遊技状態に応じて第２特別図柄抽選の変動時間を異ならせるように構成している。このように遊技状態に応じて普通図柄変動時間、普図当たり内容、特別図柄変動時間を異ならせることにより、右打ち遊技の遊技結果を設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成している。簡単に説明をすると、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、右打ちを行うことで第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能である。また、普通図柄の時短状態に比較すると電動役物６４０ａが閉鎖状態となる期間が長くなるため、当該閉鎖期間の間に第２入球口６４０を遊技球が通過して第３流路ｒｙ３へと流入可能となる。つまり、小当たり遊技が実行された場合に可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させることが比較的容易となる。しかしながら、通常状態では、第２特別図柄抽選の変動時間として長時間の変動時間（例えば１０分）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行したとしても小当たり確率が高い第２特別図柄抽選を効率良く実行することができない。

【５８２７】

また、遊技状態として時短状態および確変状態が設定されている場合には、通常状態よりも電動役物６４０ａが開放状態に設定される期間の割合が高くなるため、第２入球口６４０へと遊技球をより容易に入球させることが可能であり、さらに、第２特別図柄抽選の変動時間として短時間の変動時間（例えば３秒）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行した場合に、効率良く第２特別図柄抽選を実行することができる。しかし、普図当たり遊技によって頻繁に電動役物６４０ａが開放状態となるように構成しているため、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し難くなり、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりとなる小当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに遊技球が入球し難い状態となる。なお、時短状態は、上述した通常状態よりも第２特別図柄抽選を効率良く実行させることができる分、遊技者に有利な遊技状態となる。また、確変状態は、時短状態に加えて特別図柄の高確率状態が設定される（時短状態は特別図柄の低確率状態に設定される）ため、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高くなる分、遊技者に有利な遊技状態となる。更に、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選の変動時間は、上述した時短状態および確変状態と同様の変動時間（例えば、３秒）が設定され易く、且つ、電動役物６４０ａが開放状態となる頻度が上述した時短状態および確変状態よりも低くなるように構成している。よって、時短状態や確変状態が設定されている場合よりも、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し易くなり、小当たり遊技中に可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａへと遊技球を入球させ易くすることができる状態となる。上述した通り、本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行する際の遊技状態として、潜確状態が設定されている場合が、第２特別図柄抽選を効率良く実行させ易く、且つ、小当たり遊技中に賞球を獲得し易い最も有利な遊技状態となり、次に有利な遊技状態が、小当たり遊技中に賞球を獲得し難いが、第２特別図柄を効率良く実行させ易い確変状態となり、次に有利な遊技状態が、確変状態と同一の頻度で第２特別図柄抽選を実行可能であり、且つ、確変状態よりも第２特別図柄抽選の大当たり確率が低い時短状態となる。そして、時短状態と同一の大当たり確率（低確率）で特別図柄抽選が実行され、且つ、第２特別図柄抽選が実行され難い通常状態が最も遊技者に不利な遊技状態となる。

【５８２８】

図１５３３（ａ）に示した通り、第３２制御例の遊技盤１３には、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に到達するまでに要する時間）が０．５秒となるように構成している。また、第２入球口６４０を覆う電動役物６４０ａ上の球通過時間（電動役物６４０ａの上流端から下流端まで球が通過（流下）するのみ要する時間）が１秒となるように構成している。詳細な説明は後述するが、本第３２制御例では、遊技状態として普通図柄の時短状態が設定されている場合（時短状態、確変状態のいずれかである場合）には、普通図柄の変動時間が０．１秒～０．４秒、即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間よりも短い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の抽選にて当たりに当選した場合には、０．２秒の開放動作を０．８秒の閉鎖期間を挟んで２回実行するように構成している。つまり、球が電動役物６４０ａ上を通過する時間（１秒）よりも短い閉鎖期間が設定される開放動作を実行するように構成している。よって、図１５３３（ａ）に示した通り、遊技状態として時短状態または確変状態が設定されている場合に右打ち遊技を行うと、殆どの遊技球が第２入球口６４０へ入球することになる。更に、第３２制御例では、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（０．５秒）の半分未満の時間で普通図柄の変動時間が設定されるため、普通図柄の抽選の結果が外れとなる抽選が１回行われたとしても、次の抽選において当たりに当選することにより、外れの抽選の起因となった球を第２入球口６４０へ入球させることができる。一方、普通図柄の通常状態が設定されている場合（通常状態、潜確状態のいずれかが設定されている場合）には、普通図柄の変動時間が３～５秒、即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（０．５秒）よりも長い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の

抽選にて普図当たりに当選した場合には、０．０４秒の開放動作を１回実行するように構成している。よって、図１５３３（ｂ）に示した通り、遊技状態として通常状態または潜確状態が設定されている場合に右打ち遊技を行うと、右打ちされた遊技球が第２入球口６４０へと入球する場合も、第２入球口６４０へと入球せずに第３流路ｒｙ３へと流入する場合もある。このため、普通図柄の通常状態において右打ちをし続けると、普通図柄の時短状態において右打ちをし続けた場合よりも、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置（小当たり用アタッカー）２６５０の特定入賞口２６５０ａへと入賞させ易くすることができる。なお、本第３２制御例では電動役物６４０ａ上を球が通過する時間が１秒となるように構成しており、且つ、球が０．６秒に１発発射されるように構成していることから、継続して右打ち遊技を行うことで、常に、１個の球が電動役物６４０ａ上に滞在するように構成している。このように構成することで、普通図柄の抽選で普図当たりに当選した場合において、電動役物６４０ａの開放期間が短い普図当たり遊技（開放期間が０．０４秒の普図当たり遊技）を実行した場合であっても、１回の普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を確実に入球させることができる。よって、右打ち遊技を実行する遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）において、第２特別図柄の抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【５８２９】

このように、本第３２制御例では、遊技状態として４つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能に構成し、そのうち３つの遊技状態（時短状態、確変状態、潜確状態）を、第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態としている。そして、第２特別図柄の抽選が実行され易い３つの遊技状態のうち、特定の遊技状態（潜確状態）のみ、他の遊技状態（時短状態、確変状態）よりも小当たり遊技中に付与される特典量が大きくなる（賞球を獲得し易くなる）構成としている。これにより、第２特別図柄の抽選が実行され易く、且つ、小当たり遊技中に特典が付与され易い第１遊技状態（潜確状態）と、その第１遊技状態よりも小当たり遊技中に付与される特典量を少なくし、且つ、第１遊技状態よりも第２特別図柄の抽選が実行され易い第２遊技状態（時短状態、確変状態）を設定することができる。よって、遊技者に対して異なる有利状況を付与可能な遊技状態を設定することで、多彩な遊技を提供することができ遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。

【５８３０】

次に、図１５３４を参照して、本第３２制御例においてパチンコ機１０の設定変更を行うための各種の操作手段の詳細について説明する。図１５３４は、本第３２制御例におけるパチンコ機１０の背面図である。図１５３４に示した通り、本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０に対して、設定シナリオに対応する表示態様を表示させることが可能な設定値表示装置１１０ａと、設定シナリオ変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー１１０ｂと、設定シナリオ変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機１０を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定スイッチ１１０ｃと、で少なくとも構成されている設定変更機構が設けられている。この設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、図１５３５を参照して詳細に説明する。まず、図１５３５（ａ）～（ｄ）を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機１０の設定シナリオ変更手順について説明する。なお、設定シナリオとは、設定値（特別図柄の低確率状態および高確率状態における大当たり確率の組み合わせ）を変更する順番を示しており、詳細については図１７６３を参照して後述するが、例えば、「設定１」→「設定２」→「設定６」→「設定２」→「設定１」→「設定１」の順番で設定値が切り替わるシナリオ（シナリオ１１）等が設けられている。ここで、上述した通り、本第３２制御例では、通常遊技中に所定の変更条件が成立する毎に、設定されている設定シナリオに対応する順番で設定値を変更する（切り替える）ことが可能に構成している。設定変更機構では、この設定シナリオ（設定値を切り替える順番）を変更することができる。

【５８３１】
図１５３５（ａ）～（ｄ）に示した通り、パチンコ機１０の設定シナリオを変更するためには、まず、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させる（図１５３５（ａ）参照）。つまり、設定シナリオの変更を行うためには、まず、パチンコ機１０の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動させた状態でＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入する（図１５３５（ｂ）参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機１０の状態が設定シナリオ変更状態に設定される。設定シナリオ変更状態になると、４桁の７セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置１１０ａの各桁に対して、「－」が表示される。この表示内容により、設定シナリオ変更状態に正常に遷移したということを操作者（例えば、ホールの店員等）に対して容易に理解させることができる。設定シナリオ変更状態に移行すると、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定シナリオが１ずつ切り替わる（図１５３５（ｃ）参照）。なお、本第３２制御例では、設定１～６の６種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で１／３２０、高確率（確変）状態で１／１０２）、設定６の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で１／２２０、高確率状態で１／７０）ように構成されている。そして、本第３２制御例では、これらの６種類の設定値を切り替える順番に対応する設定シナリオとして、シナリオ１～１２の１２種類のシナリオが設けられている。設定シナリオ変更状態では、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定値表示装置１１０ａに表示される数字が１→２→・・・→１２といった具合に変更されていく。また、設定値表示装置１１０ａに「１２」が表示されている状態で設定スイッチ１１０ｃが押下された場合は、設定値表示装置１１０ａに表示される数字が「１」に戻るように構成されている。これらの数字は、設定シナリオの種別に対応しており、シナリオ１～１２のそれぞれの末尾の数字と同一の数字が設定値表示装置１１０ａに表示されるように構成されている。なお、図１５３５（ｃ）は、設定シナリオが「シナリオ５」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図１５３５（ｃ）に示した通り、設定スイッチ１１０ｃに対する押下操作によって設定シナリオが「シナリオ５」に切り替えられると、設定値表示装置１１０ａにおける下１桁に対して、「シナリオ５」を示す「５」という数字が表示される。操作者が所望の設定シナリオへの切り替え動作を完了した後は、設定キー１１０ｂを反時計回りに回動させて設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置に配置させることにより、設定変更状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図１５３５（ｄ）参照）。なお、設定キー１１０ｂは、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者（例えば、ホールの店員）が設定シナリオ変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定シナリオ変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機１０の設定シナリオを不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。なお、設定シナリオを設定することで、設定シナリオに規定されている最初の（第１期間の）設定値が設定された状態となる。この意味で、設定シナリオを設定するということは、所定要素（設定値）の状態を複数段階のうち１の段階に設定しているとも言える。

【５８３２】
次に、図１５３５（ｅ）～（ｇ）を参照して、設定シナリオの確認を行うための手順（設定シナリオ確認動作）について説明する。設定シナリオの確認を行うためには、まず、設定シナリオ変更動作と同様に、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂをＯＮ位置に回動させる（図１５３５（ｅ）参照）。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにせずに（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機１０の電源を投入することにより、設定シナリオ確認状態に設定される（図１５３５（ｆ）参照）。設定シナリオ確認状態に移行すると、設定値表示装置１１０ａに対して現在設定されている設

定シナリオが表示される。図１５３５（ｆ）の例では、設定シナリオとして「シナリオ５」が設定されている状態を示しており、設定値表示装置１１０ａに対して「シナリオ５」に対応する数字の「５」が表示されている状態を示している。操作者による設定シナリオの確認が終了すると、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動することで設定シナリオ確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図１５３５（ｇ）参照）。なお、本第３２制御例では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定シナリオが１→２→・・・→１２の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定シナリオ変更動作の終了時には、設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定シナリオ変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。また、本第３２制御例では、設定シナリオ変更状態および設定シナリオ確認状態において、設定されている設定シナリオに対応する数字のみを設定値表示装置１１０ａに対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。設定シナリオに対応する数字に代えて、または加えて、選択されている設定シナリオにおいて設定値が切り替わる順番を示す情報を表示させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、設定値表示装置１１０ａを構成する４つの７セグメント表示部のうち、右端の表示部に対して設定シナリオを示す数字を表示させ、残りの３つの表示部に対して、選択されている設定シナリオに対応する設定の切替順を示す表示態様を表示させても良い。より具体的には、例えば、「設定１」→「設定２」→「設定６」→「設定２」→「設定１」→「設定１」の順番で設定値が切り替わるシナリオ１１が選択されている場合に、３つの表示部に対して、「１　２　６　２　１　１」という表示情報が左方向に向けて流れているかのような見た目の表示を設定してもよい。より具体的には、まず、３つの表示部を用いて「１　２」という情報を表示させてから、所定期間後（例えば、２秒後）に「　２　」という情報に表示を更新し、更に所定期間後に「２　６」という情報に更新し、以降も同様に、「　６　」、「６　２」、「　２　」、「２　１」、「　１　」、「１　１」、「　１　」、「１　　」、「　　」という順で設定値表示装置１１０ａの表示を更新することにより、操作者に対して「１　２　６　２　１　１」という数字が左方向に流れているかのような表示態様を実現することができる。つまり、「設定１」→「設定２」→「設定６」→「設定２」→「設定１」→「設定１」の順で切り替わる設定シナリオが選択されているということを操作者に対して容易に理解させることができるので、シナリオと設定値の順番との対応関係を把握していなくても設定シナリオを選択することが容易となる。よって、操作者の利便性をより向上させることができる。また、例えば、設定シナリオを示す数字に代えて、または加えて、選択されている設定シナリオにおいて最初に設定される設定値を表示させる構成としてもよい。このように構成した場合でも、操作者の利便性をある程度向上させることができる。

【５８３３】

次に、図１５３６を参照して、本第３２制御例において、パチンコ機１０が初期化された（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下しながら電源が投入された）後で直接、若しくは設定シナリオ変更動作を経て通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移について説明する。ここで、本第３２制御例では、遊技者にとって不利な通常状態において、現在設定されている設定値を遊技者に示唆可能な演出を実行可能に構成している。より具体的には、本第３２制御例では、特定の変動パターンが選択される毎に、パチンコ機１０の現在の設定値を第３図柄表示装置８１において表示される第３図柄によって示唆する設定示唆演出を実行可能に構成している。この設定示唆演出は、パチンコ機１０が初期化された後における通常状態の方が、大当たりに１回以上当選した後で設定された通常状態よりも実行頻度が高くなり易くなるように構成している。この設定示唆演出では、左図柄列、および右図柄列が同一の数字を付した第３図柄で停止表示され、最終的に外れと

なる演出（所謂、リーチ外れ演出）が実行されると共に、リーチ発生時に停止された左右の第３図柄の数字によって設定値を遊技者に示唆するように構成している。より具体的には、１図柄のリーチ（左右に数字の「１」を付した第３図柄が停止表示されるリーチ演出）は、設定値として「１」が設定されている場合に選択される可能性が高く、２図柄のリーチは、設定値として「２」が設定されている場合に選択される可能性が高く、３図柄のリーチは、設定値として「３」が設定されている場合に選択される可能性が高く、４図柄のリーチは、設定値として「４」～「６」が設定されている場合に選択される可能性が高く、５図柄のリーチは、設定値として「５」又は「６」が設定されている場合に選択される可能性が高く、６図柄のリーチは、設定値として「６」が設定されている場合に選択される可能性が高くなるように構成されている。また、「９」図柄のリーチは、設定値として「６」が設定されている場合にのみ選択され得るように構成されている。一方、８図柄のリーチは、設定が低い程選択される可能性が高くなるように構成されている。

【５８３４】

図１５３６は、本第３２制御例における初期化後の演出態様の推移を示した図である。図１５３６に示した通り、本第３２制御例では、パチンコ機１０の初期化後において、４９回の特別図柄の抽選に基づく変動表示に渡って、通常の演出態様が実行され、５０回目の変動表示において、設定示唆演出が実行される。そして、５１回目から９９回目の変動表示では、通常の演出態様が実行され、１００回目の変動表示では設定示唆演出が実行される。以降も、最初に大当たりに当選するまでの間、変動表示の回数が５０の倍数になる毎に、設定示唆演出が実行される。なお、本第３２制御例では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して出力される変動パターンコマンドにより通知される変動パターンの種別によって、設定示唆演出を設定すべき変動パターンであるか否かを音声ランプ制御装置１１３側において判断するように構成している。詳細については図１７６０（ａ）、および図１７６２を参照して後述するが、本第３２制御例では、ＲＡＭクリア１２２を伴う電源投入が実行された場合に、電源投入後の変動回数が５０の倍数となる毎に、通常は選択されない特殊な変動種別（外れ特殊リーチ変動）が選択されるように変動パターンのシナリオが設定されている。音声ランプ制御装置１１３側においては、変動パターンコマンドとして外れ特殊リーチ変動が通知された場合にのみ、設定示唆演出の演出態様を決定して当該決定した演出態様の変動パターン演出を実行するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３において、設定シナリオの変更が行われたのか否かや、電源投入後の変動回数等を把握しておく必要が無いため、音声ランプ制御装置１１３側における処理負荷を軽減することができる。なお、図示については省略したが、１回以上大当たりに当選した後で設定された通常状態においては、変動回数が１００の倍数になる毎に外れ特殊リーチ変動が選択されて設定示唆演出が実行されるように構成されている。設定シナリオ変更後（または単純にパチンコ機１０が初期化された後）、最初に大当たりに当選するまでの間、通常よりも短い間隔で（変動表示が５０回実行される毎に）設定示唆演出を実行する構成とすることにより、遊技者に対して、ホールの開店から１回も大当たりに当選していないパチンコ機１０で遊技を開始して、設定示唆演出が実行されるか否かを確認しようと思わせることができ、設定示唆演出の有無やその内容により、遊技を継続するモチベーションを遊技者に与えることができる。より具体的には、例えば、前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）パチンコ機１０において、設定示唆演出が確認できた場合には、有利な設定シナリオに変更された期待が持てると遊技者に予測させることができるので、当該設定示唆演出が確認されたパチンコ機１０における遊技を継続しようと思わせることができる。また、例えば、前日の結果が良い（実際の遊技回数と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）パチンコ機１０において変動回数が５０回に到達したにもかかわらず設定示唆演出が確認できなかった場合は、前日の設定のまま変更されていないと遊技者に確信させることができるので、前日と同様に良い結果となることを期待して遊技を継続させることができる。更に、設定示唆演出において、高設定が期待できる演出が実行された場合には、高設

定であることをより強く期待して遊技を続行させることができる。加えて、設定示唆演出が実行されるよりも前に（特別図柄の抽選が５０回実行されるよりも前に）大当たりとなった場合でも、５０回以内に当選するという事象は高設定ほど起こり易いと遊技者に考えさせることができるため、やはり、遊技を続行しようと思わせることができる。このように、本第３２制御例では、設定シナリオの変更後（または単純にパチンコ機１０が初期化された後）、最初に大当たりに当選するまでの間、通常よりも短い間隔で（５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に）パチンコ機１０の有利度合いに関する特定要素の状態（設定されている設定値）を示唆可能な演出を実行することで、遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることが可能に構成している。これにより、特に、大当たりに当選していない状態におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。なお、設定示唆演出が実行されている間は、設定値を推測し得る状態であるため、設定示唆演出が実行されていない状態よりも喜ばしい（有利度合いが高い）状態であるため、設定示唆演出を実行することにより、設定示唆演出が実行されておらず、設定推測が極めて困難な状況（第１の有利度合い）に設定された通常状態（特定の遊技状態）の有利度合いを設定示唆演出が実行されて設定推測が可能となる状況（第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合い）に設定することができる。

【５８３５】

＜第３２制御例における演出態様＞

次に、本第３２制御例における特徴的な演出について説明する。まず、本第３２制御例における潜確状態（ＲＵＳＨ状態）中の演出態様について説明する。図１５３７（ａ）は、本第３２制御例において最も有利な遊技状態である潜確状態中に第２特別図柄の抽選が実行されて変動表示演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１５３７（ａ）に示した通り、本第３２制御例における潜確状態で第２特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央付近に閉鎖された宝箱を模した宝箱画像８５２が表示される。また、主表示領域Ｄｍの左上には、「右打ち」という文字が表示された横長略長方形形状の小領域Ｄｍ２が形成され、主表示領域Ｄｍの右上には、通常状態へと移行することなく払い出された賞球数のトータル個数を示す文字が表示される横長略長方形形状の小領域Ｄｍ１０が形成される。図１５３７（ａ）では、大当たりおよび潜確状態中の小当たりによって賞球がトータルで７２０個払い出された状況を例示しており、小領域Ｄｍ１０に対して７２０個に対応する「７２０ｐｔ」という文字が表示されている。また、副表示領域Ｄｓの中央に形成される横長略長方形形状の中央領域Ｄｓ２には、「～ＲＵＳＨ中～」という文字が表示される。これらの表示態様により、有利度合いが最も高いＲＵＳＨ状態（潜確状態）であり、右打ちにより遊技を進行すれば良いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図１５３７（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓにおける左端には、第１特別図柄の保留球数を数字によって示すための特図１保留球数表示領域Ｄｓ１ａと、第２特別図柄の保留球数を数字によって示すための特図２保留球数表示領域Ｄｓ１ｂと、が上下に形成される。また、副表示領域Ｄｓにおける右端には、第１特別図柄に対応する演出用図柄の変動表示を実行するための特図１変動表示領域Ｄｓ３ａと、第２特別図柄に対応する演出用図柄の変動表示を実行するための特図２変動表示領域Ｄｓ３ｂと、が形成される。次に、図１５３７（ｂ）を参照して、潜確状態（ＲＵＳＨ状態）中に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合の表示態様の一例について説明する。図１５３７（ｂ）に示した通り、潜確状態において小当たりに当選すると、主表示領域Ｄｍの中央に表示されていた宝箱画像８５２の蓋が開いて中から「＋１５」という文字が表示されたアイコン８５２ａが出現する演出が実行される。これにより、遊技球を入球させる毎に１５個の賞球が付与される可変入賞装置（小当たり用アタッカー）２６５０が開放されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【５８３６】

次に、図１５３８（ａ）を参照して、本第３２制御例における潜確状態（ＲＵＳＨ状態）において、チャンスゾーンに突入する条件を満たした場合の演出態様について説明する

。ここで、本第３２制御例では、第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が、大当たりとなった場合における有利度合いが高くなるように構成している。より具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、１００％の割合で確変大当たりとなる（特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる大当たり種別となる）一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、６５％の割合でしか確変大当たりにならないように構成している。つまり、第２特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第１特別図柄の抽選で大当たりになった方が、有利な確変状態または最も有利な潜確状態に設定される可能性が高くなるように構成している。しかしながら、通常状態以外の遊技状態においては、基本的に、右打ち遊技によって第２特別図柄の抽選ばかりが実行される構成となっている。係る仕様において、本第３２制御例では、潜確状態において所定条件を満たした場合にのみ、所定期間の間、右打ち遊技を行っているにもかかわらず有利な第１特別図柄の抽選ばかりが実行される状態を形成可能に構成している。より具体的には、本第３２制御例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並列して（同時に）実行可能に構成した上で（所謂同時変動仕様）、通常状態以外の遊技状態においては、基本的に、第１特別図柄の変動表示よりも第２特別図柄の変動表示の方が短い変動時間が設定されるように構成している。また、両方の特別図柄が変動中の状態において、一方の特別図柄が大当たり図柄または外れ図柄で先に停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示を抽選結果によらずに外れ図柄で強制停止させる制御を採用している。このため、通常状態以外の遊技状態においては、基本的に、第２特別図柄の変動表示の方が、第１特別図柄の変動表示よりも先に終了する上に、第２特別図柄の変動表示においては高確率で小当たり図柄が停止表示されるため、第１特別図柄の抽選が実行されたとしても、ほぼ、外れ図柄で強制停止されることとなる。つまり、第１特別図柄の変動表示で大当たり図柄が停止表示される可能性がほぼ無いように構成されている。しかしながら、本第３２制御例では、潜確状態において第２特別図柄の抽選で大当たり抽選結果とは異なる所定の抽選結果（完全外れ）となった場合にのみ、第２特別図柄の変動時間を極めて長い時間（１０分間）に設定する構成としている。この１０分間の間は、第１特別図柄の変動時間の方が相対的に短くなるため、第１特別図柄の抽選を連続的に実行させることができ、大当たりに当選することで確変状態または潜確状態に移行することが確定する有利な状態（チャンスゾーン）を形成する。図１５３８（ａ）は、このチャンスゾーンへの突入条件が成立した（第２特別図柄の抽選で完全外れになった）場合における演出態様の一例を示した図である。

【５８３７】

図１５３８（ａ）に示した通り、潜確状態において第２特別図柄の抽選で完全外れとなり、チャンスゾーンへの以降が確定した場合、宝箱画像８５２の蓋が開いて中から「ＣＺ」という文字が表示されたアイコン８５２ａが出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓの中央に形成される横長略長方形形状の中央領域Ｄｓ２には、「チャンスゾーンＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してチャンスゾーンに突入したということを容易に理解させることができる。チャンスゾーンへの移行が報知された後は、図１５３８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに対して、潜確状態においてチャンスゾーンに移行するよりも前に表示されていた宝箱画像８５２よりも豪華な見た目（装飾が施された見た目）のチャンス宝箱画像８５３が表示されると共に、当該チャンス宝箱画像８５３の上方に対して、「時間内に宝箱を開けろ！」という文字が示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲが形成される。また、小領域Ｄｍ１０の直下に、チャンスゾーンが終了するまでの残り時間を示す表示態様が表示される横長略長方形形状の小領域Ｄｍ１１が形成される。図１５３８の例では、第２特別図柄の外れ変動の残変動時間が８分４２秒残っている状況を図示しており、小領域Ｄｍ１１に対して、第２特別図柄の残変動時間に一致する「残り０８：４２」という文字が表示される。更に、中央領域Ｄｓ２には、「～チャンスゾーン中～」という文字が表示される。これらの表示内容によって、小領域Ｄｍ１１に表示される残り時間が０になるよりも前にチャンス宝箱画像８５３の蓋が開けば遊技者にとって有利になるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、チャンス宝箱画像８５３は、第１特別図柄の抽選で大当たりにな

った場合に開放され、大当たりが報知される。上述した通り、本第３２制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、１００％の割合で確変大当たりに当選する構成としている。即ち、大当たり終了後に有利度合いが低い時短状態へと移行する可能性がなく、有利な確変状態、若しくは最も有利な潜確状態のどちらかに設定される構成としている。よって、第２特別図柄の大当たりとなる可能性が無いチャンスゾーンの間に大当たりに当選すれば、特別図柄の高確率状態をループする極めて有利な状況が成立するため、遊技者に対してチャンスゾーンの間に大当たりとなることを強く期待して遊技を行わせることができる。

【５８３８】

このように、本第３２制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第１特別図柄の抽選で大当たりになった方が有利度合いが高くなる（特別図柄の高確率状態が設定される割合が高くなる）ように構成した上で、有利度合いが最も高い遊技状態であって基本的に第２特別図柄の抽選でのみ大当たりに当選する可能性がある潜確状態において第２特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に、当該完全外れの変動時間として極端に長い（６００秒の）変動時間を設定し、その間に有利度合いが高い第１特別図柄の抽選を連続的に実行させることができる有利な状態を形成可能に構成している。つまり、潜確状態においてチャンスゾーン以外の状況下では、大当たりとなることで有利な潜確状態が終了される上に有利度合いが低い時短状態が設定される可能性もある一方で、大当たりにならずにハマるとより多くの回数の小当たりに当選してより多くの賞球を獲得可能となるため、大当たりとならないこと（ハマること）を期待させる遊技性となる一方で、チャンスゾーンが設定された後においては、大当たりになることで最低でも確変状態が設定されるため、大当たりに当選することを期待させる遊技性となる。即ち、同一の遊技状態が継続しているにもかかわらず、第２特別図柄の完全外れに対応する変動表示の実行中であるか否かによって、大当たりに当選しないことを期待させる遊技性と、大当たりに当選することを期待させる遊技性とを切り替えることができる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５８３９】

次に、図１５３９を参照して、本第３２制御例において設定シナリオに基づく設定切替が行われるまでの期間の目安を示唆する切替ポイント獲得演出について説明する。ここで、上述した通り、本第３２制御例では、通常遊技中に所定の変更条件（遊技領域への遊技球の発射球数が５０００個以上となったこと）が成立する毎に、設定シナリオに規定されている順番で設定値（特定要素の状態）を変更する（切り替える）構成としている。切替ポイント獲得演出では、この所定の変更条件が成立するまでの発射球数の目安を切替ポイントとして遊技者に対して示唆する構成としている。図１５３９（ａ）に示した通り、本第３２制御例では、通常状態において、主表示領域Ｄｍの左上に形成される小領域Ｄｍ１に対して、設定値の変更（切り替え）を行うための所定の変更条件（切替条件）が成立するまでの発射球数の目安を示すための切替ポイントが表示される。図１５３９（ａ）に示した例では、２０ポイントが貯まった状態を示しており、「２０ｐｔ／５０００ｐｔ」という文字が表示されている。所定の変更条件が成立する前後において、この切替ポイントが５０００ｐｔまで貯まるようにポイントが制御される。また、図１５３９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左下に形成される小領域Ｄｍ４に対して、宝箱を模した宝箱画像８５４が表示される。この宝箱画像８５４からは、切替ポイントの獲得条件が成立する毎に、切替ポイントを示すアイコンが出現するように構成されている。より具体的には、通常状態において外れに対応する変動表示演出の変動停止タイミングとなる毎に、発射球数を示唆するポイントを示すアイコンが宝箱画像８５４から出現して、当該出現したポイントが小領域Ｄｍ１に表示されている切替ポイントに加算される演出（切替ポイントを獲得する演出）が実行される。例えば、図１５３９（ｂ）に示した通り、切替ポイントが２０ポイント貯まっている状態で変動停止時に宝箱画像８５４ａから「１０ｐｔ」という文字が付されたアイコン画像８５４ａが出現した場合は、その出現したアイコン画像８５４ａに付されている「１０ｐｔ」という文字に対応する１０ポイントが、小領域Ｄｍ１に付

加されて、切替ポイントが「２０ｐｔ」から「３０ｐｔ」に更新される演出が実行される。即ち、小領域Ｄｍ１の下部に、アイコン画像８５４ａに付されていたポイントと同一のポイントを示す文字が付された加算ポイント画像８５４ｂが出現した後で、当該加算ポイント画像８５４ｂに示されたポイントの分だけ小領域Ｄｍ１の切替ポイントが増加する演出が実行される。これらの演出態様により、所定の変更条件（設定値の切替条件）が成立するまでの期間の目安を遊技者に対して分かり易く示すことができる。なお、本第３２制御例では、操作ハンドル５１に対して発射操作を行って規定の発射個数に到達させることで、設定値を高い段階の設定値に増加させたり低い段階の設定値に低下させることが可能となるように構成していたが、段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作はこれに限られるものではない。例えば、左打ちを行っている（操作ハンドル５１に対して左打ちに対応する操作を行っている）場合にのみ入球し得る入賞口（例えば、第１入球口６４）へと遊技球が入球した回数が規定回数（例えば。５００回）の倍数となる毎に、設定シナリオに従って設定値の段階を高い段階に増加させたり低い段階に低下させたりしてもよい。このように構成することで、通常状態において保留球が上限まで貯まっていたとしても、設定値の段階を変更させたいと考える遊技者に対して、左打ち操作を継続させることができる。また、例えば、枠ボタン２２に対する連打操作を促す演出において枠ボタン２２を押下操作した回数の累計が規定回数の倍数となる毎に、設定シナリオに従って設定値の段階を高い段階に増加させたり低い段階に低下させたりしてもよい。このように構成することで、連打操作を促す演出に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８４０】

次いで、図１５４０および図１５４１を参照して、所定の変更条件が成立して設定値が切り替えられたこと、および切り替え後の設定値を示唆する切替示唆演出について説明する。この切替示唆演出は、切替ポイントが５０００ポイントに到達する毎に実行される演出である。変動停止時に切替ポイント獲得演出が実行された結果、切替ポイントが５０００ポイントに到達した場合（図１５４０（ａ）参照）は、小領域Ｄｍ１に対して、切り替え後の設定値を示唆する演出が実行される。具体的には例えば、図１５４０（ｂ）に示すような、小領域Ｄｍ１に対して「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出や、図１５４１（ａ）に示すような、小領域Ｄｍ１に対して「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出、図１５４１（ｂ）に示すような、小領域Ｄｍ１に対して「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出等が設けられている。ここで、「ＵＰ！？」という文字が表示される切替示唆演出は、切り替え後の設定値が切り替え前の設定値よりも高い設定値に上がっていることを示唆する演出態様であり、「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出は、切り替え前の設定値が切り替え後も維持されていることを示唆する演出態様であり、「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出は、切り替えの前後で設定値が変更されたことを示唆する演出態様である。他にも、切り替えの前後で設定値が変更されたことが確定する「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様や、切り替え後の設定値が切り替え前の設定値よりも高い設定値に上がったことが確定する「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様、切り替え後の設定値が切り替え前の設定値よりも２段階以上高い設定値に上がったことが確定する「ＥＸＴＲＡ」という文字が表示される演出態様等が設けられている。これらの演出態様のバリエーションにより、遊技者に対して設定値が切り替えられた後の設定値を推測させる遊技性を実現することができるので、切替ポイントが５０００ポイント貯まることを一つの目標として通常状態における遊技を行わせることができる。よって、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【５８４１】

次に、図１５４２を参照して、本第３２制御例におけるパチンコ機１０に設けられている各遊技状態の移行方法について説明する。ここで、上述した通り、本第３２制御例のパ

チンコ機１０には、大別して４つの遊技状態が設けられている。即ち、通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、潜確状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、の４つの遊技状態が設けられている。以下では、説明の簡略化のため、最も不利な通常状態のことを通常モードと称し、通常状態（通常モード）に次いで有利度合いが低いが、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる時短状態のことを引き戻しモードと称し、次の大当たりまで持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる比較的有利度合いが高い確変状態のことを連荘モードＡと称し、次に大当たりとなるまで小当たりに頻繁に当選して持ち球を増加させ続けることができる最も有利な潜確状態のことを連荘モードＢと称する。図１５４２においては、通常モードを上部左側に、引き戻しモードを上部右側に、連荘モードＡを下部左側側に、連荘モードＢを下部右側に、それぞれ図示している。図１５４２の上部左側に示した通り、通常モードから他の状態へは、大当たりとなった場合に移行する可能性がある。具体的には、図１５４２の上部に示した通り、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５％の割合で決定される大当たりＡが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として９５％の割合で決定される大当たりＢ～Ｅのいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。このため、通常モードにおいて大当たりに当選した場合には、連荘モードＢへと移行することをより強く期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第３２制御例では、設定に応じて大当たり確率が異なるように構成されており、設定が高いほど（高設定ほど）大当たり確率も高くなるように構成されている。このため、高設定ほど不利な通常モードにおいて早期に大当たりに当選する可能性が高まる。即ち、高設定ほど不利な通常モードにおいて大当たりに当選しない期間が長くなり難くなる（ハマり難くなる）。上述した通り、通常モードにおいて大当たりに当選すれば、必ず通常モードに比較して有利度合いが高い他のモード（連荘モードＡ，Ｂのいずれか）に移行するので、通常モードにおいては大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。

【５８４２】

また、図１５４２の上部右側に示した通り、引き戻しモードから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図１５４２の上部右側に示した通り、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５％の割合で決定される大当たりＦが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に最も有利な連荘モードＢへと移行する。また、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として６０％の割合で決定される大当たりＧが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。また、引き戻しモードが設定されてから規定の時短回数（１００回）が経過した場合には、遊技者にとって不利な通常モードへと移行する。これに対し、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として３５％の割合で決定される大当たりＨが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に再度、引き戻しモードが設定される（引き戻しモードをループする）。よって、引き戻しモードにおいては、右打ちによって持ち球をあまり減らさずに遊技を行うことができるというメリットはあるものの、大当たりになると引き戻しモードへと移行する可能性があるため、大当たりとなった場合における有利度合いは通常モードよりも低くなる。なお、上述した通り、本第３２制御例では、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるので、規定の時短回数（１００回）の間に大当たりに当選する可能性も設定が高くなるほど高くなる。つまり、設定が高い程、時短回数内で再度大当たりに当選する可能性が高くなる一方、設定が低いほど、時短回数内に大当たりに当選することなく不利な通常モードへと移行する可能性が高くなる。よって、引き戻しモードにおいても、通常モードと同様に大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。また、図１５４２の下部左側に示した通り、連荘モードＡから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図１５４２

の下部左側に示した通り、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５％の割合で決定される大当たりＦが選択（決定）された場合、および連荘モードＡにおいて設定された時短回数（１００回または６５５３６回）が経過した場合には、遊技者にとって最も有利な連荘モードＢへと移行する。また、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として３５％の割合で決定される大当たりＨが選択（決定）された場合、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利度合いの低い引き戻しモードに設定される。これらに対し、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として６０％の割合で決定される大当たりＧが決定された場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードＡが設定される。よって、連荘モードＡにおいては、大当たり確率が高くなるものの、大当たり当選時に比較的有利度合いが低い引き戻しモードへと移行する割合が引き戻しモードと同様に高くなっている（３５％になっている）ため、持ち球が減り難くなる上に早期に大当たりに当選する可能性が高い点では通常モードよりも有利となるが、大当たりに当選した場合の有利度合いとしては通常モードよりも不利となる。ここで、上述した通り、本第３２制御例では、特別図柄の高確率（確変）状態においても、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い程早期に大当たりに当選し易くなるので、連荘モードＡにおける時短回数として１００回が設定された場合には、設定が低い方が特別図柄の抽選で、１００回連続で外れとなる可能性が高くなるため、より有利な連荘モードＢへと移行し易くなる。即ち、設定が低いほど有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。なお、連荘モードＡは、実質的に次回の大当たりまで続く時短回数（６５５３６回）が設定される可能性の方が高いが、次回の大当たりまで継続する場合は、大当たり確率が有利度合いに与える影響は比較的少なくなる。

【５８４３】

更に、図１５４２の下部右側に示した通り、連荘モードＢから他の状態へは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１５４２の下部右側に示した通り、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として６０％の割合で決定される大当たりＧが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に遊技者に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。また、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として３５％の割合で決定される大当たりＨが決定された場合には、大当たり終了後に有利度合いの低い引き戻しモードが設定される。これらに対し、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５％の割合で決定される大当たりＦが選択（決定）された場合には、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な連荘モードＢに設定される（連荘モードＢをループする）。ここで、上述した通り、本第３２制御例では、設定が高くなるほど大当たり確率も高くなるため、遊技者にとって有利な連荘モードＢが早期に終了し易くなる（少ない抽選回数で大当たりに当選し易くなる）。連荘モードＢは、実質的に次回の大当たりまで継続し、且つ、連荘モードＢが継続している間は小当たりによる賞球を頻繁に獲得することが可能となるため、大当たりに当選しない方がより多くの賞球の獲得を期待できる。よって、大当たりに当選し難い（大当たり確率が低い）低設定の方が、連荘モードＢへと移行した場合に獲得できる賞球数の期待値が高設定よりも高くなるので、最も有利な遊技状態において低設定の方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、連荘モードＢにおいては、当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなるという極めて特殊な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、連荘モードＢにおいてのみ移行する可能性があるチャンスゾーンが設定された場合には、第２特別図柄の抽選結果が出難くなり、第１特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる状態を形成するため、チャンスゾーン中に大当たりに当選させることができれば、確変大当たりが確定する。この場合、大当たりＡ，Ｂのいずれかに当選することで大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な連荘モードＢに設定され、大当たりＣ～Ｅに当選することで大当たり終了後の遊技状態が連荘モードＡに設定される。つまり、不利な引き戻しモードへと移行する可能性が無くなる上に、他のモードに比較して連荘モードＢへの移行割合が１０倍となる極めて有利な状態を形成するので、連荘モードＢにおいては、チャンスモードが設定される前においては大当たりに当選しないことを強

く期待させることができる一方で、チャンスモードが設定された場合には、当該チャンスゾーンの間に大当たりとなることを強く期待させる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８４４】

＜第３２制御例における電気的構成＞

次に、図１５４３（ａ）を参照して、本第３２制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１５４３（ａ）は、本第３２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１５４３（ａ）に示した通り、本第３２制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｇａが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｇｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｇｃが設けられている点、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｇｄが設けられている点、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇｅが追加されている点、および設定切替シナリオテーブル２０２ｇｆが追加されている点で相違している。ここで、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇｅは、変動パターンテーブル２０２ｇｂに規定されている４つの変動パターンテーブル（通常用テーブル２０２ｇｂ１、特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２、時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３、潜確用テーブル２０２ｇｂ４）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。また、設定切替シナリオテーブル２０２ｇｆは、設定シナリオの種別と設定値を切り替える順序との対応関係が規定されているデータテーブルである。

【５８４５】

まず、図１５４３（ｂ）を参照して、本第３２制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｇａの詳細について説明する。図１５４３（ｂ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｇａの規定内容を示した図である。図１５４３（ｂ）に示した通り、本第３２制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｇａには、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりおよび小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図１５４３（ｂ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値として、設定値「１」（設定１）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２０４」が対応付けて規定され、設定値「２」（設定２）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２１７」が対応付けて規定され、設定値「３」（設定３）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２３３」が対応付けて規定され、設定値「４」（設定４）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２５１」が対応付けて規定され、設定値「５」（設定５）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２７２」が対応付けて規定され、設定値「６」（設定６）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２９７」が対応付けて規定されている。また、特別図柄の低確率状態において小当たりと判定される乱数値として、設定値によらず、第１特別図柄には乱数値が対応付けられていない一方で、第２特別図柄に対して「９３６～６５５３５」の範囲が対応付けられている。本第３２制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る範囲が「０～６５５３５」となっているため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／３２０（２０５／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／３０１（２１８／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／２８０（２３４／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／２６０（２５２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／２４０（２７３／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／２２０（２９８／６５５３６）である。ま

た、第２特別図柄の小当たり確率は、１／１．１４（６４６０１／６５５３６）である。一方、図１５４３（ｂ）に示した通り、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値として、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～６４３」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～６８６」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７３５」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７９１」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８５７」が対応付けて規定され、設定値６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～９３５」が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値に関しては、特別図柄の低確率状態と全く同一の乱数値が規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定１の大当たり確率は１／１０２（６４４／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／９５（６８６／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／８９（７３６／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／８２（７９２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／７６（８５８／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／７０（９３６／６５５３６）である。また、第２特別図柄の小当たり確率は、１／１．１４（６４６０１／６５５３６）である。なお、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は設定値によらず共通となるように構成されている。このように、本第３２制御例では、第２特別図柄の抽選が実行されると、高確率（１／１．１４）で小当たりに当選するように構成しているので、有利な潜確状態において頻繁に右可変入賞装置１６５０が開放され、賞球を遊技者に頻繁に獲得させることができる。よって、潜確状態における遊技の興趣を向上させることができるので、潜確状態へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【５８４６】

なお、本第３２制御例では、トータルとして、設定が高い方が遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成している。即ち、設定６が遊技者にとって最も有利となり、設定１が最も不利となるように構成している。つまり、設定が高くなる程大当たり確率が高くなるため、大当たり自体で獲得できるトータルの賞球も多くなり、潜確状態の間に獲得できる小当たりによる賞球数が減少することを加味しても、設定が高い方がトータルの有利度合いが高くなるように構成している。つまり、低設定（例えば、設定１）は、遊技を継続する程に遊技者に不利となっていき易くなるため、１の潜確状態でどれだけの賞球を獲得することができるか（大当たりに当選せずにどれだけの回数特別図柄の抽選を実行させることができるか）に懸ける短時間勝負の遊技性となり、高設定では、遊技を継続する程に有利となって行き易くなるため、安定的に賞球を得られる長時間勝負の遊技性となる。このように、本第３２制御例では、大当たり確率を設定するための設定値として、設定１から設定６の６段階の設定値を設ける構成としており、設定が高くなる（数字が大きくなる）ほど低確率状態、および高確率（確変）状態における大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い方が不利な通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなる（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。ここで、上述した通り、本第３２制御例では、最も有利な遊技状態である潜確状態において特別図柄の抽選が実行されると高確率で小当たりに当選して右可変入賞装置１６５０が開放されるため、大当たりに当選しなくても賞球を獲得する機会が頻繁に与えられる。更に、一旦有利な潜確状態に移行すると、大当たりに当選しない限り他の遊技状態に移行することがないように構成されている。換言すれば、潜確状態において小当たり抽選結果となった場合、完全外れの抽選結果になった場合と同様に、小当たり遊技の前後で遊技状態が潜確状態に維持される。よって、潜確状態においては、大当たりに当選しない期間が長くなる程（即ち、ハマる程）小当たりによる賞球を多く獲得することができるため、遊技者に有利となる。よって、有利な潜

確状態においては、大当たり確率が高く、比較的ハマりが発生し難い高設定よりも、大当たり確率が低く、比較的ハマりが発生し易い低設定の方が、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【５８４７】

なお、本第３２制御例では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第３２制御例と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、１／９０）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマり易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第３２制御例と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については、奇数設定（設定１，３，５）であるか偶数設定（設定２，４，６）であるかのみに応じて異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、１／１００）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、１／７０）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

【５８４８】

次に、図１５４４（ａ）を参照して、本第３２制御例における変動パターンテーブル２０２ｇｂの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｇｂは、上述した第１制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図２６（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、当該特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図１５４４（ａ）に示した通り、本第３２制御例における変動パターンテーブル２０２ｇｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される通常用テーブル２０２ｇｂ１と、通常状態における所定条件下（初期化後の通常状態において変動回数が５０の倍数となった場合、および初期化後以外の通常状態において変動回数が１００の倍数となった場合）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３と、潜確状

態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される潜確用テーブル２０２ｇｂ４と、の４種類のデータテーブルで構成されている。まず、図１５４４（ｂ）を参照して、本第３２制御例における変動パターンテーブル２０２ｇｂを構成する通常用テーブル２０２ｇｂ１の詳細について説明する。図１５４４（ｂ）は、通常用テーブル２０２ｇｂ１の規定内容を示した図である。図１５４４（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲に対して変動時間が２００００ｍｓの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「４０～１１９」の範囲に対しては、変動時間が３００００ｍｓの当たりスーパー変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２０～１９８」の範囲に対しては、変動時間が４００００ｍｓの当たりスペシャル変動が対応付けて規定されている。一方、図１５４４（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７０」の範囲に対して、変動時間が８０００ｍｓの短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「７１～１３０」の範囲に対して、変動時間が１２０００ｍｓの長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３１～１７０」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓの外れノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７１～１９８」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの外れスーパー変動が対応付けて規定されている。これに対して、第２特別図柄の抽選に対しては、抽選結果によらず、６０００００ｍｓの超ロング変動（当たり超ロング変動、または外れ超ロング変動）が対応付けて規定されている。よって、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、第１特別図柄の抽選に比較して著しく変動時間が長くなるため、右打ちにより第２入球口６４０へと遊技球を入球させて遊技を進行する変則的な遊技方法の遊技効率を極端に悪くすることができる。従って、通常状態における正規の遊技方法である左打ち遊技をより確実に遊技者に対して行わせることができる。

【５８４９】

次に、図１５４５（ａ）を参照して、上述した特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２の詳細について説明する。この特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２は、上述した通り、通常状態における所定条件下（初期化後の通常状態において変動回数が５０の倍数となった場合、および初期化後以外の通常状態において変動回数が１００の倍数となった場合）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図１５４５（ａ）は、特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２の規定内容を示した図である。図１５４５（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、通常用テーブル２０２ｇｂ１（図１５４４（ｂ）参照）と同一の対応関係が規定されている。つまり、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲に対して変動時間が２００００ｍｓの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「４０～１１９」の範囲に対しては、変動時間が３００００ｍｓの当たりスーパー変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２０～１９８」の範囲に対しては、変動時間が４００００ｍｓの当たりスペシャル変動が対応付けて規定されている。一方、図１５４４（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が２５０００ｍｓの外れ特殊リーチが対応付けて規定されている。この外れ特殊リーチは、上述した通り、設定示唆演出を実行させるための変動種別である。即ち、音声ランプ制御装置１１３において、この外れ特殊リーチ変動を示す変動パターンコマンドを受信すると、当該外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、設定示唆演出を実行するように構成されている。上述した通り、この特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２は、初期化後の通常状態において変動回数が５０の倍数となった場合、および初期化後以外の通常状態において変動回数が１００の倍数となった場合にのみ参照されるテーブルであるため、ＲＡＭクリア操作後（設定シナリオ変更後）、１度も大当たりに当選していないことを条件として、特別図柄の抽

選が５０回実行される毎に設定示唆演出を実行することができる。また、１回以上大当たりに当選した後の通常状態においては、特別図柄の抽選が１００回実行される毎に設定示唆演出を実行することができる。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機１０の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも５０回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、電源投入後に５０回以上特別図柄の抽選を実行しても設定示唆演出が発生しなかった場合や、５０回未満の回数で設定示唆演出が発生した場合には、ＲＡＭクリア操作が行われていない（即ち、設定が変更されていない）と遊技者に確信させることができる。よって、遊技を行っているパチンコ機１０の前日の結果が良い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が良い設定（高設定）に設定され、本日まで当該良い設定のまま変更されていないのではないか、と遊技者に予測させることができる。一方、逆に、遊技を行っているパチンコ機１０の前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が悪い設定（低設定）に設定され、本日まで当該悪い設定のまま変更されていないのではないか、と遊技者に予測させることができる。このように、設定示唆演出の実行タイミングにより、設定変更の有無や設定値を推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の有利に対する興趣をより向上させることができる。

【５８５０】

次に、図１５４５（ｂ）を参照して、上述した時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３の詳細について説明する。この時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３は、上述した通り、確変状態（連荘モードＡ）および時短状態（引き戻しモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図１５４５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選に対しては、抽選結果によらず、６０００００ｍｓのロング変動（当たりロング超変動、または外れ超ロング変動）が対応付けて規定されている。これに対して、第２特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１２４」の範囲に対して変動時間が１００００ｍｓの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２５～１９８」の範囲に対しては、変動時間が１５０００ｍｓの当たりスーパー変動が対応付けて規定されている。一方、図１５４５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓの外れ短変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１４９」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓの外れ長変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９６」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓの外れノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が１５０００ｍｓの外れスーパー変動が対応付けて規定されている。よって、確変状態や時短状態においては、第２特別図柄の変動時間に対して第１特別図柄の変動時間が極端に長くなるため、右打ち遊技を行っている間に有利な第１特別図柄の抽選が実行されたとしても、第２特別図柄の抽選も並行して実行されて第２特別図柄の変動時間が先に経過して高確率で小当たり（若しくは大当たり）となるため、第１特別図柄の抽選結果によらず、第２特別図柄の変動停止時に高確率で第１特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示されることとなる。つまり、確変状態および時短状態において右打ち遊技を行った場合に、実質的に第２特別図柄の抽選のみが実行される（第１特別図柄の抽選が実行されても外れ図柄しか停止表示されない）状態を形成することができる。

【５８５１】

次に、図１５４６を参照して、上述した潜確用テーブル２０２ｇｂ４の詳細について説明する。この潜確用テーブル２０２ｇｂ４は、上述した通り、最も有利な潜確状態（連荘

モードＢ）において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図１５４６は、この潜確用テーブル２０２ｇｂ４の規定内容を示した図である。図１５４６に示した通り、第１特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、第１特別図柄の保留球数（第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄのカウンタ値）と第２特別図柄の保留球数（第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅのカウンタ値）との合計が４以下である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１００００ｍｓの当たり長変動が対応付けて規定されている。一方、保留球数の合計が５以上である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定されている。また、抽選結果が外れの場合、保留球数の合計が４以下である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１００００ｍｓの外れ長変動が対応付けて規定されている。一方、保留球数の合計が５以上である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定されている。つまり、潜確状態においては、合計の保留球数が４以下である下５以上であるかのみに応じて変動時間を決定する構成としている。これにより、第２特別図柄のロング変動中は、第２特別図柄の保留球が減らなくなるため、右打ちをし続けることによって第２特別図柄の保留球数が比較的短時間で上限値である４となる上に、第１特別図柄の保留球数も貯めることができる（第１特別図柄の保留球数を１以上に維持し続けることができる）ので、有利度合いが高い第１特別図柄の抽選を短い（１秒）間隔で連続的に実行させることができる有利な状態を形成する。一方、第２特別図柄がロング変動を行っていない間は、第２特別図柄の保留球が上限まで貯まり難い上ため、第１特別図柄の変動時間がほぼ１０秒間となる。詳細については後述するが、第２特別図柄の変動時間は基本的に１０秒よりも短くなるため、第２特別図柄がロング変動しない限りは、第２特別図柄の変動時間の方が先に経過する結果、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選で大当たりとなる可能性をほぼ０にすることができる。よって、有利度合いが高い第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性がある第２特別図柄のロング変動が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。

【５８５２】

これに対し、図１５４６に示した通り、第２特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定されている。一方、図１５４６に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。更に、図１５４６に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９４」の範囲に対して、変動時間が５００ｍｓの小当たり長ショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、小当たりショート変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、低確率の外れにならない限り、基本的に短い変動時間（０．５秒間若しくは１秒間）の変動パターンのみが実行されるため、比較的短い間隔で第２特別図柄の小当たり遊技（または大当たり遊技）が実行される。よって、潜確状態において短期間により多くの賞球を獲得させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、潜確状態において第２特別図柄の抽選結果が外れとなった場合、変動時間が１０分間という極めて長い時間に設定され、この間に第１特別図柄の変動表示を短い間隔（保留球数の合計が５以上となっている間は１秒間隔）で実行させることができるので、有利度合いが高い（大当たりになった場合に通常大当たりに当選する可能性が無い）第１特別図柄の抽選で大当たりとなることを期待させることができる。これにより、最も有利な潜確状態（連荘モードＢ）において、第２

特別図柄の抽選で外れとなる（または大当たりとなって潜確状態が終了される）までの間は、大当たりに当選せずに潜確状態が長く継続し、より多くの回数小当たりに当選することを期待させる遊技性となる一方で、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合には、大当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技状態が潜確状態に維持されているにもかかわらず遊技性を切り替えることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第３２制御例では、設定値が低いほど大当たり確率が高くなる一方で、小当たり確率は設定値によらず共通とする構成としている。言い換えれば、第２特別図柄の抽選で外れとなる確率は、設定値が低くなるほど高くなるように構成しているため、設定値が低いほど潜確状態において第２特別図柄の外れとなって有利な第１特別図柄の抽選で大当たりを目指すことができるチャンスゾーンに設定される頻度が高くなる。このため、設定値が低いほど、潜確状態において大当たりに当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が有利度合いが低い時短状態に設定される可能性が低くなるので、潜確状態に移行した場合に、より低い設定値に設定されていることを期待させる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８５３】

次に、図１５４７（ａ）を参照して、本第３２制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｇｃの詳細について説明する。図１５４７（ｃ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｇｃの規定内容を示した図である。この第２当たり乱数テーブル２０２ｇｃは、上述した第１制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の抽選で当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図１５４７（ｃ）に示した通り、本第３２制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｇｃには、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～２９８」の２９９個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。即ち、普通図柄の高確率状態であれば、普通図柄の抽選が実行された場合に１００％の割合で普通図柄の当たりと判定され、普通図柄の低確率状態であれば、普通図柄の抽選が実行された場合に約９９．７％の割合で普通図柄の当たりと判定される。換言すれば、普通図柄の状態によらず、ほぼ普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりになるように構成されている。これは、潜確状態（連荘モードＢ）を最も有利な遊技状態として構成するためである。即ち、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態（低確率状態）に設定される潜確状態においても、高確率で普通図柄の当たりに当選させて第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させ、小当たりによる賞球も頻繁に獲得することができる極めて有利な遊技状態を形成するためである。つまり、上述した通り、潜確状態（連荘モードＢ）においては、普通図柄の当たりとなる頻度を確変状態（連荘モードＡ）や時短状態（引き戻しモード）とほぼ同等にする一方で、普通図柄の当たり当選時の電動役物６４０ａの開放時間を短くすることにより、第２入球口６４０の下流側の可変入賞装置２６５０にも遊技球を到達可能に構成し、小当たり遊技中に賞球を容易に獲得することができるように構成している。つまり、潜確状態においてのみ、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる毎に可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させて賞球を得られる極めて有利な遊技状態を形成する構成としている。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８５４】

次に、図１５４７（ｂ）を参照して、本第３２制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｇｄの詳細について説明する。図１５４７（ｂ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｇｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ｇｄは、上述した第１制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

図１５４７（ｂ）に示した通り、本第３２制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｇｄには、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ」～「大当たりＥ」の５種類の大当たり種別が規定されている。一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＦ」～「大当たりＨ」の３種類の大当たり種別が規定されている。図１５４７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０～４」に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（１６ラウンド（Ｒ）確変大当たり）である。「大当たりＡ」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態（連荘モードＢ）に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定され、確変フラグ２０３ｇａがオンに設定される。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５％（５／１００）である。また、図１５４７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＢ」に当選し、大当たり遊技中に特定領域を遊技球が通過した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態（時短状態、確変状態、および潜確状態）で当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。即ち、通常状態（通常モード）において「大当たりＢ」に当選すると、特定領域を遊技球が通過したことを条件として比較的有利な確変状態（連荘モードＡ）へと移行する。この確変状態では、時短回数が６５５３６に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＢ」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり遊技中に特定領域を遊技球が通過したことを条件として大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となり、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【５８５５】

また、図１５４７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～８４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。「大当たりＣ」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される。よって、「大当たりＣ」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。なお、通常状態において「大当たりＣ」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態（時短状態、確変状態、および潜確状態）では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される。即ち、通常状態において「大当たりＣ」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される一方で、通常状

態以外の遊技状態において「大当たりＣ」に当選した場合は、時短回数が１００回の確変状態に設定される。即ち、大当たりに当選せずに時短回数が経過し得る確変状態に設定される。確変状態において時短回数が経過すると、特別図柄の高確率状態を維持したまま、普通図柄の非時短状態に切り替わるため、遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、時短回数が１００回の確変状態に設定された場合、大当たりとならずに時短回数が経過することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。また、図１５４７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。「大当たりＣ」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定され、確変フラグ２０３ｇａがオンに設定される）。即ち、「大当たりＤ」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態（時短回数が６５５３６回の確変状態）が設定される。よって、「大当たりＤ」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。更に、図１５４７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。「大当たりＤ」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される。なお、大当たり当選時の遊技状態によらず、「大当たりＥ」が終了した後の確変状態は時短回数が１００回に設定される。よって、「大当たりＥ」は、当選時の遊技状態によらず、時短回数を経過させて最も有利な潜確状態へと移行させることを遊技者に対して期待させることができる大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【５８５６】

一方で、図１５４７（ｂ）に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。「大当たりＦ」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される。よって、「大当たりＦ」は、ラウンド数の面でも遊技状態の面でも最も有利度合いが高い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ」が決定される割合は５％（５／１００）である。また、図１５４７（ｂ）に

示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（４ラウンド確変大当たり）である。「大当たりＧ」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈが６５５３６に設定され、確変フラグ２０３ｇａがオンに設定される）。よって、「大当たりＧ」は、ラウンド数の面では最も有利度合いが低く、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。

【５８５７】

また、図１５４７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けたとしても、特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過不可能（困難）となる種別の大当たり（４ラウンド通常大当たり）である。「大当たりＨ」に係る大当たり遊技が終了すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が１００回の時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇａがオフに設定される）。よって、「大当たりＨ」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも全ての大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。このように、本第３２制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、必ず特定領域を遊技球が通過可能な大当たり種別が決定される一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、３５％の割合で、特定領域を通過不可能（困難）な大当たり種別が決定される。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、１６ラウンド、若しくは８ラウンドのいずれかのラウンド数となる（平均のラウンド数が８．４ラウンドとなる）一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、８ラウンド、若しくは４ラウンドのいずれかのラウンド数となる（平均のラウンド数が４．２ラウンドとなる）。よって、ラウンド数（獲得できる賞球数）の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも、第１特別図柄の大当たりの方が、第２特別図柄の大当たりよりも有利度合いが高くなり易くなる。このため、基本的に第２特別図柄の抽選でのみ大当たりとなる可能性がある潜確状態において、第２特別図柄の抽選で外れとなってチャンスゾーン（第２特別図柄の変動時間が１０分間に設定され、第１特別図柄の抽選を連続的に実行させることができる状態）が形成された場合に、遊技者に対して大当たりに当選することを強く期待させることができる。即ち、最も有利な潜確状態（連荘モードＢ）において、第２特別図柄の抽選で外れとなる（または大当たりとなって潜確状態が終了される）までの間は、大当たりに当選せずに潜確状態が長く継続し、より多くの回数小当たりに当選することを期待させる遊技性となる一方で、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合には、大当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技状態が潜確状態に維持されているにもかかわらず遊技性を切り替えることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８５８】

次に、図１５４８を参照して、本第３２制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇｅの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇｅは、

上述した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｇｂに規定されている４つのテーブル（通常用テーブル２０２ｇｂ１、特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２、時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３、潜確用テーブル２０２ｇｂ４）のうちいずれのテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを規定した変動パターンシナリオを決定するために参照されるデータテーブルである。本第５０実施形態では、大当たり終了時（またはパチンコ機１０の初期化時）に、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇｅから１の変動パターンシナリオを決定し、当該決定した変動パターンシナリオに対応するデータを後述する変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂに格納する構成としている。そして、特別図柄の抽選が実行される毎に、シナリオ格納エリア２０３ｇｂに格納されている変動パターンシナリオと変動回数（特別図柄の抽選回数）とを参照して、変動パターンを決定するために参照する１の変動パターン選択テーブルを特定する構成としている。図１５４８に示した通り、本第３２制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇｅには、前回の大当たりの大当たり種別、および前回の大当たり当選時の遊技状態、および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）に対応付けて、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルが規定されている。より具体的には、図１５４８に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ，Ｆである場合には、前回の大当たり当選時の遊技状態および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、潜確用テーブル２０２ｇｂ４（図１５４６参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＡ，Ｆのどちらかに当選すると、次に大当たりとなるまで、右打ちを行うことによって第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードＢ）を形成する。

【５８５９】

また、図１５４８に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢであり、大当たり当選時の遊技状態が通常状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３（図１５４５（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている一方で、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、潜確用テーブル２０２ｂｇ４（図１５４６参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりＢに当選すると、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードＡ）を形成する。一方で、通常状態以外の遊技状態において大当たりＢに当選すると、右打ちを行うことによって第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードＢ）を形成する。また、図１５４８に示した通り、前回の大当たりが大当たりＣであり、大当たり当選時の遊技状態が通常状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３（図１５４５（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている一方で、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が１００回以下の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３（図１５４５（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、特別図柄の抽選回数（変動回数）が１０１回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｇｂ４（図１５４６参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりＣに当選すると、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードＡ）を形成する。一方で、通常状態以外の遊技状態において大当たりＢに当選すると、特別図柄の抽選回数（変動回数）が１００回以下の範囲においては第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードＡ）を形成し、特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後においては、右打ちを行うことによって第２特別図柄の抽選が頻繁

に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードＢ）を形成する。

【５８６０】

また、図１５４８に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＤ，Ｇである場合は、大当たり当選時の遊技状態および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３（図１５４５（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＤ，Ｇのいずれかに当選すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、実質的に次に大当たりとなるまで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードＡ）を形成する。また、図１５４８に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＥである場合は、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が１００回以下の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３（図１５４５（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、特別図柄の抽選回数（変動回数）が１０１回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｇｂ４（図１５４６参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＥに当選すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、特別図柄の抽選回数（変動回数）が１００回以下の範囲においては第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードＡ）を形成し、特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後においては、右打ちを行うことによって第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードＢ）を形成する。また、図１５４８に示した通り、前回の大当たりが大当たりＨである場合は、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が１００回以下の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｇｂ３（図１５４５（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、特別図柄の抽選回数（変動回数）が１０１回以上、且つ、１００の倍数以外の範囲において通常用テーブル２０２ｇｂ１（図１５４４（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が１０１回以上、且つ、１００の倍数において特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２（図１５４５（ａ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＨに当選すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の抽選回数（変動回数）が１００以下の範囲においては第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（引き戻しモード）を形成し、特別図柄の抽選が１００回を超えた後においては、右打ちを行っても第２特別図柄の変動時間が極めて長い時間（６００秒）に設定されるため、左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態（通常モード）を形成する。なお、変動回数が１００回を超えた後においては、特別図柄の抽選回数が１００の倍数において第１特別図柄の抽選結果が外れとなる毎に、変動パターンとして外れ特殊リーチ変動が選択される（特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２（図１５４５（ａ）参照）が参照されて変動パターンが決定される）ので、１００回毎に設定示唆演出を実行することができる。このため、大当たりＨに当選し、大当たり終了後１００回を超えたとしても、設定示唆演出を確認したいと考える遊技者に対して遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５８６１】

また、図１５４８に示した通り、ＲＡＭクリア後の通常状態に対しては、ＲＡＭクリア後の特別図柄の抽選回数が５０の倍数以外の範囲において通常用テーブル２０２ｇｂ１（図１５４５（ｂ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が５０の倍数において特殊通常用テーブル２０２ｇｂ２（図１５４５（ａ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、ＲＡＭクリア後の通常状態においては、特別図柄の抽選回数が５０の倍数となる毎に外れ特殊リーチ外れ変動が選択

されて設定示唆演出が実行される。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機１０の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも５０回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、大当たりＨに当選し、大当たりＨの終了後の遊技状態として設定された時短状態が終了した後の通常状態に比較すると、外れ特殊リーチ変動の実行間隔が半分となるため、設定示唆演出をより多く確認して設定値をより早期に推測したいと考える遊技者に対して、ＲＡＭクリア操作が行われたパチンコ機１０で遊技を開始したいと考えさせることができる。即ち、ＲＡＭクリア操作が行われた後の通常状態である可能性がある、ホールの開店後、１回も大当たりに当選していないパチンコ機１０において遊技を開始したいと考えさせることができ、ホールの開店時間の直後から遊技を行いたいと考えさせ易くすることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５８６２】

次に、図１５４９を参照して、本第３２制御例におけるＲＯＭ２０２に設けられている設定切替シナリオテーブル２０２ｇｆの詳細について説明する。この設定切替シナリオテーブル２０２ｇｆは、上述した通り、設定シナリオの種別と設定値を切り替える順序との対応関係が規定されているデータテーブルである。図１５４９に示した通り、本第３２制御例の設定切替シナリオテーブル２０２ｇｆには、「シナリオ１」から「シナリオ１２」の１２種類のシナリオが規定されており、シナリオの種別毎に、第１期間から第６期間の６種類の期間の設定値が対応付けて規定されている。ここで、本第３２制御例では、設定シナリオを設定すると、まず、設定された設定シナリオのうち第１期間の設定値が設定され、その後は、所定の変更条件（切替条件）が成立する毎に（通常状態における発射球数が５０００個の倍数となる毎に）、第２期間の設定値、第３期間の設定値、第４期間の設定値、第５期間の設定値、第６期間の設定値と切り替えられていき、第６期間において所定の変更条件（切替条件）が成立すると、第１期間の設定値が再び設定される。即ち、第１期間から第６期間をループするように構成されている。これにより、パチンコ機１０に対して初期化操作（ＲＡＭクリア操作）を行わなかったとしても、通常遊技を行っているだけで設定値を定期的に切り替えることができるので、設定示唆演出等によって一旦低い設定値であると遊技者が推測したとしても、所定の変更条件が成立すれば高い設定値に切り替わるかもしれない、という期待感を抱かせることができるので、低い設定値と予測した遊技者に対しても、遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５８６３】

図１５４９に示した通り、「シナリオ１」に対しては、第１期間～第３期間に対して設定値として設定１が規定され、第４期間に対して設定値として設定３が規定され、第５期間に対して設定値として設定１が規定され、第６期間に対して設定値として設定６が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ１が設定された場合、第１期間から第３期間までは最も低い（最も不利な）設定１となるが、第３期間から第４期間に切り替わった場合に設定値が設定３に上昇し、第４期間から第５期間に切り替わると再度、最も不利な設定１に戻り、第５期間から第６期間に切り替わった場合に設定値が最も有利な設定６に上昇する。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ２」に対しては、第１期間～第３期間に対して設定値として設定２が規定され、第４期間に対して設定値として設定４が規定され、第５期間に対して設定値として設定２が規定され、第６期間に対して設定値として設定６が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ２が設定された場合、第１期間から第３期間までは設定１に次いで低い（２番目に不利な）設定２となるが、第３期間から第４期間に切り替わった場合に設定値が４に上昇し、第４期間から第５期間に切り替わると再度、２番目に不利な設定２に戻り、第５期間から第６期間に切り替わった場合に設定値が最も有利な設定６に上昇する。つまり、シナリオ１，２については、低設定から始まり、第４期間で一時的に設定値が２段階上昇した後で再び低設定に戻り、第６期間において最も

有利な設定６へと大幅に上昇するシナリオとなっている。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ３」に対しては、第１期間～第３期間に対して設定値として設定３が規定され、第４期間および第５期間に対して設定値として設定４が規定され、第６期間に対して設定値として設定６に次いで高い（２番目に有利な）設定５が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ３が設定された場合、第１期間から第３期間までは所謂中間設定（中程度の有利度合い）の設定３となり、第３期間から第４期間に切り替わった場合に設定値が４に上昇し、第５期間においても設定値が４に維持され、第５期間から第６期間に切り替わった場合に設定値が２番目に有利な設定５に上昇する。つまり、後の期間になるほど設定値が上昇していく設定シナリオとなる。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ４」に対しては、第１期間および第２期間に対して設定値として設定４が規定され、第３期間および第４期間に対して設定値として設定５が規定され、第５期間に対して設定値として最も有利な設定６が規定され、第６期間に対して設定値として設定３が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ４」が設定された場合、第２期間までは所謂中間設定（中程度の有利度合い）の設定４となり、第２期間から第３期間に切り替わった場合に設定値が５に上昇し、第５期間においても設定値が５に維持され、第５期間から第６期間に切り替わった場合に設定値が中間設定である設定３に低下する。このため、「シナリオ４」に設定されると、第５期間までは期間が進むほど設定値が高くなっていくものの、第５期間ではシナリオの中で最も低い設定３に低下するシナリオとなっている。

【５８６４】

また、図１５４９に示した通り、「シナリオ５」に対しては、第１期間に対して設定値として設定５が規定され、第２期間に対して設定値として設定３が規定され、第３期間および第４期間に対して設定値として設定５が規定され、第５期間に対して設定値として設定６が規定され、第６期間に対して設定値として設定３が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ５が設定された場合、第１期間では２番目に高い設定５となるが、第２期間で一旦設定３に低下し、第３期間および第４期間において再び設定５に上昇し、第５期間で最も有利な設定６に上昇した後で、第６期間において設定３に低下する。このため、「シナリオ５」に設定されると、比較的設定値が頻繁に上がり下がりするシナリオとなっている。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ６」に対しては、第１期間に対して設定値として最も高い設定６が規定され、第２期間に対して設定値として設定５が規定され、第３期間に対して設定値として設定６が規定され、第４期間に対して設定値として設定５が規定され、第５期間に対して設定値として設定６が規定され、第６期間に対して設定値として設定６が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ６」が設定された場合、第１期間では最も高い設定６となり、第２期間において設定５に低下し、第３期間で再度設定６に上昇し、第４期間において再び設定５に低下し、第５期間および第６期間では最も有利な設定６に上昇する。このため、「シナリオ６」に設定されると、最低でも設定５が保証される上に、第１から第６期間のうち４つの期間において最も有利な設定６に設定される極めて有利なシナリオを構成する。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ７」に対しては、第１期間に対して設定値として設定３が規定され、第２期間に対して設定値として設定２が規定され、第３期間から第６期間に対して設定値として設定１が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ７」が設定された場合、第１期間では中間設定である設定３となり、第２期間において設定２に低下し、第３期間で更に設定が低下して設定１となり、以降は第６期間まで最も不利な設定６が維持される。このため、「シナリオ７」に設定されると、設定値が最高でも設定３止まりであり、期間が進むほどに設定値が低くなり、更に第１から第６期間のうち４つの期間において最も不利な設定１に設定される極めて不利なシナリオを構成する。

【５８６５】

また、図１５４９に示した通り、「シナリオ８」に対しては、第１期間および第２期間に対して設定値として設定４が規定され、第３期間に対して設定値として設定３が規定さ

れ、第４期間に対して設定値として設定２が規定され、第５期間および第６期間に対して設定値として設定１が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ８」が設定された場合、第１期間および第２期間では中間設定である設定４となるが、第３期間で設定３に低下し、第４期間で設定２に低下し、更に第５期間で設定１に低下した後、第６期間でも設定１が維持される。このため、「シナリオ８」に設定されると、期間が進むほどに設定が低くなっていく。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ９」に対しては、第１期間および第２期間に対して設定値として設定５が規定され、第３期間に対して設定値として設定３が規定され、第４期間および第５期間に対して設定値として設定２が規定され、第６期間に対して設定値として設定１が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ９」が設定された場合、第１期間および第２期間では２番目に高い設定である設定５となるが、第３期間で設定３に低下し、第４期間で設定２に低下し、第５期間でも設定２が維持された後、第６期間で最も不利な設定１に低下する。このため、「シナリオ９」に設定されると、シナリオ８と同様に、期間が進むほどに設定が低くなっていく。なお、「シナリオ８」に比べると、第１期間、第２期間、および第５期間の設定値がそれぞれ１段階高いため、「シナリオ９」は「シナリオ８」よりも有利度合いが高いシナリオと言える。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ１０」に対しては、第１期間に対して設定値として最も有利な設定６が規定され、第２期間および第３期間に対して設定値として設定４が規定され、第４期間に対して設定値として設定２が規定され、第５期間および第６期間に対して設定値として設定１が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ１０」が設定された場合、第１期間では最も有利な設定６となるが、第２期間で設定４に低下し、第３期間でも設定４が維持され、第４期間で設定２に低下し、更に第５期間で最も不利な設定１に低下した後、第６期間で最も不利な設定１が維持される。このため、「シナリオ１０」に設定されると、「シナリオ８」や「シナリオ９」と同様に、期間が進むほどに設定が低くなっていく。なお、平均の設定値としては「シナリオ９」と同一であり、「シナリオ８」よりも高いシナリオとなる。よって、「シナリオ１０」は「シナリオ８」よりも有利度合いが高いシナリオと言える。

【５８６６】

また、図１５４９に示した通り、「シナリオ１１」に対しては、第１期間に対して設定値として最も不利な設定１が規定され、第２期間に対して設定値として設定２が規定され、第３期間に対して設定値として最も有利な設定６が規定され、第４期間に対して設定値として設定２が規定され、第５期間および第６期間に対して設定値として設定１が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ１１が設定された場合、第１期間では最も不利な設定１となるが、第２期間で設定２に上昇し、更に第３期間で設定６へと大きく上昇し、第４期間で設定２に低下し、更に第５期間で最も不利な設定１に低下した後、第６期間で最も不利な設定１が維持される。このため、「シナリオ１１」に設定されると、第３期間でのみ有利度合いが高くなるが、他の期間では低設定となる。また、図１５４９に示した通り、「シナリオ１２」に対しては、第１期間に対して設定値として設定３が規定され、第２期間に対して設定値として設定２が規定され、第３期間に対して設定値として設定１が規定され、第４期間に対して設定値として設定３が規定され、第５期間に対して設定値として設定２が規定され、第６期間に対して設定値として設定１が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ１２」が設定された場合、第１期間では設定３となるが、第２期間、第３期間で設定値が１段階ずつ低下し、第４期間で設定３に戻った後、第５期間、第６期間で再び設定値が１段階ずつ低下する。このため、「シナリオ１２」は、３の倍数の期間で最も不利な設定１になる上に、最高でも設定３までしか上がらない比較的有利度合いが低いシナリオとなる。このように、本第３２制御例では、通常遊技中において所定の変更条件が成立する毎に、設定されている設定シナリオに規定された順番で設定値を切り替えることが可能に構成している。これにより、遊技を行っている時点での挙動（設定示唆演出による示唆内容、大当たり確率等）が悪かったとしても、所定の変更条件が成立して

設定値が切り替わることで有利な設定値に切り替わることを期待して遊技を継続させ易くすることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、シナリオにおける前半の期間（第１および第２期間）において比較的高い設定値に設定されるシナリオ、中盤の期間（第３期間および第４期間）において比較的高い設定値に設定されるシナリオ、後半の期間（第５期間および第６期間）において比較的高い設定値に設定されるシナリオ等、傾向の異なる１２種類のシナリオを設ける構成としているので、設定されているシナリオを予測する楽しみを遊技者に対して与えることもできる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８６７】

次に、図１５５０を参照して、本第３２制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１５５０は、本第３２制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１５５０に示した通り、本第３２制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図２３（ｂ）参照）に対して、確変カウンタ２０３ｉに代えて確変フラグ２０３ｇａが設けられている点、および変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂ、設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃ、発射球数カウンタ２０３ｇｄ、進行状況フラグ２０３ｇｅ、設定値格納エリア２０３ｇｆ、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇ、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈ、大当たりフラグ２０３ｇｉ、小当たりフラグ２０３ｇｊ、特図２変動停止フラグ２０３ｇｋ、当選時状態格納エリア２０３ｇｍが追加されている点で相違している。

【５８６８】

確変フラグ２０３ｇａは、特別図柄の高確率状態となっているか否かを示すフラグである。この確変フラグ２０３ｇａがオンであれば、特別図柄の高確率状態に設定されていることを示し、オフであれば、特別図柄の低確率状態に設定されていることを示す。この確変フラグ２０３ｇａは、初期値がオフに設定されており、大当たりに当選する毎にオフにリセットされる（図１５６１のＳ２６１０Ｇ、図１５６７のＳ２９０９Ｇ参照）。また、大当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域を通過した場合に、大当たり終了時にオンに設定される一方で、特定領域を通過しなかった場合はオフの状態が維持される。特別図柄の抽選を実行する際は、この確変フラグ２０３ｇａを参照して特別図柄の高確率状態であるか否かを判定し、特別図柄の状態に応じた大当たり確率で特別図柄の抽選を実行する。また、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂは、変動パターンシナリオを示すデータが格納される記憶領域である。この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂには、大当たりの終了タイミングとなる（若しくはパチンコ機１０が初期化される）毎に、大当たり種別および大当たり当選時の遊技状態に応じた変動パターンシナリオが変動パターンシナリオテーブル２０２ｇｅ（図１５４８参照）から読み出されて格納される。特別図柄の抽選が実行されると、この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂに格納されているデータが読み出されて、読み出したデータ（変動パターンシナリオ）および大当たり終了後の変動回数に対応する変動パターン選択テーブルが特定される（図１５５９のＳ４０４Ｇ、図１５６６のＳ４５４Ｇ参照）。なお、この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂは、初期値が「００Ｈ」に設定されている。この「００Ｈ」という値は、パチンコ機１０の初期化後の変動パターンシナリオを示すデータである。よって、パチンコ機１０が初期化されて変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂが初期値にリセットされた場合に、データを変更することなくそのままの状態で通常遊技に移行させることができる。また、設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃは、設定シナリオを示すデータを格納するための記憶領域である。この設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ３」が設定されていることを示し、データとして「０３Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ４」が設定されていることを示し、データとして「０４Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ５」が設定されている

ことを示し、データとして「０５Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ６」が設定されていることを示し、データとして「０６Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ７」が設定されていることを示し、データとして「０７Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ８」が設定されていることを示し、データとして「０８Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ９」が設定されていることを示し、データとして「０９Ｈ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ１０」が設定されていることを示し、データとして「０ＡＨ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ１１」が設定されていることを示し、データとして「０ＢＨ」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ１２」が設定されていることを示す。通常遊技中に所定の変更条件（切替条件）が成立した場合（通常状態における発射球数の累計が５０００個の倍数となった場合）には、この設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃのデータと、後述する進行状況フラグ２０３ｇｄの状態と、を参照して、切り替え後の設定値を特定し、特定した設定値に応じて後述する設定値格納エリア２０３ｇｆのデータが更新される（図１５７２のＳ１８５６Ｇ，Ｓ１８５７Ｇ参照）。なお、設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、設定シナリオ変更状態において設定スイッチ１１０ｃが押下（操作）される毎に、「０１Ｈ」→「０２Ｈ」→・・・→「０ＢＨ」と「０１Ｈ」ずつ値が更新され、データが「０ＢＨ」の状態で更に設定スイッチ１１０ｃが押下されると、データが「００Ｈ」に更新される（図１５７０のＳ１７５７Ｇ参照）。

【５８６９】

発射球数カウンタ２０３ｇｄは、発射球数をカウントするためのカウンタである。この発射球数カウンタ２０３ｇｄは、初期値が０に設定されており、通常状態において遊技球の発射を検出する毎に値が１ずつ加算される（図１５７２のＳ１８５３Ｇ参照）。また、この発射球数カウンタ２０３ｇｄが５０００になると、設定されている設定シナリオに応じて設定値が切り替えられると共に、値が０にリセットされる（図１５７２のＳ１８５９Ｇ参照）。なお、本第３２制御例では、発射球数が５０００の倍数となる毎に設定シナリオに応じて設定値を切り替える構成としていたが、設定値を切り替えるまでの発射球数はこれにかぎられるものではなく、任意に定めてもよい。設定値を切り替えるまでの発射球数を少なく設定することにより、設定値が切り替わる頻度を高くすることができ、逆に、設定値を切り替えるまでの発射球数を多く設定することにより、設定値が切り替わる頻度を低くすることができる。また、本第３２制御例では、発射球数が規定数に到達したことを条件として設定値を切り替える構成としていたが、これに代えて、または加えて、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことを条件として設定値を切り替える構成としてもよいし、通常遊技における積算の経過時間が規定時間に到達したことを条件として設定値を切り替える構成としてもよいし、時短状態において大当たりとならずに通常状態に移行した（有利な遊技状態を抜けた）回数が規定回数となったことを条件として設定値を切り替える構成としてもよい。これらの構成によっても、遊技中に大当たり確率（設定値）を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、進行状況フラグ２０３ｇｅは、設定シナリオの進行状況（現在の期間の種別）を示すフラグである。この進行状況フラグ２０３ｇｅが「００Ｈ」に設定されていれば、設定シナリオにおける第１期間であることを示し、「０１Ｈ」に設定されていれば、設定シナリオにおける第２期間であることを示し、「０２Ｈ」に設定されていれば、設定シナリオにおける第３期間であることを示し、「０３Ｈ」に設定されていれば、設定シナリオにおける第４期間であることを示し、「０４Ｈ」に設定されていれば、設定シナリオにおける第５期間であることを示し、「０５Ｈ」に設定されていれば、設定シナリオにおける第６期間であることを示す。この進行状況フラグ２０３ｇｅは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、所定の変更条件が成立して設定値が切り替えられる毎に値が「０１Ｈ」ずつ加算して更新される。また、「０５Ｈ」の状態において更に所定の変更条件が成立した場合には、進行状況フラグ２０３ｇｅが「００Ｈ」に更新される。この進行状況フラグ２０３ｇｅにより、設定シナリオのいずれの期間に設定され

ているかを正確に把握することができる。
【５８７０】
設定値格納エリア２０３ｇｆは、パチンコ機１０の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア２０３ｍａにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定値「１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定値「２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定値「３」が設定されていることを示し、データとして「０３Ｈ」が格納されていれば、設定値「４」が設定されていることを示し、データとして「０４Ｈ」が格納されていれば、設定値「５」が設定されていることを示し、データとして「０５Ｈ」が格納されていれば、設定値「６」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア２０３ｇｆのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、第１当たり乱数テーブル２０２ｇａ（図１５４３（ｂ）参照）のうち、設定値格納エリア２０３ｇｆのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する（図１５５７のＳ３０３Ｇ，Ｓ３０４Ｇ、図１５６４のＳ３５３Ｇ，Ｓ３５４Ｇ参照）。
【５８７１】
特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇは、第１特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタであり、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈは、第２特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。これらの特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈは、それぞれ第１特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第１特別図柄の変動パターンが決定された場合、および第２特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第２特別図柄の変動パターンが決定された場合に、決定された変動パターンに応じた変動時間に対応するカウンタ値が設定される。また、大当たりフラグ２０３ｇｉは、特別図柄の抽選で大当たりに当選したことを示すフラグである。この大当たりフラグ２０３ｇｉには、第１特別図柄の大当たりに対応する特図１大当たりフラグ２０３ｇｉ１と、第２特別図柄の大当たりに対応する特図２大当たりフラグ２０３ｇｉ２と、が存在する。特図１大当たりフラグ２０３ｇｉ１がオンに設定されている状態で第１特別図柄の変動時間が経過した場合は、第１特別図柄の変動停止を設定すると共に、第２特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図１５６１のＳ２６０６Ｇ参照）。また、特図２大当たりフラグ２０３ｇｉ２がオンに設定されている状態で第２特別図柄の変動時間が経過した場合は、第２特別図柄の変動停止を設定すると共に、第１特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図１５６７のＳ２９０５Ｇ参照）。即ち、大当たりフラグ２０３ｇｉは、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が大当たり図柄で停止表示された場合に、大当たり遊技の実行を設定すると共に変動表示中の他方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させるためのフラグである。また、小当たりフラグ２０３ｇｊは、特別図柄の抽選で小当たりに当選したことを示すフラグである。この小当たりフラグ２０３ｇｊには、第１特別図柄の小当たりに対応する特図１小当たりフラグ２０３ｇｊ１と、第２特別図柄の小当たりに対応する特図２小当たりフラグ２０３ｇｊ２と、が存在する。特図１小当たりフラグ２０３ｇｊ１がオンに設定されている状態で第１特別図柄の変動時間が経過した場合は、第１特別図柄の変動停止を設定すると共に、第２特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図１５６２のＳ２６５６Ｇ参照）。また、特図２小当たりフラグ２０３ｇｊ２がオンに設定されている状態で第２特別図柄の変動時間が経過した場合は、第２特別図柄の変動停止を設定すると共に、第１特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図１５６８のＳ２９５５Ｇ参照）。即ち、小当たりフラグ２０３ｇｊは、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が小当たり図柄で停止表示された場合に、小当

たり遊技の実行を設定すると共に変動表示中の他方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させるためのフラグである。

【５８７２】

特図２変動停止フラグ２０３ｇｋは、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示され、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止されたことを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｇｋは、初期値がオフに設定されており、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止された場合にオンに設定され（図１５６１のＳ２６０４Ｇ、図１５６２のＳ２６５４Ｇ参照）、第２特別図柄の変動表示の開始を設定するための第２特別図柄変動開始処理（図１５６３参照）の中でオフに設定される。詳述すると、この特図２変動停止フラグ２０３ｇｋがオンの状態で第２特別図柄変動開始処理（図１５６３参照）が実行されると、第２特別図柄の変動表示の開始を設定することなく処理が終了される。つまり、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止された直後（強制停止の契機となった第１特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されるよりも前）に第２特別図柄の抽選が実行されて第２特別図柄の変動表示が開始されてしまうことを防止（抑制）するためのフラグである。また、当選時状態格納エリア２０３ｇｍは、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納するための記憶領域である。この当選時状態格納エリア２０３ｇｍには、大当たり図柄を停止表示させる際に当該停止表示時の遊技状態に対応するデータが格納される（図１５６１のＳ２６０９Ｇ、図１５６７のＳ２９０８Ｇ参照）。

【５８７３】

次に、図１５５１（ａ）を参照して、本第３２制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１５５１（ａ）に示した通り、本第３２制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例のＲＯＭ２２２の構成（図２８（ａ）参照）に対して、切替示唆演出選択テーブル２２２ｇａと、設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂと、切替ポイント選択テーブル２２２ｇｃと、が追加されている点で相違している。また、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂ、確変中演出選択テーブル２２２ｃ、連続予告実行選択テーブル２２２ｄ、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅ、およびボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆが削除されている点でも相違している。切替示唆演出選択テーブル２２２ｇａは、所定の変更条件（切替条件）が成立して設定値の切り替えが行われた場合に、切り替えが行われたこと、および切り替え後の設定値を示唆するための切替示唆演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。また、設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂは、主制御装置１１０から変動パターンコマンドにより変動種別として外れ特殊リーチ変動が通知された場合に、当該外れ特殊リーチ変動の実行期間中に実行する設定示唆演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。また、切替ポイント選択テーブル２２２ｇｃは、通常状態において変動停止毎に実行する切替ポイント獲得演出の演出態様（獲得ポイント数）を選択するために参照されるデータテーブルである。

【５８７４】

まず、図１５５１（ｂ）を参照して、切替示唆演出選択テーブル２２２ｇａの詳細について説明する。図１５５１（ｂ）は、この切替示唆演出選択テーブル２２２ｇａの規定内容を示した図である。図１５５１（ｂ）に示した通り、この切替示唆演出選択テーブル２２２ｇａには、所定の変更条件（切替条件）が成立して設定値が切り替えられた前後における設定値の差分（Ｄ）の値毎に、選択され得る演出態様と、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１５５１（ｂ）に示した通り、切り替え前後における設定値の差分（Ｄ）の値が－２以下である場合（即ち、設定値が２段階以上低い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定されている。つまり、設定値が切り替わ

ったことを示唆する演出態様、若しくは設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ２２３ｆが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個ずつであるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が２段階以上低下していた場合、５０％の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、５０％の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）が決定される。

【５８７５】

また、図１５５１（ｂ）に示した通り、切り替え前後における設定値の差分（Ｄ）の値が－１である場合（即ち、設定値が１段階低い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、「ＫＥＥＰ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～６９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７０～９９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定されている。つまり、設定値が維持されたことを示唆する演出態様、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ２２３ｆが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、６０個、および３０個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が１段階低下していた場合、１０％の割合で設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、６０％の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、３０％の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が２段階以上低下した場合に比較して、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。また、設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）が決定され難くなる点でも相違している。

【５８７６】

また、図１５５１（ｂ）に示した通り、切り替え前後における設定値の差分（Ｄ）の値が０である場合（即ち、設定値が切り替わらなかった場合）は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４」の範囲に対して、「ＵＰ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４０（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１５～７４」の範囲に対して、「ＫＥＥＰ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５～８４」の範囲に対して、「ＫＥＥＰ！！」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５～９９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ｂ）参照）が対応付けて規定されている。つまり、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、設定値が維持されたことを示唆する演出態様、設定値が維持されたことが確定する演出態様、および設定値が切り替わ

ったことを示唆する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ２２３ｆが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が維持されたことが確定する演出態様（「ＫＥＥＰ！！」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１５個、６０個、１０個、および１５個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が同一であった場合、１５％の割合で設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、６０％の割合で設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、１０％の割合で設定値が維持されたことが確定する演出態様（「ＫＥＥＰ！！」という文字が表示される演出態様）が決定され、１５％の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が１段階、または２段階以上が低下した場合に比較して、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、および設定値が維持されたことが確定する演出態様（「ＫＥＥＰ！！」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。また、設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）が決定されなくなる点でも大きく異なる。

【５８７７】

また、図１５５１（ｂ）に示した通り、切り替え前後における設定値の差分（Ｄ）の値が１である場合（即ち、設定値が１段階高い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３４」の範囲に対して、「ＵＰ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４０（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「３５～３９」の範囲に対して、「ＵＰ！！」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４０～４９」の範囲に対して、「ＫＥＥＰ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～７９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定されている。つまり、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、設定値が上昇したことが確定する演出態様、設定値が維持されたことを示唆する演出態様、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ２２３ｆが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が上昇したことが確定する演出態様（「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様）、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ３５個、５個、１０個、３０個、および２０個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が１段階以上高い設定値に切り替わっていた場合、３５％の割合で設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、５％の割合で設定値が上昇したことが確定する演出態様（「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様）が決定され、１０％の割合で設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「ＫＥＥＰ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、３０％の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）が決

定され、２０％の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が上昇しなかった場合（設定値が維持されるか、または低下した場合）に比較して、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が上昇したことが確定する演出態様（「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。

【５８７８】

また、図１５５１（ｂ）に示した通り、切り替え前後における設定値の差分（Ｄ）の値が２以上である場合（即ち、設定値が２段階以上高い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「ＵＰ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４０（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～５９」の範囲に対して、「ＵＰ！！」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「６０～６４」の範囲に対して、「ＥＸＴＲＡ」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「６５～８９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様（図１５４１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲に対して、「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が付されたアイコン８５２ａが出現する演出態様が対応付けて規定されている。つまり、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、設定値が上昇したことが確定する演出態様、設定値が２段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ２２３ｆが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が上昇したことが確定する演出態様（「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様）、設定値が２段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様（「ＥＸＴＲＡ」という文字が表示される演出態様）、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、１０個、５個、２５個、および１０個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が２段階以上高い設定値に切り替わっていた場合、５０％の割合で設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、１０％の割合で設定値が上昇したことが確定する演出態様（「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様）が決定され、５％の割合で設定値が２段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様（「ＥＸＴＲＡ」という文字が表示される演出態様）が決定され、２５％の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、１０％の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が上昇しなかった場合（設定値が維持されるか、または低下した場合）、および設定値が１段階のみ高くなった場合に比較して、設定値が２段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様（「ＥＸＴＲＡ」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。

【５８７９】

このように、本第３２制御例では、通常遊技中に所定の変更条件（切替条件）が成立したことを契機として設定値（大当たり確率）を切替可能に構成したことに伴って、所定の変更条件が成立した前後の設定値の差分に応じて、当該設定値の差分を示唆する演出を実行する構成としている。このように構成することで、設定値がどのように切り替わったのかを演出態様から推測する楽しみを遊技者に対して与えることができる。具体的には例えば、「ＵＰ！？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合に、

少なくとも設定値が低下していないと遊技者に対して確信させることができるので、切り替え後の設定値において遊技を継続しようと思わせることができる。また、「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出や「ＥＸＴＲＡ」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合に、設定値が高くなったことを確信させることができるので、より有利度合いが高くなったと思わせて遊技を継続させることができる。また、「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合には、当該切替示唆演出が実行される前におけるパチンコ機１０の挙動によって遊技を継続するか否かを判断させることができる。即ち、直近の挙動が悪かった（大当たり確率が低かった）状況下で設定値の切り替えが確定する「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示された場合は、良い（高い）設定値に切り替わったのではないかと思わせることができ、遊技を継続しようと思わせることができる。一方で、直近の挙動が良かった（大当たり確率が高かった）状況下で設定値の切り替えが確定する「ＣＨＡＮＧＥ！！」という文字が表示された場合は、悪い（低い）設定値に切り替わったのではないかと思わせることができ、遊技を辞めるかどうか判断させることができる。このように、切替示唆演出の内容、および直近のパチンコ機１０の挙動（大当たり確率）を加味して、切り替え後の設定値を推測させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、設定シナリオの種別毎の特定を把握しておくことにより、設定値の推移から設定されている設定シナリオをも推測させる遊技性を実現することができる。例えば、設定示唆演出の出現タイミング等から遊技機が初期化された後の通常状態であり、設定シナリオにおける第１期間に設定されていると判断した上で、最初の切替示唆演出（第１期間から第２期間へと切り替わったと推測されるタイミングで実行された切替示唆演出）において、前の期間よりも高い設定値に切り替わったことが確定する「ＵＰ！！」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合、その時点で、設定シナリオを１つに絞り込むことができる。具体的には、１２種類のシナリオの中で、第１期間よりも第２期間の設定値の方が高いシナリオは「シナリオ１１」のみであるため（図１５４９参照）、設定されている設定シナリオが「シナリオ１１」（第１期間において設定１に設定され、第２期間において設定２に上昇するシナリオ）であると予測させることができる。つまり、第３期間において最も有利な設定６に切り替わるシナリオであると予測させることができるので、少なくとも第３期間が終了するまで（３回目の切替示唆演出が実行されるまで）遊技を継続しようと思わせることができる。また、例えば、第４期間へと切り替わったと推測されるタイミングにおいて、前の期間と同一の設定値に維持されたことが確定する「ＫＥＥＰ！！」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合、設定シナリオを３つに絞り込むことができる。即ち、第３期間および第４期間のいずれも設定５に設定される「シナリオ４」、「シナリオ５」、または第３期間および第４期間のいずれも設定１に設定される「シナリオ７」のいずれかであると遊技者に対して予測させることができる。「シナリオ４」、「シナリオ５」であれば、高設定（設定５または設定６）の期間が少なくとも第５期間まで継続する極めて有利な状況となる一方で、「シナリオ７」であれば、第６期間まで設定１が維持されるため、「シナリオ７」でないことを期待して遊技を行わせることができる。よって、シナリオ毎の設定値の推移と、切替示唆演出による各期間における示唆内容とを照らし合わせて設定シナリオを推測し、今後設定される期間における設定値をも推測する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８８０】

次いで、図１５５２を参照して、上述した設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂの詳細について説明する。図１５５２は、この設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂの規定内容を示した図である。図１５５２に示した通り、本第３２制御例における設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂには、設定値毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と、演出態様とが対応付けて規定されている。具体的には、図２４１３５に示した通り、１図柄リーチの演出態様に対しては、設定１の場合、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲として「０～９」の１０

個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定２～６の場合、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲として「０～２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。このため、設定１において外れ特殊リーチ変動が通知された場合（設定変更後の変動回数が５０の倍数になった場合）に１図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１０％（１０／１００）である一方、設定１以外の設定において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に１図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合（外れ特殊リーチ変動の変動表示が実行された場合）において１図柄リーチが実行された場合には、最低設定である１の可能性が比較的高くなる。また、図１５５２に示した通り、２図柄リーチの演出態様に対しては、設定１の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１０～１２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「３～１２」の１０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３～６の場合、「３～５」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１％（１／１００）であり、設定２において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１０％（１０／１００）であり、設定３～６において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合において２図柄リーチが実行された場合には、設定２の可能性が比較的高くなる。

【５８８１】

また、図１５５２に示した通り、３図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１３～１５」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「６～２０」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定４～６の場合、「６～８」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１，２，４～６において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に３図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）である一方で、設定３において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に３図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合において３図柄リーチが実行された場合には、設定３の可能性が比較的高くなる。

【５８８２】

また、図１５５２に示した通り、４図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１６～１８」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２１～２３」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定４の場合、「９～２３」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５，６の場合、「９～１５」の７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～３において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定４において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）であり、設定５，６において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７％（７／１００）である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合において４図柄リーチが実行された場合には、設定４の可能性が比較的高くなる上に、設定５や６の期待をも遊技者に抱かせることができる。

【５８８３】

また、図１５５２に示した通り、５図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場

合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１９～２１」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２３～２６」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「１５～２９」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「１６～２２」の７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～４において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定５において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）であり、設定６において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７％（７／１００）である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合において５図柄リーチが実行された場合には、設定５の可能性が比較的高くなる上に、設定６の期待をも遊技者に抱かせることができる。また、図１５５２に示した通り、６図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２２～２４」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２７～２９」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「３０～３２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「２３～３８」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～５において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に６図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定６において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に６図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合において６図柄リーチが実行された場合には、設定６の可能性が比較的高くなる。

【５８８４】

また、図１５５２に示した通り、８図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２５～９９」の７５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「３０～９９」の７０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「３３～９９」の６７個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「３９～９６」の５７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１，２において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７５％（７５／１００）であり、設定３，４において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７０％（７０／１００）であり、設定５において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は６７％（６７／１００）であり、設定６において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は５７％である。よって、設定が低くなるほど８図柄リーチの変動パターン演出が選択され易くなるので、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合において８図柄リーチが実行された場合には、低設定の可能性が比較的高くなる。また、図１５５２に示した通り、９図柄リーチの演出態様に対しては、設定６の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「９７～９９」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている一方で、他の設定の場合、演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となった場合において９図柄リーチが実行されると、最高設定である設定６が確定する。このように、本第３２制御例では、初期化後の通常状態における変動回数が５０の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が１００の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な（設定値毎に各演出態様の選択率が異なる）設定示唆演出を実行するように構成している。これにより、少なくとも電源投入後の変動回数が５０の倍数となるまで遊技を継続しようと遊技者に思

わせることができるので、電源投入後大当たりに当選するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５８８５】

次に、図１５５３を参照して、上述した切替ポイント選択テーブル２２２ｇｃの詳細について説明する。この切替ポイント選択テーブル２２２ｇｃは、上述した通り、通常状態において変動停止毎に実行する切替ポイント獲得演出の演出態様（獲得ポイント数）を選択するために参照されるデータテーブルである。図１５５３に示した通り、切替ポイント選択テーブル２２２ｇｃには、発射球数と現在表示されている小領域Ｄｍ１に表示されている切替ポイントとの差分（Ｈ）の値および変動種別毎に、今回の変動表示演出において獲得が報知される切替ポイントの値と演出カウンタ２２３ｆの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１５５３に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（Ｈ）が１０未満の範囲に対しては、変動種別によらず、演出カウンタ２２３ｆの値が取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「０ｐｔ」が対応付けて規定されている。つまり、発射球数と表示されている切替ポイントとの差が少ない（１０未満の）範囲においては、変動種別によらず、変動停止時に切替ポイントが獲得されない（０ｐｔが獲得される）演出が実行される。また、図１５５３に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（Ｈ）が１０以上、２０未満の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、獲得ポイントとして「０ｐｔ」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～９９」の範囲に対して、獲得ポイントとして「１０ｐｔ」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が取り得る全ての範囲（「０～９９」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「１０ｐｔ」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して１０ポイント以上少なく、且つ、差が２０ポイント未満である状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、９０％の割合で１０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに１０ポイントが加算される演出）が実行され、１０％の割合で切替ポイントが加算されない演出が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず１０ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。

【５８８６】

また、図１５５３に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（Ｈ）が２０以上、３０未満の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して、獲得ポイントとして「１０ｐｔ」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２５～９９」の範囲に対して、獲得ポイントとして「２０ｐｔ」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が取り得る全ての範囲（「０～９９」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「２０ｐｔ」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して２０ポイント以上少なく、且つ、差が３０ポイント未満である状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、２５％の割合で１０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに１０ポイントが加算される演出）が実行され、７５％の割合で２０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに２０ポイントが加算される演出）が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず２０ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。また、図１５５３に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（Ｈ）が３０以上、５０未満の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、獲得ポイントとして「１０ｐｔ」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～３４」の範囲に対して、獲得ポイントとして「２０ｐｔ」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「３５～９９」の範囲に対して、獲得ポイントとして「３０ｐｔ」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に

、演出カウンタ２２３ｆの値が取り得る全ての範囲（「０～９９」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「３０ｐｔ」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して２０ポイント以上少なく、且つ、差が３０ポイント未満である状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、５％の割合で１０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに１０ポイントが加算される演出）が実行され、３０％の割合で２０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに２０ポイントが加算される演出）が実行され、６５％の割合で３０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに３０ポイントが加算される演出）が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず３０ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。

【５８８７】

更に、図１５５３に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（Ｈ）が５０以上の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、獲得ポイントとして「３０ｐｔ」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、獲得ポイントとして「５０ｐｔ」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が取り得る全ての範囲（「０～９９」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「５０ｐｔ」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して５０ポイント以上少ない状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、５０％の割合で３０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに３０ポイントが加算される演出）が実行され、５０％の割合で５０ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに５０ポイントが加算される演出）が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず５０ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。このように、本第３２制御例では、実際の発射球数と表示上の切替ポイントとの差分に応じて、獲得される切替ポイントを異ならせ、差分が大きくなるほどより多くの切替ポイントを獲得し易く構成しているので、実際の発射球数と表示上の切替ポイントとの差が大きくなり過ぎてしまうことを抑制することができる。言い換えれば、表示上の切替ポイントを、所定の変更条件が成立するまでの発射球数の目安として十分に用いることができるので、切替ポイントを一つの指標として、遊技者に対して遊技を行わせることができる。即ち、切替ポイントが上限値（５０００ｐｔ）に近い場合は、切替ポイントが上限値に到達するまで遊技を継続しようと思わせることができる。また、切替ポイントが少ない値だったとしても、設定値が高い期間であると予測している場合には、少なくとも切替ポイントが上限値に到達して切替示唆演出が発生するまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、表示上の切替ポイント、推定の設定値等に応じて遊技を継続するか否かを判断させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第３２制御例では、変動種別が短外れや長外れになるよりも、リーチ以上の変動種別となった方が、より多くの切替ポイントを獲得することができる（実際の発射球数と表示上の切替ポイントとの差をより少なくすることができる）ので、たとえ外れになったとしても、リーチ演出が発生することで切替ポイントを実際の発射球数に近づかせることができたと遊技者に思わせることができ、外れになった場合の失望感を軽減することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５８８８】

次に、図１５５４を参照して、本第３２制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１５５４は、本第３２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１５５４に示した通り、本第３２制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、チャンスゾーン中フラグ２２３ｇａと、従発射球数カウンタ２２３ｇｂと、切替ポイント格納エリア２２３ｇｃと、従設定値格納エリア２２３ｇｄと

、設定切替フラグ２２３ｇｅと、が追加されている点で相違している。また、特殊演出中フラグ２２３ｉ、Ｖ入賞フラグ２２３ｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋ、特殊連続予告フラグ２２３ｏ、演出モード記憶エリア２２３ｐ、連続予告実行中フラグ２２３ｑ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒ、特殊有効時間タイマ２２３ｓ、操作中カウンタ２２３ｔが削除されている点でも相違している。チャンスゾーン中フラグ２２３ｇａは、チャンスゾーン中であるか否かを示すフラグである。このチャンスゾーン中フラグ２２３ｇａがオンであれば、潜確状態（連荘モードＢ）であり、且つ、チャンスゾーン中である（大当たりに当選した場合の有利度合いが高い第１特別図柄の抽選が実行され易い状態である）ことを意味する一方で、チャンスゾーン中フラグ２２３ｇａがオフであれば、チャンスゾーン中ではないことを意味する。このチャンスゾーン中フラグ２２３ｇａは、初期値がオフに設定されており、潜確状態において第２特別図柄の外れ超ロング変動に対応する変動パターンが通知された場合にオンに設定される（図１５７８のＳ５１０５Ｇ参照）。また、外れ超特殊変動が終了された場合にオフに設定される。従発射球数カウンタ２２３ｇｂは、音声ランプ制御装置１１３側において発射球数をカウントするためのカウンタである。つまり、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられていた発射球数カウンタ２０３ｇｄに対応するカウンタである。この従発射球数カウンタ２２３ｇｂは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０より遊技球の発射を示す発射コマンドを受信する毎に値が１ずつ加算される（図１５７５のＳ５４０７Ｇ参照）。また、この従発射球数カウンタ２２３ｇｂは、設定値が切換えられたことを示す設定切替コマンドを受信した場合に、値が０にリセットされる（図１５７５のＳ５４０３Ｇ参照）。

【５８８９】

切替ポイント格納エリア２２３ｇｂは、切替ポイントを示すデータを格納しておくための記憶領域である。この切替ポイント格納エリア２２３ｇｂは、初期値が０に設定されており、切替ポイント獲得演出によって切替ポイントが獲得される毎に、獲得したポイントに応じた値が加算される（図１５７７のＳ５０５９Ｇ参照）。また、切替示唆演出を実行した場合に値が０にリセットされる（図１５７７のＳ５０５５Ｇ参照）。従設定値格納エリア２２３ｇｄは、現在の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。この従設定値格納エリア２２３ｇｄは、主制御装置１１０から出力される設定変更コマンド若しくは設定切替コマンドにより設定値が通知される毎に、当該通知された設定値に応じたデータに更新される（図１５７５のＳ５４０２Ｇ，Ｓ５４０５Ｇ参照）。設定示唆演出や切替示唆演出を実行する際は、この従設定値格納エリア２２３ｇｄに格納されているデータに対応する設定値に基づいて、演出態様が決定される。設定切替フラグ２２３ｇｅは、所定の変更条件が成立して設定値が切り替えられたことを示すフラグである。この設定切替フラグ２２３ｇｅがオンであれば、設定値が切り替えられたことを示し、オフであれば、設定値が切り替えられていないことを示す。この設定切替フラグ２２３ｇｅは、初期値がオフに設定されており、主制御装置１１０から設定切替コマンドを受信した場合にオンに設定される（図１５７５のＳ５４０３Ｇ参照）。また、設定切替示唆演出の実行を設定した後でオフに設定される（図１５７７のＳ５０５５Ｇ参照）。

【５８９０】

＜第３２制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１５５５から図１５７２を参照して、第３２制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。本第３２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第１制御例に対して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図１５５５のＳ１０１Ｇ参照）を実行する点、立ち上げ処理（図５０参照）に代えて立ち上げ処理（図１５６９）を実行する点、およびメイン処理（図５１参照）に代えてメイン処理（図１５７１参照）を実行する点で相違する。その他の処理内容については上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【５８９１】

まず、図１５５５を参照して、本第３２制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｇ

）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｇ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動処理（図４１参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特別図柄変動処理（図４１参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄の変動表示を実行するための処理である。図１５５５は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｇ）では、まず、現在が大当たり遊技中又は小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ２０１Ｇ）、現在が大当たり遊技中でも小当たり遊技中でもないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｇ：Ｎｏ）、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値かを判別する（Ｓ２０２Ｇ）。Ｓ２０２Ｇの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２０２Ｇ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示の実行中ではなく、新たな第１特別図柄の抽選を実行可能であることを意味するため、第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０３Ｇ）、処理をＳ２０３Ｇへと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｇ）の詳細については、図１５５６を参照して後述する。一方、Ｓ２０２Ｇの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２０２Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示の実行中であることを意味するため、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇを減算して更新し（Ｓ２０４Ｇ）、次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ２０５Ｇ）、減算後の特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０であるかを判別する（Ｓ２０６Ｇ）。Ｓ２０６Ｇの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０であると判別した場合には（Ｓ２０６Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動時間が経過したことを意味するため、第１特別図柄の変動停止を設定するための第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２０７Ｇ）、処理をＳ２０８Ｇへと移行する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｇ）の詳細については、図１５６１を参照して後述する。一方、Ｓ２０６Ｇの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２０６Ｇ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動時間が経過していない（変動表示が継続する）ことを意味するため、Ｓ２０７Ｇの処理をスキップし、処理をＳ２０８Ｇへと移行する。一方、Ｓ２０１Ｇの処理において、現在が大当たり遊技中又は小当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ２０１Ｇ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【５８９２】

Ｓ２０８Ｇの処理では、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値かを判別し（Ｓ２０８Ｇ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２０８Ｇ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示の実行中ではなく、新たな第２特別図柄の抽選を実行可能であることを意味するため、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０９Ｇ）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｇ）の詳細については、図１５６３を参照して後述する。一方、Ｓ２０８Ｇの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２０８Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示の実行中であることを意味するため、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈを減算して更新し（Ｓ２１０Ｇ）、次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ２１１Ｇ）、減算後の特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０であるかを判別する（Ｓ２１２Ｇ）。Ｓ２１２Ｇの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２１２Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動時間が経過したことを意味するため、第２特別図柄の変動停止を設定するための第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２１３Ｇ）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｇ）の詳細については、図１５６７を参照して後述する。一方、Ｓ２１２Ｇの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２１２Ｇ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動時間が経過していない（変動表示が継続する）ことを意味するため、Ｓ２１３Ｇの処理をスキップし、本処理を終了する。

【５８９３】
次いで、図１５５６を参照して、上述した本第３２制御例における特別図柄変動処理（図１５５５参照）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｇ）の詳細について説明する。図１５５６は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｇ）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ２４０１Ｇ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２４０２Ｇ）。Ｓ２４０２Ｇの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２４０２Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して更新し（Ｓ２４０３Ｇ）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）の値を音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ２４０４Ｇ）。Ｓ２４０４Ｇの処理が終了すると、次いで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ２４０５Ｇ）。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、次いで、第１特別図柄の抽選を実行するための第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２４０６Ｇ）。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０６Ｇ）の詳細については、図１５５７を参照して後述する。第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０６Ｇ）が終了すると、次いで、第１特別図柄の抽選結果に応じて変動パターン（変動時間）を決定するための第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ２４０７Ｇ）。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０７Ｇ）の詳細については、図１５５９を参照して後述する。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０７Ｇ）が終了すると、次いで、遊技状態を更新するための遊技状態更新処理を実行し（Ｓ２４０８Ｇ）、本処理を終了する。この遊技状態更新処理（Ｓ２４０８Ｇ）の詳細については、図１５６０を参照して後述する。一方、Ｓ２４０２Ｇの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２４０２Ｇ：Ｎｏ）、特別図柄の抽選を実行することができない状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【５８９４】
次いで、図１５５７を参照して、上述した本第３２制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１５５６参照）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０６Ｇ）について説明する。図１５５７は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０６Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０６Ｇ）は、上述した通り、第１特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０６Ｇ）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１Ｇ）、次いで、確変フラグ２０３ｇａがオンであるかを判別する（Ｓ３０２Ｇ）。確変フラグ２０３ｇａがオンであると判別した場合には（Ｓ３０２Ｇ：Ｙｅｓ）、現在が特別図柄の高確率状態であることを意味するため、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ｇａ（図１５４３（ｂ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値（大当たり（および小当たり）と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲）を読み出して（Ｓ３０３Ｇ）、処理をＳ３０５Ｇへと移行する。一方、Ｓ３０２Ｇの処理において、確変フラグ２０３ｇａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３０２Ｇ：Ｎｏ）、現在が特別図柄の低確率状態であることを意味するため、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ｇａのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３０４Ｇ）、処理をＳ３０５Ｇへと移行する。Ｓ３０５Ｇの処理では、Ｓ３０３ＧまたはＳ３０４Ｇの処理において読み出した当たり乱数値（大当たり（および小当たり）と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲）と実行エリアに格納されているデータ（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とに基づいて第１特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ３０５Ｇ）、当該第１特別図柄の抽選

結果が大当たりであるかを判別する（Ｓ３０６Ｇ）。Ｓ３０６Ｇの処理において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ３０６Ｇ：Ｙｅｓ）、大当たりフラグ２０３ｇｉを構成する２種類のフラグのうち第１特別図柄に対応する特図１大当たりフラグ２０３ｇｉ１をオンに設定する（Ｓ３０７Ｇ）。Ｓ３０７Ｇの処理が終了すると、次いで、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０８Ｇ）、取得した実行エリアのデータに含まれる第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて大当たり種別を特定し、当該大当たり種別に応じて第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０９Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０６Ｇの処理において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３０６Ｇ：Ｎｏ）、第１特別図柄の抽選結果が大当たり以外の抽選結果（完全外れ、小当たり）となった場合における各種制御を実行するための特図１外れ変動処理を実行し（Ｓ３１０Ｇ）、本処理を終了する。この特図１外れ変動処理（Ｓ３１０Ｇ）の詳細について、図１５５８を参照して説明する。

【５８９５】

図１５５８は、上述した特図１外れ変動処理（Ｓ３１０Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ変動処理（Ｓ３１０Ｇ）では、まず、今回の第１特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ２５０１Ｇ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ２５０１Ｇ：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｇｊを構成する２種類のフラグのうち、第１特別図柄に対応する特図１小当たりフラグ２０３ｇｊ１をオンに設定し（Ｓ２５０２Ｇ）、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ２５０３Ｇ）。次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ２５０４Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１Ｇの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ２５０１Ｇ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が完全外れであることを意味するため、第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ２５０５Ｇ）、本処理を終了する。

【５８９６】

次いで、図１５５９を参照して、上述した本第３２制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１５５６参照）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０７Ｇ）について説明する。図１５５９は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０７Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０７Ｇ）は、上述した通り、第１特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを選択するための処理である。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０７Ｇ）では、まず、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ４０１Ｇ）、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ４０１Ｇ：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｇｄ（図１５４７（ｂ）参照）を参照して第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別を決定し（Ｓ４０２Ｇ）、処理をＳ４０３Ｇへと移行する。一方、Ｓ４０１Ｇの処理において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４０１Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ４０２Ｇの処理をスキップし、処理をＳ４０３Ｇへと移行する。Ｓ４０３Ｇの処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４０３Ｇ）、次いで、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂのデータを参照して現在の変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出す（Ｓ４０４Ｇ）。Ｓ４０４Ｇの処理が終了すると、次いで、読み出したテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ４０５Ｇ）、選択した変動パターンを音声ランプ制御装置１１３に通知するための特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６Ｇ）。更に、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７Ｇ）、第１図柄表示装置で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８Ｇ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を第１特図変動時間カウンタ２０３ｇｇにセットし（Ｓ４０９Ｇ）、本処理を終了する。

【５８９７】

次いで、図１５６０を参照して、上述した本第３２制御例における第１特別図柄変動開

始処理（図１５５６参照）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ２４０８Ｇ）について説明する。図１５６０は、この遊技状態更新処理（Ｓ２４０８Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理（Ｓ２４０８Ｇ）は、上述した通り、遊技状態を更新するための処理である。この遊技状態更新処理（Ｓ２４０８Ｇ）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２５５１Ｇ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２５５１Ｇ：Ｎｏ）、遊技状態が変更され得ないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５５１Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２５５１Ｇ：Ｙｅｓ）、現在が時短状態若しくは確変状態であることを意味するため、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ２５５２Ｇ）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２５５３Ｇ）。次いで、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になったか否かを判別し（Ｓ２５５４Ｇ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０に減算されていないと判別した場合には（Ｓ２５５４Ｇ：Ｎｏ）、時短状態若しくは確変状態が継続する（遊技状態が変更されない）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５５４Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０に減算されたと判別した場合には（Ｓ２５５４Ｇ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇａがオンであるかを判別する（Ｓ２５５５Ｇ）。Ｓ２５５５Ｇの処理において、確変フラグ２０３ｇａがオンであると判別した場合には（Ｓ２５５４Ｇ：Ｙｅｓ）、確変状態から潜確状態に移行したことを意味するため、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２５５６Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５５５Ｇの処理において、確変フラグ２０３ｇａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２５５４Ｇ：Ｎｏ）、時短状態から通常状態に移行したことを意味するため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２５５７Ｇ）、本処理を終了する。

【５８９８】

次いで、図１５６１を参照して、上述した本第３２制御例における特別図柄変動処理（図１５５５参照）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｇ）について説明する。図１５６１は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｇ）は、上述した通り、第１特別図柄の変動停止を設定するための処理である。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｇ）では、まず、大当たりフラグ２０３ｇｉを構成する２種類のフラグのうち第１特別図柄に対応する特図１大当たりフラグ２０３ｇｉ１がオンであるかを判別し（Ｓ２６０１Ｇ）、特図１大当たりフラグ２０３ｇｉ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２６０１Ｇ：Ｎｏ）、大当たり以外の停止図柄（完全外れ若しくは小当たりに対応する停止図柄）の停止タイミングであることを意味するため、大当たり以外の図柄の停止表示を設定するための特図１外れ停止処理を実行し（Ｓ２６０２Ｇ）、処理をＳ２６１２Ｇへと移行する。この特図１外れ停止処理（Ｓ２６０２Ｇ）の詳細については、図１５６２を参照して後述する。一方、Ｓ２６０１Ｇの処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｇｉ１がオンであると判別した場合には（Ｓ２６０１Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングであることを意味するため、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２６０３Ｇ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２６０３Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示中であることを意味するので、変動表示中の第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのＳ２６０４Ｇ～Ｓ２６０７Ｇの処理を実行する。具体的には、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｇｋをオンに設定し（Ｓ２６０４Ｇ）、第２特別図柄の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ２６０５Ｇ）。次いで、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ２６０６Ｇ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値を０にセットして（Ｓ２６０７Ｇ）、処理をＳ２６０８Ｇへと移行する。一方、Ｓ２６０３Ｇの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２６０３Ｇ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動中ではないことを意味し、第２特別図柄を

外れ図柄で強制停止させる処理を実行する必要が無いため、Ｓ２６０４Ｇ～Ｓ２６０７Ｇの処理をスキップし、処理をＳ２６０８Ｇへと移行する。

【５８９９】

Ｓ２６０８Ｇの処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ２６０８Ｇ）、次いで、現在の遊技状態に応じて当選時状態格納エリア２０３ｇｍのデータを更新し（Ｓ２６０９Ｇ）、大当たりフラグ２０３ｇｉ、小当たりフラグ２０３ｇｊ、確変フラグ２０３ｇａ、時短カウンタ２０３ｈ、をリセットし（Ｓ２６１０Ｇ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定する（Ｓ２６１１Ｇ）。次いで、特図１確定コマンドを設定し（Ｓ２６１２Ｇ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の変動を停止し（Ｓ２６１３Ｇ）、本処理を終了する。

【５９００】

次いで、図１５６２を参照して、上述した本第３２制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１５６１参照）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｓ２６０２Ｇ）について説明する。図１５６２は、この特図１外れ停止処理（Ｓ２６０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ２６０２Ｇ）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｇｊ１がオンであるかを判別し（Ｓ２６５１Ｇ）、特図１小当たりフラグ２０３ｇｊ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２６５１Ｇ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が完全外れであることを意味するので、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第１特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｓ２６５２Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６５１Ｇの処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｇｊ１がオンであると判別した場合には（Ｓ２６５１Ｇ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２６５３Ｇ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２６５３Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示中に先に第１特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることを意味するので、変動中の第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのＳ２６５４Ｇ～Ｓ２６５７Ｇの処理を実行する。具体的には、特図２変動停止フラグ２０３ｇｋをオンに設定し（Ｓ２６５４Ｇ）、特図２変動の停止を示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ２６５５Ｇ）。次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ２６５６Ｇ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値を０にセットし（Ｓ２６５７Ｇ）、処理をＳ２６５８Ｇへと移行する。一方、Ｓ２６５３Ｇの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２６５３Ｇ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示中ではないことを意味し、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる必要が無いため、Ｓ２６５４Ｇ～Ｓ２６５７Ｇの処理をスキップし、処理をＳ２６５８Ｇへと移行する。Ｓ２６５８Ｇの処理では、特図１小当たりの開始を設定し（Ｓ２６５８Ｇ）、大当たりフラグ２０３ｇｉ、小当たりフラグ２０３ｇｊをオフに設定し（Ｓ２６５９Ｇ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり中を設定し（Ｓ２６６０Ｇ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｓ２６６１Ｇ）、本処理を終了する。

【５９０１】

次いで、図１５６３を参照して、上述した本第３２制御例における特別図柄変動処理（図１５５５参照）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｇ）について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｇ）は、第２特別図柄の変動表示を開始させるための処理である。図１５６３は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｇ）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｇｋがオンであるかを判別し（Ｓ２７０１Ｇ）、特図２変動停止フラグ２０３ｇｋがオンであると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、直前の第１特別図柄変動停止処理（図１５６１参照）において第１特別図柄の大当たり図柄または小当たり図柄の停止表示時に第２特別図柄が外れ図柄で強制停止されたことを意味するため、特図２変動停止フラグ２０３ｇｋをオフに設定し（Ｓ２７０２Ｇ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２７０１Ｇの処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｇｋがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２７０１Ｇ：Ｎ

ｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ２７０３Ｇ）、取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ２７０４Ｇ）。取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２７０４Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算して更新し（Ｓ２７０５Ｇ）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２７０６Ｇ）。次いで、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ２７０７Ｇ）。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、次いで、第２特別図柄の抽選を実行するための第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２７０８Ｇ）。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｇ）の詳細については、図１５６４を参照して後述する。Ｓ２７０８Ｇの処理が終了すると、第２特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ２７０９Ｇ）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｇ）の詳細については、図１５６６を参照して後述する。次いで、遊技状態を更新するための遊技状態更新処理を実行し（Ｓ２７１０Ｇ（Ｓ２４０８Ｇ））、本処理を終了する。この遊技状態更新処理（Ｓ２７１０Ｇ（Ｓ２４０８Ｇ））の詳細については、図１５６０で上述したため、その詳細な説明を省略する。

【５９０２】

次いで、図１５６４を参照して、上述した本第３２制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１５６３参照）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｇ）について説明する。図１５６４は、この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｇ）では、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３５１Ｇ）、次に、確変フラグ２０３ｇａがオンであるかを判別する（Ｓ３５２Ｇ）。Ｓ３５２Ｇの処理において、確変フラグ２０３ｇａがオンであると判別した場合には（Ｓ３５２Ｇ：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ｇａのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値（当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値の範囲）を読み出し（Ｓ３５３Ｇ）、処理をＳ３５５Ｇへと移行する。一方、Ｓ３５２Ｇの処理において、確変フラグ２０３ｇａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３５２Ｇ：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ｇａのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３５４Ｇ）、処理をＳ３５５Ｇへと移行する。Ｓ３５５Ｇの処理では、Ｓ３５３Ｇ、またはＳ３５４Ｇの処理において読み出した当たり乱数値（当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値の範囲）と実行エリアのデータ（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）とに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ３５５Ｇ）。Ｓ３５５Ｇの処理が終了すると、Ｓ３５５Ｇの処理により取得した抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３５６Ｇ）、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ３５６Ｇ：Ｙｅｓ）、特図２大当たりフラグ２０３ｇｉ２をオンに設定する（Ｓ３５７Ｇ）。次いで、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３５８Ｇ）、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３５９Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５６Ｇの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３５６Ｇ：Ｎｏ）、抽選結果が完全外れまたは小当たりであることを意味するため、大当たり以外の抽選結果に対応する制御を実行するための特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ３６０Ｇ）、本処理を終了する。

【５９０３】

次いで、図１５６５を参照して、上述した本第３２制御例における第２特別図柄大当たり判定処理（図１５６４参照）の一処理である特図２外れ変動処理（Ｓ３６０Ｇ）について説明する。図１５６５は、この特図２外れ変動処理（Ｓ３６０Ｇ）の内容を示したフロ

ーチャートである。この特図２外れ変動処理（Ｓ３６０Ｇ）では、まず、第２特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ２８０１Ｇ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ２８０１Ｇ：Ｙｅｓ）、特図２小当たりフラグ２０３ｇｊ２をオンに設定し（Ｓ２８０２Ｇ）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２８０３Ｇ）、次いで、第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ２８０４Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８０１Ｇの処理において、抽選結果が小当たりではない（完全外れである）と判別した場合には（Ｓ２８０１Ｇ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ２８０５Ｇ）、本処理を終了する。

【５９０４】

次いで、図１５６６を参照して、上述した本第３２制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１５６３参照）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｇ）について説明する。図１５６６は、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｇ）では、まず、第２特別図柄の抽選結果が大当たりか否かを判別し（Ｓ４５１Ｇ）、第２特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には（Ｓ４５１Ｇ：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｇｄより大当たり種別を決定し（Ｓ４５２Ｇ）、処理をＳ４５３Ｇへと移行する。一方、Ｓ４５１Ｇの処理において、第２特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４５１Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ４５２Ｇの処理をスキップし、処理をＳ４５３Ｇへと移行する。Ｓ４５３Ｇの処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４５３Ｇ）、次いで、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｂのデータと、合計の保留球数（第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との合計）とを参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出す（Ｓ４５４Ｇ）。Ｓ４５４Ｇの処理が終了すると、次いで、Ｓ４５４Ｇの処理で読み出したテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ４５５Ｇ）、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４５６Ｇ）。更に、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４５７Ｇ）、第１図柄表示装置で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４５８Ｇ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を第２特図変動時間カウンタ２０３ｇｈにセットし（Ｓ４５９Ｇ）、本処理を終了する。

【５９０５】

次いで、図１５６７を参照して、上述した本第３２制御例における特別図柄変動処理（図１５５５参照）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｇ）について説明する。図１５６７は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｇ）では、まず、特図２大当たりフラグ２０３ｇｉ２がオンであるかを判別し（Ｓ２９０１Ｇ）、特図２の大当たりフラグ２０３ｇｉがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２９０１Ｇ：Ｎｏ）、完全外れ又は小当たりに対応する停止図柄を停止させるタイミングであることを意味するため、大当たり以外の抽選結果に対応する図柄を停止表示させるための特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ２９０２Ｇ）、処理をＳ２９１２Ｇへと移行する。この特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｇ）の詳細については、図１５６８を参照して後述する。一方、Ｓ２９０１Ｇの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｇｉ２がオンであると判別した場合には（Ｓ２９０１Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり図柄を停止表示させるタイミングであることを意味するため、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２９０３Ｇ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２９０３Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示されることを意味するため、第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるためのＳ２９０４Ｇ～Ｓ２９０６Ｇの処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ２９０４Ｇ）。次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第１特別図柄を外れ

図柄で停止表示し（Ｓ２９０５Ｇ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値を０にセットし（Ｓ２９０６Ｇ）、処理をＳ２９０７Ｇへと移行する。一方、Ｓ２９０３Ｇの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２９０３Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ２９０４Ｇ～Ｓ２９０６Ｇの処理をスキップし、処理をＳ２９０７Ｇへと移行する。

【５９０６】

Ｓ２９０７Ｇの処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ２９０７Ｇ）、次いで、現在の遊技状態に応じて当選時状態格納エリア２０３ｇｍのデータを更新し（Ｓ２６０８Ｇ）、大当たりフラグ２０３ｇｉ、小当たりフラグ２０３ｇｊ、確変フラグ２０３ｇａ、時短カウンタ２０３ｈをリセットし（Ｓ２９０９Ｇ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定する（Ｓ２９１０Ｇ）。次いで、特図２確定コマンドを設定し（Ｓ２９１１Ｇ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の変動を停止し（Ｓ２９１２Ｇ）、本処理を終了する。

【５９０７】

次いで、図１５６８を参照して、上述した本第３２制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１５６７参照）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｇ）について説明する。図１５６８は、この特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｇ）では、まず、特図２小当たりフラグ２０３ｇｊ２がオンであるかを判別し（Ｓ２９５１Ｇ）、特図２小当たりフラグ２０３ｇｊ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２９５１Ｇ：Ｎｏ）、今回の第２特別図柄の抽選結果が完全外れであることを意味するため、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｓ２９５２Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５１Ｇの処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｇｊ２がオンであると判別した場合には（Ｓ２９５１Ｇ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２９５３Ｇ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２９５３Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中に先に第２特別図柄が小当たり図柄で停止表示されることを意味するため、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのＳ２９５４Ｇ～Ｓ２９５６Ｇの処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ２９５４Ｇ）。次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ２９５５Ｇ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値を０にセットし（Ｓ２９５６Ｇ）、処理をＳ２９５７Ｇへと移行する。一方、Ｓ２９５３Ｇの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２９５３Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ２６５４Ｇ～Ｓ２６５６Ｇの処理をスキップし、処理をＳ２６５７Ｇへと移行する。Ｓ２６５７Ｇの処理では、第２特別図柄の小当たりの開始を設定し（Ｓ２９５７Ｇ）、大当たりフラグ２０３ｇｉ、小当たりフラグ２０３ｇｊをオフに設定し（Ｓ２９５８Ｇ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり中を設定し（Ｓ２９５９Ｇ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止して（Ｓ２９６０Ｇ）、本処理を終了する。

【５９０８】

次に、図１５６９を参照して、本第３２制御例における立ち上げ処理（主制御装置）について説明する。この立ち上げ処理（主制御装置）は、上述した第１制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図５０参照）に代えて実行される処理である。図１５６９は、この立ち上げ処理（主制御装置）の内容を示したフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の各処理では、それぞれ第１制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図５０参照）のＳ１７０１～Ｓ１７１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３２制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図１５６９参照）では、Ｓ１７０３の処理が終了すると、設定キー１１０ｂがオン位置であるか否かを判別し（Ｓ２７０１Ｇ）、設定キー１１０ｂがオン位置であると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、設定シナリオの設定を行うための設定値制御処理を実行し（Ｓ１７０２Ｇ）、処理をＳ１７１０へと移行する。この設定値制御処理（Ｓ１７０

２Ｇ）の詳細については、図１５７０を参照して後述する。一方、Ｓ１７０１Ｇの処理において、設定キーがオン位置ではないと判別した場合には（Ｓ２７０１Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ１７０４へと移行する。また、本第３２制御例における立ち上げ処理（主制御装置）では、Ｓ１７１０の処理を実行後、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２７０３Ｇ）、処理をＳ１７１１へと移行する。

【５９０９】

次いで、図１５７０を参照して、上述した本第３２制御例における立ち上げ処理（主制御装置）の一処理である設定値制御処理（Ｓ１７０２Ｇ）について説明する。図１５７０は、この設定値制御処理（Ｓ１７０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この設定値制御処理（Ｓ１７０２Ｇ）は、上述した通り、設定シナリオの設定を行うための処理である。この設定値制御処理（Ｓ１７０２Ｇ）では、まず、ＲＡＭ消去スイッチ（ＲＡＭクリアスイッチ）１２２がオン状態となっているかを判別し（Ｓ１７５１Ｇ）、ＲＡＭ消去スイッチ（ＲＡＭクリアスイッチ）がオン状態になっていると判別した場合には（Ｓ１７５１Ｇ：Ｙｅｓ）、設定シナリオ変更状態であることを意味するため、まず、払出制御装置１１１へと払出初期化コマンドを送信し（Ｓ１７５２Ｇ）、次に使用ＲＡＭ領域をクリアする（Ｓ１７５３Ｇ）。次いで、ＲＡＭ２０３の初期設定を行い（Ｓ１７５４Ｇ）、設定変更状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５５Ｇ）、設定スイッチ１１０ｃがオンであるかを判別する（Ｓ１７５６Ｇ）。Ｓ１７５６Ｇの処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ１７５６Ｇ：Ｙｅｓ）、設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃのデータを更新（次のシナリオに対応するデータに上書き）し（Ｓ１７５７Ｇ）、処理をＳ１７５８Ｇへと移行する。一方、Ｓ１７５６Ｇの処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１７５６Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ１７５７Ｇの処理をスキップし、処理をＳ１７５８Ｇへと移行する。Ｓ１７５８Ｇの処理では、設定キー１１０ｂがオフ位置であるかを判別し（Ｓ１７５８）、設定キー１１０ｂがオフ位置であると判別した場合には（Ｓ１７５８：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１７５８Ｇの処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置ではないと判別した場合には（Ｓ１７５８：Ｎｏ）、Ｓ１７５６Ｇの処理に戻る。以降は、Ｓ１７５８Ｇの処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別されるまで、Ｓ１７５６Ｇ～Ｓ１７５８Ｇの処理を繰り返し実行する。これらに対し、Ｓ１７５１Ｇの処理において、ＲＡＭ消去スイッチ（ＲＡＭクリアスイッチ）１２２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１７５１Ｇ：Ｎｏ）、設定シナリオ確認状態であることを意味するため、まず、払出制御装置１１１へ払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７５９）、次に設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃのデータを読み出し（Ｓ１７６０）、読み出したデータに対応する設定切替シナリオを設定値表示装置１１０ａに表示する（Ｓ１７６１）。次いで、設定シナリオ確認状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７６２）、設定キー１１０ｂがオフ位置かを判別し（Ｓ１７６３）、設定キー１１０ｂがオフ位置であると判別した場合には（Ｓ１７６３：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７６３Ｇの処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置ではないと判別した場合には（Ｓ１７６３：Ｎｏ）、設定キー１１０ｂがオフ位置になったと判別されるまでＳ１７６３Ｇの処理を繰り返し実行する。この設定値制御処理（図１５７０参照）を実行することにより、設定シナリオ変更状態における設定スイッチ１１０ｃの押下回数に応じて設定シナリオを選択することができると共に、設定シナリオ確認状態において現在設定されている設定シナリオに対応する表示態様を設定値表示装置１１０ａに対して表示させることができる。

【５９１０】

次に、図１５７１を参照して、本第３２制御例におけるメイン処理について説明する。このメイン処理は、上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）に代えて実行される処理である。図１５７１は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。このメイン処理のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０４およびＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理では、それぞれ第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）のＳ１８０１～Ｓ１８０

４およびＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３２制御例におけるメイン処理（図１５７１参照）では、Ｓ１８０４の処理を実行した後、設定切替制御処理を実行し（Ｓ１８０１Ｇ）、処理をＳ１８０６へと移行する。この設定切替制御処理（Ｓ１８０１Ｇ）の詳細について、図１５７２を参照して後述する。

【５９１１】

図１５７２は、この設定切替制御処理（Ｓ１８０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この設定切替制御処理（Ｓ１８０１Ｇ）では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ１８５１Ｇ）、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ１８５１Ｇ：Ｎｏ）、設定値を変更する（切り替える）ための所定の変更条件が成立する可能性が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１８５１Ｇの処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ１８５１Ｇ：Ｙｅｓ）、遊技球の発射を検出したかを判別し（Ｓ１８５２Ｇ）、遊技球の発射を検出なかったと判別した場合には（Ｓ１８５２Ｇ：Ｎｏ）、設定値を変更するための所定の変更条件が成立する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１８５２Ｇの処理において、遊技球の発射を検出したと判別した場合には（Ｓ１８５２Ｇ：Ｙｅｓ）、発射球数カウンタ２０３ｇｄの値に１を加算して更新し（Ｓ１８５３Ｇ）、更新後のカウンタ値が５０００以上であるかを判別する（Ｓ１８５４Ｇ）。Ｓ１８５４Ｇの処理において、更新後のカウンタ値が５０００以上であると判別した場合には（Ｓ１８５４Ｇ：Ｙｅｓ）、設定値を変更する（切り替える）ためのＳ１８５５Ｇ～Ｓ１８５９Ｇの各処理を実行する。具体的には、進行状況フラグ２０３ｇｅを更新し（Ｓ１８５５Ｇ）、更新後の進行状況フラグ２０３ｇｅの状態に対応する設定値を設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃのデータから特定し（Ｓ１８５６Ｇ）、特定した設定値に対応するデータを設定値格納エリア２０３ｇｆに上書きする（Ｓ１８５７Ｇ）。次いで、切替後の設定値を示す設定切替コマンドを設定し（Ｓ１８５８Ｇ）、発射球数カウンタ２０３ｇｄの値を０にリセットして（Ｓ１８５９Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８５４Ｇの処理において、更新後のカウンタ値が５０００より小さい値であると判別した場合には（Ｓ１８５４Ｇ：Ｎｏ）、設定値を変更するための所定の変更条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。この設定値切替制御処理（図１５７２参照）を実行することにより、通常状態において発射球数が５０００個の倍数となる毎に、設定シナリオに従って設定値を切り替える（変更する）ことができる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９１２】

＜第３２制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１５７３から図１５７８を参照して、本第３２制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第３２制御例では、上述した第１制御例に対して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図１５７３のＳ４１０１Ｇ参照）を実行する点、コマンド判定処理（図５９参照）の１処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）に代えて状態コマンド受信処理（図１５７４のＳ４２０１Ｇ参照）を実行する点、コマンド判定処理（図５９参照）の１処理に設定関連コマンド処理を追加した点、特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて特図１演出態様設定処理（図１５７６のＳ４９０１Ｇ参照）を実行する点、特図１演出態様設定処理（図６７参照）の１処理であるサブ演出設定処理（図１５７７のＳ５００２Ｇ参照）を追加した点、特図２演出態様設定処理（図１５７８のＳ４９０２Ｇ参照）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【５９１３】

まず、図１５７３を参照して、本第３２制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｇ）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｇ）は、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図５９参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドに応じた制御を実行するための処理である。図１５７３は、本第３２制

御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｇ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｇ）のうち、Ｓ４２０１およびＳ４２０３～Ｓ４２１９の各処理では、それぞれ第１制御例におけるコマンド判定処理（図５９参照）のＳ４２０１およびＳ４２０３～Ｓ４２１９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３２制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｇ）では、Ｓ４２０１の処理において、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態の種別に応じた制御を実行するための状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０１Ｇ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｇ）の詳細については、図１５７４を参照して後述する。また、本第３２制御例におけるコマンド判定処理（図１５７３参照）では、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に設定関連コマンドが含まれているかを判別し（Ｓ４２０２Ｇ）、主制御装置１１０から設定関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０２Ｇ：Ｙｅｓ）、設定関連コマンドにより通知されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための設定関連コマンド処理を実行し（Ｓ４２０３Ｇ）、本処理を終了する。この設定関連コマンド処理（Ｓ４２０３Ｇ）の詳細については、図１５７５を参照して後述する。一方、Ｓ４２０２Ｇの処理において、設定関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０２Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ４２１９へと移行する。

【５９１４】

次いで、図１５７４を参照して、上述した本第３２制御例におけるコマンド判定処理（図１５７３参照）の一処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｇ）について説明する。この状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｇ）は、上述した通り、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態の種別に応じた制御を実行するための処理である。図１５７４は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｇ）では、まず、主制御装置１１０から受信した状態コマンドが設定変更状態を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４２５１Ｇ）、設定変更状態を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４２５１Ｇ：Ｙｅｓ）、設定変更画面に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２５２Ｇ）、処理をＳ４２５７Ｇへと移行する。一方、Ｓ４２５１Ｇの処理において、主制御装置１１０から受信した状態コマンドが設定変更状態を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４２５１Ｇ：Ｎｏ）、主制御装置１１０から受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４２５３Ｇ）、設定確認状態を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４２５３Ｇ：Ｙｅｓ）、設定確認画面に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２５４Ｇ）、処理をＳ４２５７Ｇへと移行する。一方、Ｓ４２５３Ｇの処理において、設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４２５３Ｇ：Ｎｏ）、遊技状態が変更されたことを示す状態コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ４２５５Ｇ）、遊技状態が変更されたと判別した場合には（Ｓ４２５５Ｇ：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定して（Ｓ４２５６Ｇ）、処理をＳ４２５７Ｇへと移行する。一方、Ｓ４２５５Ｇの処理において、遊技状態が変更されていないと判別した場合は（Ｓ４２５５Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ４２５６Ｇの処理をスキップして、処理をＳ４２５７Ｇへと移行する。Ｓ４２５２Ｇ，Ｓ４２５４Ｇ，Ｓ４２５５Ｇ，Ｓ４２５６Ｇの何れかが終了した場合に実行されるＳ４２５７Ｇの処理では、受信した状態コマンドが示す情報を従状態設定エリア２２３ｇｅに記憶し（Ｓ４２５７Ｇ）、本処理を終了する。

【５９１５】

次いで、図１５７５を参照して、上述した本第３２制御例におけるコマンド判定処理（図１５７３参照）の一処理である設定関連コマンド処理（Ｓ４２０３Ｇ）について説明する。この設定関連コマンド処理（Ｓ４２０３Ｇ）は、上述した通り、設定関連コマンドにより通知されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図１５７５は、この設定関連コマンド処理（Ｓ４２０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この設定関連コマンド処理（Ｓ４２０３Ｇ）では、まず、設定切替コマンドを受信したかを

判別し（Ｓ５４０１Ｇ）、設定切替コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｇ：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０側において所定の変更条件が成立して設定シナリオに従って設定値が変更された（切り替えられた）ことを意味するため、まず、従設定値格納エリア２２３ｇｅのデータを受信したコマンドが示す切替後の設定値に対応するデータに更新し（Ｓ５４０２Ｇ）、次いで、設定切替フラグ２２３ｇｅをオンに設定すると共に従発射球数カウンタ２２３ｇｂの値を０にリセットし（Ｓ５４０３Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０１Ｇの処理において、設定切替コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｇ：Ｎｏ）、設定変更コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４０４Ｇ）、設定変更コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５４０４Ｇ：Ｙｅｓ）、従設定値格納エリア２２３ｇｅのデータを受信したコマンドが示す設定値に対応するデータに更新し（Ｓ５４０５Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０４Ｇの処理において、設定変更コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５４０４Ｇ：Ｎｏ）、発射コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４０６Ｇ）、発射コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５４０６Ｇ：Ｙｅｓ）、従発射球数カウンタ２２３ｇｂの値に１を加算して更新し（Ｓ５４０７Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０６Ｇの処理において、発射コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５４０６Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この設定関連コマンド処理（Ｓ４２０３Ｇ）を実行することにより、設定シナリオが新たに設定された場合、および通常遊技中に所定の変更条件が成立して設定値が変更された場合に、主制御装置１１０側において設定された設定値に同期させて、従設定値格納エリア２２３ｇｅのデータを更新することができる。

【５９１６】

次に、図１５７６を参照して、本第３２制御例における特図１演出態様設定処理について説明する。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）は、上述した第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７参照）と同様に、第１特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドが示す変動時間において実行する変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１５７６は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ５００１Ｇ）、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ５００１Ｇ：Ｙｅｓ）、切替ポイント獲得演出（図１５３９（ｂ）参照）や切替示唆演出（図１５４０（ｂ）、図１５４１参照）等のサブ演出（第３図柄の変動表示とは異なる演出態様のサブ的な演出）の演出態様を決定するためのサブ演出設定処理を実行する（Ｓ５００２Ｇ）。このサブ演出設定処理（Ｓ５００２Ｇ）の詳細については、図１５７７を参照して後述する。Ｓ５００２Ｇの処理が終了すると、次いで、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であるかを判別する（Ｓ５００３Ｇ）。Ｓ５００３Ｇの処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であると判別した場合には（Ｓ５００３Ｇ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出を実行するための変動種別が通知されたことを意味するため、今回実行する設定示唆演出の演出態様を決定するべく、まず、設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂを読み出し（Ｓ５００４Ｇ）、次いで、演出カウンタ２２３ｆの値に対応する設定示唆演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５００５Ｇ）、処理をＳ５００７Ｇへと移行する。一方、Ｓ５００１Ｇの処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合（Ｓ５００１Ｇ：Ｎｏ）、および、Ｓ５００３Ｇの処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動ではないと判別した場合には（Ｓ５００３Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する通常モード用の演出態様を決定し（Ｓ５００６Ｇ）、処理をＳ５００７Ｇへと移行する。Ｓ５００５Ｇ、またはＳ５００６Ｇの処理後に実行されるＳ５００７Ｇの処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００７Ｇ）、本処理を終了する。

【５９１７】

次いで、図１５７７を参照して、上述した本第３２制御例における特図１演出態様設定

処理（図１５７７参照）の一処理であるサブ演出設定処理（Ｓ５００２Ｇ）について説明する。このサブ演出設定処理（Ｓ５００２Ｇ）は、第１特別図柄の変動表示演出においてサブ的に実行されるサブ演出（切替ポイント獲得演出、切替示唆演出等）の演出態様を決定するための処理である。図１５７７は、このサブ演出設定処理（Ｓ５００２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。このサブ演出設定処理（Ｓ５００２Ｇ）では、まず、設定切替フラグ２２３ｇｅがオンであるかを判別し（Ｓ５０５１Ｇ）、設定切替フラグ２２３ｇｅがオンであると判別した場合には（Ｓ５０５１Ｇ：Ｙｅｓ）、所定の変更条件が成立してから（即ち、設定値が変更されてから）最初の変動表示演出であり、切替示唆演出の実行タイミングであることを意味するため、設定切替前後の設定値の差分（Ｄ）を演算し（Ｓ５０５２Ｇ）、演算した差分に対応する演出態様を切替示唆演出選択テーブル２２２ｇａ（図１５５１（ｂ）参照）を参照して特定する（Ｓ５０５３Ｇ）。次いで、切替ポイントが規定値に到達する演出の後でＳ５０５３Ｇの処理で特定した演出態様の切替示唆演出が発生するサブ演出を決定し（Ｓ５０５４Ｇ）、切替ポイント格納エリア２２３ｇｃのデータを０にリセットすると共に設定切替フラグ２２３ｇｅをオフに設定し（Ｓ５０５５Ｇ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５０５１Ｇの処理において、設定切替フラグ２２３ｇｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５０５１Ｇ：Ｎｏ）、所定の変更条件が成立していないことを意味するため、まず、抽選結果が外れであるかを判別し（Ｓ５０５６Ｇ）、抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ５０５６Ｇ：Ｙｅｓ）、発射球数と現在の切替ポイントの値との差分（Ｈ）を演算し（Ｓ５０５７Ｇ）、切替ポイント選択テーブル２２２ｇｃ（図１５５３参照）を参照して今回獲得する切替ポイントを特定する（Ｓ５０５８Ｇ）。そして、特定したポイントを切替ポイント格納エリア２２３ｇｃのデータに加算し（Ｓ５０５９Ｇ）、特定した切替ポイントを獲得するサブ演出を決定し（Ｓ５０６０Ｇ）、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ５０５６Ｇの処理において、抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ５０５６Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。このサブ演出設定処理（図１５７７参照）を実行することにより、通常状態において第１特別図柄の抽選が実行される毎に、サブ演出を好適に実行することができるので、演出態様をより多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９１８】

次に、図１５７８を参照して、本第３２制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）について説明する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）は、第２特別図柄の抽選に基づく変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドが示す変動時間において実行する変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図１５７８は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）では、まず、現在が潜確状態であるかを判別し（Ｓ５１０１Ｇ）、現在が潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０２Ｇ）、処理をＳ５１０６Ｇへと移行する。一方、Ｓ５１０１Ｇの処理において、現在が潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるかを判別し（Ｓ５１０３Ｇ）、外れ超ロング変動に対応する変動パターンでないと判別した場合は（Ｓ５１０３Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ５１０２Ｇへと移行する。一方、Ｓ５１０３Ｇの処理において、外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるかと判別した場合には（Ｓ５１０３Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選を実行させずに有利な第１特別図柄の抽選ばかりを連続的に実行させることができるチャンスゾーンへと突入することを意味するため、チャンスゾーンへの突入を示す演出態様を決定し（Ｓ５１０４Ｇ）、チャンスゾーン中フラグ２２３ｇａをオンに設定して（Ｓ５１０５Ｇ）、処理をＳ５１０６Ｇへと移行する。Ｓ５１０６Ｇの処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０６Ｇ）、本処理を終了する。

【５９１９】

以上説明した通り、本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態、時短状態、確変状態に加え、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の通常状態（電チューサポート無し状態、非電サポ状態）に設定される潜確状態を設ける構成とし、潜確状態に移行した場合に、遊技盤１３における可変表示装置ユニット８０の右側の流路に向けて遊技球を発射し続ける（右打ちをし続ける）ことで小当たりが頻繁に発生すると共に当該小当たり遊技による賞球の払い出しを頻繁に受けることができる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成した。つまり、右打ちし続けることにより、小当たりによる賞球が断続的に払い出され続け、大当たりに当選しなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な状態を設ける構成とした。これにより、潜確状態へと移行した場合に遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第３２制御例では、パチンコ機１０に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定値）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、本第３２制御例におけるパチンコ機１０には、大当たり確率の組み合わせ（設定値）として、６種類の組み合わせ（設定値）が規定されており（図１７５７（ａ）参照）、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機１０の大当たり確率を任意に設定することができる。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の低確率状態）においても潜確状態（特別図柄の高確率状態）においても大当たりに当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまう（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。一方、大当たり確率が低い設定（低設定）ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる（ハマりが発生し易くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【５９２０】

また、本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、設定変更操作を行うことにより、必ず通常状態に設定される（ＲＡＭクリア操作によりＲＡＭ２０３の設定が初期化される）ように構成した上で、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）に移行する通常状態の方が、他の条件で移行した通常状態よりも、特定の種別の変動パターン（変動時間）が選択される頻度が高くなるように構成した。即ち、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の特別図柄の抽選回数が５０の倍数となる毎に、変動時間が２５秒間の外れ特殊リーチ変動が選択されるように構成する一方で、他の条件で移行した通常状態においては、特別図柄の抽選回数が１００の倍数となる毎に、外れ特殊リーチ変動が選択されるように構成した。このように構成することで、電源投入後、特定条件が成立した（特別図柄の抽選回数が５０の倍数になった）場合に実行される変動パターンの変動種別によって、初期化が行われたか（設定変更操作が実行されたか可能性があるか）否かを確認することができるので、電源投入後、特定条件が成立するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。更に、本第３２制御例では、外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、リーチが発生する際の第３図柄の種別（第３図柄に付された数字）によって、設定されている設定値を示唆可能に構成した。このように構成することで、高設定で実行され易い演出態様のリーチ演出が実行された場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。また、設定示唆演出において高設定を示唆する内容の演出態様が実行されなかった場合に、もう一度設定示唆演出を確認しようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５９２１】

また、本第３２制御例では、通常遊技中に所定の変更条件が成立したことに基づいて、設定値を変更可能に構成した。具体的には、遊技領域への遊技球の発射球数が５０００個

以上となる毎に、予め定められた順番（設定シナリオに規定された順番）で設定値を変更可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技機を初期化した際等において所定の操作を行うことにより、大当たり確率に対応する複数段階（例えば、「１」～「６」の６段階）の設定値の中から操作者（例えば、遊技機を設置しているホールの店員等）の任意の値を選択することが可能に構成されている仕様のものが広く一般的に知られている。かかる従来型の遊技機においては、遊技者に対してより有利な設定値（より高い設定）に設定されている遊技機で遊技を行うことを一つの目標として遊技を行わせることができるので、ホールに設置されている複数の遊技機の挙動等を比較して設定値を判別するという楽しみを遊技者に対して与えることができ、興趣向上が図られていた。しかしながら、かかる従来型の遊技機は、通常遊技中に遊技機の設定を変更することができない仕様（ホールの営業時間の終了後等の遊技者が遊技を行っていないタイミングでのみ設定を変更可能な仕様）が一般的であるため、遊技者によって一旦不利な設定値（低い設定値）であると判別されてしまうと、当該判別された遊技機で遊技を行おうというモチベーションが大きく低下してしまい、当該判別された遊技機の稼働率が低下してしまうという問題点があった。これに対して本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が遊技を行っている状況下でも成立し得る所定の変更条件（遊技領域への遊技球の発射球数が５０００個以上となったこと）に基づいて、設定値を変更可能に構成したので、たとえ現在の設定値が不利な設定値（低い設定値）と判別されたとしても、所定の変更条件を成立させることで有利度合いが高い設定値に変更されるかもしれないと遊技者に思わせることができ、次の変更条件が成立するまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができる。加えて、本第３２制御例では、所定の変更条件が成立したことに基づいて、変更後の設定値を示唆する演出を実行可能に構成している。より具体的には、設定値を変更させる前後における設定値の差分に応じて、設定値がどのように変わったのかを示唆する演出（切替示唆演出）を実行する構成としている。このように構成することで、設定値がどのように変わったのかを演出態様から遊技者に対して推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、切替示唆演出においては、設定値が上昇したことや、設定値が維持されたこと、設定値が変更されたことについて示唆可能に構成している一方で、設定値が低下したことについては示唆しない構成としている。このように構成することで、設定値が低下したとしても、設定値が低下したことを遊技者が認識し難くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ易くすることができる。

【５９２２】

また、本第３２制御例では、第２特別図柄の抽選が実行され易い潜確状態において特別図柄の抽選で大当たりとは少なくとも異なる所定の抽選結果となった場合に、潜確状態を維持したまま、第２特別図柄の抽選よりも有利度合いが高い第１特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる有利な状態（チャンスゾーン）を形成可能に構成した。より具体的には、潜確状態において設定が低いほど抽選される確率が相対的に高くなる完全外れの抽選結果と抽選されることにより、大当たりに当選しても有利度合いが低い時短状態へと移行する可能性が無い第１特別図柄の抽選に偏重して実行させることができるチャンスゾーンを形成可能に構成している。言い換えれば、チャンスゾーンが設定されていない潜確状態においては、小当たり確率が高い第２特別図柄の抽選に偏重して実行させることができるので、小当たりによる賞球を得続けることが可能となる反面、大当たりに当選すると有利度合いが低い時短状態へと移行する可能性がある遊技性となり、チャンスゾーンに移行した後は、小当たりの振り分けが無い第１特別図柄の抽選ばかりが実行されるので賞球が獲得し難くなる反面、大当たりに当選した場合に有利な確変状態または潜確状態のどちらかに設定される遊技性となる。よって、チャンスゾーンが設定されていない潜確状態においては、大当たりにならないことを期待させる遊技性となる一方で、チャンスゾーンが設定されている潜確状態では、大当たりになることを期待させる遊技性となるため、遊技状態が潜確状態に維持されているにもかかわらず、真逆の遊技性に切り替えることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上

させることができる。

【５９２３】

なお、本第３２制御例では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定シナリオが１→２→・・・→６の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。また、本第３２制御例では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第３２制御例と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、１／９０）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマり易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定１，３，５）と偶数設定（設定２，４，６）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、１／１００）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、１／７０）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易い上にチャンスゾーンに設定される可能性も高くなるため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。更に、例えば、最高設定である設定６のみ他の設定に対して遊技性が大幅に変わるように構成してもよい。具体的には、例えば、設定１から設定５については、上述した第３２制御例における大当たり確率を採用する一方で、設定６のみ、極端に高い大当たり確率（例えば、設定５の２倍以上の確率）に設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態における大当たり確率を１／１００、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を１／３０に設定してもよい。このように構成することで、大当たりの当選率から、比較的短時間の遊技で設定６であるか否かを遊技者が容易に判別することが可能となる。よって、設定６であると確信した遊技者に対し、長時間遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、設定６であるか否かを判別し易くすることにより、設定６が設定された場合に、最高設定である（即ち、遊技者にとって最も有利な）設定６に切り替えられる有利なシナリオに設定する可能性があるホールであると遊技者に認知させることができる。よって、ホールの評判を向上させることができる。

【５９２４】
本第３２制御例では、確変大当たりの一部で、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定されるように構成し、当該確変状態において１００回の時短回数を経過させた（１００回の特別図柄の抽選において連続で外れになった）場合に最も有利な潜確状態へと移行するように構成していた。つまり、特定の遊技状態（確変状態）において、特定回数（１００回）の特別図柄の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）になることで有利な状態に移行するように構成することで、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が低い程（即ち、設定が低い程）有利になる遊技性を実現する構成としていたが、大当たり確率が低い程有利になる遊技性を実現するための構成は、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の確変状態が特定回数（例えば、１００回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて終了される仕様とし、潜確状態を最も不利な状態（右打ちしても第１特別図柄の抽選も第２特別図柄の抽選も実行され難い状態）として、潜確状態において特定回数の特別図柄の抽選で連続して外れとなった場合に比較的有利な通常状態へと移行するように構成してもよい。即ち、潜確状態では、大当たりに当選してもラウンド数が少なく、且つ、大当たり終了後に再度潜確状態が設定される大当たり種別が大半となる一方で、通常状態で大当たりに当選すると、大当たり終了後に有利な確変状態に設定される大当たり種別が大半となるように構成してもよい。そして、確変状態では、持ち球をほとんど減らさずに大当たりに当選し易くなる上に、大当たり終了後も再度確変状態が設定され易くなるように構成し、有利な確変状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせる仕様を採用してもよい。この仕様においても、潜確状態において大当たり確率が低いほど、比較的有利な通常状態へと移行し易くなり、結果的に最も有利な確変状態へと移行し易くなるため、大当たり確率が低い（即ち、設定が低い）程有利度合いが向上するという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合、大当たり確率が低いと、有利度合いの高い通常状態において大当たりになり難くなる上に、有利な確変状態において大当たりにならずに確変回数（特定回数）が終了する可能性も高くなるため、大当たり確率が高い高設定では、潜確状態と不利な大当たりとが繰り返され易くなるが、通常状態に移行させることができれば、比較的少ない抽選回数で大当たりに当選させることができる上に、確変状態において大当たりと確変状態とがより多くの回数繰り返され易くなる遊技性を実現することができる。このように、低設定と高設定とで遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第３２制御例では、特別図柄の高確率状態、且つ、非時短状態に設定される潜確状態を、最も有利な遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態ではなく通常状態における第２特別図柄の変動時間を短くすることで、通常状態を最も有利な遊技状態（第２特別図柄の抽選が実行され易く、小当たり用アタッカー２６５０へも遊技球が到達可能となる遊技状態）として構成してもよい。このように構成することで、パチンコ機１０を初期化した場合に、有利な遊技状態から開始させることができるので、パチンコ機１０が初期化されていることを期待して、遊技を行わせることができる。よって、ホールの開店直後等、パチンコ機１０が初期化された可能性がある状況下において、稼働率をより向上させることができる。なお、この場合は、通常状態以外の遊技状態（例えば、潜確状態や確変状態）において第２特別図柄の変動時間を極端に長くすることにより、左打ちにより遊技を行う不利な遊技状態（見かけ上の通常状態）を設ける構成としてもよい。これにより、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【５９２５】
本第３２制御例では、設定変更状態において設定された設定値によらず、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の通常状態において特別図柄の抽選が５０回行われる毎、およびＲＡＭクリア操作以外の条件で設定された通常状態において特別図柄の抽選が１００回行われる毎に、設定示唆演出を実行する（外れ特殊リーチ変動が選択される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が選択された場合に設定示唆演出を実行する割合を異ならせてもよい。即ち、外れ特殊リーチ変動が通知され

た場合に音声ランプ制御装置１１３側で設定示唆演出を実行する割合を、設定値に応じて異ならせてもよい。若しくは、設定値毎に通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて変動回数が５０の倍数若しくは１００の倍数となった場合に外れ特殊リーチ変動が選択される割合自体を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、設定が高いほど外れ特殊リーチ変動以外の変動パターンが選択され易くなる（設定示唆演出が実行され難くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数が５０の倍数若しくは１００の倍数になったにもかかわらず外れ特殊リーチ変動が実行されなかった（設定示唆演出が実行されなかった）場合に、高設定に対する期待感を向上させることができる。また、例えば、設定値に応じて外れ特殊リーチ変動が実行される（設定示唆演出が実行される）周期を異ならせてもよい。このように構成することで、何変動おきに外れ特殊リーチ変動が実行されるかに注目して遊技を行わせることができるので、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５９２６】

本第３２制御例では、ＲＡＭクリア操作を伴ってパチンコ機１０に対して電源が投入された場合に、設定値格納エリア２０３ｇｆのデータも初期値にクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア２０３ｇｆのデータはＲＡＭクリア操作が行われたとしてもクリアされないように構成してもよい。このように構成することで、設定は変更したくないが、ＲＡＭクリア操作を行いたいとホール側が希望した場合に、当該希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。また、本第３２制御例では、現在の設定値を設定示唆演出によってのみ示唆するように構成していた。即ち、設定変更後の通常状態において特別図柄の抽選回数が５０の倍数となって外れ特殊リーチ変動の変動パターンが設定された場合に、当該外れ特殊リーチ変動における変動パターン演出として設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのオープニング演出やエンディング演出において、設定を示唆するように構成してもよい。この場合、オープニング演出やエンディング演出において第３図柄表示装置８１に出現するキャラクタの種別（選択割合）を、設定値毎に異ならせておけばよい。また、例えば、有利な遊技状態（連荘モードＡや連荘モードＢ）へと移行した後で、有利な遊技状態が終了されて不利な通常モードへと移行する場合に表示される、有利な遊技状態における遊技結果を示す表示態様（所謂、リザルト表示）の表示態様の種別を異ならせてもよい。具体的には、例えば、遊技結果に応じて表示される称号として、遊技結果のみに応じて決定される種別の称号と、設定値も加味して決定される種別の称号とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、有利な遊技状態の終了時においてリザルト表示に注目させることができる。

【５９２７】

本第３２制御例では、設定が高くなる程遊技者にとって有利になり易くなる（所謂、機会割が高くなる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の設定と、他の一部の設定とでトータルの有利度合いが同等となるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり確率を調節することにより、設定１と、設定６との有利度合いをそれぞれ同等にしてもよい。つまり、設定１では、一旦潜確状態へと移行した場合に、当該潜確状態において獲得できる賞球数の期待値を、他の設定に比較して大幅に多くする（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を１／２００にする）ことにより、特別図柄の低確率状態において大当たり確率が低いことを加味しても、設定６以外の設定値（設定２～５）よりも有利になるように構成してもよい。また、これに加えて、設定２と設定５とがそれぞれ同等の有利度合いとなり、設定３と設定４とがそれぞれ同等の有利度合いとなるように構成してもよい。つまり、設定１および設定６が最も有利度合いが高い設定となるように構成し、設定３および設定４が最も有利度合いが低い設定となるように構成してもよい。つまり、設定１から設定３では、大当たり確率が低い方が有利となる遊技性（潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となり、設定４から設定６では、大当たり確率が高い方が有利となる遊技

性（大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となるように構成してもよい。このように構成することで、設定毎の遊技性の違いをより顕著にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、この場合において、潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定１～３）が設定されているのか、大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定４～６）が設定されているのかを、遊技者に対して報知することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、パチンコ機１０における遊技が所定期間（例えば、３０秒）以上行われていない場合に表示されるデモ表示において、どちらの遊技性であるのかを報知する（例えば、設定１～３であれば「一撃タイプ」という文字を表示させ、設定４～６であれば「コツコツタイプ」という文字を表示させる）ように構成してもよい。これにより、遊技者に対して好みの遊技性の設定で遊技を開始させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、デモ表示画面に代えて、又は加えて、パチンコ機１０の音量を変更するための音量変更操作を行った場合に表示される音量表示や、ＬＥＤ等の各種発光部材の光量を変更するための光量変更操作を行った場合に表示される光量表示等の表示態様でも、遊技性（一撃タイプであるかコツコツタイプであるか）を報知可能に構成してもよい。このように構成することで、音量変更操作若しくは光量変更操作を行うことで遊技者の任意のタイミングで遊技性も確認することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。更に、大当たりのエンディング画面や潜確状態終了後のリザルト画面における表示態様についても、遊技性に応じて異ならせてもよい。具体的には、例えば、一撃タイプの遊技性（設定１～３）が設定されている場合は、有利状態において獲得した賞球数の総計をより目立つ態様で表示させる一方で、コツコツタイプの遊技性（設定４～６）が設定されている場合は、有利状態において当選した大当たりの総回数をより目立つ態様で表示させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技性毎に、遊技者がより注目しがちな項目を視認し易く構成できるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、設定値表示装置１１０ａには、設定１，２，３に代えて、設定Ａ，Ｂ，Ｃと表示されるように構成してもよい。つまり、遊技性に応じて、設定値の表記を異ならせてもよい。このように構成することで、ホールの店員等が設定値を変更若しくは確認する際に、有利度合いが数字の順になっていない（設定３，４→２，５→１，６の順に有利度合いが高くなる）ことにより混乱してしまうことを抑制することができる。また、本第３２制御例では、ＲＡＭクリア操作後（初期化後）の通常状態において特別図柄の抽選が５０回実行される毎に、若しくは上記以外の条件で設定された通常状態において特別図柄の抽選が１００回実行される毎に、外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が１回のみ実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定示唆演出を確認したいと考える遊技者に対して、初期化後と思われるパチンコ機１０で遊技を開始したいとより強く思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５９２８】

本第３２制御例では、設定シナリオに規定されている第１期間から第６期間まで設定値を切り替えていき、第６期間において所定の変更条件が成立した場合に、第１期間に戻す構成とし、第１期間から第６期間をループさせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第６期間に切り替えられた後は、期間をループさせずに第６期間を維持する構成としてもよい。この場合において、第６期間に対応付けられている設定値として、設定６等の比較的有利度合いが高い設定値に設定しておく構成としてもよい。このように構成することで、遊技を長く継続していれば、比較的有利度合いが高い設定値に切り替わった後で当該有利な設定値に固定されると遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、パチンコ機１０を設置しているホールに対して、第６期間（若しくは第６期間に近い期間）に設定されているパチンコ機１０の設定シナリオを積極的に切り替えさせることができるので、設定シナリオの変更頻度を向上させることができる。

【５９２９】
本第３２制御例では、通常状態においてのみ、設定シナリオに基づいて設定を変更するための所定の変更条件（切替条件）が成立し得る要に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態や時短状態、潜確状態等の有利な遊技状態においても所定の変更条件が成立し得るように構成してもよい。即ち、通常状態以外の遊技状態においても、発射球数カウンタ２０３ｇｄを更新し、発射球数が規定個数（５０００個）の倍数となる毎に設定されている設定シナリオに従って設定値を変更するように構成してもよい。このように構成することで、特に、大当たり確率が低いほど有利度合いが高くなる（大当たりまでの抽選回数が多くなることで小当たりによる賞球をより多く得易くなる上に、チャンスゾーンが設定され易くなる）潜確状態に移行した後において、より低い設定値に変更されることを期待させたり、時短回数の範囲内で特別図柄の抽選で大当たりに当選しなければ不利な通常状態に移行してしまう時短状態において、より判別（特別図柄の抽選）の有利度合い（大当たり確率）が高い設定値に変更されることを期待させることができる。よって、より積極的に遊技球を発射させることができる。また、逆に、潜確状態において低い設定値に設定されていると推測される場合や、時短状態において高い設定値に設定されていると推測される場合においては、設定値が切り替わらないように発射球数を最低限に抑えようとさせることができる。つまり、設定されている遊技状態と設定値とに応じて、遊技球の発射態様（発射ハンドル５１に対する操作内容）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第３２制御例では、通常状態において遊技球の発射を検出する毎に発射球数カウンタ２０３ｇｄの値に１を加算する構成としていたが、加算する値は１に限られるものではない。例えば、発射を検出する毎に、発射球数カウンタ２０３ｇｄに加算するカウンタ値を１～１０の範囲で抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、所定の変更条件が成立するタイミングをバラつかせることができるので、所定の変更条件が成立するタイミングを切替ポイントの獲得状況等から予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第３２制御例では、遊技球の発射球数が５０００個の倍数となる毎に、設定されている設定シナリオに従って設定値を変更する（切り替える）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定シナリオを設定した後における経過時間が所定時間となる毎に設定値を変更する構成としてもよいし、特別図柄の抽選回数が所定回数となる毎に設定値を変更する構成としてもよいし、大当たりとなった回数が所定回数となる毎に設定値を変更する構成としてもよいし、時短状態において時短回数が経過して通常状態へと移行した回数が所定回数となる毎に設定値を変更する構成としてもよい。また、通常状態において大当たりに当選せずに規定回数の抽選が実行された場合に有利な遊技状態に移行する仕様（所謂、天井抽選回数が設けられている仕様）において、天井抽選回数に到達する毎に設定値を変更する構成としてもよい。

【５９３０】
本第３２制御例では、所定の変更条件が成立する毎に、予め設定されている設定シナリオに規定された順番で設定値を変更する構成としていたが、必ずしも設定シナリオを設定する必要はない。例えば、所定の変更条件が成立する毎に、所定の乱数値を用いた抽選で変更後の設定値を決定する構成としてもよい。このように構成することで、所定の設定条件が成立した場合に、常に高設定に変更されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第３２制御例では、設定値毎に１通りの低確率状態と高確率状態との大当たり確率の組合せが対応付けられているが、これに限られるものではなく、設定値が変更された場合に、設定値毎に予め設定されている選択率で、低確率状態および高確率状態の大当たり確率を選択する構成としてもよい。このように構成することで、たとえ低設定に変更されたとしても、高い大当たり確率に設定される可能性があるため、演出によって低設定が示唆されたとしても、高い大当たり確率であることを期待して遊技を行わせることができる。また、本第３２制御例では、設定値に応じて、特別図柄の高確率状態および低確率状態の大当たり確率を変更可能に構成し

ていたが、設定値に応じて可変可能な対象はこれに限られるものではなく、有利度合いに関する要素であればあらゆる要素に適用することができる。具体的には例えば、設定値を変更することで大当たりとなった場合における有利度合い（ラウンド数の振り分けや確変大当たりと決定される割合、各ラウンドにおける可変入賞装置１６５０の開放期間の長さ等）を変更可能に構成してもよいし、時短状態または確変状態となった場合に設定される時短回数を変更可能に構成してもよいし、第２特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりとなる確率を変更可能に構成してもよいし、各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を変更可能に構成してもよい。また、例えば、通常状態において大当たりに当選せずに規定回数の抽選が実行された場合に有利な遊技状態に移行する仕様（所謂、天井抽選回数が設けられている仕様）において、設定される天井抽選回数を変更可能に構成してもよいし、特別図柄の高確率状態において大当たりとなる連続回数に制限が設けられている仕様（所謂、確変リミット仕様）において、確変リミット回数を変更可能に構成してもよいし、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行される毎に低確率状態へと転落させるか否かの抽選を実行する仕様（所謂、転落抽選仕様）において、転落させると判定される確率を変更可能に構成してもよい。また、遊技球の発射間隔を設定値に応じて変更可能に構成してもよいし、普通図柄の当たり確率や普通図柄の当たりとなった場合に有利な開放パターンが選択される割合を変更可能に構成してもよい。設定値によって変更可能な有利度合いは、賞球等の遊技における現実的な利益だけでなく、遊技者の精神的な利益（満足感、達成感等）に関連するものでもよい。例えば、レアなキャラクタや演出態様等の出現確率を変更可能に構成してもよいし、レアなＬＥＤの点灯パターンや音声態様等の選択確率を変更可能に構成してもよい。また、逆に、出現率が高い演出（遊技者が見飽きている可能性がある演出）の選択頻度を変更し、設定が高くなるほど出現率が低くなるように構成してもよい。また、設定値に応じて変更することを可能とする対象（有利度合いに関する要素）は一種類に限られるものでもなく、複数の要素を設定値に応じて異ならせてもよい。異ならせる要素を多くするほど、高い設定値に設定されている場合における有利度合いが高くなり易くなるため、設定値を看破する重要性をより高くすることができる。一方で、異ならせる要素を少なくするほど、設定値に応じて変わるデータの数を少なくすることができるので、制御処理を簡素化することができる。更に、設定値に応じて異ならせる要素の数を異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、設定２では、設定１に対して大当たり確率のみが高くなり、設定３では、設定１，２よりも大当たり確率が高くなる上に小当たり確率も高くなるように構成し、設定４では、設定１～３よりも大当たり確率、小当たり確率が高くなる上に各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が多くなるように構成し、設定５では、設定１～４よりも大当たり確率、小当たり確率、各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が有利になる上に、第２特別図柄の大当たりとなった場合における確変大当たりの割合、レアな演出態様の出現確率を有利にする構成とし、設定６では、設定１～５に対して、全ての要素が有利になるように構成してもよい。このように構成することで、設定値毎の有利度合いの変更幅をより広くすることができる。なお、特に、設定値応じて異ならせる要素の数を複数にする場合において、設定値が変更された場合において設定値格納エリア２０３ｇｃに設定するデータのみを変更後の設定値に対応するデータに書き替えるのに代えて、各要素に対応するデータ（例えば、大当たりと判定される乱数値の範囲、小当たりと判定される乱数値の範囲、各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数の個数を示すデータ、各大当たり種別と判定される乱数値の範囲、レアな演出を実行すると判定される乱数値の範囲等）を格納しておく記憶領域を用意しておき、設定値が変更された時点で各要素に対応するデータを変更後の設定値に対応するデータに更新する構成としてもよい。つまり、設定値が変更された場合に、当該変更に伴って変化する要素に対応するデータを変更後の設定値に対応するデータに上書きする一方で、変更されない要素に対応するデータを維持する処理を実行してもよい。そして、通常遊技中は確要素に対応するデータを参照して各種判定処理（特別図柄の大当たりであるか否かの判定、小当たりであるか否かの判定、大当たり種別の判定等）を実行する構成としてもよい。このように構成するこ

とで、各種判定処理が実行される毎に、設定値を判別して設定値を加味した判定を実行する必要がなくなり、単に予め記憶しておいた各要素に対応するデータを参照するだけで各種判定処理を実行することができるため、各種判定処理における処理負荷を軽減することができる。

【５９３１】

本第３２制御例では、切替示唆演出を、所定の変更条件が成立した後の変動表示演出の変動停止時に実行する構成としていたが、必ずしも変動停止時に実行する必要はない。例えば、変動表示演出の演出結果に応じて、切替示唆演出の実行タイミングや演出態様等を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、短外れや長外れの変動パターンの場合は変動停止時に実行する一方で、ノーマルリーチ以上の変動時間の変動パターンの場合は、リーチ演出が発生する前に切替示唆演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、比較的期待度が高い（リーチ演出が発生する）変動表示演出において、大当たりとなるか否かの報知（変動停止）と、設定値が切り替えられたことの報知とが重複して実行されてしまい、いずれかの報知を見逃してしまう不具合を抑制することができる。また、抽選結果が大当たりであった場合は、変動終了後の大当たり遊技の実行中等に切替示唆演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に対して落ち着いた気持ちで切替示唆演出を確認させることができる。よって、切替示唆演出の見逃しを抑制することができる。

【５９３２】

＜第３２制御例の第１変形例＞

次に、図１５７９から図１５９２を参照して、第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３２制御例におけるパチンコ機１０では、設定示唆演出として、リーチ発生時に停止された左右の第３図柄の数字によって設定値を遊技者に示唆するように構成していた。これに対して本第１変形例では、遊技を行っている遊技者に対して設定値を直接的に示唆するのではなく、周囲の遊技者と協力することで設定示唆演出における示唆内容を特定することができる極めて斬新な演出態様を実現している。より具体的には、設定示唆演出を、特定の表示態様と特定の音声の出力とによって特別図柄の抽選の有利度合い（特別図柄の抽選で大当たりとなる確率に対応する設定値）を示唆する演出として構成した上で、特定の表示態様単体でも、特定の音声単体でも、特別図柄の抽選の有利度合いに関する示唆内容を特定することが困難となるように構成した。即ち、設定示唆演出において第３図柄表示装置８１に表示された特定の表示態様と、指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから出力される特定の音声と、を照らし合わせることにより、１の示唆内容を特定することができる演出を実行する構成としている。更に、本第１の変形例における設定示唆演出では、特定の音声を、パチンコ機１０の正面方向とは少なくとも異なる所定方向に向けて出力することにより、パチンコ機１０の正面において遊技を行っている遊技者が特定の音声を聴き取ることが困難となるように構成した。より具体的には、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が聴き取ることが可能となる一方で、特定の表示態様を正面から視認できる位置で遊技を行っている遊技者が聴き取り困難となるように指向性を持たせた特定の音声を、指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから出力するように構成した。このように構成することで、設定示唆演出が実行されて特定の表示態様が表示された場合に、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者に特定の音声の内容を教えて貰うことにより、設定示唆演出における示唆内容を特定することができる斬新な遊技性を実現することができる。即ち、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者と協力して示唆内容を解明する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機においては、遊技を一人で行うのが通常であり、他の遊技者と協力する場面がほとんど無いため、遊技が単調となりがちになってしまい、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。これに対して第１変形例におけるパチンコ機１０では、設定示唆演出として、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力することで示唆内容を特定可能となる演出を実行する構成としているので、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者との一体感を感じさせる

ことができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９３３】

また、上述した第３２制御例におけるパチンコ機１０では、潜確状態（連荘モードＢ）において第２特別図柄の抽選で完全外れ（大当たりでも小当たりでもない抽選結果）となった場合に、必ずチャンスゾーンへと移行する構成としていた。即ち、第２特別図柄の抽選で完全外れになると、有利度合いが高い第１特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態を形成する構成としていた。これに対して本第１の変形例では、潜確状態において第２特別図柄の抽選で完全外れになったとしても、必ずチャンスゾーンが設定されるわけではなく、所定割合でチャンスゾーンが設定されるように構成した。そして、完全外れが連続するほど、チャンスゾーンが設定される可能性が高くなっていくように構成した。このように構成することで、小当たりに当選するほど賞球を多く獲得することができる有利な潜確状態において、賞球を一切獲得することができない完全外れが連続することを期待させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９３４】

この第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、所定の音声を出力するための音声出力装置として、指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒが追加されている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５９３５】

まず、図１５７９（ａ）を参照して、本第１の変形例において追加されている指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒについて説明する。図１５７９（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、遊技台の左上部分、および右上部分に対して、所定の音声を出力可能な音声出力装置として、指向性スピーカ５５Ｌ、および指向性スピーカ５５Ｒがそれぞれ設けられている。これらの指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒは、指向性を持たせた音声を出力することができる公知の指向性スピーカで構成されている。より具体的には、指向性スピーカ５５Ｌは、パチンコ機１０で遊技を行っている（正面に座っている）遊技者が聴き取ることが困難であって、パチンコ機１０の左側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が容易に聴き取ることが可能な指向性を持たせた音声を少なくとも出力することが可能に構成されている。また、指向性スピーカ５５Ｒは、パチンコ機１０で遊技を行っている（正面に座っている）遊技者が聴き取ることが困難であって、パチンコ機１０の右側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が容易に聴き取ることが可能な指向性を持たせた音声を少なくとも出力することが可能に構成されている。より具体的には、図１５７９（ｂ）に示した通り、例えば、指向性スピーカ５５Ｌから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｒから「Ａ」という音声が出力された場合、パチンコ機１０の正面で遊技を行っている遊技者には指向性スピーカ５５Ｌからの「１」という音声も指向性スピーカ５５Ｒからの「Ａ」という音声も聴き取れないように「１」という音声、および「Ａ」という音声に指向性が付与される。また、図１５７９（ｂ）に示した通り、パチンコ機１０の左隣の遊技台で遊技を行う遊技者は、「１」という音声は聞き取れるものの、「Ａ」という音声は聞き取れないように指向性が付与される。更に、パチンコ機１０の右隣の遊技台で遊技を行う遊技者は、「Ａ」という音声は聞き取れるものの、「１」

という音声は聞き取れないように指向性が付与される。

【５９３６】

次に、図１５８０を参照して、この指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから出力される指向性を持たせた音声を用いた演出態様について説明する。図１５８０（ａ）は、本第１変形例における設定示唆演出の演出態様の一例を示した図である。図１５８０（ａ）に示した通り、本第１変形例における設定示唆演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける中央付近に、横長略長方形形状の示唆画像ＭＧが表示される。この示唆画像ＭＧは、縦３個×横３個の９個の領域に区分され、各領域の内部に互いに異なる示唆内容を示す文字が付された複数領域画像と、その複数領域画像の上方および左側に示され、各領域を特定するための文字画像と、で少なくとも構成されている。図１５８０（ａ）に示した通り、複数領域画像は、当該複数領域画像の上段左側に配置され、「偶」の文字が付された第１領域と、複数領域画像の上段中央に配置され、「奇」の文字が付された第２領域と、複数領域画像の上段右側に配置され、「高」の文字が付された第３領域と、複数領域画像の中段左側に配置され、「１否定」の文字が付された第４領域と、複数領域画像の中段中央に配置され、「３以上」の文字が付された第５領域と、複数領域画像の中段右側に配置され、「４５６」の文字が付された第６領域と、複数領域画像の下段左側に配置され、「４ｏｒ６」の文字が付された第７領域と、複数領域画像の下段中央に配置され、「５ｏｒ６」の文字が付された第８領域と、複数領域画像の下段右側に配置され、「６！」の文字が付された第９領域と、で構成されている。また、文字画像は、複数領域画像のうち上段左側の領域の左側に付された「１」の文字（第１文字画像）と、中段左側の領域の左側に付された「２」の文字（第２文字画像）と、下段左側の領域の左側に付された「３」の文字（第３文字画像）と、上段左側の領域の上方に付された「Ａ」の文字（第４文字画像）と、上段中央の領域の上方に付された「Ｂ」の文字（第５文字画像）と、上段右側の領域の上方に付された「Ｃ」の文字（第６文字画像）と、で構成されている。また、図１５８０（ａ）に示した通り、示唆画像ＭＧの上方に形成された表示領域ＨＲには、「解読チャンス！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓの中央領域Ｄｓ２には、「左右の遊技者と協力して示唆内容を解読するんだ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第１から第９領域のうち１の領域に示された示唆内容が今回の設定示唆演出における示唆内容であるということ、および左右の遊技者に対して示唆内容を特定するための何らかのヒントが通知されるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【５９３７】

なお、上述した通り、本第１変形例における設定示唆演出では、特定の表示態様（示唆画像ＭＧ）と特定の音声とを照らし合わせることで、設定示唆演出における示唆内容を特定（解読）することが可能となるように構成している。より具体的には、本第１変形例では、示唆画像ＭＧに形成されている複数の領域のうち１の領域を、文字画像の種別を特定可能な音声を出力することにより特定可能に構成している。例えば、「Ａ」という音声と「１」という音声とが出力された場合は、今回の設定示唆演出が第１領域（「偶」という文字が付された領域）を示す設定示唆演出であると直感的に理解（解読）させることができ、「Ｂ」という音声と「３」という音声とが出力された場合は、今回の設定示唆演出が第８領域（「５ｏｒ６」という文字が付された領域）を示す設定示唆演出であると直感的に理解（解読）させることができ、「Ｃ」という音声と「２」という音声とが出力された場合は、今回の設定示唆演出が第６領域（「４５６」という文字が付された領域）を示す設定示唆演出であると直感的に理解（解読）させることができる。また、本第１変形例では、文字画像に対応する音声（特定の音声）を、特定の表示態様（示唆画像ＭＧ）の正面方向とは少なくとも異なる所定方向へと出力する構成としている。つまり、特定の音声に対して、設定示唆演出が実行されたパチンコ機１０で遊技を行っている遊技者にとって聞き取り難くなる（聞き取ることが不可能となる）指向性であって、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者が容易に聴き取り可能となる指向性を持たせる構成としている。より具体的には、第１から第３文字画像のうち１の画像に対応する音声を、指向性スピーカ５５Ｌか

ら出力させて、設定示唆演出が実行されたパチンコ機１０の左側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者のみが聴き取り可能に構成している。また、第４から第６文字画像のうち１の画像に対応する音声を、指向性スピーカ５５Ｒから出力させて、設定示唆演出が実行されたパチンコ機１０の右側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者のみが聴き取り可能に構成している。このように構成することで、設定示唆演出が実行され、当該設定示唆演出による示唆内容を特定したいと考える遊技者に対して、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者が聴き取った特定の音声の内容（音声態様）を教えて貰うように行動させることができる。よって、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力して１の示唆内容を特定（解読）する斬新な遊技性を実現することができるので、隣接する遊技者との一体感を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９３８】

図１５８０（ｂ）は、設定示唆演出の別例である。図１５８０（ｂ）に示した設定示唆演出では、１種類の音声態様のみによって示唆内容を特定することが可能となる演出態様を実現している。具体的には、図１５８０（ｂ）に示した通り、本別例の示唆画像ＭＧは、横３列の３個の縦長略長方形形状の領域に区分された複数領域画像と、各領域を特定するための文字画像と、で少なくとも構成されている。即ち、図１５８０（ａ）の例に対して、複数領域画像を構成する各領域の数が９個から３個に減少している点で相違している。図１５８０（ｂ）に示した通り、複数領域画像は、当該複数領域画像の左側に配置され、「偶」の文字が付された第１領域と、複数領域画像の中央に配置され、「奇」の文字が付された第２領域と、複数領域画像の右側に配置され、「高」の文字が付された第３領域と、で構成されている。また、文字画像は、左側の領域の上方に付された「Ａ」の文字（第４文字画像）と、中央の領域の上方に付された「Ｂ」の文字（第５文字画像）と、右側の領域の上方に付された「Ｃ」の文字（第６文字画像）と、のみで構成されている。即ち、図１５８０（ａ）の例に対して、第１から第３文字画像が表示されない点でも相違している。この別例の設定示唆演出（３マス型示唆演出）においては、１の音声態様のみ（「Ａ」から「Ｃ」のいずれかの音声のみ）で示唆内容を特定することができる。よって、この別例の設定示唆演出が実行されると、指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから、今回の設定示唆演出における示唆内容（文字画像の種別）に対応する同一の音声が出力される。これに伴って、副表示領域Ｄｓの中央領域Ｄｓ２の表示内容が、「右ｏｒ左の遊技者と協力して示唆内容を解読するんだ！！」という内容に変更されている。指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから同一の音声が出力されるため、この別例の設定示唆演出（３マス型示唆演出）では、示唆内容を特定する（解読する）難易度が低くなる。即ち、パチンコ機１０の左右どちらかに隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者に対して、出力された特定の音声の種別を教えて貰うことにより示唆内容を特定することができるので、より手軽に示唆内容を知ることができる。この反面、示唆内容は図１５８０（ａ）に例示した設定示唆演出（９マス型示唆演出）に比較して大まかなものになる（設定値を絞り込み難くなる）ので、設定値を正確に把握したいと考える遊技者に対しては、図１５８０（ａ）に例示した設定示唆演出（９マス型示唆演出）が実行されることをより強く期待させることができる。一方で、示唆内容を容易に特定したいと考える遊技者や、そもそも両隣の遊技台で他の遊技者が遊技を行っておらず、一方の遊技台のみで遊技が行われている場合のように９マス型示唆演出において示唆内容を特定する（２種類の特定の音声を両方知る）ことが物理的に不可能な場合については、３マス型示唆演出が実行されることをより強く期待させることができる。このように、パチンコ機１０に隣接する他の遊技台における遊技状況や遊技者毎の好み等に応じて、実行を期待する設定示唆演出の演出態様を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第１変形例では、９マス型示唆演出として、示唆内容によらず、図１５８０（ａ）に示した表示態様が表示されるように構成している。つまり、表示態様を共通とし、音声態様のみを異ならせることにより、異なる示唆を行うことが可能に構成している。また、３マス型示唆演出についても同様に、示唆内容によらず、図１５８０（ｂ）に示した表示態様が表示されるように構成し、音声態様のみを異ならせて異なる示唆を行うことが可能に構成している。こ

のように構成することで、９マス型示唆演出および３マス型示唆演出の表示態様として、それぞれ１種類の表示態様に対応するデータのみを用意しておけば良いので、設定示唆演出を実行するための表示制御用のデータの容量を削減することができる。

【５９３９】

次いで、図１５８１、及び図１５８２を参照して、本第１変形例の連荘モードＢ（潜確状態）において実行される特徴的な演出態様について説明する。図１５８１は、本第１変形例の連荘モードＢにおいて第２特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に実行される連続外れ演出の表示態様を示した図である。ここで、本第１変形例では、上述した第３２制御例と同様に、第２特別図柄の抽選が実行されると、高確率で小当たり又は大当たりとなるように構成している。即ち、特別図柄の抽選で比較的低確率で完全外れとなるように構成している。本第１変形例では、この比較的低確率の外れが予め定められた第１回数に渡って連続した（例えば、第１特別図柄の抽選で外れが３連続した）場合に、当該第１回数目の外れ変動として必ず外れ超ロング変動を設定する（有利な第１特別図柄の抽選を集中的に実行させることが可能なチャンスゾーンを形成する）ように構成している。また、完全外れの連続回数が第１回数未満であったとしても、完全外れとなる毎に、所定の割合（例えば、約５０％の割合）で、外れロング超変動を設定する（チャンスゾーンを形成する）ように構成している。つまり、第２特別図柄の完全外れが連続するほど、チャンスゾーンを形成し易く構成しているので、第２特別図柄の完全外れの連続回数に注目して遊技を行わせることができる。これから説明する連続外れ演出は、完全外れの連続回数およびチャンスゾーンへの突入可否を遊技者に示唆（報知）するために実行される演出態様である。

【５９４０】

まず、図１５８１を参照して、上述した連続外れ演出の開始時における表示態様について説明する。この連続外れ演出は、潜確状態において、前回の第２特別図柄の抽選結果が完全外れではない（小当たりまたは大当たりである）状況下で第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に開始される。図１５８１（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選が完全外れになると、完全外れに対応する変動表示演出として、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８１１が、頂上にＳＰという文字を付した旗ＦＧが立てられた丘を発見する演出が実行される。また、この丘を発見する演出に伴って、副表示領域Ｄｓに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示される。加えて、主表示領域Ｄｍの右側に、チャンスゾーンが実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、ウサギを模したキャラクタ８１１が丘を登って旗ＦＧまで到達することができればチャンスゾーンが開始されるということを容易に理解させることができる。なお、図１５８１（ａ）に示した通り、キャラクタ８１１が発見する丘には、麓から中腹まで続く梯子ＨＧ１と、中腹から頂上まで続く梯子ＨＧ２との２つの梯子が掛けられている。加えて、丘の麓には、ジャンプ台ＪＤも設置されている。本第１変形例においてチャンスゾーンが開始される場合は、梯子を１つずつ登ることで２変動を要してキャラクタ８１１が頂上（旗ＦＧ）まで到達する演出と、ジャンプ台ＪＤを用いて１変動で一気に頂上まで跳躍する場合との２パターンのいずれかの演出が実行される。より具体的には、第２特別図柄の抽選において２連続で外れとなった場合において、２連続目の変動パターンが外れ超ロング変動に設定された場合は、２連続目の完全外れ変動においてジャンプ台ＪＤを用いて一気に頂上まで跳躍する演出が実行されてチャンスゾーンの開始が報知される。一方、第２特別図柄の抽選で外れが３連続し、且つ、２連続目の外れが外れ超ロング変動でなかった場合には、２連続目の完全外れ変動中に麓から中腹まで続く梯子ＨＧ１を登る演出が実行され、３連続目の完全外れ変動中に中腹から頂上まで続く梯子ＨＧ２を登る演出が実行されてチャンスゾーンの開始が報知される。なお、初回の第２特別図柄の完全外れにおいて外れ超ロング変動に設定された場合は、２連続目の変動パターンが外れ超ロング変動に設定された場合と同様に、丘を発見する演出が実行された後でジャンプ台ＪＤを用いて一気に頂上まで跳躍する演出が、外れ超ロング変動における最初の２秒間で実行される。そして、以降はチャンスゾーン中の演出（図１５３８（ｂ）参照

）に切り替わる。
【５９４１】
一方で、初回の完全外れの次の第１特別図柄の抽選が外れでなかった（小当たりであった）場合は、図１５８１（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ８１１がジャンプ台ＪＤを用いて頂上目掛けて跳躍するものの、頂上へ到達できずに転倒してしまう演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓにおいて、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの演出態様により、完全外れが連続せず、チャンスゾーンへと突入しなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図１５８２に示した通り、連荘モードＢ（潜確状態）において第２特別図柄の抽選で外れが３連続し、第２特別図柄の外れ超ロング変動が設定された場合は、当該超ロング変動が開始されたことに基づいて、キャラクタ８１１が梯子ＨＧ２を登り切って旗ＳＰまで到達し、旗ＳＰを掲げて喜ぶ演出が実行される。これに加えて、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスゾーンＧＥＴ！！」という文字が表示される。これにより、有利な第１特別図柄の抽選ばかりを実行させることができるチャンスゾーンへと移行したことを遊技者に対して分かり易く報知することができる。なお、第２特別図柄の抽選で完全外れが２回連続し、２回とも外れ超ロング変動が選択されなかった状況下（キャラクタ８１１が丘の中腹まで到達した状況下）において、小当たりとなった（完全外れにならなかった）場合は、丘の中腹から頂上に向けて梯子ＨＧを登っている途中で梯子ＨＧ２が破損してしまい、キャラクタ８１１が落下してしまう演出が実行される。これにより、チャンスゾーンへと移行させることができなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、連続外れ演出の実行中において、外れ超ロング変動が決定されずに大当たりに当選した場合は、チャンスゾーンへと移行する場合と同様に丘の頂上に到達する演出が実行されるが、旗ＦＧの文字が「Ｖ」に変更されると共に、大当たりに当選したことが報知される構成としている。これらによって、連続外れ演出における各回の特別図柄の抽選結果を遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第１変形例では、上述した第３２制御例と同様に、設定に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率を全設定共通としている。そして、特別図柄の抽選結果として、大当たり、小当たり、および完全外れの３種類の抽選結果のみが設けられている。このため、設定が高い程、完全外れとなる確率が低くなるため、チャンスゾーンに突入する（外れが連続する）可能性が低くなるように構成されている。言い換えれば、設定が低い程、遊技者に有利となるチャンスゾーンへと移行する可能性が高くなるので、連荘モードＢに移行した場合には、低設定の方がより有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【５９４２】
＜第３２制御例の第１変形例における電気的構成＞
次に、図１５８３を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第３２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１５４３（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｇｂを構成する４種類のデータテーブルのうち、潜確用テーブル２０２ｇｂ４（図１５４６参照）に代えて潜確用テーブル２０２ｇｂ４Ａが設けられている点でのみ相違している。この潜確用テーブル２０ｇｂ４の詳細について、図１５８３を参照して説明する。なお、ＲＯＭ２０２のその他の構成については上述した第３２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１５４３（ａ）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。図１５８３は、本第１変形例における潜確用テーブル２０２ｇｂ４Ａの規定内容を示した図である。
【５９４３】
図１５８３に示した通り、本第１変形例における潜確用テーブル２０２ｇｂ４Ａは、上述した第３２制御例における潜確用テーブル２０２ｇｂ４（図１５４６参照）に対して、第２特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における規定内容のみが変更されており、第１特別図柄の変動パターン全て、および第２特別図柄の大当たりまたは小当たりとな

った場合の変動パターンに関する規定内容は全く同一である。よって、ここでは第２特別図柄の完全外れとなった場合における変動パターンのみについて説明する。図１５８３に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が完全外れの場合は、大当たりおよび小当たり終了後の第２特別図柄の変動回数に応じて選択される変動パターン（変動時間）の振り分けが可変するように構成されている。より具体的には、図１５８３に示した通り、大当たりおよび小当たり終了後の第２特別図柄の変動回数（第２特別図柄の抽選回数）が１であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲に対して、変動種別として変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。このため、潜確状態における初回の（連続していない）外れでは、約５０％（９９／１９９）の割合でチャンスゾーン（超ロング変動）が設定される。これに対して、図１５８３に示した通り、当たり（大当たり若しくは小当たり）後の第２特別図柄の変動回数が２回であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５８」の範囲に対して変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５９～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが２連続した場合には、約７０％（１４０／１９９）の割合で外れ超ロング変動が設定される。即ち、有利な第２特別図柄の抽選のみを実行させることができる有利な状態（チャンスゾーン）を形成することができる。更に、図１５８３に示した通り、大当たり若しくは小当たり終了後の第２特別図柄の変動回数が３回以上であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動種別として変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが３連続以上した場合は、必ず外れ超ロング変動（チャンスゾーン）が設定されるので、外れが連続することを強く願う斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、設定が低い程第２特別図柄の外れ確率が高くなるため、潜確状態においては、設定が低い程有利になる（チャンスゾーンが設定され易くなるため、結果として有利な第１特別図柄の大当たりに当選し易くなる）という斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９４４】

次に、図１５８４を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１５８４は、本第１変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１５８４に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第３２制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１５５０参照）に対して、投入回数カウンタ２０３ｇｎＡが追加されている点でのみ相違している。この投入回数カウンタ２０３ｇｎＡは、設定シナリオが新たに設定されてから初期化を伴わずに電源が投入された回数をカウントするためのカウンタである。この投入回数カウンタ２０３ｇｎＡは、初期値が０に設定されており、パチンコ機１０に対してＲＡＭクリア操作を伴わずに電源が投入される毎に、値に１が加算されて更新される（図１５８９のＳ１７７１Ｇ）。また、投入回数カウンタ２０３ｇｎＡの値が１０となった場合（即ち、設定シナリオを変更せずに電源が１０回遮断されて復電した場合）に、進行状況フラグ２０３ｇｅが更新される（設定値が切り替えられる）と共に、値が０にリセットする。つまり、本第１変形例では、通常状態における遊技球の発射球数だけでなく、初期化（ＲＡＭクリア操作）を伴わない電源投入の回数によっても所定の変更条件（切替条件）が成立し得る構成としている。このように構成することで、遊技者に対して、電源が遮断されて再投入された可能性が高いパチンコ機１０において遊技を開始したいと考えさせることができる。即ち、ホールの営業時間外においてパチンコ機１０の電源を遮断しておき、営業開始前に電源を投入するようにしているホールにおいては、電源が投入されてパチンコ機１０の設定値が切り替わっている可能性があるため、ホールの開店直後から遊技を開始したいと考えさせることができる。よって、ホールの開店直後からパチンコ機１０の稼働率を高める

ことができる。

【５９４５】

次に、図１５８５、および図１５８６を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第３２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１５５１（ａ）参照）に対して、設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂ（図１５５２参照）に代えて設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂＡが設けられている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第３２制御例におけるＲＡＭ２２２の構成（図１５５１（ａ）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。この設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂＡについて、図１５８５（ａ）を参照して説明する。ここで、この設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂＡは、上述した第３２制御例における設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂ（図１５５２参照）と同様に、設定示唆演出の演出態様を設定値に応じて決定するために参照されるデータテーブルである。図１５８５（ａ）に示した通り、本第１変形例における設定示唆演出選択テーブル２２２ｇｂＡは、設定値が設定１に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定１用テーブル２２２ｇｂＡ１と、設定値が設定２に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定２用テーブル２２２ｇｂＡ２と、設定値が設定３に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定３用テーブル２２２ｇｂＡ３と、設定値が設定４に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定４用テーブル２２２ｇｂＡ４と、設定値が設定５に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定５用テーブル２２２ｇｂＡ５と、設定値が設定６に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定６用テーブル２２２ｇｂＡ６と、の６種類のデータテーブルで少なくとも構成されている。

【５９４６】

まず、図１５８５（ｂ）を参照して、上述した設定１用テーブル２２２ｇｂＡ１の詳細について説明する。図１５８５（ｂ）は、この設定１用テーブル２２２ｇｂＡ１の規定内容を示した図である。なお、以降の説明では、上記６種類のデータテーブルのうち、設定１用テーブル２２２ｇｂＡ１、設定３用テーブル２２２ｇｂＡ３、設定６用テーブル２２２ｇｂＡ６のみについて詳細な説明を行い、その他のテーブルについては傾向を簡単に説明するに留める。図１５８５（ｂ）に示した通り、この設定１用テーブル２２２ｇｂＡ１は、実行する設定示唆演出の演出態様と演出カウンタ２２３ｆの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図１５８５（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ａ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８５（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～３３」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｂ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８５（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値「３４」に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｃ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８５（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「３５～４４」の範囲に対して、演

出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ａ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８５（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「４５～９８」の範囲に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ｂ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８５（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ｃ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。よって、設定１においては、９マス型示唆演出が実行される割合が３５％に設定され、３マス型示唆演出が実行される割合が６５％に設定される。また、９マス型示唆演出または３マス型示唆演出にて偶数設定を示唆する「偶」という示唆内容が示唆される割合は１５％（５％＋１０％）であり、奇数設定を示唆する「奇」という示唆内容が示唆される割合は８３％（２９％＋５４％）であり、高設定を示唆する「高」という示唆内容が示唆される割合は２％（１％＋１％）である。このため、設定１において設定示唆演出が実行された場合は、ほとんどが奇数設定を示唆する演出態様に設定され、高設定を示唆する演出態様が設定される割合がごく僅かとなる。なお、図示については省略したが、設定２用テーブル２２２ｇｂＡ２に関しては、設定１用テーブル２２２ｇｂＡ１の規定内容に対して、ほぼ、「奇」という示唆内容が示唆される割合と、「偶」という示唆内容が示唆される割合とが逆転したような形となり、且つ、設定１以外の設定であることを示唆する「１否定」という示唆内容が示唆される振り分けを設けている点でのみ相違している。つまり、「偶」という示唆内容が８０％の割合で示唆され、「奇」という示唆内容が１５％の割合で示唆され、「高」という示唆内容が２％の割合で示唆され、「１否定」という示唆内容が３％の割合で示唆されるように演出カウンタ２２３ｆの値が振り分けられている。このため、設定２において設定示唆演出が実行された場合は、ほとんどが偶数設定を示唆する演出態様に設定され、高設定を示唆する演出態様が設定される割合がごく僅かとなる。また、設定１を否定する示唆内容についても低確率で選択される。

【５９４７】

次に、図１５８６（ａ）を参照して、上述した設定３用テーブル２２２ｇｂＡ３の詳細について説明する。図１５８６（ａ）は、この設定３用テーブル２２２ｇｂＡ３の規定内容を示した図である。図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ａ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「３～１９」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｂ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～２９」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｃ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出

において「高」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「３０～３３」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「２」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ａ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「１否定」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値「３４」に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「２」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｂ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「３以上」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「３５～３９」の範囲に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ａ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「４０～８９」の範囲に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ｂ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ｃ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。よって、設定３においても、設定１と同様に、９マス型示唆演出が実行される割合が３５％に設定され、３マス型示唆演出が実行される割合が６５％に設定される。また、９マス型示唆演出または３マス型示唆演出にて偶数設定を示唆する「偶」という示唆内容が示唆される割合は８％（３％＋５％）であり、奇数設定を示唆する「奇」という示唆内容が示唆される割合は６７％（１７％＋５０％）であり、高設定を示唆する「高」という示唆内容が示唆される割合は２０％（１０％＋１０％）であり、設定１が否定される「１否定」という示唆内容が示唆される割合は４％であり、設定３以上の設定値であることが確定する「３以上」という示唆内容が示唆される割合は１％である。このため、設定３において設定示唆演出が実行された場合は、約２／３の確率で奇数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定１や設定２よりも高くなる（１０倍高くなる）。更に、設定値が３以上であることを示す示唆内容が低確率で選択されるようになる。なお、図示については省略したが、設定４用テーブル２２２ｇｂＡ４に関しては、設定３用テーブル２２２ｇｂＡ３に対して、ほぼ、「奇」という示唆内容が示唆される割合と、「偶」という示唆内容が示唆される割合とが逆転したような形となり、且つ、設定４，５，６のいずれかであることが確定する「４５６」という示唆内容、および設定４と設定６のどちらかであることが確定する「４ｏｒ６」という示唆内容が示唆される振り分けを設けている点でも相違している。つまり、「偶」という示唆内容が６５％の割合で示唆され、「奇」という示唆内容が８％の割合で示唆され、「高」という示唆内容が２０％の割合で示唆され、「１否定」という示唆内容が４％の割合で示唆され、「３以上」という示唆内容、「４５６」という示唆内容、および「４ｏｒ６」という示唆内容が各１％の割合で示唆されるように演出カウンタ２２３ｆの値が振り分けられている。このため、設定４において設定示唆演出が実行された場合は、約２／３の確率で偶数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定１や設定２よりも高くなる（１

０倍高くなる）。更に、設定値が３以上であることを示す示唆内容、設定値が４以上であることを示す示唆内容、および設定値が４と６のどちらかであることを示す示唆内容が低確率で選択されるようになる。

【５９４８】

次に、図１５８６（ｂ）を参照して、上述した設定６用テーブル２２２ｇｂＡ６の詳細について説明する。図１５８６（ｂ）は、この設定６用テーブル２２２ｇｂＡ６の規定内容を示した図である。図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１７」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ａ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値「１８」に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｂ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「１９～２１」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「１」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｃ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ａ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「２２～２６」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「２」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ａ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「１否定」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「２７～２９」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「２」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｂ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「３以上」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「３０，３１」の範囲に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「２」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｃ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「４５６」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値「３２」に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「３」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ａ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「４ｏｒ６」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値「３３」に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「３」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｂ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「５ｏｒ６」

という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値「３５」に対して、演出態様として表示態様が９マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ａ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｒから「３」という音声が出力され、指向性スピーカ５５Ｌから「Ｃ」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、９マス型示唆演出において「６！」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。

【５９４９】

更に、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「３５～７１」の範囲に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ａ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「７２～７４」の範囲に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ｂ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。また、図１５８６（ｂ）に示した通り、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５～９９」の範囲に対して、演出態様として表示態様が３マス型示唆演出の表示態様（図１５８０（ｂ）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから共に「Ｃ」という音声が出力される演出態様が対応付けて規定されている。つまり、３マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出が対応付けられている。よって、設定６においても、他の設定値と同様に、９マス型示唆演出が実行される割合が３５％に設定され、３マス型示唆演出が実行される割合が６５％に設定される。また、９マス型示唆演出または３マス型示唆演出にて偶数設定を示唆する「偶」という示唆内容が示唆される割合は５５％（１８％＋３７％）であり、奇数設定を示唆する「奇」という示唆内容が示唆される割合は４％（１％＋３％）であり、高設定を示唆する「高」という示唆内容が示唆される割合は２８％（３％＋２５％）であり、設定１が否定される「１否定」という示唆内容が示唆される割合は５％であり、設定３以上の設定値であることが確定する「３以上」という示唆内容が示唆される割合は３％であり、設定４以上の設定値であることが確定する「４５６」という示唆内容が示唆される割合は２％であり、設定４又は６であることが確定する「４ｏｒ６」という示唆内容、設定５又は６であることが確定する「５ｏｒ６」という示唆内容、および設定６であることが確定する「６！」という示唆内容が示唆される割合は各１％である。このため、設定６において設定示唆演出が実行された場合は、過半数が偶数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定４以下の設定値よりも高くなる。更に、設定５又は６であることを示唆する示唆内容や、設定６であることが確定する示唆内容についても低確率ではあるが選択されるようになる。なお、図示については省略したが、設定５用テーブル２２２ｇｂＡ５に関しては、設定６用テーブル２２２ｇｂＡ６に対して、ほぼ、「奇」という示唆内容が示唆される割合と、「偶」という示唆内容が示唆される割合とが逆転したような形となり、且つ、設定４又は６であることが確定する「４ｏｒ６」という示唆内容、および設定６であることが確定する「６！」という示唆内容の振り分けが設けられていない点でも相違している。つまり、「偶」という示唆内容が４％の割合で示唆され、「奇」という示唆内容が５７％の割合で示唆され、「高」という示唆内容が２８％の割合で示唆され、「１否定」という示唆内容が５％の割合で示唆され、「３以上」という示唆内容が３％の割合で示唆され、「４５６」という示唆内容が２％の割合で示唆され、「５ｏｒ６」という示唆内容が１％の割合で示唆されるように演出カウンタ２２３ｆの値が振り分けられている。このため、設定５において設定示唆演出が実行された場合は、過半数の割合で奇数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定４以下の設定値よ

りも高くなる。更に、設定５又は設定６であることを示す示唆内容が低確率で選択されるようになる。

【５９５０】

このように、本第１変形例では、設定されている設定値に応じて、設定示唆演出による各示唆内容の選択比率を異ならせる構成としているので、設定示唆演出が実行された場合に、設定値を推測する楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１変形例における設定示唆演出は、パチンコ機１０で表示される示唆画像ＭＧと、設定示唆演出が実行されたパチンコ機１０に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者しか聞き取れない音声と、を照らし合わせることにより、示唆内容を特定（解読）することが可能となる演出態様で構成されている。このように構成することで、設定示唆演出が実行され、当該設定示唆演出による示唆内容を特定したいと考える遊技者に対して、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者が聴き取った特定の音声の内容（音声態様）を教えて貰うように行動させることができる。よって、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力して１の示唆内容を特定（解読）する斬新な遊技性を実現することができるので、隣接する遊技者との一体感を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９５１】

次に、図１５８７を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１５８７は、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１５８７に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第３２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１５５４参照）に対して、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡが追加されている点でのみ相違する。連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡは、連続外れ演出（図１５８１，図１５８２参照）における演出の進行状況を示すカウンタである。この連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡは、初期値が０に設定されており、潜確状態中に第２特別図柄の抽選で外れが連続する毎に値が１ずつ加算されて更新される（図１５９２のＳ５１５８Ｇ，Ｓ５１６０Ｇ参照）。連続外れ演出の演出態様を設定する際は、この連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値と、変動種別とに応じた演出態様が設定される。

【５９５２】

＜第３２制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１５８８および図１５８９を参照して、本第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第３２制御例に対して、立ち上げ処理（主制御装置）（図１５６９参照）に代えて立ち上げ処理（主制御装置）（図１５８８）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【５９５３】

まず、図１５８８を参照して、本第３２制御例の第１変形例における立ち上げ処理（主制御装置）について説明する。この立ち上げ処理（主制御装置）は、上述した第３２制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図１５６９参照）に代えて実行される処理である。図１５８８は、この立ち上げ処理（主制御装置）の内容を示したフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４およびＳ１７０１Ｇ～Ｓ１７０３Ｇの各処理では、それぞれ第３２制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図１５６９参照）のＳ１７０１～Ｓ１７１４およびＳ１７０１Ｇ～Ｓ１７０３Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３２制御例の第１変形例における立ち上げ処理（主制御装置）（図１５８８参照）では、Ｓ１７０９の処理を実行後、初期化（ＲＡＭクリア操作）を伴わずに電源が投入された回数を判別して当該判別した回数に応じた制御を実行するための電源投入回数判別処理を実行し（Ｓ１７１１Ｇ）、処理をＳ１７１０へと移行する。この投入回数判別処理（Ｓ１７１１Ｇ）の詳細について、図１５８９を参

照して説明する。

【５９５４】

図１５８９は、この投入回数判別処理（Ｓ１７１１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この投入回数判別処理（Ｓ１７１１Ｇ）では、まず、投入回数カウンタ２０３ｇｇＡの値に１を加算して更新し（Ｓ１７７１Ｇ）、更新後のカウンタ値が１０以上であるかを判別する（Ｓ１７７２Ｇ）。Ｓ１７７２Ｇの処理において、更新後の投入回数カウンタ２０３ｇｇＡのカウンタ値が１０より小さい値であると判別した場合には（Ｓ１７７２Ｇ：Ｎｏ）、所定の変更条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７７２Ｇの処理において、更新後の投入回数カウンタ２０３ｇｇＡのカウンタ値が１０以上であると判別した場合には（Ｓ１７７２Ｇ：Ｙｅｓ）、所定の変更条件が成立したことを意味するため、設定されている設定シナリオに基づいて設定値を変更するためのＳ１７７３Ｇ～Ｓ１７７５Ｇの各処理を実行する。具体的には、進行状況フラグ２０３ｇｅを更新する（Ｓ１７７３Ｇ）。次いで、投入回数カウンタ２０３ｇｇＡの値を０にリセットし（Ｓ１７７４Ｇ）、発射球数カウンタ２０３ｇｄの値を０クリアし（Ｓ１７７５Ｇ）、本処理を終了する。この投入回数判別処理（図１５８９参照）を実行することにより、発射球数が５０００個に到達した場合のみならず、初期化（ＲＡＭクリア操作）を伴わずに電源が投入された回数が規定回数（１０回）に到達した場合においても設定シナリオに従って設定値を変更することができるので、設定値の変更頻度を高めることができる。また、電源が投入された可能性が高いホールの開店直後等の状況において、設定変更が行われたことを期待して遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５９５５】

＜第３２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１５９０から図１５９２を参照して、本第３２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第３２制御例の第１変形例では、上述した第３２制御例に対して、特図１演出態様設定処理（図１５７６のＳ４９０１Ｇ参照）に代えて特図１演出態様設定処理（図１５９０のＳ４９１１Ｇ参照）を実行する点、特図２演出態様設定処理（図１５７８のＳ４９０２Ｇ参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１５９１のＳ４９１２Ｇ参照）を実行する点、特図２演出態様設定処理（図１５９１参照）の１処理に外れ時演出設定処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【５９５６】

まず、図１５９０を参照して、本第３２制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｇ）の詳細について説明をする。図１５９０は、本第３２制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｇ）を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｇ）のうち、Ｓ５００１Ｇ～Ｓ５００３ＧおよびＳ５００５Ｇ～Ｓ５００７Ｇの各処理では、それぞれ上述した第３２制御例における特図１演出態様設定処理（図１５７６参照）のＳ５００１Ｇ～Ｓ５００３ＧおよびＳ５００５Ｇ～Ｓ５００７Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３２制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｇ）では、Ｓ５００３Ｇの処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であると判別した場合は（Ｓ５００３Ｇ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出選択テーブル２２３ｇｂＡのうち、現在の設定値に対応するテーブルを読み出し（Ｓ５０１１Ｇ）、演出カウンタ２２３ｆの値に対応する設定示唆演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５００５Ｇ）、決定した演出態様に対応する音声態様の出力を指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒに対して設定して（Ｓ５０１２Ｇ）、Ｓ５００７Ｇへと移行する。この特図１演出態様設定処理（図１５９０参照）により、設定示唆演出として、パチンコ機１０で表示される表示態様と、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者にしか聴き取ることができない指向性を付与した特定の音声と、を照らし合わせなければ示唆内容を特定することができない斬新な演出を実行することができるので、隣接する遊

技台で遊技を行っている遊技者と協力して示唆内容を特定する遊技性を実現することができる。よって、周囲の遊技者との連帯感を生じさせ易くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９５７】

次に、図１５９１を参照して、本第３２制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理について説明する。図１５９１は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｇ）のうち、Ｓ５１０１Ｇ，Ｓ５１０２ＧおよびＳ５１０６Ｇの各処理では、それぞれ第３２制御例における特図２演出態様設定処理（図１５７８参照）のＳ５１０１Ｇ，Ｓ５１０２ＧおよびＳ５１０６Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３２制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｇ）では、Ｓ５１０１Ｇの処理において、現在が潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｇ：Ｙｅｓ）、抽選結果が完全外れであるか否かを判別し（Ｓ５１１１Ｇ）、抽選結果が完全外れではないと判別した場合には（Ｓ５１１１Ｇ：Ｎｏ）、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５１１２Ｇ）。Ｓ５１１２Ｇの処理において、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５１１２Ｇ：Ｙｅｓ）、完全外れの連続性が途切れ、チャンスゾーンに移行する可能性が無くなったことを意味するため、登頂に失敗する演出態様を決定する（Ｓ５１１３Ｇ）。Ｓ５１１３Ｇの処理では、具体的には、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が１である場合は、ジャンプ台ＪＤで一気に頂上まで飛び上がろうとして失敗する演出態様が決定される（図１５８１（ｂ）参照）。また、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が２である場合は、丘の中腹から梯子ＨＧ２を登って頂上を目指すが梯子ＨＧ２が壊れてしまい、キャラクタ８１１が梯子ＨＧ２から落下して登頂に失敗する演出態様が決定される。Ｓ５１１３Ｇの処理が終了すると、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値を０にリセットして、処理をＳ５１０６Ｇへと移行する。一方で、Ｓ５１１２Ｇの処理において、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が０であると判別した場合は、連続外れ演出の実行中ではないので、処理をＳ５１０２Ｇへと移行する。これに対し、Ｓ５１１１Ｇの処理において、今回の第２特別図柄の抽選結果が完全外れであると判別した場合には（Ｓ５１１１Ｇ：Ｙｅｓ）、完全外れに対応する演出態様を設定するための外れ時演出設定処理を実行し（Ｓ５１１５Ｇ）、処理をＳ５１０６Ｇへと移行する。この外れ時演出設定処理（Ｓ５１１５Ｇ）の詳細について、図１５９２を参照して説明する。

【５９５８】

図１５９２は、外れ時演出設定処理（Ｓ５１１５Ｇ）を示すフローチャートである。この外れ時演出設定処理（Ｓ５１１５Ｇ）では、まず、チャンスゾーン中フラグ２２３ｇａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５１５１Ｇ）、チャンスゾーン中フラグ２２３ｇａがオンであると判別した場合は（Ｓ５１５１Ｇ：Ｙｅｓ）、チャンスゾーンの上乗せを示す演出態様を決定して（Ｓ５１５２Ｇ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５１５１Ｇの処理において、チャンスゾーン中フラグ２２３ｇａがオフであると判別した場合は、今回の完全外れに対応する変動パターンが外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ５１５３Ｇ）、外れ超ロング変動に対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５１５３Ｇ：Ｙｅｓ）、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値に対応する登頂成功演出を決定し（Ｓ５１５４Ｇ）、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値を０にリセットし、チャンスゾーンフラグ２２３ｇａをオンに設定して（Ｓ５１５５Ｇ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１５３Ｇの処理において、今回の完全外れに対応する変動パターンが外れ超ロング変動でないと判別した場合は（Ｓ５１５３Ｇ：Ｎｏ）、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が０であるか否かを判別し（Ｓ５１６６Ｇ）、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が０であると判別した場合は（Ｓ５１５６Ｇ：Ｙｅｓ）、連続外れ演出における初回の演出態様（丘を発見する演出態様）を決定し（Ｓ５１５７Ｇ）、連続外れ回数カウンタの値に１を加算して（Ｓ５１５８Ｇ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５１５６Ｇの処理において、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値が０でないと判別した

場合は（Ｓ５１５６Ｇ：Ｎｏ）、値が１であることが確定する（値が２の状態で完全外れになると１００％外れ超ロング変動が選択される）ので、キャラクタ８１１が１段目の梯子ＨＧ１を登る演出態様を決定し（Ｓ５１５９Ｇ）、連続外れ回数カウンタ２２３ｇｇＡの値に１を加算して更新し（Ｓ５１６０Ｇ）、本処理を終了する。

【５９５９】

以上説明した通り、第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、設定示唆演出を、特定の音声と特定の表示態様とで少なくとも構成される演出態様とし、特定の音声と特定の表示態様とを照らし合わせなければ正確な示唆内容を把握することが困難となるように構成した。加えて、特定の音声を、パチンコ機１０の正面方向とは少なくとも異なる所定方向に向けて出力することにより、パチンコ機１０の正面において遊技を行っている遊技者が特定の音声を聴き取ることが困難となるように構成した。より具体的には、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が聴き取ることが可能となる一方で、特定の表示態様を正面から視認できる位置で遊技を行っている遊技者が聴き取り困難となるように指向性を持たせた特定の音声を出力するように構成した。このように構成することで、設定示唆演出が実行されて特定の表示態様が表示された場合に、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者に特定の音声の内容を教えて貰うことにより、設定示唆演出における示唆内容を特定することができる斬新な遊技性を実現することができる。即ち、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者と協力して示唆内容を解明する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機においては、遊技を一人で行うのが通常であり、他の遊技者と協力する場面がほとんど無いため、遊技が単調となりがちになってしまい、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。これに対して第１変形例におけるパチンコ機１０では、設定示唆演出として、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力することで示唆内容を特定可能となる演出を実行する構成としているので、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者との一体感を感じさせることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、設定が高くなるほど、特別図柄の外れとなる確率を低く構成した上で、有利な潜確状態において第２特別図柄の抽選で第１回数に渡って連続して外れとなった場合に、必ず遊技者に有利なチャンスゾーンを設定する構成とした。より具体的には、第１回数目の完全外れ変動として、変動時間が極めて長い（１０分間の）外れ超ロング変動を設定する構成とした。このように構成することで、当該外れ超ロング変動の実行中に、有利な第１特別図柄の抽選に偏らせて実行させることができる。つまり、必ず確変大当たりに当選する第１特別図柄の抽選で大当たりを目指すことができる有利な状態を形成する。よって、潜確状態において、設定が低い程チャンスゾーンが設定され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、ＲＡＭクリア操作（初期化）を伴わずに電源が投入された回数が規定回数（１０回）に到達したことに基づいて、設定シナリオに従って設定値を切り替える（設定シナリオに規定された期間を進める）ように構成している。このように構成することで、設定値を切り替える頻度をより高めることができる。また、設定シナリオが進むことを防止したいと考えるホールに対して、設定シナリオの変更操作を促すことができる。つまり、設定シナリオの変更頻度を高めることができる。

【５９６０】

なお、本第１変形例では、潜確状態において第２特別図柄の抽選において初回の完全外れで５０％の割合でチャンスゾーンを設定し、２連続で完全外れとなった場合に、約７０％の割合でチャンスゾーンを設定し、外れが３回以上連続した場合に１００％の割合でチャンスゾーンを設定するように構成していたが、外れの連続回数とチャンスゾーンの設定割合との対応関係は、これに限られるものではなく任意に定めてよい。完全外れの連続回数とは無関係に、第２特別図柄の抽選で外れになった場合に一定の割合（例えば、一律５０％の割合）でチャンスゾーンを設定するように構成してもよい。このように構成するこ

とで、チャンスゾーンの出現率を増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１変形例では、チャンスゾーンにおいて実行され易い第１特別図柄の抽選が実行されると、大当たりに当選した場合に有利な大当たり種別が選択され易い構成としていたが、これに限られるものではなく、第２特別図柄の抽選よりも有利となる範囲で任意に仕様を定めることができる。具体的には、例えば、潜確状態においては、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選し得る構成としてもよい。このように構成することで、潜確状態において第１特別図柄の抽選が連続的に実行された場合であっても、小当たりにより賞球を獲得できるようになり、チャンスゾーン以外の潜確状態と同等の出球性能を保つことができるので、チャンスゾーンにおいて大当たりにならずに長い期間が経過したとしても、遊技者に対して不満感を抱かせ難くすることができる。

【５９６１】

本第１変形例では、有利な連荘モードＢ（潜確状態）において、比較的不利な第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、比較的有利な第１特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンを形成するように構成していたが、チャンスゾーンを設定する契機は外れに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の変動時間を長くする（例えば、１０分間にする）ことで、その大当たり変動の実行中を、有利な第１特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンとして形成してもよい。この場合、チャンスゾーン中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、且つ、チャンスゾーンが終了するよりも前に第１特別図柄の大当たり図柄が停止表示されなければ（つまり、第２特別図柄の大当たり変動を第１特別図柄の大当たり図柄停止によって強制的に外れに変更しなければ）、チャンスゾーン終了時に比較的不利な第２特別図柄の大当たりが開始されてしまうため、チャンスゾーンの間に有利な第１特別図柄の大当たりとなることを強く期待させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスゾーンの間における遊技者の興趣をより向上させることができる。また、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にチャンスゾーンを形成可能に構成としてもよいし、小当たりの連続回数に応じてチャンスゾーンが設定される割合を異ならせてもよい。この場合、小当たりに基づくチャンスゾーンについては、設定値によらず突入確率を一定にすることができる。また、本第１変形例では、不利な第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、有利な第１特別図柄の抽選のみを集中的に実行させることができる有利なチャンスゾーンを形成する構成としていたが、これに代えて、又は加えて、有利な第１特別図柄の抽選で完全外れとなった場合にも所定確率で長い変動時間（例えば、５分間）が設定され得るように構成することで、比較的不利な第２特別図柄の抽選ばかりが実行されてしまう期間（ピンチゾーン）を形成するように構成してもよい。このように構成することで、低設定ほど、チャンスゾーンもピンチゾーンも出現し易くなるため、低設定ほど有利な連荘モードＢにおける遊技にメリハリを付けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５９６２】

本第１変形例では、特定の表示態様と特定の音声とで構成される特定演出（設定示唆演出）において、特定の音声を、設定示唆演出が実行されているパチンコ機１０で遊技を行っている遊技者が聴き取ることが困難となるように指向性を持たせた音声として構成していたが、これに限られるものではない。所定割合で、設定示唆演出が実行されているパチンコ機１０で遊技を行っている遊技者にも聴き取ることが可能となる特定の音声が出力される設定示唆演出（特別設定示唆演出）を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから出力される音声を所定方向に反響（反射）させることが可能な音声反響部材を設ける構成とし、通常の設定示唆演出においては指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから出力される音声を反響させない位置に音声反響部材を退避させておく一方で、特別設定示唆演出では、音声反響部材を移動させて指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒから出力される音声をパチンコ機１０で遊技を行っている遊技者の方向へと反響させる構成としてもよい。また、例えば、指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒの向きをモータ等によって可変可能に構成し、特別設定示唆演出では、指向性スピーカ５５Ｌ，５５Ｒ

の向きを可変させて出力される音声の向きをパチンコ機１０で遊技を行っている遊技者の方向へと可変させる構成としてもよい。このように構成することで、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者がいないなど、他の遊技者との協力が見込めない状況下において設定示唆演出が実行された場合であっても、特定設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５９６３】

本第１変形例では、設定示唆演出において特定の音声が出力される方向として、パチンコ機１０の左右隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者の方向を設定していたが、これに限られるものではない。例えば、設定示唆演出が実行されたパチンコ機１０の背面側に向けて特定の音声を出力する構成としてもよい。このように構成することで、背面側の遊技台で遊技を行っている遊技者と協力する斬新な遊技性を実現することができると共に、正面側の遊技者とは正反対の方向に特定の音声を出力することで遊技者に特定の音声が聴き取られることをより確実に防止することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９６４】

＜第３２制御例の第２変形例＞

次いで、図１５９３から図１６０５を参照して、上述した第３２制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。ここで、上述した第３２制御例、およびその第１変形例では、通常遊技中に設定値を切り替える順番を規定した設定シナリオを設定可能に構成し、通常遊技中に所定の変更条件が成立する毎に、設定されている設定シナリオに予め規定されている順序で設定値を切り替える構成としていた。これに対して本第２変形例では、設定シナリオを設定するのでなく、従来型の遊技機と同様に、設定変更状態において１の設定値を選択して設定することができるように構成している。加えて、本第２の変形例では、所定の判別条件が成立したことに基づいて、設定値を所定期間上昇させるか否かの抽選を実行可能に構成している。より具体的には、予め定められた規定回数（５００回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、３段階以下の範囲内において設定値を上昇させるか否かを抽選することが可能に構成している。このように構成することで、上述した第３２制御例のように、設定シナリオ毎の設定値の推移を特定するための比較的データ量が多いデータ（設定切替シナリオテーブル２０２ｇｆや設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｂ等）を設ける必要がなくなるため、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２やＲＡＭ２０３の記憶容量を削減することができる。よって、ＲＯＭ２０２やＲＡＭ２０３をより効率良く使用することができる。

【５９６５】

この第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３２制御例の第１変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５９６６】

まず、本第２変形例における設定値の変更方法および確認方法について説明する。ここで、上述した通り、本第２変形例では、上述した第３２制御例、およびその第１変形例におけるパチンコ機１０とは異なり、次に、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動させた状態でＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入することにより、設定値を変更することができるように構成されている。つまり、特別図柄の抽選の有利度

合い（大当たり確率）に対応する６段階の設定値のうち１の設定値を選択して設定することが可能な状態に移行させることができる。この仕様は公知の設定変更機構と同様であるため、ここでは第３２制御例、およびその変形例における設定変更機構との違いを図１５３５を参照して簡単に説明する。図１５３５を参照して上述した通り、第３２制御例、およびその第１変形例では、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させ、更にＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入することで（図１５３５（ｂ）参照）、設定シナリオ変更状態に変更され、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定シナリオが１ずつ切り替わるように構成されていた（図１５３５（ｃ）参照）。これに対して本第２変形例では、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させ、更にＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入することで（図１５３５（ｂ）参照）、設定値を変更（選択）することが可能な設定変更状態に設定されるように構成されている。これに伴って、本第２変形例では、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定シナリオではなく、設定値そのものが１ずつ切り替わるように構成されている。なお、上述した第３２制御例、およびその第１変形例と同様に、本第２変形例における設定変更状態において設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置へと回動させることで、設定変更状態を終了させることができる。また、本第２変形例では、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂをＯＮ位置に回動させ（図１５３５（ｅ）参照）、更にＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにせずに（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機１０の電源を投入することにより、設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態に設定される。つまり、上述した第３２制御例、およびその変形例のように設定値表示装置１１０ａに対して設定シナリオが表示されるのではなく、設定値そのものを示す数字が表示される。また、上述した第３２制御例、およびその第１変形例と同様に、本第２変形例における設定確認状態において設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置へと回動させることで、設定変更状態を終了させることができる。なお、本第２変形例では、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に異なる大当たり確率の段階に対応する設定値に変更する処理を実行する構成としていたが、段階要素に対応する複数の異なる設定データのうち１のデータを設定する処理は、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、段階要素として確変大当たりの割合に対応する設定データを変更する処理を実行してもよいし、平均の大当たりのラウンド数に対応する設定データを変更する処理を実行してもよいし、平均の変動時間に対応する設定データを変更する処理を実行してもよいし、小当たり確率に対応する設定データを変更する処理を実行してもよい。

【５９６７】

次に、図１５９３、および図１５９４を参照して、本第２変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第２変形例は、上述した第３２制御例、およびその変形例とは異なり、設定変更状態に移行させる（設定変更操作を行う）ことで、パチンコ機１０に対して単一の設定値（基本設定値）のみを設定可能な構成としていた。そして、通常状態において規定回数（例えば、５００回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、設定されている設定値（基本設定値）に対して所定数加算することにより、設定値を上昇させるか否かを抽選により決定（判別）する構成としている。そして、当該抽選で設定値を上昇させると決定（判別）された場合は、所定期間（例えば、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで）の間、基本設定値に対して所定数が加算された後の設定値に対応する大当たり確率で特別図柄の抽選が実行される。以下では、この通常状態において規定回数の特別図柄の抽選が実行されて所定期間に移行するまでの一連の演出態様について説明する。なお、以降の説明では、簡略化のため、設定値を所定期間上昇させるか否かの抽選のことを「設定値上昇抽選」と称し、設定値上昇抽選が実行された後の設定値が上昇している可能性がある期間（設定値上昇抽選が実行されてから１００回の特別図柄の抽選が終了するまでの期間）のことを、「上昇抽選後期間」と称する。また、上昇抽選後期間

に設定されていない通常状態のことを「基本設定値期間」と称する。図１５９３（ａ）は、本第２変形例の通常状態において規定回数に到達する前の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１５９３（ａ）に示した通り、本第２変形例では、通常状態において、主表示領域Ｄｍの左上に形成される小領域Ｄｍ１に対して、設定値を所定期間上昇させるか否かの抽選（設定値上昇抽選）を行うための所定の抽選条件が成立するまで（通常状態において特別図柄の抽選回数が５００回に到達するまで）の特別図柄の抽選回数を示す表示内容が表示される。図１５９３（ａ）に示した例では、通常状態においてパチンコ機１０が初期化されてから、または前回の上昇抽選後期間が終了してから４９９回の抽選が終了している状況下を示しており、「４９９回／５００回」という文字が表示されている。図１５９３（ｂ）に示した通り、基本設定値期間において５００回目の特別図柄の抽選が実行され、変動表示演出が終了すると、変動停止時に宝箱画像８５４ａから「ステージＵＰ！」という文字が付されたアイコン画像８５４ａが出現する演出が実行される。この「ステージＵＰ！」という文字は、設定値上昇抽選が実行されて背面画像が変更されることを示している。つまり、設定値が上昇した可能性があることを示唆している。なお、上昇抽選後期間に移行する場合、基本設定値期間においては設定されない特別な背面画像に設定される。これにより、上昇抽選後期間であるということを遊技者に対して分かり易く報知することができる。なお、本第２変形例では、上昇抽選後期間に移行する場合にのみ、特別な背面画像へと変更される特定の報知態様が設定され得る構成としていたが、特定の報知態様を設定するための条件および特定の報知態様の内容はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選回数が５００回に到達していなくても（即ち、設定値上昇抽選が実行されていなくても）、所定確率（例えば、１／２５０の確率）で特定の報知態様を設定するための条件が成立する構成としてもよい。これにより、設定値上昇抽選が実行されていなくても、設定値が上昇したのかもしれないと遊技者に対して思わせることができるので、設定値（大当たり確率）が上昇したことに対する期待感をより頻繁に抱かせることができる。この場合において、通常状態において特別図柄の抽選が実行される毎に極めて低確率（例えば、１／１０００の確率）で、設定値上昇抽選を実行するまでの残りの抽選回数を強制的に０にするように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数が５００回に到達していないにもかかわらず特定の報知態様が設定された場合に、設定値上昇抽選を実行するまでの残りの抽選回数が強制的に０になって設定値上昇抽選が実際に実行された可能性があると遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、特定の報知態様として、背面画像を変更することに代えて、または加えて、変動表示演出中に出現するキャラクタの種別やリーチ演出が発生した場合におけるリーチ図柄、外れ時における停止図柄の組合せ、図柄が停止表示された際の図柄停止音の種別、装飾用ＬＥＤの点灯パターン等、任意の報知態様を適用することができる。これにより、演出の自由度を向上させることができる。

【５９６８】

図１５９４（ａ）は、上昇抽選後期間における背面画像として設定される可能性がある空ステージ背景を示した図である。この空ステージ背景は、設定値上昇抽選において当選した（設定値が上昇した）場合も、当選しなかった（設定値が上昇しなかった）場合も選択され得る背面画像である。図１５９４（ａ）に示した通り、空ステージ背景に設定されると、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍにおいて、背面画像が雲海を模した画像に設定される。また、小領域Ｄｍ１に対して、上昇抽選後期間が終了するまでの残りの抽選回数を示す表示態様が表示される。図１５９４（ａ）の例では、上昇抽選後期間に移行した直後（上昇抽選期間が１００回残っている状況）を示しており、小領域Ｄｍ１に対して「残り１００回」という文字が表示されている。更に、副表示領域Ｄｓにおける右側には、「期待度上昇中？」という文字が表示される。これらの表示内容により、上昇抽選後期間に設定されていること、および設定値が上昇している可能性があること（特別図柄の抽選の有利度合いが高くなっている可能性があること）を遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図１５９４（ｂ）は、上昇抽選後期間における背面画像とし

て設定される可能性がある神殿ステージ背景を示した図である。この神殿ステージ背景は、設定値上昇抽選において当選した（設定値が上昇した）場合にのみ選択される背面画像である。図１５９４（ｂ）に示した通り、神殿ステージ背景に設定されると、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍにおいて、背面画像が神殿を模した画像に設定される。また、副表示領域Ｄｓにおいて右側には、「期待度上昇中！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、上昇抽選後期間に設定されていること、および設定値が上昇したこと（特別図柄の抽選の有利度合いが高くなっていること）を遊技者に対して容易に理解させることができる。このように、本第２変形例では、設定値上昇抽選が実行されて上昇抽選後期間に移行した場合に、上昇抽選後期間であることを背面画像を変更することによって分かり易く報知するだけでなく、背面画像の種別によって設定値上昇抽選の結果をも示唆可能に構成している。このように構成することで、背面画像の種別にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９６９】

＜第３２制御例の第２変形例における電気的構成＞

次に、図１５９５（ａ）を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１５９５（ａ）は、本第２変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図１５９５（ａ）に示した通り、本第２変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第３２制御例（およびその第１変形例）におけるＲＯＭ２０２の構成（図１５４３（ａ）参照）に対して、設定切替抽選テーブル２０２ｇｇＢが追加されている点で相違している。また、設定切替シナリオテーブル２０２ｇｆが削除されている点でも相違している。設定切替抽選テーブル２０２ｇｇＢは、設定値上昇抽選を実行する場合に設定値を上昇させるか否か、および設定値を上昇させる場合の上昇段階数をする決定するために参照されるデータテーブルである。この設定切替抽選テーブル２０２ｇｇＢの詳細について、図１５９５（ｂ）を参照して説明する。図１５９５（ｂ）は、この設定切替抽選テーブル２０２ｇｇＢの規定内容を示した図である。図１５９５（ｂ）に示した通り、この設定切替抽選テーブル２０２ｇｇＢには、基本設定値の値毎に、抽選結果（設定値の上昇値）と設定値抽選カウンタＳ１の値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１５９５（ｂ）に示した通り、基本設定値が１である場合、設定値抽選カウンタＳ１の値が「０～７４」の範囲に対して、設定値の上昇値として「０」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値が「７５～９６」の範囲に対して、設定値の上昇値として「＋１」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値が「９７，９８」の範囲に対して、設定値の上昇値として「＋２」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値「９９」に対して、設定値の上昇値として「＋３」が対応付けて規定されている。ここで、設定値抽選カウンタＳ１は、設定値上昇抽選に用いる乱数値（カウンタ値）であり、第１当たり乱数カウンタＣ１や第１当たり種別カウンタＣ２等の各種カウンタ値と同様に、メイン処理等の中で更新されるループカウンタで構成されている。この設定値抽選カウンタＳ１は、「０～９９」の１００個の値の範囲で更新されるループカウンタであるため、基本設定値が設定１に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、７５％（７５／１００）の割合で設定値の上昇値が「０」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、２２％（２２／１００）の割合で設定値の上昇値が「１」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を１段階上昇させる抽選結果となり）、２％（２／１００）の割合で設定値の上昇値が「２」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を２段階上昇させる抽選結果となり）、１％（１／１００）の割合で設定値の上昇値が「３」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を３段階上昇させる抽選結果となる）。

【５９７０】

また、図１５９５（ｂ）に示した通り、基本設定値が２である場合、設定値抽選カウンタＳ１の値が「０～７９」の範囲に対して、設定値の上昇値として「０」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値が「８０～９７」の範囲に対して、設定値の上昇値

として「＋１」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値「９８」に対して、設定値の上昇値として「＋２」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値「９９」に対して、設定値の上昇値として「＋３」が対応付けて規定されている。よって、基本設定値が設定２に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、８０％（８０／１００）の割合で設定値の上昇値が「０」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、１８％（１８／１００）の割合で設定値の上昇値が「１」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を１段階上昇させる抽選結果となり）、１％（１／１００）の割合で設定値の上昇値が「２」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を２段階上昇させる抽選結果となり）、１％（１／１００）の割合で設定値の上昇値が「３」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を３段階上昇させる抽選結果となる）。また、図１５９５（ｂ）に示した通り、基本設定値が３である場合、設定値抽選カウンタＳ１の値が「０～８９」の範囲に対して、設定値の上昇値として「０」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値が「９０～９８」の範囲に対して、設定値の上昇値として「＋１」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値「９９」に対して、設定値の上昇値として「＋２」が対応付けて規定されている。よって、基本設定値が設定３に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、９０％（９０／１００）の割合で設定値の上昇値が「０」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、１９％（１９／１００）の割合で設定値の上昇値が「１」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を１段階上昇させる抽選結果となり）、１％（１／１００）の割合で設定値の上昇値が「２」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を２段階上昇させる抽選結果となる）。また、図１５９５（ｂ）に示した通り、基本設定値が４である場合、設定値抽選カウンタＳ１の値が「０～９６」の範囲に対して、設定値の上昇値として「０」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値が「９７，９８」の範囲に対して、設定値の上昇値として「＋１」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値「９９」に対して、設定値の上昇値として「＋２」が対応付けて規定されている。なお、設定４は、設定値が上昇する余地が２段階しか無く、設定値を３段階上昇させることが不可能であるため、「＋３」は規定されていない。よって、基本設定値が設定４に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、９０％（９７／１００）の割合で設定値の上昇値が「０」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、２％（２／１００）の割合で設定値の上昇値が「１」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を１段階上昇させる抽選結果となり）、１％（１／１００）の割合で設定値の上昇値が「２」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を２段階上昇させる抽選結果となる）。

【５９７１】

また、図１５９５（ｂ）に示した通り、基本設定値が設定５である場合、設定値抽選カウンタＳ１の値が「０～９８」の範囲に対して、設定値の上昇値として「０」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタＳ１の値「９９」に対して、設定値の上昇値として「＋１」が対応付けて規定されている。なお、設定５は、設定値が上昇する余地が１段階しか無く、設定値を２段階以上上昇させることが不可能であるため、「＋２」および「＋３」は規定されていない。よって、基本設定値が設定５に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、９９％（９９／１００）の割合で設定値の上昇値が「０」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、１％（１／１００）の割合で設定値の上昇値が「１」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を１段階上昇させる抽選結果となる）。更に、図１５９５（ｂ）に示した通り、基本設定値が最高設定の設定６である場合、設定値抽選カウンタＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、設定値の上昇値として「０」が対応付けて規定されている。なお、設定６は、最高設定であり、設定値が上昇する余地が無いため、「＋１」、「＋２」、および「＋３」は規定されていない。よって、基本設定値が設定６に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、１００％（１００／１００）の割合で設定値の上昇値が「０」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で非当選となる）。このように、設定値上昇抽選が実行された場合に、基本設定値に応じて異なる振り分け（割合）で設定値が上昇する構成と

しているので、設定値の上昇頻度から設定値を推測させるという新たな遊技性を創出することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９７２】

次に、図１５９６を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１５９６は、本第２変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１５９６に示した通り、本第２変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第３２制御例の第１変形例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１５８４参照）に対して、変動回数カウンタ２０３ｇｏＢと、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢと、切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢと、が追加されている点で相違している。また、設定切替シナリオ格納エリア２０３ｇｃと、進行状況フラグ２０３ｇｅと、が削除されている点でも相違している。変動回数カウンタ２０３ｇｏＢは、通常状態における変動回数をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ２０３ｇｏＢは、初期値が０に設定されており、通常状態（且つ、基本設定値期間）において第１特別図柄の抽選が実行される毎に値に１が加算される（図１６０１のＳ３００７Ｇ参照）。また、この変動回数カウンタ２０３ｇｏＢの値が５００以上に更新されると、設定値上昇抽選が実行されると共に値が０にリセットされる。これにより、基本設定値期間における第１特別図柄の抽選回数が５００回に到達する毎に、設定値上昇抽選を実行することができる。設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢは、設定値上昇抽選に当選した場合に、当該当選に基づいて上昇させる設定値に対応する数値を設定するためのカウンタである。この設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢは、初期値が０に設定されており、設定値上昇抽選に当選する毎に、上昇させる設定値に対応する数値が設定される（図１６０１のＳ３０１０Ｇ参照）。また、設定値上昇抽選後の上昇抽選後期間が終了すると、この設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢの値が０にリセットされる（図１６０１のＳ３００４Ｇ参照）。本第２変形例において特別図柄の抽選を実行する際は、設定値格納エリア２０３ｇｆに格納されている基本設定値と、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢに格納されている設定値の上昇分とを加味して（加算して）、設定値上昇抽選による上昇後の設定値を特定し、当該特定した設定値に応じた大当たり確率で特別図柄の抽選を実行する構成としている（図１５９９のＳ３２１Ｇ参照）。これにより、設定値上昇抽選の抽選結果を好適に特別図柄の抽選に反映させることができる。切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢは、設定値上昇抽選が終了した後の上昇抽選後期間における特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この切替後抽選カウンタ２０３ｇｇＢは、初期値が０に設定されており、設定値上昇抽選が実行される毎に、値に１００が設定される（図１６０１のＳ３０１３Ｇ参照）。また、切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢは、上昇抽選後期間において第１特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ減算して更新される。この切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢの値が１以上の間は、設定値上昇抽選の抽選結果を反映した設定値で特別図柄の抽選が実行される。

【５９７３】

次に、図１５９７（ａ）を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２２の詳細について説明する。図１５９７（ａ）は、本第２変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。す２４５８（ａ）に示した通り、本第２変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１変形例におけるＲＯＭ２２２の構成に対して、切替抽選後背面選択テーブル２２２ｇｄＢが追加されている点でのみ相違している。この切替抽選後背面選択テーブル２２２ｇｄＢは、設定値上昇抽選が実行された場合に、その後に移行する上昇抽選後期間における背面画像を選択するために参照されるデータテーブルである。この切替抽選後背面選択テーブル２２２ｇｄＢの詳細について、図１５９７（ｂ）を参照して説明する。図１５９７（ｂ）は、この切替抽選後背面選択テーブル２２２ｇｂＡの規定内容を示した図である。図１５９７（ｂ）に示した通り、この切替抽選後背面選択テーブル２２２ｇｄＢは、設定値上昇抽選の抽選結果毎に、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲と背面画像の種別（演出態様）との対応関係が規定されている。

【５９７４】

具体的には、図１５９７（ｂ）に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「０」（設定値上昇抽選に非当選）である場合に対しては、演出カウンタ２２３ｆの取り得る値の全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像（図１５９４（ａ）参照）が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で非当選だった場合は、上昇抽選後期間における背面画像が必ず「空ステージ」に設定される。また、図１５９７（ｂ）に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「＋１」である場合（設定値上昇抽選に当選して設定値が１上昇される場合）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像（図１５９４（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、背面画像として「神殿ステージ」に対応する背面画像（図１５９４（ｂ）参照）が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で設定値が１上昇する抽選結果となった場合は、５０％の割合で「空ステージ」に設定され、５０％の割合で「神殿ステージ」に設定される。また、図１５９７（ｂ）に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「＋２」である場合（設定値上昇抽選に当選して設定値が２上昇される場合）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像（図１５９４（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２５～９９」の範囲に対して、背面画像として「神殿ステージ」に対応する背面画像（図１５９４（ｂ）参照）が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で設定値が２上昇する抽選結果となった場合は、２５％の割合で「空ステージ」に設定され、７５％の割合で「神殿ステージ」に設定される。また、図１５９７（ｂ）に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「＋３」である場合（設定値上昇抽選に当選して設定値が３上昇される場合）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像（図１５９４（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～９８」の範囲に対して、背面画像として「神殿ステージ」に対応する背面画像（図１５９４（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、背面画像として「宇宙ステージ」に対応する背面画像が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で設定値が３上昇する抽選結果となった場合は、１０％の割合で「空ステージ」に設定され、８９％の割合で「神殿ステージ」に設定され、１％の割合で「宇宙ステージ」に設定される。このように、設定値上昇抽選の抽選結果に応じて各背面画像の選択比率を異ならせる構成としているので、背面画像から抽選結果を予測する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、設定値が３段階上昇した場合にのみ選択される特別な背面画像（「宇宙ステージ」に対応する背面画像）を設ける構成としているので、当該特別な背面画像が出現した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【５９７５】

次に、図１５９８を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１５９８は、本第２変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１５９８に示した通り、本第２変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１５８７参照）に対して、従変動回数カウンタ２２３ｇｈＢと、従設定値加算カウンタ２２３ｇｉと、従切替抽選後カウンタ２２３ｇｊＢと、設定切替終了フラグ２２３ｇｋＢと、が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第１変形例と同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。従変動回数カウンタ２２３ｇｈＢ、従設定値加算カウンタ２２３ｇｉＢ、および従切替抽選後カウンタ２２３ｇｊＢは、それぞれ主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられている変動回数カウンタ２０３ｇｏＢ、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢ、および切替抽選後カウンタ２２３ｇｇＢに対応するカウンタ（これらのカウンタに同期して更新されるカウンタ）である。カウントする内容については主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられている各カウンタと同一であるため、その詳細な説明については省略する。また、設定切替終了フラグ２２３ｇｋＢは、設定

値が基本設定値に対して上昇している可能性がある期間（上昇抽選後期間）が終了したか否かを示すフラグである。この設定切替終了フラグ２２３ｇｋＢは、初期値がオフに設定されており、主制御装置１１０から上昇抽選後期間が終了したことを示す設定切替コマンドを受信した場合に値が０にリセットされる。

【５９７６】

＜第３２制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１５９９から図１６０２を参照して、本第３２制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１５９９を参照して、本第２変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４１１Ｇ）の詳細について説明する。この第２変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４１１Ｇ）は、上述した第１変形例（および第３２制御例）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１５５７参照）に代えて実行される処理であり、上述した第１変形例（および第３２制御例）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１５５７参照）と同様に、第１特別図柄の抽選で大当たりか否かを判定するための処理である。この第２変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４１１Ｇ）のうち、Ｓ３０１Ｇ～Ｓ３１０Ｇの処理では、それぞれ上述した第１変形例（および第３２制御例）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１５５７参照）のＳ３０１Ｇ～Ｓ３１０Ｇの処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１５９９参照）では、Ｓ３０１Ｇの処理が終了すると、次いで、設定値格納エリア２０３ｇｆのデータと設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢの値とから、設定値上昇抽選による上昇を加味した設定値を特定し（Ｓ３２１Ｇ）、処理をＳ３０２Ｇへと移行する。この第１特別図柄大当たり判定処理（図１５９９参照）を実行することにより、設定値上昇抽選の抽選結果に応じた抽選確率で特別図柄の抽選を実行させることができる。なお、第２特別図柄大当たり判定処理（図１５６４参照）についても同一の変形が施されているが、ここではその詳細な説明については省略する。

【５９７７】

次いで、図１６００を参照して、本第２変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１２Ｇ）の詳細について説明する。この遊技状態更新処理（Ｓ２４１２Ｇ）は、上述した第１変形例（および第３２制御例）における遊技状態更新処理（図１５６０参照）に代えて実行される処理であり、第１変形例（および第３２制御例）における遊技状態更新処理（図１５６０参照）と同様に、遊技状態を更新するための処理である。この第２変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１２Ｇ）のうち、Ｓ２５５１Ｇ～Ｓ２５５７Ｇの各処理では、それぞれ上述した第１変形例（および第３２制御例）における遊技状態更新処理（図１５６０参照）のＳ２５５１Ｇ～Ｓ２５５７Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１２Ｇ）では、Ｓ２５５１Ｇの処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合（Ｓ２５５１Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ２５５４Ｇの処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０でないと判別した場合（Ｓ２５５４Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ２５５６Ｇの処理が終了した場合、およびＳ２５５７Ｇの処理が終了した場合において、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判別し（Ｓ２５６１Ｇ）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ２５６１Ｇ：Ｙｅｓ）、設定値を切り替えるか否かを判断するための設定切替関連処理を実行して（Ｓ２５６２Ｇ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ２５６１Ｇの処理において通常状態ではないと判別した場合は（Ｓ２５６１Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ２５６２Ｇの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この設定切替関連処理（Ｓ２５６２Ｇ）の詳細について、図１６０１を参照して説明する。

【５９７８】

図１６０１は、この設定切替関連処理（Ｓ２５６２Ｇ）を示すフローチャートである。図１６０１に示した通り、この設定切替関連処理（Ｓ２５６２Ｇ）が実行されると、まず、切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ３００１Ｇ）、０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３００１Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢの値を１減算して更新し（Ｓ３００２Ｇ）、更新後のカ

ウンタ値が０になったか否かを判別する（Ｓ３００３Ｇ）。Ｓ３００３Ｇの処理において、切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢの値が０でないと判別した場合は（Ｓ３００３Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ３００３Ｇの処理において、切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢの値が０であると判別した場合は（Ｓ３００３Ｇ：Ｙｅｓ）、上昇抽選後期間が終了したことを意味するので、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢの値を０にリセットし（Ｓ３００４Ｇ）、リセット後の設定値を示す設定切替コマンドを設定して（Ｓ３００５Ｇ）、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ３００１Ｇの処理において、切替抽選後カウンタ２０３ｇｇＢの値が０であると判別した場合は（Ｓ３００１Ｇ：Ｎｏ）、変動回数カウンタ２０３ｇｏＢの値に１を加算して更新し（Ｓ３００６Ｇ）、加算後のカウンタ値が５００以上の値であるか否かを判別する（Ｓ３００７Ｇ）。Ｓ３００７Ｇの処理において、５００未満の値であると判別した場合は（Ｓ３００７Ｇ：Ｎｏ）、設定値上昇抽選の抽選条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ３００７Ｇの処理において、加算後のカウンタ値が５００以上の値であると判別した場合は（Ｓ３００７Ｇ：Ｙｅｓ）、設定値上昇抽選を実行するためのＳ３００８Ｇ～Ｓ３０１３Ｇの各処理を実行する。具体的には、設定切替抽選テーブル２０２ｇｇＢを読み出して（Ｓ３００８Ｇ）、現在の設定値（基本設定値）と設定値抽選カウンタＳ１の値とに対応する設定値の上昇値を特定する（Ｓ３００９Ｇ）。次いで、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢに対してＳ３００９Ｇの処理で特定した上昇値に対応するデータを上書きし（Ｓ３０１０Ｇ）、上昇値を加算した設定値を示す設定切替コマンドを設定する（Ｓ３０１１Ｇ）。次いで、変動回数カウンタ２０３ｇｏＢの値を０にリセットし（Ｓ３０１２Ｇ）、切替後抽選カウンタ２０３ｇｇＢの値を１００に設定することで上昇抽選後期間に設定して（Ｓ３０１３Ｇ）、本処理を終了する。

【５９７９】

次に、図１６０２を参照して、本第２変形例における投入回数判別処理（Ｓ１７２１Ｇ）の詳細について説明する。この投入回数判別処理（Ｓ１７２１Ｇ）は、上述した第１変形例における投入回数判別処理（図１５８９参照）に代えて実行される処理であり、第１変形例における投入回数判別処理（図１５８９参照）と同様に、投入回数を判別して、規定の電源投入回数となった場合に対応する制御を実行するための処理である。この第２変形例における投入回数判別処理（Ｓ１７２１Ｇ）のうち、Ｓ１７７１Ｇ、およびＳ１７７２Ｇの各処理では、それぞれ上述した第１変形例における投入回数判別処理（図１５８９参照）のＳ１７７１Ｇ、およびＳ１７７２Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における投入回数判別処理（図１５８９参照）では、Ｓ１７７２Ｇの処理おいて、更新後の投入回数カウンタ２０３ｇｎＡの値が１０以上であると判別した場合に（Ｓ１７７２Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢの値が０より大きい値であるか（設定値上昇抽選に当選したことにより設定値が上昇しているか）否かを判別する（Ｓ１７８１Ｇ）。Ｓ１７８１Ｇの処理において、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ１７８１Ｇ：Ｙｅｓ）、既に設定値が上昇されているので、設定値上昇抽選を重複して実行せずに、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７８１Ｇの処理において、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢの値が０であると判別した場合は（Ｓ１７８１Ｇ：Ｎｏ）、設定切替抽選テーブル２０２ｇｇＢを読み出して（Ｓ１７８２Ｇ）、現在の設定値（基本設定値）と設定値抽選カウンタＳ１の値とに対応する設定値の上昇値を特定する（Ｓ１７８３Ｇ）。次いで、設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢに対してＳ３００９Ｇの処理で特定した上昇値に対応するデータを上書きし（Ｓ１７８４Ｇ）、上昇値を加算した設定値を示す設定切替コマンドを設定する（Ｓ１７８５Ｇ）。次いで、変動回数カウンタ２０３ｇｏＢの値を０にリセットし（Ｓ１７８６Ｇ）、切替後抽選カウンタ２０３ｇｇＢの値を１００に設定することで上昇抽選後期間に設定して（Ｓ１７８７Ｇ）、本処理を終了する。この投入回数判別処理（図１６０２参照）を実行することにより、電源の投入回数が規定回数（１０回）に到達した場合にも、設定値上昇抽選を実行することができる。言い換えれば、電源の投入回数が１０回未満の間においては、設定値上昇抽選を実行せずに設定値を維持する一方で、電源の投入回数が１０回を

超えた場合には、設定値上昇抽選を実行する構成としている。このように構成することで、電源が投入された可能性が高いホールの開店直後等において遊技を開始したいと強く思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、開店直後に設定値を上昇させたくないと考えるホールに対して、より積極的に設定値を変更させることができるので、長い期間に渡って同一の設定値のまま変更がなされないことを抑制することができる。なお、本第３２制御例では、電源の投入回数をカウントするための投入回数カウンタ２０３ｇｎＡが１０未満の値であるか、１０以上の値であるかを判断対象として、設定値上昇抽選を実行するための処理をスキップするか、設定値上昇抽選を実行するための処理を行わせるかを決定する構成としていたが、規定の値に設定されているか、規定の値とは異なる値に設定されているかに応じて設定値上昇抽選を実行するための処理を行うか否かを異ならせる判断対象は、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、設定が変更されず（ＲＡＭクリア操作が行われず）に長い期間が経過した（抽選回数が規定の範囲を超えて実行された）か否かを判断対象として、設定値上昇抽選を実行するか否かを異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、パチンコ機１０が初期化された後において特別図柄の抽選が実行される毎に値が加算されるカウンタを設ける構成とし、３０００未満の値に設定されている場合には、長い期間が経っていないと判別して設定値上昇抽選を実行しない一方で、３０００以上の値に設定されている場合には、前回の初期化から長い期間が経ったと判断して設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。また、例えば、実際の大当たり確率が低いか否か（即ち、パチンコ機１０が好調であるか否か）を判断対象として、設定値上昇抽選を実行するか否かを異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、パチンコ機１０が初期化された後における特別図柄の抽選回数をカウントするカウンタと大当たり当選回数をカウントするためのカウンタとを設ける構成とし、電源投入時における大当たり確率（特別図柄の抽選回数／大当たり当選回数）が所定確率以上（例えば、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率である１／３２０以上）であれば、設定値上昇抽選を実行しない一方で、所定確率未満（１／３２０未満）である場合は、実際の大当たり確率が低い（不調である）と判断して設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、電源投入直後の可能性が高いパチンコ機１０を発見した場合に、当該パチンコ機１０の前日までの遊技履歴を加味して、設定値が上昇している可能性があるか否かを判断する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９８０】

＜第３２制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次いで、図１６０３、および図１６０４を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１６０３を参照して、本第２変形例における設定関連コマンド処理（Ｓ４２１３Ｇ）の詳細について説明する。この設定関連コマンド処理（Ｓ４２１３Ｇ）は、上述した第１変形例（および第３２制御例）における設定関連コマンド処理（図１５７５参照）に代えて実行される処理であり、第１変形例（および第３２制御例）における設定関連コマンド処理（図１５７５参照）と同様に、設定関連のコマンドが主制御装置１１０から出力された場合に、出力されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第２変形例における設定関連コマンド処理（Ｓ４２１３Ｇ）のうち、Ｓ５４０１Ｇ，Ｓ５４０４Ｇ、およびＳ５４０５Ｇの各処理では、それぞれ上述した第１変形例（および第３２制御例）における設定関連コマンド処理（図１５７５参照）のＳ５４０１Ｇ，Ｓ５４０４Ｇ、およびＳ５４０５Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における設定関連コマンド処理（Ｓ４２１３Ｇ）では、Ｓ５４０１Ｇの処理において設定切替コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ５４０１Ｇ）、設定値上昇抽選（設定切替抽選）に対応するコマンドであるか否かを判別し（Ｓ５４１１Ｇ）、設定値上昇（切替）抽選に関連するコマンドでないと判別した場合は（Ｓ５４１１Ｇ：Ｎｏ）、上昇抽選後期間が終了したことを示すコマンドであることが確定するため、従設定値加算カウンタ２２３ｇｉＢ

の値を０にリセットし（Ｓ５４１２Ｇ）、設定切替終了フラグ２２３ｇｋＢをオンに設定して（Ｓ５４１３Ｇ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５４１１Ｇの処理において、設定値上昇抽選に対応するコマンドであると判別した場合は（Ｓ５４１１Ｇ：Ｙｅｓ）、従設定値加算カウンタ２０３ｇｉＢの値を受信したコマンドが示す上昇値に更新し（Ｓ５４１４Ｇ）、設定切替フラグ２０３ｇｅをオンに設定し（Ｓ５４１５Ｇ）、本処理を終了する。

【５９８１】

次いで、図１６０４を参照して、本第２変形例におけるサブ演出設定処理（Ｓ５０１１Ｇ）の詳細について説明する。図１６０４は、このサブ演出設定処理（Ｓ５０１１Ｇ）を示すフローチャートである。このサブ演出設定処理（Ｓ５０１１Ｇ）は、上述した第１変形例（および第３２制御例）におけるサブ演出設定処理（図１５７７参照）に代えて実行される処理であり、上述した第１変形例（および第３２制御例）におけるサブ演出設定処理（図１５７７参照）と同様に、変動表示演出に付随して実行されるサブ的な演出の演出態様を設定するための処理である。なお、本第２変形例におけるサブ演出は主として背面画像による示唆演出である。この第２変形例におけるサブ演出設定処理（Ｓ５０１１Ｇ）では、まず、設定切替フラグ２２３ｇｅがオンであるか否かを判別し（Ｓ５０５１Ｇ）、設定切替フラグ２２３ｇｅがオンであると判別した場合は（Ｓ５０５１Ｇ：Ｙｅｓ）、従設定値加算カウンタ２２３ｇｉＢの値と、切替抽選後背面選択テーブル２２２ｇｄＢとを参照して対応するステージ（背面画像）を決定し（Ｓ５０７１Ｇ）、決定したステージへの変更を決定すると共に設定切替フラグ２２３ｇｅをオフに設定する（Ｓ５０７２Ｇ）。次いで、従変動回数カウンタ２２３ｇｈＢの値を０にリセットし、従切替抽選後カウンタ２２３ｇｊＢの値を１００に設定して（Ｓ５０７３Ｇ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５０５１Ｇの処理において、設定切替フラグ２２３ｇｅがオフであると判別した場合は（Ｓ５０５１Ｇ：Ｎｏ）、設定切替終了フラグ２０３ｇｋＢがオンであるか否かを判別し（Ｓ５０７４Ｇ）、オンであると判別した場合は（Ｓ５０７４Ｇ：Ｙｅｓ）、上昇抽選後期間が終了したことを意味するため、ステージを通常ステージに変更し（Ｓ５０７５Ｇ）、設定切替終了フラグ２２３ｇｋＢをオフに設定して（Ｓ５０７６Ｇ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ５０７４Ｇの処理において、設定切替終了フラグ２２３ｇｋＢがオフであると判別した場合は（Ｓ５０７４Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５９８２】

以上説明した通り、第３２制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０が初期化された場合にのみ移行し得る設定変更状態において、操作可能な操作手段（設定キー１１０ｂ、設定スイッチ１１０ｃ）に対して特定の操作が行われたことに基づいて、判別（特別図柄の抽選）の有利度合い（大当たり確率）に対応する複数段階の設定値のうち１の設定値を設定することが可能に構成した上で、設定値が第１の設定値に設定された状況下の所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、第１の設定値よりも高い段階に対応する第２の設定値に変更可能に構成している。より具体的には、パチンコ機１０が初期化された場合に少なくとも設定される不利な所定の遊技状態（通常状態）において特別図柄の抽選回数が予め定められた規定回数（５００回）に到達したことに基づいて、３段階以下の範囲内において設定値を上昇させるか否かの抽選を実行し、当該抽選で設定値を上昇させる抽選結果となったことに基づいて、設定されている設定値を一時的に第１の設定値よりも高い第２の設定値に上昇させることが可能に構成している。また、第２の設定値に変更された後で第２条件が成立したことに基づいて、第２の設定値よりも低い段階に対応する設定値に変更可能に構成している。即ち、第２の設定値に変更された後で特別図柄の抽選が１００回実行されたことに基づいて、設定値の上昇を終了させ、第１の設定値へと復帰させる構成としている。このように構成することで、通常遊技中において、遊技状態が変更されていないにもかかわらず判別の有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第２変形例では、上述した第１変形例と同様に、初期化を伴わずにパチンコ機１０に対して電源が投入された場合に、電源が遮断される前の設定値とは異

なる設定値が設定され得るように構成した。具体的には、初期化を伴わずに電源が投入された回数が１０回に到達したことに基づいて、３段階以下の範囲内において設定値を上昇させるか否かの抽選を実行する構成としている。このように構成することで、設定値が変更されているか否かによらず、電源が新たに投入された可能性が高い状態のパチンコ機１０において遊技を開始したいと遊技者に対して思わせることができる。即ち、ホールの開店直後等、設置されている遊技台に対して電源が一斉に投入されたと思われるタイミングにおいて、本第２変形例におけるパチンコ機１０で遊技を開始させることができる。よって、ホールの開店時における稼働率を向上させることができる。また、設定値が上昇することを避けたいと考える遊技店に対して、規定回数（１０回）の電源投入が行われるよりも前に設定値を変更したいと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の設定値の変更を促進させることができる。

【５９８３】

なお、本第２変形例では、空ステージや神殿ステージ、宇宙ステージ等の背面画像への変更による設定値が上昇したことを示唆する報知を、設定値上昇抽選が実行された場合にのみ実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定値上昇抽選が実行されていなくても、設定値が上昇したことを示唆する報知（空ステージの背面画像への変更）を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、設定値上昇抽選までの抽選回数を表示させない構成とした上で、特別図柄の抽選回数が１００回に到達する毎に、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、空ステージに設定するこうせいとしてもよい。そして、実際に設定値上昇抽選が実行された場合にのみ、抽選結果に応じて、空ステージ、神殿ステージ、宇宙ステージのいずれかが設定され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定値上昇抽選が実行されたのか否かを分かり難くすることができるので、設定値上昇抽選が実行されていなくても設定値が上昇した可能性があると遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、設定値上昇抽選が実行される条件を複数設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、基本設定値期間に設定された場合に、次に設定値上昇抽選を行うまでの特別図柄の抽選回数を、複数の回数の中から１の回数に決定する構成としてもよい。即ち、１００回、３００回、５００回、７００回、９００回の中から抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、設定値が上昇したことを示唆する報知（空ステージの背面画像への変更）が実行された場合に、設定値上昇抽選が実行されたのか否かをより把握し難くすることができる。よって、設定値上昇抽選が実行されていなくても設定値が上昇した可能性があると遊技者に思わせることができる可能性をより高めることができる。

【５９８４】

本第２変形例では、初期化を伴わずにパチンコ機１０の電源が遮断された回数が１０回に到達する毎に、設定値上昇抽選を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、設定値上昇抽選を実行するまでの電源の遮断回数（投入回数）は任意に定めることができる。設定値上昇抽選が実行されるまでの回数を少なくすることで、設定値上昇抽選の頻度をより高めることができ、ホールの開店直後におけるパチンコ機１０の稼働率をより向上させることができる。特に、電源が遮断される毎に設定値上昇抽選を実行する構成とした場合は、ホールの開店毎に設定値が上昇している可能性があるため、設定値が上昇しているか否かを見極めたいと考える遊技者に対して、ホールの開店直後からパチンコ機１０で遊技を行いたいという思いをより強くすることができる。よって、ホールの開店直後におけるパチンコ機１０の稼働率をより向上させることができる。一方、設定値上昇抽選を実行するまでの電源の遮断回数（投入回数）を多くすることにより、設定値上昇抽選を実行させたくないと考えるホールの手間（設定変更の頻度）を少なくすることができる。また、初期化を伴わない電源投入時には設定値上昇抽選を行わない構成としてもよい。このように構成することで、ホールの開店直後から有利度合いが極端に高まってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【５９８５】

本第２変形例では、設定値上昇抽選の実行回数に制限を設けることなく、基本設定値期間において規定回数（５００回）の特別図柄の抽選が実行される毎に設定値上昇抽選が実行されるように構成していたが、これに限られるものではなく、回数に制限を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定値上昇抽選の実行回数を１回に限る構成としてもよい。このように構成することで、１回の抽選機会を確実に得たいと考える遊技者に対して、設定値上昇抽選が実行されるまで遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。なお、設定値上昇抽選の回数は１回に限られず、任意に定めてもよい。また、本第２変形例では、設定値上昇抽選において設定値を上昇させると判定された場合に、設定値が１段階から３段階の範囲で上昇する構成としていた。より具体的には、基本設定値が設定１であれば、設定２～４のいずれかに上昇し、設定２であれば設定３～５のいずれかに上昇し、設定３であれば設定４又は５のどちらかに上昇し、設定４であれば設定５又は６のどちらかに上昇し、設定５であれば設定６に上昇する構成としていたが、これに限られるものではなく、上昇させる段階数は固定としてもよい。例えば、設定値によらず、１段階のみ上昇するように構成してもよい。このように構成することで、設定値上昇抽選の抽選内容を簡素化することができるので、設定値上昇抽選に要する処理負荷を軽減することができる。また、例えば、基本設定値に対して設定値を上昇させるか否かの抽選を実行するのに代えて、固定の設定値（例えば、最高設定である設定６）に変更するか否かの抽選（設定値変更抽選）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、設定値変更抽選に当選したか否かに応じて、特別図柄の抽選を実行する際に参照する設定値として基本設定値と固定の設定値とを切り替えるだけでよいので、特別図柄の抽選に要する処理負荷を軽減することができる。

【５９８６】

本第２変形例では、設定値が１段階から３段階の範囲で上昇させるか否かを抽選により決定する構成としていたが、これに代えて、または加えて、設定値を所定段階低下させるか否かを抽選により決定してもよい。このように構成することで、背面画像が変更された場合に、設定値が低下している可能性もあるので、背面画像の種別から設定値がどのように推移したのかをより真剣に見極めようと遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第２変形例では、設定値上昇抽選の実行条件が成立した場合に、毎回同一内容の抽選を実行する構成としていたが、実行条件の種別毎に種別の異なる複数の抽選の中から１の抽選を実行する構成としてもよい。また、例えば、基本設定期間において第１回数（例えば、１００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に第１の設定値上昇抽選を実行し、第１回数よりも多い第２回数（例えば、５００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、第１の設定値上昇抽選よりも有利度合いが高い（当選率が高い、当選した場合の設定値の上昇段階数が多くなり易い、または上昇抽選後期間が長い等）第２の設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。また、この場合において、設定値が上昇した可能性があることを背面画像により報知する報知演出の種別も、第１の設定値上昇抽選後の上昇抽選後期間であるか、第２の設定値上昇抽選後の上昇抽選後期間であるかによって異ならせてもよい。具体的には例えば、第１の設定値上昇抽選が実行された後の上昇抽選後期間では、必ず空ステージに設定される一方で、有利度合いが高い第２の設定値上昇抽選が実行された後の上昇抽選後期間では、空ステージに加え、神殿ステージや宇宙ステージも設定され得るように構成してもよい。このように構成することで、報知演出の種別に応じて設定値上昇抽選の種別を特定することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【５９８７】

また、本第２変形例では、基本設定値期間において特別図柄の抽選回数が５００回に到達したことに基づいて設定値上昇抽選を実行する構成としていたが、設定値上昇抽選を実行する契機はこれに限られるものではない。例えば、上述した第３２制御例、およびその第１変形例と同様に、発射球数が規定個数（例えば、５０００個）に到達したことを条件として、設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者のハンドル５１に対する操作状況に応じて、設定値上昇抽選の実行され易さが可変する構成としてもよい。こ

のように構成することで、設定値上昇抽選を早期に実行させたいと考える遊技者に対して、遊技効率よりも発射球数を優先して遊技を行わせることができる。また、例えば、基本設定期間における経過時間が所定時間となったことを契機として、設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、本第２変形例におけるパチンコ機１０で遊技を行うか否かを、時刻によって判断するという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第２変形例では、初期化を伴わない電源の投入回数が規定回数（１０回）に到達した場合に実行される設定値上昇抽選と、基本設定値期間において規定回数（５００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に実行される設定値上昇抽選とで、全く同一の抽選を実行する構成としていたが、異なる抽選を実行してもよい。具体的には、例えば、初期化を伴わない電源の投入回数が規定回数（１０回）に到達した場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが低い（例えば、当選したとしても設定値が１段階しか上昇しない）抽選を行うように構成する一方で、基本設定値期間において規定回数（５００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが高い（例えば、当選した場合に設定値が２段階以上高くなる）抽選を行うように構成してもよい。このように構成することで、電源投入直後のパチンコ機１０の有利度合いが高くなり過ぎてしまうことを抑制することができるので、ホールの開店直後からホールに大きな不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。また、逆に、初期化を伴わない電源の投入回数が規定回数（１０回）に到達した場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが高い抽選を行うように構成する一方で、基本設定値期間において規定回数（５００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが低い抽選を行うように構成してもよい。このように構成した場合、ホールの開店直後等、電源が投入された可能性が高い状況下においてより積極的に遊技を行わせることができるので、ホールの開店直後における稼働率を向上させることができる。

【５９８８】

本第２変形例では、基本設定値として設定６が設定された場合には、設定値を上昇させる余地が無い構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、基本設定値としては設定され得ない設定７や設定８を設ける構成とし、基本設定値として最高設定値である設定６が設定されていたとしても、設定値を上昇させる余地を設ける構成としてもよい。このように構成することで、基本設定値として設定６が設定されていたとしても、設定値上昇抽選によって設定を上昇させることが可能に構成することができる。また、逆に、基本設定値として設定５までしか設定できないように構成してもよい。このように構成した場合も、全ての基本設定値において、設定値上昇抽選で設定値が上昇する余地を設けることができるので、より好適な設定値上昇抽選を実行することができる。

【５９８９】

＜第３２制御例の第３変形例＞

次いで、図１６０５から図１６０８を参照して、第３２制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３２制御例、およびその第１変形例では、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルとして、設定値と当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲との対応関係が規定された１のデータテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ｇａ）を設ける構成とし、特別図柄の抽選条件が成立した場合は、上記１のデータテーブルから設定値に対応する乱数値（カウンタ値）の範囲を読み出すことにより、設定値に応じた抽選確率で特別図柄の抽選を実行する構成としていた。これに対して本第３変形例では、特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値が切り替わる変則的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる

。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い上述した第３２制御例およびその各種変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止（抑制）することができる。この第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５９９０】

＜第３２制御例の第３変形例における電気的構成＞

図１６０５（ａ）を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１６０５（ａ）は、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図１６０５（ａ）に示した通り、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第３２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１５４３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｇａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣが設けられている点、および外れ書き替え抽選テーブル２０２ｇｈＣが追加されている点である。その他の構成については上述した第３２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１５４３（ａ）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図１６０５（ｂ）を参照して、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣの詳細について説明する。図１６０５（ｂ）は、この第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣの規定内容を示した図である。本第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣは、上述した第３２制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｇａ（図１５４３（ｂ）参照）に対して、設定値によらない１の規定内容のみとなっている点で相違している。なお、この１種類の規定内容は、上述した第３２制御例における設定１に対応する規定内容となっている。つまり、特別図柄の低確率状態における大当たり確率が１／３２０（２０５／６５５３６）となり、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が１／１０２（６４４／６５５３６）となり、第２特別図柄の小当たり確率が、１／１．１４（６４６０１／６５５３６）となるように乱数値（カウンタ値）が対応付けられている。また、図１６０５（ｂ）に示した通り、本第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣには、「暫定外れ」という抽選結果が設けられている。この「暫定外れ」は、設定値によらない抽選では外れとして取り扱うが、設定値に応じた抽選によって大当たりに書き替えられる可能性がある外れ抽選結果に対応している。この「暫定外れ」には、特別図柄の低確率状態において「２０５～９３５」の範囲が対応付けて規定され、特別図柄の高確率状態において「６４４～９３５」の範囲が対応付けて規定されている。よって、特別図柄の低確率状態において「暫定外れ」となる確率は約１／８９．７（７３１／６５５３６）であり、特別図柄の高確率状態において「暫定外れ」となる確率は約１／２２４．４（２９２／６５５３６）である。本第３変形例では、「暫定外れ」以外の抽選結果（大当たり、小当たり、および完全外れ）と判定された場合には、その時点で抽選結果が確定する一方で、暫定外れとなった場合には、更に設定値に応じた抽選を実行するように構成している。

【５９９１】

次に、図１６０６を参照して、上述した外れ書き替え抽選テーブル２０２ｇｈＣの詳細について説明する。図１６０６は、この外れ書き替え抽選テーブル２０２ｇｈＣの規定内容を示した図である。この外れ書き替え抽選テーブル２０２ｇｈＣは、特別図柄の抽選に

おいて、設定値によらない抽選（第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣを参照した抽選）が実行された後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果を用いて設定値を加味した抽選を実行し、最終的な特別図柄の抽選結果を決定（特定）するために参照されるデータテーブルである。具体的には、設定値によらない抽選の抽選結果が「暫定外れ」となった場合に、当該「暫定外れ」の抽選結果を設定値に応じた確率で大当たりに書き替えるために参照されるデータテーブルである。図１６０６に示した通り、本第３変形例における外れ書き替え抽選テーブル２０２ｇｈＣは、特別図柄の状態毎に、設定値と、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（書き替えカウンタＳ２のカウンタ値）の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図１６０６に示した通り、特別図柄の低確率状態に対しては、設定１に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）が対応付けられておらず、設定２に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～１１６５」が対応付けて規定され、設定３に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～２５９９」が対応付けて規定され、設定４に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～４２１３」が対応付けて規定され、設定５に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～６０９５」が対応付けて規定され、設定６に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～８３３７」が対応付けて規定されている。また、特別図柄の高確率状態に対しては、設定１に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）が対応付けられておらず、設定２に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～９４２５」が対応付けて規定され、設定３に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～２０６４７」が対応付けて規定され、設定４に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～３３２１６」が対応付けて規定され、設定５に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～４８０２９」が対応付けて規定され、設定６に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値（カウンタ値）として「０～６５５３５」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態において「暫定外れ」の抽選結果を大当たりに書き替える確率は、設定１が０（０／６５５３６）であり、設定２が約１／５６．２（１１６６／６５５３６）であり、設定３が約１／２５．２（２６００／６５５３６）であり、設定４が約１／１５．６（４２１４／６５５３６）であり、設定５が約１／１０．８（６０９６／６５５３６）であり、設定６が約１／７．９（８３３８／６５５３６）である。また、特別図柄の高確率状態において「暫定外れ」の抽選結果を大当たりに書き替える確率は、設定１が０（０／６５５３６）であり、設定２が約１／７（９４２６／６５５３６）であり、設定３が約１／３．２（２０６４８／６５５３６）であり、設定４が約１／２（１３２６９／６５５３６）であり、設定５が約１／１．４（４８０３０／６５５３６）であり、設定６が１（６５５３６／６５５３６）である。

【５９９２】

ここで、特別図柄の大当たり確率は、設定値によらない抽選（第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣを用いた抽選）により大当たりとなる確率と、設定値によらない抽選で「暫定外れ」となり、且つ、当該「暫定外れ」の抽選結果が設定値に応じた抽選で大当たりに書き替えられる確率と、の和によって求められる。そして、上述した通り、本第３変形例における特別図柄の低確率状態において「暫定外れ」となる確率は約１／８９．７（７３１／６５５３６）であるので、特別図柄の低確率状態において大当たりとなる確率は、設定１で約１／３２０（２０４／６５５３６＋７３１／６５５３６×０／６５５３６）となり、設定２で約１／３０２（２０４／６５５３６＋７３１／６５５３６×１１６６／６５５３６）であり、設定３で約１／２８１．３（２０４／６５５３６＋７３１／６５５３６×２６００／６５５３６）であり、設定４で約１／２６１．１（２０４／６５５３６＋７３１／６５５３６×４２１４／６５５３６）であり、設定５で約１／２４０．９（２０４／６５５３６＋７３１／６５５３６×６０９６／６５５３６）であり、設定６で約１／２

２０．７（２０４／６５５３６＋７３１／６５５３６×８３３８／６５５３６）である。また、上述した通り、特別図柄の高確率状態において「暫定外れ」となる確率は約１／２２４．４（２９２／６５５３６）であるので、特別図柄の高確率状態において大当たりとなる確率は、設定１で約１／１０１．８（６４４／６５５３６＋２９２／６５５３６×０／６５５３６）となり、設定２で約１／９５．５（６４４／６５５３６＋２９２／６５５３６×９４２６／６５５３６）であり、設定３で約１／８９．０（６４４／６５５３６＋２９２／６５５３６×２０６４８／６５５３６）であり、設定４で約１／８２．７（６４４／６５５３６＋２９２／６５５３６×３３２１７／６５５３６）であり、設定５で約１／７６．４（６４４／６５５３６＋２９２／６５５３６×４８０３０／６５５３６）であり、設定６で約１／７０．０（６４４／６５５３６＋２９２／６５５３６×６５５３６／６５５３６）である。つまり、上述した第３２制御例における大当たり確率と同等の大当たり確率にすることができる。このように、本第３変形例では、特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値が切り替わる変則的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い上述した第３２制御例およびその各種変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止（抑制）することができる。

【５９９３】

＜第３２制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１６０７、および図１６０８を参照して、第３２制御例の第３変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１６０７を参照して、本第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４２１Ｇ）の詳細について説明する。図１６０７は、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４２１Ｇ）を示すフローチャートである。この第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４２１Ｇ）は、上述した第３２制御例およびその第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１５５７参照）に代えて実行される処理であり、上述した第３２制御例およびその第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１５５７参照）と同様に、第１特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４２１Ｇ）のうち、Ｓ３０１Ｇ，Ｓ３０２Ｇ，Ｓ３０５Ｇ～Ｓ３１０Ｇでは、それぞれ上述した第３２制御例およびその第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１５５７参照）のＳ３０１Ｇ，Ｓ３０２Ｇ，Ｓ３０５Ｇ～Ｓ３１０Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４２１Ｇ）では、Ｓ３０２の処理において、確変フラグ２０３ｇａがオンであると判別した場合に（Ｓ３０２Ｇ：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣから各種抽選結果に対応する乱数値（カウンタ値）を読み出して（Ｓ３３１Ｇ）、処理をＳ３０５Ｇへと移行する。一方で、Ｓ３０２Ｇの処理において、確変フラグ２０３ｇａＣがオフであると判別した場合は（Ｓ３０２Ｇ：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ｇａから各種抽選結果に対応する乱数値を読み出して（Ｓ３３２Ｇ）、処理をＳ３０５Ｇへと移行する。なお、上述した通り、本第１変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣには、大当たりと判定される乱数値、小当たりと判定される乱数値、暫定外れと判定される乱数値が規定されており、これらの乱数値は、設定値によらない共通の値として規定されている。つまり、Ｓ３０２Ｇ，

Ｓ３３１Ｇ，Ｓ３３２Ｇ，Ｓ３０５Ｇの各処理は、特別図柄の抽選のうち、設定されている設定値によらない１段階目の抽選を実行するための処理である。また、本第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４２１Ｇ）では、Ｓ３０５Ｇの処理が終了すると、暫定外れの抽選結果を大当たりに設定値に応じた確率で大当たりに書き替えるか否かを抽選する書き替え抽選処理を実行し（Ｓ３３３Ｇ）、処理をＳ３０６Ｇへと移行する。この書き替え抽選処理（Ｓ３３３Ｇ）は、特別図柄の抽選のうち、設定値を反映させた２段階目の抽選を実行するための処理である。この書き替え抽選処理（Ｓ３３３Ｇ）の詳細については、図１６０８を参照して後述する。なお、本第３変形例では、特別図柄の抽選を、予め設定された設定値（大当たり確率）によらない抽選処理と、予め設定された設定値を反映させた処理とに分ける構成としていたが、本制御は特別図柄の抽選に限られるものではなく、他の制御処理についても、設定された要素の状態によらない処理と、設定された要素の状態を反映させた処理とに分けて構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり終了後の遊技状態を決定するための処理を、大当たり当選時の遊技状態として当選時状態格納エリア２０３ｇｍに設定されたデータによらない処理と、大当たり当選時の遊技状態として当選時状態格納エリア２０３ｇｍに設定されたデータを反映させた処理と、に分ける構成としてもよい。具体的には、例えば、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり遊技の実行中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過したか否かのみに基づいて確変フラグ２０３ｇａをオンとするか否かを決定した後で、大当たり当選時の遊技状態に応じて、時短カウンタ２０３ｈに設定するカウンタ値を決定することにより、大当たり終了後の遊技状態を時短状態とするか確変状態とするか潜確状態とするかを最終的に決定する構成としてもよい。これにより、遊技状態格納エリア２０３ｇｍに格納されたデータがノイズ等の影響により異常なデータになってしまっていたとしても、最低限、確変フラグ２０３ｇａの状態だけは確変スイッチ１６５０ｅ３の通過の有無に応じて好適に設定することができるので、遊技状態自体を設定することが不可能となってしまう重篤な不具合の発生を抑制することができる。また、例えば、変動パターンを決定するための処理を、始動入賞時に取得されて第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに設定されていた変動種別カウンタＣＳ１の値によらない処理と、変動種別カウンタＣＳ１の値を反映させた処理とに分けて構成してもよい。具体的には、例えば、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果と特別図柄の種別とのみを判別して、第２特別図柄の抽選であれば、当たり超ロング変動または外れ超ロング変動に決定する一方で、第１特別図柄の抽選であれば、暫定当たり変動または暫定外れ変動に決定する構成としてもよい。そして、暫定当たり変動または暫定外れ変動の場合にのみ、変動種別カウンタＣＳ１の値を用いて詳細な変動時間を決定する構成としてもよい。このように構成することで、必ず超ロング変動に設定される通常状態における第２特別図柄の抽選で無駄に変動種別カウンタＣＳ１の値を参照することを抑制できるので、処理負荷を軽減させることができる。

【５９９４】

次に、図１６０８を参照して、上述した書き替え抽選処理（Ｓ３３３Ｇ）の詳細について説明する。図１６０８は、上述した書き替え抽選処理（Ｓ３３３Ｇ）を示すフローチャートである。図１６０８に示した通り、書き替え抽選処理（Ｓ３３３Ｇ）が実行されると、まず、設定値によらない第１段階目の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理のＳ３０５Ｇの処理）の抽選結果が暫定外れであるか否かを判別し（Ｓ３５１Ｇ）、暫定外れでない（大当たり、小当たり、または完全外れである）と判別した場合は（Ｓ３５１Ｇ：Ｎｏ）、第１段階目の抽選結果を今回の抽選結果に確定させ（Ｓ３５２Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５１Ｇの処理において、抽選結果が暫定外れであると判別した場合は（Ｓ３５１Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、確変フラグ２０３ｇａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３５３Ｇ）、確変フラグ２０３ｇａがオンであると判別した場合は（Ｓ３５３Ｇ：Ｙｅｓ）、高確率時用の外れ書き替え抽選テーブルｇｈＣ（図１６０６参照）から現在の設定値に対応する書き替え乱数値を読み出して（Ｓ３５４Ｇ）、処理をＳ３５６Ｇへと移行する。これに対して、Ｓ３５３Ｇの処理において確変フラグ２０３ｇａがオフであると判別した場

合は（Ｓ３５３Ｇ：Ｎｏ）、低確率時用の外れ書き替え抽選テーブルｇｈＣ（図１６０６参照）から現在の設定値に対応する書き替え乱数値を読み出して（Ｓ３５５Ｇ）、処理をＳ３５６Ｇへと移行する。Ｓ３５６Ｇの処理では、Ｓ３５４Ｇ、またはＳ３５５Ｇの処理で読み出した書き替え乱数値と実行エリアの書き替えカウンタＳ２の値とに基づいて書き替え抽選結果を取得し（Ｓ３５６Ｇ）、当該Ｓ３５６Ｇの処理による抽選結果が書き替えに対応する抽選結果であるか否かを判別する（Ｓ３５７Ｇ）。Ｓ３５７Ｇの処理において、書き替えに対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ３５７Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３５８Ｇ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３５７Ｇの処理において、書き替えに対応する抽選結果ではないと判別した場合は（Ｓ３５７Ｇ：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果を外れに設定し（Ｓ３５９Ｇ）、本処理を終了する。この書き替え抽選処理（Ｓ３３３Ｇ）を実行することにより、設定値によらない共通の抽選の抽選結果と、現在設定されている設定値とを用いて、最終的な特別図柄の抽選結果を確定させることができる。なお、第２特別図柄大当たり判定処理（図１５６４参照）についても、本第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１６０７、図１６０８参照）と同様の変形が施されている。

【５９９５】

以上説明した通り、第３２制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値が切り替わる変則的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い上述した第３２制御例およびその各種変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止（抑制）することができる。

【５９９６】

＜第３２制御例の第４変形例＞

次に、図１６０９を参照して、第３２制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３２制御例の第３変形例では、第３２制御例、およびその第１変形例における特別図柄の抽選方法の変形例について説明した。これに対して本第４変形例では、第３２制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の特別図柄の抽選方法の変形例について説明する。この第４変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３２制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３２制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５９９７】

ここで、図示については省略したが、本第４変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２には、上述した第３変形例におけるＲＯＭ２０２に設けられていた第１当たり乱数テーブル２０２ｇａＣ（図１６０５（ｂ）参照）、および外れ書き替え抽選テーブル２０２ｇｈＣ（図１６０６参照）が設けられている。つまり、本第４変形例

においても、特別図柄の抽選を実行するにあたって、まず、第１当たり乱数テーブル２０２ｇｈＣ（図１６０５（ｂ）参照）を参照して設定値によらない共通の抽選（第１段階目の抽選）を実行した後で、当該共通の抽選の抽選結果を用いて、設定値に応じた抽選（第２段階目の抽選）を実行する構成としている。つまり、本第４変形例における第１特別図柄大当たり判定処理では、上述した第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１６０７参照）と同様の変形が施されている。変形箇所については上述した第３変形例と同様であるので、ここではその詳細な説明については省略する。なお、本第４変形例では、上述した第３変形例に対し、書き替え抽選処理の内容が一部変更となっている。この変更点について、図１６０９を参照して説明する。

【５９９８】

図１６０９は、本第４変形例における書き替え抽選処理（Ｓ３４１Ｇ）を示すフローチャートである。図１６０９に示した通り、本第４変形例における書き替え抽選処理（Ｓ３４１Ｇ）のうち、Ｓ３５１Ｇ～Ｓ３５９Ｇの各処理では、それぞれ上述した第３変形例における書き替え抽選処理（図１６０８参照）のＳ３５１Ｇ～Ｓ３５９Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４変形例における書き替え抽選処理（Ｓ３４１Ｇ）では、Ｓ３５１Ｇの処理において、１段階目の抽選の抽選結果が暫定外れであると判別した場合に（Ｓ３５１Ｇ）、次いで、設定値格納エリア２０３ｇｆのデータと設定値加算カウンタ２０３ｇｐＢのデータとを参照して設定値の上昇分を加味した現在の設定値を特定し（Ｓ３６１Ｇ）、処理をＳ３５３Ｇへと移行する。このように、Ｓ３６１Ｇの処理を実行しておくことにより、設定値に応じた２段階目の抽選において、設定値の上昇分を加味した正確な設定値に基づいて抽選を実行することができる。

【５９９９】

以上説明した通り、第３２制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第３変形例におけるパチンコ機１０と同様に特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値を上昇させるか否かの抽選を実行し、当選した場合に所定期間の間設定値が上昇する変則的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い上述した第３２制御例の第２変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止（抑制）することができる。

【６０００】

なお、本第４変形例、および上述した第３変形例では、設定値を特定することができない重大な異常が発生した場合に、設定値に依存しない第１段階目の抽選の抽選結果のみを用いて特別図柄の抽選を実行し、当該抽選の抽選結果に対応する変動表示演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定値を特定することができない重大な異常が発生した場合には、設定値を所定値（例えば、設定３）とみなして第２段階目の抽選を実行し、特別図柄の抽選結果を特定する構成としてもよい。また、例えば、設定値を特定することができない重大な異常が発生した場合には、抽選により１の設定値を特定し、異常な設定値に対して上書きし、当該上書きした設定値によって第２段階目の抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、特別図柄の抽選を好適に実行することができる。また、本第４変形例、および上述した第３変形例では、第１段階の抽選結果として、暫定外れとなった場合に、設定値を加味した第２段階目の抽選で、当該暫定外れを大当たりに書き替えるか否かの抽選を実行する構成としていたが、これに

限られるものではない。これに代えて、または加えて、大当たりの一部に「暫定大当たり」という抽選結果（例えば、設定６であれば大当たりが確定するが、設定５以下では外れとなる可能性がある乱数値に対応する抽選結果）を設ける構成とし、暫定大当たりとなった場合には、第２段階目の抽選で、当該暫定大当たりを外れに書き替えるか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合においても、本第４変形例、および上述した第３変形例と同様の効果を得ることができる。

【６００１】

本第４変形例、および上述した第３変形例では、一段階目の抽選として、大当たり、小当たり、または暫定外れのいずれかの抽選結果となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、暫定大当たり、小当たり、または完全外れのいずれかの抽選結果となるように構成してもよい。この場合において、一段階目の抽選で小当たりまたは完全外れとなった場合は抽選結果を確定させる一方で、一段階目の抽選で暫定大当たりとなった場合は、二段階目の抽選で暫定大当たりを大当たりおよび完全外れのいずれに確定させるのかを決定する構成としてもよい。このように構成したとしても、上述した第４変形例、および第３変形例におけるパチンコ機１０と同等の制御を実現することができる。この場合において、一段階目の抽選で暫定大当たりとなり、二段階目の抽選において設定値を特定することができない重篤な不具合（例えば、設定値として異常な値が設定されている不具合等）が発生していた場合に、暫定大当たりを完全外れとして取り扱うように構成してもよい。このように構成することで、本来設定されている設定値よりも高い大当たり確率で大当たりが出現してしまうことを抑制することができる。

【６００２】

本第４変形例、および上述した第３変形例では、二段階目の抽選に移行した際に設定値が特定できない重篤な不具合が発生していれば、二段階目の抽選を実行せずに暫定外れを完全外れとして決定することで、最低限、設定１の大当たり確率で特別図柄の抽選を実行可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一段階目の抽選を実行する前に、設定値を正常に特定することができるか否かの判別を実行し、設定値を正常に特定することができた場合にのみ、一段階目の抽選および二段階目の抽選の両方を実行する一方で、設定値を正常に特定することができなかった場合には、一段階目の抽選のみを実行する構成としてもよい。このように構成したとしても、上述した第４変形例、および第３変形例におけるパチンコ機１０と同等の制御を実現することができる。また、これらに代えて、設定値を加味しない特別図柄の抽選（上述した第３変形例、および第４変形例における一段階目の抽選）と、設定値を加味した特別図柄の抽選（上述した第３２制御例およびその第１、第２変形例）との両方の制御処理を設け、状況（設定値が正常に特定できたか否か）に応じて設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するか、設定値を加味した特別図柄の抽選を実行するかを異ならせる構成としてもよい。このように構成したとしても、上述した第４変形例、および第３変形例におけるパチンコ機１０と同等の制御を実現することができる。この場合において、設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するか設定値を加味した特別図柄の抽選を実行するかを決定するための条件は、設定値を特定することができたか否かに限られるものではない。例えば、遊技者が通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法で遊技を行ったと判別した場合に、ペナルティーとして所定期間（例えば、特別図柄の抽選が１０回実行されるまで）の間、設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行する構成とし、変則的な遊技方法で遊技を行わずに正規の遊技方法で遊技を行っている間は、設定を加味した特別図柄の抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、変則的な遊技を行うと最低の設定値である設定１の大当たり確率に設定されてしまい、遊技者にとって不利益となるため、変則的な遊技に対する抑制を図ることができる。また、例えば、設定値を加味しない特別図柄の抽選を設定６の大当たり確率（若しくは設定６よりも高い大当たり確率）の抽選となるように構成した上で、通常時は設定値を加味した特別図柄の抽選を実行する一方で、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、１０００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、以降は少なくとも大当たりに当選するまでの間、設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するように構成して

もよい。このように構成することで、所謂大きなハマりが発生した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下することを抑制し、所定回数までハマることを目指す遊技性を付加することができる。また、例えば、特別図柄の抽選条件が成立する毎に、乱数値による抽選で設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するか設定値を加味した特別図柄の抽選を実行するかを決定する構成としてもよい。このように構成することで、通常遊技中に大当たり確率を上下させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６００３】

＜第１１１実施形態～第１６１実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１６１０から図１７１３を参照し、第１１１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１６１０は、第１１１実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１６１１は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図１６１２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１６１３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１６１４は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１６１５は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１６１６は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図１６１７は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図１６１８は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図１６１５では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。また、以下の説明では、図１６１０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１６１０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１６１０参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【６００４】

図１６１０～図１６１８に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図１６１０参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【６００５】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに

限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【６００６】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１６１３参照）。また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図１６１５及び図１６１６参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【６００７】

また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図１６１５参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図１６１５参照）を主に備えて形成される。さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図１６１４参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【６００８】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して

１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）とを主に備えて形成される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【６００９】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図１６１５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図１６１５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図１６１４に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【６０１０】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図１６１７及び図１６１８に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図１６１６参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＨ１６が配設される（図１６１０参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。

【６０１１】

ガラスユニットＨ１６は、図１６１０及び図１６１４に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１６１９参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【６０１２】

正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図１６１０に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これによ

り、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【６０１３】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図１６１９参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図１６１０に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図１６１１参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図１６１５参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【６０１４】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【６０１５】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータ

により球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【６０１６】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図１６１５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【６０１７】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図１６１７参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１

０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【６０１８】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【６０１９】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図１６１７参照）。なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図１６１５参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図１６１５参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。ファール球通路部Ｈ１４５（図１６１７参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下

皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。ファール球通路部Ｈ１４５には、図１６１８に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図１６１７参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【６０２０】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図１６１５参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。また、図１６１５に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【６０２１】

図１６１５に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓

部Ｈ１４ｅ（図１６１０参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図１６１５を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。

【６０２２】

遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図１６１０参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図１６１５の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。外レールＨ６２の先端部（図１６１５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【６０２３】

遊技領域の正面視左側下部（図１６１５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図１６１９参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置によ

り、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【６０２４】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示

装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。

【６０２５】

本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【６０２６】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１６１９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１は、後述する円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００に配設され、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変

位に伴って第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。また、第１１１実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲（上方）に退避位置における花弁動作装置Ｇ８００が配置され、その花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位されると花弁動作装置Ｇ８００が第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を花弁動作装置Ｇ８００と共に遊技者に視認させることができる。なお、花弁動作装置Ｇ８００は、花回転ユニットＧ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２装飾ユニットＧ４８０が光透過性の材料から形成される。従って、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態においては、第２装飾ユニットＧ４８０の第２装飾ユニットＧ４８０を介して第３図柄表示装置Ｈ８１の少なくとも一部が遊技者に視認される。

【６０２７】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１６１９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【６０２８】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後

、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１６１９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１６１９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【６０２９】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり

確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【６０３０】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図１６１５参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤ

が点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【６０３１】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。また、上記第１１１実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。例えば、上記第１１１実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４

３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【６０３２】

図１６１１に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図１６１９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図１６１９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作

される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【６０３３】

次に、図１６１９を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図１６１９は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【６０３４】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルー

ゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【６０３５】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【６０３６】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及び

データバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、及び、駆動手段Ｈ７５０が含まれる。なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【６０３７】

なお、図１６１９では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【６０３８】
電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１６１９参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１６１９参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【６０３９】
次いで、図１６２０から図１６２６を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａについて説明する。図１６２０は、上側装飾ユニットＨ１４ａの分解正面斜視図であり、図１６２１は、上側装飾ユニットＨ１４ａの分解背面斜視図であり、図１６２２は、化粧ユニットＨ３２０の分解正面斜視図であり、図１６２３は、化粧ユニットＨ３２０の分解背面斜視図である。初めに、図１６２０及び図１６２１を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａ、及び、上側装飾ユニットＨ１４ａのベースユニットＨ３１０について説明する。図１６２０及び図１６２１に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３２０とを主に備える。ベースユニットＨ３１０は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状のベース部材Ｈ３１１と、そのベース部材Ｈ３１１の左右両側に配設されるスピーカー組立体Ｈ３１２と、それら一対のスピーカー組立体Ｈ３１２の間に配設される検出装置Ｈ３１３と、ベース部材Ｈ３１１の左側端部に配設される前扉取付金具Ｈ５７とを主に備える。ベース部材Ｈ３１１は、後述する化粧ユニットＨ３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間を覆う部材であり、正面視において化粧ユニットＨ３２０と略同一の形状に形成される。また、ベース部材Ｈ３１１は、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央部に前後方向に開口する開口Ｈ３１１ａと、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に接続される配線を係止するための係止部Ｈ３１１ｂと、上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部に沿って背面側に向かって立設される覆設部Ｈ３１１ｄと、その覆設部Ｈ３１１ｄよりも下方側に所定の間隔を隔てる位置から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ３１１ｅと、それら覆設Ｈ３１１ｄおよび立設部Ｈ３１１ｅの間の位置において背面側に向かって溝状

に形成される係合凹部Ｈ３１１ｃとを主に備える。なお、ベースユニットＨ３１０は、ベース部材Ｈ３１１の背面側から挿通される螺子が化粧ユニットＨ３２０に螺入されることで、化粧ユニットＨ３２０の背面側に締結される。開口Ｈ３１１ａは、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に連結される配線を通すための開口であり、複数の配線が挿通可能な大きさに形成される。なお、本実施形態では、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に連結される配線が同じ開口から挿通されるが、これに限られるものではなく、それぞれの配線が異なる開口から挿通されるよう複数の開口を備えるものであっても良い。なお、本実施形態では、開口Ｈ３１１ａがベース部材Ｈ３１１の中央部の一か所に形成されることで、ベース部材Ｈ３１１の剛性を確保して、ベース部材Ｈ３１１が破損することを抑制できる。

【６０４０】

係止部Ｈ３１１ｂは、開口Ｈ３１１ａから挿通されスピーカー組立体Ｈ３１２に接続される配線を係止するためのものであり、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）から略Ｌ字状に突出して形成される。また、係止部Ｈ３１１ｂは、開口Ｈ３１１ａの下方側からスピーカー組立体Ｈ３１２に向かう直線に沿って複数個形成される。覆設部Ｈ３１１ｄは、上側装飾ユニットＨ１４ａが本体枠Ｈ１４ｄに配設される際に、本体枠Ｈ１４ｄの上端面を覆う部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かう立設寸法が本体枠Ｈ１４ｄの前後方向の厚みよりも大きく設定される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄに配設した際に本体枠Ｈ１４ｄの上端面を上側装飾ユニットＨ１４ａにより隠すことができる。立設部Ｈ３１１ｅは、化粧ユニットＨ３２０とベースユニットＨ３１０とが組み付けられた際に、化粧ユニットＨ３２０の上面板Ｈ３３２を支持する部分であり、上面板Ｈ３３２の厚み分、ベース部材Ｈ３１１の上端面よりも下方側（矢印Ｄ方向側）の位置に形成される。即ち、上面板Ｈ３３２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が立設部Ｈ３１１ｅに載置された状態で配設される。また、上面板Ｈ３３２は、背面側の端部に形成される背面側凸部Ｈ３３２ｂがベース部材Ｈ３１１の係合凹部Ｈ３１１ｃに挿入されており、これにより、上面板Ｈ３３２も上方側（矢印Ｕ方向側）への移動が抑制される。なお、ベース部材Ｈ３１１は、非透過の樹脂材料から形成されており、これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される化粧ユニットＨ３２０の光がベース部材Ｈ３１１側（矢印Ｂ方向側）に反射した場合に、その光がベース部材Ｈ３１１側から漏れ出ることを抑制できる。スピーカー組立体Ｈ３１２は、電気信号を可聴音波に変換して聴こえるようにする音響機器であるスピーカー（コーン型スピーカー）Ｈ３１２ａと、そのスピーカーＨ３１２ａの前面フランジＨ３１２ａ１をベース部材Ｈ３１１に締結固定する締結部材Ｈ３１２ｂとを主に備える。スピーカーＨ３１２ａは、遊技に関連して演出音（録音された音楽、効果音、音声など）を発するものであり、ベース部材Ｈ３１１の開口Ｈ３１１ａを通した配線が接続されることで、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されるように構成される（図１６１９参照）。音声ランプ制御装置Ｈ１１３によりスピーカーＨ３１２ａに電気振動が伝達されることで、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）および背面側から遊技に関連した演出音を放音（出力）することができる。なお、スピーカーＨ３１２ａの前面部には、スピーカーＨ３１２ａから発せられる音声の通過を許容する合成繊維素材からなる保護カバーが被覆されている。そして、この保護カバーが被覆されてなるスピーカーＨ３１２ａは、前面部の保護カバーが後述するスピーカーカバーＨ２７を介して外部の大気と直接接触することで、前面部側に放音（出力）された音を篭らせることなく、高音質にして再生出力できる。即ち、スピーカーＨ３１２ａは、前面部から放音（出力）される音が遊技者にとって聞こえやすい周波数帯の音を放音可能に構成される。また、スピーカーＨ３１２ａは、振動（動作）して音を発生させる振動板（前面部側）が締結部材Ｈ３１２ｂにより遊技者側（正面視において遊技盤Ｈ１３の中央下方側）に向けた姿勢で配設される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を遊技者に聞こえやすくできる。

【６０４１】

締結部材Ｈ３１２ｂは、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う形状に

形成されると共に、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）とスピーカーＨ３１２ａとの間に所定の隙間を形成するようにスピーカーＨ３１２ａを支持した状態でベース部材Ｈ３１１に配設される。これにより、後述する装飾ユニットＨ３３０の配設空間Ｈ３００Ｆにスピーカーユニットを配設した際に、スピーカーＨ３１２ａの背面側に空間（第２空間Ｈ３００Ｂを形成できる。また、締結部材Ｈ３１２ｂは、背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う複数個所に開口される開口部Ｈ３１２ｂ１を備え、その開口部Ｈ３１２ｂ１を介してスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音を第２空間Ｈ３００Ｂに放音することが可能とされる。検出装置Ｈ３１３は、光を照射する発光部およびその発光部から照射され対象物によって反射する光を受光する受光部を備える光センサとして形成され、ガラスユニットＨ１６の透明ガラスＨ１６ａの前方における遊技者の手指の有無を検出可能に形成される。なお、遊技者の手指の有無を検出する検出装置Ｈ３１３（各種スイッチＨ２０８（図１６１９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。検出装置Ｈ３１３の発光部は、光を遊技盤Ｈ１３（図１６１６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射できるように、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて配設される。また、検出装置Ｈ３１３は、後述する化粧ユニットＨ３２０の内部空間に配設されると共に、化粧ユニットＨ３２０に形成される検出用開口部Ｈ３３３ａから発光部の光を上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側に出射可能となっている。これにより、検出装置Ｈ３１３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの内側の奥まった位置に配設され、遊技者が検出装置Ｈ３１３に直接触れることを抑制できる。

【６０４２】

次いで、図１６２２及び図１６２３を参照して化粧ユニットＨ３２０について説明する。図１６２２及び図１６２３に示すように、化粧ユニットＨ３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状（図１６２１参照）に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備える。装飾ユニットＨ３３０は、ベースユニットＨ３１０（図１６２０参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３及び左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿う位置に配設される上面板Ｈ３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の縁部に沿って配設され上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ３３４と、正面板Ｈ３３１の中央部正面側に配設される装飾板Ｈ３３５とを主に備える。正面板Ｈ３３１は、後述する発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０が配設される部材であり、発光ユニットＨ３４０の光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。また、正面板Ｈ３３１は、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に対向配置される本体部Ｈ３３１ａと、その本体部Ｈ３３１ａの外縁部から背面側に向かって撓む外縁部Ｈ３３１ｂとを備え、背面側の中央部が凹む椀型に形成される。なお、正面板Ｈ３３３１は、正面視においてベースユニットＨ３１０の正面側を塞ぐ大きさに形成される。本体部Ｈ３３１ａには、正面視おける左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部に装飾板Ｈ３３５が配設される領域が形成されると共に、その領域の外側に音伝達ユニットＨ３５０のスピーカーカバーＨ２７を通過する音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側（正面側）に放音可能なスリットＨ３３１ａ１が形成される。スリットＨ３３１ａ１は、ベースユニットＨ３１０のスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に開口して形成される。これにより、スピーカーＨ３１２ａから正面側に放音（出力）される音をスリットＨ３３１ａ１を介して正面側に放音できる。また、スリットＨ３３１ａ１は、正面視において一方向に長い長孔に形成され、その幅が遊技球よりも小さく設定される。これにより化粧ユニットＨ３２０の内部に指や遊技球などが

挿入されることを抑制できると共に、スピーカーＨ３１２ａからの音の放音性を確保できる。なお、本実施形態では、スリットＨ３３１ａ１は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い長孔に形成される。よって、パチンコ機Ｈ１０に対する上下方向の放音性を確保できる。外縁部Ｈ３３１ｂは、本体部Ｈ３３１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される取付部材Ｈ３４１を正面板Ｈ３３１の内側に収容するための部分であり、外縁部Ｈ３３１ｂの背面側への延設距離が、取付部材Ｈ３４１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂと取付部材Ｈ３４１とが上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる状態で配設される。なお、本実施形態では、外縁部Ｈ３３１ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において取付部材Ｈ３４１と所定の隙間を隔てる位置に形成され、これにより、外縁部Ｈ３３１ｂと取付部材Ｈ３４１との対向間に第１連通路Ｈ３００Ｃ（図１６２６（ａ）参照）が形成される。

【６０４３】

上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０、音伝達ユニットＨ３５０、及び、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂに沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の端部同士が左面板Ｈ３３４により連結される。また、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）縁部には、後述する右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される。これにより、化粧ユニットＨ３２０は、右側が右側装飾ユニットＨ１４ｃにより塞がれることで、背面側のみが開放する箱状に形成される。なお、右側装飾ユニットＨ１４ｃについての詳しい説明は後述する。また、化粧ユニットＨ３２０には、箱状に形成される内側に後述する発光ユニットＨ３４０が配設される。なお、発光ユニットＨ３４０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が化粧ユニットＨ３２０よりも小さく形成される。従って、化粧ユニットＨ３２０に発光ユニットＨ３４０を配設することで、発光ユニットＨ３４０の左右両側（スリットＨ３３１ａ１）の背面側に一対の配設空間Ｈ３００Ｆを形成し、それら一対の配設空間Ｈ３００Ｆを利用して一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を化粧ユニットＨ３２０の内側に配設することができる。また、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、非透過の樹脂材料から形成されており、発光ユニットＨ３４０から出射される光が上側装飾ユニットＨ１４ａの正面板Ｈ３３１からのみ抜け出るように構成される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの発光位置を限定して、遊技者の注目を一部（装飾板Ｈ３３５）に集めやすくできる。上面板Ｈ３３２は、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って正面側に突出する正面側凸部Ｈ３３２ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って背面側に突出する背面側凸部Ｈ３３２ｂと、螺子を挿通可能な貫通孔を有する締結部Ｈ３３２ｃと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端部の下面側から突設される被係合部Ｈ３３２ｇと、を主に備える。正面側凸部Ｈ３３２ａ及び背面側凸部Ｈ３３２ｂは、それぞれ上面板Ｈ３３２の正面側に配設される正面板Ｈ３３１及び上面板Ｈ３３２の背面側に配設されるベース部材Ｈ３１１に係合される部分であり、上面板Ｈ３３２の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部よりも一段低い位置から突出される。なお、正面側凸部Ｈ３３２ａは、正面板Ｈ３３１の上方側の外縁部Ｈ３３１ｂよりも内側（下方側）に挿入されることで正面板Ｈ３３１と係合され、背面側凸部Ｈ３３２ｂは、ベース部材Ｈ３１１の係合凹部Ｈ３１１ｃに挿入されることでベース部材Ｈ３１１と係合可能とされる。これにより、上面板Ｈ３３２が上側装飾ユニットＨ１４ａに配設された状態で、上面板Ｈ３３２の正面側端部または背面側端部が正面板Ｈ３３１またはベース部材Ｈ３１１に対して浮き上がることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａが組み上げられた状態で、不正な部材が上面板Ｈ３３２側から挿入されることを抑制できる。締結部Ｈ３３２ｃは、上面板Ｈ３３２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて突出して形成される。また、締結部Ｈ３３２ｃは、螺子を挿通可能な貫通孔を備えており、その貫通孔に背面側から挿通した螺子を覆設部材Ｈ３４３に螺入することで、正面板Ｈ３３１に配設された覆設部材Ｈ３４３に上面板Ｈ３３２を締結できる。即ち、上面板Ｈ３３２は、正面板Ｈ３３１に覆設部材Ｈ３４３が配設された後、覆設部材Ｈ３４３に締結

される。被係合部Ｈ３３２ｇは、上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端部から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出して形成されており、上面板Ｈ３３２の左右方向外側端部に形成される第１片Ｈ３３２ｇ１と、その第１片Ｈ３３２ｇ１よりも上面板Ｈ３３２の内側に形成される第２片Ｈ３３２ｇ２とを備える。第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２は、後述する右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂを対向間に挿入する部分であり（図１６３３参照）、屈曲部Ｈ４５２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚みよりも、若干大きい隙間を隔てて配設される。下面板Ｈ３３３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面を構成する部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに連れて上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する状態で正面板Ｈ３３１に配設される。言い換えると、下面板Ｈ３３３は遊技盤Ｈ１３（ベースユニットＨ３１０）から正面側に向かって離れるほど下方側（矢印Ｄ方向側）に張り出す状態で配設される。これにより、正面板Ｈ３３１の正面視における外形（特に上下方向の大きさ）を大きくした場合であっても、遊技盤Ｈ１３の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ１３の遊技領域を確保したまま、正面板Ｈ３３１の装飾性（意匠性）を向上（正面板Ｈ３３１の装飾可能な領域を大きく）できる。また、下面板Ｈ３３３は、ベース部材Ｈ３１１に配設される検出装置Ｈ３１３の発光部および受光部と対向する位置に開口される検出用開口部Ｈ３３３ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部Ｈ３３３ｂと、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び放音用開口部Ｈ３３３ｂの間の位置から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって立設される区画壁Ｈ３３３ｃとを備える。

【６０４４】

検出用開口部Ｈ３３３ａは、上述したように検出装置Ｈ３１３の検出光を通過させるための開口であり、検出装置Ｈ３１３の発光部および受光部と対応する大きさに形成される。これにより、ガラスユニットＨ１６の透明ガラスＨ１６ａの前方における遊技者の手指の有無を検出装置Ｈ３１３により検出可能とされる。また、検出用開口部Ｈ３３３ａは、検出装置Ｈ３１３側に向かって立設される立設部Ｈ３３３ａ１を備え、その立設部Ｈ３３３ａ１の立設先端側に検出装置Ｈ３１３が配設される。これにより、検出用開口部Ｈ３３３ａと検出装置Ｈ３１３との接続部分を上側装飾ユニットＨ１４ａの内側に形成できる。その結果、検出装置Ｈ３１３と検出用開口部Ｈ３３３ａの開口端との隙間を上側装飾ユニットＨ１４ａの内側に設定でき（遊技者から視認しにくくでき）、検出装置Ｈ３１３と検出用開口部Ｈ３３３ａの開口端との間の隙間から不正な部材が上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に挿入されることを抑制できる。なお、本実施形態では、検出装置Ｈ３１３が、光により遊技者の手指を検出するものとして説明したが、これに限らず、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等が配設されるものであっても良い。放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、ガラスユニットＨ１６の正面側（上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側）に放音して、正面側からスピーカーＨ３１２ａの音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、正面視においてスピーカーＨ３１２ａと遊技盤Ｈ１３の第３図柄表示装置Ｈ８１（図１６１６参照）とを繋ぐ位置に形成される。

【６０４５】

区画壁Ｈ３３３ｃは、下面板Ｈ３３３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に亘って立設される。また、区画壁Ｈ３３３ｃの上方側（矢印Ｕ方向側）への立設距離は、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた際に、先端部が覆設部材Ｈ３４３の下面に当接される長さに設定される。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた状態では、区画壁Ｈ３３３ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）と区画壁Ｈ３３３ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）とが区画壁Ｈ３３３ｃにより区画される。装飾板Ｈ３３５は、模様やキャラクターや文字等の情報を表示する板部材であり、全体が透明な樹脂材料から形成されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の表面に模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる。これにより、複数機種のパチンコ機Ｈ１０がある場合には、装飾板Ｈ３３５の装飾を見ることで遊技者にどのパチンコ機

Ｈ１０であるのか認識させやすくなっている。なお、パチンコ機Ｈ１０の機種（遊技機の仕様）を変更する場合には、上側装飾ユニットＨ１４ａの全部を変更しなくても、装飾板Ｈ３３５のみを該当の模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる装飾板Ｈ３３５に変更することで、変更先のパチンコ機Ｈ１０に該当する装飾に切り替えることが可能となっている。なお、本実施形態では、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上面板Ｈ３３２が透明な樹脂材料で形成され、下面板Ｈ３３３及び左面板Ｈ３３４が非透過の樹脂材料で形成され、発光ユニットＨ３４０から出射される光を正面板Ｈ３３１側から出射するだけでなく、上面板Ｈ３３２が配設される上方側からも出射可能に構成されていても良い。また、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を透明な樹脂材料から形成しても良く、この場合には、装飾ユニットＨ３３０の全体から発光ユニットＨ３４０の光を出射することができる。発光ユニットＨ３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材Ｈ３４２と、基板部材Ｈ３４２との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。取付部材Ｈ３４１は、装飾ユニットＨ３３０の正面板Ｈ３３１の背面と対向する位置に配設され、正面視において装飾ユニットＨ３３０の装飾板Ｈ３３５と同形状に形成される板状の正面側板部Ｈ３４１ａと、その正面側板部Ｈ３４１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される上側縁部Ｈ３４１ｂと、正面側板部Ｈ３４１ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部に沿って正面側に向かって立設される下側縁部Ｈ３４１ｃと、その下側縁部Ｈ３４１ｃと所定の間隔を隔てて下側縁部Ｈ３４１ｃに沿って延設される区画部Ｈ３４１ｄとを主に備え、正面側板部Ｈ３４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子により、正面板Ｈ３３１の背面に締結される。なお、取付部材Ｈ３４１は、非透過性の樹脂材料から形成される。正面側板部Ｈ３４１ａは、後述する基板部材Ｈ３４２のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａの光の照射領域を区画する部材であり、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａと対応する位置に開口する複数の開口部Ｈ３４１ａ１を備える。取付部材Ｈ３４１は、非透過性の樹脂材料から形成されるので、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａの光を開口部Ｈ３４１ａ１を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に出射することで、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａの光の照射領域が広がりすぎることを抑制できる。その結果、複数のＬＥＤの発光色が混ざり合うことを抑制して、領域ごとに色違いの発光表示を装飾ユニットＨ３３０（装飾板Ｈ３３５）にさせることができる。なお、取付部材Ｈ３４１の正面側板部Ｈ３４１ａは、正面板Ｈ３３１を介して装飾板Ｈ３３５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されており、装飾板Ｈ３３５に描かれる模様やキャラクターや文字等（本実施形態では文字）の情報の表示を部分的に色違いで発光させられるようになっている。上側縁部Ｈ３４１ｂは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介してＬＥＤＨ３４２ａから出射される光が上方側（矢印Ｕ方向側）に漏れ出ることを抑制する部分であり、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。また、上側縁部Ｈ３４１ｂの上方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面Ｈ３４１ｂ１が形成される。凹凸面Ｈ３４１ｂ１は、凸部の頂点が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びて形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。

【６０４６】

下側縁部Ｈ３４１ｃは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介してＬＥＤＨ３４２ａから出射される光が下方側（矢印Ｄ方向側）に漏れ出ることを抑制する部分であり、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。また、下側縁部Ｈ３４１ｃの下方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面Ｈ３４１ｃ１が形成される。凹凸面Ｈ３４１ｂ１は、凸部の頂点が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びて形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。区画部Ｈ３４１ｄは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介して区画部Ｈ３４１ｄと下側縁部Ｈ３４１ｃとの間に出射されるＬＥＤＨ３４２ａの光を区画する

部分であり、下側縁部Ｈ３４１ｃと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てる位置に形成されると共に、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａを正面視した際に、上方側の領域と下方側の領域とで上側装飾ユニットＨ１４ａの発光態様を変更（区画）することができる。また、区画部Ｈ３４１ｄは、正面側（矢印Ｆ方向側）への立設距離が下側縁部Ｈ３４１ｃの正面側への立設距離よりも大きく設定される。これにより、区画部Ｈ３４１ｄと下側縁部Ｈ３４１ｃとの間に出射される光を区画部Ｈ３４１ｄにより下方側へ反射させやすくできる。即ち、パチンコ機Ｈ１０の上方側に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａから遊技者側（下方側）に向かって光を照射させやすくできる。その結果、光による演出で遊技者の興趣を高めやすくできる。基板部材Ｈ３４２は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される。このＬＥＤＨ３４２ａにより基板部材Ｈ３４２の正面側に向けて光を出射可能に形成される。また、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）には、基板部材Ｈ３４２に接続される配線を繋ぐコネクタＨ３４２ｂが配設される。基板部材Ｈ３４２は、コネクタＨ３４２ｂにベース部材Ｈ３１１の開口Ｈ３１１ａを通した配線が接続されることにより、ＬＥＤＨ３４２ａから光を出射することが可能となっている。また、基板部材Ｈ３４２は、取付部材Ｈ３４１の正面側板部Ｈ３４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される係合部に係止されることにより、取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される。覆設部材Ｈ３４３は、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材Ｈ３４２よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。また、覆設部材Ｈ３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材Ｈ３４３は、正面視における上方側（矢印Ｕ方向側）の側面から上方に向かって立設される区画壁Ｈ３４３ｂを備え、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた際に区画壁Ｈ３４３ｂの先端部が上面板Ｈ３３２と当接される。なお、区画壁Ｈ３４３ｂは左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されており、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた状態において、区画壁Ｈ３４３ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）と区画壁Ｈ３４３ｂの背面側とが区画壁Ｈ３４３ｂにより区画される。

【６０４７】

正面視における覆設部材Ｈ３４３の中央部の開口形状は、基板部材Ｈ３４２の正面視における外形と酷似した形状に形成される。よって、覆設部材Ｈ３４３を取付部材Ｈ３４１に配設した場合に、取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される基板部材Ｈ３４２の背面に覆設部材Ｈ３４３が当接することを抑制できる。これにより、ＬＥＤＨ３４２ａを発光することにより基板部材Ｈ３４２に生じる熱を覆設部材Ｈ３４３の内部空間に逃がすことができる。その結果、基板部材Ｈ３４２（ＬＥＤＨ３４２ａ）が破損することを抑制できる。また、覆設部材Ｈ３４３は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出した端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔（図示しない）が形成され、その貫通孔を介して、基板部材Ｈ３４２により発生する熱を覆設部材Ｈ３４３の外側に逃がすことができると共に、基板部材Ｈ３４２のコネクタＨ３４２ｂに接続される配線を挿通できる。なお、覆設部材Ｈ３４３は、非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａから照射される光が背面側に向かって反射したとしても、覆設部材Ｈ３４３を介して光が背面側に出射されることを抑制できる。その結果、ＬＥＤＨ３４２ａの光を所定の領域から出射させやすくでき、光による演出効果を向上しやすくできる。音伝達ユニットＨ３５０は、正面視においてベースユニットＨ３１０に一対配設されるスピーカー組立体Ｈ３１２と対応する位置に配設されるものであり、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２の正面側（矢印Ｆ方向側）にそれぞれ１組ずつ配設される。なお、本実施形態では、一対配設される音伝達ユニットＨ３５０の形状が左右で若干異なるが主要な構成は左右で同一であるため、左右で同一の符号を付すと共に正面視において左側に配設される音伝達ユニットＨ３５０を参照して説明する。音伝達ユニットＨ３５０は、パンチングメタルから形成される薄板部材のスピーカーカバーＨ２７と、そのスピーカーカバーＨ２７の前

後（矢印Ｆ－Ｂ方向）に配設される第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２とを主に備え、装飾ユニットＨ３３０に一対形成される配設空間Ｈ３００Ｆの内部に配設される。スピーカーカバーＨ２７は、スピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）される音を通過させると共に、スピーカーＨ３１２ａ側へ物体が挿通されることを抑制するための保護部材であり、スピーカーＨ３１２ａの振動板（音を発生させる部分）に沿って配設される。また、スピーカーカバーＨ２７には、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる部分に複数の貫通孔が形成され、その貫通孔を介してスピーカーＨ３１２ａの正面側から放音（出力）される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音可能とされる。なお、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔の穴径は、直径２ミリほどで形成されており、遊技者の指や不正な部材が挿通されにくいように形成される。その結果、スピーカーＨ３１２ａの振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカーＨ３１２ａが破損することを抑制できる。また、本実施形態では、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて正面板Ｈ３３１のスリットＨ３３１ａ１が配置されるように構成される。これにより、スリットＨ３３１ａ１を介してスピーカーＨ３１２ａ側に不正な部材を挿通できたとしても、スピーカーカバーＨ２７までの所定の隙間により不正な部材を撓ませることで、不正な部材がそのままスピーカーカバーＨ２７の貫通孔に挿通されることを抑制できる。その結果、スピーカーＨ３１２ａの振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカーＨ３１２ａが破損することを抑制できる。

【６０４８】

第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２は、スピーカーカバーＨ２７を保持する部材であり、スピーカーカバーＨ２７よりも大きい外形に形成され、スピーカーカバーＨ２７の前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）にそれぞれ配設される。また、第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２は、スピーカーカバーＨ２７を通して放音される音が遮られないよう中央部（スピーカーカバーＨ２７の貫通孔が形成される領域と対応する部分）に開口する第１開口部Ｈ３５１ａ、第２開口部Ｈ３５２ａを備え、それら第１開口部Ｈ３５１ａ、第２開口部Ｈ３５２ａ及びスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外部に放音できる。さらに、スピーカーカバーＨ２７は、スピーカーＨ３１２ａの前面フランジＨ３１２ａ１と当接する位置に配設される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音をスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して、音伝達ユニットＨ３５０の正面側に放音することができる。一方、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から放音（出力）される音は、スピーカーＨ３１２ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側）が音伝達ユニットＨ３５０により塞がれる（スピーカーＨ３１２ａの正面側と背面側とが音伝達ユニットＨ３５０により区画される）ことにより、音伝達ユニットＨ３５０の正面側に回り込むことが抑制される。即ち、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）され、開口部Ｈ３１２ｂ１を介して第２空間Ｈ３００Ｂに放音される音は、後述する第１空間Ｈ３００Ａ側に回り込むことが抑制される。即ち、装飾ユニットＨ３００の一対の配設空間Ｈ３００Ｆのそれぞれに音伝達ユニットＨ３５０及びスピーカーＨ３１２ａが配設されることで、配設空間Ｈ３００Ｆの正面側と背面側とが区画され、スピーカーＨ３１２ａの正面側に第１空間Ｈ３００Ａが形成されると共にスピーカーＨ３１２ａの背面側に第２空間Ｈ３００Ｂが形成される。なお、音伝達ユニットＨ３５０は、第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２の間にスピーカーカバーＨ２７を挟持した状態で、第２保持部材Ｈ３５２の背面側から挿通される螺子を第１保持部材Ｈ３５１に螺入することで、１組のユニットとして構成される。また、１組のユニットとして構成された音伝達ユニットＨ３５０は、第２保持部材Ｈ３５２の背面側から挿通される螺子を覆設部材Ｈ３４３に螺入することで、発光ユニットＨ３４０と共に装飾ユニットＨ３３０に締結できる。

【６０４９】

次いで、図１６２４を参照して、放音用開口部Ｈ３３３ｂからの音の放音について説明

する。図１６２４は、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面図である。なお、図１６２４では、装飾ユニットＨ３３０が透明視された状態で図示される。図１６２４に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａは、正面視におけるスピーカーカバーＨ２７の周囲を取り囲む態様で第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２が配設される（即ち、スピーカーＨ３１２ａの正面側と背面側とが音伝達ユニットＨ３５０及びスピーカーＨ３１２ａにより区画され、配設空間Ｈ３００Ｆの正面側を区画した第１空間Ｈ３００Ａが形成されると共に、配設空間Ｈ３００Ｆの背面側を区画した第２空間Ｈ３００Ｂが形成される）。これにより、スピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側に放音される音が音伝達ユニットＨ３５０（第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２）の背面側（矢印Ｂ方向側）に回り込むことを抑制できる。また、音伝達ユニットＨ３５０及び発光ユニットＨ３４０の正面側（矢印Ｆ方向側）を取り囲む態様で装飾ユニットＨ３３０（図１６２２参照）が配設されると共に、左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）に一対配設される音伝達ユニットＨ３５０の間に発光ユニットＨ３４０が配設される。これにより、それぞれのスピーカーカバーＨ２７の正面側に装飾ユニットＨ３３０、発光ユニットＨ３４０、音伝達ユニットＨ３５０で囲まれた第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２４参照）が形成される。よって、左側のスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音される音を左側の第１空間Ｈ３００Ａに伝達させることができると共に、右側のスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側に放音される音を右側の第１空間Ｈ３００Ａに伝達させることができる。また、図１６２４に示すように第１空間Ｈ３００Ａを形成する領域における下面板Ｈ３３３には、放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成される。これにより、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、正面板Ｈ３３１のスリットＨ３３１ａ１からだけではなく、放音用開口部Ｈ３３３ｂからも放音させることができる。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音を、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面側（スリットＨ３３１ａ１側）及び下方側（放音用開口部Ｈ３３３ｂ側）から放音させることができる。即ち、第１１１実施形態における上側装飾ユニットＨ１４ａでは、スピーカーＨ３１２ａから放音（出力）した音をスピーカーＨ３１２ａの正面側のスリットＨ３３１ａ１と、スピーカーＨ３１２ａの下方側の放音用開口部Ｈ３３３ｂの２箇所から放音することができる。これにより、パチンコ機Ｈ１０の外側に音を好適に拡散する（広げる）ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【６０５０】

また、第１１１実施形態では、スリットＨ３３１ａ１と放音用開口部Ｈ３３３ｂとが第１空間Ｈ３００Ａに対して異なる方向に開口されるので、第１空間Ｈ３００Ａから異なる２方向に向けて音を放音することができる。これにより、音を立体的に拡散する（広げる）ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。なお、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａが配設される位置よりも上側装飾ユニット（パチンコ機Ｈ１０）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に形成される。これにより、放音用開口部Ｈ３３３ｂを介して上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側から放音される音を正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の中央側に伝達しやすくできる。その結果、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者に上側装飾ユニットＨ１４ａから放音される音を聞かせやすくできる。また、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、上述したように正面視においてスピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と遊技盤Ｈ１３の第３図柄表示装置Ｈ８１（図１６１６参照）とを繋ぐ位置に形成される。即ち、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、正面視においてスピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と第３図柄表示装置Ｈ８１との間の位置に形成される。これにより、スピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から放音（出力）される音が遊技者に聞こえるタイミングと、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出が遊技者に視認されるタイミングとに差ができることを抑制できる。よって、スピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から放音（出力）

される音と第３図柄表示装置Ｈ８１の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。なお、第１１１実施形態における放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と第３図柄表示装置Ｈ８１との間の位置に形成される場合について説明したが、第３図柄表示装置Ｈ８１でなく他の表示装置との間に放音用開口部Ｈ３３３ｂを形成しても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を変位可能に形成される花回転ユニットＧ４００（図１６８７参照）の変位領域との間に放音用開口部Ｈ３３３ｂを形成して、花回転ユニットＧ４００の変位に合わせてスピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から音を出力しても良い。

【６０５１】

次いで、図１６２５及び図１６２６を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に形成される音の伝達経路について説明する。図１６２５は、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面図であり、図１６２６（ａ）は、図１６２５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図であり、図１６２６（ｂ）は、図１６２５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸｂ線における上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図１６２５及び図１６２６では、右側装飾ユニットＨ１４ｃが上側装飾ユニットＨ１４ａに配設された状態が図示される。なお、図１６２５及び図１６２６では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１６２５及び図１６２６（ａ）に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面板Ｈ３３１と取付部材Ｈ３４１とは、外縁部Ｈ３３１ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとの間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第１連通路Ｈ３００Ｃ（図１６２６（ａ）参照））を有した状態で正面板Ｈ３３１に取付部材Ｈ３４１が配設される。また、外縁部Ｈ３３１ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとの間に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が正面板Ｈ３３１の本体部Ｈ３３１ａにより塞がれ、背面側（矢印Ｂ方向側）が覆設部材Ｈ３４３の区画壁Ｈ３４３ｂにより塞がれており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間を有した状態とされる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上方側に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される空間の第１連通路Ｈ３００Ｃが形成される。第１連通路Ｈ３００Ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される第１空間Ｈ３００Ａに連通される。これにより、一対のスピーカーカバーＨ２７の正面側に形成されるそれぞれの第１空間Ｈ３００Ａが、第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通される。よって、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して隣の第１空間Ｈ３００ＡのスリットＨ３３１ａ１又は放音用開口部Ｈ３３３ｂから上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音することができる。即ち、一方側（例えば、左側）に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、他方側（例えば、右側）のスピーカーＨ３１２ａの正面側に迂回させて、上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができる。

【６０５２】

ここで、第１連通路Ｈ３００Ｃを備えていない（即ち、一対の配設空間Ｈ３００Ｆが連通されていない）場合には、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、それぞれのスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の第１空間Ｈ３００Ａを介して上側装飾ユニットＨ１４ａからしか放音できない。そのため、第１連通路Ｈ３００Ｃを備えていない場合には、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合に、上側装飾ユニットＨ１４ａの他方側からしか音が放音されなくなる。そのため、遊技者に違和感を与える可能性がある。これに対し、第１１１実施形態では、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に迂回させて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができるので、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの両側か

ら放音させることができる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技者が遊技を行わなくなることを抑制できる。

【６０５３】

次いで、図１６２４及び図１６２５（ｂ）に示すように、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３とは、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第２連通路Ｈ３００Ｄ（図１６２６（ｂ）参照））を有した状態で覆設部材Ｈ３４３に下面板Ｈ３３３が配設される。また、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が下面板Ｈ３３３の区画壁Ｈ３３３ｃにより塞がれており、背面側（矢印Ｂ方向側）がベース部材Ｈ３１１により塞がれる。即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間（第２連通路Ｈ３００Ｄ）を有した状態とされ、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される第２連通路Ｈ３００Ｄが形成される。第２連通路Ｈ３００Ｄは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される第２空間Ｈ３００Ｂに連通される。これにより、一対のスピーカーＨ３１２ａの背面側に形成されるそれぞれの第２空間Ｈ３００Ｂが、第２連通路Ｈ３００Ｄにより連通される。これにより、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから背面側に向かって放音され、開口部Ｈ３１２ｂ１を介して第２空間Ｈ３００Ｂに放音される音を第２連通路Ｈ３００Ｄ内に伝達させることができる。下面板Ｈ３３３の第２連通路Ｈ３００Ｄの下面側の内壁を形成する部分には、検出用開口部Ｈ３３３ａが形成される。これにより、第２空間Ｈ３００Ｂ内を伝わる音は、検出用開口部Ｈ３３３ａから放音され、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側から放音されることとなる。これにより、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音と、他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音とを、第２空間Ｈ３００Ｂ内で合わせて検出用開口部Ｈ３３３ａから放音することができる。そのため、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａ、又は、他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａのどちらか（例えば、一方側）が破損して音が一方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）されなくなったとしても、破損していない他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を検出用開口部Ｈ３３３ａから放音することができるので、遊技者が違和感を感じることを抑えることができる。

【６０５４】

また、第１１１実施形態における検出用開口部Ｈ３３３ａでは、検出装置Ｈ３１３の検出光及び反射光を通過させる役割と、音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音させるための役割とをさせることができる。従って、下面板Ｈ３３３に形成する開口部の数を少なくすることができる。その結果、下面板Ｈ３３３の剛性が低下することを抑制できる。さらに、スピーカーＨ３１２ａには、背面側（矢印Ｂ方向側）から配線等がコネクタにより連結されため、スピーカーＨ３１２ａの背面側に不正な部材が挿入されると不正な部材によりパチンコ機Ｈ１０の不正がされやすいところ、スピーカーＨ３１２ａの背面側に形成される第２連通路Ｈ３００Ｄからの音の放音部分に検出装置Ｈ３１３が配設される構造であるので、検出装置Ｈ３１３により上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に不正な部材が挿入されたことを検出装置Ｈ３１３により検出させることができる。その結果、不正部材が挿入されたまま遊技が継続されることを抑制できる。なお、検出装置Ｈ３１３により不正がされていないか確認するタイミングとしては、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時や、パチンコ機Ｈ１０の大当たりの終了時等、検出装置Ｈ３１３により遊技盤Ｈ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）の人の手や指を検知していない時に、不正部材が検出用開口部内に挿入されていないかを検出するように構成される。ここで、コーン型のスピーカーＨ３１２ａは、スピーカーの特性上、正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音と背面側（矢印Ｂ方向側）から放音される音とが逆位相の関係になる。そのため、正面側から放音される音と背面側から放音される音とを合わせる（混ぜる）とそれらの音が打ち消し合う恐れがある。これに対し、本実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音さ

れる音と、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音とを、上側装飾ユニットＨ１４ａの異なる経路を通じて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音させることができるので、正面側から放音される音と、背面側から放音される音とが打ち消し合うことを抑制できる。特に、第１１１実施形態におけるスピーカーＨ３１２ａでは、前面側に保護カバーがされ正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音（出力）される音が背面側の第２空間Ｈ３００Ｂに放音（出力）される音に比べて高周波となり遊技者とって聞き取りやすい音とされる。上記したように、背面側の第２空間Ｈ３００Ｂに放音（出力）される音が、正面側の第１空間Ｈ３００Ａ側に回り込むことを抑制することで、第１空間Ｈ３００Ａに放音（出力）される聞き取りやすい音が聞こえにくくなることを抑制できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【６０５５】

また、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音をスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音と異なる経路（第２連通路Ｈ３００Ｄ）を伝達させることで、スピーカーＨ３１２ａの正面側から放音される音と、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音との音域を変更することができる。その結果、遊技者に聞こえる音の音域を増やすことができ、遊技者の興趣を高めることができる。なお、第１１１実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの背面側に形成される第２空間Ｈ３００Ｂに音を放音するスリットＨ３３１ａ１（開口部）が形成されるのではなく、スピーカーＨ３１２ａの正面側に形成される第１空間Ｈ３００ＡにスリットＨ３３１ａ１が形成され（配設空間Ｈ３００Ｆに配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側にスリットＨ３３１ａ１（開口部）が形成され）、そのスリットＨ３３１ａ１が形成される側の第１空間Ｈ３００Ａ同士が第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通されるので、第１空間Ｈ３００Ａから第１連通路Ｈ３００Ｃを通して、遊技者が聞き取りやすい周波数帯の音（高音質な音）を他方側の第１空間Ｈ３００Ａに導くことができる。よって、一対のスピーカーＨ３１２ａのうち一方側のスピーカーＨ３１２ａが故障した場合に、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）され第１連通路Ｈ３００Ｃを介して一方側のスピーカーＨ３１２ａが配設される第１空間Ｈ３００Ａから放音される音を遊技者が聞き取りやすくできる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａの一方が故障した場合において、遊技者が違和感を感じることを抑制できる。

【６０５６】

次いで、図１６２７から図１６３４を参照して、右側装飾ユニットＨ１４ｃについて説明する。初めに図１６２７から図１６３０を参照して、右側装飾ユニットＨ１４ｃの全体構成について説明する。図１６２７（ａ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面図であり、図１６２７（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの側面図であり、図１６２８（ａ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの分解正面斜視図であり、図１６２８（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの分解背面斜視図であり、図１６２９（ａ）は、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの分解正面斜視図であり、図１６２９（ｂ）は、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの分解背面斜視図であり、図１６３０は、支持板部Ｈ４１０の正面図である。なお、図１６２７（ｂ）では、パチンコ機Ｈ１０の内側から外側（矢印Ｒ方向側）を視認した状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃの側面が図示される。また、図１６３０では、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部の外形が２点鎖線で図示される。図１６２７から図１６２９に示すように、右側装飾ユニットＨ１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。支持板部Ｈ４１０は、組立状態において本体枠Ｈ１４ｄの右側（矢印Ｒ方向側）の正面側（矢印Ｆ方

向側）に配設される固定板Ｈ４１１と、その固定板Ｈ４１１の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材Ｈ４１２と、を主に備える。

【６０５７】

固定板Ｈ４１１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転させた略Ｌ字状に形成される延設部Ｈ４１１ａと、本体枠Ｈ１４ｄと対向する背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に沿って背面側へ向かって立設される内縁部Ｈ４１１ｃ，外縁部Ｈ４１１ｄとを主に備え、延設部Ｈ４１１ａ、外縁部Ｈ４１１ｄ、及び、内縁部Ｈ４１１ｃにより断面が略Ｃ字状に形成される。なお、内縁部Ｈ４１１ｃは、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の内方側の延設部Ｈ４１１ａの外縁に沿って形成され、外縁部Ｈ４１１ｄは、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の外方側の延設部Ｈ４１１ａの外縁に沿って形成される。また、内縁部Ｈ４１１ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離は、外縁部Ｈ４１１ｄの延設部Ｈ４１１ａからの背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離よりもガラスユニットＨ１６（図１６１４参照）の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の厚み分小さく設定される。これにより、内縁部Ｈ４１１ｃ（本体枠Ｈ１４ｄ）にガラスユニットＨ１６を配設した際に、正面枠Ｈ１４に対してガラスユニットＨ１６が背面側に部分的に飛び出ることが抑制される。さらに、正面枠Ｈ１４の組立状態（図１６１４参照）において、外縁部Ｈ４１１ｄの内壁（左側壁および下側壁）が本体枠Ｈ１４ｄの外側面に当接され、内縁部Ｈ４１１ｃの内壁（右側壁）が本体枠Ｈ１４ｄの内側面に所定の間隔を隔てた状態で配設される。即ち、固定板Ｈ４１１は、本体枠Ｈ１４ｄの右側部分を外縁部Ｈ４１１ｄと内縁部Ｈ４１１ｃとで挟んだ状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、固定板Ｈ４１１は、基板部材Ｈ４１２が取り付けられる領域の右側（矢印Ｒ方向側）において穿設される複数の右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と、その右側用締結孔Ｈ４１１ａ１よりも右側において固定板Ｈ４１１に穿設される支持孔Ｈ４１１ａ２と、基板部材Ｈ４１２が取り付けられる領域の左側（矢印Ｌ方向側）において固定板Ｈ４１１に穿設される左側用締結孔Ｈ４１１ａ３と、を主に備える。延設部Ｈ４１１ａは、正面視において基板部材Ｈ４１２が重なる大きさに形成される。また、延設部Ｈ４１１ａには、基板部材Ｈ４１２が配設される領域に正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて台状にせり出す台部Ｈ４１１ｂが形成され、その台部Ｈ４１１ｂの正面に面当たりする状態で基板部材Ｈ４１２が固定板Ｈ４１１に締結固定される。なお、本実施形態では、基板部材Ｈ４１２は、正面側から挿入される螺子が延設部Ｈ４１１ａに螺入されることで台部Ｈ４１１ｂに締結固定される。台部Ｈ４１１ｂは、正面枠Ｈ１４の組立状態（図１６２７（ａ）参照）において、幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側の側面が重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒに当接可能とされる。これにより、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）への傾倒を抑制できる。即ち、支持板部Ｈ４１０に対する重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの姿勢を維持しやすくできる。固定板Ｈ４１１の右側（矢印Ｒ方向側）側面においては、台部Ｈ４１１ｂよりも延設部Ｈ４１１ａの方が、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０を組み合わせた厚み分、右側にずれた位置に形成される。これにより、延設部Ｈ４１１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部を支持板部Ｈ４１０に当接させることができる。

【６０５８】

一方、固定板Ｈ４１１の左側（矢印Ｌ方向側）側面においては、台部Ｈ４１１ｂの側面と内縁部Ｈ４１１ｃの側面とが略同一の面位置に形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において後述する左重板ユニットＨ４００Ｌの内カバー部材Ｈ４２０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部が内縁部Ｈ４１１ｃの背面側端部と同一の面位置に配置可能とされ、組立状態では内カバー部材Ｈ４２０の背面側端部Ｈ４２１ｂの内縁部が固定板Ｈ４１１の内縁部Ｈ４１１ｃの一部と当接される。基板部材Ｈ４１２は、正面側に複数のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ４１２ａが配置される電子基板（プリント基板）である。複数のＬＥＤＨ４１２ａは、上下方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の間隔を空けて配設されると共に、後述する導光部材Ｈ４４０の湾曲形状に合わせて湾曲する列状に配置される（図１６３０参照）。即

ち、複数のＬＥＤＨ４１２ａは、導光部材Ｈ４４０が正面側から投影された形状の内側に配置され、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）から導光部材Ｈ４４０へ向けて互いの光軸を平行にする姿勢で光を照射する。なお、ＬＥＤＨ４１２ａの幅（発光部分の左右幅）よりも、導光部材Ｈ４４０のＬＥＤＨ４１２ａ側の端面の幅は長く形成される。よって、ＬＥＤＨ４１２ａから照射される光は、導光部材Ｈ４４０の幅方向外側に漏れることなく導光部材Ｈ４４０に入射し、導光部材Ｈ４４０のいずれかの面から出射される。また、列状に配置される複数のＬＥＤＨ４１２ａの上端に配設されるＬＥＤＨ４１２ａ１は、導光部材Ｈ４４０よりも上方に配置されており、その光を外カバー部材Ｈ４７０の区画壁Ｈ４７８に照射可能とされる。なお、区画壁Ｈ４７８に照射される光については後述する。

【６０５９】

右側用締結孔Ｈ４１１ａ１は、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの外カバー部材Ｈ４７０に形成される背面側締結部Ｈ４７６と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される背面側締結部Ｈ４５６と、第２外レンズ部材Ｈ４６０に形成される背面側締結部Ｈ４６５とを位置決めすると共に、それら背面側締結部Ｈ４５６，Ｈ４６５，Ｈ４７６に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部Ｈ４５６，Ｈ４６５，Ｈ４７６に螺子が螺入されることにより、外カバー部材Ｈ４７０，第１外レンズ部材Ｈ４５０，第２外レンズ部材Ｈ４６０が支持板部Ｈ４１０に締結固定される。左側用締結孔Ｈ４１１ａ３は、後述する左重板ユニットＨ４００Ｌの内カバー部材Ｈ４２０に形成される背面側締結部Ｈ４２８及び内レンズ部材Ｈ４３０に形成される背面側締結部Ｈ４３１ｂ１を位置決めすると共に、それら背面側締結部Ｈ４２８，Ｈ４３１ｂ１に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部Ｈ４２８，Ｈ４３１ｂ１に螺子が螺入されることにより、内カバー部材Ｈ４２０及び内レンズ部材Ｈ４３０が支持板部Ｈ４１０に締結固定される。支持孔Ｈ４１１ａ２は、外カバー部材Ｈ４７０の突出部Ｈ４７９が挿通される貫通孔である。支持孔Ｈ４１１ａ２は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｂ方向）に長い矩形状に貫通形成されると共に、突出部Ｈ４７９の外形よりも若干大きく形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の位置を規定しながら、外カバー部材Ｈ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部を延設部Ｈ４１１ａの正面側に当接させることができる。

【６０６０】

次いで、図１６２９及び図１６３１を参照して、左重板ユニットＨ４００Ｌについて説明する。図１６３１は、左重板ユニットＨ４００Ｌの分解正面斜視図である。図１６２９及び図１６３１に示すように、左重板ユニットＨ４００Ｌは、窓部Ｈ１４ｅ（図１６１０参照）の右側を構成すると共に光を透過可能な開口を有する内カバー部材Ｈ４２０と、その内カバー部材Ｈ４２０に右側から締結固定されると共に光透過性の無色の樹脂材料から形成される内レンズ部材Ｈ４３０と、右重板ユニットＨ４００Ｒと対向配置される導光部材Ｈ４４０と、を主に備える。内カバー部材Ｈ４２０は、上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４２１と、その本体板部Ｈ４２１の上端および下端に穿設される上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３と、本体板部Ｈ４２１に開口される複数の開口部Ｈ４２４と、導光部材Ｈ４４０に挿通される円筒部であって導光部材Ｈ４４０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４２５と、内レンズ部材Ｈ４３０に挿通される円筒部であって内レンズ部材Ｈ４３０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４２６と、第１締結部Ｈ４２５及び第２締結部Ｈ４２６よりも長尺に形成され内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０に挿通される円筒部であって内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第３締結部Ｈ４２７と、本体板部Ｈ４２１の右側に突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定するネジが螺入される複数の背面側締結部Ｈ４２８と、を主に備える。本体板部Ｈ４２１は、側面視（パチンコ機Ｈ１０の内側から外側に向かう方向視）において正面側（矢印Ｆ方向側）の端部を形成する正面側端部Ｈ４２１ａが波を模した形状とされ、全体が有色の非透過の樹脂材料から形成され

る。また、本体板部Ｈ４２１の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部を形成する背面側端部Ｈ４２１ｂは、側面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に略直線状に延設され、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態では背面側端部Ｈ４２１ｂが固定板Ｈ４１１の内縁部Ｈ４１１ｃの背面側端部と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において略同一となる位置に配置される。また、本体板部Ｈ４２１は、正面側端部Ｈ４２１ａの上方側の一部（内レンズ部材Ｈ４３０の下側レンズ部Ｈ４３２よりも上方側に位置する部分）において、右重板ユニットＨ４００Ｒに向かって立設される上側カバー部Ｈ４２１ａ１を備える。上側カバー部Ｈ４２１ａ１は、右重板ユニットＨ４００Ｒと左重板ユニットＨ４００Ｌとを組み合わせた場合に、右重板ユニットＨ４００Ｒ（外カバー部材Ｈ４７０）に立設先端部が当接する大きさに形成される。即ち、左重板ユニットＨ４００Ｌは、上方側の正面が上側カバー部Ｈ４２１ａ１により覆われた状態とされる。

【６０６１】

一方、本体板部Ｈ４２１の上側カバー部Ｈ４２１ａ１よりも下方側（矢印Ｄ方向側）においては、正面側端部Ｈ４２１ａと右重板ユニットＨ４００Ｒ（第２外レンズ部材Ｈ４６０）との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内レンズ部材Ｈ４３０が介在される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃの下方側は、内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって内レンズ部材Ｈ４３０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが張り出した状態とされる。なお、本体板部Ｈ４２１は、非透過に形成されるものに限られることはなく、全部を光が透過可能な樹脂材料から形成したり、一部を光が透過可能な樹脂材料から形成したりしても良く、無色透明な樹脂材料から形成しても、半透明の樹脂材料から形成しても良い。上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３は、外カバー部材Ｈ４７０（締結部Ｈ４７２）に螺入される螺子が挿通される開口であり、本体板部Ｈ４２１に配設される内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０よりも上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の外側にずれた位置に形成される。これら上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３に挿通される螺子が外カバー部材Ｈ４７０の締結部Ｈ４７２に螺入されることで、内カバー部材Ｈ４２０が外カバー部材Ｈ４７０に固定される。開口部Ｈ４２４は、上下３箇所に並設されると共に組立状態において内レンズ部材Ｈ４３０の視認窓として機能する。各開口部Ｈ４２４は、側面視において撓んだ略半月状に形成され、下方側の開口部Ｈ４２４から上方側の開口部Ｈ４２４に向かって開口される領域が大きくされる。なお、本体板部Ｈ４２１の開口部Ｈ４２４が形成される縁部は、内レンズ部材Ｈ４３０（矢印Ｒ方向側）に向かって撓んで形成されており、これにより、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０との間に隙間が形成されることが抑制される。第１締結部Ｈ４２５は、本体板部Ｈ４２１の正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に主に形成されており、導光部材Ｈ４４０と内レンズ部材Ｈ４３０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重ねた場合に、内レンズ部材Ｈ４３０から張り出した導光部材Ｈ４４０の一部が締結される。即ち、第１締結部Ｈ４２５には、内レンズ部材Ｈ４３０を介さず導光部材Ｈ４４０が締結固定される。第２締結部Ｈ４２６は、側面視における本体板部Ｈ４２１の中央領域に主に形成されており、内レンズ部材Ｈ４３０が締結される。即ち、第２締結部Ｈ４２６には、内レンズ部材Ｈ４３０のみが締結固定される。第３締結部Ｈ４２７は、本体板部Ｈ４２１の背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に主に形成されており、導光部材Ｈ４４０と内レンズ部材Ｈ４３０とを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重ねた場合に、内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０とが重なる領域に形成される。また、第３締結部Ｈ４２７は、左右に重ねた状態の内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０を挿通可能な長さに形成されており、内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０とを挿通した状態で締結される。即ち、内レンズ部材Ｈ４３０は、第２締結部Ｈ４２６と第３締結部Ｈ４２７とにより内カバー部材Ｈ４２０に締結固定され、導光部材Ｈ４４０は、第１締結部Ｈ４２５と第３締結部Ｈ４２７とにより内カバー部材Ｈ４２０に締結固定される。

【６０６２】

内レンズ部材Ｈ４３０は、内カバー部材Ｈ４２０と導光部材Ｈ４４０との間に配設され、導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して内カバー部材Ｈ４２０の開口部Ｈ４２４

及び内カバー部材Ｈ４２０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射する部材であり、全体が透明の樹脂材料から形成される。また、内レンズ部材Ｈ４３０は、内カバー部材Ｈ４２０の３箇所の開口部Ｈ４２４を覆う位置に形成される上側レンズ部Ｈ４３１と、その上側レンズ部Ｈ４３１の下方側に配設される下側レンズ部Ｈ４３２と、を主に備える。なお、上側レンズ部Ｈ４３１と、下側レンズ部Ｈ４３２とは、下側レンズ部Ｈ４３２側から挿通される螺子が上側レンズ部Ｈ４３１に螺入されることで締結固定されており、下側レンズ部Ｈ４３２が上側レンズ部Ｈ４３１よりも導光部材Ｈ４４０側（右重板ユニットＨ４００Ｒ）に近接する位置に配設される。上側レンズ部Ｈ４３１は、開口部Ｈ４２４の内側から視認される部分あり、３箇所の開口部Ｈ４２４を覆う大きさに形成される。また、上側レンズ部Ｈ４３１は、開口部Ｈ４２４と対応する位置に開口部Ｈ４２４の内側に向かって椀型に膨出する膨出部Ｈ４３１ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って導光部材Ｈ４４０側に向かって立設される背面側立設部Ｈ４３１ｂと、その背面側立設部Ｈ４３１ｂに連なる位置で穿設される第１開口部Ｈ４３１ｃ及び第２開口部Ｈ４３１ｄと、背面側立設部Ｈ４３１ｂから背面側から円柱状に突設される背面側締結部Ｈ４３１ｂ１と、を主に備える。膨出部Ｈ４３１ａは、開口部Ｈ４２４に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部Ｈ４２４と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃが組み立てられた状態において、開口部Ｈ４２４から膨出部Ｈ４３１ａが右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ張り出した状態とされる。また、膨出部Ｈ４３１ａは、導光部材Ｈ４４０と対向する側の側面に凹凸が形成されており、この凹凸により膨出部Ｈ４３１ａ（上側レンズ部Ｈ４３１）に入射する光を開口部Ｈ４２４から拡散して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に出射することができる。一方、膨出部Ｈ４３１ａは、開口部Ｈ４２４に嵌り込む側の側面（即ち、開口部Ｈ４２４から右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に突出する部分）が凹凸の少ない滑らかな面として形成される。これにより、膨出部Ｈ４３１ａの光拡散性を維持しつつ、膨出部Ｈ４３１ａの外面に異物（ちりやほこり等）が溜まる（入り込む）ことを抑制して膨出部Ｈ４３１ａの清掃性を向上できる。

【６０６３】

背面側立設部Ｈ４３１ｂは、導光部材Ｈ４４０の側面に当接する高さに設定される。これにより、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）を上側レンズ部Ｈ４３１（内レンズ部材Ｈ４３０）に当接させて配設することで、右側装飾ユニットＨ１４ｃの前後方向における中央部（内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０との間）に所定の空間を形成できる。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に熱がこもることを抑制できる。第１開口部Ｈ４３１ｃは、内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６と対応する位置に形成される。これにより、第１開口部Ｈ４３１ｃを挿通した螺子を内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６に螺入させて、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０とを締結することができる。第２開口部Ｈ４３１ｄは、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７と導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５と対応する位置に形成されると共に、第３締結部Ｈ４２７の外形よりも大きい内径に形成される。また、第３締結部Ｈ４２７は、上述したように内レンズ部材Ｈ４３０の第２開口部Ｈ４３１ｄを挿通可能な長さに形成されており、第２開口部Ｈ４３１ｄの内側に挿入された状態で、導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５から挿通される螺子が螺入される。なお、上側レンズ部Ｈ４３１は、内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５よりも正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が背面側（矢印Ｂ方向側）に位置する大きさに形成される。従って、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態では、上側レンズ部Ｈ４３１の正面側端部と内カバー部材Ｈ４２０の上側カバー部Ｈ４２１ａ１との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部がＨ４２５が配置される。これにより、導光部材Ｈ４４０の第１開口部Ｈ４４４を挿通した螺子を上側レンズ部Ｈ４３１（内レンズ部材Ｈ４３０）を介さず内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入させることができる。下側レンズ部Ｈ４３２は、上述したように、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側に張り出す部分であり、正面側の端部が波形状に形成される。また、下側レンズ部Ｈ４３２の正面側（矢印Ｆ方向側）の端部には、外

カバー部材Ｈ４７０側（矢印Ｒ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ４３２ａが形成される。立設部Ｈ４３２ａは、内カバー部材Ｈ４２０に導光部材Ｈ４４０を配設した状態において、導光部材Ｈ４４０よりも右重板ユニット側（矢印Ｒ方向側）に立設先端部が位置する大きさに形成される。即ち、立設部Ｈ４３２ａの内側に導光部材Ｈ４４０が収容される。これにより、導光部材Ｈ４４０から正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光を立設部Ｈ４３２ａを介して右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面側に出射させることが可能とされる。さらに、下側レンズ部Ｈ４３２には、上側レンズ部Ｈ４３１の第２開口部Ｈ４３１ｄと同様の機能を有する開口部Ｈ４３２ｂが正面側の一部に形成される。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態において、内カバー部材Ｈ４２０と導光部材Ｈ４４０との間に下側レンズ部Ｈ４３２を挟んだ状態とすることができる。従って、内カバー部材Ｈ４２０から下側レンズ部Ｈ４３２が離れることを抑制でき、内カバー部材Ｈ４２０と下側レンズ部Ｈ４３２との間に隙間が形成されることを抑制できる。

【６０６４】

導光部材Ｈ４４０は、上述したように、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａから照射される光を導光させる部材であり、全体が無色透明の熱可塑性樹脂材料から形成される。また、導光部材Ｈ４４０は、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０とを組み合わせた状態の左重板ユニットＨ４００Ｌよりも一回り小さく形成されており、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０の内側に収容された状態で内カバー部材Ｈ４２０に締結される。なお、導光部材Ｈ４４０に用いられる熱可塑性樹脂は特に限定されないが、透明性を有するものが好ましく、アクリル系樹脂（メタクリル系樹脂）、ポリカーボネート樹脂、ポリ塩化ビニル樹脂、非晶性ポリエステル樹脂、非晶性オレフィン系樹脂、ポリスチレン系樹脂、ＡＳ樹脂（アクリロニトリル、スチレン共重合化合物）を例示することができる。このうち、特にアクリル系樹脂を用いることで、平均輝度が高く、輝度分布の低下が少ない導光部材Ｈ４４０を得ることができる。導光部材Ｈ４４０は、側面に第１の凹凸で形成される第１凹凸面Ｈ４４１と、第１の凹凸とは異なる第２の凹凸で形成される第２凹凸面Ｈ４４２と、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に突出して形成される複数の入射部Ｈ４４３と、正面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第１開口部Ｈ４４４と、背面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第２開口部Ｈ４４５と、正面側の縁部から正面側に向かって突出して形成される複数の係合部Ｈ４４６と、を主に備える。第１凹凸面Ｈ４４１は、内レンズ部材Ｈ４３０の膨出部Ｈ４３１ａ及び下側レンズ部Ｈ４３２と対応する位置に主に形成される。即ち、第１凹凸面Ｈ４４１は、ＬＥＤＨ４１２ａから入射する光を内カバー部材Ｈ４２０及び外カバー部材Ｈ４７０が配設される方向（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ主に反射可能に構成される。これにより、上側レンズ部Ｈ４３１の膨出部Ｈ４３１ａおよび下側レンズ部Ｈ４３２から出射される光を遊技者に認識させやくできる。なお、本実施形態における第１凹凸面Ｈ４４１は、底面に対する傾斜角度４５°且つ底円の直径約１ｍｍの円錐形状部が、約３ｍｍ間隔で格子状に分散配置されるパターンを有する型板を熱可塑性樹脂に押し当てる（熱プレスする）ことにより形成される。ＬＥＤＨ４１２ａから照射された光の内、凹状部に到達した光は、凹状部により反射し、導光部材Ｈ４４０の左右側面から概略垂直な方向へ出射される。

【６０６５】

第２凹凸面Ｈ４４２は、内レンズ部材Ｈ４３０の上側レンズ部Ｈ４３１および下側レンズ部Ｈ４３２を連結する部分と対応する位置に主に形成される。即ち、内カバー部材Ｈ４２０より覆設され遊技者から視認されにくい位置に形成される。また、第２凹凸面Ｈ４４２は、内レンズ部材Ｈ４３０の膨出部Ｈ４３１ａと対応する位置に形成される側の第１凹凸面Ｈ４４１の周囲を取り囲むように形成されると共に、凸部の頂点が上下に延設される凹凸状に形成される。これにより、第２凹凸面Ｈ４４２は、導光部材Ｈ４４０の背面側から正面側に向けて入射する光を上下に反射して、第１凹凸面Ｈ４４１側に拡散できるようになっている。その結果、第１凹凸面Ｈ４４１から遊技者に向けて出射される光量を増やすことができる。入射部Ｈ４４３は、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａと対応する位置に一個ずつ形成される。また

、入射部Ｈ４４３の突出先端は、側面視において背面側に向かって湾曲する形状に形成されており、この湾曲形状によりＬＥＤＨ４１２ａから入射される光を上下方向に拡散できる。これにより、ＬＥＤＨ４１２ａの上下方向における配設間隔を空けても導光部材Ｈ４４０の全体に光を透過することができ、ＬＥＤＨ４１２ａの配設数を少なくすることができる。第１開口部Ｈ４４４は、内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入される螺子が挿通される開口であり、第１締結部Ｈ４２５と対応する位置に形成される。よって、第１開口部Ｈ４４４を挿通させた螺子を第１締結部Ｈ４２５に螺入させることで、導光部材Ｈ４４０の正面側を内カバー部材Ｈ４２０に締結させることができる。第２開口部Ｈ４４５は、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７に締結される螺子が挿通される開口であり、第３締結部Ｈ４２７と対応する位置に形成される。よって、第２開口部Ｈ４４５を挿通させた螺子を第３締結部Ｈ４２７に螺入させることで、導光部材Ｈ４４０の背面側を内カバー部材Ｈ４２０に締結させることができる。係合部Ｈ４４６は、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの被係合部Ｈ４５７と係合する部分であり、被係合部Ｈ４５７の内側に挿入可能な大きさに形成される。なお、係合部Ｈ４４６と被係合部Ｈ４５７との係合は、左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとが組み立てられた状態で行われ、右重板ユニットＨ４００Ｒの背面側から左重板ユニットＨ４００Ｌが正面側にスライドされることで、被係合部Ｈ４５７に係合部Ｈ４４６が挿入されるようになっている。これにより、右重板ユニットＨ４００Ｒと左重板ユニットＨ４００Ｌとの正面側が互いに離れる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位することを抑制できる。

【６０６６】

次いで、左重板ユニットＨ４００Ｌの組み立て方法について説明する。初めに、左重板ユニットＨ４００Ｌは、内カバー部材Ｈ４２０の右側（矢印Ｒ方向側）から内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に配設される。この場合、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７の先端が第１開口部Ｈ４３１ｃに挿入されることで、内カバー部材Ｈ４２０に内レンズ部材Ｈ４３０を位置決めした状態で配設することができる。内カバー部材Ｈ４２０に内レンズ部材Ｈ４３０を配設した後は、内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６に内レンズ部材Ｈ４３０の第２開口部Ｈ４３１ｄを挿通した螺子が螺入されることで、内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に固定される。次に、内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に固定された状態で、導光部材Ｈ４４０が内カバー部材Ｈ４２０の右側（矢印Ｒ方向側）から内カバー部材Ｈ４２０に配設された後、導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５を挿通させた螺子が内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７に螺入され、導光部材Ｈ４４０の第１開口部Ｈ４４４を挿通させた螺子が内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入されることで、内レンズ部材Ｈ４３０に導光部材Ｈ４４０が固定される。これにより、左重板ユニットＨ４００Ｌが組み立てられる。

【６０６７】

次いで、図１６２９及び図１６３２を参照して、右重板ユニットＨ４００Ｒについて説明する。図１６３２は、右重板ユニットＨ４００Ｒの分解正面斜視図である。図１６２９及び図１６３２に示すように、右重板ユニットＨ４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。外カバー部材Ｈ４７０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４７１と、その本体板部Ｈ４７１の上端および下端に形成される２箇所の締結部Ｈ４７２と、本体板部Ｈ４７１に開口される複数の開口部Ｈ４７３と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に先端が挿入される円筒部であって第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４７４と、その第１締結部Ｈ４７４よりも短く形成される円筒部であって、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４７５と、本体板部Ｈ４７１の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定する螺子が螺入される複数の

背面側締結部Ｈ４７６と、本体板部Ｈ４７１の背面側から突設され支持板部Ｈ４１０の支持孔Ｈ４１１ａ２に挿入される突出部Ｈ４７９と、を主に備える。本体板部Ｈ４７１は、側面視（矢印Ｌ方向視）において、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ４７１は、上端から左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される立設部Ｈ４７７を備えており、正面視において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転した略Ｌ字状に形成される。なお、本体板部Ｈ４７１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における延設長さは、支持板部Ｈ４１０と対応する長さに形成されており、右重板ユニットＨ４００Ｒを支持板部Ｈ４１０に配設した場合に固定板Ｈ４１１の正面側に重なる状態とされる。立設部Ｈ４７７は、正面視における正面枠Ｈ１４の上部右側を構成する部分であり、正面枠Ｈ１４の組立状態において上側装飾ユニットＨ１４ａ側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の右端部と当接する大きさに設定される。また、立設部Ｈ４７７には、後述する第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに挿通される挿通部Ｈ４７７ａが複数個形成される。この挿通部Ｈ４７７ａを貫通孔Ｈ４５２ａに挿通した状態で、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に配設することで、立設部Ｈ４７７と対向する第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が立設部Ｈ４７７に対して相対変位することを抑制できる。締結部Ｈ４７２は、左重板ユニットＨ４００Ｌを右重板ユニットＨ４００Ｒに固定するための螺子を螺入する部分であり、内カバー部材Ｈ４２０の本体板部Ｈ４２１に形成される上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３と対応する位置に形成される。左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとは、それぞれが組み立てられた状態で内カバー部材Ｈ４２０の上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３に挿入される螺子を外カバー部材Ｈ４７０の締結部Ｈ４７２に螺入することで左重板ユニットＨ４００Ｌが右重板ユニットＨ４００Ｒに固定される。複数の開口部Ｈ４７３は、第１外レンズ部材Ｈ４５０の複数の膨出部Ｈ４５５と対応する位置および形状に形成され、組立状態において第１外レンズ部材Ｈ４５０の視認窓として機能する。また、本体板部Ｈ４７１には、各開口部Ｈ４７３の開口縁に沿って第１外レンズ部材Ｈ４５０側にリブが立設され、そのリブの内側に膨出部Ｈ４５５が挿入された状態で配設される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０と第１外レンズ部材Ｈ４５０との間に隙間が形成されることが抑制される。なお、本体板部Ｈ４２１の上部に形成される開口部Ｈ４７３（以下「上端開口部Ｈ４７３ａ」と称す（図１６３４（ｂ）参照））の縁部に沿って形成されるリブには、下方側を形成するリブから左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される区画壁Ｈ４７８が形成される。

【６０６８】

区画壁Ｈ４７８は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の上方に立設先端部が位置する大きさに形成される。これにより、上端開口部Ｈ４７３ａと対向する位置から出射される導光部材Ｈ４４０から出射される光と、他の領域から出射される光とが混ざることを抑制できる。その結果、上端開口部Ｈ４７３ａから出射される光を他の光を区別しやすくできる。第１締結部Ｈ４７４は、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための螺子を螺入する部分であり、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される第１挿通孔Ｈ４５３と対応する位置に形成される。第２締結部Ｈ４７５は、第１外レンズ部材Ｈ４５０または第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための螺子を螺入する部分であり、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される第２挿通孔Ｈ４５４又は第２外レンズ部材Ｈ４６０に形成される挿通部Ｈ４６４と対応する位置に形成される。第１挿通孔Ｈ４５３に挿通される螺子が第１締結部Ｈ４７４に螺入され、第２挿通孔Ｈ４５４又は挿通部Ｈ４６４に挿通される螺子が第２締結部Ｈ４７５に締結されることにより、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が外カバー部材Ｈ４７０に固定される。背面側締結部Ｈ４７６は、外カバー部材Ｈ４７０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。外カバー部材Ｈ４７０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４７６に螺入されることで、支持

板部Ｈ４１０に固定される。第１外レンズ部材Ｈ４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４５１と、その本体板部Ｈ４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、第１挿通孔Ｈ４５３で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。また、第１外レンズ部材Ｈ４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。本体板部Ｈ４５１は、前後端部の形状が外カバー部材のＨ４７０の前後端部の形状に倣って形成されると共に、下方側の端部から下方側に張り出す張出部Ｈ４５１ａを備えて形成される。張出部Ｈ４５１ａは、外カバー部材Ｈ４７０の下方側から外カバー部材Ｈ４７０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す部分であり、背面側の端部が外カバー部材Ｈ４７０の正面側の端面に沿って形成される。即ち、張出部Ｈ４５１ａは、外カバー部材Ｈ４７０の下方側において外カバー部材Ｈ４７０と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置される。

【６０６９】

屈曲部Ｈ４５２は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と所定の間隔を隔てて配設され、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と共に正面枠Ｈ１４の正面視における上部右側を構成する部分であり、正面視において右側から左側への立設距離が立設部Ｈ４７７よりも大きく設定される。即ち、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を配設した状態では、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７よりも張り出した状態とされる。また、屈曲部Ｈ４５２は、本体板部Ｈ４５１に連結される基端部Ｈ４５２ｃと、その基端部Ｈ４５２ｃの先端側に連なって形成されると共に基端部Ｈ４５２ｃよりも一段高く形成される先端部Ｈ４５２ｄと、その基端部Ｈ４５２ｃと先端部Ｈ４５２ｄとの段差部分に開口する貫通孔Ｈ４５２ａと、先端部Ｈ４５２ｄの先端側端部から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって屈曲する係合部Ｈ４５２ｂと、を主に備える。なお、屈曲部Ｈ４５２は、先端部Ｈ４５２ｄが外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７よりも張り出した状態とされる。貫通孔Ｈ４５２ａは、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の挿通部Ｈ４７７ａが挿通される部分であり、複数の挿通部Ｈ４７７ａと対応する位置にそれぞれ形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７に対して、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２の位置がずれることを抑制できる。なお、挿通部Ｈ４７７ａは、右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向かって突出して形成され、貫通孔Ｈ４５２ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に貫通して形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して、左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０を配設する際に、貫通孔Ｈ４５２ａの内側に挿通部Ｈ４７７ａを挿通させることができる。係合部Ｈ４５２ｂは、上述した上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２（被係合部Ｈ３３２ｇ）と係合する部分であり、上面板Ｈ３３２との係合により、上面板Ｈ３３２に対して屈曲部Ｈ４５２が離間することを抑制して、上面板Ｈ３３２に対して立設部Ｈ４７７が離間することを抑制できる。なお、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの組み立て方法についての詳しい説明は後述する。第１挿通孔Ｈ４５３は、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の第１締結部Ｈ４７４に螺入される螺子が挿通される部分であり、第１締結部Ｈ４７４と対応する位置に形成される。また、第１挿通孔Ｈ４５３は、外カバー部材Ｈ４７０側（矢印Ｒ方向側）から導光部材Ｈ４４０側（矢印Ｌ方向側）に向かって円形状に凹設される凹設底面に形成されており、凹設部に第１締結部Ｈ４７４の先端部を挿入可能とされる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して第１外レンズ部材Ｈ４５０を位置決めしつつ、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を固定することができる。第２挿通孔Ｈ４５４は、上述したように外カバー部材

Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５に螺入される螺子が挿通される部分であり、第２締結部Ｈ４７５と対応する位置に形成される。なお、第２挿通孔Ｈ４５４は、第１挿通孔Ｈ４５３のように第２締結部Ｈ４７５の先端部を挿入可能な凹設部を備えておらず、本体板部Ｈ４５１の側面に第２締結部Ｈ４７５の先端部を当接させた状態で螺子が挿通される。膨出部Ｈ４５５は、開口部Ｈ４７３に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部Ｈ４７３と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃが組み立てられた状態において、開口部Ｈ４７３から膨出部Ｈ４５５が右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ張り出した状態とされる。なお、上端開口部Ｈ４７３ａに挿入される上端側の膨出部Ｈ４５５（以下「上方側膨出部Ｈ４５５ａ」と称す）は、上端開口部Ｈ４７３ａの内縁と若干の隙間を隔てた状態で形成される。

【６０７０】

背面側締結部Ｈ４５６は、第１外レンズ部材Ｈ４５０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。第１外レンズ部材Ｈ４５０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４５６に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。被係合部Ｈ４５７は、導光部材Ｈ４４０の係合部Ｈ４４６と係合する部分であり、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、係合部Ｈ４４６と対応する位置に形成される。また、被係合部Ｈ４５７は、本体板部Ｈ４５１の正面側端部にブリッジ状に形成されており、そのブリッジにより前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する空間が形成される。第２外レンズ部材Ｈ４６０は、全体が透明の樹脂材料から形成され、第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａを除いた部分の下側（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、第２外レンズ部材Ｈ４６０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設される挟持部Ｈ４６１と、その挟持部Ｈ４６１よりも正面側に張り出される張出部Ｈ４６２と、挟持部Ｈ４６１及び張出部Ｈ４６２との間を連結する連結部Ｈ４６３と、を主に備える。挟持部Ｈ４６１及び連結部Ｈ４６３は、第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための部分であり、外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５と対応する位置に開口する複数の挿通部Ｈ４６４を備える。挿通部Ｈ４６４に挿通した螺子を外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５に螺入することで、第２外レンズ部材Ｈ４６０を第１外レンズ部材Ｈ４５０と共に外カバー部材Ｈ４７０に固定できる。また、挟持部Ｈ４６１には、背面側の端部に背面側締結部Ｈ４６５が形成される。背面側締結部Ｈ４６５は、第２外レンズ部材Ｈ４６０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。第２外レンズ部材Ｈ４６０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４６５に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。なお、上述した外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０の支持板部Ｈ４１０への固定は、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を固定した状態（即ち、右重板ユニットＨ４００Ｒの組立状態）で行われる。より詳しくは、左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとを組み付けた状態で行われる。連結部Ｈ４６３は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａとの間に配設される部分であり、挟持部Ｈ４６１及び張出部Ｈ４６２よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚みが薄く形成される。これにより、右重板ユニットＨ４００Ｒの組立状態において、第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａは、第２外レンズ部材Ｈ４６０の挟持部Ｈ４６１と張出部Ｈ４６２とにより前後が挟まれた状態とされる。張出部Ｈ４６２は、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、上述した下側レンズ部Ｈ４３２と共に内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す部分であり、正面側の端部が下側レンズ部Ｈ４３２と同形状の波形状に形成される。また、張出部Ｈ４６２には、正面側の端部に内カバー部材Ｈ４２０側（矢印Ｌ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ４６２ａが形成される。立設部Ｈ４６２ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた

状態において、下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａの正面側に重なる大きさに形成される。即ち、組立状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃの下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａの正面側には、第２外レンズ部材Ｈ４６０の立設部Ｈ４６２ａが重なる状態で配設される。第２外レンズ部材Ｈ４６０の立設部Ｈ４６２ａには、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被係合部Ｈ４６２ａ１が形成され、下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａには、被係合部Ｈ４６２ａ１に向かって突出する係合部Ｈ４３２ａ１が形成される。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態において、被係合部Ｈ４６２ａ１に係合部Ｈ４３２ａ１が挿入された状態とされ、左重板ユニットＨ４００Ｌの正面側と右重板ユニットＨ４００Ｒの正面側とが互いに離れる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位することが規制される。なお、本実施形態では、第２外レンズ部材Ｈ４６０及び下側レンズ部Ｈ４３２が透明の樹脂材料から形成されると共に、導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過可能に形成されるので、立設部Ｈ４６２ａ及び立設部Ｈ４３２ａに光を透過させることで被係合部Ｈ４６２ａ１及び係合部Ｈ４３２ａ１を遊技者に認識させにくくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【６０７１】

次いで、右重板ユニットＨ４００Ｒの組み立て方法について説明する。初めに、右重板ユニットＨ４００Ｒは、外カバー部材Ｈ４７０の左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０が重ね合わされる。この際、第１外レンズ部材Ｈ４５０の貫通孔Ｈ４５２ａに外カバー部材Ｈ４７０の挿通部Ｈ４７７ａが挿通されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の第１挿通孔Ｈ４５３が形成される凹部に第１外レンズ部材Ｈ４５０の第１締結部Ｈ４７４の先端部が挿入される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して第１外レンズ部材Ｈ４５０を位置決めしつつ配置することができる。次に、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０が配置された状態で、第２外レンズ部材Ｈ４６０が外カバー部材Ｈ４７０の左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０に配設される。この場合、第２外レンズ部材Ｈ４６０の挟持部Ｈ４６１と張出部Ｈ４６２との間に第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａを挟み込まれる。これにより、第２外レンズ部材Ｈ４６０を第１外レンズ部材Ｈ４５０に対して位置決めしつつ配設できる。最後に、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が配設された状態で、外カバー部材Ｈ４７０の第１締結部Ｈ４７４及び第２締結部Ｈ４７５に螺子が螺入されることで、右重板ユニットＨ４００Ｒを組み立てることができる。なお、本実施形態では、第１外レンズ部材Ｈ４５０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが色違いの樹脂材料から形成されるため、第１外レンズ部材Ｈ４５０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが別部材から構成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を同色（例えば、無色透明）の樹脂材料から１の部材として構成しても良い。

【６０７２】

次いで、図１６３３及び図１６３４を参照をして、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとについて説明する。図１６３３（ａ）は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図１６３３（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の正面斜視図であり、図１６３４（ａ）は、図１６２７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩａ線における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図であり、図１６３４（ｂ）は、図１６２７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩｂ線における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図１６３３（ａ）では、本体枠Ｈ１４ｄから上側装飾ユニットＨ１４ａを取り外した状態における正面枠Ｈ１４が図示される。また、図１６３４（ａ）及び図１６３４（ｂ）では、正面枠Ｈ１４が組み立てられた状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの一部（上面板Ｈ３３２）の断面が模式的に図示される。図１６３３（ａ）及び図１６３３（ｂ）に示すように、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとは、右側装飾ユニットＨ１４ｃを本体枠Ｈ１４ｄに固定した後、正面側から上側装飾ユニットＨ１４ａが本体枠Ｈ１４ｄに配設されて螺子により固定される。この場合、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２が、右側装飾ユニットＨ１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と隣り合う位置

に配設される。なお、ここで説明する隣り合う位置とは、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７とが当接している状態から組立公差や部品の寸法公差などにより若干の隙間を有した状態を含む位置である。本実施形態においては、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとを、正面視における左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に分割する（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの上下両端の間の位置で分割）のではなく、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に分割する（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの左右両端の間の位置で分割する）ことで、右側装飾ユニットＨ１４ｃの上下方向における装飾領域を増やすことができる。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０の視認窓（開口部Ｈ４７３）を介して視認される領域を大きくすることができる。その結果、右側装飾ユニットＨ１４ｃによる発光態様をパチンコ機Ｈ１０の周囲にいる人に見せやすくできる。即ち、パチンコ機Ｈ１０を遊技していない人に右側装飾ユニットＨ１４ｃ（パチンコ機Ｈ１０）を注目させやすくできる。また、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７とが左右方向に隣り合って配置され、上下方向に分割される（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの左右両端の間の位置で分割する）ので、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される基板部材Ｈ４１２や、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設される基板部材Ｈ３４２に生じる熱を上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との隙間から逃がしやすくできる。その結果、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される基板部材Ｈ４１２や、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設される基板部材Ｈ３４２が熱により破損することを抑制できる。しかしながら、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとを、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合って配設するので、組立公差や部品の寸法公差などに起因して上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの境界に隙間が形成されたり、上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１４ｃに作用された外力に起因して上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの境界に隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼす虞がある。特に、液体（例えば、遊技中に飲用するもの）は、微小な隙間であっても侵入しやすく、また、電気的構成に悪影響を及ぼしやすい。

【６０７３】

なお、機械的構成に悪影響を及ぼす例としては、摺動する変位部材の間に異物が噛み込み変位部材の摺動が停止される場合や、光を透過する透過面が異物により汚れて光の発光態様が悪くなる場合や、異物が侵入することで異音が発生する場合や、異物によりセンサ等の検出態様が悪くなる（誤検出する）場合等が挙げられ、電気的構成に悪影響を及ぼす例としては、異物が基板部材に付着し基板部材がショートする場合や、異物が駆動モータ等の駆動源となる電気部品に付着しショートする場合や、異物が配線のコネクタ等に入り込むことで誤った信号が電気部品に送信される場合等が挙げられる。また、上側装飾ユニットＨ１４ａは、上面（上面板Ｈ３３２）が略平坦な面に形成されており、遊技者が物を置きやすい構造となっている。そのため、遊技者が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面に置いた物が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面に溜まりやすくなっている。よって、正面枠Ｈ１４の上側に上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの隙間から異物が入り込む可能性が高くなる。これに対し、第１１１実施形態における右側装飾ユニットＨ１４ｃには、図１６３４（ａ）及び図１６３４（ｂ）に示すように、立設部Ｈ４７７の下方側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２（先端部Ｈ４５２ｄ）が立設部Ｈ４７７よりも立設部Ｈ４７７の立設方向（即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａ側）に張り出されて形成される。即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の重力方向下方側（矢印Ｕ方向側）に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２（先端部Ｈ４５２ｄ）が配置される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界に隙間が形成され、その隙間から侵入する異物を屈曲部Ｈ４５２で受け止めることができる。従って、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界から入った異物により機械的構成や電気

的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、屈曲部Ｈ４５２は、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の下方に先端部Ｈ４５２ｄが配設される共に、その先端部Ｈ４５２ｄに連なって境界（連結部）から離間する方向に延設される基端部Ｈ４５２ｃを備える。これにより、境界（連結部）に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を先端部Ｈ４５２ｄで受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部）へ向けて基端部Ｈ４５２ｃにより案内できる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。なお、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃ（屈曲部Ｈ４５２）は、それぞれ屈曲部Ｈ４５２の基端側（本体板部Ｈ４５１側）に向かって上面が下降傾斜して形成される。また、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃと所定の間隔を隔てる位置で先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃの上方側を覆設する位置に外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７が配設される。即ち、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃ（屈曲部Ｈ４５２）と、立設部Ｈ４７７との対向間に右側装飾ユニットＨ１４ｃの右側に向かって延設される通路空間Ｈ４００Ａ（図１６３４（ａ）及び（ｂ）参照）が形成される。先端部Ｈ４５２ｄで受け止めた異物は、通路空間Ｈ４００Ａを介して所定の方向に案内されるので、異物の通過方向が通路空間Ｈ４００Ａにより規定される。よって、異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部）へ向けて案内しやすくできる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

【６０７４】

また、本実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の下方に位置する屈曲部Ｈ４５２が、光を透過する第１外レンズ部材Ｈ４５０の一部により形成されるので、上面板Ｈ３３２に対する立設部Ｈ４７７の配置がずれて境界（連結部）の隙間が大きくなった場合に境界（連結部）の隙間から光を漏れ出させることができる。この光により、パチンコ機Ｈ１０を設置するパチンコ店（ホール）の管理者（店員）にパチンコ機Ｈ１０に異常がある（上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との間に隙間が形成された）ことを認識させることができる。その結果、境界（連結部）の隙間が大きくなった状態のままパチンコ機Ｈ１０が放置される（遊技可能な状態のままにされる）ことを抑制できる。なお、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入する液体を先端部Ｈ４５２ｄで受け止めた場合には、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａの発光に伴う熱により、その液体を蒸発させて上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）からパチンコ機Ｈ１０の外部へ排出することができる。これにより、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した液体により機械的構成や電気的構成（特に、液体による部品のショート）に悪影響が生じることを抑制できる。さらに、右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２には、その先端に係合部Ｈ４５２ｂが形成されており、この係合部Ｈ４５２ｂが、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２に形成される被係合部Ｈ３３２ｇに係合する（第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に挿入される）ように形成される。よって、係合部Ｈ４５２ｂは、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとが本体枠Ｈ１４ｄに配設された際に、上面板Ｈ３３２の第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２の対向間に挿入され、上面板Ｈ３３２の被係合部Ｈ３３２ｇに係合される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃを本体枠Ｈ１４ｄに配設した後で、上側装飾ユニットＨ１４ａに対して右側装飾ユニットＨ１４ｃの位置がずれることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制して、その境界（連結部）の隙間から異物が

入りやすくなることを抑制できる。
【６０７５】
被係合部Ｈ３３２ｇは、右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との連結部分となる上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端部に形成される。よって、上面板Ｈ３３２の左右方向の両端部から離れた位置に別部材で被係合部Ｈ３３２ｇが形成される場合に比べて、部品の製造公差や組立公差により被係合部の（係合部Ｈ４５２ｂと係合する）位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制して、その境界（連結部）の隙間から異物が入りやすくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。また、屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂを上側装飾ユニットＨ１４ａに係合させるので、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）に対して、屈曲部Ｈ４５２の位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から異物が入った場合に、その異物を屈曲部Ｈ４５２で確実に受け止めることができる。なお、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２とは、上側装飾ユニットＨ１４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が開放されて（所定の隙間を隔てて）形成される。これにより、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間への係合部Ｈ４５２ｂの配設は、本体枠Ｈ１４ｄに上側装飾ユニットＨ１４ａを配設する際に、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄの正面側から背面側に向かって挿入することで、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に係合部Ｈ４５２ｂを挿入することができる。その結果、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に係合部Ｈ４５２ｂを挟み込んだ状態で、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄに配設することができる。なお、図１６３４に示すように、屈曲部Ｈ４５２は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間を隔てて配設される（通路空間Ｈ４００Ａを備える）と共に、上面側が本体板部Ｈ４５１側（矢印Ｒ方向側）に向かって下方側（矢印Ｄ方向側）に傾斜して形成される。これにより、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物を屈曲部Ｈ４５２の上面を転動させて（滑り落として）本体板部Ｈ４５１側（矢印Ｒ方向側）に移動させることができる。よって、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させることができる。その結果、異物を上側装飾ユニットＨ１４ａの装飾と関係のない位置に流下させることができ、異物により上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。
【６０７６】
また、屈曲部Ｈ４５２には、本体板部Ｈ４５１からの屈曲先端部に形成される係合部Ｈ４５２ｂが屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端部に沿って屈曲先端部の全域に形成される。そのため、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物が屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端側（矢印Ｌ方向側）に転動した（滑り落ちた）としても、屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端部を超えて異物が下方に落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。また、本実施形態では、屈曲部Ｈ４５２に段差が形成され、その段差に貫通孔Ｈ４５２ａが形成される。上述したように、右側装飾ユニットＨ１４ｃの上部は、上側装飾ユニットＨ１４ａのスピーカーＨ３１２ａの背面側を覆う状態で配設される。従って、貫通孔Ｈ４５２ａによりスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音を貫通孔Ｈ４５２ａを介して立設部Ｈ４７７と屈曲部Ｈ４５２との間の隙間に放音させることができ、この音により屈曲部Ｈ４５２を微振動させることができる。このスピーカーＨ３１２ａの音による屈曲部Ｈ４５２の微振動により、屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）できる。その結果、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させやすくできる。また、本実施形態では、貫通孔Ｈ４５２ａを介して放音される音が、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音であるので、スピーカーＨ３１２ａの正面側から放音される音に比べて低音となりやすい。そのため、スピーカーＨ３１２ａ

の音により屈曲部Ｈ４５２を振動させやすくできる。その結果、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させやすくできる。

【６０７７】

次いで、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と、第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１とについて説明する。図１６３４に示すように、本体板部Ｈ４７１には、開口部Ｈ４７３が形成され、その開口部Ｈ４７３の内側に所定の隙間を空けた状態で本体板部Ｈ４５１の膨出部Ｈ４５５が挿入される。従って、本体板部Ｈ４７１と本体板部Ｈ４５１との対向間（通路空間Ｈ４００Ａ）は、開口部Ｈ４７３（特に上端開口部Ｈ４７３ａ）を介して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側の空間に連通される。即ち、通路空間Ｈ４００Ａとパチンコ機Ｈ１０の外部とを連通可能な開口部Ｈ４７３を備える。よって、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物が落下する場合には、開口部Ｈ４７３（特に上端開口部Ｈ４７３ａ）を介して異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に排出することができる。即ち、本実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）と、右側装飾ユニットＨ１４ｃの開口部Ｈ４７３とを連通する通路（本体板部Ｈ４７１及び本体板部Ｈ４５１の隙間と、立設部Ｈ４７７及び屈曲部Ｈ４５２の隙間）を備える。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から異物が入った場合に、その異物が右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部を下端まで落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２及び右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７の境界（連結部）と、右側装飾ユニットＨ１４ｃの開口部Ｈ４７３とを連通する通路空間Ｈ４００Ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃのＬＥＤＨ４１２ａの光を拡散する導光部材Ｈ４４０のとは別の部材（第１外レンズ部材Ｈ４５０及び外カバー部材Ｈ４７０）に形成される。従って、通路を異物や液体が流れる場合にＬＥＤＨ４１２ａから出射される光の拡散性が悪くなることを抑制できる。その結果、異物を流す通路を有する右側装飾ユニットＨ１４ｃの装飾が視認されにくくなることを抑制できる。さらに、第１１１実施形態では、通路空間Ｈ４００Ａの下方側（流下方向側）において第１外レンズ部材Ｈ４５０に膨出部Ｈ４５５が形成され、その膨出部Ｈ４５５が開口部Ｈ４７３に挿入される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に落下する（通路空間Ｈ４００Ａを通過する）異物を膨出部Ｈ４５５に当接させると共に、膨出部Ｈ４５５の外面に沿って落下させることができる。その結果、開口部Ｈ４７３から異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。異物が右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に留まることを抑制できる。即ち、外カバー部材Ｈ４７０に対する第１外レンズ部材Ｈ４５０の位置決めとして膨出部Ｈ４５５を利用できるだけでなく、通路空間Ｈ４００を通過する異物を受け止めてパチンコ機Ｈ１０の外側に排出する手段としても膨出部Ｈ４５５を利用（兼用）できる。特に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の上方側に形成される上方側膨出部Ｈ４５５ａは、屈曲部Ｈ４５２の基端部Ｈ４５２ｃと連続する高さに形成されるので、通路空間Ｈ４００Ａ内を通過する異物を基端部Ｈ４５２ｃ上を通過させてそのまま上方側膨出部Ｈ４５５ａに案内することができる。その結果、上端開口部Ｈ４７３ａから異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。

【６０７８】

なお、通路空間Ｈ４００Ａの基端部Ｈ４５２ｃは、上端開口部Ｈ４７３ａに向かって傾斜して形成される。これより、第１１１実施形態における上端開口部Ｈ４７３ａは、外カバー部材Ｈ４７０に対して前後方向における寸法が１／５以下に小さく設定されるが、通路空間Ｈ４００Ａ内を通過する異物を上端開口部Ｈ４７３ａを通して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して異物が

排出される部分を一部に限定して、異物が排出されていることを遊技者に分かりにくくできる。また、異物が排出される領域を外カバー部材Ｈ４７０の背面側に偏る位置に設定できるので、遊技者に視認されにくい位置から異物を排出することができる。その結果、遊技者の興趣が定価することを抑制できる。また、上端開口部Ｈ４７３ａの下方に位置する開口部Ｈ４７３は、少なくとも一部が上端開口部Ｈ４７３ａと上下方向に重なる位置に形成されており、上端開口部Ｈ４７３ａに案内されず落下する異物を他の開口部Ｈ４７３を通して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくされる。なお、上記第１１１実施形態では、上端開口部Ｈ４７３ａの前後方向の大きさが外カバー部材Ｈ４７０に対して十分に小さく設定される場合について説明したが、上端開口部Ｈ４７３ａの前後方向における大きさを外カバー部材Ｈ４７０の前後方向における大きさと略同一に設定しても良い。この場合には、上端開口部Ｈ４７３ａからほとんどの異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に排出することができ、上端開口部Ｈ４７３ａの下方側に他の開口部Ｈ４７３を不要とできる。その結果、設計の自由度を向上できる。また、外カバー部材Ｈ４７０の上部に形成される上端開口部Ｈ４７３ａ（図１６４１（ｂ）参照）に上端開口部Ｈ４７３ａの下方側縁部に連なって区画壁Ｈ４７８が突設され、上端開口部Ｈ４７３ａに挿入される上方側膨出部Ｈ４５５ａの周囲に、区画壁Ｈ４７８と対応する形状の開口Ｈ４５５ａ１が形成され、その開口Ｈ４５５ａ１に区画壁Ｈ４７８が挿通される。即ち、通路空間Ｈ４００Ａと上端開口部Ｈ４７３ａとが連通される下方側端部に区画壁Ｈ４７８が形成され、その区画壁Ｈ４７８が開口Ｈ４５５ａ１に挿入されるので、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を組付ける際には、開口Ｈ４５５ａ１への区画壁Ｈ４７８の挿入により、外カバー部材Ｈ４７０と第１外レンズ部材Ｈ４５０とを位置決めできる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０への第１外レンズ部材Ｈ４５０への組付け作業を容易とできる。また、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０が配設された状態では、区画壁Ｈ４７８が通路空間Ｈ４００の下方に位置するので、通路空間Ｈ４００を上流（上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部））側から通過する異物を区画壁Ｈ４７８で受け止めると共に、その受け止めた異物を上端開口部Ｈ４７３ａに向けて案内できる。従って、外カバー部材Ｈ４７０に対する第１外レンズ部材Ｈ４５０の位置決めとして区画壁Ｈ４７８を利用できるだけでなく、通路空間Ｈ４００を通過する異物を受け止めてパチンコ機Ｈ１０の外側に排出する手段としても区画壁Ｈ４７８を利用（兼用）できる。

【６０７９】

次いで、図１６３５から図１６５４を参照して、上下皿ユニットＨ１５について説明する。初めに、図１６３５から図１６３７を参照して、上下皿ユニットＨ１５の全体構成について説明する。図１６３５は、上下皿ユニットＨ１５の正面図であり、図１６３６は、上下皿ユニットＨ１５の分解正面斜視図であり、図１６３７は、上下皿ユニットＨ１５の分解背面斜視図である。図１６３５から図１６３７に示すように、上下皿ユニットＨ１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。ベース部材Ｈ５１０は、上下皿ユニットＨ１５を本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するための部材であり、正面視において本体枠Ｈ１４ｄよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠Ｈ１４ｄよりも下方側に位置して配設される。上皿形成部材Ｈ５２０は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿Ｈ１７を上下皿ユニットの上部に形成するための部材であり、ベース部材Ｈ５１０の上方側の縁部に沿ってベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。操作ユニットＨ１８０は、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設されると共に、遊技者に操作されるボタン部Ｈ１８１を上皿形成部材Ｈ５２０の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。下皿形成部材Ｈ５３０は、上下皿ユニットＨ１５の化粧面を構成す

る部材であり、正面視においてベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｈ５３０は、下皿Ｈ５０の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０と、その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ５６０とを備える。本体枠Ｈ１４ｄへのベース部材Ｈ５１０の配設は、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を配設し、上下皿ユニットＨ１５を組み立てた状態で取り付けられる。

【６０８０】

次いで、図１６３８及び図１６３９を参照して、ベース部材Ｈ５１０について説明する。図１６３８（ａ）は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面図であり、図１６３８（ｂ）は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の背面図であり、図１６３９（ａ）は、図１６３８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩａ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図であり、図１６３９（ｂ）は、図１６３８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｂ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図であり、図１６３９（ｃ）は、図１６３８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｃ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図である。図１６３８に示すように、ベース部材Ｈ５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。上皿用球流入部Ｈ５１３は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１６１６参照）の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｈ１７に流入させるための開口であり、前扉側上皿通路部Ｈ１４１と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｈ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｈ１７に流入させることができる。下皿用球流入部Ｈ５１４は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１６１６参照）の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｈ５０に流入させるための開口であり、前扉側下皿通路部Ｈ１４２と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｈ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｈ５０に流入させることができる。送球用球流出部Ｈ５１６は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１６１６参照）を介して、上皿Ｈ１７に貯留される球を発射位置送球ユニットＨ１７０に送球するための開口であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の正面側開口Ｈ１７１と連通する位置に形成される。また、送球用球流出部Ｈ５１６の下方には、送球用球流出部Ｈ５１６と同様にベース部材Ｈ５１０の前後方向に開口する排出用球流出部Ｈ５１８が形成される。排出用球流出部Ｈ５１８は、球排出レバーＨ５４の操作により開放される開口であり、通路形成ユニットＨ１４０のファール球受口部Ｈ１４６（図１６１７参照）に連通される。これにより、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作した際に、上皿Ｈ１７に貯留した球を排出用球流出部Ｈ５１８を介して下皿Ｈ５０に球を送球することができる。締結孔Ｈ５１１は、ベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）とベース部材Ｈ５１０とを締結固定するための螺子を螺入するための孔であり、本体枠Ｈ１４ｄに形成される螺子挿通用の貫通孔と対応する位置に形成される

。また、一部の締結孔Ｈ５１１は、本体枠Ｈ１４ｄの下部背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される通路形成ユニットＨ１４０の背面側から本体枠Ｈ１４ｄを介して挿通される螺子を螺入可能に形成される。即ち、通路形成ユニットＨ１４０を上下皿ユニットＨ１５に締結可能に構成される。これにより、上下皿ユニットＨ１５に対する通路形成ユニットＨ１４０の位置ずれを抑え、上皿用球流入部Ｈ５１３に対する前扉側上皿通路部Ｈ１４１の連通状態と、下皿用球流入部Ｈ５１４に対する前扉側下皿通路部Ｈ１４２の連通状態とを安定させることができる。その結果、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から上皿Ｈ１７への球の流入、及び、前扉側下皿通路部Ｈ１４２から下皿Ｈ５０への球の流入を安定させることができる。なお、ベース部材Ｈ５１０への通路形成ユニットＨ１４０の配設は、上下皿ユニットＨ１５が組み立てられた状態で行われる。挿通孔Ｈ５１２は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を締結するための螺子を挿通するための孔であり、上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１のそれぞれに形成されるねじ穴と対応する位置に形成される。これにより、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を締結固定できる。

【６０８１】

次いで、上皿形成部材Ｈ５２０について説明する。上皿形成部材Ｈ５２０は、ベース部材Ｈ５１０との対向間に上皿Ｈ１７の貯留空間を形成する部材であり、ベース部材Ｈ５１０側（背面側（矢印Ｂ方向側））から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって上方に湾曲するお椀型に形成され（図１６３６参照）、背面側がベース部材Ｈ５１０に当接した状態でベース部材Ｈ５１０に配設される。これにより、上皿形成部材Ｈ５２０とベース部材Ｈ５１０とで上方側が開口された空間（上皿Ｈ１７の貯留領域）が形成される。また、上皿形成部材Ｈ５２０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部がベース部材Ｈ５１０の上皿用球流入部Ｈ５１３の正面側に重なる位置に形成されており、上皿用球流入部Ｈ５１３を介して通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１からベース部材Ｈ５１０の正面側に送球される球を上皿形成部材Ｈ５２０に当接させて上皿Ｈ１７の貯留空間に貯留できるように構成される。なお、上皿形成部材Ｈ５２０は、上皿Ｈ１７に貯留される遊技球を正面視において右側（矢印Ｒ方向側）に１球ずつ流下可能に構成されており、これにより、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０に１球ずつ球を送球することができる。また、上皿形成部材Ｈ５２０は、正面視における右側（矢印Ｒ方向側）の上面に機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を備え、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を操作可能とされる。なお、第１１１実施形態では、遊技者が操作する機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４が、上皿形成部材Ｈ５２０の１箇所にまとまって構成されるので、遊技者に各操作部を探す手間を省かせることができる。また、機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０がまとまって構成されるので、それら機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０に繋がる配線を一か所にまとめることができ、配線を作業を簡易にできる。

【６０８２】

次いで、図１６３９を参照して、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５について説明する。凸状部Ｈ５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、被挿入部Ｈ５５５ｅにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。また、凸状部Ｈ５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。図１６３９に示すように、凸状部Ｈ５１５は、正面視において横長矩形に形成されると共に、突出先端に向かうほど正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状に）形成され、上面側の上面側傾斜部Ｈ５１５ａと、下面側の下面側傾斜

部Ｈ５１５ｂと、左右の側面の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を備える。凸状部Ｈ５１５は、それら上面側傾斜部Ｈ５１５ａと、下面側の下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとの傾斜により、凸状部Ｈ５１５を下皿形成部材Ｈ５３０に挿入しやすくなっている。また、下面側傾斜部Ｈ５１５ｂには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ５１５ｂ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ５１５ｂ２が開口形成される。被係合部Ｈ５１５ｂ２は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。凹部Ｈ５１５ｂ１は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ５５５ｂを被係合部Ｈ５１５ｂ２まで案内する案内溝であり、突設部Ｈ５５５ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部Ｈ５１５ｂ１に突設部Ｈ５５５ｂを案内することで、被係合部Ｈ５１５ｂ２に対する係合部Ｈ５５５ｂ１の位置ずれを抑えることができ、係合部Ｈ５５５ｂ１の被係合部Ｈ５１５ｂ２への係合を簡易にさせることができる。なお、係合部Ｈ５５５ｂ１が被係合部Ｈ５１５ｂ２の内部に挿入され、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２とが係合状態とされた場合には、被係合部Ｈ５１５ｂ２の正面側（矢印Ｆ方向側）の内面に係合部Ｈ５５５ｂ１が当接することで、下皿形成部材Ｈ５３０に対してベース部材Ｈ５１０が離れる方向（対向間を広げる方向）に変位することが規制される。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との間に無理に隙間を形成して、その隙間から不正な部材が挿入されたりする（即ち、不正がされる）ことを抑制できる。

【６０８３】

次いで、図１６４０から図１６４２を参照して下皿形成部材Ｈ５３０について説明する。初めに図１６４０から図１６４２を参照して下皿形成部材Ｈ５３０の全体構成について説明する。図１６４０（ａ）は、下皿形成部材Ｈ５３０の正面図であり、図１６４０（ｂ）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面図であり、図１６４１は、下皿形成部材Ｈ５３０の分解正面斜視図であり、図１６４２は、下皿形成部材Ｈ５３０の分解背面斜視図である。図１６４０から図１６４２に示すように、下皿形成部材Ｈ５３０は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０を構成する下皿構成ユニットＨ５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。化粧ユニットＨ５４０は、ベース部材Ｈ５１０に締結固定される第１化粧板Ｈ５４１と、その第１化粧板Ｈ５４１に締結固定されると共に第１化粧板Ｈ５４１と共に上下皿ユニットＨ１５の化粧面を形成する第２化粧板Ｈ５４２と、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部を覆って配設される上側保護板Ｈ５７０及び下側保護板Ｈ５８０と、を主に備える。第１化粧板Ｈ５４１は、正面側（矢印Ｆ方向側）が凸状に湾曲する板状に形成され、上端の一部が上皿形成部材Ｈ５２０の正面側の外縁と当接する形状に形成されると共に、下端がベース部材Ｈ５１０の正面と当接する形状に形成される。また、第１化粧板Ｈ５４１は、正面側の化粧面の一部に開口する第１開口部Ｈ５４１ａと、第２開口部Ｈ５４１ｂとを備え、全体が有色（桃色）の非透過性の樹脂材料から形成される。第１開口部Ｈ５４１ａは、下皿Ｈ５０の貯留領域に正面側（矢印Ｆ方向側）からのアクセスを可能にするための開口であり、遊技者の手が挿入可能な大きさに形成される。また、第１開口部Ｈ５４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）には、下皿Ｈ５０を構成するための下皿構成ユニットＨ５５０が配設される。第２開口部Ｈ５４１ｂは、下皿Ｈ５０の貯留領域に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０を配設するための開口であり、下皿Ｈ５０の貯留用域の下方側に形成される。また、第２開口部Ｈ５４１ｂは、球抜きユニットＨ５６０を内側に収容可能な大きさに形成される。なお、球抜きユニットＨ５６０の詳細な構成については後述する。第２化粧板Ｈ５４２は、上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との間に配設される操作ユニットＨ１８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、操作ユニットＨ１８０の正面側の化粧面を形成する

部材であり、上端が操作ユニットＨ１８０及び上皿形成部材Ｈ５２０の一部と当接する形状に形成され、下方側が第１化粧板Ｈ５４１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される。また、第２化粧板Ｈ５４２は、全体が光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成される。これにより、背面側（矢印Ｂ方向側）の操作ユニットＨ１８０から出射される光を第２化粧板Ｈ５４２を介して上下皿ユニットＨ１５の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射することができる。よって、例えば、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１を操作が必要な場合に第２化粧板Ｈ５４２の正面側（矢印Ｆ方向側）から光を出射することで、遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要であることを認識させやすくできる。また、操作ユニットＨ１８０の光による演出を遊技者に視認させることができるので、操作ユニットＨ１８０光による演出効果を向上させやすくできる。なお、第１１１実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１を非透過性の材料から形成して、第２化粧板Ｈ５４２を透過性の材料から形成する場合について説明したが、第１化粧板Ｈ５４１及び第２化粧板Ｈ５４２の両方を透過性の材料から形成することも可能である。この場合、上下皿ユニットＨ１５の光の透過領域を増やすことができるので、光による演出態様を増やすことができる。その結果、遊技者に与える興趣を向上させやすくできる。

【６０８４】

上側保護板Ｈ５７０および下側保護板Ｈ５８０は、第１化粧板Ｈ５４１を保護する部材であり、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に形成される。なお、上側保護板Ｈ５７０及び下側保護板Ｈ５８０の詳細については後述する。下皿構成ユニットＨ５５０は、下皿Ｈ５０の底面を形成する底板Ｈ５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ５５１は、底面を形成する底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ５５５と、を主に備える。底面部Ｈ５５３は、下皿Ｈ５０に貯留される遊技球を支持する支持面であり、その一部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する底面口Ｈ５５３ａが形成される。また、底面部Ｈ５５３は、上面が底面口Ｈ５５３ａに向かって下降傾斜する形状に形成されており、球抜きレバーＨ５２の操作により底面口Ｈ５５３ａが開放された際に、下皿Ｈ５０に貯留された球を底面口Ｈ５５３ａに向かって転動可能とされる。正面側側壁Ｈ５５４は、下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する部分であり、第１化粧板Ｈ５４１の背面に沿って形成されると共に、第１開口部Ｈ５４１ａの開口縁に上端が沿う形状に形成される。また、正面側側壁Ｈ５５４は、底面部Ｈ５５３から上方に向かって少なくとも遊技球の２球分の直径よりも高く立設される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留領域に貯留される遊技球を積み重ねて保持することが可能とされる。連結部Ｈ５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。被挿入部Ｈ５５５ｅは、背面視において下方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部Ｈ５５５ｅは、ベース部材Ｈ５１０に下皿構成ユニットＨ５５０を配設した際に、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が挿入される部分であり、凸状部Ｈ５１５と対応する位置に配置される。なお、被挿入部Ｈ５５５ｅについての詳細な説明は後述する。

【６０８５】

側面板Ｈ５５２は、下皿Ｈ５０の貯留領域の上部を覆う上板Ｈ５５６と、その上板Ｈ５５６の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁から下方に向かって延設される背面側側壁Ｈ５５７と、を主に備える。上板Ｈ５５６は、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの上方側の開口縁に沿う湾曲形状に形成されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁が第１化粧板Ｈ５４１の背面に当接される。背面側側壁Ｈ５５７は、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ

方向側）の側面を形成する部材であり、上板Ｈ５５６の背面側の縁部から底面部Ｈ５５３を超える下方側まで延設され、底面部Ｈ５５３の背面側の縁部に背面側側壁Ｈ５５７の正面を当接した状態で配設される。また、背面側側壁Ｈ５５７は、ベース部材Ｈ５１０の下皿用球流入部Ｈ５１４と対向する位置に前後方向に開口する球案内開口Ｈ５３を備える。これにより、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿用球流入部Ｈ５１４及び球案内開口Ｈ５３を介して下皿Ｈ５０に流入させることができる。なお、球案内開口Ｈ５３は、下方側の開口縁が正面側側壁Ｈ５５４の上端よりも低い位置に形成される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留領域に球が貯留された際に、球案内開口Ｈ５３から流入される球が貯留領域に積み重なる球の上部を転動して、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５１４ａから流出することを抑制できる。球抜きユニットＨ５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ５６２と、そのスライド板Ｈ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ５２と、スライド板Ｈ５６２及び球抜きレバーＨ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。収容部材Ｈ５６１は、第１化粧板Ｈ５４１の第２開口部Ｈ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｈ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＨ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｈ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｈ５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｈ５６２の変位方向が一方向に規定される。スライド板Ｈ５６２は、底面部Ｈ５５３の底面口Ｈ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｈ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｈ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｈ５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｈ５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域にある球を底面口Ｈ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｈ５６１には、スライド板Ｈ５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口Ｈ５６１ａが底面口Ｈ５５３ａと対応する位置に形成される。球抜きレバーＨ５２は、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｈ５６２に連なって形成される。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｈ５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位される。

【６０８６】

次いで、図１６４３を参照して、下皿構成ユニットＨ５５０の被挿入部Ｈ５５５ｅについて説明する。図１６４３（ａ）は、連結部Ｈ５５５の上面図であり、図１６４３（ｂ）は、連結部Ｈ５５５の下面図であり、図１６４３（ｃ）は、図１６４３（ｂ）のＭＤＣＣＬＸＶＩｃ線における連結部Ｈ５５５の断面図である。上述したように、連結部Ｈ５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備える。図１６４３に示すように、被挿入部Ｈ５５５ｅは、上面にＴ状に開口する開口部Ｈ５５５ａと、その開口部Ｈ５５５ａの下方側に位置し本体部Ｈ５５５ｄから突設される突設部Ｈ５５５ｂと、被挿入部Ｈ５５５ｅの側面から被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に向かって立設される複数のガイド壁Ｈ５５５ｃと、を主に備える。開口部Ｈ５５５ａは、被挿入部Ｈ５５５ｅを形成する際に後述する突設部Ｈ５５５ｂを形成するための金型を挿通するための開口であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面視における外形よりも若干大きい開口に形成される。突設部Ｈ５５５ｂは、本体部Ｈ５５５ｄから背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ５５５ｂは、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に凸状部Ｈ５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１に案内される部分であり、凹部Ｈ５１５ｂ１によ

り形成される溝と対応する位置に形成される。係合部Ｈ５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ５１０の被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合する部分であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際、又は、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５から被挿入部Ｈ５５５ｅから引き抜かれる際に、突設部Ｈ５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０を取り外す作業を簡易にできる。ガイド壁Ｈ５５５ｃは、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に、凸状部Ｈ５１５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における位置を調整する部分であり、被挿入部Ｈ５５５ｅの左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。また、ガイド壁Ｈ５５５ｃは、背面側（凸状部Ｈ５１５の挿入部側）に形成されるガイド壁Ｈ５５５ｃに対して、正面側（凸状部Ｈ５１５の挿入方向側）に形成されるガイド壁Ｈ５５５ｃの方が被挿入部Ｈ５５５ｅの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央側に張り出される（図１６４３（ｂ）参照）。これにより、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入し始めたタイミングでの凸状部Ｈ５１５とガイド壁Ｈ５５５ｃとの隙間を大きくして、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に挿入しやすくできると共に、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入し終えるタイミングでの凸状部Ｈ５１５とガイド壁Ｈ５５５ｃとの隙間を小さくして、凸状部Ｈ５１５に対する被挿入部Ｈ５５５ｅの配置を調整することができる。その結果、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付ける作業を簡易にできる。

【６０８７】

次いで、図１６４４から図１６４６を参照して、ベース部材Ｈ５１０への下皿形成部材Ｈ５３０の配設方法について説明する。図１６４４は、上下皿ユニットＨ１５の分解斜視図であり、図１６４５（ａ）及び（ｂ）は、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０を取り外した状態における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図１６３５のＭＤＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面と対応し、図１６４６（ａ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図１６４６（ｂ）は、図１６４６（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＸｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。なお、図１６４５（ａ）では、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０が完全に取り外された状態における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示され、図１６４５（ｂ）では、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付け途中における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示される。図１６４４から図１６４６に示すように、ベース部材Ｈ５１０への下皿形成部材Ｈ５３０の配設は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０が配設された状態で行われる。なお、上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０は、ベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子が上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０のそれぞれに螺入されることでベース部材Ｈ５１０の正面側に締結固定される。上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０が配設された状態におけるベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から下皿形成部材Ｈ５３０が押し込まれると、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５の正面側端部が下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部と初めに重なり合い、凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に挿入される。即ち、突設部Ｈ５５５ｂ及び係合部Ｈ５５５ｂ１は、被挿入部Ｈ５５５ｅの内側（被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部よりも正面側）に位置し、被挿入部Ｈ５５５ｅよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に突出されないので、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５の正面側端部が下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部に初めに当接（案内）可能とされる。これにより、連結部Ｈ５５５に対する凸状部Ｈ５１５の所定以上の位置ずれが抑えられる。

【６０８８】

図１６４５（ｂ）に示すように、被挿入部Ｈ５５５ｅの内側への凸状部Ｈ５１５の挿入がさらに行われると、凸状部Ｈ５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１の溝内に連結部Ｈ５５５に形成

される突設部Ｈ５５５ｂが挿入され、凹部Ｈ５１５ｂ１の案内溝に沿って突設部Ｈ５５５ｂが移動されることで、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の左右の配設位置が位置決めされる。即ち、連結部Ｈ５５５は、凸状部Ｈ５１５を位置決めする位置決め手段（突設部Ｈ５５５ｂ）を備え、凸状部Ｈ５１５は、突設部Ｈ５５５ｂによって位置決めされる被位置決め手段（凹部Ｈ５１５ｂ１）を備えるので、ベース部材Ｈ５１０へ下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける作業において、凹部Ｈ５１５ｂ１と突設部Ｈ５５５ｂとによって、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを位置決めすることができる。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合わせすることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。図１６４６に示すように、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置されると、突設部Ｈ５５５ｂの突設先端側（背面側）に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１が、凹部Ｈ５１５ｂ１に形成される被係合部Ｈ５１５ｂ２の内部に挿入される。これにより、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置された後、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との相対変位が規制される。これにより、ベース部材Ｈ５１０へ下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける作業において、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材を仮固定することができるので、両者の部材を抑えることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。従って、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける際には、位置決めを可能とする凹部Ｈ５１５ｂ１及び突設部Ｈ５５５ｂにそれぞれ係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２が形成されるので、凹部Ｈ５１５ｂ１及び突設部Ｈ５５５ｂにより位置決めされた状態で、係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２が係合可能とされる。その結果、係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２の係合を容易に行うことができる。なお、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置された場合には、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に被挿入部Ｈ５５５ｅのガイド壁Ｈ５５５ｃが当接され（図１６４６（ｂ）参照）、ガイド壁Ｈ５５５ｃに対して凸状部Ｈ５１５の左右方向への変位が規制される。即ち、凹部Ｈ５１５ｂ１と突設部Ｈ５５５ｂとによるベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との左右方向の位置決めに加えて、ガイド壁Ｈ５５５ｃと凸状部Ｈ５１５ｂｂ１とにより左右方向の位置決めがされる。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合わせを確実にできる。一方、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の上面および下面は、被挿入部Ｈ５５５ｅの上方側の内壁および突設部Ｈ５５５ｂの上面側傾斜部Ｈ５１５ａとの間に所定の隙間を空けて配設される（図１６４６（ａ）参照）。即ち、凸状部Ｈ５１５に対して被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）が上下方向に変位可能な状態で配設される。

【６０８９】

また、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０が配設された（被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合部Ｈ５５５ｂ１が係合された）後では、ベース部材Ｈ５１０の挿通孔Ｈ５１２を介してベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を下皿形成部材Ｈ５３０（第１化粧板Ｈ５４１）の背面側に螺入することで下皿形成部材Ｈ５３０がベース部材Ｈ５１０に締結固定される。この場合、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを締結する螺子は、凸状部Ｈ５１５及び被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）を避けた位置に締結される。これにより、凸状部Ｈ５１５に対して被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）が上下方向に変位可能な状態でベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とが締結固定される。即ち、被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側に片持ち支持された状態とされると共に、凸状部Ｈ５１５は、ベース部材Ｈ５１０に片持ち支持された状態される。また、被挿入部Ｈ５５５ｅを有する連結部Ｈ５５５には、操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。よって、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定さ

せることができる。また、上述したように、被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニットＨ１８０（ボタン部Ｈ１８１）を過剰に押圧する力が連結部Ｈ５５５に作用する場合には、連結部Ｈ５５５の非支持側（矢印Ｆ方向側）を操作ユニットＨ１８０の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニットＨ１８０に作用する力を連結部Ｈ５５５で逃がすことができる。詳しく説明すると、両側で支持される支持部材に操作ユニットＨ１８０が支持されたり、支持部材に操作ユニットＨ１８０が締結固定されるものであると、操作ユニットＨ１８０が過剰に押圧操作される場合にその押圧力を逃がすことができず、操作ユニットＨ１８０を支持する支持部材や操作ユニットＨ１８０に破損が生じやすいという問題がある。これに対し、第１１１実施形態では、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された連結部Ｈ５５５に操作ユニットＨ１８０が支持されるので、操作ユニットＨ１８０を過剰に押圧する力が連結部Ｈ５５５に作用した場合に連結部Ｈ５５５を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５とが被締結とされるので、連結部Ｈ５５５の弾性変形に伴って操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０に作用する力が連結部Ｈ５５５に作用する場合に、連結部Ｈ５５５が破損したり操作ユニットＨ１８０が破損することを抑制できる。即ち、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０を配設するための配設スペースを前後に隔てて配置される下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０と、下皿形成部材Ｈ５３０から突出され、下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０の対向間に位置する連結部Ｈ５５５と、下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０の対向間に配置されると共にベース部材Ｈ５１０に配設される操作ユニットＨ１８０とを備え、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）が連結部Ｈ５５５に当接可能とされるので、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。

【６０９０】

一方、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合には、連結部Ｈ５５５を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材Ｈ５１０と連結部Ｈ５５５とに分散させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０、下皿形成部材Ｈ５３０、及び、ベース部材Ｈ５１０の破損を抑制できる。また、この場合、弾性変形される連結部Ｈ５５５が、上下皿ユニットＨ１５の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材Ｈ５３０に形成されるので、連結部Ｈ５５５を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材Ｈ５３０の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材Ｈ５１０と連結部Ｈ５５５とに分散させると、連結部Ｈ５５５の弾性変形に伴って、操作ユニットＨ１８０が配設されるベース部材Ｈ５１０も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材Ｈ５１０が装飾面とされると、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間に隙間が形成される）恐れがあるところ、連結部Ｈ５５５が形成される下皿形成部材Ｈ５３０が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。さらに、第１１１実施形態では、被挿入部Ｈ５５５ｅを有する連結部Ｈ５５５には、本体部Ｈ５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８を介して本体部Ｈ５５５ｄの上面に当接した状態で配設される。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５を弾性変形させた場合に、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５との間に介在する弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させることで、操作ユニットＨ１８０の下面と、連結部Ｈ５５５の上面とが擦れ

ることを抑制できる。即ち、弾性部材Ｈ５５８を操作ユニットＨ１８０の下面および連結部Ｈ５５５の上面に当接させた状態で、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０の下面と連結部Ｈ５５５の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。なお、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０が上方側から下方側に向かって操作され、その操作方向側に連結部Ｈ５５５が配置されるが、操作ユニットＨ１８０の操作方向は前後左右のどちらでもよく、その方向側に連結部Ｈ５５５が操作ユニットＨ１８０に当接した状態で配設される構造であればよい。また、第１１１実施形態では、遊技者に操作される操作ユニットＨ１８０の下端が連結部Ｈ５５５に当接した状態で配設されるが、操作ユニットＨ１８０の操作により変位する変位部材（例えば、花弁動作装置Ｇ８００のベースユニットＧ６００）を連結部Ｈ５５５に当接した状態で配設しても良い。この場合には、花弁動作装置Ｇ８００が変位基端でベースユニットＧ６００に当接した際に、ベースユニットＧ６００に作用する力を連結部Ｈ５５５を弾性変形させることで逃がすことができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００及びベースユニットＧ６００が破損することを抑制できる。

【６０９１】

次いで、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。上記したように、連結部Ｈ５５５の被挿入部Ｈ５５５ｅには、ベース部材Ｈ５１０から突設される凸状部Ｈ５１５が内側に挿入されると共に、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の上面側傾斜部Ｈ５１５ａが、被挿入部Ｈ５５５ｅの上方側の内壁との間に所定の隙間を空けて配設される。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、連結部Ｈ５５５の上方側の内壁を凸状部Ｈ５１５の上面に当接させて、連結部Ｈ５５５の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部Ｈ５５５の破損を抑制できる。また、連結部Ｈ５５５（被挿入部Ｈ５５５ｅ）と凸状部Ｈ５１５とは、非固定とされるので、連結部Ｈ５５５が拘束されず、連結部Ｈ５５５が凸状部Ｈ５１５に対して摺動できる。よって、連結部Ｈ５５５及び凸状部Ｈ５１５の弾性変形性を確保できる。これにより、連結部Ｈ５５５が凸状部Ｈ５１５に当接した際に、連結部Ｈ５５５と凸状部Ｈ５１５との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、連結部Ｈ５５５及び凸状部Ｈ５１５の破損を抑制できる。なお、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０は、凸状部Ｈ５１５に係合する係合部Ｈ５５５ｂ１に当接されず、係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される本体部Ｈ５５５ｄの上面に当接されるので、操作ユニットＨ１８０を操作した力が係合部Ｈ５５５ｂ１（突設部Ｈ５５５ｂ）に直接作用することを抑制できる。そのため、突設部Ｈ５５５ｂのみが撓んで、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２との係合が解除されることを抑制できる。また、係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される連結部Ｈ５５５には、本体部Ｈ５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した（弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させた）状態で配設されるので、弾性部材Ｈ５５８により、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際の所定の範囲（連結部Ｈ５５５が弾性変形されない程度）の押圧力を吸収できる。さらに、弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させた状態で操作ユニットＨ１８０を配設するので、操作ユニットＨ１８０や下皿形成部材Ｈ５３０の配置に誤差がある場合でも、弾性部材Ｈ５５８と操作ユニットＨ１８０との当接状態を維持することができる。よって、操作ユニットＨ１８０と弾性部材Ｈ５５８との間に隙間が形成されることを抑制でき、操作ユニットＨ１８０の操作した力により操作ユニットＨ１８０が下方に移動して操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８に当接することを抑制できる。その結果、操作ユニットＨ１８０を操作した際に衝撃が発生することを抑制できる。

【６０９２】

次いで、図１６４７からＬ１５を参照して、第１化粧板Ｈ５４１に配設される下側保護板Ｈ５８０について説明する。図１６４７（ａ）は、上下皿ユニットＨ１５の下面図であ

り、図１６４７（ｂ）は、下側保護板Ｈ５８０の正面図であり、図１６４８（ａ）は、下側保護板Ｈ５８０の正面斜視図であり、図１６４８（ｂ）は、下側保護板Ｈ５８０の背面斜視図であり、図１６４９（ａ）は、図１６４７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図１６４９（ｂ）は、図１６４７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。図１６４７から図１６４９に示すように、下側保護板Ｈ５８０は、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う正面側保護部Ｈ５８１と、その正面側保護部Ｈ５８１の下側縁部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲される底面側保護部Ｈ５８２と、その底面側保護部Ｈ５８２の下面から下方側に向かって突出される突出部Ｈ５８３と、正面側保護部Ｈ５８１の左右方向一方側（第１１１実施形態では正面視左側（矢印Ｌ方向側））の上端部から背面側に向かって突出して形成される係合部Ｈ５８５と、正面側保護部Ｈ５８１の左右方向他方側（第１１１実施形態では正面視右側（矢印Ｒ方向側）の背面から背面側に向かって突出して形成される締結部Ｈ５８４と、を主に備え、光透過性の半透明な樹脂材料から形成される。正面側保護部Ｈ５８１は、第１化粧板Ｈ５４１の下部前面を覆う位置に形成されると共に、第１化粧板Ｈ５４１の前面に沿う形状に形成される。また、底面側保護部Ｈ５８２は、第１化粧板Ｈ５４１の下面を覆う位置に形成され、第１化粧板Ｈ５４１の底面に沿う形状に形成される。これら正面側保護部Ｈ５８１及び底面側保護部Ｈ５８２により、第１化粧板Ｈ５４１の下部に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の下部が破損することを抑制できる。

【６０９３】

ここで、パチンコ機Ｈ１０は、上述したように下皿Ｈ５０の前方に遊技者が操作する球抜きレバーＨ５２が配置されており、球抜きレバーＨ５２を操作する遊技者の手が第１化粧板Ｈ５４１の下部に当接しやすく、また、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から払い出された球を貯留する千両箱が配置され千両箱を交換する際に、その千両箱や遊技者の手が第１化粧板Ｈ５４１の下部に当接しやすくなっている。そのため、第１化粧板Ｈ５４１の下部は、他の装飾面を形成する部分（上側装飾ユニットＨ１５ａ、左側装飾ユニットＨ１５ｂ、又は、右側装飾ユニットＨ１５ｃ）に比べて破損しやすいという問題がある。これに対し、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５８１と底面側保護部Ｈ５８２とにより第１化粧板Ｈ５４１の下部を覆うことができるので、第１化粧板Ｈ５４１の下部が破損することを抑制できる。また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより下側保護板Ｈ５８０が破損する場合には、第１化粧板Ｈ５４１に配置される下側保護板Ｈ５８０を交換するだけでよいので、第１化粧板Ｈ５４１を交換する場合に比べて、第１化粧板Ｈ５４１に配置される他の部材（例えば、球抜きユニットＨ５６０など）を第１化粧板Ｈ５４１から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。さらに、正面側保護部Ｈ５８１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に対して所定の隙間を少なくとも一部に有した状態で配設される（図１６４９参照）。従って、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第１化粧板Ｈ５４１との隙間の分、正面側保護部Ｈ５８１を撓ませることができる。よって、パチンコ機Ｈ１０の正面側から作用する力が第１化粧板Ｈ５４１の下部に直接作用することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の破損を抑制できる。なお、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５８１の背面側に所定の隙間を有した状態で第１化粧板Ｈ５４１が配設される場合について説明したが、正面側保護部Ｈ５８１の背面側に所定の隙間を有した状態でＬＥＤを配置するものであってもよい。底面側保護部Ｈ５８２は、第１化粧板Ｈ５４１の下面に上面の全域が当接した状態で配設される（図１６４９参照）。また、底面側保護部Ｈ５８２には、背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に貫通形成される被係合部Ｈ５８２ａが２箇所に形成される。被係合部Ｈ５８２ａは、第１化粧板Ｈ５４１の下面から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｃと係合する部分であり、係合部Ｈ５４１ｃをその内部に収容可能な大きさに開口される。なお、係合部Ｈ５４１ｃへの被係合部Ｈ５８２ａの係合方法については後述する。突出部Ｈ５８３は、下皿Ｈ５０に貯留された球を排出口Ｈ５６１ａから千両箱に排出する際に球が飛び

散ることを防止する部分であり、下皿Ｈ５０の排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側）に形成されると共に、下皿Ｈ５０の排出口Ｈ５６１ａよりもパチンコ機Ｈ１０の右側（矢印Ｒ方向側）に偏る位置に形成される。

【６０９４】

ここで、下皿Ｈ５０には、その貯留領域に球を流入させる球案内開口Ｈ５３が貯留領域に対して正面視左側（矢印Ｌ方向側）に偏る位置に形成されると共に、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａが、下皿Ｈ５０の貯留領域において中央よりも正面側（矢印Ｆ方向側）であって正面視右側（矢印Ｒ方向側）に偏る位置に形成される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留用域から排出される球に前方および右方に向かう方向成分を持たせて、千両箱の全体に散らばって排出させることができる。しかしながら、千両箱にまだ球が貯留されていない場合など、千両箱に落下球が落下した際の衝撃が大きいと、千両箱に落下して跳ね上がる球が千両箱の上端を超える位置まで跳ね上がる場合がある。この場合、前方に向かう方向成分が球に付与されていると、その球が千両箱の正面側（矢印Ｆ方向側）から飛び出て遊技者側に落下し、遊技者がその球に注目することで遊技者に遊技を継続させることが困難となる恐れがある。これに対し、第１１１実施形態では、正面視において突出部Ｈ５８３が排出口Ｈ５６１ａを挟んで球案内開口Ｈ５３と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）反対側（千両箱の正面右側の上部）に形成されるので、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、その球を突出部Ｈ５８３に当接させることができる。その結果、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継続させやすくできる。また、突出部Ｈ５８３は、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（即ち、正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成されるので、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がって正面から飛び出ようとする場合に、その球を突出部Ｈ５８３に当接させやすくできる。その結果、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継続させやすくできる。さらに、突出部Ｈ５８３は、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されると共に、正面視における排出口Ｈ５６１ａ側に近い左側（矢印Ｌ方向側）から排出口Ｈ５６１ａから離れる右側（矢印Ｒ方向側）に向かって背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して延設される。これにより、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、千両箱の右方から飛び出ることを抑制することができ、遊技者に遊技を継続させやすくできる。なお、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成され、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（即ち、正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成される。これにより、下皿Ｈ５０から排出された球が突出部Ｈ５８３に当接する場合に、その当接により跳ね返る方向を分散させる（ばらけさせる）ことができる。その結果、球を千両箱の全体に散らばって排出させやすくできる（即ち、一か所に集中して払い出されることを抑制できる）。

【６０９５】

係合部Ｈ５８５及び締結部Ｈ５８４は、下側保護板Ｈ５８０を第１化粧板Ｈ５４１配設する際に、下側保護板Ｈ５８０の上部が第１化粧板Ｈ５４１から脱落することを抑制する部分であり、正面側保護部Ｈ５８１の上部に形成される。係合部Ｈ５８５は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出されると共にその突出先端が上方に向かって屈曲するＬ字状に形成されており、第１化粧板Ｈ５４１に下側保護板Ｈ５８０が配設された際に、第１化粧板Ｈ５４１と下皿構成ユニットＨ５５０の正面側側壁Ｈ５５４との間に形成される隙間に配置可能に構成される。これにより、係合部Ｈ５８５が形成される下側保護板Ｈ５８０の左側上部が前後方向に動くことを抑制できるようになっている。なお、係合部Ｈ５８５の形状は、第１化粧板Ｈ５４１又は下皿構成ユニットＨ５５０に係合するものであればなんでもよく、例えば下方に向かって屈曲するＬ字状に形成されてもよい。締結部Ｈ５８４は、第１化粧板Ｈ５４１の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通した螺子が螺入される部分で

あり、これにより、係合部Ｈ５８５及び被係合部Ｈ５８２ａにより第１化粧板Ｈ５４１に係合させた下側保護板Ｈ５８０を第１化粧板Ｈ５４１に締結固定できる。なお、第１化粧板Ｈ５４１への下側保護板Ｈ５８０の配設方法は、下側保護板Ｈ５８０の上部に形成される係合部Ｈ５８５を第１化粧板Ｈ５４１及び下皿構成ユニットＨ５５０の隙間に挿入した後で、下側保護板Ｈ５８０の下部に形成される被係合部Ｈ５８２ａを第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに係合させることで配設できる。この場合、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃは、下側保護板Ｈ５８０の配設方向と対向する側（正面側（矢印Ｆ方向側））の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに下側保護板Ｈ５８０の被係合部Ｈ５８２ａを係合させる際に、下側保護板Ｈ５８０の底面側保護部Ｈ５８２を係合部Ｈ５４１ｃの傾斜面に沿って変形させて係合部Ｈ５４１ｃを乗り越えさせることができる。その結果、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに下側保護板Ｈ５８０の被係合部Ｈ５８２ａを係合させやすくできる。

【６０９６】

次いで、図１６５０を参照して、正面枠Ｈ１４を床に立てて仮置きする場合について説明する。図１６５０（ａ）及び（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の側面図である。なお、図１６５０（ａ）及び（ｂ）では、正面枠Ｈ１４の下部が拡大して図示されると共に、床面が２点鎖線で図示される。また、図１６５０（ａ）では、正面枠Ｈ１４のベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１の下面が床面に当接した状態で配置された状態が図示され、図１６５０（ｂ）では、図１６５０（ａ）に示す状態から正面枠Ｈ１４が前方に傾倒された状態が図示される。なお、正面枠Ｈ１４を床に立てて仮置きする場合とは、パチンコ機Ｈ１０の製造時における工場の製造ラインでの一時的な仮置きや、パチンコ店（ホール）での設置作業や点検作業において正面枠Ｈ１４を一時的にパチンコ機Ｈ１０から取り外して仮置きする場合である。この仮置き時において、ベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１の下面が平坦面として構成されると、床面に凹凸があると、その凹凸を受けて正面枠Ｈ１４の姿勢が安定せず、正面枠Ｈ１４が倒れやすいという問題がある。なお、正面枠Ｈ１４の正面側（矢印Ｆ方向側）の面または背面側（矢印Ｂ方向側）の面を床面に載置することは、正面枠Ｈ１４の正面側の装飾面や正面枠Ｈ１４の背面側に配設されるガラスユニットＨ１６に傷が生じる可能性や、正面枠Ｈ１４の背面側から連結される配線が挟み込まれて断線する可能性があるため、行うことができない上、載置するためのスペースが嵩む。そのため、工場での製造工程やパチンコ店での設置作業や点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（上面側または下面側）の面が床面に載置される。これに対し、第１１１実施形態における正面枠Ｈ１４では、図１６５０（ａ）に示すように、ベース部材Ｈ５１０がその正面側に配設される下皿形成部材Ｈ５３０よりも下方側に突出する位置に配設され（即ち、下皿形成部材Ｈ５３０がベース部材Ｈ５１０の下端よりも上方側に配設されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が下皿形成部材Ｈ５３０の前後方向における幅よりも小さくされる。これにより、図１６５０（ａ）に示すように、ベース部材Ｈ５１０の下面が床面に当接する状態で正面枠Ｈ１４が仮置きされる場合には、下皿形成部材Ｈ５３０の荷重により正面枠Ｈ１４を前方側に傾けて、図１６５０（ｂ）に示すように、下皿形成部材Ｈ５３０に配設される下側保護板Ｈ５８０の突出部Ｈ５８３を床面に当接させることができる。即ち、第１１１実施形態における正面枠Ｈ１４は、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（下面側）の面から突出される突出部Ｈ５８３を備え、その突出部Ｈ５８３がベース部材Ｈ５１０から正面側に離れた位置（正面枠Ｈ１４の下面における前後方向の前方側に偏る位置）に形成されるので、ベース部材Ｈ５１０の下端と突出部Ｈ５８３の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させることができる。これにより、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（下面側）の面が平坦面に形成される場合に比べて、床面の凹凸の影響を受けにくくすることができ、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させることができる。その結果、正面枠Ｈ１４を倒れにくくできる。

【６０９７】

また、突出部Ｈ５８３は、ベース部材Ｈ５１０の下端と突出部Ｈ５８３の突出先端とが床面に当接される前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、正面枠Ｈ１４の下面の前後方向における中央よりも（正面枠Ｈ１４の重心よりも）正面側（矢印Ｆ方向側）に偏る位置に形成される。これにより、正面枠Ｈ１４は、ベース部材Ｈ５１０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が下皿形成部材Ｈ５３０の前後方向における幅よりも小さくされるので、重心位置が正面側に偏りやすいところ、その重心よりも正面側に突出部Ｈ５８３が形成されるので、正面枠Ｈ１４の自立時における重心の偏りを抑制できる。即ち、当接位置の前後方向外側に正面枠Ｈ１４の重心位置が位置して正面枠Ｈ１４の自立時に正面枠Ｈ１４が正面側に倒れやすくなることを抑制できる。なお、突出部Ｈ５８３は、ベース部材Ｈ５１０の下端よりも突出先端が上方（矢印Ｕ方向）に位置するように構成される。従って、突出部Ｈ５８３を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に、正面枠Ｈ１４を正面側（矢印Ｆ方向側）に傾けた状態で保持することができる。よって、突出部Ｈ５８３が床面に支持される点と、ベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１が床面に支持される点との間に正面枠Ｈ１４の重心を配置しやすくでき、正面枠Ｈ１４を床面に立てて仮置きした場合に立てた状態での保持を安定させることができる。また、突出部Ｈ５８３は、第１化粧板Ｈ５４１の下部に配設される球抜きユニットＨ５６０よりも突出先端が下方に位置するように構成される。これにより、突出部Ｈ５８３を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に、球抜きユニットＨ５６０が床面に当接することを抑制できる。従って、球抜きユニットＨ５６０に力が作用することを抑制して、球抜きユニットＨ５６０のスライド機構（スライド板Ｈ５６２のスライド変位）が破損することを抑制できる。さらに、突出部Ｈ５８３は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の幅がベース部材Ｈ５１０及び下皿形成部材Ｈ５３０の左右方向の幅よりも小さく設定される。これにより、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に突出部Ｈ５８３の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よって、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させ、正面枠Ｈ１４を倒れにくくすることができる。なお、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成されるので、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に湾曲壁Ｈ５８３ａの一部が床面に当接される。これにより、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に突出部Ｈ５８３の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よって、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させ、正面枠Ｈ１４を倒れにくくすることができる。

【６０９８】

次いで、床面に仮置きした正面枠Ｈ１４持ち上げる場合について説明する。正面枠Ｈ１４を持ち上げる際には、次工程で正面枠Ｈ１４をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に取り付けることが多い。そのため、正面枠Ｈ１４を持ち上げる作業者は、正面枠Ｈ１４の正面側から正面枠Ｈ１４の下面に手を差し込んで正面枠Ｈ１４を持ち上げる。この場合、図１６５０（ｂ）に示すように、突出部Ｈ５８３は、正面枠Ｈ１４の下面の正面側（矢印Ｆ方向側）端部よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるので、正面枠Ｈ１４の正面側の下面と床面との間に所定の隙間を形成できる。これにより、作業者は、正面枠Ｈ１４の正面側の下面と床面との間に指を差し入れて、突出部Ｈ５８３よりも正面側の部分に指を掛けることができる。その結果、作業者が正面枠Ｈ１４を持ち上げやすくできる。また、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側（矢印Ｆ方向側）端部よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されることで、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側端部に形成される場合に比べて、自立状態における正面枠Ｈ１４の傾きを変更することなく、突出部Ｈ５８３の下方への突出距離を短くすることができる。従って、突出部Ｈ５８３を使用しない場合（例えば、遊技中）に突出部Ｈ５８３が邪魔になることを抑制できる。さらに、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側端部に形成される場合に比べて背面側に突出部Ｈ５８３が形成されるので、遊技者

から突出部Ｈ５８３が視認されることを抑制できる。その結果、突出部Ｈ５８３が遊技者の興味を無駄に引き付けることを抑制して、遊技者を遊技に集中させることができる。

【６０９９】

次いで、図１６５１を参照して、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に配設された正面枠Ｈ１４を外枠Ｈ１１に対して回転させる場合について説明する。図１６５１（ａ）は、正面枠Ｈ１４の下面図であり、図１６５１（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の側面図である。なお、図１６５１（ａ）及び（ｂ）では、作業者の手が２点鎖線で図示されると共に、正面枠Ｈ１４以外（例えば外枠Ｈ１１）の図示が省略される。正面枠Ｈ１４は、上述したように正面視において外枠Ｈ１１（図１６１２参照）の正面視左側上下の２箇所に取り付けられたヒンジＨ１８を軸に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。また、上下皿ユニットＨ１５に形成される突出部Ｈ５８３は、正面枠Ｈ１４の正面視において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央よりも右側に偏る位置に形成されると共に、正面枠Ｈ１４の回転軸から径方向外側に向かって延設される（一端側が回転軸に近い側に形成され、他端側が回転軸から離れる位置に形成される）。よって、図１６５１（ａ）及び（ｂ）に示すように、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合には、突出部Ｈ５８３に作業者の手を把持させやすくできる。従って、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を作業者が開放しやすくできる。また、突出部Ｈ５８３は、複数の湾曲壁Ｈ５８３ａを連結した形状とされるので、１の湾曲壁Ｈ５８３ａの湾曲部分（凹部分）に遊技者の指を引っ掛けさせることができる。従って、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に滑ることを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。さらに、複数の湾曲壁Ｈ５８３ａには、その前後の側面に底面側保護部Ｈ５８２の下面と連結されるリブＨ５８３ｂが形成される。これにより、突出部Ｈ５８３の強度を確保して、突出部Ｈ５８３の破損を抑制できる。また、作業者が突出部Ｈ５８３に指を引っ掛けた場合に、突出部Ｈ５８３が底面側保護部Ｈ５８２に対して変形する（倒れる）ことを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に引っ掛かりにくくなることを抑制できる。また、突出部Ｈ５８３は、正面側保護部Ｈ５８１よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に形成されるので、突出部Ｈ５８３に指を引っ掛ける作業者の指を上下皿ユニットＨ１５の背面側に入れさせやすくできる。よって、作業者の指を上下皿ユニットＨ１５の下部に配置する面積を増やすことができ、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に正面枠Ｈ１４を持ち上げる方向の力を作用させやすくできる。これにより、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合には、正面枠Ｈ１４の正面視右側を持ち上げつつ正面枠Ｈ１４を開放することができる。その結果、外枠Ｈ１１の回転軸から離間する正面枠Ｈ１４の右側がその自重により傾いて下面が外枠Ｈ１１に当接している（回転抵抗が大きい）場合であっても、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。

【６１００】

次いで、図１６５２から図１６５４を参照して、上側保護板Ｈ５７０について説明する。初めに、図１６５２及び図１６５３を参照して、上側保護板Ｈ５７０の構成について説明する。図１６５２（ａ）は、上側保護板Ｈ５７０の正面図であり、図１６５２（ｂ）は、図１６５２（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＶｂ線における上側保護板Ｈ５７０の断面図であり、図１６５２（ｃ）は、図１６５２（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＶｃ線における上側保護板Ｈ５７０の断面図であり、図１６５３（ａ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図１６５３（ｂ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。なお、図１６５３（ａ）における断面位置と図１６５２（ｂ）における断面位置とは、同じ位置における断面が図示され、図１６５３（ｂ）における断面位置と図１６５２（ｂ）における断面位置とは、同じ位置における断面が図示される。Ｌ２１及び図１６５３に示すように、上側保護板Ｈ５７０は、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状の正面側保護部Ｈ５７１と、その正面側保護部Ｈ５７１の対向する縁部から第１化粧板Ｈ５４１側に

向かって立設される挿入部Ｈ５７２と、正面側保護部Ｈ５７１の下端から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲して形成される屈曲部Ｈ５７３とを主に備える。正面側保護部Ｈ５７１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に沿う形状の板状体から形成され、正面視において上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間の第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う位置に形成される。正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の前面側に配置されることにより、第１化粧板Ｈ５４１に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１が破損することを抑制できる。ここで、下皿Ｈ５０や下皿Ｈ５０の下方に配置される千両箱に貯留された球を、パチンコ機Ｈ１０の上皿Ｈ１７に送るには、下皿Ｈ５０や千両箱に貯留された球を遊技者が把持して上皿Ｈ１７の貯留領域に送る必要がある。また、パチンコ機Ｈ１０の遊技中には、右手で操作ハンドルＨ５１を把持しておく必要があり、遊技中に上皿Ｈ１７に球を送るには、左手で球をつかみ上皿Ｈ１７に球を送る必要がある。従って、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側は、遊技者の左手の動線上に位置しやすく、遊技者の手や物（例えば、遊技者が把持する球）が当接しやすくなっている。そのため、第１化粧板Ｈ５４１の正面視における上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側は、他の装飾面を形成する部分（上側装飾ユニットＨ１５ａ、左側装飾ユニットＨ１５ｂ、又は、右側装飾ユニットＨ１５ｃ）に比べて破損しやすいという問題がある。これに対し、第１１１実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１の正面視における上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側を覆う位置に正面側保護部Ｈ５７１が配置されるので、第１化粧板Ｈ５４１に遊技者の手や物が直接当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１が破損することを抑制できる。また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより上側保護板Ｈ５７０が破損する場合には、第１化粧板Ｈ５４１に配置される上側保護板Ｈ５７０を交換するだけでよいので、第１化粧板Ｈ５４１を交換する場合に比べて、第１化粧板Ｈ５４１に配置される他の部材（例えば、球抜きユニットＨ５６０など）を第１化粧板Ｈ５４１から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。

【６１０１】

挿入部Ｈ５７２は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長く形成されると共に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の厚みが小さく形成される正面側保護部Ｈ５７１の左右両側の縁部に沿って延設されると共に、背面側に向かって立設される。また、第１化粧板Ｈ５４１には、上側保護板Ｈ５７０の正面側保護部Ｈ５７１が配設される部分に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹む凹部Ｈ５４１ｄが形成されると共に、挿入部Ｈ５７２と対応する位置にその挿入部Ｈ５７２を挿入可能な被挿入部Ｈ５４１ｄ１が形成される（図１６５３（ｂ）参照）。凹部Ｈ５４１ｄは、正面側保護部Ｈ５７１の前後方向における厚みより少し大きく背面側（矢印Ｂ方向側）に凹設された形状に形成される。これにより、正面側保護部Ｈ５７１が正面側に配設した際に、正面側保護部Ｈ５７１の正面を第１化粧板Ｈ５４１の化粧面に沿って配置する（正面側保護部Ｈ５７１と第１化粧板Ｈ５４１との化粧面の繋ぎ目の段差を少なくする）ことができる。その結果、上下皿ユニットＨ１５の化粧面を触る遊技者に違和感を感じさせにくくできる。被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、挿入部Ｈ５７２の厚みよりも若干大きい溝状に形成されており、その溝の内部に挿入部Ｈ５７２を挿入可能に形成される。また、被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、その凹設底面に挿入部Ｈ５７２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が当接可能な長さに設定される。即ち、正面側保護部Ｈ５７１の背面と凹部Ｈ５４１ｄの正面との隙間は、被挿入部Ｈ５４１ｄ１の凹設底面に挿入部Ｈ５７２を当接させることで形成される。よって、正面側保護部Ｈ５７１の背面と凹部Ｈ５４１ｄの正面との隙間の形成を簡易にできると共に、その隙間を維持しやすくできる。なお、被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、第１化粧板Ｈ５４１を背面側に曲げて形成されており、被挿入部Ｈ５４１ｄ１が形成される領域の第１化粧板Ｈ５４１の板厚と、被挿入部Ｈ５４１ｄ１以外の領域の第１化粧板Ｈ５４１の板厚とが略同一に形成される。これにより、被挿入部Ｈ５４１ｄ１の剛性を確保することができる。その結果、被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入して配設される上側保護板Ｈ５７０に所定の力が作用される場合に、被挿入部Ｈ５４１ｄ１が破損することを抑制できる。一対形成されるうちの一方の被挿入部Ｈ５４１ｄ

１は、上端の凹設底面が切り欠かれる被係合部（図示せず）を備え、その被係合部に一方の挿入部Ｈ５７２の上端部から下方に向かって突設される係合部Ｈ５７２ａが挿入可能とされる。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）に上側保護板Ｈ５７０を配設した際に、上側保護板Ｈ５７０の上側右部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって移動することを抑制できる。なお、正面側保護部Ｈ５７１には、係合部Ｈ５７２ａが形成される一方と左右方向反対側の背面側（矢印Ｂ方向側）から被締結部Ｈ５７１ａ（図１６５２（ｂ）参照）が突設される。被締結部Ｈ５７１ａは、第１化粧板Ｈ５４１側から正面側（矢印Ｆ方向側）に挿通される螺子を螺入させる部分であり、これにより、第１化粧板Ｈ５４１に対して上側保護板Ｈ５７０の上側左部を締結固定できる。即ち、第１１１実施形態では、上側保護板Ｈ５７０の上側は、右側部分が係合部Ｈ５７２ａにより第１化粧板Ｈ５４１に係合され、左側部分が被締結部Ｈ５７１ａにより第１化粧板Ｈ５４１に締結される。これらの係合および締結により、上側保護板Ｈ５７０の上側部分が第１化粧板Ｈ５４１に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に移動すること（脱落すること）を抑制できる。

【６１０２】

本実施形態では、被締結部Ｈ５７１ａが正面視における正面側保護部Ｈ５７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他方側に偏る位置に形成されるので、後述するように、正面側保護部Ｈ５７１に所定の力が作用する場合に正面側保護部Ｈ５７１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓ませることが可能とされる。即ち、正面側保護部Ｈ５７１の左右の両端が締結固定されては、正面側保護部Ｈ５７１に所定の力が作用する場合に正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形できなくなるところ、第１１１実施形態では、左右方向の一方側が係合部Ｈ５７２ａによる係合とされるので、正面側保護部Ｈ５７１の一方側への変形を可能とできる。屈曲部Ｈ５７３は、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲して形成され、屈曲先端側の少なくとも一部が下皿Ｈ５０の貯留空間に入り込んだ位置に形成される。また、屈曲部Ｈ５７３は、第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に沿って形成されることにより、正面視において上方側（正面側保護部Ｈ５７１の内側）に向かって凹状に湾曲して形成される。また、屈曲部Ｈ５７３には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する被係合部Ｈ５７３ａが形成され、その被係合部Ｈ５７３ａが第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの上側内縁から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｅに係合される。なお、係合部Ｈ５４１ｅへの被係合部Ｈ５７３ａの係合方法については後述する。

【６１０３】

次いで、正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の前面に配設された状態について説明する。図１６５３に示すように正面側保護部Ｈ５７１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に対して所定の隙間を少なくとも一部に有した状態で配設される。パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第１化粧板Ｈ５４１に対する正面側保護部Ｈ５７１の所定の隙間により正面側保護部Ｈ５７１を背面側に向かって撓ませることができる。よって、パチンコ機Ｈ１０の正面側から作用する力が第１化粧板Ｈ５４１に直接作用することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の破損を抑制できる。しかしながら、上側保護板Ｈ５７０の下方側は、第１化粧板Ｈ５４１から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｅに被係合部Ｈ５７３ａが係合されるだけであるので、第１化粧板Ｈ５４１に対する正面側保護部Ｈ５７１の所定の隙間により正面側保護部Ｈ５７１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓ませた際に、正面視において正面側保護部Ｈ５７１の外側に向かって屈曲部Ｈ５７３が広がり、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除される恐れがある。これに対し、第１１１実施形態では、挿入部Ｈ５７２が形成される正面側保護部Ｈ５７１の左右の両端から中央側に向かって正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲した形状に形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１に正面側から所定の力が作用される場合に、正面側保護部Ｈ５７１を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に広がる方向に撓ませることができ被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。即ち、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５７１に正面側（矢印Ｆ方向側）から所定の力が作用する場合に、重力方向（矢

印Ｕ－Ｄ方向）における弾性変形量に比べて、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における弾性変形量を大きくすることができると共に、弾性変形量が小さい重力方向外側に第１化粧板Ｈ５４１（係合部Ｈ５４１ｅ）と係合する被係合部Ｈ５７３ａが形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１が弾性変形した場合に、被係合部Ｈ５７３ａの位置がずれることを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。なお、上側保護板Ｈ５７０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に形成される挿入部Ｈ５７２が第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入されるので、正面側保護部Ｈ５７１に作用する力により正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形する場合に正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の化粧面に当接することを抑制できる。

【６１０４】

また、挿入部Ｈ５７２が第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入されるので、正面側保護部Ｈ５７１に作用する力により正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形する場合に、正面側保護部Ｈ５７１の位置がずれることを抑制できる。その結果、上下皿ユニットＨ１５の見た目が変わることを抑制できる。また、第１１１実施形態では、屈曲部Ｈ５７３が、正面視において一対の挿入部Ｈ５７２の対向方向に延設されると共に、上方側（正面側保護部Ｈ５７１の内側）に向かって凹状に湾曲して形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に弾性変形する場合に、その正面側保護部Ｈ５７１の撓みにより屈曲部Ｈ５７３の左右両側が引っ張られる力を、屈曲部Ｈ５７３の被係合部Ｈ５７３ａが形成される部分を正面視における正面側保護部Ｈ５７１の中央側に傾倒させる方向の力に変換しやすくできる。これにより、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５７１に正面側（矢印Ｆ方向側）から所定の力が作用して正面側保護部Ｈ５７１が弾性変形する場合に、被係合部Ｈ５７３ａが係合部Ｈ５４１ｅとの係合を解除する方向に変位することを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。また、係合部Ｈ５４１ｅは、第１開口部Ｈ５４１ａの内側に形成される。即ち、下皿Ｈ５０の内側に形成されるので、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合箇所を遊技者から視認されにくくできる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が遊技者により解除されることを抑制できる。なお、第１１１実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１に突出形成される係合部Ｈ５４１ｅを上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａに係合される場合について説明したが、係合部Ｈ５４１ｅと被係合部Ｈ５７３ａとが反対に形成されていてもよく、第１化粧板Ｈ５４１に凹設される被係合部に上側保護板Ｈ５７０に突出形成される係合部を係合させても良い。この場合には、上側保護板Ｈ５７０に被係合部Ｈ５７３ａの開口を形成する必要がなくなるので、第１化粧板Ｈ５４１に上側保護板Ｈ５７０を配設した際に、上下皿ユニットＨ１５の化粧面に開口が現れなくなるので、遊技者が上側保護板Ｈ５７０と第１化粧板Ｈ５４１との係合を外そうとすることを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。

【６１０５】

次いで、図１６５４を参照して、第１化粧板Ｈ５４１への上側保護板Ｈ５７０の配設方法について説明する。図１６５４（ａ）及び（ｂ）は、第１化粧板Ｈ５４１から上側保護板Ｈ５７０を分解した状態における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。なお、図１６５４（ａ）及び（ｂ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面と対応する。また、図１６５４（ａ）では、第１化粧板Ｈ５４１から上側保護板Ｈ５７０が完全に取り外された状態における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示され、図１６５４（ｂ）では、第１化粧板Ｈ５４１に上側保護板Ｈ５７０を取り付け途中における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示される。図１６５４（ａ）及び（ｂ）に示すように、上側保護板Ｈ５７０を第１化粧板Ｈ５４１に取り付ける際には、第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に上側保護板Ｈ５７０の挿入部Ｈ５７２を挿入しつつ、上側保護板Ｈ５７０を第１化粧板Ｈ５４１に向かって押し込むことで、屈曲部Ｈ５７３が第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に当接する上下位置に合わせられる。この場合、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅは、上側保護板Ｈ５７０の配設方向と対向す

る側（正面側（矢印Ｆ方向側）の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅに上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａを係合させる際に、上側保護板Ｈ５７０の屈曲部Ｈ５７３を係合部Ｈ５４１ｅの傾斜面に沿って変形させて係合部Ｈ５４１ｅを乗り越えさせることができる。その結果、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅに上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａを係合させやすくできる。

【６１０６】

次いで、図１６５５から図１６７７を参照して、操作ユニットＨ１８０について説明する。初めに、図１６５５から図１６５７を参照して、操作ユニットＨ１８０の全体構成について説明する。図１６５５（ａ）は、操作ユニットＨ１８０の正面斜視図であり、図１６５５（ｂ）は、操作ユニットＨ１８０の背面斜視図であり、図１６５６は、操作ユニットＨ１８０の分解正面斜視図であり、図１６５７は、操作ユニットＨ１８０の分解背面斜視図である。図１６５５から図１６５７に示すように、操作ユニットＨ１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ７１０と、その傾倒装置Ｈ７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５を介して傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。下枠部材Ｈ７２０は、下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって凹状のカップ型に形成されると共に、光を透過可能な透明な樹脂材料で形成される。これにより、下枠部材Ｈ７２０の内側に揺動装置Ｈ７３０を配設できると共に、その揺動装置Ｈ７３０から正面側（矢印Ｆ方向側に向かって出射される光を正面側に透過できる。また、下枠部材Ｈ７２０は、上述した上下皿ユニットＨ１５の第２化粧板Ｈ５４２の背面に沿って湾曲した形状に形成される正面板Ｈ７２１と、その正面板Ｈ７２１の背面側（矢印Ｂ方向側）端部に連なって形成され、正面板Ｈ７２１の背面側の縁部から背面側に向かって上昇傾斜する形状に形成される背面板Ｈ７２２と、その背面板Ｈ７２２の背面側の上端から上方（矢印Ｕ方向）に突設される一対の突設部Ｈ７２３と、背面板Ｈ７２２から背面側に向かって延設され、下方側に駆動手段Ｈ７５０が保持される保持部形成板Ｈ７２４と、その保持部形成板Ｈ７２４の下方側に左右一対で配置される左側検出センサＨ７２５Ｌと、右側検出センサＨ７２５Ｒと、背面板Ｈ７２２の右側（矢印Ｒ方向側）の下端部に配設されるボタン検出センサＨ７２６と、を主に備える。正面板Ｈ７２１は、操作ユニットＨ１８０を上下皿ユニットＨ１５（ベース部材Ｈ５１０）に配設した際に、第２化粧板Ｈ５４２（図１６３６参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される部分であり、第２化粧板Ｈ５４２の背面に沿う湾曲形状に形成される。また、正面板Ｈ７２１は、正面側の外縁に沿って正面側に向かって立設される壁部Ｈ７２１ａと、下端の一部に前後方向に開口される開口部Ｈ７２１ｂとを備える。壁部Ｈ７２１ａは、正面側の立設先端部が第２化粧板Ｈ５４２の背面に当接可能な立設距離に設定される。よって、操作ユニットＨ１８０を上下皿ユニットＨ１５（ベース部材Ｈ５１０）に配設した際に、壁部Ｈ７２１ａを除く正面板Ｈ７２１の正面と、第２化粧板Ｈ５４２の背面との間に空間を形成することができる。その空間により、第２化粧板Ｈ５４２の正面に入力される衝撃が正面板Ｈ７２１（操作ユニットＨ１８０）に直接作用することを抑制できる。その結果、後述する揺動装置Ｈ７３０の駆動手段Ｈ７８０及び変位部材Ｈ７９０が第２化粧板Ｈ５４２に入力される衝撃で揺動することを抑制できる。

【６１０７】

開口部Ｈ７２１ｂは、後述する傾倒装置Ｈ７１０との隙間から下枠部材Ｈ７２０の内側にゴミ（埃等）や液体が流入された場合に、傾倒装置Ｈ７１０の外側に排出するための空間であり正面板Ｈ７２１の下方側端部に形成される。従って、下枠部材Ｈ７２０の内側に

流入したゴミ（埃等）や液体を開口部Ｈ７２１ｂを介して操作ユニットＨ１８０の外側に排出することができる。これにより、下枠部材Ｈ７２０の内側にゴミ（埃等）や液体が溜まって、操作ユニットＨ１８０の傾倒装置Ｈ７１０や揺動装置Ｈ７３０の変位が規制されたり、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３がショートしたりすることを抑制できる。背面板Ｈ７２２は、後述する揺動装置Ｈ７３０を配設するためのベース板であり、揺動装置Ｈ７３０に螺入される螺子を挿通するための挿通孔Ｈ７２２ａが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される。なお、揺動装置Ｈ７３０は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって上昇傾斜する背面板Ｈ７２２に配設されることで、正面側（矢印Ｆ方向側）を上方側（矢印Ｕ方向側）に傾けた姿勢で配置される。また、背面板Ｈ７２２は、左右の両外側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される一対の開口部Ｈ７２２ｂと、一方の開口部Ｈ７２２ｂ（正面視において右側の開口部Ｈ７２２ｂ）と隣り合う位置に配置されるボタン検出センサＨ７２６を下枠部材Ｈ７２０に締結固定するための螺子を螺入するねじ穴（図示しない）と、を備える。一対の開口部Ｈ７２２ｂは、下枠部材Ｈ７２０の外側に配置される駆動手段Ｈ７５０と、下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される傾倒装置Ｈ７１０とを連結するための一対のアーム部材Ｈ７５５を挿通するための開口であり、それぞれのアーム部材Ｈ７５５の変位軌跡上に開口されると共に、アーム部材Ｈ７５５が変位された際にアーム部材Ｈ７５５と干渉しない程度の大きさに形成される。一対の突設部Ｈ７２３は、背面板Ｈ７２２の上端から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって突設されると共に、その突設先端に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側から挿入可能に上方側が開放される下側軸受け部Ｈ７２３ａを備える。下側軸受け部Ｈ７２３ａは、一対の突設部Ｈ７２３のそれぞれの突設先端側を半円形状に凹設して形成されると共に、一対の突設部Ｈ７２３の対向面側を開放した形状に形成される。なお、下側軸受け部Ｈ７２３ａは、その凹設部分の内側に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を配置可能に形成されており、円柱状に形成されるリング部材Ｈ７１３の直径よりも若干大きい直径の半円形状に形成される。

【６１０８】

保持部形成板Ｈ７２４は、背面板Ｈ７２２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動手段Ｈ７５０を変位可能に保持するための部分であり、背面板Ｈ７２２の上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部から背面側に延出して形成される。また、保持部形成板Ｈ７２４には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部の下面側に駆動手段Ｈ７５０を駆動する駆動力を発生させる駆動モータＨ７２７が配設用ブラケットＨ７２８を介して取り付けられると共に、その駆動モータＨ７２７の左右方向外側に左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒが配設される。また、保持部形成板Ｈ７２４には、駆動手段Ｈ７５０の伝達軸棒Ｈ７５３の前後を保持する保持部Ｈ７２４ａが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に離れた位置に一対形成される。それぞれの保持部Ｈ７２４ａは、前後方向に所定の間隔を隔てた一対の突出部を備え、その一対の突出部の対向間に伝達軸棒Ｈ７５３を挟んで保持可能に形成される。左側検出センサＨ７２５Ｌは、後述する駆動手段Ｈ７５０の左円板カムＨ７５４Ｌの回転位置を検出するセンサであり、右側検出センサＨ７２５Ｒは、駆動手段Ｈ７５０の右円板カムＨ７５４Ｒの回転位置を検出するセンサである。左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒは、それぞれの円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒと対応する位置に配設される。なお、左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒは、円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒに切り欠き形成される検出部Ｈ７５４ｇＬ，Ｈ７５４ｇＲにより検出光が遮られなくなることで、それぞれの円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒの回転位置を検出することができる。ボタン検出センサＨ７２６は、上下一対の上方側センサＨ７２６ａと下方側センサＨ７２６ｂとを備えて形成され、上方側センサＨ７２６ａにより傾倒位置に配置される傾倒装置Ｈ７１０を検出可能とされ、下方側センサＨ７２６ｂにより傾倒位置から押し込まれた傾倒装置Ｈ７１０を検出可能とされる。即ち、上方側センサＨ７２６ａは、傾倒位置に配置される傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５を検出可能とされ、下方側センサＨ７２６ｂは、傾倒位置から押し込まれた位置の傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５を検出可能とされる。なお、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各センサ（左側検出センサＨ７２５Ｌ、右側検出センサＨ７２５Ｒ、ボタン検出

センサＨ７２６）の各種スイッチＨ２０８（図１６１９参照）は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。

【６１０９】

傾倒装置Ｈ７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図１６６５参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置Ｈ７１０は、リング部材Ｈ７１３を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。なお、第１１１実施形態では、リング部材Ｈ７１３（回転軸）が傾倒装置Ｈ７１０の背面側に配置されるが、リング部材Ｈ７１３（回転軸）を正面側や左右のどちらか一方側に配置して、傾倒装置Ｈ７１０の背面側が上昇する形態や、左右のどちらか他方側が上昇する形態としても良い。ボタン部Ｈ１８１は、遊技者が押圧操作する部材であり、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、上述した上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０（図１６３６参照）との対向間から上方側（矢印Ｕ方向側）に突出する位置に配置される。また、ボタン部Ｈ１８１は、無色透明の樹脂材料から形成されており、下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される揺動装置Ｈ７３０から出射される光を上方側に向かって透過可能とされる。なお、第１１１実施形態におけるボタン部Ｈ１８１は、貝を模した形状に形成されており、上面視において左右方向に広がる扇状に形成される。なお、第１１１実施形態では、ボタン部Ｈ１８１が無色透明の樹脂材料から形成されるが、ボタン部Ｈ１８１を有色の光を透過可能な樹脂材料から形成して、ボタン部Ｈ１８１を透過する光にボタン部Ｈ１８１の色味を付与する構造であっても良い。正面側透過部Ｈ７１１は、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、ボタン部Ｈ１８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う部材であり、起立位置において上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、傾倒装置Ｈ７１０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。

【６１１０】

なお、正面側透過部Ｈ７１１（傾倒装置Ｈ７１０）は、光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成されるので、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態においては、下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される揺動装置Ｈ７３０から出射される光を正面側透過部Ｈ７１１を介して正面上方側（即ち、遊技者側）に出射できる。また、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態においては、正面側透過部Ｈ７１１が正面板Ｈ７２１と対向する位置に配置されると共に後述する揺動装置Ｈ７３０の正面側に配置される。これにより、揺動装置Ｈ７３０から出射する光を正面側透過部Ｈ７１１及び正面板Ｈ７２１を介して正面側に出射できる。さらに、正面側透過部Ｈ７１１は、遊技者により傾倒装置Ｈ７１０が下方に押し込まれた場合に、下方側の端部が後述する揺動装置Ｈ７３０に当接可能な大きさに形成され、傾倒装置Ｈ７１０を押圧操作に伴って揺動装置Ｈ７３０を変位可能とされる。これにより、傾倒装置Ｈ７１０の押圧操作に伴って揺動装置Ｈ７３０から出射される光の方向を変更できるので、揺動装置Ｈ７３０による光の態様を傾倒装置Ｈ７１０の押圧操作に伴って変更できる。なお、傾倒装置Ｈ７１０の当接による揺動装置Ｈ７３０の動作についての詳しい説明は後述する。なお、第１１１実施形態では、揺動装置Ｈ７３０の

正面板Ｈ７２１が透明の樹脂材料から形成され、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合に基板部材Ｈ７７３から出射される正面側透過部Ｈ７１１が正面板Ｈ７２１を介して正面側に出射される場合について説明したが、正面板Ｈ７２１を有色の不透明（光を非透過）の樹脂材料から形成しても良い。この場合には、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置では、基板部材Ｈ７７３から出射される光の正面側への光の透過が規制され、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置では、基板部材Ｈ７７３から出射される光の正面側への透過の規制が解除される。即ち、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置される場合にのみ、正面側透過部Ｈ７１１から透過される基板部材Ｈ７７３の光を遊技者が視認可能とされる。これによれば、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合と起立位置に配置される場合とで遊技者側に出射される光の光量に差を設けやすくでき、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合に遊技者に傾倒装置Ｈ７１０に注目させやすくできる。側面側反射部Ｈ７１２は、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、ボタン部Ｈ１８１の左右両側面を覆う部材であり、上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、傾倒装置Ｈ７１０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。また、側面側反射部Ｈ７１２は、下方側の端部に配設されるブラケットＨ７１４と重ない位置における左右両側に上方側に向かって凹設される被係合凹部Ｈ７１２ａを備える。被係合凹部Ｈ７１２ａは、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態から傾倒装置Ｈ７１０がねじりバネＨ７１７の付勢力で起立位置に変位することを抑制する（傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置に保持する）ために、後述する回転爪部材Ｈ７５７と係合する部分であり、回転爪部材Ｈ７５７と対応する位置に形成される。また、側面側反射部Ｈ７１２は、傾倒装置Ｈ７１０の内部空間側に光を反射可能な塗装がされ、側面側反射部Ｈ７１２に照射される光を反射可能に形成される。ここで、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、側面側反射部Ｈ７１２が後述する揺動装置Ｈ７３０の背面側に配置される。これにより、揺動装置Ｈ７３０から側面側反射部Ｈ７１２側に光が出射される場合に、その光を正面側透過部Ｈ７１１側に反射させることができる。その結果、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される状態において、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１から正面側に出射される光量を増加して、遊技者の興趣を向上できる。

【６１１１】

リング部材Ｈ７１３は、傾倒装置Ｈ７１０の回転軸となる部分であり、円柱状に形成される。また、リング部材Ｈ７１３は、左右方向に軸を有しボタン部Ｈ１８１の背面側の縁部に沿って配設される。これにより、ボタン部Ｈ１８１の正面側の端部を下方に配置した傾倒位置と、その傾倒位置からボタン部Ｈ１８１の正面側の端部を上方に配置した起立位置との間で傾倒装置Ｈ７１０を回転させることができる。なお、傾倒装置Ｈ７１０の軸部材Ｈ７１６には、ねじりバネＨ７１７が配設されており、そのねじりバネＨ７１７が下枠部材Ｈ７２０と傾倒装置Ｈ７１０とに係合される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０は、下枠部材Ｈ７２０に対して正面側の端部を上方に押し上げる方向（起立位置に変位する方向）に付威された状態で下枠部材Ｈ７２０に配設される。ブラケットＨ７１４は、アルミ等の金属材料を屈曲して構成され、下面視において側面側反射部Ｈ７１２の下縁部に沿う（正面側が開放された）コ字形状に形成される。ブラケットＨ７１４が傾倒装置Ｈ７１０の下面に配設されることで、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作時に傾倒装置Ｈ７１０が下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２に当接して傾倒装置Ｈ７１０が破損することを抑制できる。また、ブラケットＨ７１４は、コ字形状の対向する板部分から下方側に屈曲して形成される連結部Ｈ７１４ａを備える。連結部Ｈ７１４ａは、傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０のアーム部材Ｈ７５５が連結される部分であり、アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂを挿通可能な貫通孔が形成される。アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂが連結部Ｈ７１４ａに挿通されることで、アーム部材Ｈ７５５の変位に連動して傾倒装置Ｈ７１０を変位させることができる。検出片Ｈ７１５は、ボタン検出センサＨ７２６の検出光を遮る部材であり、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａを遮る

部分と下方側センサＨ７２６ｂを遮る部分とが異なる突出長さで形成される。詳しく説明すると、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から押し込まれた位置を検出する下方側センサＨ７２６ｂを遮る部分の突出距離が、傾倒装置Ｈ７１０の傾倒位置を検出する上方側センサＨ７２６ａを遮る部分の突出距離よりも短く形成される。上枠部材Ｈ７４０は、上面視において傾倒装置Ｈ７１０の側面側反射部Ｈ７１２の下端に屈曲形成される係合片Ｈ７１２ｂが引っかかる（上下方向に重なる）大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に変位した際に、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。また、上枠部材Ｈ７４０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２と上下方向に対向配置されると共に下側が開放された半円形状に形成され、傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を支持する上側軸受け部Ｈ７４１を備える。

【６１１２】

上側軸受け部Ｈ７４１は、下側軸受け部Ｈ７２３ａとの対向間に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を収容してリング部材Ｈ７１３を保持する部分であり、円柱状に形成されるリング部材Ｈ７１３の半径よりも若干大きい半径の半円形状に形成される。駆動手段Ｈ７５０は、傾倒装置Ｈ７１０の回転を制御する部分であり、下枠部材Ｈ７２０に配設される駆動モータＨ７２７の駆動力により駆動して、傾倒装置Ｈ７１０の回転を制御することができる。なお、駆動手段Ｈ７５０についての詳しい説明については後述する。また、駆動手段Ｈ７５０を駆動する駆動モータＨ７２７（その他装置Ｈ２２８（図１６１９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。保護カバー部材Ｈ７６０は、上面視において略矩形状に形成される底面部Ｈ７６１と、その底面部Ｈ７６１の外縁に沿って延設され上方側に向かって立設される側壁部Ｈ７６２とを備え、上方側が開放する箱状に形成され、その内側に駆動手段Ｈ７５０を収容した状態で下枠部材Ｈ７２０の下面側に配置可能に構成される。底面部Ｈ７６１は、正面側の端部から突出されると共に下方側に屈曲するＬ字形状に形成される係合部Ｈ７６３と、上方側に向かって突出され駆動手段Ｈ７５０の伝達軸棒Ｈ７５３を下方から支持する凸状部Ｈ７６４とを備える。係合部Ｈ７６３は、駆動手段Ｈ７５０の第１スプリングＨ７５８の下端を係合させる部分である。第１スプリングＨ７５８は、保護カバー部材Ｈ７６０に対して軸支される回転爪部材Ｈ７５７の第１係合部Ｈ７５７ｄと、保護カバー部材Ｈ７６０の係合部Ｈ７６３とに両端が係合されることで、回転爪部材Ｈ７５７の第１係合部Ｈ７５７ｄを下方側に引っ張る方向に付勢することができる。

【６１１３】

次いで、図１６５８から図１６６２を参照して、駆動手段Ｈ７５０について説明する。初めに図１６５８及び図１６５９を参照して、駆動手段Ｈ７５０の全体構成について説明する。図１６５８（ａ）は、駆動手段Ｈ７５０の正面図であり、図１６５８（ｂ）は、図１６５８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩｂ線における駆動手段Ｈ７５０の側面図であり、図１６５９は、駆動手段Ｈ７５０の正面分解斜視図である。図１６５８及び図１６５９に示すように、駆動手段Ｈ７５０は、板状の板金部材を折り曲げることにより骨組みを構成する本体部材Ｈ７５１と、その本体部材Ｈ７５１の左右両側に配設される軸部材Ｈ７５２と、駆動モータＨ７２７の駆動力を伝達する伝達軸棒Ｈ７５３と、その伝達軸棒Ｈ７５３の両端に回転不能に固定される一対の円板カムＨ７５４（左円板カムＨ７５４Ｌ、右円板カムＨ７５４Ｒ）と、その円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが挿通されるアーム部材Ｈ７５５と、軸部材Ｈ７５２に軸支されると共に円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１や第２突出部Ｈ７５４ｃ２と回転方向で当接する解除部材Ｈ７５６と、その解除部材Ｈ７５６と同軸で軸支され解除部材Ｈ７５６の回転に伴って相対動作する回転爪部材Ｈ７５７と、その回転爪部材Ｈ７５７を下倒れさせる方向へ向けた付勢力を発生するコイルスプリング状のバネ部材である第１スプリングＨ７５８と、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７との間で互いに離反させる方向の付勢力を発生するねじりバネ状のバネ部材である第２スプリングＨ７５９と、を主に備える。本体部材Ｈ７５１は、アルミ等の金属材

料から形成され、左右両端から上方へ向かって折曲され正面視コ字形状に形成される。また、本体部材Ｈ７５１は、対向配置される板部分の対向位置（同軸上）に穿設される軸支孔Ｈ７５１ｂと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される板部分に穿設される挿通孔Ｈ７５１ｃと、を主に備える。なお、駆動モータＨ７２７は、正面時コ字状形状に形成される本体部材Ｈ７５１の内側に配置される。軸支孔Ｈ７５１ｂは、軸部材Ｈ７５２の一端が圧入される孔であり、軸部材Ｈ７５２の外径と略同一の内径に形成される。軸支孔Ｈ７５１ｂに軸部材Ｈ７５２が圧入されることで、本体部材Ｈ７５１の左右両外側に軸部材Ｈ７５２が突出した状態で配設され、本体部材Ｈ７５１の左右両外側に解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７を配設可能とされる。

【６１１４】

次いで、図１６６０を参照して、伝達軸棒Ｈ７５３について説明する。図１６６０（ａ）は、伝達軸棒Ｈ７５３の正面分解斜視図であり、図１６６０（ｂ）は、伝達軸棒Ｈ７５３の背面分解斜視図である。図１６６０に示すように、伝達軸棒Ｈ７５３は、両端に円板カムＨ７５４（図１６５９参照）が固定される柱部材Ｈ７５３ａと、その柱部材Ｈ７５３ａに軸支されると共に駆動モータＨ７２７の回転ギヤと歯合する伝達ギヤＨ７５３ｂと、その伝達ギヤＨ７５３ｂと柱部材Ｈ７５３ａとの間で駆動力を伝達するか否かを軸方向の移動により切り替え可能な可動クラッチＨ７５３ｃと、その可動クラッチＨ７５３ｃを伝達ギヤＨ７５３ｂに押し付けるコイルバネＨ７５３ｄと、伝達ギヤＨ７５３ｂの軸部に挿入される挿入部材Ｈ７５３ｅと、を主に備える。柱部材Ｈ７５３ａは、金属性の材料から形成されると共に、断面六角形の柱状体に形成される。また、柱部材Ｈ７５３ａは、その両端部に円板カムＨ７５４を係合させる溝状の係合溝Ｈ７５３ａ１を備える。伝達ギヤＨ７５３ｂは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される円形状の挿通孔Ｈ７５３ｂ１と、可動クラッチＨ７５３ｃと対向配置される面から軸中心の円周位置において軸心方向に沿った凹凸が形成されるクラッチ部Ｈ７５３ｂ２と、を主に備える。挿入部材Ｈ７５３ｅは、柱部材Ｈ７５３ａに対する伝達ギヤＨ７５３ｂの軸位置を決める部材であり、伝達ギヤＨ７５３ｂの挿通孔Ｈ７５３ｂ１に挿入可能な円柱状に形成される。また、挿入部材Ｈ７５３ｅは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される六角形状の挿通孔Ｈ４７５３ｅ１が形成され、柱部材Ｈ７５３ａに対して回転（空回り）不能な状態で配設される。伝達ギヤＨ７５３ｂは、挿通孔Ｈ７５３ｂ１に挿入部材Ｈ７５３ｅが挿入された状態で柱部材Ｈ７５３ａに挿入されることで、柱部材Ｈ７５３ａが固定された場合にでも、柱部材Ｈ７５３ａ（挿入部材Ｈ７５３ｅ）に対して回転（空回り）することができる。可動クラッチＨ７５３ｃは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される六角形状の挿通孔Ｈ７５３ｃ１と、伝達ギヤＨ７５３ｂと対向配置される面から軸中心の円周位置において軸方向に沿った凹凸が形成されると共にクラッチ部Ｈ７５３ｂ２と係合可能に構成されるクラッチ部Ｈ７５３ｃ２と、を主に備える。なお、本実施形態では、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２の頂部の角度が約１００°の山形の凸部および凹部から構成される。柱部材Ｈ７５３ａの外形と同様の六角形状に挿通孔Ｈ７５３ｃ１が形成されることで、挿通孔Ｈ７５３ｂ１に柱部材Ｈ７５３ａを挿通させた状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対する伝達ギヤＨ７５３ｂの回転（空振り）が規制される。また、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２とが係合されることで、駆動モータＨ７２７から伝達ギヤＨ７５３ｂに伝達される駆動力が、可動クラッチＨ７５３ｃを介して柱部材Ｈ７５３ａに伝達される。これにより、円板カムＨ７５４（図１６５９参照）を回転させることが可能になる。なお、可動クラッチＨ７５３ｃは、通常はコイルバネＨ７５３ｄの付勢力により伝達ギヤＨ７５３ｂに近接する位置に配置され、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２の係合関係が保たれる。一方で、可動クラッチＨ７５３ｃに軸方向の負荷がかけられることにより、柱部材Ｈ７５３ａの軸方向に沿って伝達ギヤＨ７５３ｂから離反する態様で移動可能に構成される。アーム部材Ｈ７５５は、樹脂材料から構成され、一方向に長い板状に形成される。またアーム部材Ｈ７５５は、長手方向一方側の端部に長手方向に沿って長孔状に穿設されると共に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが挿通される案内孔Ｈ７５５ａと、長手方向他方側の端部に配設されると共に傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａに挿通される円柱状の連結棒Ｈ７５５ｂと、を主に備える。ア

ーム部材Ｈ７５５は、傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａに連結棒Ｈ７５５ｂが回転可能な状態で軸支される。また、案内孔Ｈ７５５ａの長手方向における距離は、円板カムＨ７５４が回転された際の連結ピンＨ７５４ｅの回転軌跡の直径よりも大きく形成される。これらにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、円板カムＨ７５４が一回転以上回転した際に、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅの変位に伴って連結ピンＨ７５４ｅを案内孔Ｈ７５５ａに沿って摺動させられると共に、軸部Ｈ７１１ｅを軸に回転させられる。

【６１１５】

次いで、図１６６１を参照して、円板カムＨ７５４について説明する。図１６６１（ａ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶａ方向視における右円板カムＨ７５４Ｒの側面図であり、図１６６１（ｂ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｂ方向視における右円板カムＨ７５４Ｒの側面図であり、図１６６１（ｃ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｃ方向視における左円板カムＨ７５４Ｌの側面図であり、図１６６１（ｄ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｄ方向視における左円板カムＨ７５４Ｌの側面図である。なお、以下の説明では、左円板カムＨ７５４Ｌと右円板カムＨ７５４Ｒとのそれぞれにおいて、対向する側を「対向方向内側」と称し、対向する側と反対側を「対向方向外側」と称して説明する。図１６６１（ａ）及び（ｂ）に示すように、右円板カムＨ７５４Ｒは、略円板状に形成される円板部Ｈ７５４ａと、その円板部Ｈ７５４ａの軸心部分に穿設される中心軸部Ｈ７５４ｂと、円板部Ｈ７５４ａの軸心部分が対向方向内側に向かって屈曲されることで対向方向内側に向かって凸状に膨出される第１膨出部Ｈ７５４ｃと、その第１膨出部Ｈ７５４ｃの径方向外側部分から対向方向外側に向かって屈曲されることで対向方向外側に向かって凸状に膨出される第２膨出部Ｈ７５４ｄと、その第２膨出部Ｈ７５４ｄから対向方向外側に向かって円柱状に突出されアーム部材Ｈ７５５（図１６６０参照）に連結される連結ピンＨ７５４ｅと、第２膨出部Ｈ７５４ｄよりも軸心側から対向方向外側に突設して形成される係合部Ｈ７５４ｆと、円板部Ｈ７５４ａの外周面の一部を軸心側に向かって切り欠いて形成される右検出部Ｈ７５４ｇＲと、を主に備える。なお、右円板カムＨ７５４Ｒは、右検出部Ｈ７５４ｇＲが、左円板カムＨ７５４Ｌの左検出部Ｈ７５４ｇＬと６０°の角度をなす位置に配置されることのみが異なり、その他は右円板カムＨ７５４Ｒの形状を鏡写しした形状から構成される。中心軸部Ｈ７５４ｂは、内周が柱部材Ｈ７５３ａと対応する六角形状に形成される。これにより、中心軸部Ｈ７５４ｂに柱部材Ｈ７５３ａを挿通させた状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対する右円板カムＨ７５４Ｒの回転（空回り）が規制される。第１膨出部Ｈ７５４ｃは、中心軸部Ｈ７５４ｂの軸を中心に円環形状に膨出して形成されると共に、外周面の一部から径方向の外側に突出する２箇所の第１突出部Ｈ７５４ｃ１と、第２突出部Ｈ７５４ｃ２とを備える。第１突出部Ｈ７５４ｃ１と第２突出部Ｈ７５４ｃ２とは、後述する解除部材Ｈ７５６と当接する部分であり、同一の形状に形成されると共に中心軸部Ｈ７５４ｂの中心から径方向外側に同じ距離突出する位置に形成される。また、第１突出部Ｈ７５４ｃ１と第２突出部Ｈ７５４ｃ２とは、それぞれ円板部Ｈ７５４ａの軸を中心に公転方向に約１５０°ずれた位置に形成され、円板カムＨ７５４の回転時に異なるタイミングで解除部材Ｈ７５６に当接可能に構成される。連結ピンＨ７５４ｅは、駆動手段Ｈ７５０の第１初期状態において、傾倒状態における傾倒装置Ｈ７１０の軸部Ｈ７１１ｅと最も離間距離の長い位置に配置される。即ち、中心軸部Ｈ７５４ｂに対して傾倒状態における傾倒装置Ｈ７１０の軸部Ｈ５１１ｅの反対側に連結ピンＨ７５４ｅが配設される。係合部Ｈ７５４ｆは、円板部Ｈ７５４ａの中心軸部Ｈ７５４ｂを挟んで一対形成される。また、係合部Ｈ７５４ｆは、突出先端が略Ｌ字状に屈曲され、その屈曲部分の先端が柱部材Ｈ７５３ａの係合溝Ｈ７５３ａ１に挿入される。これにより、柱部材Ｈ７５３ａを右円板カムＨ７５４Ｒの中心軸部Ｈ７５４ｂに挿入した状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対して右円板カムＨ７５４Ｒの軸方向への変位が規制される。

【６１１６】

次いで、図１６６２を参照して、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７とについて説

明する。なお、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７とは左右一対で配設され、それらの構成は左右で同一なので、一方のみを説明する。図１６６２（ａ）及び図１６６２（ｂ）は、図１６５９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶａ方向視における解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７の側面図である。なお、図１６６２（ａ）では、解除部材Ｈ７５６に対して回転爪部材Ｈ７５７が第２スプリングＨ７５９の付勢方向終端位置まで回転した角度大状態が図示され、図１６６２（ｂ）では、解除部材Ｈ７５６に対して回転爪部材Ｈ７５７が第２スプリングＨ７５９の付勢力に抗して終端位置まで回転した角度小状態が図示される。図１６６２（ａ）及び図１６６２（ｂ）に示すように、解除部材Ｈ７５６は、軸部材Ｈ７５２に軸支される軸支孔Ｈ７５６ａを有する円環状に形成される本体部Ｈ７５６ｂ（図１６５９参照）と、軸支孔Ｈ７５６ａの中心軸を中心とする円弧形状で回転爪部材Ｈ７５７側に向かって本体部Ｈ７５６ｂから凸設される凸設ピンＨ７５６ｃと、本体部Ｈ７５６ｂから最大径で張り出す部分として構成される被当接部Ｈ７５６ｄと、を主に備え、樹脂材料から形成される。解除部材Ｈ７５６は、軸支孔Ｈ７５６ａが軸部材Ｈ７５２に軸支されることで、本体部材Ｈ７５１に対して回転可能に保持され、被当接部Ｈ７５６ｄに円板カムＨ７５４が当接しない状態では、第２スプリングＨ７５９の付勢力により回転爪部材Ｈ７５７に対して軸部材Ｈ７５２を軸に図１６６２に示す状態において右回り方向に最大位置まで回転され、角度大状態とされる。凸設ピンＨ７５６ｃは、回転爪部材Ｈ７５７に当接して、回転爪部材Ｈ７５７に駆動力を伝達する部分であり、回転爪部材Ｈ７５７に当接可能な長さに設定される。また、凸設ピンＨ７５６ｃには、第２スプリングＨ７５９の一端が係合されており、これにより、第２スプリングＨ７５９の付勢力が解除部材Ｈ７５６に伝達される。被当接部Ｈ７５６ｄは、組立状態において、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２が当接可能に構成される部分である。被当接部Ｈ７５６ｄに第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２が当接されることで、解除部材Ｈ７５６を本体部材Ｈ７５１に対して回転させることができる。回転爪部材Ｈ７５７は、軸部材Ｈ７５２に軸支される軸支孔Ｈ７５７ａを有する本体部Ｈ５７５ｂと、軸支孔Ｈ７５７ａの中心軸を中心とする円弧形状に沿って解除部材Ｈ７５６の凸設ピンＨ７５６ｃを案内可能な大きさで本体部Ｈ７５７ｂに穿設される（凸設ピンＨ７５６ｃの移動軌跡を内側に含む大きさで穿設される）案内長孔Ｈ７５７ｃと、本体部Ｈ７５７ｂから突設され第１スプリングＨ７５８の上端を係合可能に湾曲して形成される第１係合部Ｈ７５７ｄと、軸支孔Ｈ７５７ａの中心軸から径方向外側に最大径で張り出した位置から軸支孔Ｈ７５７ａを軸とする周方向に沿って本体部Ｈ７５７ｂから凸設される鉤状部Ｈ７５７ｅと、軸支孔Ｈ７５７ａを軸とする周方向に沿って本体部Ｈ５７５ｂに凹設され第２スプリングＨ７５９の端部が係合される第２係合部Ｈ７５７ｆと、を主に備える。本実施形態では、図１６６２（ａ）に示す角度大状態において、解除部材Ｈ７５６が回転爪部材Ｈ７５７に対して後転方向（図１６６２（ａ）時計回り方向）の終端位置に配置される。そのため、角度大状態において、被当接部Ｈ７５６ｄに押し下げ方向の負荷がかけられると、解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７が一体となって後転方向に回転する。一方、角度大状態において、被当接部Ｈ７５６ｄに押し下げ方向の負荷がかけられると、図１６６２（ｂ）に示す角度小状態に至るまでは解除部材Ｈ７５６のみを回転させ回転爪部材Ｈ７５７の姿勢を維持することができる。

【６１１７】

次いで、操作ユニットＨ１８０の動作について説明する。初めに、図１６６３及び図１６６４を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、遊技者が押し込み操作する場合に動作について説明する。図１６６３及び図１６６４は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図１６６３では、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図１６６４では、図１６６３の状態から遊技者が傾倒装置Ｈ７１０を終端位置まで押し込んだ状態が図示される。また、図１６６３及び図１６６４では、傾倒装置Ｈ７１０を押圧操作する遊技者の手の一例が２点鎖線で図示される。図１６６３に示すように、傾倒装置Ｈ７１０は、ねじりバネＨ７１７により後転方向（図１６６３時計周り）の付勢力を受けると共に、側面

側反射部Ｈ７１２の被係合凹部Ｈ７１２ａが回転爪部材Ｈ７５７の鉤状部Ｈ７５７ｅに引っ掛けられる。これにより、傾倒位置に配置された状態で傾倒装置Ｈ７１０が姿勢維持される。即ち、傾倒位置に配置された状態において傾倒装置Ｈ７１０には、後転方向（図１６６３時計回り）の付勢力が常時作用される。図１６６３に示す状態において、傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５ｇは、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａの検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサＨ７２６の下方側センサＨ７２６ｂの検出溝の手前に配置される。これにより、パチンコ機Ｈ１０は、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置されることと、遊技者による押圧操作がされていないこととを認識することができる。図１６６４に示すように、遊技者が傾倒装置Ｈ７１０を押し込む操作を行うと、傾倒装置Ｈ７１０が前転方向（図１６６３反時計周り）に約３°回転する。この状態において、傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５ｇは、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａの検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサＨ７２６の下方側センサＨ７２６ｂの検出溝に挿通される。従って、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａ及び下方側センサＨ７２６ｂの検出状態の変化を判定することにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から遊技者に押し込み操作されたことを判定することができる。

【６１１８】

次いで、図１６６３、図１６６５及び図１６６６を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に第１の速度（円板カムＨ７５４の回転速度）で変位する場合の動作について説明する。図１６６５及び図１６６６は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図１６６５及び図１６６６では、図１６６３に示す状態から円板カムＨ７５４が所定量だけ前転方向（図１６６５反時計回り方向）に回転し回転爪部材Ｈ７５７が姿勢変化した状態が図示される。図１６６５及び図１６６６に示すように、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段Ｈ７５０が第１初期状態とされる図１６６３に示す状態から、円板カムＨ７５４を前転方向（図１６６３反時計回り方向）に回転させると、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１が解除部材Ｈ７５６の被当接部Ｈ７５６ｄを押し下げることで解除部材Ｈ７５６が後転方向（図１６６３時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合が外れる位置まで後転方向に回転する。このとき、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５の案内孔Ｈ７５５ａの一方の終端位置（傾倒装置Ｈ７１０に連結される側から遠い側の終端位置）に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが配置される。よって、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向の（起立位置への）動作は、アーム部材Ｈ７５５により規制されるので、傾倒装置Ｈ７１０の上昇動作が、円板カムＨ７５４の回転角度に対応した動作態様とされる。そして、図１６６６に示すように、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが、傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａ（アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂが連結される位置）と円板カムＨ７５４の回転軸とを繋ぐ直線上まで回転されることで、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置まで変位される。なお、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１と解除部材Ｈ７５６との当接が解除され、解除部材Ｈ７５６が図１６６５に示す状態から前転方向（図１６６５反時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒位置における傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａと係合可能な位置（図１６６３に示す位置と同じ位置）まで前転方向に回転される。よって、図１６６６に示す起立位置に配置された状態から、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が遊技者に押圧操作される場合には、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５を円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅに倣って（案内孔Ｈ７５５ａに沿って連結ピンＨ７５４ｅを摺動させて）変位させることで、傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置まで変位させると共に、傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置に保持することができる。また、図１６６６に示す起立位置に配置された状態から、円板カムＨ７５４が前転方向（図１６６６反時計回り方向）にさらに回転される場合には、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが前転方向に回転することで、アーム部材Ｈ７５５が下方に向けて引っ張られ、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に向けて変位される。即ち、円板カムＨ７５４の回転角度に対応した下降動作を傾倒装置Ｈ７１０にさせることができる。

【６１１９】
次いで、図１６６７及び図１６６８を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に第２の速度（傾倒装置Ｈ７１０の軸部材Ｈ７１６に配設されるねじりバネＨ７１７の付勢力）で変位する場合の動作について説明する。図１６６７及び図１６６８は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図１６６７では、図１６６２に示す状態から円板カムＨ７５４が回転され、第２突出部Ｈ７５４ｃ２が被当接部Ｈ７５６ｄに当接された状態が図示され、図１６６８では、図１６６７に示す状態から円板カムＨ７５４が所定量だけ前転方向（図１６６７の反時計回り方向）に回転し回転爪部材Ｈ７５７が姿勢変化した状態が図示される。図１６６７及び図１６６８に示すように、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段Ｈ７５０が第２初期状態とされる図１６６７に示す状態から、円板カムＨ７５４を前転方向（図１６６７反時計回り方向）に回転させると、円板カムＨ７５４の第２突出部Ｈ７５４ｃ２が解除部材Ｈ７５６の被当接部Ｈ７５６ｄを押し下げることで解除部材Ｈ７５６が後転方向（図１６６７時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合が外れる位置まで後転方向に回転する。このとき、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５の案内孔Ｈ７５５ａの他方の終端位置（傾倒装置Ｈ７１０に連結される側に近い終端位置）に近い位置に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが配置される（即ち、一方の終端位置との間に距離を隔てた位置に配置される）。よって、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向の動作は、上記した第１の速度（円板カムＨ７５４の回転速度）に伴って変位されず、傾倒装置Ｈ７１０に配置されるねじりバネＨ７１７の付勢力による変位速度に伴って変位される。なお、第１１１実施形態では、ねじりバネＨ７１７の付勢力による傾倒装置Ｈ７１０の変位速度は、第１の速度よりも速く設定される（即ち、付勢力が十分に強く設定される）。従って、第１１１実施形態では、第１の速度と第２の速度とで、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向への動作速度を変更することができるので、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出態様を増やすことができる。その結果、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出効果を向上できる。また、第１１１実施形態では、円板カムＨ７５４を後転方向（図１６６３～図１６６８時計回り方向）に回転させて、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２を被当接部Ｈ７５６ｄに当接させて解除部材Ｈ７５６を前転方向（図１６６３～図１６６８反時計回り方向）に回転させた場合には、上記したように回転爪部材Ｈ７５７が非変位とされる（図１６６２（ｂ）参照）。これにより、回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合を解除しない態様で、円板カムＨ７５４の位置を変更することができる。その結果、第１の速度または第２の速度で連続して傾倒装置Ｈ７１０を起立位置に変位させることが可能となり、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出効果を向上することができる。
【６１２０】
次いで、図１６６９から図１６７７を参照して、揺動装置Ｈ７３０について説明する。初めに、図１６６９から図１６７２を参照して、揺動装置Ｈ７３０の全体構成について説明する。図１６６９（ａ）は、揺動装置Ｈ７３０上面図であり、図１６６９（ｂ）は、図１６６９（ａ）の矢印ＭＤＣＣＣＸＣＩＩｂ方向視における揺動装置Ｈ７３０の側面図であり、図１６７０（ａ）は、図１６６９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩａ線における揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図１６７０（ｂ）は、図１６６９（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩｂ線における揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図１６７１は、揺動装置Ｈ７３０の分解正面斜視図であり、図１６７２は、揺動装置Ｈ７３０の分解背面斜視図である。なお、上記したように、揺動装置Ｈ７３０はパチンコ機Ｈ１０に対して変位部材Ｈ７９０を正面側上方に傾けた状態で下枠部材Ｈ７２０に配置される（図１６５６参照）が、揺動装置Ｈ７３０における以下の説明では、ベース手段Ｈ７７０、駆動手段Ｈ７８０、及び、変位部材Ｈ７９０が配設される方向（図１６６９（ａ）の上下方向）を前後方向として説明する。図１６６９から図１６７２に示すように、揺動装置Ｈ７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ７

７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。なお、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設されており、第１コイルバネＨ７９３及び第２コイルバネＨ７９４により駆動手段Ｈ７８０に対して正面側に平行に張り出した状態（図１６６９（ａ）に示す状態）を駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の初期位置として説明する。変位部材Ｈ７９０は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース手段Ｈ７７０から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材Ｈ７９０は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部Ｈ７９１と、その透過部Ｈ７９１の背面側の縁部３箇所から背面側に向かって突出する係合部Ｈ７９２と、を主に備える。透過部Ｈ７９１は、背面側（矢印Ｂ方向側）から入射される光を拡散して正面側から出射させるための光拡散部であり、半円形状に形成される内方側の側面（背面側の側面）に凹凸状に形成される凹凸部Ｈ７９１ａを備え、無色透明の光を透過可能な樹脂材料から形成される。なお、透過部Ｈ７９１の凹凸部Ｈ７９１ａは、透過部Ｈ７９１の外方側の側面（正面側の側面）に形成されても良いし、透過部Ｈ７９１の内方側および外方側の両側面に形成しても良い。また、透過部Ｈ７９１が平坦面を有する平板状に形成され、その平坦面の少なくとも一方の側面に凹凸部Ｈ７９１ａが形成されても良い。また、凹凸形状の凹凸部Ｈ７９１ａにより光を拡散するものでなく、レーザー光等により透過部Ｈ７９１の内部に形成した傷により光を拡散するものであっても良い。

【６１２１】

係合部Ｈ７９２は、上方側の同一高さ位置に形成される一対の上側係合部Ｈ７９２ａと、下方側の縁部に形成される下側係合部Ｈ７９２ｂと、を備え、それら一対の上側係合部Ｈ７９２ａ及び下側係合部Ｈ７９２ｂがベース手段Ｈ７７０または駆動手段Ｈ７８０に変位可能な状態で連結される。これにより、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能とされる。一対の上側係合部Ｈ７９２ａは、背面側の突出先端部から屈曲する屈曲部Ｈ７９２ａ１と、その屈曲部Ｈ７９２ａ１から背面側に向かって円柱状に突出する円柱部Ｈ７９２ａ２と、を主に備える。屈曲部Ｈ７９２ａ１は、駆動手段Ｈ７８０に係合される部分であり、組み立て状態では駆動手段Ｈ７８０の内側に配設され、変位部材Ｈ７９０が正面側（矢印Ｆ方向側）へ所定距離変位する場合に、駆動手段Ｈ７８０に当接して変位部材Ｈ７９０の正面側への変位を規制可能とされる。これにより、駆動手段Ｈ７８０からの変位部材Ｈ７９０の脱落を抑制できる。なお、第１１１実施形態では、一対の上側係合部Ｈ７９２ａのそれぞれの屈曲部Ｈ７９２ａ１が、それぞれ反対方向となる左右方向外側に向けて屈曲される。円柱部Ｈ７９２ａ２は、上側係合部Ｈ７９２ａと駆動手段Ｈ７８０との間に配設される第１コイルバネＨ７９３を案内する部分であり、第１コイルバネＨ７９３の内径よりも小さい外径に形成され、第１コイルバネＨ７９３の内部に挿入可能とされる。なお、上側係合部Ｈ７９２ａは、円柱部Ｈ７９２ａ２に案内される第１コイルバネＨ７９３の付勢力により正面側に向かって付勢された状態で駆動手段Ｈ７８０に配設される。下側係合部Ｈ７９２ｂは、ベース手段Ｈ７７０と係合される屈曲部Ｈ７９２ｂ１を備える。組み立て状態では、ベース手段Ｈ７７０に形成される溝部の内側に屈曲部Ｈ７９２ｂ１が挿入され、正面側（矢印Ｆ方向側）または背面側（矢印Ｂ方向側）へ変位部材Ｈ７９０が所定距離変位する場合に、ベース手段Ｈ７７０に当接して変位部材Ｈ７９０の正面側または背面側への変位を規制可能とされる。これにより、ベース手段Ｈ７７０からの変位部材Ｈ７９０の脱落を抑制できる。なお、下側係合部Ｈ７９２ｂとベース手段Ｈ７７０との間には、第２コイルバネＨ７９４が配設されており、その第２コイルバネＨ７９４の付勢力により、下側係合部Ｈ７９２ｂは正面側に向かって付勢された状態で配設される。変位部材Ｈ７９０は、第１コイルバネＨ７９３及び第２コイルバネＨ７９４により正面側に付勢されることで、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位した後で初期位置に変位することができる。即ち、変位部材Ｈ７９０に負荷がかけられていない状態（例えば、駆動手段Ｈ７８０からの駆動力が作用していない状態）では、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０が初期位置に配置される。

【６１２２】
次いで、図１６７３を参照して、ベース手段Ｈ７７０について説明する。図１６７３（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０の分解正面斜視図であり、図１６７３（ｂ）は、ベース手段Ｈ７７０の分解背面斜視図である。図１６７３（ａ）及び図１６７３（ｂ）に示すように、ベース手段Ｈ７７０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に締結固定される上側ベース部材Ｈ７７１と、その上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側ベース部材Ｈ７７２と、上側ベース部材Ｈ７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４と、を主に備える。上側ベース部材Ｈ７７１は、正面側に基板部材Ｈ７７３が取り付けられる正面部Ｈ７７１ａと、その正面部Ｈ７７１ａの上方側の縁部から背面側に向かって延設される上面部Ｈ７７１ｂと、正面部Ｈ７７１ａの下方側の縁部の左右両端から背面側に向かって突出される第１係合部Ｈ７７１ｃと、正面部Ｈ７７１ａの下方側の縁部から下方側に向かって突出される第２係合部Ｈ７７１ｄと、正面部Ｈ７７１ａの左右両側に位置し前後方向に開口する円環形状に形成される挿通孔Ｈ７７１ｅと、を主に備え、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。正面部Ｈ７７１ａは、正面視において上方側が開放される略コ字形状に形成され、開放部分を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３に配線を連結することができる。また、正面部Ｈ７７１ａの開放部分を覆設する位置に基板部材Ｈ７７３を配設可能に形成され、開放部分を介して基板部材Ｈ７７３の発光により生じる熱を放温することが可能とされる。これにより、基板部材Ｈ７７３が熱により破損することを抑制できる。また、正面部Ｈ７７１ａには、左右両側に一対形成される挿通孔Ｈ７７１ｅの内側部分に第１拡散部材Ｈ７７４を挿通した螺子を螺入可能な締結部Ｈ７７１ａ１が円柱状に形成される。これにより、正面部Ｈ７７１ａの正面側に第１拡散部材Ｈ７７４を締結固定することができる。なお、基板部材Ｈ７７３は、正面部Ｈ７７１ａに円柱状に形成される締結部Ｈ７７１ａ１を避けるように円弧状に凹設される凹部Ｈ７７３ａを備え、その凹部Ｈ７７３ａの内側に締結部Ｈ７７１ａ１を挿入した状態で正面部Ｈ７７１ａの正面側に配設される。これにより、上側ベース部材Ｈ７７１に対する基板部材Ｈ７７３の上下左右方向への移動を規制でき、また、正面側に第１拡散部材Ｈ７７４が配設されることで、上側ベース部材Ｈ７７１に対する基板部材Ｈ７７３の前後方向の移動が規制される。

【６１２３】
上面部Ｈ７７１ｂは、後述する駆動手段Ｈ７８０を軸支する部分であり、上下方向に円形状に貫通され駆動手段Ｈ７８０の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが挿通される上側軸支部Ｈ７７１ｂ１を備える。これにより、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して相対変位可能な状態で保持される。第１係合部Ｈ７７１ｃは、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に係合する部分であり、下枠部材Ｈ７２０に係合するように先端が屈曲される略Ｌ字状に形成される。下枠部材Ｈ７２０に揺動装置Ｈ７３０を配設する際には、第１係合部Ｈ７７１ｃを下枠部材Ｈ７２０に係合させることで、挿通孔Ｈ７７１ｅを挿通した螺子を下枠部材Ｈ７２０に締結させやすくできる。なお、ベース手段Ｈ７７０は、挿通孔Ｈ７７１ｅを挿通した螺子を下枠部材Ｈ７２０に締結することにより、下枠部材Ｈ７２０に対して固定される。これにより、後述するように駆動手段Ｈ７８０が動作される際に、ベース手段Ｈ７７０が下枠部材Ｈ７２０に対して非変位とされる。第２係合部Ｈ７７１ｄは、下側ベース部材Ｈ７７２に係合する部分であり、下側ベース部材Ｈ７７２に係合するように先端が屈曲される略Ｌ字状に形成される。上側ベース部材Ｈ７７１に下側ベース部材Ｈ７７２を配設する際には、第２係合部Ｈ７７１ｄを下側ベース部材Ｈ７７２に係合させることで、下側ベース部材Ｈ７７２を挿通した螺子を上側ベース部材Ｈ７７１に締結させやすくできる。下側ベース部材Ｈ７７２は、上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設され、第２係合部Ｈ７７１ｄが係合される底面部Ｈ７７２ａと、その底面部Ｈ７７２ａの背面側（矢印Ｄ方向側）の縁部から上方側に延設され、上側ベース部材Ｈ７７１の背面側の一部を覆う背面部Ｈ７７２ｂと、を主に備え、光を非透過

の樹脂材料から形成される。底面部Ｈ７７２ａは、第２係合部Ｈ７７１ｄを挿入させると共に第２係合部Ｈ７７１ｄの先端を係合可能な形状に凹設される被係合部Ｈ７７２ａ１と、矩形状に開口され変位部材Ｈ７９０の下側係合部Ｈ７９２ｂの屈曲部Ｈ７９２ｂ１を挿入可能な開口部Ｈ７７２ａ２と、を主に備える。開口部Ｈ７７２ａ２は、変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して初期位置から変位させる場合に、その変位を許容すると共に所定以上の変位を規制する部分であり、屈曲部Ｈ７９２ｂ１に対して所定の隙間を有する大きさに形成される。背面部Ｈ７７２ｂは、上下方向に円形状に貫通され駆動手段Ｈ７８０の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが挿通される下側軸支部Ｈ７７２ｂ１と、前後方向に穿設され上側ベース部材Ｈ７７１に螺入する螺子を背面側から挿入可能な挿通孔Ｈ７７２ｂ２と、を主に備える。

【６１２４】

下側軸支部Ｈ７７２ｂ１は、上面部Ｈ７７１ｂに形成される上側軸支部Ｈ７７１ｂ１と同軸上に形成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０は、ベース手段Ｈ７７０に対して上下の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが軸支され、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１の中心を軸として回転可能とされる。基板部材Ｈ７７３は、正面側に複数の発光手段Ｈ７７３ｂが配置される電子基板（プリント基板）であり、正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４に向けて光を発光可能とされる。なお、第１拡散部材Ｈ７７４に出射される光は、第１拡散部材Ｈ７７４を透過して変位部材Ｈ７９０の背面側に出射され、変位部材Ｈ７９０を介し操作ユニットＨ１８０の正面側から出射される。第１拡散部材Ｈ７７４は、正面視において基板部材Ｈ７７３を覆設する大きさに形成される。これにより、操作ユニットＨ１８０の内部に不正部材を挿入できたとしても、基板部材Ｈ７７３まで、その不正部材が挿入されることを抑制できる。即ち、基板部材Ｈ７７３は、遊技者の操作が不可能な領域に配置される。また、第１拡散部材Ｈ７７４は、発光手段Ｈ７７３ｂの光が照射される領域が正面側に向かって部分的に膨出され、その膨出部分の正面側の側面に凹凸状に形成される凹凸部Ｈ７７４ａが形成される。発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光は、凹凸部Ｈ７７４ａを介して正面側に出射されることにより左右上下方向に拡散される。これにより、第１拡散部材Ｈ７７４の正面側に配設される変位部材Ｈ７９０に発光手段Ｈ７７３ｂの光を照射しやすくできる。また、第１拡散部材Ｈ７７４は、上側ベース部材Ｈ７７１の締結部Ｈ７７１ａ１に螺入する螺子を挿通可能に前後方向に挿通する挿通孔Ｈ７７４ｂを備え、正面側から挿通孔Ｈ７７４ｂを挿通した螺子を上側ベース部材Ｈ７７１に締結することで、上側ベース部材Ｈ７７１に締結固定される。

【６１２５】

次いで、図１６７４を参照して、駆動手段Ｈ７８０について説明する。図１６７４（ａ）は、駆動手段Ｈ７８０の分解正面斜視図であり、図１６７４（ｂ）は、駆動手段Ｈ７８０の分解背面斜視図である。図１６７４（ａ）及び図１６７４（ｂ）に示すように、駆動手段Ｈ７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される錘部材Ｈ７８２と、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ７８３と、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ７８４と、を主に備える。錘部材Ｈ７８２は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａの回転により回転される部材であり、駆動軸Ｈ７８１ａが挿入される挿入孔Ｈ７８２ａを備える。また、錘部材Ｈ７８２は、半円形状に形成されると共に、挿入孔Ｈ７８２ａが円形部分の中心位置に形成される。即ち、錘部材Ｈ７８２は、駆動軸Ｈ７８１ａの軸に対して一方に偏る位置に配置される。そのため、錘部材Ｈ７８２を駆動軸Ｈ７８１ａの軸を中心に回転させた際には、錘部材Ｈ７８２の回転に伴って錘部材Ｈ７８２の重心が駆動軸Ｈ７８１ａの軸回りを回転変位することとなり、錘部材Ｈ７８２の回転に伴って錘部材Ｈ７８２の遠心力が作用する方向を変更することができる。この遠心力の作用する方向の変化により、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して変位させることができる。なお、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位についての詳しい説明は後述する。上側カバー部材Ｈ７８３は、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の上

方側（矢印Ｕ方向側）を覆設するために下方側（矢印Ｄ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ７８３ａと、そのカバー部Ｈ７８３ａの左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端部に背面側に向かって凹設される収容凹部Ｈ７８３ｂ１が形成される突設部Ｈ７８３ｂと、カバー部Ｈ７８３ａの上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１に挿入される上側軸部Ｈ７８３ｃと、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。収容凹部Ｈ７８３ｂ１は、上述した変位部材Ｈ７９０（図１６７２参照）の上側係合部Ｈ７９２ａが挿入される部分であり、左右外側の側面に上側係合部Ｈ７９２ａの屈曲部Ｈ７９２ａ１と係合可能な凸部Ｈ７８３ｂ２が内側に向かって突出される。また、凸部Ｈ７８３ｂ２と上下に隣り合う部分には、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の一部が背面側に向かって切り欠かれる。これにより、凸部Ｈ７８３ｂ２を左右外側に変形可能とされ、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側に上側係合部Ｈ７９２ａを挿入する際には、凸部Ｈ７８３ｂ２を左右外側に変形させて上側係合部Ｈ７９２ａを挿入可能な大きさの開口を形成できる。一方で、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側に上側係合部Ｈ７９２ａを挿入した後では、凸部Ｈ７８３ｂ２を元の位置に戻すことで、凸部Ｈ７８３ｂ２を上側係合部Ｈ７９２ａの屈曲部Ｈ７９２ａ１と前後方向に重なる位置に配置できる。その結果、変位部材Ｈ７９０が上側カバー部材Ｈ７８３（駆動手段Ｈ７８０）から抜け出ることを抑制できる。なお、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側部分における左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の開口幅は、屈曲部Ｈ７９２ａ１を除く上側係合部Ｈ７９２ａの左右方向における厚みよりも若干大きく形成される。これにより、所定の駆動力が変位部材Ｈ７９０に作用する場合に変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して左右方向に変位可能とされる。なお、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位ついての詳しい説明は後述する。下側カバー部材Ｈ７８４は、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の下方側（矢印Ｄ方向側）を覆設するために上方側（矢印Ｕ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ７８４ａと、カバー部Ｈ７８４ａの下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の下側軸支部Ｈ７７２ｂ１に挿入される下側軸部Ｈ７８４ｂと、下側カバー部材Ｈ７８４の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体Ｈ７８５が配設される被当接部Ｈ７８４ｃと、を主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。被当接部Ｈ７８４ｃは、上述したボタン部Ｈ１８１が遊技者に押圧操作され傾倒装置Ｈ７１０が下方側に押し込まれる位置に変位した場合に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して当接される部分である。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作した場合には、その遊技者の操作力が駆動手段Ｈ７８０に作用される。従って、ボタン部Ｈ１８１の操作に伴って傾倒装置Ｈ７１０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０を変位させることができる。その結果、ボタン部Ｈ１８１を操作する遊技者の興趣を向上できる。なお、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作に伴う揺動装置Ｈ７３０の変位についての詳しい説明は後述する。

【６１２６】

次いで、図１６７５から図１６７７を参照して、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０および変位部材Ｈ７９０を変位させた場合について説明する。初めに、図１６７５及び図１６７６を参照して、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位について説明する。図１６７５（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０の上面図であり、図１６７５（ｂ）は、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における駆動手段Ｈ７８０の断面図であり、図１６７６（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０の上面図であり、図１６７６（ｂ）は、図１６７６（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＸｂ線における駆動手段Ｈ７８０の断面図である。なお、図１６７５（ａ）及び図１６７５（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転させた状態（以下「左向き状態」と称す）が図示され、図１６７６（ａ）及び図１６７６（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転させた状態（以下「右向き状態」と称す）が図示される。また、以下の説明では、左向き状態と右向き状態との間の中間位置に駆動手段Ｈ７８０が配置される状

態（図１６６９に示す状態）を「中間配置状態」と称して説明する。また、図１６７５（ｂ）及び図１６７６（ｂ）では、錘部材Ｈ７８２の変位により作用する遠心力の方向が矢印Ｈ７８２ｂの符号を付して図示される。また、錘部材Ｈ７８２を駆動する駆動モータＨ７８１（その他装置Ｈ２２８（図１６１９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。図１６７５に示すように、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１が回転されて、錘部材Ｈ７８２が駆動軸Ｈ７８１ａに対して右側に位置する際には、その錘部材Ｈ７８２の遠心力が右方向に作用される（図１６７５（ｂ）の矢印Ｈ７８２ｂ参照）。これにより、駆動手段Ｈ７８０の背面側が右方向に引っ張られ、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転される。一方、図１６７６に示すように、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１が回転されて、錘部材Ｈ７８２が駆動軸Ｈ７８１ａに対して左側に位置する際には、その錘部材Ｈ７８２の遠心力が左方向に作用される（図１６７６（ｂ）の矢印Ｈ７８２ｂ参照）。これにより、駆動手段Ｈ７８０の背面側が左方向に引っ張られ、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転される。この場合、上記したように駆動手段Ｈ７８０には、変位部材Ｈ７９０が配設されるので、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を変位させた場合には、ベース手段Ｈ７７０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができる。よって、ベース手段Ｈ７７０の第１拡散部材Ｈ７７４及び基板部材Ｈ７７３に対する変位部材Ｈ７９０の姿勢を変化させることができるので、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して遊技者側に出射される光の態様を変更することができる。その結果、光の態様の変化による演出効果を向上することができる。即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。また、発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は一様であり、演出効果が十分ではない。

【６１２７】

これに対し、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３の正面側に配設され光を拡散可能な凹凸部Ｈ７９１ａを有する変位部材Ｈ７９０が、発光手段Ｈ７７３ｂの光の出射方向と交差する方向に発光手段Ｈ７７３ｂに対して変位することができるので、変位部材Ｈ７９０に対する光の入射位置を変更することができる。これにより、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変位部材Ｈ７９０の変位により変更できる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出を向上できる。即ち、発光手段Ｈ７７３ｂに対して光を透過可能な変位部材Ｈ７９０が相対変位可能に配設されるので、発光手段Ｈ７７３ｂから変位部材Ｈ７９０への光の入射態様（入射角度）及び、変位部材Ｈ７９０を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。さらに、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３が下枠部材Ｈ７２０に固定され、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３及び下枠部材Ｈ７２０に対して変位可能とされるので、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させる演出に加え、発光手段Ｈ７７３ｂの発光状態（発光、非発光）に関わらず、変位部材Ｈ７９０を変位させて変位部材Ｈ７９０の変位を視認させる演出も行うことができる。また、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３が下枠部材Ｈ７２０に固定され、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３及び下枠部材Ｈ７２０に対して変位可能とされるので

、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変更する際に、基板部材Ｈ７７３が振動することを抑制できる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）の破損を抑制できる。さらに、上記したように、変位部材Ｈ７９０は、凹凸部Ｈ７９１ａを備え、変位部材Ｈ７９０に入射する光を拡散可能とされるので、凹凸部Ｈ７９１ａが形成されていない場合に比べて、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する変位部材Ｈ７９０の変位による光の態様の変化を大きくできる。その結果、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を向上できる。なお、第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０は、凹凸部Ｈ７９１ａを有する場合について説明したが、変位の前後で発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光の入射角を変更できるものであれば、変位部材Ｈ７９０が凹凸部Ｈ７９１ａを備えず平坦面に形成されるものであっても良い。また、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に変位可能に構成されるので、駆動手段Ｈ７８０に伴って変位する変位部材Ｈ７９０も同様に回転変位される。従って、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位される際に、変位部材Ｈ７９０は前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも変位される。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光が変位部材Ｈ７９０に入射するまでの距離を変更することができるので、変位部材Ｈ７９０の変位に伴って、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して遊技者側に出射される光の態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段による光の演出を向上できる。

【６１２８】

なお、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、錘部材Ｈ７８２を駆動モータＨ７８１により回転させることで、錘部材Ｈ７８２の遠心力が作用する向きを変更してベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０の位置を左向き状態および右向き状態の間で変更することができると共に、駆動手段Ｈ７８０に配設される変位部材Ｈ７９０をベース手段Ｈ７７０に対して変位することができる。よって、駆動モータＨ７８１の駆動を継続させることで、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０の位置を左向き状態および右向き状態に繰り返し変位させることができる。即ち、揺動装置Ｈ７３０に連結される（揺動装置Ｈ７３０と一緒に変位される）変位部材Ｈ７９０は、駆動モータＨ７８１が配設され、駆動モータＨ７８１の駆動力により変位される。従って、駆動モータＨ７８１の駆動力を利用して、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができるので、任意のタイミング（駆動モータＨ７８１を駆動するタイミング）で発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができる。また、揺動装置Ｈ７３０に駆動モータＨ７８１が配設されるので、駆動モータＨ７８１が下枠部材Ｈ７２０に固定される基板部材Ｈ７７３に配設される場合に比べて、変位部材Ｈ７９０に駆動力を伝達するまでの介在部品を少なくできる。従って、駆動モータＨ７８１の駆動力を揺動装置Ｈ７３０（変位部材Ｈ７９０）に使えやすくできる。また、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０は、上述したように、揺動装置Ｈ７３０はパチンコ機Ｈ１０に対して変位部材Ｈ７９０を正面側上方に傾けた状態で下枠部材Ｈ７２０に配置される（図１６５６参照）ので、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態となる位置に変位させる場合には、錘部材Ｈ７８２を駆動軸Ｈ７８１ａに対して下方側に配置することで、錘部材Ｈ７８２の重力によりベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とされる位置まで回転させることができる。即ち、駆動手段Ｈ７８０の錘部材Ｈ７８２の停止位置を変更する（錘部材Ｈ７８２を所定位置に停止させる）ことで、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の停止位置を変更することができる。さらに、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して駆動手段Ｈ７８０に当接され、その当接により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された場合には、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０と共に所定位置（駆動手段Ｈ７８０が中間位置状態と

される位置）に変位される。従って、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができる。

【６１２９】

即ち、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１を押圧操作した際に、駆動手段Ｈ７８０及び変位部材Ｈ７９０を変位させることができ、変位部材Ｈ７９０の少なくとも一部を第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に対して近づける方向（第１拡散部材Ｈ７７４の正面側）に変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を変位させることができる。従って、第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に透過部Ｈ７９１が近づくので、透過部Ｈ７９１を介して基板部材Ｈ７７３から出射される光を拡散しやすくできる。その結果、ボタン部Ｈ１８１が操作されたことを光により遊技者に認識させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。なお、遊技者がボタン部Ｈ１８１の押圧操作に際に、変位部材Ｈ７９０の少なくとも一部が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に対して離れる方向（第１拡散部材Ｈ７７４の正面側から退避する方向）に変位するように構成しても良い。これによれば、透過部Ｈ７９１を第１拡散部材Ｈ７７４の正面側から退避させることができるので、上記した第１拡散部材Ｈ７７４の正面側に透過部Ｈ７９１が変位される場合に比べて、透過部Ｈ７９１による基板部材Ｈ７７３の光の拡散を抑えることができる。その結果、基板部材Ｈ７７３から出射される光を遊技者の手（ボタン部Ｈ１８１）に照射しやすくでき、遊技者の手に光を当てることでボタン部Ｈ１８１を押圧操作する際の興趣を向上できる。また、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接可能に変位される傾倒装置Ｈ７１０を備え、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接された傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴って駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位可能とされるので、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を傾倒装置Ｈ７１０の変位に連動させることができる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位による演出効果を高めることができる。なお、傾倒装置Ｈ７１０は、遊技者により操作される操作ユニットＨ１８０を備え、その操作ユニットＨ１８０）操作により、傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴って駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）を変位させることができるので、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を所望のタイミングで変位させることができる。これにより、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様と遊技者のボタン部Ｈ１８１の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。例えば、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができるので、光の演出態様の変更によりボタン部Ｈ１８１を所定位置まで押下したことを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を何度も押圧操作したり、遊技者がボタン部Ｈ１８１を必要以上に押圧操作し続けることを抑制できる。その結果、遊技者の間違った認識の操作によりボタン部Ｈ１８１が破損することを抑制できる。

【６１３０】

また、第１１１実施形態では、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が駆動モータＨ７８１の駆動力により変位可能とされるので、駆動モータＨ７８１の駆動力により駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位される態様に加え、傾倒装置Ｈ７１０の当接により駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位（連動）される態様とを形成できる。これにより、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位の態様のバリエーションを増やすことができる。なお、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１の押圧操作がされて傾倒装置Ｈ７１０が駆動手段Ｈ７８０に当接された場合には（当接状態では）、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位が規制される。即ち、傾倒装置Ｈ７１０を駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接させることで、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を規制することができるので、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を所望のタイミングで停止させることができる。また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１は、遊技者により操作されるので、ボタン部Ｈ１８１の操作によって、傾倒装置Ｈ７１０の

変位に伴う駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を構成できる。よって、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位の規制を遊技者の所望のタイミングで行わせることができる。これにより、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）を介して視認される光の態様の変化と、ボタン部Ｈ１８１の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。なお、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、左向き状態や右向き状態とされる際に遊技者にボタン部Ｈ１８１を押下させて駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とする位置に変位させる態様や、遊技者のボタン部Ｈ１８１の操作前に、駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とする位置に変位させて、ボタン部Ｈ１８１の押下持に駆動手段Ｈ７８０が変位しない態様を形成することができる。また、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作し続けた場合には、変位部材Ｈ７９０の変位を規制した状態を維持することができるので、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様が変更しない演出態様を形成することができる。その結果、変位部材Ｈ７９０による光を演出態様（演出態様が変更される形態の他に演出態様が変更されない形態）を増やすことができ遊技者の興趣を向上できる。さらに、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作し続けた場合に、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１を駆動することで、錘部材Ｈ７８２の回転により駆動手段Ｈ７８０に作用する遠心力を駆動手段Ｈ７８０に当接する傾倒装置Ｈ７１０に作用させることができる。これにより、ボタン部Ｈ１８１を押圧操作する感触を変更することができ、その結果、ボタン部Ｈ１８１を操作する遊技者の興趣を向上できる。なお、第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に揺動される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０が上下または前後方向または上下方向に揺動されるように構成しても良い。また、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１の操作により変位部材Ｈ７９０を変位させる場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作に連動するものではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により変位部材Ｈ７９０を変位させるようにしても良い。この場合、各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作に合わせて、変位部材Ｈ７９０を変位させて光の態様を変更できるので、遊技者に各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５を操作できていることを認識させやすくできる。特に、決定ボタンＨ１９１に連動させるようにした場合には、変位部材Ｈ７９０の変位により光の態様の変化で調整後の設定に変更されたことを認識させやすくできる。

【６１３１】

次いで、図１６７７を参照して、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位について説明する。図１６７７（ａ）及び図１６７７（ｂ）は、揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図１６６９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩ線における断面に対応する。なお、図１６７７（ａ）では、駆動手段Ｈ７８０が左向き状態に変位された状態が図示され、図１６７７（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０が右向き状態に変位された状態が図示される。なお、左向き状態に変位された状態と、右向き状態に変位された状態とは、その変位方向が反対向きになるだけであるので、以下の説明では、左向き状態とされる場合についてのみ説明し、右向き状態とされる場合についての説明は省略する。図１６７７（ａ）に示すように、駆動手段Ｈ７８０が左向き状態に変位される場合には、ベース手段Ｈ７７０に対して軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に駆動手段Ｈ７８０が回転された際の慣性力が変位部材Ｈ７９０に伝達され、駆動手段Ｈ７８０に対して左方側（矢印Ｌ方向側）に変位する力が変位部材Ｈ７９０に作用する。この場合、正面視における右方側（矢印Ｒ方向側）の上側係合部Ｈ７９２ａが収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内壁側に当接されることで、その当接部分を軸に回転され正面視における左方側（矢印Ｌ方向側）の上側係合部Ｈ７９２ａが収容凹部Ｈ７８３ｂ１の背面側に向かって押し込まれる。即ち、変位部材Ｈ７９０は、駆動手段Ｈ７８０に対して正面視における左方側が背面側に押し込まれ、透過部Ｈ７９１を左側に向かうにつれて背面側に傾けた姿勢とされる。従って、第１１１実施形態では、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位と連動して変位部材Ｈ７９０を軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂの軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができる。ここで、変位部

材を変位するためにリンク構造等を変位部材に連結して、そのリンク構造により駆動手段の駆動力を変位部材に伝達して変位部材を変位させる構造では、変位部材の変位が駆動手段の駆動と一致（連動）するため、変位手段の変位の態様を複雑にすることが難しくなり、変位手段の変位による演出効果が低下する可能性があった。また、駆動手段の駆動力を変更して変位手段の変位態様を複雑にすることもできるが、この場合には駆動手段の制御が複雑になるという問題があった。これに対し、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、ベース手段Ｈ７７０に対して変位する駆動手段Ｈ７８０と、その駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能に配設される変位部材Ｈ７９０を備え、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して変位させた際の慣性力により変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能に構成されるので、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１の駆動力を一定とした場合であっても、変位部材Ｈ７９０の変位速度にばらつきを持たせることができる。その結果、駆動モータＨ７８１の制御を複雑化することなく、変位部材Ｈ７９０の変位態様を複雑にして、変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を向上できる。また、ベース手段Ｈ７７０に変位可能に配設される駆動手段Ｈ７８０と、その駆動手段Ｈ７８０に変位可能に配設される変位部材Ｈ７９０を備え、駆動手段Ｈ７８０に対して変位された変位部材Ｈ７９０を透過して光を出射することができるので、変位部材Ｈ７９０の変位の態様が一様になることを抑制できると共に、第２手段から出射される光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を大きくすることができる。なお、駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位された変位部材Ｈ７９０は、駆動手段Ｈ７８０の収容凹部Ｈ７８３ｂ１と変位部材Ｈ７９０との間に配設される第１コイルバネＨ７９３により駆動手段Ｈ７８０に対して所定位置に変位するように構成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して左向き状態にして変位部材Ｈ７９０の左側を背面側に傾けた後、第１コイルバネＨ７９３によりその傾きを戻すことができる。即ち、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０が変位した際の所定以上の慣性力が作用した場合に駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能とされる一方、駆動手段Ｈ７８０から慣性力が作用していない（駆動手段Ｈ７８０が停止した状態の）場合に第１コイルバネＨ７９３により駆動手段Ｈ７８０に対して所定位置に規定可能に構成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０が変位した際の慣性力が所定以下の場合には、駆動手段Ｈ７８０と変位部材Ｈ７９０とを一体に変位させることができる一方、所定以上の慣性力が駆動手段Ｈ７８０から作用する場合には駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができる。よって、変位部材Ｈ７９０を態様な態様で変位させることができる。

【６１３２】

また、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を所定位置に付勢する第１コイルバネＨ７９３は、弾性変形に伴って付勢力が大きくされるバネ部材で構成されるので、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させた際に生じる外力の強度（ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０が回転した際に変位部材Ｈ７９０に作用する慣性力の強さ）によって、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させる態様と変位させない態様と切り替えることができる（即ち、錘部材Ｈ７８２の回転速度を変更して駆動手段Ｈ７８０のベース手段Ｈ７７０に対する回転速度を変更することで、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位量を変更することができる）。これにより、変位部材Ｈ７９０を多用な態様で変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。なお、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の姿勢を戻すための復帰手段としては、第１コイルバネＨ７９３の付勢力だけでなく、ゴムの弾性力、磁石の磁力、重力によるものであっても良い。しかしながら、磁力により駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定する場合には、磁力線が直線でないため駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を規定位置に変位させる方向が定まりにくく、又、重力により駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定する場合には、力が重力方向に作用するので駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規制することが難しい。従って、第１１１実施形態のように、弾性変形するバネやゴムにより、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定することが好ましい。また、上記したように、揺動

装置Ｈ７３０は、基板部材Ｈ７７３に対して変位することで、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変更して、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。この場合、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位と連動して変位部材Ｈ７９０を軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂの軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができるので、単に変位部材Ｈ７９０が回転変位する場合に比べて、基板部材Ｈ７７３に対する変位部材Ｈ７９０の変位態様を変更しやすくできる。従って、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変更しやすくできる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。即ち、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０が相対変位可能な方向は、駆動手段Ｈ７８０の変位に伴って回転変位される方向と異なる前後方向（駆動手段Ｈ７８０に対して前後方向）に設定される。これにより、変位部材Ｈ７９０を多方向に変位させることができるので、変位部材Ｈ７９０による光の演出態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。また、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、駆動手段Ｈ７８０が回転変位された際の慣性力で変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位させるので、変位部材Ｈ７９０を変位させるための別の駆動手段を配設することなく、変位部材Ｈ７９０の変位態様を複雑にすることができる。その結果、製造コストを削減できる。

【６１３３】

次いで、図１６７８から図１６８６を参照して、球発射ユニットＨ１１２ａについて説明する。初めに、図１６７８及び図１６７９を参照して、球発射ユニットＨ１１２ａが配設される内枠Ｈ１２について説明する。図１６７８は、内枠Ｈ１２の正面図であり、図１６７９は、内枠Ｈ１２の分解正面斜視図である。なお、図１６７８では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに遊技球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。図１６７８及び図１６７９に示すように、内枠Ｈ１２の外形を形成する枠形成ユニットＨ１２ａは、上方側（矢印Ｕ方向側）及び左右外側（矢印Ｌ－Ｒ方向側）の三方を囲うコ字形状に金属製の材料から構成される上側ベースユニットＨ１２ｂと、そのコ字形状に構成される上側ベースユニットＨ１２ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）の開放部分に配設され上側ベースユニットＨ１２ｂと共に枠状を形成する下側ベースユニットＨ１２ｃと、下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される球発射ユニットＨ１１２ａと、下側ベースユニットＨ１２ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される鉤ユニットＨ１２ｄと、を主に備える。球発射ユニットＨ１１２ａは、下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）に凹設される収容凹部Ｈ１２ｃ１に球発射ユニットＨ１１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動モータＨ８５０を収容した状態で下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側に配設されると共に、正面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１が枠形成ユニットＨ１２ａ（図１６１６参照）に配設される遊技盤Ｈ１３（図１６１５参照）の遊技領域と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に一致する位置に配置され、発射レールＨ１１２ａ１から発射される遊技球を遊技盤Ｈ１３の遊技領域に発射することができる。なお、球発射ユニットＨ１１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）には、外枠Ｈ１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０が配設され、発射位置送球ユニットＨ１７０を介して上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに１球ずつ遊技球を送球可能とされる。

【６１３４】

次いで、図１６８０から図１６８２を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａについて説明する。図１６８０は、球発射ユニットＨ１１２ａの分解正面斜視図であり、図１６８１は、発射位置送球ユニットＨ１７０の分解斜視図であり、図１６８２（ａ）は、図１６７８のＭＣＭＶａ線における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の断面図であり、図１６８２（ｂ）は、図１６７８のＭＣＭＶｂ線における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の断面図である。なお、図１６８１では、正面側ケースＨ８６０及び送球手段Ｈ８８０が正面

斜視図で図示されると共に、背面側ケースＨ８７０が背面斜視図で図示される。図１６８０に示すように、球発射ユニットＨ１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備える。なお、駆動モータＨ８５０には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａの検出、及び、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化を検出する可変抵抗器の抵抗の検出があった場合に、それらが接続される入出力ポートＨ２０５を介して駆動モータＨ８５０を駆動する制御信号が駆動モータＨ８５０に送信される。これにより、所定の駆動力（操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた駆動力）で駆動モータＨ８５０が駆動される。ベース部材Ｈ８１０は、下側ベースユニットＨ１２ｃの収容凹部Ｈ１２ｃ１と対応する大きさの板状に形成され、収容凹部Ｈ１２ｃ１を覆設する状態で下側ベースユニットＨ１２ｃに配設される。また、ベース部材Ｈ８１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出され案内手段Ｈ８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を配設する基部となる第１膨出部Ｈ８１１と、正面側に向かって膨出して形成され当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２を配設する基部となる第２膨出部Ｈ８１２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設され駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿通される貫通孔Ｈ８１３と、を主に備える。発射手段Ｈ８３０は、金属材料から矩形状の板状に形成されると共に一端側に駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿入される挿入部Ｈ１１２ａ３を有する回転体Ｈ１１２ａ２と、弾性材料から形成され回転体Ｈ１１２ａ２の他端側の周囲を取り囲む状態で配設される発射部Ｈ８３１と、回転体Ｈ１１２ａ２と駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２とを締結固定するための締結部材Ｈ８３２と、を主に備える。

【６１３５】

回転体Ｈ１１２ａ２は、ベース部材Ｈ８１０の貫通孔Ｈ８１３を正面側（矢印Ｆ方向側）に挿通された駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿入部Ｈ１１２ａ３に挿入されると共に締結部材Ｈ８３２により軸部Ｈ８５２と締結され、駆動モータＨ８５０の駆動力により軸部Ｈ８５２を軸に回転可能とされる。これにより、発射手段Ｈ８３０は、退避位置（図１６８３（ａ）参照）と発射位置（図１６８３（ｃ）参照との間で回転可能とされる。発射部Ｈ８３１は、駆動モータＨ８５０により回転される回転体Ｈ１１２ａ２が回転された際に後述する球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球に当接する部分であり、正面視における反時計回り側の側面に発射レールＨ１１２ａ１上の球に当接する当接面Ｈ８３１ａを備え、弾性変形可能な弾性材料が形成される。当接面Ｈ８３１ａは、発射手段Ｈ８３０が発射位置から退避位置側に若干退避した初期位置（図１６８３（ｂ）参照）で発射レールＨ１１２ａ１上の遊技球に当接可能に構成されており、初期位置を超えて発射位置まで発射手段Ｈ８３０が回転されることで当接面Ｈ８３１ａに当接する遊技球を発射することが可能とされる。なお、発射部Ｈ８３１が弾性変形可能な樹脂材料から形成され、当接面Ｈ８３１ａに遊技球を当接した際に発射部Ｈ８３１を変形させることができるので、遊技球に当接した衝撃が発射手段Ｈ８３０側に伝わることを抑制できると共に、発射部Ｈ８３１を遊技球に当接させた際の当接音を小さくすることができる。案内手段Ｈ８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ８２１ａと、その背面部Ｈ８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８

２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ８２１ａ１を備える。凹部Ｈ８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。なお、凹部Ｈ８２１ａ１による遊技球の案内についての詳しい説明は後述する。

【６１３６】

第２案内部材Ｈ８２２は、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球を初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接する位置に案内すると共に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が転動される発射レールＨ１１２ａ１を上面に有する。発射レールＨ１１２ａ１は、前後方向における略中央部が下方側（矢印Ｄ方向側）に断面三角形状に凹んで形成されており、その凹部に沿って遊技球を案内可能とされる。なお、断面三角形状に凹設される下方側の頂部Ｈ１１２ａ４は、遊技球の発射方向視（図１６８２（ａ）参照）において転動部Ｈ８２１ｂと連なる略同一の高さ、もしくは転動部Ｈ８２１ｂよりも若干高い位置に設定される。これにより、球発射方向視において発射レールＨ１１２ａ１を案内される遊技球の方が、転動部Ｈ８２１ｂを案内される遊技球よりも上方を案内され、発射レールＨ１１２ａ１から転動部Ｈ８２１ｂに案内される遊技球が詰まる（転動部Ｈ８２１ｂの端部に当接する）ことを抑制できる。その結果、発射レールＨ１１２ａ１から転動部Ｈ８２１ｂへの遊技球の送球を安定させることができる。上方側ガイド部Ｈ８２１ｄは、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が上方側（矢印Ｕ方向側）に弾むことを抑制するための部分であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に形成されると共に、第２案内部材Ｈ８２２と上下方向に１球分以上離れた位置に形成される（図１６７８参照）。当接手段Ｈ８４０は、弾性部材から形成される第１弾性部材Ｈ８４１及び第２弾性部材Ｈ８４２を備え、第１弾性部材Ｈ８４１が初期位置の発射手段Ｈ８３０の回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設され、第２弾性部材Ｈ８７２が退避位置の発射手段Ｈ８３０の回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される。これにより、発射手段Ｈ８３０を回転させる際に発射手段Ｈ８３０を発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収することが可能とされる。なお、発射手段Ｈ８３０は、初期位置で回転体Ｈ１１２ａ２が第１弾性部材Ｈ８４１に当接された後、第１弾性部材Ｈ８４１を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。

【６１３７】

次いで、図１６８１を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０について説明する。図１６８１に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。送球手段Ｈ８８０は、ソレノイドＨ８８１と、そのソレノイドＨ８８１の駆動より第１位置および第２位置との間で変位可能な変位部材Ｈ８８２とを主に備え、第１位置に変位部材Ｈ８８２が変位されることにより上皿Ｈ１７（正面側開口Ｈ１７１）から１球の遊技球を正面側ケースＨ８６０及び背面側ケースＨ８７０の内側に流入させて保持し、第２位置に変位部材Ｈ８８２が変位されることにより正面側ケースＨ８６０及び背面側ケースＨ８７０の内側に流入させて保持した１球の遊技球を背面側開口Ｈ１７２から排出して発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能に構成される。これにより、１

球ずつ遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能とされる。なお、変位部材Ｈ８８２は、ソレノイドＨ８８１により変位されるものに限られず、例えば、モータ等の駆動手段により変位させても良い。また、変位部材Ｈ８８２は、駆動手段等の駆動源を備えず、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射される球の送球により一方向（第１位置）に変位され、自重により他方向（第２位置）に変位されるものであっても良い。また、遊技球を送球するソレノイドＨ８８１（その他装置Ｈ２２８（図１６１９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。これにより、１球ずつ遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能とされる。

【６１３８】

次いで、図１６８２を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａの配置について説明する。図１６８２に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置されると共に、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２が、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１よりも若干上方に配置される。これにより、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１に当接して（遮られて）詰まることなく、発射レールＨ１１２ａ１上に送球される。また、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１と少なくとも一部が前後方向に重なる位置に形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れることができると共に、凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲面に沿って流下させることができる。ここで、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａが平面状に形成される（背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成されていない）場合には、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２から遊技球が送球され背面部Ｈ８２１ａに当接すると、その当接した反力が正面側に向かって作用する。よって、背面部Ｈ８２１ａに当接した遊技球は、正面側に向かって跳ね返り発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側に当接し背面側に向かって跳ね返る。即ち、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が前後に暴れた状態で発射レールＨ１１２ａ１上（初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置）に案内される。そのため、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球が前後に暴れた状態で発射される虞があり、この場合、遊技球は発射レールＨ１１２ａ１に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。これに対し、第１１１実施形態における球発射ユニットＨ１１２ａは、背面側開口Ｈ１７２の背面側に重なる位置に凹部Ｈ８２１ａ１を備え、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を湾曲状に形成される凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接させることができるので、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接した遊技球に作用する反力を正面側だけでなく上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に作用させることができる。よって、背面部Ｈ８２１ａに当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。従って、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置に送球される遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球の軌跡を安定させやすくできる。また、凹部Ｈ８２１ａ１の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部は、背面側開口Ｈ１７２よりも下方側に配置されており、これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接させやすくできる。なお、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）には、背面側（矢印Ｂ方向側）に第１案内部材Ｈ８２１の背面部Ｈ８２１ａが配設され、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側ケースＨ８７０が配設される。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球は、背面部Ｈ８２１ａと背面側ケースＨ８７０と発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂとに囲われた空間（流路）を転動して、遊技盤Ｈ１３に送

球される。また、凹部Ｈ８２１ａ１は、正面視において背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球（図１６８３（ｂ）参照）と重なる背面側から発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂとの連結部分を超える長さに形成される。これにより、発射手段Ｈ８３０に打ち出された遊技球がすぐに前後方向に暴れた場合でもその遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることができると共に、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂに送球された衝撃で前後方向に暴れた場合でも球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることができる。　即ち、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球に外力が加わりやすい転動面の切り替わり部分や発射位置の背面側に形成される。これにより、第１１１実施形態では、発射される遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。

【６１３９】

次いで、図１６８３を参照して、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射について説明する。図１６８３（ａ）は、退避位置における発射手段Ｈ８３０の正面図であり、図１６８３（ｂ）は、初期位置における発射手段Ｈ８３０の正面図であり、図１６８３（ｃ）は、発射位置における発射手段Ｈ８３０の正面図である。なお、発射手段Ｈ８３０は、駆動モータＨ８５０の駆動力が働いていない状態（即ち、操作ハンドルＨ５１が操作されていない状態）では、初期位置に配置される。図１６８３に示すように、発射手段Ｈ８３０は、操作ハンドルＨ５１が遊技者に操作されると、駆動モータＨ８５０が駆動され初期位置から退避位置に変位される。この場合、同時に発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２から１球の遊技球が発射レールＨ１１２ａ１上に送球され、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接可能な位置に保持される。図１６８３（ａ）に示す退避位置に発射手段Ｈ８３０が変位された後は、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで発射手段Ｈ８３０が図１６８３（ｃ）に示す発射位置に向けて変位される。この場合、図１６８３（ｂ）に示す初期位置で、発射レールＨ１１２ａ１上に保持される遊技球に発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが当接されつつ、発射手段Ｈ８３０が発射位置まで変位されることで、当接面Ｈ８３１ａが当接した遊技球が所定の発射強さで発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂ上を転動して遊技盤Ｈ１３に送球される。発射手段Ｈ８３０により遊技盤Ｈ１３へ遊技球を発射した（打ち出した）後は、再度図１６８３（ａ）に示す退避位置に発射手段Ｈ８３０を変位した後、図１６８３（ｃ）に示す発射位置に発射手段Ｈ８３０を変位させる動作が継続される。これにより、遊技盤Ｈ１３に１球ずつ所定の間隔で遊技球を送球できる。

【６１４０】

次いで、図１６８４を参照して、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを送球される遊技球について説明する。図１６８４（ａ）及び図１６８４（ｂ）は、図１６８２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図である。なお、図１６８４（ａ）及び図１６８４（ｂ）では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。図１６８４（ａ）に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球は、通常、発射レールＨ１１２ａ１の凹みの頂部Ｈ１１２ａ４に沿って発射レールＨ１１２ａ１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における中央部に案内される。よって、図１６８４（ｂ）に示すように、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが当接して発射される遊技球は、発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に沿って転動し第１案内部材Ｈ８２１の転動部Ｈ８２１ｂに案内され、転動部Ｈ８２１ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における中央部を転動して遊技盤Ｈ１３まで送球される。

【６１４１】

次いで、図１６８５及び図１６８６を参照して、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを送球される遊技球が前後方向に暴れる場合について説明する。図１６８５（ａ）及び図１６８５（ｂ）は、図１６８２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図であり、図１６８６は、図１６８２（ａ）のＭＣＭＩＸ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユ

ニットＨ１７０の部分拡大断面図である。なお、図１６８５（ａ）及び図１６８５（ｂ）では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。また、図１６８６では、図１６８５（ｂ）に対応する位置に送球された遊技球が図示される。図１６８５（ａ）に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の凹みの頂部Ｈ１１２ａ４に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に偏る位置に配置された（前後に暴れた）状態で、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して前後に偏る位置に当接面Ｈ８３１ａが当接される（例えば、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に向かう傾斜面に沿って発射レールＨ１１２ａ１の前後方向における中央部に案内される前に、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して正面側に偏る位置に当接面Ｈ８３１ａが当接される）。これにより、発射レールＨ１１２ａ１に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向かう方向の力成分が遊技球に付与された状態で発射手段Ｈ８３０から遊技球が発射され（打ち出され）、案内手段Ｈ８２０を転動して遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球が前後に暴れる恐れがあった。この場合、上述したように遊技球は発射レールＨ１１２ａ１に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。これに対し、第１１１実施形態における案内手段Ｈ８２０は、遊技球の発射経路における背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部を形成する背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に遊技球が暴れる場合には、図１６８５及び図１６８６に示すように、遊技球の一部を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れて、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に遊技球を当接させることができる。ここで、凹部Ｈ８２１ａ１は、上記したように遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に形成されるので、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、第１１１実施形態における案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１は、湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置され、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部よりも下方側に当接させることができる。即ち、上方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。従って、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に上方に向かう方向の反力を付与することができ、下方側に向かう方向の力成分が付与されて、発射レールＨ１１２ａ１と遊技球との転動部分の抵抗が増加することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。即ち、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ８７０により囲まれる通路）の内面（背面部Ｈ８２１ａに当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部Ｈ８２１ａ１により抑制可能とされるので、内面（背面部Ｈ８２１ａ）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。

【６１４２】

また、凹設して形成される凹部Ｈ８２１ａ１により遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を抑制できるので、弾性変形可能な弾性部材に当接させて遊技球に作用する当接方向の反力を抑制する場合に比べて、転動（送球）方向の抵抗が増加することを抑制できる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１に当接させることで遊技球に作用する反力を分散（上下方向の反力を付与）して、当接方向の反力を小さくできるので、転動方向の抵抗が増加する

ことを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。さらに、凹部Ｈ８２１ａ１は、凹設して形成されるので、凸設して形成される場合に比べて、球発射ユニットＨ１１２ａの前後方向の小型化を図ることができると共に、流路の空間を増加させることができるので流路内に遊技球が詰まることを抑制できる。案内手段Ｈ８２０の背面部Ｈ８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図１６１５参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ８２１ａ１の端部が背面部Ｈ８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ８２１ａ１の端部で凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。また、第１１１実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０は、変位部材Ｈ８８２の背面側開口Ｈ１７２から遊技球を発射レールＨ１１２ａ１に送球する球送球部Ｈ８８２ａ（図１６８１参照）が背面側開口Ｈ１７２から背面側（矢印Ｂ方向側）に飛び出た位置に配置されると共に、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干下方に位置される。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合には、その遊技球を球送球部Ｈ８８２ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部Ｈ８８２ａに当接する遊技球に作用する反力に上方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部Ｈ８８２ａに当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、上方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合に遊技球を球送球部Ｈ８８２ａに当接させることができるので、正面側に暴れる遊技球がそのまま背面側開口Ｈ１７２の内部に流入（即ち、逆流）することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１への球の送球を安定させることができる。さらに、凹部Ｈ８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。なお、第１１１実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部Ｈ８２１ａ１は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。また、第１１１実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部Ｈ８２１ａ１の幅が狭く（幅が小さく）形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部Ｈ８２１ａ１の幅が広く（幅が大きく）形成されても良い。この場合には、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部Ｈ８２１ａ１との重なり（当接可能な）面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１への遊技球の衝突により遊技

球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる（例えば、上側に弾んだり）することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【６１４３】

次いで、図１６８７から図１６８９を参照して、動作ユニットＧ２００について説明する。図１６８７は、遊技盤Ｈ１３の正面図であり、図１６８８は、遊技盤Ｈ１３の分解正面斜視図であり、図１６８９は、動作ユニットＧ２００の分解正面斜視図である。図１６８７から図１６８９に示すように、動作ユニットＧ２００は、箱状に形成される背面ケースＧ３００を備え、その背面ケースＧ３００の内部空間には、上方に演出動作ユニットＧ１０００が、下方に発光装飾ユニットＧ５００が、それぞれ配設される。背面ケースＧ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｇ３０１と、その底壁部Ｇ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｇ３０２とを備え、それら各壁部Ｇ３０１，Ｇ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｇ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｇ３０１ａが開口形成され、その開口Ｇ３０１ａを通じて、底壁部Ｇ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１が視認可能とされる。演出動作ユニットＧ１０００は、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に配設される門型のベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）と、そのベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）に変位可能に配設される花弁動作装置Ｇ８００とを備え、その花弁動作装置Ｇ８００をベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）の前方（背面ケースＨ３００の上方（矢印Ｕ方向））に退避させる退避位置と、背面ケースＧ３００の開口Ｇ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１）の正面側に張り出す張出位置との間で変位させることができる（図１６９５参照）。即ち、演出動作ユニットＧ１０００は、変位可能に構成される花弁動作装置Ｇ８００を備える。また、図１６８７では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態が図示されており、図１６８７に示すように、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態では、センターフレームＨ８６の上枠部から花弁動作装置Ｇ８００が視認可能とされる。また、花弁動作装置Ｇ８００の退避位置と張出位置との間の変位に連動して後述する円環形成ユニットＧ７００が変位するように形成されており、以下の説明では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態の円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の位置を円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の退避位置、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態の円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の位置を円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の張出位置として説明する。なお、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、変位可能に構成され、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００の変位により花弁動作装置Ｇ８００が変位可能に構成される。また、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、振動または動作可能に構成され、その振動または動作により花弁動作装置Ｇ８００が振動または動作可能に構成される。発光装飾ユニットＧ５００は、樹脂材料から形成されるベース体Ｇ５１０と、そのベース体Ｇ５１０の正面側に配設される発光装置Ｇ５２０とを主に備え、発光装置Ｇ５２０の内部に配設された複数のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｇ５２１から発光する光の様態（例えば、照射するＬＥＤＧ５２１の数やＬＥＤ５２１の発光色）を変更することで、発光による演出を行う。

【６１４４】

次いで、図１６９０から図１７１３を参照して、演出動作ユニットＧ１０００について説明する。初めに、図１６９０から図１６９４を参照して、演出動作ユニットＧ１０００の全体構成について説明する。図１６９０（ａ）は、演出動作ユニットＧ１０００の正面図であり、図１６９０（ｂ）は、演出動作ユニットＧ１０００の背面図であり、図１６９１は、演出動作ユニットＧ１０００の花弁動作装置Ｇ８００側の分解正面斜視図であり、図１６９２は、演出動作ユニットＧ１０００の花弁動作装置Ｇ８００側の分解背面斜視図であり、図１６９３は、演出動作ユニットＧ１０００の円環形成ユニットＧ７００側の分解正面斜視図であり、図１６９４は、演出動作ユニットＧ１０００の円環形成ユニットＧ７００側の分解背面斜視図である。図１６９０から図１６９４に示すように、演出動作ユ

ニットＧ１０００は、門型に形成されるベースユニットＧ６００と、そのベースユニットＧ６００に配設される進退動作ユニットＧ９００と、ベースユニットＧ６００に配設され進退動作ユニットＧ９００の駆動力により上下動される花弁動作装置Ｇ８００と、ベースユニットＧ６００に配設され花弁動作装置Ｇ８００の上下動に連動して円環状態を形成する円環形成ユニットＧ７００とを主に備えて形成される。なお、第１１１実施形態では、演出動作ユニットＧ１０００は、花弁動作装置Ｇ８００が上方の退避位置から下方に変位して張出位置に変位されるが、退避位置は必ずしも上方でなくても良く、下方の退避位置から上方に変位して張出位置に変位されるものであっても良い。即ち、正面視における演出動作ユニットＧ１０００を上下反対に配置しても良い。また、上下だけでなく、正面視における演出動作ユニットＧ１０００を９０度回転した状態で配置して、左右方向に花弁動作装置Ｇ８００が変位するように構成しても良い。ベースユニットＧ６００は、背面ケースＧ３００底壁部Ｇ３０１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるベース部材Ｇ６１０と、そのベース部材Ｇ６１０の正面側に配設される左側保持部材Ｇ６２０、右側保持部材Ｇ６３０、左側配線部材Ｇ６４０と、右側配線部材Ｇ６５０と、を主に備えて形成される。なお、本実施形態では、ベースユニットＧ６００が、主に光を透過可能な樹脂材料から形成されるが、金属製の板材をプレス加工して形成するものであっても良い。ベース部材Ｇ６１０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の本体板部Ｇ６１１と、その本体板部Ｇ６１１の左右両端から下方に向かって延設される左側延設部Ｇ６１２と、右側延設部Ｇ６１３と、を主に備える。本体板部Ｇ６１１は、後述する進退動作ユニットＧ９００及び花弁動作装置Ｇ８００が配設される部分であり、進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９を軸支するピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｈと、進退動作ユニットＧ９００の左側アームユニットＧ９３０を軸支する軸支部Ｇ６１１ｊと、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０の摺動面の一部を形成する摺動部Ｇ６１１ｋとが正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。また、本体板部Ｇ６１１の背面側（矢印Ｂ方向側）には、背面ケースＧ３００にベースユニットＧ６００を締結固定するためのめねじが形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔を通して螺子が締結される。これにより、背面ケースＧ３００にベースユニットＧ６００（演出動作ユニットＧ１０００）を固定した状態で配設可能とされる。なお、本実施形態では、本体板部Ｇ６１１の背面側にめねじが形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ）方向に貫通する貫通孔が形成されるが、これに限らず、本体板部Ｇ６１１に前後方向に貫通する貫通孔が形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１にめねじが形成されてもよい。この場合、背面ケースＧ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）に演出動作ユニットＧ１０００を配設した後、背面ケースＧ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に作業者が移動しなくても、演出動作ユニットＧ１０００を背面ケースＧ３００に配設作業した正面側から演出動作ユニットＧ１０００を背面ケースＧ３００にねじ止めすることができる。そのため、演出動作ユニットＧ１０００の背面ケースＧ３００への配設作業を簡易にすることができる。

【６１４５】

ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｈは、上述したように進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９を軸支する部分であり、円形状に形成され正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される。また、ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｅ，Ｇ６１１ｈには、突設先端部にめねじが形成されており、対応する各ギヤＧ９２１～Ｇ９２５，Ｇ９２８を軸支した状態で立設先端部に螺子が締結される。これにより、ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｅ，Ｇ６１１ｈから各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２５，Ｇ９２８が抜け落ちることを抑制できる。一方、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇは、所定の内径を有する円環状に突設され、その外周側でギヤＧ９２６，Ｇ９２７を軸支可能に形成される。また、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇには、その中心部に金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎがそれぞれ嵌め込まれ、その金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎにより、後述する円環形成ユニットＧ７００（左側円環部材Ｇ７１０および右側円環部材Ｇ７２０）を軸支可能とされる。なお、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇに軸支されるギヤＧ

９２６，Ｇ９２７は、金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支される左側円環部材Ｇ７１０および右側円環部材Ｇ７２０と、本体板部Ｇ６１１との間に挟まれることで、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎから抜け落ちることが抑制される。棒状部材Ｇ６１１ｍには、円形状に形成された小径部と、その小径部の軸方向一端側から径方向外側に張り出した大径部とを備えたカラーＧ６１１ｉａが先端部に締結固定される。カラーＧ６１１ｉａは、円環状に形成されるアーム側従動ギヤＧ９２９の内側に小径部が挿入して配設される。また、カラーＧ６１１ｉａの小径部とアーム側従動ギヤＧ９２９の内側との間には、若干の隙間が形成される。これにより、ピン部Ｇ６１１ｉからアーム側従動ギヤＧ９２９が抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤＧ９２９がピン部Ｇ６６１ｉ（カラーＧ６１１ｉａ）に対して回転可能とされる。棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎは、後述する円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０を軸支する部分であり、本体板部Ｇ６１１の正面側に配設される左側保持部材Ｇ６２０との間で挟持される。なお、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇに軸支される進退動作ユニットＧ９００のギヤＧ９２６，Ｇ９２７は、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支される左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０によりピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇから抜け出ることが規制される。軸支部Ｇ６１１ｊは、正面視（矢印Ｂ方向視）において本体板部Ｇ６１１の左側（矢印Ｌ方向側）に形成される。軸支部Ｇ６１１ｊは、上述したように進退動作ユニットＧ９００の本体部材Ｇ９３１を軸支する部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に向かって突設される。この軸支部Ｇ６１１ｊにより、進退動作ユニットＧ９００の本体部材Ｇ９３１が軸支部Ｇ６１１ｊを軸として回転可能とされ、その軸支部Ｇ６１１ｊを中心（回転軸）とする本体部材Ｇ９３１の回転により進退動作ユニットＧ９００に配設される花弁動作装置Ｇ８００が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。摺動部Ｇ６１１ｋは、正面視において本体板部Ｇ６１１の右側（矢印Ｒ方向側）の上端、下端、及び右端の縁部を囲うように正面側に立設される壁部Ｇ６１１ｐの上端部と下端部との左端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に結んだ直線状に形成されており、壁部Ｇ６１１ｐよりも正面側への立設距離が低く設定される。これにより、壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとにより囲まれる領域の前方側に後述する右側保持部材Ｇ６３０を配設した際に、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面側との対向間に溝を形成することができ、その溝に後述する花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０を摺動可能な状態で保持することができる。

【６１４６】

なお、正面視（矢印Ｂ方向視）において本体板部Ｇ６１１の壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとにより囲まれる領域は、他の領域に比べて正面側に位置して（即ち、摺動部Ｇ６１１ｋの形成部分で正面側に向かって段差が形成されて）おり、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面側との間に花弁動作装置Ｇ８００のカラーＧ８１５を配設した場合に、カラーＧ８１５の大径部の外周面が本体板部Ｇ６１１の正面に当接することを抑制できる。これにより、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０が摺動部Ｇ６１１ｋに沿って摺動する際の抵抗が増加すること抑制でき、花弁動作装置Ｇ８００を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスムーズに変位させることができる。なお、花弁動作装置Ｇ８００の動作についての詳しい説明は後述する。左側延設部Ｇ６１２は、後述する円環形成ユニットＧ７００が配設される部分であり、下方（矢印Ｄ方向）端部側に左側リンク軸支部Ｇ６１２ａと、その左側リンク軸支部Ｇ６１２ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に左側保持部Ｇ６１２ｂとを備える。左側リンク軸支部Ｇ６１２ａは、円環形成ユニットＧ７００の左側リンク部材Ｇ７３０の一端が軸支される部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に立設して形成される。これにより、左側リンク部材Ｇ７３０の一端が左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に回転可能な状態で保持される。左側保持部Ｇ６１２ｂは、退避位置に配設される円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０の背面が当接可能な位置に形成されると共に、その円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０に連結される左側リンク部材Ｇ７３０の側面が当接可能な位置に形成される。これにより、退避位置に配置される左側円環部材Ｇ７１０に外部からの振動が作用した際に、左側円環

部材Ｇ７１０が揺れ動いて、退避位置に配設される左側円環部材Ｇ７１０が遊技者から視認可能とされる位置（遊技盤Ｈ１３のセンターフレームＧ８６の内側領域）に変位することを抑制できる。右側延設部Ｇ６１３は、左側延設部Ｇ６１２と同様に、後述する円環形成ユニットＧ７００が配設される部分であり、下方（矢印Ｄ方向）の端部側に右側リンク軸支部Ｇ６１３ａと、その右側リンク軸支部Ｇ６１３ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に右側保持部Ｇ６１３ｂとを備える。なお、右側リンク軸支部Ｇ６１３ａは、上述した左側リンク軸支部Ｇ６１２ａと連結される部材（右側リンク部材Ｇ７４０）が異なるだけであり、右側保持部Ｇ６１３ｂは、上述した左側保持部Ｇ６１２ｂと当接可能な部材（右側円環部材Ｇ７２０及び右側リンク部材Ｇ７４０）が異なるだけであり、その他の構成は同じであるので、それらの詳しい説明は省略する。また、左側延設部Ｇ６１２と右側延設部Ｇ６１３との正面側には、左側延設部Ｇ６１２の左側リンク軸支部Ｇ６１２ａ、左側保持部Ｇ６１２ｂ、右側リンク軸支部Ｇ６１３ａ、及び、右側保持部Ｇ６１３ｂを避けて左側配線部材Ｇ６４０と右側配線部材Ｇ６５０とが左側延設部Ｇ６１２の正面と右側延設部Ｇ６１３の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される。これら左側配線部材Ｇ６４０及び左側延設部Ｇ６１２の間の空間と、右側配線部材Ｇ６５０及び右側延設部Ｇ６１３の間の空間とを介して、後述する円環形成ユニットＧ７００および花弁動作装置Ｇ８００に連結される電気配線が挿通される。これにより、退避位置と張出位置との間で変位する円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００に電気配線が接触して、電気配線が断線したり電気配線の被覆が剥がれたりすることを抑制できる。

【６１４７】

左側保持部材Ｇ６２０は、本体板部Ｇ６１１の正面視左側端部から上端部に沿って本体板部Ｇ６１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央を超えた位置まで延設される板状に形成され、後述する進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う状態で本体板部Ｇ６１１に配設される。また、左側保持部材Ｇ６２０は、後述する進退動作ユニットＧ９００の駆動モータＧ９１０の軸を挿通する貫通孔Ｇ６２１と、その貫通孔Ｇ６２１の周囲に駆動モータＧ９１０を左側保持部材Ｇ６２０に締結するためのめねじ部Ｇ６２２と、本体板部Ｇ６１１に配設される棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎの正面側（矢印Ｆ方向側）を保持する凹部Ｇ６２３とを主に備え、本体板部Ｇ６１１に締結される。貫通孔Ｇ６２１は、左側保持部材Ｇ６２０の正面視において左側（矢印Ｌ方向側）上部の背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって一段低く形成される領域に形成される。これにより、左側保持部材Ｇ６２０に駆動モータＧ９１０を配設した際に、左側保持部材Ｇ６２０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に駆動モータＧ９１０が張り出すことを抑制できる。その結果、後述する円環形成ユニットＧ７００が退避位置に変位されて、その円環形成ユニットＧ７００が左側保持部材Ｇ６２０の正面側に位置する場合に、円環形成ユニットＧ７００が駆動モータＧ９１０に当接することを抑制できる。また、駆動モータＧ９１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）から軸を貫通孔Ｇ６２１に挿通された後、駆動モータＧ９１０に形成された貫通孔を介して左側保持部材Ｇ６２０のめねじ部Ｇ６２２に螺子が締結されることで、左側保持部材Ｇ６２０に配設される。なお、左側保持部材Ｇ６２０に配設された駆動モータＧ９１０には、貫通孔Ｇ６２１を挿通した軸に背面側から駆動ギヤＧ９１１が配設される。凹部Ｇ６２３は、本体板部Ｇ６１１の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円形状に凹設され、凹設された内縁が本体板部Ｇ６１１に配設される棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎと対応する形状（内径）に形成される。これにより、左側保持部材Ｇ６２０を本体板部Ｇ６１１に配設した際に、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎの先端部を凹部Ｇ６２３の内部空間に収容して保持することができる。ここで、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎには、後述する円環形成ユニットＧ７００の被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａが配設される（挿入される）。従って、円環形成ユニットＧ７００は、被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａが棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに挿入された状態で、正面側（矢印Ｆ方向側）から左側保持部材Ｇ６２０がベース部材Ｇ６１０に配設されることで、ベースユニットＧ６００に保持される。右側保持部材Ｇ６３０は、上述したように、本体板部Ｇ６１１に形成

される壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとの正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う部材であり、壁部Ｇ６１１ｐの正面側への立設先端部に形成されるめねじに螺子で締結固定される。これにより、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面との間に空間を形成でき、その空間に後述する花弁動作装置Ｇ８００のアーム部Ｇ８１２（カラーＧ８１５）を摺動可能な状態で配設できる。

【６１４８】

次いで、進退動作ユニットＧ９００について説明する。進退動作ユニットＧ９００は、駆動モータＧ９１０と、その駆動モータＧ９１０の軸に配設される駆動ギヤＧ９１１と、その駆動ギヤＧ９１１の回転により駆動モータＧ９１０の駆動力を伝達する複数の従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８，アーム側従動ギヤＧ９２９と、本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊに軸支されると共にアーム側従動ギヤＧ９２９の回転により回転変位する左側アームユニットＧ９３０と、その左側アームユニットＧ９３０に連結され左側アームユニットＧ９３０の回転により変位可能なスライド板Ｇ９４０と、そのスライド板Ｇ９４０のスライド方向を規定するスライドレールＧ９５０とを主に備える。なお、本実施形態では、従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８，アーム側従動ギヤＧ９２９，左側アームユニットＧ９３０，スライド板Ｇ９４０が主に、樹脂材料から形成される。また、進退動作ユニットＧ９００の張出位置において、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設されるスライド板Ｇ９４０は、光を透過可能な材料から形成される。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１から出射される光が張出位置における進退動作ユニットＧ９００のスライド板Ｇ９４０より第３図柄表示装置Ｈ８１に反射して、スライド板Ｇ９４０と重ならない位置から視認される第３図柄表示装置Ｈ８１の表示が認識されにくくなることを抑制できる。駆動モータＧ９１０は、上述したように、ベースユニットＧ６００の左側保持部材Ｇ６２０の貫通孔Ｇ６２１に軸を通して配設され、その軸に左側保持部材Ｇ６２０の背面側（矢印Ｂ方向側）から駆動ギヤＧ９１１が配設される。即ち、駆動モータＧ９１０の本体部分と駆動ギヤＧ９１１との間に左側保持部材Ｇ６２０を挟んだ状態で配設される。従動ギヤＧ９２１は、駆動ギヤＧ９１１に刻設される歯に歯合されており、駆動ギヤＧ９１１が回転されることにより回転される。従動ギヤＧ９２１から順に歯合される従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８は、従動ギヤＧ９２１が駆動ギヤＧ９１１により回転されることで、中間のギヤＧ９２３から終端のギヤＧ９２８までが同期して回転される。また、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８は、後述する円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動力を伝達可能に構成されており、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａと、それら突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａに軸支されるカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂとを主に備えて形成される。突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａは、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８の回転軸と異なる位置（回転軸から径方向に離れた位置）に形成される。また、突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａは、後述する左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂに挿通され、その挿通された先端側にカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが配設される。これにより、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８が回転される（駆動モータＧ９１０から駆動力が伝達される）と、その従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８の回転に伴って突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａの位置が変位され、この変位に伴って左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が変位される（即ち、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動力が伝達される）。

【６１４９】

アーム側従動ギヤＧ９２９は、従動ギヤＧ９２２が従動ギヤＧ９２１と歯合する位置とは異なる位置で従動ギヤＧ９２１と歯合されており、駆動ギヤＧ９１１が回転されることで従動ギヤＧ９２１を介して回転可能に構成される。また、アーム側従動ギヤＧ９２９は、正面側に向かって円柱状に突設される突設部Ｇ９２９ａと、その突設部Ｇ９２９ａの突設先端部に軸支されるカラーＧ９２９ｂと、外周面の正面側端部から径方向外側に向かって突設されると共に周方向に延設される壁部Ｇ９２９ｃと、その壁部Ｇ９２９ｃの一部から径方向外側に向かって突出して形成される被検出部Ｇ９２９ｄと、歯が刻設される外周

面および壁部の間に膨出される膨出部Ｇ９２９ｅとを主に備え、左側アームユニットＧ９３０に駆動力を伝達可能に構成される。突設部Ｇ９２９ａは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転軸と異なる位置から突設され、後述する左側アームユニットＧ９３０の被軸支部Ｇ９３１ａに挿通される。また、突設部Ｇ９２９ａには、左側アームユニットＧ９３０の被軸支部Ｇ９３１ａに挿通される先端側にカラーＧ９２９ｂが配設される。これにより、アーム側従動ギヤＧ９２９が回転される（駆動モータＧ９１０から駆動力が伝達される）と、そのアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴って突設部Ｇ９２９ａの位置が変位され、この変位に伴って左側アームユニットＧ９３０が変位される（即ち、左側アームユニットＧ９３０に駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される）。壁部Ｇ９２９ｃは、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面を保護する部分であり、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面の側端面に連なって形成される。これにより、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯の剛性を向上して、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯が破損することを抑制できる。また、壁部Ｇ９２９ｃにより、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面に対して、軸方向に従動ギヤＧ９２１が相対変位することを抑制できるので、従動ギヤＧ９２１がピン部Ｇ６１１ａから抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤＧ９２９と従動ギヤＧ９２１との歯合状態が悪くなる（噛み合い位置が軸方向にずれる）ことを抑制できる。また、突設部Ｇ９２９ａは、壁部Ｇ９２９ｃから突設される。これにより、動作不良等で通常の動作よりも大きな駆動モータＧ９１０の駆動力が突設部Ｇ９２９ａに作用する場合に、壁部Ｇ９２９ｃを撓ませてその力を逃がすことができる。そのため、通常の動作よりも大きな駆動力が作用する場合に、アーム側従動ギヤＧ９２９とギヤＧ９２２との歯合位置がずれることを抑制でき、歯合位置がずれたまま駆動してアーム側従動ギヤＧ９２９又はギヤＧ９２２の歯に過大が力が作用することを抑制できる。その結果、アーム側従動ギヤＧ９２９及びギヤＧ９２２の歯が破損すること抑制できる。

【６１５０】

被検出部Ｇ９２９ｄは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転位置を検出するための突起であり、ベースユニットＧ６００のベース部材Ｇ６１０に配設される検出装置Ｇ６６０に検出可能に配設される。本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される際に、被検出部Ｇ９２９ｄが検出装置Ｇ６６０に検出可能とされる。これにより、退避位置に花弁動作装置Ｇ８００がその自重や外部から入力される振動で張出位置に変位しようとした場合に、退避位置から移動したことを検出して、花弁動作装置Ｇ８００を退避位置に戻すための制御を行うことができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００が誤って張出位置に変位して、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。なお、本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄが検出装置Ｇ６６０に検出される場合について説明したが、これに限らず、花弁動作装置が張出位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄを検出する検出装置を別途備えてもよいし、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄが検出されるように検出装置Ｇ６６０を配置してもよい。この場合には、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置から張出位置に変位された際に、その変位を検出装置で検出することができるので、その検出に伴い張出位置に変位する直前で花弁動作装置Ｇ８００の変位速度を低下させることで、張出位置に停止させることに伴い花弁動作装置Ｇ８００に作用する振動を抑えることができる。よって、花弁動作装置Ｇ８００を張出位置に張り出して花弁動作装置Ｇ８００を遊技者から視認しやすい状態とした際に、花弁動作装置Ｇ８００を遊技者に効果的に視認させることができる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。膨出部Ｇ９２９ｅは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転範囲を規定する部材であり、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置と張出位置とに変位された際に、本体板部Ｇ６１１から張り出した規制部Ｇ６１１ｒに当接可能とされる。なお、規制部Ｇ６１１ｒは、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置と張出位置とのそれぞれに配置される場合の膨出部Ｇ９２９ｅの対応する位置に形成される（即ち、２か所に形成される）。これにより、制御不良等により、アーム側従動ギヤＧ９２９が回転しすぎることを抑制して、突設部Ｇ９２９ａと左側アームユニットＧ９３０との連結部分が破損することを抑制できる。左側アームユニットＧ９３０は、従動ギヤＧ９２１から伝達さ

れる駆動力をスライド板Ｇ９４０を介して花弁動作装置Ｇ８００に伝達する部材であり、正面視においてＴ字状に形成される本体部材Ｇ９３１と、その本体部材Ｇ９３１をベースユニットＧ６００に軸支するためのベース側カラーＧ９３２と、本体部材Ｇ９３１の背面側に配設されベース側カラーＧ９３２と同軸上の円環形状に形成されるバネ配設部材Ｇ９３３と、そのバネ配設部材Ｇ９３３の外周側に配設され本体部材Ｇ９３１に付勢力を作用させるねじりバネＧ９３４と、本体部材Ｇ９３１をスライド板Ｇ９４０に連結させるためのスライド側カラーＧ９３５とを主に備える。本体部材Ｇ９３１は、正面視においてＴ字の上部側を左側（矢印Ｌ方向側）から右側（矢印Ｒ方向側）に向かって上方（矢印Ｕ方向側）に傾倒させた状態で配設され、左側（矢印Ｌ方向側）の端部が本体板部Ｇ６１１と左側保持部材Ｇ６２０との対向間に配設される。また、本体部材Ｇ９３１は、正面視においてＴ字に形成される下部側がスライド板Ｇ９４０の背面側に配設される。

【６１５１】

本体部材Ｇ９３１は、正面視において左側（矢印Ｌ方向側）端部に形成される被軸支部Ｇ９３１ａと、その被軸支部Ｇ９３１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿った溝状に形成される摺動溝Ｇ９３１ｂと、スライド板Ｇ９４０の背面側に位置しスライド板Ｇ９４０（正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される突設部Ｇ９３１ｃとを主に備えて形成される。被軸支部Ｇ９３１ａは、本体板部Ｇ６１１に形成される軸支部Ｇ６１１ｊが挿通可能に形成される貫通孔であり、軸支部Ｇ６１１ｊの外径よりも若干大きな円形状に形成される。また、被軸支部Ｇ９３１ａには、ベース側カラーＧ９３２の小径部が若干の隙間を隔てた状態で配設される。これにより、本体部材Ｇ９３１は、本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊの軸を中心に回転可能な状態で本体板部Ｇ６１１（ベース部材Ｇ６１０）に配設される。摺動溝Ｇ９３１ｂは、上述したようにアーム側従動ギヤＧ９２９の突設部Ｇ９２９ａが挿通される部分であり、突設部Ｇ９２９ａがアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴って回転された場合に、突設部Ｇ９２９ａが摺動溝Ｇ９３１ｂの内部を摺動可能な大きさに形成される。突設部Ｇ９３１ｃは、スライド板Ｇ９４０に連結される部分であり、後述するスライド板Ｇ９４０の摺動溝Ｇ９４２に挿入可能な長さに形成される。また、突設部Ｇ９３１ｃは、突設先端にスライド側カラーＧ９３５が配設され、スライド側カラーＧ９３５の外周面が摺動溝Ｇ９４２の内縁に当接した状態とされる。これにより、被軸支部Ｇ９３１ａ（軸支部Ｇ６１１ｊ）を軸として本体部材Ｇ９３１を回転させた際に、本体部材Ｇ９３１に対してスライド板Ｇ９４０を相対変位させることができる。バネ配設部材Ｇ９３３は、本体部材Ｇ９３１の背面側とベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側との間に配設され、円環状に形成された内側の空間に本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊが挿通される。また、バネ配設部材Ｇ９３３は、円環状に形成された軸方向の両端が径方向外側に立設されており、その両端に立設される対向間にねじりバネＧ９３４が配設される。これにより、ねじりバネＧ９３４が、本体部材Ｇ９３１の背面側や、ベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側に当接することを抑制できる。ねじりバネＧ９３４は、本体部材Ｇ９３１を退避位置側に付勢する付勢力をアーム部材に作用させるバネであり、弾性変形された状態でバネ配設部材Ｇ９３３の外周側に配設される。また、ねじりバネＧ９３４は、一端がベース部材Ｇ６１０に係止されると共に他端が本体部材Ｇ９３１の背面側に係止される。なお、ねじりバネＧ９３４は、弾性変形させていない状態では、複数回旋回して形成されるバネ部分の内径が、バネ配設部材Ｇ９３３の軸方向両端に立設される部分の外径よりも大きく形成される。これにより、ねじりバネＧ９３４をバネ配設部材Ｇ９３３に簡易に配設することができる。また、ねじりバネＧ９３４は、一端がベース部材Ｇ６１０に係止されると共に他端が本体部材Ｇ９３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に係止されて弾性変形された状態では、その弾性変形によりバネ部分の内径がバネ配設部材Ｇ９３３の軸方向両端に立設される部分の外径よりも小さくされる。これにより、ベース部材Ｇ６１０と本体部材Ｇ９３１とにねじりバネＧ９３４の両端が係合された状態とされた場合にねじりバネＧ９３４がベース部材Ｇ６１０や本体部材Ｇ９３１から脱落することを抑制できる。本実施形態では、左側アームユニットＧ９３０を退避位置側に付勢するために、ねじりバネＧ９３４を配設したが、ねじりバネに限らず、コ

イルバネ、ゴム、磁石により左側アームユニットＧ９３０を退避位置側に付勢するように構成しても良い。また、退避位置側に左側アームユニットＧ９３０を付勢する形態でなく、張出位置側に付勢する形態や、退避位置と張出位置の間の位置に付勢する形態として、付勢される位置を基準位置として左側アームユニットＧ９３０を変位させても良い。

【６１５２】

スライド板Ｇ９４０は、左側アームユニットＧ９３０に伝達される駆動力を花弁動作装置Ｇ８００に伝達するための伝達部材である。スライド板Ｇ９４０は、背面側（矢印Ｂ方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第１貫通孔Ｇ９４１と、本体部材Ｇ９３１が連結される摺動溝Ｇ９４２と、正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第２貫通孔Ｇ９４３とを主に備える。第１貫通孔Ｇ９４１は、後述する花弁動作装置Ｇ８００にスライド板Ｇ９４０を締結するための螺子を挿通する孔であり、花弁動作装置Ｇ８００の背面側ベース部材Ｇ８２０のねじ穴（雌ねじ）と対応する位置に形成される。第１貫通孔Ｇ９４１を介してスライド板Ｇ９４０と花弁動作装置Ｇ８００とが締結されることで、スライド板Ｇ９４０の変位を介して左側アームユニットＧ９３０に伝達される駆動力を花弁動作装置Ｇ８００に伝達することができ、花弁動作装置Ｇ８００を退避位置と張出位置との間で変位させることが可能とされる。摺動溝Ｇ９４２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に形成されており、その溝に本体部材Ｇ９３１のスライド側カラーＧ９３５が摺動可能な状態で配設される。なお、スライド側カラーＧ９３５は、上述したように本体部材Ｇ９３１の突設部Ｇ９３１ｃの突設先端に配設される。また、摺動溝Ｇ９４２は、本体部材Ｇ９３１の突設部Ｇ９３１ｃの円弧状の変位軌跡と異なる方向に溝が延設される。従って、本体部材Ｇ９３１が被軸支部Ｇ９３１ａ（軸支部Ｇ６１１ｊ）を軸として回転されることに伴って突設部Ｇ９３１ｃが変位されると、スライド側カラーＧ９３５が摺動溝Ｇ９４２の内部を摺動しつつスライド板Ｇ９４０を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に押し出し、スライド板Ｇ９４０を後述するスライドレールＧ９５０に沿って上下方向に変位させる。スライドレールＧ９５０は、伸縮式の直線案内機構であり、その伸縮方向を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿わせた姿勢で配設される。スライドレールＧ９５０は、ベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基部側レールＧ９５１と、その基部側レールＧ９５１の正面側に基部側レールＧ９５１に対して上下方向にスライド可能に配設される摺動側レールＧ９５２とを備える。また、摺動側レールＧ９５２は、スライド板Ｇ９４０の背面側に第２貫通孔を介して締結固定される。これにより、スライド板Ｇ９４０は、摺動側レールＧ９５２に対する姿勢が固定されると共に、基部側レールＧ９５１に対する摺動側レールＧ９５２のスライド方向にスライド可能とされる。即ち、スライド板Ｇ９４０は、その変位方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に限定される。上述したように、スライド板Ｇ９４０には、花弁動作装置Ｇ８００が締結固定されるので、スライド板Ｇ９４０の上下方向の変位に伴って花弁動作装置Ｇ８００を上下方向に変位させることが可能とされる。なお、本実施形態では、スライドレールＧ９５０の基部側レールＧ９５１及び摺動側レールＧ９５２がアルミの金属材料から形成されるが、これに限らず、スライドレールＧ９５０が樹脂材料から形成されるものであっても良い。

【６１５３】

円環形成ユニットＧ７００は、正面視半円弧状に形成され、左右方向に対称に配設される一対の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と、それら一対の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０のそれぞれの一端側に配設される左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０とを主に備えて形成される。なお、円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、左側リンク部材Ｇ７３０、右側リンク部材Ｇ７４０は主に樹脂材料から形成される。なお、それぞれ一対形成される左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と、左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０とは、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部を軸に線対称に形成されるので、以下の説明では左側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側円環部材Ｇ７１０及び左側リンク部材Ｇ７３０を説明し、右側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側円環部材

Ｇ７２０と、右側リンク部材Ｇ７４０との説明は省略する。また、符号については、左側円環部材Ｇ７１０の頭のＧ７１を右側円環部材Ｇ７２０でＧ７２と表記し、左側リンク部材Ｇ７３０の頭のＧ７３を右側リンク部材Ｇ７４０でＧ７４と表記する。左側円環部材Ｇ７１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）が遊技者に視認可能な化粧面として形成されており、正面側に蝶や波や花等の装飾が形成されると共に、正面側の一部が光を透過可能な樹脂材料で形成される。詳しく説明すると、正面側に蝶や波や花等の輪郭線が光を非透過の樹脂材料で形成されると共に、それら蝶や波や花等の輪郭線の内側および外側が光を透過可能な樹脂材料で形成される。また、左側円環部材Ｇ７１０は、内部に光を出射可能なＬＥＤ（発光ダイオード）を有する発光基板を備えており、光を透過可能な材料から形成される部分を介してＬＥＤの光を遊技者側に照射可能に構成される。また、左側円環部材Ｇ７１０は、半円環状に形成される一端側（正面視下方側（矢印Ｄ方向側））の背面に背面側に向かって円柱状に突出する突出部Ｇ７１１と、半円環状に形成される他端側（正面視上方側（矢印Ｕ方向側）の背面に背面側に向かって立設される連結部Ｇ７１２とを主に備えて形成される。突出部Ｇ７１１は、後述する左側リンク部材Ｇ７３０に連結される部分であり、左側リンク部材Ｇ７３０よりも背面側に突出されると共に、その突出先端部にカラーＧ７１１ａが突設部に対して回転可能な状態で配設される。連結部Ｇ７１２は、左側円環部材Ｇ７１０の背面側から立設される立設部Ｇ７１２ａと、その立設部Ｇ７１２ａの立設先端部から左側円環部材Ｇ７１０の背面に沿う方向に屈曲される屈曲部Ｇ７１２ｂとを主に備える。立設部Ｇ７１２ａは、左側円環部材Ｇ７１０の背面とベース部材Ｇ６１０との間に進退動作ユニットＧ９００の左側アームユニットＧ９３０を配設するための空間を形成する部分であり、左側アームユニットＧ９３０の本体部材Ｇ９３１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の厚みよりも背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離が大きく設定される。これにより、左側円環部材Ｇ７１０を本体部材Ｇ９３１よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設することができ、左側円環部材Ｇ７１０の装飾面が本体部材Ｇ９３１に隠れることを抑制できる。なお、上記で説明する左側円環部材Ｇ７１０の背面とは、左側円環部材Ｇ７１０から突出部Ｇ７１１及び連結部Ｇ７１２を除いた部分における左側円環部材Ｇ７１０の背面である。

【６１５４】

屈曲部Ｇ７１２ｂは、円環状に貫通形成される被軸支部Ｇ７１２ｂａと、その被軸支部Ｇ７１２ｂａと異なる位置に一方向に長い溝状に形成される摺動溝Ｇ７１２ｂｂとを主に備えて形成される。被軸支部Ｇ７１２ｂａは、左側円環部材Ｇ７１０の回転軸が挿通される貫通孔であり、上述したベース部材Ｇ６１０の棒状部材Ｇ６１１ｍが挿通可能な大きさに貫通形成される（右側の右側円環部材Ｇ７２０はベース部材Ｇ６１０のピン部Ｇ６１２ｎが挿通可能な大きさに貫通形成される）。これにより、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０は、被軸支部Ｇ７１２ｂ１が棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支されることで、それぞれ棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎを軸に回転可能な状態で配設される。摺動溝Ｇ７１２ｂｂは、進退動作ユニットＧ９００の従動ギヤＧ９２５から進退動作ユニットＧ９００から伝達される駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される部分であり、従動ギヤＧ９２５の突設部Ｇ９２５ａ（カラーＧ９２５ｂ）が挿通可能な大きさに形成される（右側円環部材Ｇ７２０には摺動溝Ｇ７２２ｂｂに突設部Ｇ９２８ａ（カラーＧ９２８ｂ）が挿通される）。よって、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０は、駆動モータＧ９１０の駆動力で従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８（カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂ）が変位されることにより、駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される。左側リンク部材Ｇ７３０は、左側円環部材Ｇ７１０の一端側を支持して、左側円環部材Ｇ７１０が前後方向に揺れ動くことを抑制する部材であり、ベース部材Ｇ６１０の左側延設部Ｇ６１２と左側円環部材Ｇ７１０とに連結される。左側リンク部材Ｇ７３０は、正面視矩形の板状に形成されると共に、正面視における一端側に長手方向に沿う溝状に形成される溝部Ｇ７３１と、他端側に円環状に貫通形成される貫通孔Ｇ７３２とを主に備える。貫通孔Ｇ７３２は、ベース部材Ｇ６１０の正面に対して平行な平面上を左側リンク部材Ｇ７３０が回転可能とするために、左側リンク部材Ｇ７３０の被軸支部となる貫通孔であり、ベース部材Ｇ

６１０の正面に対して直交する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。また、貫通孔Ｇ７３２には、ベース部材Ｇ６１０から前後方向に突設される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａが挿通可能に形成される。これにより、左側リンク軸支部Ｇ６１２ａが挿通された状態では、左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に左側リンク部材Ｇ７３０が回転可能とされる。なお、貫通孔Ｇ７３２の内径と左側リンク軸支部Ｇ６１２ａの外径とは、貫通孔Ｇ７３２に左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを挿通可能とする分の若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、左側リンク部材Ｇ７３０が回転した際に、左側リンク部材Ｇ７３０の一端側が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。従って、左側リンク部材Ｇ７３０の一端側に連結される左側円環部材Ｇ７１０の一端側が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。溝部Ｇ７３１は、左側円環部材Ｇ７１０の突出部Ｇ７１１（カラーＧ７１１ａ）が挿通される部分であり、突出部Ｇ７１１と対応する位置に形成されると共に、カラーＧ７１１ａが摺動可能な溝幅に形成される。これにより、棒状部材Ｇ６１１ｍを軸に左側円環部材Ｇ７１０が回転された際に、溝部Ｇ７３１の内縁に沿って突出部Ｇ７１１を変位させることができると共に、貫通孔Ｇ７３２に挿通される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に左側リンク部材Ｇ７３０を回転させることができる。

【６１５５】

次いで、図１６９５を参照して、ベース部材Ｇ６１０に対する花弁動作装置Ｇ８００の動作および円環形成ユニットＧ７００の動作について説明する。図１６９５（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットＧ１０００の正面図である。なお、図１６９５（ａ）では、花弁動作装置Ｇ８００及び円環形成ユニットＧ７００が退避位置に配置され、図１６９５（ｂ）では、花弁動作装置Ｇ８００及び円環形成ユニットＧ７００が張出位置に配置された状態が図示される。また、図１６９５（ａ）及び図１６９５（ｂ）では、理解を容易とするために、円環形成ユニットＧ７００の外形および摺動溝Ｇ７１２ｂｂ、突出部Ｇ７１１が破線で図示されると共に、ベースユニットＧ６００の左側保持部材Ｇ６２０を透明視した状態で図示される。図１６９５に示すように、駆動モータＧ９１０の駆動力により駆動ギヤＧ９１１が回転されると、その駆動ギヤＧ９１１に歯合される従動ギヤＧ９２１が回転される。これにより、従動ギヤＧ９２１に歯合されるアーム側従動ギヤＧ９２９が回転され、そのアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴ってアーム側従動ギヤＧ９２９の突設部Ｇ９２９ａに配設されるカラーＧ９２９ｂがアーム側従動ギヤＧ９２９の回転軸を中心に変位される。カラーＧ９２９ｂは、上述したように本体部材Ｇ９３１の摺動溝Ｇ９３１ｂの内縁側を摺動可能に配設される。これにより、カラーＧ９２９ｂが変位されることで駆動モータＧ９１０の駆動力が本体部材Ｇ９３１に伝達され、被軸支部Ｇ９３１ａを軸支する軸支部Ｇ６１１ｊ（図１６９１参照）を軸として（中心に）本体部材Ｇ９３１が回転される。この本体部材Ｇ９３１の回転により、本体部材Ｇ９３１に連結されるスライド板Ｇ９４０（図１６９１参照）を介して花弁動作装置Ｇ８００が退避位置（図１６９５（ａ）に示す位置）から下方（矢印Ｄ方向）に変位され張出位置（図１６９５（ｂ）に示す位置）まで変位される。なお、花弁動作装置Ｇ８００の背面側に連結されるスライド板Ｇ９４０は、上述したようにスライドレールＧ９５０により変位方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に規定される。よって、左側アームユニットＧ９３０の回転変位を直線変位に変換して花弁動作装置Ｇ８００を上下方向に変位させることができる。また、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０は、一端側（矢印Ｒ方向側）の端部にカラーＧ８１５が配設され、そのカラーＧ８１５が右側保持部材Ｇ６３０と本体板部Ｇ６１１の摺動部Ｇ６１１ｋとの対向間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に摺動可能な状態で挟まれる。これにより、正面側ベース部材Ｇ８１０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。従って、花弁動作装置Ｇ８００が上下方向に変位される際に花弁動作装置Ｇ８００が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。

【６１５６】

次いで、円環形成ユニットＧ７００の変位について説明する。上述した花弁動作装置Ｇ８００の変位と同様に、駆動モータＧ９１０の駆動力により駆動ギヤＧ９１１が回転されると、駆動ギヤＧ９１１に歯合する従動ギヤＧ９２１が回転される。従動ギヤＧ９２１に

は、従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８が歯合されるので、従動ギヤＧ９２１が回転されることにより、従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８が連動して回転される。ここで上述したように、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８には、その回転軸と異なる位置に突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａが配設されており、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８が回転されることに伴って突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａに配設されるカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが変位される。カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂは、円環形成ユニットＧ７００の摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂに挿入されるので、カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂの変位によりカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂの内縁に沿って摺動しつつ、円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動モータＧ９１０の駆動力を伝達する。このように、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８を介して円環形成ユニットＧ７００に駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達されることで、被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａを軸支する棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎを軸として（中心に）円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が回転される。これら左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転により、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の突出部Ｇ７１１，Ｇ７２１が連結される左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０が、貫通孔Ｇ７３２，Ｇ７４２に挿通される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａ及び右側リンク軸支部Ｇ６１３ａを軸として回転される。この左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０により、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転軸側から離れた位置の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０をベースユニットＧ６００に連結することができる。これにより、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が回転された際に、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転軸から離れた位置が回転軸方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。その結果、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の変位を遊技者に視認させやすくできる。なお、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０（円環形成ユニットＧ７００）は、駆動モータＧ９１０の駆動力により、半円環状に形成される装飾面の下方側（矢印Ｄ方向側）端部を中央から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側に開いた退避位置（図１６９５（ａ）に示す位置）と、半円環状に形成される装飾面の下方側端部を左右方向の中央側に移動させて閉じた（退避位置よりも近づけた状態の）張出位置（図１６９５（ｂ）に示す位置）との間で変位可能に形成される。

【６１５７】

また、上述したように、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、同じ駆動モータＧ９１０（駆動源）の駆動力により変位可能に構成され、連動するように構成される。よって、円環形成ユニットＧ７００が退避位置に配置された状態では、上述した花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される。これにより、演出動作ユニットＧ１０００の背面側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１を遊技者に視認させやすくできる。また、円環形成ユニットＧ７００が張出位置に配置された状態では、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が正面視において１の円環を形成する位置に配置されると共に、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置され、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０により円環を形成した内側に花弁動作装置Ｇ８００が配置される。これにより、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００の演出を合わせて遊技者に視認させやすくできる。その結果、演出効果を向上できる。さらに、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態では、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｇ８００とが演出動作ユニットＧ１０００の背面側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図１６１５参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置され、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｇ８００とに合わせた表示が第３図柄表示装置Ｈ８１の表示面に表示される。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１と左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｈ８００とによる演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００が、同じ駆動モータＧ９１０（駆動源）の駆動力により変位される場合について説明したが、円環形成ユニットＧ７００と花弁動作装置Ｇ８００とで異なる２つの

駆動源を備えるように構成しても良い。即ち、円環形成ユニットＧ７００と花弁動作装置Ｇ８００とを別々に変位させるように構成しても良い。この場合、円環形成ユニットＧ７００の変位態様を複数形成することができるので、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００による演出効果を向上できる。

【６１５８】

次いで、図１６９６及び図１６９７を参照して、花弁動作装置Ｇ８００の全体構成について説明する。図１６９６は、花弁動作装置Ｇ８００の分解正面斜視図であり、図１６９７は、花弁動作装置Ｇ８００の分解背面斜視図である。図１６９６及び図１６９７に示すように、花弁動作装置Ｇ８００は、正面側に配設される正面側ベース部材Ｇ８１０と、その正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側の一部を覆設した状態で配設される背面側ベース部材Ｇ８２０と、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側から軸を正面側に挿通した状態で正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側に配設される駆動モータＧ８３０と、その駆動モータＧ８３０に連結され駆動モータＧ８３０の駆動力が伝達されるギヤ列Ｇ８４１～Ｇ８４８と、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側の一部の覆設した状態で正面側ベース部材Ｇ８１０に配設されるカバー部材Ｇ８５０と、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側に配設されると共にギヤ列Ｇ８４１～Ｇ８４８から駆動力が伝達される花回転ユニットＧ４００とを主に備える。なお、本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００の駆動モータＧ８３０を除いた他の部分が主に光を非透過の樹脂材料から成型される。正面側ベース部材Ｇ８１０は、正面視略円環の板状に形成される円環部Ｇ８１１と、その円環部Ｇ８１１から径方向外側に突出するアーム部Ｇ８１２とを主に備え、それら円環部Ｇ８１１及びアーム部Ｇ８１２が背面側（矢印Ｂ方向側）を開放した箱状に形成される。なお、背面側が開放した箱状の円環部Ｇ８１１及びアーム部Ｇ８１２は、背面側の空間に後述する従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８を配設可能に形成されており、開放された底面から解放部（背面側端部）までの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における距離が従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の歯面の厚みよりも大きく設定される。円環部Ｇ８１１には、円環状に形成された内縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に刻設される刻設部Ｇ８１１ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の開放された底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃと、それら軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃと同様に背面側に向かって円形状に突出される複数の締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆとが形成される。また、円環部Ｇ８１１には、円環状に形成された内側に背面側（矢印Ｂ方向側）からカラーＧ８１３が挿入されると共に、後述する従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出する検出センサＧ８１４が開放された底面に配設される。

【６１５９】

アーム部Ｇ８１２には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される第１貫通孔Ｇ８１２ａと、その第１貫通孔Ｇ８１２ａの近傍で第１貫通孔Ｇ８１２ａよりも大きい内径で貫通形成される第２貫通孔Ｇ８１２ｂと、その第２貫通孔Ｇ８１２ｂの縁部に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円環状に立設される壁部Ｇ８１２ｃと、背面側の開放された底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅと、箱状に形成された側面に略円環状に立設される支持部Ｇ８１２ｆとが形成される。刻設部Ｇ８１１ａは、後述する花回転ユニットＧ４００の回転ギヤＧ４２１（図１７０１参照）が歯合される歯面であり、歯底が円環部Ｇ８１１の中心から径方向外側に向かって延設されると共に円環状に形成された円環部Ｇ８１１の内縁に沿って歯面が円環状に連なって形成される。軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅは、後述する従動ギヤＧ８４６，Ｇ８４８が軸支される部分であり、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６，Ｇ８４８の軸部と対応する位置に形成される。また、軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅには、背面側（矢印Ｂ方向側）の突出先端に螺子締結用の雌ねじが形成されており、背面側から螺子を締結することにより従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６，Ｇ８４８を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設可能とされる。なお、軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅは、突出先端部が軸支部Ｇ８１１ｃよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置され、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設した際に背面側ベース部材Ｇ８２０の正面に軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅの突出先端面を当接可

能とされる。そして、背面側ベース部材Ｇ８２０の貫通孔Ｇ８２２を背面側から挿通させた螺子を軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅの突出先端に締結することにより、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設できると共に、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設（締結）可能とされる。締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆは、背面側ベース部材Ｇ８２０を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための螺子を締結する部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の先端に雌ねじが形成される。よって、背面側ベース部材Ｇ８２０の背面側から背面側ベース部材Ｇ８２０の貫通孔Ｇ８２２を挿通させた螺子を締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆに締結することで、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設（締結）可能とされる。即ち、締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆだけでなく、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅでも正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０が締結される。よって、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を締結するための締結部を少なくすることができる。

【６１６０】

第１貫通孔Ｇ８１２ａは、駆動モータＧ８３０の駆動軸を挿通するための挿通孔であり、駆動モータＧ８３０の軸が回転した際に内周面に駆動モータＧ８３０の軸が当接しない程度の内径に形成される。第２貫通孔Ｇ８１２ｂは、従動ギヤＧ８４３の連結部Ｇ８４３ａを挿通させて、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される従動ギヤＧ８２と正面側ベース部材の背面側に配設される従動ギヤＧ８４２とを連結するための貫通孔であり、従動ギヤＧ８４３の連結部Ｇ８４３ａの外径よりも若干大きな内径に形成される。また、第２貫通孔Ｇ８１２ｂに沿って正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって壁部Ｇ８１２ｃが立設される。これにより、第２貫通孔Ｇ８１２ｂに対して連結部Ｇ８４３ａがぶれることを抑制できる。その結果、従動ギヤＧ８４２，Ｇ８４３に歯合される駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４４の歯合状態を安定させることができる。支持部Ｇ８１２ｆは、アーム部Ｇ８１２の右側（矢印Ｒ方向）側の側面から右側に向かって円環状に突出して形成され、外周側にカラーＧ８１５が配設される。これにより、カラーＧ８１５が支持部Ｇ８１２ｆに対して回転可能な状態で支持される。なお、カラーＧ８１５は、上述したようにベースユニットＧ６００の摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間に小径部が配設されると共に、大径部が摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間の外側に配設される。これにより、カラーＧ８１５が摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に摺動可能とされる。背面側ベース部材Ｇ８２０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側を覆って、従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側への移動を規制する部材であり、従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側を覆設可能な大きさに形成される。また、背面側ベース部材Ｇ８２０には、正面側ベース部材Ｇ８１０の円環部Ｇ８１１の正面視における中心と対応する位置に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される凹部Ｇ８２１と、背面側ベース部材Ｇ８２０を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための螺子を挿通する複数の貫通孔Ｇ８２２とが形成される。凹部Ｇ８２１は、後述する花回転ユニットＧ４００の棒部材Ｇ４５１の背面側（矢印Ｂ方向側）端部（Ｄ字カット部Ｇ４５１ａ）を挿入するための凹みであり、棒部材Ｇ４５１の背面側端部のＤ形状の外形と略同一の内形に形成される。

【６１６１】

駆動モータＧ８３０は、後述する花回転ユニットＧ４００の駆動源である。また、上述したように駆動モータＧ８３０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から第１貫通孔Ｇ８１２ａを介して駆動軸を正面側（矢印Ｆ方向側）に突出させた状態で配設される。また、駆動モータＧ８３０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放する箱状に形成される正面側ベース部材Ｇ８１０の底面に配設される。これにより、駆動モータＧ８３０の背面側への突出距離を抑えることができ、花弁動作装置Ｇ８００（駆動モータＧ８３０）が背面側に部分的に突出することを抑制できる。駆動ギヤＧ８４１は、駆動モータＧ８４０の駆動軸に連結されるギヤであり、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側で駆動モー

タＧ８４０の駆動軸に連結される。また、駆動ギヤＧ８４１は、従動ギヤＧ８４２に歯合されており、駆動ギヤＧ８４１が回転することにより従動ギヤＧ８４２を回転させることができる。従動ギヤＧ８４２は、上述したように従動ギヤＧ８４３から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する連結部Ｇ８４３ａを介して、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される従動ギヤＧ８４３と連結される。これにより、従動ギヤＧ８４２が回転されることに伴って従動ギヤＧ８４３を回転させることができる。また、従動ギヤＧ８４３は、それぞれ順に歯合される従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４８の従動ギヤＧ８４４に歯合される。よって、駆動モータＧ８４０の駆動力により駆動ギヤＧ８４１が回転されると、従動ギヤＧ８４２～Ｇ８４７を介して駆動モータＧ８４０の駆動力が終端の従動ギヤＧ８４８まで伝達される。なお、終端の従動ギヤＧ８４８は、後述する花回転ユニットＧ４００の花弁側伝達部材Ｇ４３０に連結される従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出するためのギヤであり、背面側の端部に径方向外側に突出する板状の被検出部Ｇ８４８ａを備える。この被検出部Ｇ８４８ａが、正面側ベース部材Ｇ８１０に配設される検出センサＧ８１４の検出光を遮ることで、従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出可能とされる。また、従動ギヤＧ８４７には、花回転ユニットＧ４００の花弁側伝達部材Ｇ４３０に従動ギヤＧ８４７を締結するための螺子を挿通可能な貫通孔Ｇ８４７ａが複数個形成されており、これにより従動ギヤＧ８４７と花回転ユニットＧ４００（花弁側伝達部材Ｇ４３０）とが締結される。従って、従動ギヤＧ８４７が回転されることに伴って花回転ユニットＧ４００に駆動モータＧ８３０の駆動力を伝達することができる。また、従動ギヤＧ８４７と花回転ユニットＧ４００とが締結されるので、上述したように従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａと検出センサＧ８１４とにより従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出できる。従って、花回転ユニットＧ４００の回転位置を検出センサＧ８１４により検出可能とされる。なお、花回転ユニットＧ４００についての詳しい説明は後述する。カバー部材Ｇ８５０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４２を正面側から視認不能にするための部材であり、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に正面視において駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４２の正面側を覆う状態で正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側に配設される。

【６１６２】

次いで、図１６９８から図１７００を参照して、花回転ユニットＧ４００について説明する。図１６９８（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１６９８（ｂ）は、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＩｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図であり、図１６９９は、花回転ユニットＧ４００の分解正面斜視図であり、図１７００は、花回転ユニットＧ４００の分解背面斜視図である。なお、以下の説明では、理解を容易とするために、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における中央の（棒部材Ｇ４５１を軸（中心）とする）回転軸を軸ＧＯの符号を付して２点鎖線で図示している。なお、花回転ユニットＧ４００は、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が変位可能に構成され、それら第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の変位により花回転ユニットＧ４００が変位可能に構成される。また、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０は、振動または動作可能に構成され、それら第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の振動または動作により花回転ユニットＧ４００が振動または動作可能に構成される。図１６９８から図１７００に示すように、花回転ユニットＧ４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニット

Ｇ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。なお、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００は、主に樹脂材料から形成されると共に、光を透過可能な材料から形成され、基板部材Ｇ４４０から出射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に透過可能に構成される。また、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００では、第１回転ベースＧ４１０の周囲に５個の第１装飾ユニットＧ４２０が配設されるが、第１装飾ユニットＧ４２０の個数は５個以外の個数であっても良い。さらに、第１装飾ユニットＧ４２０は、第１回転ベースＧ４１０の周囲に等間隔で配設されるものでなくても良く、不等間隔で第１回転ベースＧ４１０の周囲に配設されるものであっても良い。

【６１６３】

第１固定ユニットＧ４５０は、背面側ベース部材Ｇ８２０の凹部Ｇ８２１に背面側（矢印Ｂ方向側）の先端が挿入されて背面側ベース部材Ｇ８２０と螺合される棒状の棒部材Ｇ４５１と、その棒部材Ｇ４５１の正面側（矢印Ｆ方向側）の先端に配設される円盤状の固定部材Ｇ４５２とを主に備えて形成される。棒部材Ｇ４５１は、金属製の材料から形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の長さを有する円柱形状に形成される。また、棒部材Ｇ４５１は、前後方向の両側端に外周面の一部を凹設したＤ字カット部Ｇ４５１ａを備えており、上端の外縁形状がＤ字形状に形成される。また、背面側の端部が挿入される背面側ベース部材Ｇ８２０の凹部Ｇ８２１と、正面側の端部が挿入される固定部材Ｇ４５２の貫通孔Ｇ４５２ｅとの内縁形状は、棒部材Ｇ４５１の両端部の外縁形状に対応したＤ字形状に形成される。これにより、棒部材Ｇ４５１が、背面側ベース部材Ｇ８２０及び固定部材Ｇ４５２に対して回転することが規制され、背面側ベース部材Ｇ８２０に対して固定部材Ｇ４５２の相対位置が規定（固定）される。固定部材Ｇ４５２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形の板状に形成されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｇ４４０よりも正面視における外形が大きく形成される。また、固定部材Ｇ４５２は、全体が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。これにより、背面側に配設される基板部材Ｇ４４０のＬＥＤＧ４４１の光を透過して外側に出射可能とされる。また、固定部材Ｇ４５２は、正面視における略中央部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔Ｈ４５２ｅと、背面側（矢印Ｂ方向側）の一面に正面側に向かって凹設される収容凹部Ｇ４５２ａと、その収容凹部Ｇ４５２ａの凹設底面に形成される雌ねじの締結孔Ｇ４５２ｂと、正面側の一面に背面側に向かって凹設される３箇所の凹設部Ｇ４５２ｃと、基板部材Ｇ４４０に接続される配線（図示しない）を挿通するための開口部Ｇ４５２ｄとを主に備える。収容凹部Ｇ４５２ａは、固定部材Ｇ４５２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｇ４４０を内側に収容するための凹部であり、基板部材Ｇ４４０の外形と対応した円形状で背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凹設される。なお、収容凹部Ｇ４５２ａの正面側における凹設深さは、基板部材Ｇ４４０の板厚よりも大きく設定される。これにより、基板部材Ｇ４４０は、固定部材Ｇ４５２の内側に収容した状態で配設される。締結孔Ｇ４５２ｂは、基板部材Ｇ４４０を固定部材Ｇ４５２の背面側に固定するための螺子を締結するための雌ねじであり、基板部材Ｇ４４０を挿通した螺子が螺合される。これにより、基板部材Ｇ４４０が固定部材Ｇ４５２の背面側に固定される。

【６１６４】

凹設部Ｇ４５２ｃは、後述する第２固定ユニットＧ４７０のカラーＧ４７６ａを収容するための凹部であり、中央に螺子を挿通するための貫通孔が形成される。カラーＧ４７６ａを凹設部Ｇ４５２ｃに収容した状態で、凹設部Ｇ４５２ｃに背面側から挿通した螺子を第２固定ユニットＧ４７０に螺合することで、固定部材Ｇ４５２（第１固定ユニットＧ４５０）と第２固定ユニットＧ４７０とが締結固定される。なお、カラーＧ４７６ａは、第１固定ユニットＧ４５０（固定部材Ｇ４５２）と第２固定ユニットＧ４７０との間に配設される第２回転ベースＧ４６０を回転可能な状態で保持するための部材であり、中央に貫通孔が形成される円盤状に形成される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の貫通孔の内縁に沿って（当接した状態で）等間隔に３箇所に配設される。これにより、第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０が軸Ｇ

Ｏを中心に相対回転可能な状態で配設される。基板部材Ｇ４４０は、発光手段となるＬＥＤ（発光ダイオード）Ｇ４４１が配設される基板であり、正面側（矢印Ｆ方向側）にＬＥＤＧ４４１が複数個（本実施形態では１３個）分散配置されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）にＬＥＤＧ４４２が複数個（本実施形態では１５個）分散配置される。なお、ＬＥＤＧ４４１は、正面側および軸ＧＯから離間する方向に向けて光を照射可能に配設され、ＬＥＤＧ４４２は、背面側および軸ＧＯから離間する方向に向けて光を照射可能に配設される。また、基板部材Ｇ４４０には、固定部材Ｇ４５２の凹設部Ｇ４５２ｃと対応する位置の３か所に開口部Ｇ４４３が開口形成される。これにより、基板部材Ｇ４４０を第１固定ユニットＧ４５０に配設した状態で、凹設部Ｇ４５２ｃに基板部材Ｇ４４０側（背面側）から螺子を挿通させることができる。さらに、開口部Ｇ４４３を利用してＬＥＤＧ４４１，Ｇ４４２の発光（特に、固定部材Ｇ５０との対向間に配設される正面側（矢印Ｆ方向側）のＬＥＤＧ４４１の発光）で基板部材Ｇ４４０に溜まる熱を放熱することができる。その結果、基板部材Ｇ４４０が破損することを抑制できる。花弁側伝達部材Ｇ４３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形状の板状に形成される伝達部Ｇ４３１と、その伝達部Ｇ４３１の背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出する軸支部Ｇ４３２とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部Ｇ４３１と軸支部Ｇ４３２との中心部には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する被挿通部Ｇ４３３が形成される。伝達部Ｇ４３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において湾曲状に開口形成される摺動溝Ｇ４３１ａが周方向に５か所に形成され、被挿通部Ｇ４３３により中心が開口した円環形状に形成される。また、円環形状に形成された伝達部Ｇ４３１の正面視における外径は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、第２回転ベースＧ４６０の背面側に重なる大きさに設定される。

【６１６５】

摺動溝Ｇ４３１ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。また、摺動溝Ｇ４３１ａは、径方向内側の内側端部Ｇ４３１ａ１（図１７０４（ａ）参照）から径方向外側の外側端部Ｇ４３１ａ２（図１７０４（ａ）参照）に向かうに従って、反時計回りの湾曲形状に形成される。これにより、伝達部Ｇ４３１（花弁側伝達部材Ｇ４３０）の回転に伴って、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを摺動させて、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることができる。また、摺動溝Ｇ４３１ａは、正面視において湾曲して形成される摺動溝Ｇ４３１ａの内側の内面の第１摺動面Ｇ４３１ａ３により、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを軸ＧＯから径方向外側に押し出すことができると共に、正面視において湾曲して形成される摺動溝Ｇ４３１ａの外側の内面の第２摺動面Ｇ４３１ａ４により、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを軸ＧＯに向かって径方向内側に押し出すことができる。なお、第１装飾ユニットＧ４２０（摺動部Ｇ４２５ａ）の変位についての詳しい説明は後述する。軸支部Ｇ４３２は、正面側ベース部材Ｇ８１０と背面側ベース部材Ｇ８２０との対向間に配設される従動ギヤＧ８４７（図１６９６参照）に締結される部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に締結孔Ｇ４３２ａが形成され、その締結孔Ｇ４３２ａに従動ギヤＧ８４７の貫通孔Ｇ８４７ａを挿通した螺子が螺合される。これにより、従動ギヤＧ８４７と軸支部Ｇ４３２とが締結され、従動ギヤＧ８４７の回転に伴って花弁側伝達部材Ｇ４３０を回転させることができる。また、軸支部Ｇ４３２は、円環状の外径が正面側ベース部材Ｇ８１０のカラーＧ８１３（図１６９６参照）の内径よりも小さく形成され、正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転可能な状態で配設される。被挿通部Ｇ４３３は、上述した花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０と背面側ベース部材Ｇ８２０（図１６９６参照）との対向間に挿通される配線（図示しない）を花回転ユニットＧ４００の内側に通すための空間であり、前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、及び、第１固定ユニットＧ４５０の間に配設される基板部材Ｇ４４０に配線を繋ぐことができる。第１回転ベースＧ４１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に円盤状に形成さ

れる溝形成部Ｇ４１１と、その溝形成部Ｇ４１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に円環状に突出する軸形成部Ｇ４１２と、それら溝形成部Ｇ４１１及び軸形成部Ｇ４１２の中心を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被軸支部Ｇ４１３とを主に備える。なお、本実施形態では、第１回転ベースＧ４１０の溝形成部Ｇ４１１と軸形成部Ｇ４１２とは、それぞれ異なる２の部材から形成され、溝形成部Ｇ４１１が光を透過可能な樹脂材料から形成されると共に軸形成部Ｇ４１２が光を非透過の樹脂材料から形成される。溝形成部Ｇ４１１は、正面視において軸ＧＯから径方向外側に向かって延設して形成される第２摺動溝Ｇ４１１ａと、正面視における径方向外側の外縁部に所定の間隔で貫通形成される螺子挿通部Ｇ４１１ｂとを主に備え、被軸支部Ｇ４１３により中心が開口した円環形状に形成される。

【６１６６】

第２摺動溝Ｇ４１１ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。また、第２摺動溝Ｇ４１１ａは、径方向内側の端部から径方向外側の端部に向かって直線状に形成される。即ち、上述した摺動溝Ｇ４３１ａと異なる溝形状に形成される。これにより、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの変位に伴って摺動される際に、摺動部Ｇ４２５ａを第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って変位させることができる（摺動部Ｇ４２５ａを摺動溝Ｇ４３１ａと第２摺動溝Ｇ４１１ａとに沿って変位させることができる）。螺子挿通部Ｇ４１１ｂは、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを締結するための螺子を挿通するための挿通孔である。第１回転ベースＧ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から螺子挿通部Ｇ４１１ｂに挿通させた螺子を第２回転ベースＧ４６０の螺子締結部Ｇ４６５に螺合させることで、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを締結できる。即ち、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とは一体となって回転可能に構成される。軸形成部Ｇ４１２は、被軸支部Ｇ４１３により中心が開口する円環状に形成される。また、軸形成部Ｇ４１２は、円環状に形成される外周面から径方向外側に円柱状に突出する装飾側軸部Ｇ４１２ａを備える。装飾側軸部Ｇ４１２ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１を軸支する部分であり、軸形成部Ｇ４１２の周方向に所定の間隔で５個（第１装飾ユニットＧ４２０の配設個数）形成され、回転ギヤＧ４２１の第１被軸支部Ｇ４２１ａよりも若干小さい外径に形成されると共に、突出先端側に回転ギヤＧ４２１を螺子止めするための雌ねじが形成される。被軸支部Ｇ４１３は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の軸支部Ｇ４３２が挿入される部分であり、軸支部Ｇ４３２の外径よりも若干大きい内径の円環形状に形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０に対して花弁側伝達部材Ｇ４３０の姿勢を維持した状態で回転させることができる。第２回転ベースＧ４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ４６２と、その正面側立設部Ｇ４６２の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所（本実施形態では５か所）から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。円盤部Ｇ４６１は、正面視略円盤形状に形成される外径が第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２の外径よりも大きく形成される。また、背面側立設部Ｇ４６４の背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離は、第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１と背面側立設部Ｇ４６４とにより形成される空間の内側に第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２を配設することができる（図１６９７（ｂ）参照）。正面側立設部Ｇ４６２は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で凹設される係合凹部Ｇ４６２ａ（図１７１０（ａ）参照）を備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、後述する第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、正面側立設部Ｇ４６２の外周面に軸ＧＯ側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。なお、係合凹部Ｇ４６２ａについ

ての詳しい説明は後述する。

【６１６７】

歯Ｇ４６３は、後述する第２固定ユニットＧ４７０に配設される第１従動ギヤＧ４７４ａ，抵抗ギヤＧ４７５ｂの歯が歯合される部分であり、円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って全周に亘って形成される。これにより、第２回転ベースＧ４６０が回転されることに伴って第２固定ユニットＧ４７０に配設される第１従動ギヤＧ４７４ａ，抵抗ギヤＧ４７５ｂを回転させることができる。なお、歯Ｇ４６３は、正面側立設部Ｇ４６２の内周面に凹設して形成されており、円盤部Ｇ４６１の内周面に非形成とされる。円盤部Ｇ４６１には歯Ｇ４６３を非形成とすることにより、円盤部Ｇ４６１の内周面を摺動面として利用することができ、カラーＧ４７６ａを円盤部Ｇ４６１の内周面に沿って配置することで、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０を回転させることができる。背面側立設部Ｇ４６４は、外周面に凹凸状に形成される光拡散部Ｇ４６４ａが形成される。また、上述したように、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１と背面側立設部Ｇ４６４とにより形成される空間の内側に第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２が配設されるので、固定部材Ｇ４５２を介して固定部材Ｇ４５２に配設される基板部材Ｇ４４０のＬＥＤＧ４４１から出射される光を第１固定ユニットＧ４５０に入射させやすくできる。この場合、背面側立設部Ｇ４６４に光拡散部Ｇ４６４ａが形成されるので、第２回転ベースＧ４６０に入射されたＬＥＤＧ４４１の光を光拡散部Ｇ４６４ａにより径方向外側に向かって拡散して出射させることができる。螺子締結部Ｇ４６５は、上述したように第１回転ベースＧ４１０の螺子挿通部Ｇ４１１ｂを挿通させた螺子を締結する部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に雌ねじが形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とが締結され、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを軸ＧＯを中心に一体に回転可能に構成される。第２固定ユニットＧ４７０は、正面視円環状に形成される正面側光拡散部Ｇ４７１と、その正面側光拡散部Ｇ４７１の外周縁から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される側面側光拡散部Ｇ４７２と、を主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側光拡散部Ｇ４７１は、背面側から入射されるＬＥＤＧ４４１の光を正面側に拡散して出射するための光拡散部であり、正面側が凹凸状に形成される。側面側光拡散部Ｇ４７２は、その側面側光拡散部Ｇ４７２の径方向内側から入射される光を径方向外側に拡散して出射するための光拡散部であり、外周面が凹凸状に形成される。これら正面側光拡散部Ｇ４７１及び側面側光拡散部Ｇ４７２により、基板部材Ｇ４４０の光を花回転ユニットＧ４００の正面側および正面視における花回転ユニットＧ４００の周囲に拡散することができる。

【６１６８】

また、正面側光拡散部Ｇ４７１は、正面視（矢印Ｂ方向視）における中央部（軸ＧＯ側）に円形に形成される開口部Ｇ４７３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出するギヤ保持部Ｇ４７４と、背面側から円柱状に突出する３か所のカラー保持部Ｇ４７６と、背面側を凹設して形成される凹部Ｇ４７５とを主に備える。開口部Ｇ４７３は、第２装飾ユニットＧ４８０を転可能に保持するためのカラーＧ４７６ａが挿入される開口であり、カラーＧ４７６ａの小径部よりも若干小さい内径に形成される。なお、カラーＧ４７６ａには、第２装飾ユニットＧ４８０の連結部Ｇ４８１がカラーＧ４７６ａの内周面と若干の隙間を有した状態で挿入される。また、カラーＧ４７６ａに挿入された連結部Ｇ４８１の先端は、第２固定ユニットＧ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２従動ギヤＧ４７３ｂの側面に締結固定される。これにより、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２装飾ユニットＧ４８０が回転可能な状態で保持される。ギヤ保持部Ｇ４７４は、後述する第１従動ギヤＧ４７４ａを軸支する部分であり、第１従動ギヤＧ４７４ａの内径よりも若干小さな外径に形成される。なお、第１従動ギヤＧ４７４ａは、第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３に歯合される。従って、第２固定ユニットＧ４７０に対して、第２回転ベースＧ４６０が回転されると、その第２回転ベースＧ４６０の回転に伴って第１従動ギヤＧ４７４ａが回転される。また、第１従動ギヤＧ４７４ａには、第２装飾ユニットＧ４８０に締結固定される第２従動ギヤＧ４７３ｂが歯合されており、第１従動ギヤＧ４７４ａ

の回転に伴って第２従動ギヤＧ４７３ｂが回転可能とされる。即ち、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転されると、第２装飾ユニットＧ４８０が第２回転ベースＧ４６０の回転方向と反対方向に回転される。カラー保持部Ｇ４７６は、第２回転ベースＧ４６０を回転可能に保持するためのカラーＧ４７６ａが配設される突起であり、カラーＧ４７６ａの内径よりも若干小さい外径に形成される。また、カラーＧ４７６ａは、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の内周面に沿って（円盤部Ｇ４６１の内縁側に）配置される。これにより、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０を回転可能な状態で配設できる。さらに、カラーＧ４７６ａは、第１固定ユニットＧ４５０の凹設部Ｇ４５２ｃに背面側の大径部が収容される。また、カラーＧ４７６ａの内側に配置されるカラー保持部Ｇ４７６には、凹設部Ｇ４５２ｃを挿通した螺子が締結される。これにより、第１固定ユニットＧ４５０と第２固定ユニットＧ４７０とが締結固定される。

【６１６９】

凹部Ｇ４７５は、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転しすぎることを抑制するために第２回転ベースＧ４６０の回転に抵抗を付与する抵抗手段Ｇ４７５ａが配設される凹部であり、抵抗手段Ｇ４７５ａと対応する大きさに凹設される。また、抵抗手段Ｇ４７５ａには、抵抗ギヤＧ４７５ｂが回転可能な状態で軸支されると共に、その抵抗ギヤＧ４７５ｂの歯が第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３に歯合する位置に配設される。よって、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転する場合に、抵抗ギヤＧ４７５ｂが回転される。抵抗ギヤＧ４７５ｂには抵抗手段Ｇ４７５ａから一定の回転抵抗が作用されるので、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０が回転する際に、第２回転ベースＧ４６０に抵抗手段Ｇ４６５ａから一定の回転抵抗が作用される。これにより、第２回転ベースＧ４６０が駆動モータＧ８３０の駆動力が切断された後も、その慣性力によって回転が継続されることを抑制できる。即ち、駆動モータＧ８３０の駆動力を切断持に第２回転ベースＧ４６０の回転を停止することができる。また、第２固定ユニットＧ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、逆回転規制ユニットＧ４７７が配設される。逆回転規制ユニットＧ４７７は、背面側カバーＧ４７７ａと、その背面側カバーＧ４７７ａに回転可能な状態で支持される係合片Ｇ４７７ｂと、係合片Ｇ４７７ｂを付勢するねじりバネＧ４７７ｃとを主に備えて形成される。係合片Ｇ４７７ｂは、正面視略矩形の板状に形成されると共に、第２回転ベースＧ４６０の正面側立設部Ｇ４６２の外周面に当接可能な状態で配設される。また、係合片Ｇ４７７ｂは、第２回転ベースＧ４６０の外周面に対して所定の位置で係合可能とされ、この係合により、第２回転ベースＧ４６０の第２固定ユニットに対する所定の方向（矢印ＧＬ方向（図１７１０参照））への回転が規制される。なお、係合片Ｇ４７７ｂと正面側立設部Ｇ４６２との係合について詳しい説明は後述する。第２装飾ユニットＧ４８０は、正面視において略円形、詳細には花を模した形状に形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、第２装飾ユニットＧ４８０には、光を透過可能な塗料により、正面側に塗装が施される。よって、第２装飾ユニットＧ４８０は、背面側から入射する光を正面側に透過可能とされる。また、第２装飾ユニットＧ４８０は、背面側の中央部に突出する連結部Ｇ４８１を備える。連結部Ｇ４８１は、上述したように、第２固定ユニットＧ４７０のカラーＧ４７６ａに挿入されと共に、第２固定ユニットＧ４７０の第２従動ギヤＧ４７３ｂに締結される部分であり、カラーＧ４７６ａの内周面と若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０は、連結部Ｇ４８１を軸に（軸ＧＯを中心に）第２固定ユニットＧ４７０に対して回転可能とされる。なお、第１１１実施形態における第２装飾ユニットＧ４８０は、正面視において略円形に形成されるが、角形状や異形状に形成されるものであっても良い。また、第２装飾ユニットＧ４８０は、光を透過可能な樹脂材料から形成されるものではなく、正面側（矢印Ｆ方向側）側面および背面側（矢印Ｂ方向側）の側面に光を反射する装飾が施され、光を非透過に形成されるものであっても良い。

【６１７０】

次いで、図１７０１を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０について説明する。図１７０１（ａ）は、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図１７０１（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ４２０の分解正面斜視図である。なお、以下の説明では、図１７０１（ａ）に示す状態の第１装飾ユニットＧ４２０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１７０１（ａ）に示す状態の第１装飾ユニットＧ４２０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側として、それぞれ説明する。図１７０１に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ４２６と、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６との間に配設される第２継手部材Ｇ４２３と、その第２継手部材Ｇ４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。回転ギヤＧ４２１は、第１回転ベースＧ４１０（図１６９９参照）の装飾側軸部Ｇ４１２ａに配設されるギヤであり、装飾側軸部Ｇ４１２ａが挿通可能に貫通される第１被軸支部Ｇ４２１ａと、外周面に刻設される歯Ｇ４２１ｂと、装飾側軸部Ｇ４１２ａが挿入される側と反対面から突出する一対の連結部Ｇ４２１ｃとを主に備えて形成される。第１被軸支部Ｇ４２１ａは、装飾側軸部Ｇ４１２ａの外径よりも若干大きい内径の貫通孔として形成される。回転ギヤＧ４２１は、図１７０１（ａ）に示す左側（矢印Ｌ方向側）から第１被軸支部Ｇ４２１ａに装飾側軸部Ｇ４１２ａを挿通させると共に、第１被軸支部Ｇ４２１ａを挿通させた装飾側軸部Ｇ４１２ａの先端に第１被軸支部Ｇ４２１ａの内径よりも大きい外径の頭部を有する螺子を締結することで、装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として第１回転ベースＧ４１０に対して回転可能な状態で配設される。歯Ｇ４２１ｂは、正面側ベース部材Ｇ８１０（図１６９６参照）の刻設部Ｇ８１１ａに歯合する歯であり、刻設部Ｇ８１１ａと対応する形状に形成される。回転ギヤＧ４２１は、第１回転ベースＧ４１０（図１６９８（ｂ）参照）に軸支された状態で、第１固定ユニットＧ４５０（図１６９８（ｂ）参照）の棒部材Ｇ４５１が背面側ベース部材Ｇ８２０（図１６９６参照）に挿入され固定される（花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０及び背面側ベース部材Ｇ８２０に配設される）ことで、刻設部Ｇ８１１ａに歯合される。なお、刻設部Ｇ８１１ａは、花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転した際の回転ギヤＧ４２１の回転軌跡と重なる位置に形成される。従って、回転ギヤＧ４２１は、花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転することに伴って、装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として第１回転ベースＧ４１０に対して回転される。連結部Ｇ４２１ｃは、板状に形成されると共に、その板状に形成された一面が第１被軸支部Ｇ４２１ａを挟んで対向した状態で形成される。また、一対の連結部Ｇ４２１ｃは、対向する方向に貫通する第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１を備えており、その第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に連結棒Ｇ４２１ｄが回転可能な状態で挿通される。連結棒Ｇ４２１ｄは、第１継手部材Ｇ４２２を回転ギヤＧ４２１に連結するための部材であり、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に挿通可能な外径の円柱状に形成される。また、連結部Ｇ４２１ｃは、円柱状に形成される軸方向中央部に径方向に貫通する第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１と、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２１ｄ２とを備える。第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１は、後述する第１継手部材Ｇ４２２の連結棒Ｇ４２２ｃが挿通される部分であり、連結棒Ｇ４２２ｃよりも大きい外径に形成される。この第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１に連結棒Ｇ４２２ｃが挿通されることで、回転ギヤＧ４２１と第１継手部材Ｇ４２２とが連結される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１が第１回転ベースＧ４１０に対して回転されることに伴って回転される。止め輪保持部Ｇ４２１ｄ２は、止め輪Ｇ４２１ｅが外嵌される部分であり、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に連結棒Ｇ４２１ｄが挿入された状態で止め輪Ｇ４２１ｅが連結棒Ｇ４２１ｄの両端に外嵌されることで、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１から連結棒Ｇ４２１ｄが抜け出ることが規制される。なお、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２１ｄ及び止め輪Ｇ４２１ｅは、金属製の材料から形成されており、連結棒Ｇ４２１ｄが連結部Ｇ４２１ｃに

対して回転した際に破損することが抑制される。また、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２１ｄは、止め輪Ｇ４２１ｅにより止められるが、連結棒Ｇ４２１ｄの端部に螺子を締結して第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１から抜け出ることが規制されるものであっても良い。

【６１７１】

第１継手部材Ｇ４２２は、円盤状に形成される第１連結部Ｇ４２２ａと、その第１連結部Ｇ４２２ａの一面から突出する一対の第２連結部Ｇ４２２ｂとを主に備えて形成される。第１連結部Ｇ４２２ａは、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６とを連結する部分であり、円盤状に形成される中央部に変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７を挿入する凹部Ｇ４２２ａ１が凹設される。凹部Ｇ４２２ａ１は、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７の端部と同形状のＤ字状に凹設される。また、凹部Ｇ４２２ａ１には、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７の端部が圧入される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６とが連結され、第１継手部材Ｇ４２２の回転に伴って変位ユニットＧ４２６を回転させることができる。第２連結部Ｇ４２２ｂは、板状に形成されると共に、その板状に形成された一面が凹部Ｇ４２２ａ１を挟んで対向した状態で形成される。また、一対の第２連結部Ｇ４２２ｂは、対向する方向に貫通する被軸支部Ｇ４２２ｂ１を備えており、その被軸支部Ｇ４２２ｂ１に連結棒Ｇ４２２ｃが回転可能な状態で挿通される。連結棒Ｇ４２２ｃは、回転ギヤＧ４２１の連結棒Ｇ４２１ｄと連結される部材であり、連結棒Ｇ４２１ｄの第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１の内径よりも小さい外径の円柱状に形成される。連結棒Ｇ４２２ｃは、上述したように第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１に挿通されることで、回転ギヤＧ４２１の連結棒Ｇ４２１ｄに連結される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１が第１回転ベースＧ４１０に対して回転されることに伴って回転される。また、連結棒Ｇ４２２ｃは、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２２ｃ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２２ｃ１は、止め輪Ｇ４２２ｄが外嵌される部分であり、被軸支部Ｇ４２２ｂ１に連結棒Ｇ４２２ｃが挿入された状態で止め輪Ｇ４２２ｄが連結棒Ｇ４２２ｃの両端に外嵌されることで、被軸支部Ｇ４２２ｂ１から連結棒Ｇ４２２ｃが抜け出ることが規制される。なお、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２２ｃ及び止め輪Ｇ４２２ｄは、金属製の材料から形成されており、連結棒Ｇ４２２ｃが被軸支部Ｇ４２２ｂ１に対して回転した際に破損することが抑制される。また、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２２ｃは、止め輪Ｇ４２ｄにより止められるが、連結棒Ｇ４２２ｃの端部に螺子を締結して被軸支部Ｇ４２２ｂ１から抜け出ることが規制されるものであっても良い。被摺動部材Ｇ４２５は、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図１６９９参照）に連結される部材であり、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａと、その摺動部Ｇ４２５ａの反対側（下方側）に貫通形成される被軸支部Ｇ４２５ｂとを主に備える。摺動部Ｇ４２５ａは、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの溝幅よりも小さい外径の円柱状に形成され、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通可能とされる。また、摺動部Ｇ４２５ａは、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される際に基端側に第１カラーＧ４２５ａ１（図１６９９参照）が配設されると共に、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通された先端側に第２カラーＧ４２５ａ２（図１６９９参照）が配設される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０の伝達部Ｇ４３１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を第１カラーＧ４２５ａ１と第２カラーＧ４２５ａ２とで挟んだ状態で、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される。これにより、摺動部Ｇ４２５ａに対して花弁側伝達部材Ｇ４３０が前後方向に揺れ動くことを抑制でき、摺動溝Ｇ４３１ａの内側を摺動部Ｇ４２５ａが摺動する際の抵抗を低減できる。被軸支部Ｇ４２５ｂは、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とを連結する部分であり、伝達部材Ｇ４２４に配設される第１連結棒Ｇ４２４ｃを挿通可能な内径の貫通孔として形成される。

【６１７２】

伝達部材Ｇ４２４は、一対の板状の部材から形成されると共に、互い一面側を対向した状態で配設される。また、伝達部材Ｇ４２４は、被摺動部材Ｇ４２５と第２継手部材Ｇ４２３とを連結する部材であり、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とを連結するための第１被軸支部Ｇ４２４ａと、第２継手部材Ｇ４２３と伝達部材Ｇ４２４とを連結するた

めの第２被軸支部Ｇ４２４ｂとを備える。第１被軸支部Ｇ４２４ａは、第１連結棒Ｇ４２４ｃが挿通される貫通孔であり、第１連結棒Ｇ４２４ｃを挿通可能な内径に形成されると共に、一対の伝達部材Ｇ４２４の対向する方向に貫通される。第１連結棒Ｇ４２４ｃは、一対の伝達部材Ｇ４２４の間に被摺動部材Ｇ４２５（被軸支部Ｇ４２５ｂ）を挟んだ状態で、伝達部材Ｇ４２４の第１被軸支部Ｇ４２４ａと被摺動部材Ｇ４２５の被軸支部Ｇ４２５ｂとに挿通される。これにより、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とが連結される。また、第１連結棒Ｇ４２４ｃは、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２４ｃ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２４ｃ１は、止め輪Ｇ４２４ｄが外嵌される部分であり、第１被軸支部Ｇ４２４ａと被軸支部Ｇ４２５ｂとに第１連結棒Ｇ４２４ｃが挿入された状態で止め輪Ｇ４２４ｄが第１連結棒Ｇ４２４ｃの両端に外嵌されることで、第１被軸支部Ｇ４２４ａと被軸支部Ｇ４２５ｂとから第１連結棒Ｇ４２４ｃが抜け出ることが規制される。なお、伝達部材Ｇ４２４と被摺動部材Ｇ４２５とは、第１連結棒Ｇ４２４ｃに対して回転可能に連結される。従って、後述する被摺動部材Ｇ４２５の変位に伴って被摺動部材Ｇ４２５に対して伝達部材Ｇ４２４の姿勢を変更することができる。第２被軸支部Ｇ４２４ｂは、第２連結棒Ｇ４２４ｅが挿通される貫通孔であり、第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通可能な内径に形成されると共に、一対の伝達部材Ｇ４２４の対向する方向に貫通される。第２連結棒Ｇ４２４ｅは、一対の伝達部材Ｇ４２４の間に第２継手部材Ｇ４２３（第１貫通孔Ｇ４２３ａ）を挟んだ状態で、伝達部材Ｇ４２４の第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第２継手部材Ｇ４２３の第１貫通孔Ｇ４２３ａとに挿通される。これにより、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とが連結される。また、第２連結棒Ｇ４２４ｅは、第１連結棒Ｇ４２４ｃと同様に、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２４ｅ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２４ｅ１は、止め輪Ｇ４２４ｆが外嵌される部分であり、第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第１貫通孔Ｇ４２３ａとが挿入された状態で止め輪Ｇ４２４ｆが第２連結棒Ｇ４２４ｅの両端に外嵌されることで、第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第１貫通孔Ｇ４２３ａとから第２連結棒Ｇ４２４ｅが抜け出ることが規制される。なお、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とは、第２連結棒Ｇ４２４ｅに対して回転可能に連結される。従って、伝達部材Ｇ４２４の変位（被摺動部材Ｇ４２５に対する姿勢の変化）に伴って伝達部材Ｇ４２４に対して第２継手部材Ｇ４２３の姿勢を変更することができる。また、本実施形態における第１連結棒Ｇ４２４ｃ、第２連結棒Ｇ４２４ｅ、止め輪Ｇ４２４ｄ，Ｇ４２４ｆは、金属製の材料から形成されており、第１連結棒Ｇ４２４ｃ及び第２連結棒Ｇ４２４ｅが第１被軸支部Ｇ４２４ａ及び第２被軸支部Ｇ４２４ｂに対して回転した際に破損することが抑制される。

【６１７３】

第２継手部材Ｇ４２３は、伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ４２６とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第２継手部材Ｇ４２３は、異なる方向に貫通する第１貫通孔Ｇ４２３ａ及び第２貫通孔Ｇ４２３ｂを備える。なお、第１貫通孔Ｇ４２３ａと第２貫通孔Ｇ４２３ｂとは、互いにずれた位置に形成される。第１貫通孔Ｇ４２３ａは、上述したように第２連結棒Ｇ４２４ｅが挿通される貫通孔であり、第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通可能な内径に形成される。第１貫通孔Ｇ４２３ａに伝達部材Ｇ４２４の第２被軸支部Ｇ４２４ｂを挿通した第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通させることで、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とが連結される。第２貫通孔Ｇ４２３ｂは、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７が挿通される貫通孔であり、軸部Ｇ４２７を挿通可能な内径に形成される。第２貫通孔Ｇ４２３ｂに軸部Ｇ４２７を挿通することで、第２継手部材Ｇ４２３を介して伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ４２６とが連結される。これにより、伝達部材Ｇ４２４が変位されると、その伝達部材Ｇ４２４の変位に伴って変位ユニットＧ４２６を変位させることができる。変位ユニットＧ４２６は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印Ｌ方向側）の第１装飾面Ｇ４２６ａと、その第１装飾面Ｇ４２６ａと反対側（矢印Ｒ方向側）の側面の第２装飾面Ｇ４２６ｂと、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部同士を繋ぐ第１端面Ｇ４２６ｃと、その第１端面Ｇ４２６ｃの反対側（矢印Ｂ方向側）に形成され軸部Ｇ４２７に連結

される連結部Ｇ４２６ｄとを主に備える。なお、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ，第１端面Ｇ４２６ｃに金や銀等の反射率の高い装飾が施される。これにより、変位ユニットＧ４２６に照射される光を反射することができる。なお、変位ユニットＧ４２６の光の反射についての詳しい説明は後述する。また、第１１１実施形態における変位ユニットＧ４２６は、正面視において花弁側伝達部材Ｇ４３０（第２装飾ユニットＧ４８０）に沿って湾曲する板状に形成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、平板状や棒状（円柱状）に形成されるものであっても良い。また、第１１１実施形態における変位ユニットＧ４２６は、透明な樹脂材料で形成され、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂから入射する光を透過して第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂから出射することで、透過する光による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。連結部Ｇ４２６ｄは、軸部Ｇ４２７を変位ユニットＧ４２６に連結するための部分であり、湾曲形成される変位ユニットＧ４２６の湾曲方向の内方側（矢印Ｌ方向側）に張り出して形成される。これにより、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ及び第１端面Ｇ４２６ｃを軸部Ｇ４２７の軸線上から外れた位置に配置することができる。これにより、軸部Ｇ４２７を軸に変位ユニットＧ４２６を回転させた際に、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ及び第１端面Ｇ４２６ｃを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができる。なお、連結部Ｇ４２６ｄには、軸部Ｇ４２７の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部を挿入するための凹部（図示しない）が形成されており、その凹部に軸部Ｇ４２７の上方側の端部が圧入されることにより変位ユニットＧ４２６と軸部Ｇ４２７とが連結される。

【６１７４】

次いで、図１７０２及び図１７０３を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０の変位について説明する。なお、以下の説明では、図１７０２（ａ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の位置を起立位置として、図１７０２（ｃ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の位置を傾倒基準位置（起立位置から第１装飾ユニットＧ４２０が倒れた状態の位置）として説明する。初めに、図１７０２を参照して変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。図１７０２（ａ）から図１７０２（ｃ）は、第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における側面図と対応する。なお、図１７０２（ａ）から図１７０２（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位する遷移状態が順に図示される。また、図１７０２（ａ）から図１７０２（ｃ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図１７０４（ａ）参照）の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１及び外側端部Ｇ４３１ａ２の位置が２点鎖線で図示される。図１７０２（ａ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１に当接する位置に摺動部Ｇ４２５ａが配設される状態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第１端面Ｇ４２６ｃを遊技者側（正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態で配設される。なお、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される状態では、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが花回転ユニットＧ４００の軸ＧＯ側に向けて配置されており、正面視における花回転ユニットＧ４００が縮小した状態とされる（図１７０４参照）。図１７０２（ｂ）及び図１７０２（ｃ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１に当接した位置から摺動部Ｇ４２５ａ（被摺動部材Ｇ４２５）が外側端部Ｇ４３１ａ２側（矢印Ｒ方向側）まで移動されると、その摺動部Ｇ４２５ａ（被摺動部材Ｇ４２５）の変位に伴って、被摺動部材Ｇ４２５に連結される伝達部材Ｇ４２４が第１連結棒Ｇ４２４ｃを軸として被摺動部材Ｇ４２５に対する姿勢を変えつつ外側端部Ｇ４３１ａ２側に変位される。そして、伝達部材Ｇ４２４が変位されることにより、伝達部材Ｇ４２４に連結される第２継手部材Ｇ４２３が変位される。上述したように、第２継手部材Ｇ４２３には第２貫通孔Ｇ４２３ｂに変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７が挿通されているので、第２継手部材Ｇ４２３の変位に伴って変位ユニットＧ４２６が変位される。変位ユニットＧ４２６は、軸部Ｇ４２７が第１継手部材Ｇ４２２に連結され、第１継手部材Ｇ４２２は

、回転ギヤＧ４２１に対して連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転可能に配設される。従って、被摺動部材Ｇ４２５の変位に伴って駆動力が変位ユニットＧ４２６まで伝達されると、変位ユニットＧ４２６は、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として傾倒される。連結棒Ｇ４２１ｄを軸とする変位ユニットＧ４２６の傾倒は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２に摺動部Ｇ４２５ａが当接することで規制される。なお、本実施形態では、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に約６０度回転され、傾倒基準位置において第１装飾面Ｇ４２６ａを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態とされる。

【６１７５】

次いで、図１７０３（ａ）から図１７０３（ｄ）を参照して、傾倒基準位置に配設される変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合について説明する。図１７０３（ａ）から図１７０３（ｄ）は、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置された状態における第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応する。なお、図１７０３（ａ）から図１７０３（ｄ）では、傾倒基準位置に配置された変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸に回転された際の遷移状態が順に図示され、図１７０３（ａ）に示す状態を傾倒基準位置として、順に９０度ずつ回転された状態が図示される。また、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸に回転される場合に変位ユニットＧ４２６（第１装飾ユニットＧ４２０）が第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０（図１６９９参照）の周囲を回転するが、ここでの説明では、図１７０３（ａ）に示す図示を形式的に側面図として、図１７０３（ｂ）から図１７０３（ｄ）についても同様に側面図として説明する。図１７０３（ａ）から図１７０３（ｄ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置（図１７０３（ａ）に示す位置）に変位された位置から回転ギヤＧ４２１が回転されると、その回転ギヤＧ４２１の回転に伴って、回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２が回転される。第１継手部材Ｇ４２２には、凹部Ｇ４２２ａ１に変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７（図１７０１（ｂ）参照）が連結されるので、第１継手部材Ｇ４２２が回転されることにより変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される。これにより、第１装飾面Ｇ４２６ａを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた位置（傾倒基準位置）から変位ユニットＧ４２６が回転して、第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた位置（以下の説明では「傾倒半回転位置」と称す）に変位ユニットＧ４２６を回転させることができる。即ち、遊技者に視認させられる変位ユニットＧ４２６の表示面を変更することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。また、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂは、軸部Ｇ４２７の軸心とずれた位置に形成される。従って、軸部Ｇ４２７を軸に変位ユニットＧ４２６を回転させると、装飾面（第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂ）の前後方向の位置を変位させることができる。詳しく説明すると、図１７０３（ａ）に示す傾倒基準位置では、第１装飾面Ｇ４２６ａが軸部Ｇ４２７の軸心の延長線上よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置して遊技者に視認され、図１７０３（ｃ）に示す傾倒半回転位置では、第２装飾面Ｇ４２６ｂが軸部Ｇ４２７の軸心の延長線上よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置して遊技者に視認される。これにより、変位ユニットＧ４２６の変位に前後方向の動きを付与することができるので、遊技者の興趣を向上できる。なお、図１７０３（ａ）から図１７０３（ｄ）に示す位置まで変位ユニットＧ４２６が約２７０度回転したあとは、さらに回転ギヤＧ４２１の回転が継続されることで、図１７０３（ａ）に示す回転基準位置まで回転される。即ち、変位ユニットＧ４２６は、回転ギヤＧ４２１の回転により軸部Ｇ４２７を軸とする回転が継続される。

【６１７６】

次いで、図１７０４及び図１７０５を参照して、変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。図１７０４（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７０４（ｂ）は、図１７０４（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。図１７０５（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７０５（ｂ）は、図１７０５（

ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩＩｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。なお、図１７０４及び図１７０５では、理解を容易とするための花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部材（基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０（図１６９９参照）の図示が省略される。また、図１７０４（ａ）及び図１７０５（ａ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側の第２摺動溝Ｇ４１１ａが鎖線で図示される。さらに、図１７０４及び図１７０５では、軸ＧＯを中心とする正面視右回りの回転に矢印ＧＲの符号が付して図示され、軸ＧＯを中心とする正面視左回りの回転に矢印ＧＬの符号が付して図示される。初めに、上述したように、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、軸支部Ｇ４３２（図１６９９参照）が正面側ベース部材Ｇ８１０（図１６９６参照）と背面側ベース部材Ｇ８２０（図１６９６参照）との対向間に配設される従動ギヤＧ８４７（図１６９６参照）に締結される。従って、従動ギヤＧ８４２～Ｇ８４６を介して従動ギヤＧ８４７が駆動モータＧ８３０の駆動力により回転されると、花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転される。花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａには、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿入されるので、図１７０４（ａ）及び図１７０５（ａ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０が正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転されると、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第１摺動面Ｇ４３１ａ３に沿って軸ＧＯの径方向外側に押し出される。この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａには、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側（矢印Ｂ方向側）が第１回転ベースＧ４１０の第２摺動溝Ｇ４１１ａに挿入されるので、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第１摺動面Ｇ４３１ａ３により押し出されると、摺動部Ｇ４２５ａは、第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って軸ＧＯの径方向外側に向かって移動される。これにより、上述した図１７０２（ａ）から図１７０２（ｃ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位される。なお、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットＧ４２６が変位される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが第１回転ベースＧ４１０の第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って変位される。そのため、正面視（矢印Ｂ方向視）における軸ＧＯを中心とする周方向（矢印ＧＲ方向や矢印ＧＬ方向）に第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることなく、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置に変位させることができる。また、図１７０４及び図１７０５に示すように、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６が遊技盤Ｈ１３（図１６８７参照）の連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転可能に配設され、起立位置と傾倒基準位置との間で変位させることにより、正面視における変位ユニットＧ４２６の姿勢を変えることができるので、起立位置では正面視における外形を小さくできると共に、傾倒位置では正面視における外形を大きくできる。これにより、花回転ユニットＧ４００の正面視における外形を小さくするために、変位ユニットＧ４２６を他の部材（例えば、第２装飾ユニットＧ４８０）の背面側に隠す必要がなくなるので、変位ユニットＧ４２６を隠す部材の正面視における外形の大きさに関係なく変位ユニットＧ４２６の外形の大きさを変更することができる。

【６１７７】

詳しく説明すると、花回転ユニットＧ４００（第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０）において、第２装飾ユニットＨ４８０が第１装飾ユニットＧ４２０の外側に張り出され第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とが共に視認可能とされる拡大状態と、第２装飾ユニットＧ４８０を第１装飾ユニットＧ４２０に近づけて第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が視認不能とされる縮小状態とを形成し、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０との全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。しかしながら、この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）にスライド変位させて、第２装飾ユニットＧ４８０により第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を視認不能として縮小状態を形成する一方、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０の外方にスライド変位させて、第１装飾ユニットＧ４２０の所定の領域を視認可能として拡大状態を形成するものであると、第２

装飾ユニットＧ４８０の背面側に第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を配置するため、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の正面視における外形を第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における外形よりも小さくする必要があり（第２装飾ユニットＧ４８０の外形の大きさに依存するため）、変位ユニットＧ４２６の外形を大型化することが困難であるという問題がある。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における外形を大きくすると、その分、他の部材の配設スペースが減少される。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の外形の大型化に伴い花回転ユニットＧ４００全体の正面視における外形が大きくなり、他の部材に干渉しやすくなる。一方、第１装飾ユニットＧ４２０の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分遮蔽できる面積が小さくなるため、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が小さくなり、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる（拡大状態とした）際の大きさを大きくすることができない。これに対し、本実施形態では、花回転ユニットＧ４００の正面視における外形を小さくする際に、変位ユニットＧ４２６の姿勢を変えて、正面視における変位ユニットＧ４２６の外形を小さくすることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０が変位されることで、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外側を向く状態（起立位置に配置された状態）と、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態（傾倒基準位置に配置された状態）とを形成可能に構成されるので、他の部材を配設するスペースを確保しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくできる。具体的には、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、他の部材が第２装飾ユニットＧ４８０（第１装飾ユニットＧ４２０）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。一方、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさを小さくしても、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさが第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の大きさに依存しないので、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を大きくできる。よって、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。言い換えると、パチンコ機Ｈ１０の役物が配設される空間は、上下左右方向に比べて前後方向（正面と背面とを結ぶ方向）のスペースに比較的余裕があるところ、その前後方向のスペースの利用して、第２装飾ユニットＧ４８０を前後方向に長くすることで、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視の大きさを小さくできると共に、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。また、変位ユニットＧ４２６は、起立位置で第１装飾面Ｇ４２６ａが軸ＧＯ側に向けて配置され（図１６９８（ｂ）参照）、傾倒基準位置で第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に向けられて配置される。上述したように第１装飾面Ｇ４２６ａには、光を反射可能な装飾が施されているため、起立位置に配置される場合と、傾倒基準位置に配置される場合とで光の反射方向を変更することができる。

【６１７８】

詳しく説明すると、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置され、第１固定ユニットＧ４５０、第２回転ベースＧ４６０、又は、第２回転ベースＧ４６０を介して基板部材Ｇ４４０から出射される光が第１装飾面Ｇ４２６ａに照射される場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面視において第２装飾ユニットＧ４８０側（軸ＧＯ側）に向けられているので、光が第２装飾ユニットＧ４８０側に向かって反射される。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて出射する光量を増やすことができる。その結果、第２装飾ユニットＧ４８０に注目させやすくできる。一方、変位ユニットＧ４

２６が傾倒基準位置に配置され、第１固定ユニットＧ４５０、第２回転ベースＧ４６０、又は、第２回転ベースＧ４６０を介して基板部材Ｇ４４０から出射される光が第１装飾面Ｇ４２６ａに照射される場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側に向けられているので、光が遊技者側に反射される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０に注目させやすくできる。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に配設され、光を発光可能に構成される基板部材Ｇ４４０を備え、第２装飾手段は、光透過性材料から構成され、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが光を反射可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態（拡大状態）とされた場合に、基板部材Ｇ４４０から発光され変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａで反射した光を遊技者に視認させるだけでなく、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に向く状態とされた場合には、基板部材Ｇ４４４０から発光され変位ユニットＧ４２６で反射した光を第２装飾ユニットＧ４８０にその背面側（矢印Ｂ方向側）から入射させ、第２装飾ユニットＧ４８０を透過した光（第２装飾ユニットＧ４８０の正面側から出射される光を）遊技者に視認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。なお、第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の背面側にスライド変位させるものでは、縮小状態において基板部材Ｇ４４０から発光され変位ユニットＧ４２６で光を反射させても、その反射させた光が基板部材Ｇ４４０に遮られてしまい、第２装飾ユニットＧ４８０へ入射させることができないところ、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６で反射された光を第２装飾ユニットＧ４８０及び基板部材Ｇ４４０にの正面視外側から回り込ませることができ、基板部材Ｇ４４０に遮られることなく、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）へ入射させることができる。さらに、図１７０４及び図１７０５に示すように、起立位置から傾倒基準位置に変位する際の変位ユニットＧ４２６の回転軸（連結棒Ｇ４２１ｄ）は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配置される。そのため、第１装飾ユニットＧ４２０の回転軸（連結棒Ｇ４２１ｄ）を遊技者側から視認しにくくできる。これにより、遊技者が第１装飾ユニットＧ４２０の機構を理解することで、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させた際の遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【６１７９】

次いで、図１７０６から図１７０９を参照して、軸部Ｇ４２７を軸として変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から回転させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。図１７０６（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７０６（ｂ）は、図１７０６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図１７０６（ｃ）は、図１７０６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図１７０７（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７０７（ｂ）は、図１７０７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図１７０７（ｃ）は、図１７０７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図１７０８（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７０８（ｂ）は、図１７０８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図１７０８（ｃ）は、図１７０８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図１７０９（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７０９（ｂ）は、図１７０９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図１７０９（ｃ）は、図１７０９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。なお、図１７０６から図１７０９では、傾倒基準位置に配置される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として９０度ずつ回転された状態が順に図示される。また、図１７０６から図１７０９では、理解を容易とするための花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部材（基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定

ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０（図１６９９参照）の図示が省略される。上述したように、起立位置から傾倒基準位置に変位する変位ユニットＧ４２６は、駆動モータＧ８３０の駆動力が伝達されて花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転されることで、被摺動部材Ｇ４２５の摺動部Ｇ４２５ａが第１摺動面Ｇ４３１ａ３に押し出される。この変位により、摺動部Ｇ４２５ａは、摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２に当接する位置まで変位される。この状態から、図１７０６及び図１７０７に示すように、駆動モータＧ８３０の駆動力の伝達を継続して軸ＧＯを中心に花弁側伝達部材Ｇ４３０を正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転させると、外側端部Ｇ４３１ａ２に当接する摺動部Ｇ４２５ａが花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転に伴って軸ＧＯを中心とする花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転方向（矢印ＧＲ方向）に変位される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第１装飾ユニットＧ４２０、及び、第１回転ベースＧ４１０までが一体となって、正面側ベース部材Ｇ８１０及び背面側ベース部材Ｇ８２０に対して軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される。第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１の歯Ｇ４２１ｂは、正面側ベース部材Ｇ８１０の刻設部Ｇ８１１ａに歯合されているので、正面側ベース部材Ｇ８１０（正面側ベース部材Ｇ８１０）に対して第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に回転されることで、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１が装飾側軸部Ｇ４１２ａ（図１７０５（ｂ）参照）を軸として回転される。

【６１８０】

上述したように、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１が装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として回転されると、その回転ギヤＧ４２１の回転に伴って、第１継手部材Ｇ４２２が回転されると共に、第１継手部材Ｇ４２２に軸部Ｇ４２７を介して連結される変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させられると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させられる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させて、花回転ユニットＧ４００の正面視における視認可能領域を広げるだけでなく、その広げた視認可能領域で第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を複雑に変位させる（軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる）ことができる。この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させたあと、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に回転させる（第２装飾ユニットＧ４８０の周りを周回（公転）させる）だけでは、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０の両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。これに対し、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００では、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に回転させると共に、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを周回（公転）する（軸ＧＯを中心に回転する）際に、軸部Ｇ４２７を軸に回転（自転）可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。また、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂには、光を反射可能な装飾がされるので、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂにより反射される光の方向へ変更することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくでき、演出効果を高めることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、軸部Ｇ４２７を軸に回転（自転）する際の回転中心を挟んで位置する第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂを備え、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂとが異なる態様に構成されるので、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを第１装飾ユニットＧ４２０が周回（公転）する際に、第１装飾ユニットＧ４２０の異なる装飾面（第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂ）を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。さらに、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂ

が湾曲した形状に形成されるので、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとで光の反射態様が異ならせることができる。よって、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの反射光による演出を異なる態様で遊技者に視認させることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が軸ＧＯから離れる方向に延びる軸（軸部Ｇ４２７の軸）を中心に回転（自転）される場合について説明したが、変位ユニットＧ４２６は、軸ＧＯと平行に伸びる軸を中心に回転（自転）するものであっても良い。この場合、第１装飾面Ｇ４２６ａへ光が照射される領域を一部にすることで、変位ユニットＧ４２６を回転（自転）させることで第１装飾面Ｇ４２６ａに対する光の照射領域が変更され、第１装飾面Ｇ４２６ａにより反射される反射光の反射態様を変更することができる。また、第１１１実施形態では、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約１８度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として約９０度回転するように設定される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約７２度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として１回転するように設定される。

【６１８１】

さらに、第１装飾ユニットＧ４２０は花弁側伝達部材Ｇ４３０（第１回転ベースＧ４１０）の軸ＧＯを中心とする周囲に５個等間隔で配設される。即ち、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０と約７２度の間隔を隔てて配設される。上述したように、第１装飾ユニットＧ４２０は、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約７２度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が１回転するように設定されるので、正面視において変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置される位置を同一にできる（即ち、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａを遊技者に視認させる位置、及び、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを遊技者に視認させる位置を同じにできる）。この場合、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置となる位置の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に正面側ベース部材Ｇ８１０のアーム部Ｇ８１２が配設される。即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が小さくされる位置の背面側にアーム部Ｇ８１２が配設される。これにより、アーム部Ｇ８１２と変位ユニットＧ４２６との干渉を抑えつつ、アーム部Ｇ８１２を花回転ユニットＧ４００に対して正面側に近づけて配置することができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に大型化することを抑制できる。また、第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータＧ８３０の駆動力により行われるので、駆動手段（駆動モータＧ８３０）の配設数を少なくすることができる。その結果、製造コストを削減できると共に、花弁動作装置Ｇ８００が大型化することを抑制できる。さらに、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、異なるタイミングで行われる（即ち、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位をした後、変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される）ので、それぞれの駆動のタイミングが重なって、駆動力の伝達が不安となることを抑制できる。その結果、変位ユニットＧ４２６の変位が不安定となることを抑制できる。なお、第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータＧ８３０の駆動力により行われる場合について説明したが、これに限らず、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、それぞれ別の駆動手段の駆動力により変位されるように構成されていても良い。この場合、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とに、駆動手段の駆動力を同時に付与することが可能になるので、起立位置から傾倒基準位置に変位させている途中に変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸と

して回転させ始めることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０に複雑な変位をさせることができ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【６１８２】

次いで、図１７１０から図１７１２を参照して、第２装飾ユニットＧ４８０の回転について説明する。図１７１０（ａ）及び図１７１０（ｂ）と図１７１１（ａ）及び図１７１１（ｂ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７１２（ａ）から図１７１２（ｄ）は、従動ギヤＧ８４６からＧ８４８及び検出センサＧ８１４の背面図である。なお、図１７１０（ａ）から図１７１１（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に回転する遷移状態が順に図示され、図１７１２（ａ）では、図１７１０（ａ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図１７１２（ｂ）では、図１７１０（ｂ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図１７１２（ｃ）では、図１７１１（ａ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図１７１２（ｄ）では、図１７１１（ｂ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示される。また、図１７１０（ａ）から図１７１１（ｂ）では、第２装飾ユニットＧ４８０の全体が透明視され外形のみ２点鎖線で図示されると共に、第２固定ユニットＧ４７０の正面側光拡散部Ｇ４７１及び側面側光拡散部Ｇ４７２が透明視して図示される。さらに、図１７１０（ａ）から図１７１１（ｂ）では、第２装飾ユニットＧ４８０の所定の１箇所を仮想点ＧＡとして図示する。上述したように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転により第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転される際には、第１回転ベースＧ４１０に連結される第２回転ベースＧ４６０が第１回転ベースＧ４１０と共に軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される。第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３には、第１従動ギヤＧ４７４ａが歯合されており、第２回転ベースＧ４６０の回転により第１従動ギヤＧ４７４ａが回転され、第１従動ギヤＧ４７４ａに歯合する第２従動ギヤＧ４７３ｂが回転される。これにより、第２従動ギヤＧ４７３ｂに締結される第２装飾ユニットＧ４８０が回転させられる。この場合、第２従動ギヤＧ４７３ｂと第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３との間に奇数個（本実施形態では、１個）の第１従動ギヤＧ４７４ａが配設されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向側）に回転される際に、第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印Ｌ方向側）に回転される。即ち、正面視において第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とは反対方向に回転される。従って、軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０が回転（公転）される際には、第２装飾ユニットＧ４８０に対する第１装飾ユニットＧ４２０の回転（公転）を遊技者に視認させることができる。そのため、第２装飾ユニットＧ４８０が実際よりも速い速度で回転しているように感じさせることができ、その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の回転による演出効果を向上させることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度と、第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度とが異なるので、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と同じ方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度が第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度よりも遅くすることで、第１装飾ユニットＧ４２０が第１装飾ユニットＧ４２０と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と反対方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度が第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度よりも速くすることで、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）を着目させやすくできる。

【６１８３】

なお、本実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とが正

面視において反対方向に回転される場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とを正面視において同じ方向に回転させるものであってもよい。即ち、第２従動ギヤＧ４７３ｂと第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３との間に偶数個（例えば２個）の第１従動ギヤＧ４７４ａを配設して、第２装飾ユニットＧ４８０を軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向）に回転させるものであっても良い。この場合には、第２装飾ユニットＧ４８０に対する第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に視認させることで、第１装飾ユニットＧ４２０が実際よりも遅い速度で回転しているように感じさせることができる。そのため、花回転ユニットＧ４００よりも他の演出（例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示による演出）に注目させやすくできる。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０は、第１装飾ユニットＧ４２０の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される連結部Ｇ４８１を備え軸ＧＯを中心に回転（自転）可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と同じ方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の回転（自転）を着目させやすくできる一方、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と反対方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合には、第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）の分、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）を着目させやすくできる。また、第２従動ギヤＧ４７３ｂに対して、第１従動ギヤＧ４７３ａのギヤ比が約２倍に設定される。従って、図１７１０（ａ）及び図１７１０（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向側）に約１８度回転される際に、第２装飾ユニットＧ４８０は軸ＧＯを中心に正面視左周り（矢印Ｌ方向側）に約３６度回転される（図１７１０の仮想点ＧＡ参照）。即ち、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が大きく設定される。そのため、第１装飾ユニットＧ４２０が複雑な（軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる）変位をする場合であっても、第２装飾ユニットＧ４８０が回転していることを遊技者に認識させることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の全体を遊技者に注目させることができ、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の変位による演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が大きく設定される場合について説明したが、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が小さく設定されても良い。即ち、第２従動ギヤＧ４７３ｂに対して、第１従動ギヤＧ４７３ａのギヤ比が半分に設定され、軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０が約１８度回転される際に、軸ＧＯを中心に第２装飾ユニットＧ４８０が約９度回転するようにしても良い。この場合には、第２装飾ユニットＧ４８０の回転を遊技者に認識させにくくできるので、第２装飾ユニットＧ４８０に対して第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくできる。その結果、遊技者の視線を一部に注目させやすくできる。

【６１８４】

次いで、図１７１０から図１７１２を参照しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転され（変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転され）た位置から、第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転されて変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置（図１７１０（ａ）に示す位置）に変位される場合について説明する。図１７１０（ａ）及び図１７１０（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として傾倒基準位置から約９０度回転された際には、第２回転ベースＧ４６０が正面側立

設部Ｇ４６２の外周面に係合片Ｇ４７７ｂを当接した状態で回転して、第２回転ベースＧ４６０の係合凹部Ｇ４６２ａの内側から係合片Ｇ４７７ｂが抜け出され、正面側立設部Ｇ４６２に所定間隔を隔てて複数個所に形成される係合凹部Ｇ４６２ａの間に係合片Ｇ４７７ｂが配置された状態とされる。図１７１０（ｂ）に示す状態から図１７１０（ａ）に示す傾倒基準位置に第１装飾ユニットＧ４２０を戻すためには、駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対方向にして花弁側伝達部材Ｇ４３０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させる。これにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第２摺動面Ｇ４３１ａ４に押し出されて第１回転ベースＧ４１０が正面視左回りに回転される。従って、第１回転ベースＧ４１０の正面視左回りの回転に伴って第１装飾ユニットＧ４２０を変位させて、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１を回転させることで、変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置まで戻す方向に軸部Ｇ４２７を軸として回転させることができる。この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置まで回転されると第１回転ベースＧ４１０の正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転に伴って第２回転ベースＧ４６０も正面視左回りに回転され、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａが係合片Ｇ４７７ｂと対応する位置に変位され、係合凹部Ｇ４６２ａと係合片Ｇ４７７ｂとが係合される。即ち、係合片Ｇ４７７ｂ及び係合凹部Ｇ４６２ａは、第２回転ベースＧ４６０が正面視右回りの回転をされる場合に係合しない（引っ掛からない）形状に形成され、第２回転ベースＧ４６０が正面視左回りに回転される場合に係合する（引っ掛かる）形状に形成される。これにより、傾倒基準位置からの第２回転ベースＧ４６０の軸ＧＯを中心とする正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が規制される。よって、第２回転ベースＧ４６０に連結される第１回転ベースＧ４１０の回転も規制される。なお、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置まで回転された後、駆動モータＧ８３０の同方向への駆動が継続される（花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が継続される）場合には、第１回転ベースＧ４１０の回転が規制されることにより、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第２摺動面Ｇ４３１ａ４に押し出されて傾倒基準位置から起立位置まで変位される。詳しく説明すると、第１回転ベースＧ４１０の回転が規制されることにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０が第１回転ベースＧ４１０に対して相対変位される。これにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの変位（花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転）に伴って第２摺動面Ｇ４３１ａ４に当接され、摺動部Ｇ４２５ａが外側端部Ｇ４３１ａ２から内側端部Ｇ４３１ａ１まで摺動される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置まで変位される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）へ近接する方向への第１装飾ユニットＧ４２０の変位は、第１装飾ユニットＧ４２０の軸部Ｇ４２７を軸とする回転（自転）における回転位置が所定の回転位置（傾倒基準位置）にある場合に行われるように構成される。これにより、常に同じ姿勢で第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）へ近接させることができ、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側に干渉する（当接する）ことを抑制できる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の外形形状の設計の自由度を高められると共に、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側へ第１装飾ユニットＧ４２０をより近接させることができる。

【６１８５】

本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の正面視右回り（矢印ＧＲ方向）の回転数に関係することなく、所定の位置（係合片Ｇ４７７ｂ及び係合凹部Ｇ４６２ａが係合する位置）まで第１装飾ユニットＧ４２０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることで、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置に戻すことができる。これにより、花回転ユニットＧ４００の正面視における領域を拡大して、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出をした後、その演出時間よりも短いタイ

ミングで花回転ユニットＧ４００の正面視における領域を縮小することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の配設間隔と、軸ＧＯを中心とする係合凹部Ｇ４６２ａとの形成間隔とが略同一に設定される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転させた後、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に変位を開始する位置を同じ位置に設定できる。従って、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される場合における花回転ユニットＧ４００の外形を同じすることができ、遊技者が違和感を持つことを抑制できる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に近接する方向に最も変位した際に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に最も近づいた状態において、第１装飾ユニットＧ４２０の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを第１装飾ユニットＧ４２０が周回（公転）する構成において、常に同じ周回位置において第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点（始点）として第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

【６１８６】

次いで、駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対方向にして、図１７１１（ａ）及び図１７１１（ｂ）に示す位置から図１７１０（ａ）に示す傾倒基準位置に第１装飾ユニットＧ４２０を戻した場合について説明する。図１７１１（ａ）及び図１７１１（ｂ）に示す位置から第２回転ベースＧ４６０を正面視左周り（矢印ＧＬ方向）に回転させた場合には、図１７１１（ａ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒半回転位置で、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａの内側に係合片Ｇ４７７ｂが係合されることとなる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置まで戻すことが不能とされる。なお、本実施形態では、図１７１２（ｃ）及び図１７１２（ｄ）に示すように図１７１１（ａ）及び図１７１１（ｂ）に示す位置まで花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転されると、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重なることとなる。この検出により、図１７１１（ａ）及び図１７１１（ｂ）に示す位置から第２回転ベースＧ４６０を正面視左周り（矢印ＧＬ方向）に回転される駆動力が駆動モータＧ８３０から入力されることが規制される。即ち、本実施形態では、図１７１１（ａ）及び図１７１１（ｂ）に示す位置から第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に回転されることが規制される。従って、変位ユニットＧ４２６が起立位置とされる場合には、花回転ユニットＧ４００を同じ態様にすることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。また、図１７１２（ａ）に示すように、図１７１０（ａ）に示す傾倒基準位置においても、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重なるように構成される。これにより、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置される位置に対して、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａと係合片Ｇ４７７ｂとの係合位置がずれた場合に、傾倒半回転位置に配置される状態で起立位置に戻される不具合を抑制できる。一方、図１７１２（ｂ）に示すように、図１７１０（ｂ）に示す傾倒基準位置から変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として少し回転される場合には、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重ならないように構成される。従って、本実施形態においては、変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位された後、少なくとも軸部Ｇ４２７を軸として変位ユニットＧ４２６を回転させてから、起立位置への変位が行われるように構成される。

【６１８７】

次いで、図１７１３を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明する。図１７１３（ａ）から図１７１３（ｃ）は、花回転ユニットＧ４００を正面視した模式図である。なお、図１７１３（ａ）では、第１装飾

ユニットＧ４２０が傾倒基準位置に配置された状態が模式的に図示され、図１７１３（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置に変位される途中の位置にある状態が模式的に図示され、図１７１３（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置された状態が模式的に図示される。また、図１７１３（ａ）から図１７１３（ｃ）では、第２装飾ユニットＧ４８０が透明視して図示されると共に、第２装飾ユニットＧ４８０の外形が２点鎖線で図示される。図１７１３（ａ）に示すように、本実施形態における複数（５個）の第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置された場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしの間隔が小さくされた状態で花回転ユニットＧ４００のベース部分（第１回転ベースＧ４１０，花弁側伝達部材Ｇ４３０，基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０）の周囲に配設される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合に、正面視における花回転ユニットＧ４００の全体を大型化して花回転ユニットＧ４００の演出に注目させやすくできる。しかしながら、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置に配置する場合には、第１装飾ユニットＧ４２０を連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転させて、花回転ユニットＧ４００のベース部分に対する姿勢を変更するものである（即ち、軸ＧＯに対する周方向の変位ユニットＧ４２６の１辺の長さ（大きさ）を変更せず、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯに向けて近づける）ため、変位ユニットＧ４２６を起立位置に変位させる場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６の間隔が小さくなる。そのため、起立位置に配置する場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしが衝突して起立位置まで変位ユニットＧ４２６を変位させることができなくなる恐れがある。これに対し、本実施形態では、図１７１３（ｂ）及び図１７１３（ｃ）に示すように、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６を変位させる場合に、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部が、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部に比べて先行して軸ＧＯに向かって変位される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態から第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態となる際に、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側に到着するように構成される。これにより、図１７１３（ｃ）に示すように起立状態とした場合には、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部を、矢印ＧＬ方向側に隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部と軸ＧＯを中心とする径方向内側に重ねた状態で配設することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合に、隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしが衝突して起立位置まで変位ユニットＧ４２６を変位させることができなくなることを抑制できる。

【６１８８】

また、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側に到着するように構成されることで、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に複数配設される第１装飾ユニットＧ４２０が、変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態では、隣り合う第１装飾手段の一方の一側に他方の他側が軸ＧＯから径方向外側に重なるので、縮小状態において第１装飾ユニットＧ４２０の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第１装飾ユニットＧ４２０の大きさを大きくできる。一方、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）では、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の間の隙間を小さくできる。また、図１７１３（ｃ）に示すように起立状態とした場合に、全ての第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部を、矢印ＧＬ方向側に隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部の内側に配置でき、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の外側端部の径方向における重なり方がそれぞれの第１装飾ユニットＧ４２０（変位

ユニットＧ４２６）で異なる状態にならないので、正面視における花回転ユニットＧ４００の見た目をよくすることができる。さらに、図１７１３（ｃ）に示すように起立位置に第１装飾ユニットＧ４２０を配置した状態では、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部の正面側（矢印Ｆ方向側）に第２装飾ユニットＧ４８０の一部を重ねた状態とされる。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０は、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態において隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成される。これにより、縮小状態において第１装飾ユニットＧ４２０どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）に遷移した際の意外性を向上できる。なお、第１１１実施形態では、第２装飾ユニットＧ４８０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されるので、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が視認可能とされる。しかしながら、第１１１実施形態における第２装飾ユニットＧ４８０では、有色（赤色）の透明な樹脂材料で形成されており、これにより第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に重なる第１装飾ユニットＧ４２０が遊技者から見えにくくされる。また、第１１１実施形態では、起立位置の第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部の正面側に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに設定されるが、起立位置の第１装飾ユニットＧ４２０の全体に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに第２装飾ユニットＧ４８０が設定されるものであっても良く、さらに、傾倒位置（拡大状態）の第１装飾ユニットＧ４２０の全体に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに第２装飾ユニットＧ４８０が設定され、第２装飾ユニットＧ４８０を介して第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に視認させるものであっても良い。

【６１８９】

次いで、図１７１４から図１７１５を参照して、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００について説明する。上記第１１１実施形態では、複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が同時に変位する場合について説明したが、第１１２実施形態では、複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が異なるタイミングで変位される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図１７１４を参照して、花回転ユニットＧ２４００の花弁側伝達部材Ｇ２４３０について説明する。図１７１４は、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００を正面視した模式図である。第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個（第１１２実施形態では６個）配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ２４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。なお、図１７１４では、花弁側伝達部材Ｇ２４３０よりも正面側に配設される基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０の図示が省略される。図１７１４に示すように、第１１２実施形態における花弁側伝達部材Ｇ２４３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形の板状に形成される伝達部Ｇ２４３１と、その伝達部Ｇ２４３１の背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出する軸支部Ｇ４３２とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部Ｇ４３１と軸支部Ｇ４３２との中心部には、前後方向（矢

印Ｆ－Ｂ方向）に開口する被挿通部Ｇ４３３が形成される。伝達部Ｇ２４３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において湾曲状に開口形成される第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５が軸ＧＯを中心とする周方向に所定の間隔で交互に形成される。なお、伝達部Ｇ２４３１の正面視における外径は、第１１１実施形態と同様に花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、第２回転ベースＧ４６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる大きさに設定される。第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５は、第１装飾ユニットＧ４２０の被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。第１摺動溝Ｇ２４３４は、正面視（矢印Ｂ方向視）において伝達部Ｇ２４３１の径方向内側の内側端部Ｇ２４３４ａ１から径方向外側の外側端部Ｇ２４３４ａ２に向かうに従って、反時計周りの湾曲形状に形成される。一方、第２摺動溝Ｇ２４３５は、正面視（矢印Ｂ方向視）において、軸ＧＯを中心とする周方向に沿って延設される非変位部Ｇ２４３５ａと、その非変位部Ｇ２４３５ａの一端から径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成される変位部Ｇ２４３５ｂとを備える。また、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂが連結される側と反対側の非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１から変位部Ｇ２４３５ｂの径方向外側の外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする形成角度は、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３４ａ２までの軸ＧＯを中心とする形成角度と略同一に設定される。即ち、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の軸ＧＯを中心とする周方向の移動距離と、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の軸ＧＯを中心とする周方向の移動距離とが略同一に設定される。さらに、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１と第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１とは、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定され、第２摺動溝Ｇ２４３５の外側端部Ｇ２４３５ｂ２と第１摺動溝Ｇ２４３４の外側端部Ｇ２４３４ａ２とは、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定される。即ち、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の径方向における移動距離と、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の径方向における移動距離とが略同一に設定される。

【６１９０】

次いで、図１７１５を参照して、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００における変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位および傾倒基準位置から起立位置までの変位について説明する。図１７１５（ａ）から図１７１５（ｃ）は、花回転ユニットＧ２４００を正面視した模式図である。なお、図１７１５（ａ）から図１８３５１（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置まで変位する遷移状態が順に図示される。初めに、図１７１５を参照して、変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。なお、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される場合には、図１７１４（ａ）に示すように、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される側の第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される側の第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６に対して軸ＧＯを中心とする径方向外側に重なった状態で配設される。また、変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位は、第１１１実施形態と同様に、駆動モータＧ８３０（図１６９６参照）の駆動力により花弁側伝達部材Ｇ２４３０が正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転され、第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５の移動に伴って被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａが軸ＧＯを中心とする径方向外側に変位（摺動）されることで行われる。図１７１５（ａ）及び図１７１５（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置から変位され始めた場合には、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が花弁側伝達部材Ｇ２４３０の回転に伴って第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から離間され、湾曲形成される第１摺動溝Ｇ２４３４の内側の第１摺動面Ｇ２４３４ａ３

に当接して軸ＧＯを中心とする径方向外側に押し出される。これにより、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６は、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。一方、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）は、花弁側伝達部材Ｇ２４３０の回転に伴って第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から離間される。この場合、第２摺動溝Ｇ２４３５の非変位部Ｇ２４３５ａは、軸ＧＯを中心とする湾曲状に形成されるので、非変位部Ｇ２４３５ａ内を摺動する被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）は、第１回転ベースＧ４１０に対して相対位置を変更しない。従って、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０は、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始し始めた際に、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始しない。なお、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置への変位の開始は、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が第２摺動溝Ｇ２４３５の非変位部Ｇ２４３５ａと変位部Ｇ２４３５ｂとの連結部を超える位置まで変位されることで行われる。即ち、変位部Ｇ２４３５ｂは、上述したように径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成されるので、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位部Ｇ２４３５ｂまで変位されると、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）に変位部Ｇ２４３５ｂの第１摺動面Ｇ２４３５ｂ３に当接される。これにより、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が軸ＧＯを中心とする径方向外側に押し出されて、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。

【６１９１】

次いで、図１７１５（ｃ）を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置まで変位された場合について説明する。上記したように、第２摺動溝Ｇ２４３５の外側端部Ｇ２４３５ｂ２と第１摺動溝Ｇ２４３４の外側端部Ｇ２４３４ａ２とが、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の傾倒基準位置までの変位された場合には、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０同士の背面側（矢印Ｂ方向側）への傾倒角度を同一にすることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合の正面視における第１装飾ユニットＧ４２０のそれぞれの見え方を同一にすることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【６１９２】

次いで、第１１２実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合についての説明をする。なお、第１１２実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置まで変位させる場合には、第１１１実施形態と同様に駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対して花弁側伝達部材Ｇ２４３０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることで行われる。第１１２実施形態では、上述したように、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする第２摺動溝Ｇ２４３５の形成角度が、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする第１摺動溝Ｇ２４３４の形成角度と同一に設定され、かつ、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする径方向の離間距離が、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３４ａ２までの軸ＧＯを中心とする径方向の離間距離と同一に設定されるので、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂの正面視における曲率が、第１摺動溝Ｇ２４３４の正面視における曲率よりも大きく形成される。これにより、第１１２実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位を開始した場合に、第２摺動溝Ｇ２３４５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０を第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０に比べて早いタイミングで起立位置まで変位させることができる。即ち、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６は、第２摺動溝Ｇ２４３５の変

位部Ｇ２４３５ｂと非変位部Ｇ２４３５ａとの連結部まで被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位されることで起立位置に変位される。図１７１５（ｂ）及び図１７１５（ａ）に示すように、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂと非変位部Ｇ２４３５ａとの連結部まで被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位された第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０は、花弁側伝達部材Ｇ２４３０が正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が継続されることで、非変位部Ｇ２４３５ａの内部を摺動して非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１まで変位される。なお、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０が非変位部Ｇ２４３５ａの内部を摺動して非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１まで変位される場合に、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０が第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１まで変位される。これにより、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の軸ＧＯを中心とする径方向外側に、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が重なって当接した状態（図１７１５（ａ）に示す状態）とされる。

【６１９３】

以上説明したように、第１１２実施形態では、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が異なるタイミングで起立位置まで変位される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態から変位ユニットＧ４２６がだい２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態となる際に、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０同士が干渉することを抑制できる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも先に第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に到着するようにする必要がなく、第１装飾ユニットＧ４２０の一側および他側が同時に第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に到着するようにできる。よって、第１１２実施形態では、傾倒基準位置から起立位置まで変位ユニットＧ４２６変位させる場合に、第１１１実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０のように、変位ユニットＧ４２６の周方向の一方側（矢印ＧＬ方向側）を他方側（矢印ＧＲ方向側）に比べて先行させる必要がないので、傾倒基準位置における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａを遊技盤Ｈ１３の正面に対して平行に配置することができる。その結果、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合における花回転ユニットＧ２４００の演出効果を向上させることができる。また、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、摺動部Ｇ４２５ａが挿入される摺動溝を第１摺動溝Ｇ２４３４と第２摺動溝Ｇ２４３５との２種類で隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０が衝突することを抑制できるので、第１装飾ユニットＧ４２０の配設数分、異なる形状の摺動溝を形成する必要がないので、花弁側伝達部材Ｇ２４３０の形状が複雑になったり、第１装飾ユニットＧ４２０の変位が複雑になることを抑制できる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を安定して行うことができる。なお、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０に対して、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を先行して傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【６１９４】

例えば、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂにおいて、第２摺動面Ｇ２３４５ｂ４の正面視における曲率を、第１摺動溝Ｇ２４３４の第１摺動面Ｇ２４３４ａ３の正面視における曲率よりも大きくして、第２摺動面Ｇ２４３４ａ４により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットＧ４２６の変位よりも第２摺動面Ｇ２４３５ｂ４により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットＧ４２６の変位を遅くしても良い。この場合、起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の第１摺

動面Ｇ２４３５ｂ３については第１摺動面Ｇ２４３４ａ３と同じ形状にすることができるので、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットＧ４２６を変位させる際には、第１摺動溝Ｇ２４３４と第２摺動溝Ｇ２４３５とで変位ユニットＧ４２６の変位タイミングを同じにできる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる際と、縮小状態から拡大状態となる際の第１装飾ユニットＧ４２０の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることによる演出効果を向上できる。

【６１９５】

次いで、図１７１６を参照して、第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００について説明する。上記第１１１実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸に半回転される際に、係合片Ｇ４７７ｂが次の係合凹部Ｇ４６２ａと係合可能な状態とされる場合について説明したが、第１１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸に１回転される際に、係合片Ｇ４７７ｂが次の係合凹部Ｇ３４６２ａと係合可能な状態とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図１７１６を参照して、第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００の第２回転ベースＧ３４６０について説明する。図１７１６（ａ）及び図１７１６（ｂ）は、第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００の正面図である。なお、図１７１６（ａ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置に配置された状態が図示され、図１７１６（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒半回転位置に配置された状態が図示される。第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個（第１１３実施形態では４個）配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ３４６０と、第２回転ベースＧ３４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。なお、図１７１６では、第２回転ベースＧ３４６０よりも正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０の図示が省略される。また、第１１３実施形態では、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００に比べて、第１装飾ユニットＧ４２０の配設数が異なる（少ない）分、第１装飾ユニットＧ４２０が連結される第１回転ベースＧ４１０の装飾側軸部Ｇ４１２ａ及び花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの形成数が異なる（少ない）がそれらの形成される数が異なるだけであるので、以下の説明において第１１３実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０及び花弁側伝達部材Ｇ４３０を第１１１実施形態と同一の符号を付して説明する。

【６１９６】

第１１３実施形態における第２回転ベースＧ３４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ３４６２と、その正面側立設部Ｇ３４６２及び円盤部Ｇ４６１の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側立設部Ｇ３４６２は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で４か所（即ち、９０度の間隔で４か

所）に凹設される係合凹部Ｇ４６２ａを備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、外周面側から径方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。また、第１１３実施形態では、図１７１６（ａ）及び図１７１６（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に略４５度回転されると、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として回転され傾倒半回転位置（即ち、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた位置）に変位するように構成される。第２回転ベースＧ３４６０は、第１１１実施形態における第２回転ベースＧ４６０と同様に、第１回転ベースＧ４１０に締結されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に回転される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の回転に伴って軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０と同様に回転される。従って、図１７１６（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から傾倒半回転位置まで回転される場合には、第２回転ベースＧ３４６０が略４５度回転されるので、軸ＧＯを中心に略９０度の間隔で正面側立設部Ｇ３４６２に凹設される係合凹部Ｇ４６２ａの中間位置に第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが位置される。これにより、第１１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒半回転位置まで軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向に）回転させた状態で、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対にしたとしても、第１１１実施形態のように傾倒半回転位置で係合片Ｇ４７７ｂが係合凹部Ｇ４６２ａと係合することがなくなるので、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置を軸部Ｇ４２７を軸に回転させて傾倒基準位置に戻るまで、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることができる。よって、第１１３実施形態では、傾倒半回転位置（即ち、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態で変位ユニットＧ４２６が連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転して、変位ユニットＧ４２６が起立位置に向かって変位されることを抑制できる。これにより、第１１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒させた状態から起立させる場合にその起立された態様を同一にすることができる。即ち、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００のように、変位ユニットＧ４２６が第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた状態で起立位置に変位することを抑制するために従動ギヤＧ８４８と検出センサＧ８１４とで、第１装飾ユニットＧ４２０の回転位置を検出する必要がなくなるので、第１１３実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を不要とすることができる。さらに、検出センサＧ８１４の検出による制御を不要とすることができるので、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を不要とすることで製造コストを低下できるだけでなく、花回転ユニットＧ４００の制御を簡易にできる。その結果、花回転ユニットＧ４００の変位を安定させやすくできる。

【６１９７】

次いで、図１７１７を参照して、第１１４実施形態における花回転ユニットＧ４００について説明する。上記第１１１実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が配設される場合について説明したが、第１１４実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が取り外される場合について説明する。なお、第１１４実施形態では、第１１１実施形態における花弁動作装置Ｇ８００から従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を取り外しただけであるので、第１１１実施形態と同一の符号を付してその説明は省略する。図１７１７（ａ）は、第１１４実施形態における花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図１７１７（ｂ）は、図１７１７（ａ）のＭＣＭＸＬｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。上記したように、第１１１実施形態における従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４は、軸部Ｇ４２７を中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転位置を検出するためのものであり、この検出により第１１１実施形態では、第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた姿勢で起立位置に変位されることが抑制される。第１１４実施形態では、上述したように従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が取り外されるので、図１７１７（ａ）及び図１８３５３（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６

の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態（即ち、変位ユニットＧ４２６を傾倒半回転位置に配置した状態）で変位ユニットＧ４２６を起立位置に変位させることができる。なお、変位ユニットＧ４２６を傾倒半回転位置から起立位置に変位させる駆動については、変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。図１７１７（ａ）及び図１８３５３（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が傾倒半回転位置から起立位置に変位された場合には、第２装飾面Ｇ４２６ｂを軸ＧＯ側に向けた姿勢で配置される。ここで、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ側を中心に湾曲する板状に形成されるので、第２装飾面Ｇ４２６ｂを軸ＧＯ側に向けた姿勢で配置される場合には、変位ユニットＧ４２６の軸ＧＯを中心とする周方向の両端が軸ＧＯから径方向外側に離間する方向に湾曲した状態で配設される。従って、傾倒基準位置から起立位置に変位された場合と正面視における態様を変更することができる。その結果、第１１４実施形態では、起立位置における第１装飾ユニットＧ４２０の配設態様を複数形成することができ、第１装飾ユニットＧ４２０による演出効果を向上できる。また、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ，第１端面Ｇ４２６ｃに金や銀等の反射率の高い装飾が施されるので、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様と、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様とで、変位ユニットＧ４２６により光が反射される方向を変更することができる。詳しく説明すると、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様では、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが軸ＧＯを中心とする周方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材Ｇ４４０から発光され第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０を介して変位ユニットＧ４２６に照射される光を軸ＧＯ側に向けて反射させることができる。その結果、第２装飾ユニットＧ４８０を介して正面側に出射される光の光量を多くすることができ、花回転ユニットＧ４００が縮小状態（変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置された場合）でも花回転ユニットＧ４００に注目させやすくできる。一方、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様では、第２装飾面Ｇ４２６ｂの正面視における周方向の両端が軸ＧＯから径方向に離れる方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材Ｇ４４０から発光され第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０を介して変位ユニットＧ４２６に照射される光を花回転ユニットＧ４００の外側へ向けて反射させることができる。これにより、花回転ユニットＧ４００の外側に配設される他の部材に花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０から出射される光を照射することができる。例えば、張出位置で花回転ユニットＧ４００を取り囲む態様で配設される円環形成ユニットＧ７００（図１６９０参照）に花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０から出射される光を照射することができる。その結果、花回転ユニットＧ４００以外（円環形成ユニットＧ７００）の演出効果を向上させることができる。

【６１９８】

次いで、図１７１８を参照して、第１１５実施形態における花回転ユニットＧ５４００について説明する。上記第１１１実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置に変位される場合について説明したが、第１１５実施形態では、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６がどの位置からであっても起立位置に変位可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７１８（ａ）及び図１７１８（ｂ）は、第１１５実施形態における花回転ユニットＧ５４００の正面図である。なお、図１７１８（ａ）では、変位ユニットＧ５４２６が起立位置に変位された状態の花回転ユニットＧ５４００が図示され、図１７１８（ｂ）では、変位ユニットＧ５４２６が傾倒位置に変位された状態の花回転ユニットＧ５４００が図示される。図１７１８に示すように、第１１５実施形態における花回転ユニットＧ５４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個配設される第１装飾ユニットＧ５４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達

部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ５４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。第１装飾ユニットＧ５４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ５４２６と、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６との間に配設される第２継手部材Ｇ４２３と、その第２継手部材Ｇ４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。変位ユニットＧ５４２６は、６角形の柱状に形成され、柱状に形成された一端側の中央部に軸部Ｇ４２７が連結される。また、６角形の柱状に形成される変位ユニットＧ５４２６の外周面には、６面のそれぞれに異なる文字が装飾される。なお、異なる文字とは、例えば、「チャンス」、「激熱」、「もしかしたら・・」、「期待度５０パーセント」等の大当たりの期待度を表現するものである。また、文字に限らず異なる絵柄や色をそれぞれ６面に装飾されるものであっても良い。第２回転ベースＧ５４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ５４６２と、その正面側立設部Ｇ５４６２及び円盤部Ｇ４６１の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側立設部Ｇ５４６２は、外周面に周方向に沿って連続して形成される係合凹部Ｇ４６２ａを備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、外周面側から径方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。

【６１９９】

次いで、第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転される場合について説明する。なお、第１１５実施形態における第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６が起立位置から傾倒位置に変位する駆動は、第１１１実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位する駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される場合には、第１１１実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０と同様に、第１装飾ユニットＧ５４２０の回転ギヤＧ４２１が正面側ベース部材Ｇ８１０の刻設部Ｇ８１１ａに歯合することで、軸部Ｇ４２７を軸として回転される。即ち、６角形の柱状に形成される変位ユニットＧ５４２６の外周面の装飾を切り替えながら変位される。一方、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させるために、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対方向に切り替えた場合には、正面側立設部Ｇ５４６２に係合凹部Ｇ４６２ａが連続して形成されることにより、第２回転ベースＧ５４６０の軸ＧＯを中心とする正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が規制される。これにより、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対方向に切り替えた位置で、変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させることができる。従って、第１１５実施形態では、変位ユニットＧ５４２６のそれぞれの外周面に装飾される装飾を所定の外周面に切り替えた状態のまま起立位置に変位ユニットＧ５４２６を変位させることができる。その結果、起立位置における態様を複数形成することができ、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位による演出効果を向上できる。なお、第１１５実施形態では、第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転されて、正面視における変位ユニットＧ５４２６の装飾面が切り替えられる場合に、係合片Ｇ４７７ｂが隣りの係合凹部Ｇ４６２ａに係合する位置に配置されるように構成される。これにより、所定の装飾面を正面側に向けた状態に変位ユニットＧ５４２６が

変位された場合に、その位置で変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させることができる。

【６２００】

次いで、図１７１９を参照して、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０について説明する。上記第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットＧ４２６の距離が一定（変わらない）状態とされる場合について説明したが、第１１６実施形態における変位ユニットＧ６４２６は、起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットＧ５４２６の距離が変化される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７１９（ａ）は、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０の側面図であり、図１６９８（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応し、図１７１９（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ６４２０の分解正面斜視図であり、図１７２０（ａ）及び図１８３５６（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ６４２０の側面図である。なお、図１７２０（ａ）及び図１８３５６（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ６４２０の変位ユニットＧ６４２６が傾倒基準位置まで変位される際の遷移状態が順に図示される。また、図１７１９（ａ）、図１７２０（ａ）、及び、図１７２０（ｂ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図１７０４（ａ）参照）の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１及び外側端部Ｇ４３１ａ２の位置が２点鎖線で図示される。図１７１９（ａ）及び図１８３５５（ｂ）に示すように、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ６４２６と、変位ユニットＧ６４２６の一部を挟持した状態で配設される第２継手部材Ｇ６４２３と、その第２継手部材Ｇ６４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。第２継手部材Ｇ６４２３は、伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ６４２６とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第２継手部材Ｇ６４２３は、異なる方向に貫通する第１貫通孔Ｇ４２３ａ及び第２貫通孔Ｇ４２３ｂと、第２貫通孔Ｇ４２３ｂに連通するように側面を凹設して形成される凹設部Ｇ６４２３ｃとを備える。なお、第１貫通孔Ｇ４２３ａと第２貫通孔Ｇ４２３ｂとは、互いにずれた位置に形成される。

【６２０１】

凹設部Ｇ６４２３ｃは、後述する変位ユニットＧ６４２６の連結部Ｇ６４２６ｄが挿入される部分であり、連結部Ｇ６４２６ｄの厚みに対して少し幅が広い溝状に形成される。また、凹設部Ｇ６４２３ｃは、第２貫通孔Ｇ６４２３ｂを上下に分断する位置まで凹設される。変位ユニットＧ６４２６は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印Ｌ方向側）の第１装飾面Ｇ４２６ａと、その第１装飾面Ｇ４２６ａと反対側（矢印Ｒ方向側）の側面の第２装飾面Ｇ４２６ｂと、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部同士を繋ぐ第１端面Ｇ４２６ｃと、その第１端面Ｇ４２６ｃの反対側（矢印Ｂ方向側）に形成され、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される連結部Ｇ６４２６ｄとを主に備える。連結部Ｇ６４２６ｄは、側面視略Ｌ字に形成されると共に、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される部分に軸部Ｇ６４２７を挿入可能な大きさに形成される摺動孔Ｇ６４２６ｄ１を備える。なお、連結部Ｇ６４２６ｄが、凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される（凹設部Ｇ６４２３ｃの内側面に挟まれる）ことで、第２継手部材Ｇ６４２３が軸部Ｇ６４２７に対して摺動変位した場合に、その第２継手部材Ｇ６４２３の変位に伴って変位ユニットＧ６４２６を変位させることができる。軸部Ｇ６４２７は、金属製の棒部材から形成されると共に、その断面の一部が切り欠かれ断面がＤ字状に形成される。また、軸部Ｇ６４２７は、第１継手部材Ｇ４２２の凹部Ｇ４２２ａ１に一端が連結可能に構成されると共に、第２継手部材Ｇ６４２３の第２貫通孔Ｇ６４２３ｂ及び連結部Ｇ６４２６ｄの摺動孔Ｇ６４２６ｄ１に挿入可能に形成される。なお、摺動孔Ｇ６４２６ｄ１は、軸部Ｇ６４２７の断面形状と同一のＤ字状に形成されると共に、軸部Ｇ６４２７の外形よりも若干大きく形成される。これにより、軸

部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位ユニットＧ６４２６を摺動させることができると共に、軸部Ｇ６４２７が軸回りに回転される場合には、その回転に伴って変位ユニットＧ６４２６を回転させることができる。一方、第２継手部材Ｇ６４２３の第２貫通孔Ｇ４２３ｂは、軸部Ｇ６４２７の外形よりも大きい円形状の貫通孔として形成される。これにより、軸部Ｇ６４２７の軸回りに第２継手部材Ｇ６４２３を回転させることができると共に、軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って第２継手部材を摺動させることができる。

【６２０２】

次いで、図１７２０を参照して、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０の傾倒基準位置までの変位について説明する。図１７２０（ａ）に示すように、第１１６実施形態における変位ユニットＧ６４２６は、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２まで変位する手前で、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に向けられた姿勢とされる。図１７２０（ｂ）に示すように、図１７２０（ａ）に示す位置から摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２まで変位される場合には、第２継手部材Ｇ６４２３が軸部Ｇ６４２７の軸方向に押し出されることで、第２継手部材Ｇ４２３が軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位される。そして、変位ユニットＧ６４２６は、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに収容されるので、第２継手部材Ｇ６４２３の変位に伴って軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位される。即ち、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０は、変位ユニットＧ６４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

【６２０３】

次いで、図１７２１（ａ）を参照して、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上側装飾ユニットＨ１４ａの上方側に形成される場合について説明したが、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａでは、第１連通路Ｈ７３００Ｃが上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下方側に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７２１（ａ）は、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａの断面模式図であり、図１６２５のＭＤＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応する。なお、図１７２１（ａ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７２１（ａ）に示すように、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ７３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ７３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ７３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備える。発光ユニットＨ７３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される基板部材Ｈ３４２と、基板部材Ｈ３４２との背面側を覆う覆設部材Ｈ７３４３とを主に備える。覆設部材Ｈ７３４３は、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材Ｈ３４２よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。また、覆設部材Ｈ７３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材Ｈ７３４３は、正面視における下方側（矢印Ｄ方向側）の側面から下方に向かって立設される区画壁Ｈ７３４３ｂを備え、上側装飾ユニットＨ７０１４ａが組み立てられた状態において区画壁Ｈ７３４３ｂの先端部が下面板Ｈ３３３と当接される。なお、区画壁Ｈ７３４３ｂは、左右方向

（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されており、上側装飾ユニットＨ７０１４ａが組み立てられた状態において区画壁Ｈ７３４３ｂの正面側と区画壁Ｈ７３４３ｂの背面側とが区画壁Ｈ７３４３ｂにより区画される。なお、第１１７実施形態における取付部材Ｈ３４１は、第１１１実施形態における取付部材Ｈ３４１よりも上方側（矢印Ｕ方向側）に配設され、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂの上方側の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとが当接した状態で配設される。即ち、第１１７実施形態では、第１１１実施形態における第１連通路Ｈ３００Ｃが非形成とされる。一方、取付部材Ｈ３４１の下方側は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面板Ｈ３３３と、取付部材Ｈ３４１との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第１連通路Ｈ７３００Ｃ）を有した状態とされる。

【６２０４】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面板Ｈ３３３と取付部材Ｈ３４１との間に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が正面板Ｈ３３１の本体部Ｈ３３１ａにより塞がれ、背面側（矢印Ｂ方向側）が覆設部材Ｈ７３４３の区画壁Ｈ７３４３ｂにより塞がれており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間（第１連通路Ｈ７３００Ｃ）を有した状態とされる。即ち、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下方側には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される第１連通路Ｈ７３００Ｃが形成される。第１連通路Ｈ７３００Ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される第１空間Ｈ３００Ａ（装飾ユニットＨ３３０、発光ユニットＨ７３４０、音伝達ユニットＨ３５０で囲まれた空間）に連通される。これにより、一対のスピーカーカバーＨ２７の正面側に形成されるそれぞれの第１空間Ｈ３００Ａが、第１連通路Ｈ７３００Ｃにより連通される。従って、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、第１連通路Ｈ７３００Ｃを介して隣の第１空間Ｈ３００Ａのスリット Ｈ３３１ａ１又は放音用開口部Ｈ３３３ｂから上側装飾ユニットＨ７０１４ａの外側に放音することができる。即ち、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に迂回させて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができるので、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの両側から放音させることができる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技者が遊技を行わなくなることを抑制できる。また、第１１７実施形態では、第１連通路Ｈ７３００Ｃに放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成されるので、第１連通路Ｈ７３００Ｃ内を伝達される音を放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音させやすくできる。即ち、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音を第１連通路Ｈ７３００Ｃ内に伝達された音にできるので、第１１１実施形態のように、第１連通路Ｈ３００Ｃと異なる位置に放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成される場合に比べて、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音を大きくすることができる。その結果、遊技者にスピーカーＨ３１２ａの音を聞かせやすくできる。さらに、第１１７実施形態では、第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが、下面板Ｈ３３３の区画壁Ｈ３３３ｃと覆設部材Ｈ７３４３の区画壁Ｈ７３４３ｂとにより、前後に所定の空間を隔てて配設される。即ち、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下面板Ｈ３３３に沿って形成される第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが前後方向に所定の隙間を有して形成される。これにより、区画壁Ｈ３３３ｃが振動して伝わる音が第１連通路Ｈ７３００Ｃ内に伝達されることを抑制できると共に、区画壁Ｈ７３４３ｂが振動して伝わる音が第２連通路Ｈ３００Ｄ内に伝達されること抑制できる。その結果、第１連通路Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達して上側装飾ユニットＨ７０１４ａの外側に放音される音が小さくなることを抑制できる。なお、第１１７実施形態では、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下面板Ｈ３３３に沿って形成される第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが前後方向に所定の隙間を有して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００

Ｄとを隣り合う状態で配設しても良い。

【６２０５】

次いで、図１７２１（ｂ）を参照して、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が検出用開口から形成される場合について説明したが、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａでは、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄを介して放音される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７２１（ｂ）は、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａの断面模式図であり、図１６２５のＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応する。なお、Ｎ１０（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７２１（ｂ）に示すように、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ８３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ８３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ８３３０と、その装飾ユニットＨ８３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ８３３０は、ベースユニットＨ３１０（図１６２０参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ８３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の縁部に沿って配設され上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ３３４と、正面板Ｈ３３１の中央部正面側に配設される装飾板Ｈ３３５とを主に備える。下面板Ｈ８３３３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面を構成する部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに連れて上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する状態で正面板Ｈ３３１に配設される。言い換えると、下面板Ｈ８３３３は遊技盤Ｈ１３（ベースユニットＨ３１０）から正面側に向かって離れるほど下方側（矢印Ｄ方向側）に張り出す状態で配設される。これにより、正面板Ｈ３３１の正面視における外形（特に上下方向の大きさ）を大きくした場合であっても、遊技盤Ｈ１３の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ１３の遊技領域を確保したまま、正面板Ｈ３３１の装飾性（意匠性）を向上（正面板Ｈ３３１の装飾可能な領域を大きく）できる。

【６２０６】

また、下面板Ｈ８３３３は、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部Ｈ３３３ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄと、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄの間の位置に上方側に向かって突設され、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び放音用開口部Ｈ３３３ｂの間の位置に上方側に向かって立設される区画壁Ｈ３３３ｃとを備える。第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄは、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｆ方向側）から放音され、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音をガラスユニットＨ１６の正面側（上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側）に放音して、正面側からスピーカーＨ３１２ａの音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、下面板Ｈ８３３３の第２連通路Ｈ３００Ｄを形成する領域に形成される。また、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄは、放音用開口部Ｈ３３３ｂよりも下面板Ｈ８３３３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央側に形成される。これにより、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音と、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音とが混ざり合うことを抑制できる。その結果、

第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、第１１８実施形態においては、下面板Ｈ８３３３に検出用開口部Ｈ３３３ａが形成されない場合について説明したが、下面板Ｈ３３３に検出用開口部Ｈ３３３ａが形成されていても良い。この場合には、検出用開口部Ｈ３３３ａの立設部Ｈ３３３ａ１に検出装置Ｈ３１３を当接した状態で配設して、検出用開口部Ｈ３３３ａから第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が漏れ出ないようにすることが好ましい。また、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄを下面板Ｈ８３３３の中央部の１箇所に形成しても良い。この場合、左右のスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音され第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音を混ぜて第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから上側装飾ユニットＨ８０１４ａの外側へ放音することができる。その結果、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音を左右で均一の音量で遊技者に聞かせやすくでき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【６２０７】

次いで、図１７２２～図１７２４を参照して、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じた通路として形成される場合について説明したが、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａでは、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じた状態から開放される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図１７２２を参照して、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの全体構成について説明する。図１７２２は、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの分解背面斜視図である。図１７２２に示すように、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ９３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ９３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ９３３０と、その装飾ユニットＨ９３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ９３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ９３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６と、上面板Ｈ９３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。上面板Ｈ９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。上面板Ｈ９３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される網部材Ｈ９３３２ｅと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。なお、第１１９実施形態における上面板Ｈ９３３２には、第１１１実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成

とされる。これにより、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。側面板Ｈ９３３２ｄは、上面板Ｈ９３３２が後述する軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転された際にその回転を案内すると共に上面板Ｈ９３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の側面を塞ぐ板状の部材であり、上面板Ｈ９３３２の左右両側の端部から軸部Ｈ９３３２ｆを軸とする回転軌跡に沿って下方側に向かって延設される。これにより、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に空間Ｈ９３３２ｄ２（図１７２４（ｂ）参照）が形成される。また、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの一方側の対向面には、駆動ユニットＨ９３３７の駆動力が伝達されるピン部Ｈ９３３２ｄ１（図１７２４参照）が他方側の側面板Ｈ９３３２ｄに向かって円柱形状に突設される。ピン部Ｈ９３３２ｄ１に駆動ユニットＨ９３３７の連結部材Ｈ９３３７ｂが連結されることで、駆動ユニットＨ９３３７の駆動力により上面板Ｈ９３３２を軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転させることができる。

【６２０８】

網部材Ｈ９３３２ｅは、上面板Ｈ９３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ９０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、一対の側面板Ｈ９３３２ｄを繋ぐ状態で側面板Ｈ９３３２ｄの正面側縁部に沿って配設される。なお、網部材Ｈ９３３２ｅは、パンチングメタルや網状に編み込んだ金属材料から形成され、その金属材料の開口を介して網部材Ｈ９３３２ｅの音の通過が許容される。また、網部材Ｈ９３３２ｅは、側面板Ｈ９３３２ｄに締結固定されており、上面板Ｈ９３３２の変位に伴って変位可能とされる。軸部Ｈ９３３２ｆは、後述する左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６に形成される被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａに軸支される。これにより、上面板Ｈ９３３２は、軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な状態で左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６に配設される。なお、上面板Ｈ９３３２の回転についての詳しい説明は後述する。左面板Ｈ９３３４は、上述したように、正面板Ｈ３３１の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２の右側の軸部Ｈ９３３２ｆを軸支する被軸支部Ｈ９３３４ａを備える。また、右面板Ｈ９３３６も同様に、正面板Ｈ３３１の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２の左側の軸部Ｈ９３３２ｆを軸支する被軸支部Ｈ９３３６ａを備える。これにより、上面板Ｈ９３３２を回転可能な状態で上側装飾ユニットＨ９０１４ａに配設できる。なお、一対の被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａは、背面側が開放される形状に形成されており、上面板Ｈ９３３２は、左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６を正面板Ｈ３３１に配設した後で、軸部Ｈ９３３２ｆを被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａに挿入することで配設される。駆動ユニットＨ９３３７は、上面板Ｈ９３３２を回転させる駆動力を発生させるソレノイドＨ９３３７ａと、そのソレノイドＨ９３３７ａに連結される連結部材Ｈ９３３７ｂとを主に備え、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力により連結部材Ｈ９３３７ｂを上下方向に変位可能に配設される。なお、上面板Ｈ９３３２を駆動するソレノイドＨ９３３７ａ（その他装置Ｈ２２８（図１６１９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。連結部材Ｈ９３３７ｂは、柱状体の背面側の一部を切り欠いたコ字状に形成され、その切り欠かれた内側に上面板Ｈ９３３２のピン部Ｈ９３３２ｄ１が収容可能に構成される。なお、連結部材Ｈ９３３７ｂは、背面側が切り欠かれるので、上面板Ｈ９３３２を左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６の対向間に背面側から挿入して配設する際に、ピン部Ｈ９３３２ｄ１を連結部材Ｈ９３３７ｂの切り欠き部分に収容することができる。

【６２０９】

次いで、図１７２３及び図１７２４を参照して、第１１９実施形態における上面板Ｈ９３３２の変位について説明する。図１７２３（ａ）及び（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの正面図であり、図１７２４（ａ）は、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの断面模式図であり、図１７２４（ｂ）は、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの断面模

式図である。なお、図１７２３（ａ）及び図１７２４（ａ）では、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して閉じた状態が図示され、図１７２３（ｂ）及び図１７２４（ｂ）では、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して開放された状態が図示される。なお、図１７２３及び図１７２４では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７２３（ａ）及び図１７２４（ａ）に示すように、ソレノイドＨ９３３７ａの軸が引き込まれた状態では、上面板Ｈ９３３２の上面が正面板Ｈ３３１の上面と略面一となる位置に配設される。即ち、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して閉じた位置に配置される。これに対し、図１７２３（ｂ）及び図１７２４（ｂ）に示すように、ソレノイドＨ９３３７ａの軸が突出された状態では、連結部材Ｈ９３３７ｂの移動に伴って、上面板Ｈ９３３２のピン部Ｈ９３３２ｄ１が連結部材Ｈ９３３７ｂの切り欠き内部を摺動しつつ上方に変位される。これにより、上面板Ｈ９３３２は、軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転され、網部材Ｈ９３３２ｅが配設される正面側（矢印Ｆ方向側）が上方に向けて変位される。これにより、網部材Ｈ９３３２ｅ（空間Ｈ９３３２ｄ２）が上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側に突出した状態とされ、正面板Ｈ３３１と取付部材Ｈ３４１との間の隙間により形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して開放（空間Ｈ９３３２ｄ２を介して外部空間と連通される）される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音され、第１連通路Ｈ３００Ｃ内を伝達される音を網部材Ｈ９３３２ｅの開口（空間Ｈ９３３２ｄ２）を介して上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外側に放音することができる。即ち、第１１９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ９３３２により塞いで第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６参照）同士を第１連通路Ｈ３００Ｃで連通する態様と、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を開放して上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側からパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）の外部空間に第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音を放音する態様とを形成できる。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路として、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側から放音する態様とした場合には、音の放射角度を大きくすることができる。その結果、音による演出態様を複数形成できるので、音による演出効果を高めることができる。なお、第１１９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ９３３２により塞いだ場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの両端部に側面板Ｈ９３３２ｄが配設されるが、第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに向かって放音される音は、第１連通路Ｈ３００Ｃと側面板Ｈ９３３ｄとの間に形成される隙間を介して第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される。また、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放とは、空間Ｈ９３３２ｄ２の上方への突出面積（開口面積）が、少なくとも組立時の部品同士の隙間により生じる開口面積（最小の隙間）よりも、３倍以上とされることが好ましく、３倍以上の開口面積とされることで第１連通路Ｈ３００Ｃから空間Ｈ９３３２ｄ２を介して音を好適に放音できるからである。

【６２１０】

さらに、網部材Ｈ９３３２ｅは、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉鎖状態とされる際に第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側に沿って配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃが開放された際に、空間Ｈ９３３２ｄ２の正面側に配置される。これにより、不正部材が第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に挿入されることを抑制しつつ、網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通させることができる。また、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２の変位により第１連通路Ｈ３００Ｃが開放される際に、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放幅（空間Ｈ９３３２ｄ２の上方への突出幅）が変化するので、空間Ｈ９３３２ｄ２から放音される音の態様を上面板Ｈ９３３２の変位に応じて変位させることができる。即ち、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放幅を変更して空間Ｈ９３３２ｄ２から出る音の音域や音量を変更することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。さらに、第１１９実施形態では、図１７２３（ａ）及び図１７２４（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図１７２３（ｂ）及び図１７２４（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とさ

れる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ９０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ９３３２の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音させやすくできる。一方、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板Ｈ９３３２は、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ９３３２を変位させた際にその上面板Ｈ９３３２の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【６２１１】

さらに、上面板Ｈ９３３２は、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、正面視において上面板Ｈ９３３２は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ９３３２が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ９３３２は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ９０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。なお、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えは、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各

種スイッチＨ２０８（図１６１９参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ９３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ９３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１６１９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）が操作された場合に上面板Ｈ９３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１１９実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１５参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。

【６２１２】

この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）に注目することを抑制して、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音どうしが打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１１９実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１５参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図１６１０参照）の操作がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態から上面板Ｈ９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、その打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。また、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上面板Ｈ９３３２を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更するものであっても良い。例えば、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２に貫通孔を有する網部材Ｈ９３３２ｅが配設される場合について説明したが、網部材Ｈ９３３２ｅに変えて貫通孔を有していない板部材を上面板Ｈ９３３２（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間）に配設するように構成してもよい。この場合には、上面板Ｈ９３３２を上方側に変位させた際に、上面板Ｈ９３３２が上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外側に変位する分、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更（大きく）できる。この場合、音が伝達される通路の幅が変更されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更する前と後とで、第１連通路Ｈ３００Ｃ内を伝達される音の音域を変更することがでる。その結果、遊技者に聞こえる音を変更することができ、遊技者の興趣を向上できる。また、第１１９実施形態における網部材Ｈ９３３２ｅに変えて貫通孔を有していない板部材を上面板Ｈ９３３２（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間）に配設するように構成し

た場合には、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を狭める方向に変位された際に、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間に配設され、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを区画する（第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅をなくす）ように構成しても良い。これによれば、一方の配設空間Ｈ３００Ｆに配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音が、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して他方の配設空間Ｈ３００Ｆの第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）に伝達される音の態様を上面板Ｈ９３３２の変位に応じて変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａの音による演出効果を高めることができる。さらに、上記第１１９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路として構成する場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに直接当接させる場合について説明したが、上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの間に弾性体から構成される弾性体を配設しても良い。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに密着させることができる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした場合に上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの間から音が漏れ出ることを抑制することができる。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした場合と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合とで、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【６２１３】

次いで、図１７２５を参照して、第１２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの音による振動で屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）する場合について説明したが、第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０の風による風圧で屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくする場合について説明する。初めに、図１７２５（ａ）を参照して、第１２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃについて説明する。図１７２５（ａ）は、第１２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの分解正面斜視図である。図１７２５（ａ）に示すように、第１２０実施形態における上側装飾ユニットＨ１００１４ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ１０４１０と、を主に備える。支持板部Ｈ１０４１０は、組立状態において本体枠Ｈ１４ｄの右側（矢印Ｒ方向側）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される固定板Ｈ４１１と、その固定板Ｈ４１１の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材Ｈ４１２と、固定板Ｈ４１１の上端から左右方向に延設された領域の正面側に配設されるファンＨ１０４８０と、を主に備える。ファンＨ１０４８０は、内部に配設される羽を回転させて風を発生させる部材であり、上方向けて風を送れるように基板部材Ｈ４１２に配設される。また、ファンＨ１０４８０は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７及び第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２の下方に配置され（図１７２５（ｂ）参照）、屈曲部Ｈ４５２の段差部に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに主に風を送ることができるように配置される。これにより、第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０から送られる風を屈曲部Ｈ４５２の貫通孔Ｈ４５２ａを通して屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送ることができる。

【６２１４】

次いで、図１７２５（ｂ）を参照して、屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送られる風について説明する。図１７２５（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図１７２５（ｂ）は、第１１１実施形態の図１６３４（ｂ）における断面と対応する。また、図１７２５（ｂ）では、ファンＨ１０４８０から送られる風が矢印で模式的に図示される。図１７２５（ｂ）に示すように、ファンＨ１０４８０から送られる風は、主に、貫通孔Ｈ４５２ａを介して屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送られる風と、貫通孔Ｈ４５２ａ内に送風されず

上側装飾ユニットＨ１４ａ側または右側装飾ユニットＨ１４ｃ側に送風される風とに分散される。貫通孔Ｈ４５２ａ内に挿通される風は、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間と、本体板部Ｈ４５１及び本体板部Ｈ４７１の間とに形成される異物の通路を通過して、主に上端開口部Ｈ４７３ａから右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの外部に送風されるように構成される。この風により、屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくして、異物を上端開口部Ｈ４７３ａから排出しやすくできる。その結果、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの内部に異物が溜まることを抑制しやすくできる。即ち、第１２０実施形態では、空気を流動させるファンＨ１０４８０を備えて、そのファンＨ１０４８０により通路空間Ｈ４００Ａの空気を外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間から離間する方向に流動させることができる。これにより、基端部Ｈ４５２ｃを流下する異物を開口部Ｈ４７３からパチンコ機Ｈ１０の外部に排出しやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界から入った異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、貫通孔Ｈ４５２ａ内に挿通される風の一部は、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間を通過して、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から正面枠Ｈ１４の外部に送風される。この風により、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間に入り込もうとする異物を正面枠Ｈ１４の外側に吹き飛ばすことができる。その結果、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から異物が上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に侵入することを抑制できる。また、第１２０実施形態では、貫通孔Ｈ４５２ａ内に送風されず右側装飾ユニットＨ１４ｃ側に送風される風は、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの導光部材Ｈ４４０の周囲を通過して送風されるように構成される。上記したように、導光部材Ｈ４４０は、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に配置される。従って、導光部材Ｈ４４０の周囲を通過する風を基板部材Ｈ４１２に当てることができる。これにより、ＬＥＤＨ４１２ａの発光により基板部材Ｈ４１２に蓄えられる熱を冷ますことができる。その結果、基板部材Ｈ４１２が破損することを抑制できる。なお、第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０の回転（送風）は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時や、操作ハンドルＨ５１のタッチセンサＨ５１ａが所定期間操作されていない場合に行われる。即ち、第１２０実施形態では、遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態の場合に、ファンＨ１０４８０による風の送風が行われる。これにより、上端開口部Ｈ４７３ａから飛び出す異物が遊技者側に飛び出る場合にその異物や遊技者に当たることを抑制できる。また、ファンＨ１０４８０の回転（送風）が遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態の場合だけでなく、常に（遊技中）に回転されるように形成されていても良い。これにより、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から正面枠Ｈ１４の外部に送風される風を遊技者に感じさせて、パチンコ機Ｈ１０の上部（上側装飾ユニットＨ１４ａの上面）に遊技者が物を置くことを抑制させることができる。その結果、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間に侵入しようとする異物を減らして、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。

【６２１５】

次いで、図１７２６（ａ）を参照して、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に形成される通路を介して右側装飾ユニットＨ１４ｃ（正面枠Ｈ１４）の外側に排出する場合について説明したが、第１２１実施形態では、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの内部を通過させずに異物を正面枠Ｈ１４の外側に排出する場合について説明する。初めに、図１７２６（ａ）を参照して、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃについて説明する。図１７２６（ａ）は、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図１７２６（ａ）は、第１１１実施形態における図１６３４（ｂ）の断面と対応する。図１７２６（ａ）に示すように、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板

ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１１４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。右重板ユニットＨ１１４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ１１４７０と、を主に備える。外カバー部材Ｈ１１４７０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ１１４７１と、その本体板部Ｈ１１４７１の上端および下端に形成される２箇所の締結部Ｈ４７２と、本体板部Ｈ１１４７１に開口される複数の開口部Ｈ４７３と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に先端が挿入される円筒部であって第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４７４と、その第１締結部Ｈ４７４よりも短く形成される円筒部であって、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ１１４７０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４７５と、本体板部Ｈ４７１の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定する螺子が螺入される複数の背面側締結部Ｈ４７６と、を主に備える。本体板部Ｈ１１４７１は、側面視（矢印Ｌ方向視）において、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ１１４７１は、上端から左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される立設部Ｈ１１４７７を備えており、正面視において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転した略Ｌ字状に形成される。なお、本体板部Ｈ１１４７１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における延設長さは、支持板部Ｈ４１０と対応する長さに形成されており、右重板ユニットＨ１１４００Ｒを支持板部Ｈ４１０に配設した場合に固定板Ｈ４１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態とされる。

【６２１６】

立設部Ｈ１１４７７は、正面視における正面枠Ｈ１４の上部右側を構成する部分であり、正面枠Ｈ１４の組立状態において上側装飾ユニットＨ１４ａ側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の右端部と当接する大きさに設定される。また、立設部Ｈ１１４７７には、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに挿通される挿通部Ｈ４７７ａが複数個形成される。この挿通部Ｈ４７７ａをＨ４５２ａに挿通した状態で、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に配設することで、立設部Ｈ１１４７７と対向する第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が立設部Ｈ１１４７７に対して相対変位することを抑制できる。さらに、立設部Ｈ１１４７７には、立設先端側（矢印Ｌ方向側）から下方側に向かって突出して形成される係合部Ｈ１１４７７ｂが形成される。なお、第１２１実施形態における係合部Ｈ１１４７７ｂは、第１１１実施形態における係合部Ｈ４５２ｂと同様に、上面板Ｈ３３２の被係合部Ｈ３３２ｇに係合する部分であり、先端側が被係合部Ｈ３３２ｇの第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２の間に挿入されるように構成される。なお、第１２１実施形態では、被係合部Ｈ３３２ｇと係合する部分を立設部Ｈ１１４７７に形成したことにより、屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂの形成が省略される。係合部Ｈ１１４７７ｂは、立設部Ｈ１１４７７の立設先端部よりも本体板部Ｈ１１４７１側に引いた（近い）位置に形成され、立設部Ｈ１１４７７に連なる基端側から被係合部Ｈ３３２ｇに係合する先端側までを繋ぐ領域が、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２との境界（連結部）の下方に配置される。これにより、右側装飾ユニット

Ｈ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の境界（連結部）の隙間から異物が正面枠Ｈ１４の内部に侵入する場合に、その異物を係合部Ｈ１１４７７ｂで受け止めることができる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に異物が入って上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。なお、第１２１実施形態では、連結部分における立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２と係合部Ｈ１１４７７ｂとにより形成される通路空間Ｈ１１４００Ａ（図１７２６ａ参照）が正面枠Ｈ１４の正面側まで開口される。これにより、第１２１実施形態では、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の境界（連結部）から正面枠Ｈ１４に侵入する異物を、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの内部を通過させずに正面枠Ｈ１４の外側に排出することができる。その結果、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃに異物を通過させるための通路を形成しなくてよくなるので、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃを小型化（薄型化）しやすくできる。

【６２１７】

次いで、図１７２６（ｂ）を参照して、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、立設部Ｈ４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から異物が正面枠Ｈ１４の内部に侵入する場合について説明したが、第１２２実施形態では、立設部Ｈ４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から異物が侵入することが規制される。初めに、図１７２６（ｂ）を参照して、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃについて説明する。図１７２６（ｂ）は、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図１７２６（ｂ）は、第１１１実施形態における図１６３４（ｂ）の断面と対応する。図１７２６（ｂ）に示すように、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１２４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。右重板ユニットＨ１２４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。第１外レンズ部材Ｈ１２４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４５１と、その本体板部Ｈ４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ１２４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、それら第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。また、第１外レンズ部材Ｈ１２４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。第１２２実施形態における屈曲部Ｈ１２４５２は、屈曲先端側（先端部Ｈ１２４５２ｄ）が外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７の下面と当接した状態で配設されると共に、先端が立設部Ｈ４７７を超える長さに設定される。なお、第１２２実施形態では、上側装飾ユニットＨ１

４ａの上面板Ｈ３３２に形成される被係合部Ｈ３３２ｇが上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の内側に距離を隔てた位置に形成され、その被係合部Ｈ３３２ｇの第１片Ｈ３３２ｇ１を収容可能な収容部Ｈ１２４５２ｅが屈曲部Ｈ１２４５２に形成される。

【６２１８】

第１２２実施形態における正面枠Ｈ１４の組立状態では、第１片Ｈ３３２ｇ１が収容部Ｈ１２４５２ｅに収容されることで、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとを係合させることができる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａに対して右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとの間に異物が侵入することを抑制でき、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。また、第１２２実施形態では、外カバー部材Ｈ４７０の下面と当接した状態で屈曲部Ｈ１２４５２が配設されるので、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとを本体枠Ｈ１４ｄに配設した際に、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の下部に屈曲部Ｈ１２４５２の上面を配置することができる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）に異物が侵入したとしても、屈曲部Ｈ１２４５２の上面により境界（連結部）の間から上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの内部に異物が侵入することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの視認性が悪くなることを抑制できる。なお、第１２２実施形態では、外カバー部材Ｈ４７０の下面に屈曲部Ｈ１２４５２が単に当接した状態で配設される場合について説明したが、屈曲部Ｈ１２４５２が外カバー部材Ｈ４７０側に付勢される状態で配設されていても良い。この場合、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の下方に隙間ができることを抑制できる。よって、境界（連結部）に異物が侵入したとしてもその異物を屈曲部Ｈ１２４５２により確実に受け止めて、上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの内部に異物が侵入することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの視認性が悪くなることを抑制できる。

【６２１９】

次いで、図１７２７を参照して、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、膨出部Ｈ４５５が本体板部Ｈ４５１と一体に形成される場合について説明したが、第１２３実施形態では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外し可能に形成される。初めに、図１７２７（ａ）及び図１７２７（ｂ）を参照して、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃについて説明する。図１７２７（ａ）及び図１７２７（ｂ）は、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図１７２７（ａ）及び図１７２７（ｂ）は、第１１１実施形態における図１６３４（ｂ）の断面と対応する。また、図１７２７（ａ）では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１に取り付けられた状態図示され、図１７２７（ｂ）では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外された状態が図示される。図１７２７（ａ）及び図１７２７（ｂ）に示すように、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１３４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状

態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。右重板ユニットＨ１３４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ１３４５１と、その本体板部Ｈ１３４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、第１挿通孔Ｈ４５３で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５，Ｈ１３４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。また、第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。第１２３実施形態における第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、図１７２７に示すように本体板部Ｈ１３４５１の上端部に形成される膨出部Ｈ１３４５５が着脱可能に形成されており、その膨出部Ｈ１３４５５と対応する位置の本体板部Ｈ１３４５１に開口Ｈ１３４５１ｂが穿設される。

【６２２０】

開口Ｈ１３４５１ｂは、膨出部Ｈ１３４５５の外径と対応する内径に形成されると共に、その内縁の一部から開口Ｈ１３４５１ｂの内側に向けて張り出す係合片Ｈ１３４５１ｂ１が形成される。膨出部Ｈ１３４５５は、一方側（矢印Ｒ方向側）の端部が塞がった円筒形状に形成される。また、膨出部Ｈ１３４５５は、他方側（矢印Ｌ方向側）の端部に繋がるＬ字状に凹設される第１溝部Ｈ１３４５５ａと、一方側の端面に十字状に凹設される第２溝部Ｈ１３４５５ｂとを備える。第１溝部Ｈ１３４５５ａは、開口Ｈ１３４５１ｂの係合片Ｈ１３４５１ｂ１を受け入れる部分であり、係合片Ｈ１３４５１ｂ１よりも溝幅に形成される。なお、第１溝部Ｈ１３４５５ａへの係合片Ｈ１３４５１ｂ１の挿入は、第１溝部Ｈ１３４５５ａの他方側の端部と係合片Ｈ１３４５１ｂ１との位置を合わせつつ、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１側に押し込むことで行われる。この挿入された状態で、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１に対して、膨出部Ｈ１３４５５の軸回りに回転させることで、係合片Ｈ１３４５１ｂ１がＬ字状に形成される第１溝部Ｈ１３４５５ａの凹設先端側まで挿入される。これにより、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１から離れる方向に引き抜いた場合、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外されることを抑制できる。なお、本体板部Ｈ１３４５１に対する膨出部Ｈ１３４５５の軸回りの回転は、膨出部Ｈ１３４５５の一方側の端面に形成される第２溝部Ｈ１３４５５ｂに専用の工具（第１２３実施形態では、マイナスドライバー）を挿入することで簡易に行えるようになっている。即ち、第２溝部Ｈ１３４５５ｂは、膨出部Ｈ１３４５５の取り外しのための工具を引っ掛ける部分（着脱する部分）として形成される。以上のように構成される右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃによれば、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１から取り外すことができるので、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の隙間から侵入した異物が外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３まで落下した後、開口部Ｈ４７３から右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外側に排出されなかった（区画壁Ｈ４７８の上面に留まる）場合に、膨出部Ｈ１３４５５を取り外して、異物を右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外側に排出することが可能となる。その結果、右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの内部に異物が溜まり続けることを抑制できる。

【６２２１】
次いで、図１７２８から図１７３０を参照して、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、突出部Ｈ５８３が固定される場合について説明したが、第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出し変位される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図１７２８を参照して、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の全体構成について説明する。図１７２８は、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の分解正面斜視図である。図１７２８に示すように、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０（図１７２９参照）と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０（図１７２９参照）及び操作ハンドルＨ５１（図１７２９参照）と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１４５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０（図１７２９参照）とを主に備える。下皿形成部材Ｈ１４５３０は、ベース部材Ｈ５１０（図１７２９参照）及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１４０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ１４５６０と、を主に備えて形成される。球抜きユニットＨ１４５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ１４５６２と、そのスライド板Ｈ１４５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ５２と、スライド板Ｈ１４５６２及び球抜きレバーＨ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、スライド板Ｈ１４５６２の少なくとも一部の下方に重なる位置に配設される第２スライド板Ｈ１４５６３と、を主に備える。収容部材Ｈ５６１は、第１化粧板Ｈ５４１の第２開口部Ｈ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｈ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＨ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｈ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｈ１４５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｈ１４５６２の変位方向が一方向に規定される。スライド板Ｈ１４５６２は、底面部Ｈ５５３の底面口Ｈ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｈ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｈ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｈ１４５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域にある球を底面口Ｈ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｈ５６１には、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口Ｈ５６１ａが底面口Ｈ５５３ａと対応する位置に形成される。

【６２２２】
また、第１２４実施形態におけるスライド板Ｈ１４５６２には、スライド板Ｈ１４５６２の閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）への変位方向と反対方向に収容部材Ｈ５６１から突出される押圧片Ｈ１４５６２ａが形成され、その押圧片Ｈ１４５６２ａの下方に第２スライド板Ｈ１４５６３が配設される。第２スライド板Ｈ１４５６３は、第１化粧板Ｈ５４１の底面部に沿った板状に形成されると共に、収容部材Ｈ５６１の右側外方に配設される。また、第２スライド板Ｈ１４５６３は、上面側から上方に膨出する膨出部Ｈ１４５６３ａと、下面側から下方に張り出される突出部Ｈ１４５６３ｂ（Ｌ３３参照）と、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に当接する位置に配設され第２スライド板Ｈ１４５６３を第１化粧板Ｈ５４１に対して上方側に付勢するコイルバネＨ１４５６４（図１７３０参照）と、を主に備え、第１化粧板Ｈ５４１の底面側の上方に重なる位置に配置される。膨出部Ｈ１４５６３ａは、スライド板Ｈ

１４５６２が閉塞位置から開放位置に変位される際に、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが当接する部分であり、閉塞位置におけるスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重ならない位置に形成されると共に、閉塞位置におけるスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａと少なくとも一部が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重なる位置に形成される。これにより、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置から開放位置にスライド変位された際に、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａを第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａに当接させることができる。なお、この当接により第２スライド板Ｈ１４５６３が下方に変位されるが、その変位についての詳しい説明は後述する。突出部Ｈ１４５６３ｂは、第２スライド板Ｈ１４５６３の後述する上下動の変位に伴って第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の底面から下方に張り出される部分であり、第２スライド板Ｈ１４５６３が上方に位置する場合（図１７３０（ａ）に示す状態の場合）に第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の底面から突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端（下端）が張り出さない長さに設定される。なお、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０には、突出部Ｈ１４５６３ｂが形成される位置に突出部Ｈ１４５６３ｂと対応する形状の開口が形成される。突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の開口を介して突出部Ｈ１４５６３ｂを張出変位される。また、突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成されており、湾曲形状による機能および作用は第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

【６２２３】

次いで、図１７２９及び図１７３０を参照して、突出部Ｈ１４５６３ｂの変位について説明する。図１７２９（ａ）及び（ｂ）は、上下皿ユニットＨ１４０１５の側面図であり、図１７３０（ａ）は、図１７２９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａにおける上下皿ユニットＨ１４０１５の断面図であり、図１７３０（ｂ）は、図１７２９（ｂ）のＭＣＭＬＩＩＩｂ線における上下皿ユニットＨ１４０１５の断面図である。なお、図１７２９（ａ）及び図１７３０（ａ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上方に退避された状態（以下「退避状態」と称す）が図示され、図１７２９（ｂ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが下方に張り出した状態（以下「張出状態」と称す）が図示される。図１７２９（ａ）及び図１７３０（ａ）に示すように、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置に配置される場合には、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａの右側に位置し、押圧片Ｈ１４５６２ａと膨出部Ｈ１４５６３ａとが上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重ならない位置に配置される。よって、第２スライド板Ｈ１４５６３は、第２スライド板Ｈ１４５６３と第１化粧板Ｈ５４１との間に配設されるコイルバネＨ１４５６４により上方に付勢され、膨出部Ｈ１４５６３ａが形成される部分を除く第２スライド板Ｈ１４５６３の上面が押圧片Ｈ１４５６２ａに当接する位置に配置される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に形成される突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成される開口の内側に配置される（即ち、退避状態とされる）。一方、図１７３０（ｂ）及び図１７３０（ｂ）に示すように、スライド板Ｈ１４５６２が開放位置に配置される場合には、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配置される。よって、第２スライド板Ｈ１４５６３は、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａの下面と膨出部Ｈ１４５６３ａとの当接により下方に向かって押し出される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に形成される突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成される開口から下方に張り出される（即ち、張出状態とされる）。即ち、第１２４実施形態では、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）の下面側から張り出される突出部Ｈ１４５６３ｂの張り出し量を変更可能に構成される。これにより、突出部Ｈ１４５６３ｂの張り出しが不要の場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０

の内側に退避させて、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを低くできる。よって、突出部Ｈ１４５６３ｂが遊技の邪魔になることやパチンコ機Ｈ１０（上下皿ユニットＨ１４０１５）の外観が悪化することを抑制できる。特に、第１２４実施形態では、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を操作して、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させ下皿Ｈ５０（図１６３５参照）に貯留される球を千両箱に排出する際に、突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の底面から張り出させることができ、下皿Ｈ５０に貯留される球が排出されない状態持（スライド板Ｈ１４５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）に突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の内側に退避させることができる。即ち、遊技者の球吹きレバーＨ５２の操作により、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド変位させることができ、遊技者の任意のタイミング（球抜きタイミング）で突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを変更できる。従って、第１２４実施形態では、球が排出されていない状態持に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させて突出部Ｈ１４５６３ｂが邪魔になることを抑制できる。よって、例えば、千両箱に払い出される球が一杯になり千両箱を交換する場合に、交換前後の千両箱が突出部Ｈ１４５６３ｂに引っ掛かることを抑制できる。その結果、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の周囲の作業性を向上できる。

【６２２４】

なお、第１２４実施形態では、図１７２９（ａ）に示すように、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から非突出とされる（即ち、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）の内側に突出先端が配置される）。これにより、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端が遊技の邪魔になることや、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端が見えてパチンコ機Ｈ１０の外観が悪化することを確実に抑制できる。また、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）から球を排出する際には、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出された状態とされるので、上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３同様に、千両箱に落下して跳ね返る球を当接させることができ、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。なお、第１２４実施形態における突出部Ｈ１４５６３ｂを上記１実施形態における突出部Ｈ５８３のように、正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）を開放する際の持ち手として利用させる場合には、作業者に球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を操作させて、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させることで、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に、突出部Ｈ１４５６３ｂを持ち手として利用させることができる。また、第１２４実施形態における突出部Ｈ１４５６３ｂを上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３のように、正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）を仮置きする場合の床の支持部として利用する場合も同様に、作業者に球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を操作させて、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させることで、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に、正面枠Ｈ１４を仮置きする場合の床の支持部として利用することができる。この場合、第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂ（第２スライド板Ｈ１４５６３）の上部にスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが配置される。従って、突出部Ｈ１４５６３ｂを床面に当接させた状態で正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）を仮置きした場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂが変形または破損することをスライド板Ｈ１４５６２（押圧片Ｈ１４５６２ａ）で抑制できる。即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂは、他の部材の配置の邪魔にならないよう上下皿ユニットＨ１４０１５に対して比較的小さく形成される。そのため、突出部Ｈ１４５６３ｂに力が集中すると突出部Ｈ１４５６３ｂが変形または破損する恐れがあった。これに対し、第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド板Ｈ１４５６２で支持できるので、突出部Ｈ１４５６３ｂに力が集中しすぎることを抑制して、突出部Ｈ１４５６３ａが変形または破損することを抑制できる。即ち、スライド板Ｈ１４５６２を突出部Ｈ１４５６３ｂの支持部（補強）として利用できる。なお、第１２４実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２が突出部Ｈ１４５６３ｂ（第２スライド板Ｈ１４５６３）の上方に重なるだけであるが、スライド板Ｈ１４５６２を突出部Ｈ１４５６３ｂの前後に重なる大きさに形成（即ち、押圧片Ｈ１４５６２ａの前後幅を第２スライド板Ｈ１４５６３の前後幅よりも大きく

形成して、押圧片Ｈ１４５６２ａに第２スライド板Ｈ１４５６３と前後に重なる領域を形成）しても良い。この場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂに前後方向における力が作用する場合であっても、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド板Ｈ１４５６２で支持することができる。その結果、突出部Ｈ１４５６３ａが変形または破損することを抑制できる。

【６２２５】

また、第１２４実施形態では、球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）の操作に伴うスライド板Ｈ１４５６２の変位により、第２スライド板Ｈ１４５６３を上下にスライド変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）を外枠Ｈ１１（図１６１２参照）から開放（取り外し）た際にスライド変位するスライド板を設け、そのスライド板の変位により第２スライド板Ｈ１４５６３を下方に変位させるように構成しても良い。この場合、正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）が外枠Ｈ１１（図１６１２参照）から取り外された場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３のように正面枠Ｈ１４を床に仮置きする場合の支持部として突出部Ｈ１４５６３ｂを利用することができる。また、第１２４実施形態では、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３が非形成とされる場合について説明したが、突出部Ｈ５８３を備えるものであっても良い。この場合には、第２スライド板Ｈ１４５６３の突出部Ｈ１４５６３ｂが突出部Ｈ５８３の正面側に沿って（正面側に隣り合う位置に）突出可能に形成されることが好ましい。これによれば、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に対して正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）を開放する場合に突出部Ｈ５８３を正面枠Ｈ１４の開放方向に引っ張る場合に、その力で突出部Ｈ５８３が変形または破損することを突出部Ｈ１４５６３ｂにより抑制できる。即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂを突出部Ｈ５８３の支持部（補強）として利用できる。

【６２２６】

次いで、図１７３１を参照して、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ３５０１５について説明する。上記第１２４実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２（球抜きレバーＨ５２）の変位に連動して第２スライド板Ｈ１４５６３が変位される場合について説明したが、第１２５実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２（球抜きレバーＨ５２）の変位に第２スライド板Ｈ１４５６３が非連動とされる場合を形成可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３１（ａ）から（ｄ）は、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５の断面図であり、図１７２９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａ線における断面と対応する。また、図１７３１（ａ）から図１７３１（ｄ）では、第２スライド板Ｈ１４５６３又は係合片Ｈ１５５４３が変位された際の遷移状態が順に図示される。さらに、図１７３１（ａ）及び（ｄ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下皿ユニットＨ１５０１５の内側に退避した退避状態が図示され、図１７３１（ｂ）及び（ｃ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下皿ユニットＨ１５０１５の下方から張り出した張出状態が図示される。図１７３１に示すように、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５は、上述した第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の第１化粧板Ｈ５４１の底面側に係合片Ｈ１５５４３が配設される。係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の開口を介して張出変位された位置の（張出状態となる位置に変位された）第２スライド板Ｈ１４５６３の上面と係合する部材であり、一端側（上方側）に鉤状に形成される係合部Ｈ１５５４３ａを備える。また、係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１に形成される軸受部Ｈ１５５４１ｆに軸支され、第１化粧板Ｈ５４１に対して回転可能な状態で配設されると共に、係合部Ｈ１５５４３ａが形成される側と反対側の他端側が第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成された開口（図示せず）を介して上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側に突出される。即ち、係合片Ｈ１５５４３は、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出される部分により操作可能とされる。さらに、係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１の軸受部Ｈ１５５４１ｆとの間に配設されるねじりバネ（図示せず）により、係合部Ｈ１５５４３ａ側が第２スライド板Ｈ１４５６３側に近づく方向に付勢される。係合部Ｈ１５５４３ａは、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５

８０の内側に退避させた状態（退避状態）において、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部に当接する位置に配置される。また、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部が当接される係合部Ｈ１５５４３ａの当接面は、傾斜して形成される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３が退避状態から張出状態に変位される際には、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部が係合部Ｈ１５５４３ａの当接面を外側に押し出すことで、係合片Ｈ１５５４３が回転される。

【６２２７】

以上のように構成される第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５によれば、図１７３１（ａ）及び図１７３１（ｂ）に示すように、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を操作して第２スライド板Ｈ１４５６３が張出位置にスライド変位されると、第２スライド板Ｈ１４５６３の張出変位に伴って係合片Ｈ１５５４３の係合部Ｈ１５５４３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３から離れる方向に回転された後、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３が係合部Ｈ１５５４３ａを超えて下方側まで変位されることで、ねじりバネの付勢力により係合部Ｈ１５５４３ａが再び第２スライド板Ｈ１４５６３に近づく方向に回転される。この場合、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３が係合部Ｈ１５５４３ａを超えて下方側に位置することで、係合部Ｈ１５５４３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の上面に係合して、第２スライド板Ｈ１４５６３の上方側への変位が規制される（以下の説明では「規制状態」と称す）。この規制状態では、図１７３１（ｃ）に示すように、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を操作してスライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図１７３０参照）を塞ぐ位置）に変位させたとしても、係合部Ｈ１５５３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３に引っ掛かることで、第２スライド板Ｈ１４５６３の退避方向への変位が規制される。一方、図１７３１（ｄ）に示すように、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５は、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出される係合片Ｈ１５５４３を遊技者が操作することで、係合部Ｈ１５５４３ａと第２スライド板Ｈ１４５６３との係合が解除される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３が退避方向に変位され、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させた状態（即ち、図１７３１（ａ）に示す状態）とされる。即ち、第１２５実施形態では、遊技者の球抜き操作（球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）の操作）により突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から張り出させる（張出状態とする）ことができると共に、球抜き操作を終えた後（球抜きレバーＨ５２を元の位置に戻した後）においても突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から張り出した状態（張出状態）に維持することができる。また、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出した状態においては、遊技者の任意のタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた状態にできる。さらに、球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を操作した状態（スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させて遊技球を下皿Ｈ５０（図１６３５参照）から払出可能な状態）においては、図１７３１（ｂ）に示すように第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａの上方にスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが位置される。従って、遊技者が係合片Ｈ１５５４３を操作したとしても突出部Ｈ１４５６３ｂが下側保護板Ｈ５８０の内側に退避されることを抑制できる。よって、下皿Ｈ５０から遊技球を払い出し可能な場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂが不用意に退避方向に変位することを抑制できる。その結果、千両箱に落下して跳ね返る球を突出部Ｈ１４５６３ｂに当接させることができ、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。

【６２２８】

また、突出部Ｈ１４５６３ｂに係合部Ｈ１５５４３ａを係合させて維持状態にし、球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を初期位置に戻した（スライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図１７３０参照）を塞ぐ位置）に変位させた）後、再度球抜きレバーＨ５２を操作してスライド板Ｈ１４５６２を開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放す

る位置）に変位させる場合には、第２スライド板Ｈ１４５６３の下方側への変位が必要なくなるので、スライド板Ｈ１４５６２と第２スライド板Ｈ１４５６３との接触抵抗を小さくすることができる。即ち、第２スライド板Ｈ１４５６３を下方側に維持した状態とすることができるので、第２スライド板Ｈ１４５６３を下方側に変位させるためにスライド板Ｈ１４５６２を第２スライド板Ｈ１４５６３に当接させる必要がなくなり、その分、スライド板Ｈ１４５６２の操作抵抗を減らすことができる。従って、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）からの非球抜き時（スライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図１７３０参照）を塞ぐ位置）に配置した状態）において、退避状態とされる位置への突出部Ｈ１４５６３ｂの変位を必要としない（突出部Ｈ１４５６３ｂが張出状態とされた状態で良い）遊技者の場合には、球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）の操作抵抗を小さくすることができ、球抜きレバーＨ５２を操作させやすくできる。即ち、遊技者の好みにより、突出部Ｈ１４５６３ｂを張出状態とするか否かを遊技者に選択させることができる。さらに、第１２５実施形態においては、上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３のように突出部Ｈ１４５６３ｂを正面枠Ｈ１４（図１６１４参照）を仮置きする場合の床の支持部として利用する際には、球抜きレバーＨ５２（図１７２８参照）を初期位置に戻してスライド板Ｈ１４５６２を排出口Ｈ５６１ａ（図１７３０参照）を塞ぐ閉鎖位置に配置することができるので、正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に球が下皿Ｈ５０の貯留領域に払い出されたとしても、下皿Ｈ５０から球が払い出されることを抑制できる。これにより、床面に球が散らばることを抑制できる。

【６２２９】

次いで、図１７３２及び図１７３３を参照して、第１２６実施形態における上下皿ユニットＨ１６０１５及び上側装飾ユニットＨ１６０１４ａについて説明する。上記第１２４実施形態では、第２スライド板Ｈ１４５６３を上下皿ユニットＨ１４０１５の下方側から突出させる場合について説明したが、第１２６実施形態では、第２スライド板Ｈ１６５６２を上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから突出させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３２（ａ）及び（ｂ）は、第１２６実施形態における正面枠Ｈ１６０１４の正面模式図であり、図１７３３（ａ）は、図１７３２（ａ）のＭＣＭＬＶＩａ線における上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの断面模式図であり、図１７３３（ｂ）は、図１７３２（ｂ）のＭＣＭＬＶＩｂ線における上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの断面模式図である。なお、図１７３２（ａ）及び図１７３３（ａ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの内側に退避した退避状態が図示され、図１７３２（ｂ）及び図１７３３（ｂ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出した張出状態が図示される。なお、図１７３２及び図１７３３では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７３２及び図１７３３に示すように、第１２６実施形態における正面枠Ｈ１６０１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）と、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１６０１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１６０１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１６０１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１６１７参照）と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図１６１７参照）とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２（図１６１６参照）に回動可能に取り付けられている。上下皿ユニットＨ１６０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０（図１６３６参照）と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１６５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１６５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０（図１６３６参照）と、を主に備える。下皿形成部材Ｈ

１６５３０は、上下皿ユニットＨ１６０１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｈ５１０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｈ１６５３０は、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０（図１６４１参照）と、その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ１６５６０（図１６４１参照）とを備える。

【６２３０】

球抜きユニットＨ１６５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１（図１６４１参照）と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ５６２（図１６４１参照）と、そのスライド板Ｈ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ１６０５２と、スライド板Ｈ５６２及び球抜きレバーＨ１６０５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。球抜きレバーＨ１６０５２は、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｈ５６２（図１６４１参照）に連なって形成されると共に、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｈ５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位される。また、球抜きレバーＨ１６０５２には、上下皿ユニットＨ１６０１５の化粧面よりも背面側の位置に連結部材Ｈ１６５０１が連結される。連結部材Ｈ１６５０１は、金属製の棒部材を曲げて形成されており、上下皿ユニットＨ１６０１５、右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの背面側を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位可能に構成され、球抜きレバーＨ１６０５２の操作に伴って左右方向にスライド変位可能とされる。また、連結部材Ｈ１６５０１は、球抜きレバーＨ１６０５２に連結される側と反対側の端部に、スライド板Ｈ１６５０２が連結され、球抜きレバーＨ１６０５２の操作により左右方向にスライド変位されることで、スライド板Ｈ１６５０２を左右方向にスライド変位可能とされる。

【６２３１】

次いで、上側装飾ユニットＨ１６０１４ａについて説明する。上側装飾ユニットＨ１６０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ１６３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ１６３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放される箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ１６３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２２参照）とを主に備える。発光ユニットＨ１６３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設され光を発光可能に構成される基板ユニットＨ１６３４４と、その基板ユニットＨ１６３４４及び取付部材Ｈ３４１との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。基板ユニットＨ１６３４４は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される基板部材Ｈ３４２と、その基板部材Ｈ３４２の正面側を覆う正面カバーＨ１６３４５と、基板部材Ｈ３４２の背面側を覆う背面カバーＨ１６３４６と、その背面カバーＨ１６３４６の背面側に連結される伝達部材Ｈ１６３４７とを主に備える。なお、正面カバーＨ１６３４５は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、背面側に配設される基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を正面側に向けて透過可能とされる。これにより、ＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を取付部材Ｈ３４１の開口部Ｈ３４１ａ１（図１６２４参照）を介して装飾板Ｈ３３５に出射し、装飾板Ｈ３３５をＬＥＤＨ３４２ａの光で発光させることができる。伝達部材Ｈ１６３４７は、基板ユニットＨ１６３４４に駆動力を伝達する部材であり、上下皿ユニットＨ１６０１５の球抜きレバーＨ１６０５２に連結される連結部材Ｈ１６５０１のスライド板Ｈ１６５０２に当接可能な位置に形成される。また、伝達部材Ｈ１６３４７は、下方側の一部がスライド板Ｈ１６５０２の傾斜面により支持されており、スライド板Ｈ１６５０２が変位されることにより傾斜面に沿って上方側に変位可能とされ

る。この伝達部材Ｈ１６３４７の変位により基板ユニットＨ１６３４４が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。なお、第１２６実施形態では、伝達部材Ｈ１６３４７が下方に位置する（退避状態とされる）場合（図１７３２（ａ）に示す位置に配置される場合）に、基板ユニットＨ１６３４４の上端面が装飾ユニットＨ３３０の上面と略一致する高さに設定されると共に、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に位置する（張出状態とされる）場合（図１７３２（ｂ）に示す位置に配置される場合）に基板ユニットＨ１６３４４の上端面が装飾ユニットＨ３３０から上方側に張り出すように設定される。

【６２３２】

以上のように構成される第１２６実施形態における正面枠Ｈ１６０１４によれば、球抜きレバーＨ１６０５２の操作に伴って、正面枠Ｈ１６０１４の上方側から基板ユニットＨ１６３４４を張り出させることができる。従って、遊技者や遊技直前の遊技者に排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを認識させることができる。その結果、遊技者が排出口Ｈ５６１ａを開放したことを忘れて、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）に遊技球を貯留しようとした場合（例えば、上皿Ｈ１７の貯留が一杯になり、払い出される遊技球が下皿Ｈ５０の貯留領域に迂回した場合）に下皿Ｈ５０から遊技球が払い出されてしまうことを抑制できる。また、正面枠Ｈ１６０１４の上方側から張り出す基板ユニットＨ１６３４４には、ＬＥＤＨ３４２ａが配設されるので、正面枠Ｈ１６０１４の外側から光を出射することができる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる（即ち、排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる）。さらに、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態が大当たりとなり遊技球が下皿Ｈ５０（図１６３５参照）から払い出され、遊技者が球抜きレバーＨ１６０５２を操作した際に、光を出射するＬＥＤＨ３４２を正面枠Ｈ１６０１４から張り出させることができるので、大当たり時にパチンコ機Ｈ１０の演出領域を増やすことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。また、第１２６実施形態では、正面枠Ｈ１６０１４から基板ユニットＨ１６３４４を張り出した場合の上方側への張出距離が、正面視における正面枠Ｈ１６０１４よりも若干大きく形成される外枠Ｈ１１（図１６１２参照）よりも先端が外方側に張り出す距離に設定される。これにより、組み立てた状態のパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）を床に仮置きする場合には、基板ユニットＨ１６３４４と外枠Ｈ１１の上面の一部との２点を床面に当接させた状態にできる。その結果、床面の影響を受けることなく仮置きすることができ、パチンコ機Ｈ１０が倒れることを抑制できる。なお、第１２６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が張出状態とされる（図１７３２に示す状態とされる）場合に、伝達部材Ｈ１６３４７の下方側にスライド板Ｈ１６５０２が配置される。即ち、基板ユニットＨ１６３４４の下方側がスライド板Ｈ１６５０２により支持（補強）される。これにより、基板ユニットＨ１６３４４を張出状態としてパチンコ機Ｈ１０を床面に仮置きする場合に、基板ユニットＨ１６３４４が変形または破損することを抑制できる。

【６２３３】

さらに、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）よりも基板ユニットＨ１６３４４の先端が外方側に張り出すので、パチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）を背面側に傾倒させた状態で仮置きすることができる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４に作用する自重に比べて、外枠Ｈ１１に作用する自重を大きくできる。その結果、装飾面となる上側装飾ユニットＨ１６０１４ａが破損することを抑制できる。また、仮置きしたパチンコ機Ｈ１０が倒れる場合には、正面側よりも背面側に倒れやすくできるので、仮にパチンコ機Ｈ１０が倒れた場合に装飾面となる正面側に倒れることを抑制して、装飾面が破損する（ヒビや傷が入る）ことを抑制できる。また、正面枠Ｈ１６０１４からの基板ユニットＨ１６３４４の張り出し量が大きくされることで、パチンコ店においてパチンコ機Ｈ１０の上方に配置されるデータ表示器（大当たり回数や遊技回数のデータ表示器）を遊技中や遊技直前の遊技者に視認させにくくできる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる（即ち、排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる）。なお、上記第１２６実施形態では、変位する基板ユニットＨ１６３４４にのみ基板部材Ｈ３４２が配置される場合について説明したが、基板ユニッ

トＨ１６３４４の基板部材Ｈ３４４の他に固定された基板部材Ｈ３４２を別途配設して、基板ユニットＨ１６３４４の変位に関わらず他に固定された基板部材Ｈ３４２により装飾板Ｈ３４５を常に発光させるものとし、基板ユニットＨ１６３４４を張出状態とした際に正面視における発光領域を増やすものであっても良い。また、上記第１２６実施形態では、変位する基板ユニットＨ１６３４４に光を出射可能なＬＥＤＨ３４２ａを備えた基板部材Ｈ３４２を配置する場合について説明したが、基板ユニットＨ１６３４４に基板部材Ｈ３４２を非搭載のものであっても良い。例えば、背面カバーＨ１６３４６のみで構成される基板ユニットＨ１６３４４であっても良い。さらに、上記第１２６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出されていない（図１７３２（ａ）に示す状態）場合に、ＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を取付部材Ｈ３４１の開口部Ｈ３４１ａ１（図１６２４参照）を介して装飾板Ｈ３３５に出射し、装飾板Ｈ３３５をＬＥＤＨ３４２ａの光で発光させることについて説明したが、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出されていない場合に、装飾板Ｈ３３５や取付部材Ｈ３４１に光を反射させて、上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの下方側（下面板Ｈ３３３）から光を出射可能に構成しても良い。

【６２３４】

次いで、図１７３４（ａ）を参照して第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０の下面が被挿入部Ｈ５５５ｅに当接される場合について説明したが、第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５では、操作ユニットＨ１８０の下面が凸状部Ｈ１７５１５に当接される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３４（ａ）は、第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５の断面図である。なお、図１７３４（ａ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。図１７３４（ａ）に示すように、第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ１７５１０と、そのベース部材Ｈ１７５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ１７５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１７５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１７５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。ベース部材Ｈ１７５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ１７５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ１７５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部Ｈ１７５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ１７５３０の一対の側壁Ｈ１７５５５ｆに挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、一対の側壁Ｈ１７５５５ｆにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。また、凸状部Ｈ１７５１５は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面部Ｈ１７５１５ｄと、下面を形成する下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面を形成する側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を主に備える。なお、凸状部Ｈ５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。上面部Ｈ１７５１５ｄは、前後方向に延設され、下面側傾斜部Ｈ５１５ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって上方に傾斜して形成される。また、一対の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃは

、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面部Ｈ１７５１５ｄと下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとにより、凸状部Ｈ１７５１５は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状）に形成される。

【６２３５】

また、上面部Ｈ１７５１５ｄには、正面側（矢印Ｆ方向側）の上部に弾性変形可能な弾性部材Ｈ１７５１５ｅが配置されており、その弾性部材Ｈ１７５１５ｅに上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１７５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配置される。下面側傾斜部Ｈ５１５ｂには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ５１５ｂ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ５１５ｂ２が開口形成される。被係合部Ｈ５１５ｂ２は、後述する下皿形成部材Ｈ１７５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。下皿形成部材Ｈ１７５３０は、ベース部材Ｈ１７５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１７０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１７５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットＨ１７５５０は、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の底面を形成する底板Ｈ１７５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１７５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ１７５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１７５５５と、を主に備える。連結部Ｈ１７５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１７５５５ｄと、その本体部Ｈ１７５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）の左右両側の縁部に沿って背面側に向かって突出される一対の側壁Ｈ１７５５５ｆと、本体部Ｈ１７５５５ｄの背面側の下方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部Ｈ５５５ｂと、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ１７５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。一対の側壁Ｈ１７５５５ｆは、その対向間の幅が凸状部Ｈ１７５１５を挿入可能な大きさに形成され、その対向面にガイド壁Ｈ５５５ｃが複数個並設される。下皿形成部材Ｈ１７５３０をベース部材Ｈ１７５１０に配設した際には、一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に凸状部Ｈ１７５１５が挿入可能とされる。

【６２３６】

ガイド壁Ｈ５５５ｃは、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に、凸状部Ｈ５１５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における位置を調整する部材であり、被挿入部Ｈ５５５ｅの左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。また、突設部Ｈ５５５ｂは、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ５５５ｂは、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入される際に凸状部Ｈ１７５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１に案内される部分であり、凹部Ｈ５１５ｂ１により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部Ｈ５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ１７５１０の被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合する部分であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入される際、又は、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間から引き抜かれる際に、突設部Ｈ５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ１７５１０に下皿形成部材Ｈ１７５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ１７５１０から下皿形成部材Ｈ１７５３０を取り外す作業を簡易にできる。

【６２３７】
以上のように構成される上下皿ユニットＨ１７０１５によれば、下方側（下面側傾斜部Ｈ５１５ｂ）に被係合部Ｈ５１５ｂ２が形成される凸状部Ｈ１７５１５の上方（上面部Ｈ１７５１５ｄ）に操作ユニットＨ１８０が載置され、凸状部Ｈ１７５１５の下方から被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合部Ｈ５５５ｂ１が係合されるので、操作ユニットＨ１８０が遊技者に操作された場合や操作ユニットＨ１８０が駆動された場合に、被係合部Ｈ５１５ｂ２と係合部Ｈ５５５ｂ１との係合が解除されることを抑制できる。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０が遊技者に操作された場合や操作ユニットＨ１８０が駆動された場合には、操作ユニットＨ１８０の下方側に向かう方向の力が入力されやすく、操作ユニットＨ１８０が載置される凸状部Ｈ１７５１５が下方側に向かって変形しやすい。第１２７実施形態では、操作ユニットＨ１８０により凸状部Ｈ１７５１５の変位しやすい方向側から係合部Ｈ５５５ｂ１が挿入されるので、操作ユニットＨ１８０により凸状部Ｈ１７５１５が下方側に向かって変位した際に、被係合部Ｈ５１５ｂ２の内側に係合部Ｈ５５５ｂ１を挿入する嵌る方向に被係合部Ｈ５１５ｂ２を変位させることができる。その結果、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２との係合が解除されることを抑制できる。
【６２３８】
次いで、図１７３４（ｂ）を参照して第１２８実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、係合部Ｈ５５５ｂ１が被係合部Ｈ５１５ｂ２に下方側から係合する場合について説明したが、第１２８実施形態では、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に上方側から係合する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３４（ｂ）は、第１２８実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５の断面図である。なお、図１７３４（ｂ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。図１７３４（ｂ）に示すように、第１２８実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ１８５１０と、そのベース部材Ｈ１８５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ１８５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１８５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１８５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。ベース部材Ｈ１８５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ１８５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ１８５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部Ｈ１８５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、被挿入部Ｈ１８５５５ｅにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。また、凸状部Ｈ１８５１５は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａと、下面を形成する下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂと、左右の側面を形成する側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を主に備える。なお、凸状部Ｈ１８５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａは、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって下方に傾斜して形成され、下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂは、正面側に向かって上方に傾斜して形成される。また、一対

の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃは、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａと下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂと側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとにより、凸状部Ｈ１８５１５は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状）に形成される。

【６２３９】

また、上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ１８５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ１８５１５ａ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ１８５１５ａ２が開口形成される。被係合部Ｈ１８５１５ａ２は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の係合部Ｈ１８５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ１８５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。凹部Ｈ１８５１５ａ１は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の係合部Ｈ１８５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ１８５５５ｂを被係合部Ｈ１８５１５ａ２まで案内する案内溝であり、突設部Ｈ１８５５５ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部Ｈ１８５１５ａ１に突設部Ｈ１８５５５ｂを案内することで、被係合部Ｈ１８５１５ａ２に対する係合部Ｈ１８５５５ｂ１の位置ずれを抑えることができ、係合部Ｈ１８５５５ｂ１の被係合部Ｈ１８５１５ａ２への係合を簡易にさせることができる。下皿形成部材Ｈ１８５３０は、ベース部材Ｈ１８５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１８０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１８５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットＨ１８５５０は、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の底面を形成する底板Ｈ１８５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１８５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ１８５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１８５５５と、を主に備える。連結部Ｈ１８５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１８５５５ｄと、背面視において上方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ１８５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ１８５５５ｅと、本体部Ｈ１８５５５ｄの上方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部Ｈ１８５５５ｂと、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ１８５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、背面視において上方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、ベース部材Ｈ１８５１０に下皿構成ユニットＨ１８５５０を配設した際に、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が挿入される部分であり、凸状部Ｈ１８５１５と対応する位置に配置される。

【６２４０】

また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、対向する側面から被挿入部Ｈ１８５５５ｅの内側に向かって立設される複数のガイド壁Ｈ５５５ｃ、を備え、そのガイド壁Ｈ５５５ｃにより凸状部Ｈ１８５１５の位置を左右位置を位置決めすることが可能に形成される。突設部Ｈ１８５５５ｂは、本体部Ｈ１８５５５ｄの背面側端部から上方側に向かって突設されると共に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲される断面略Ｌ字状に形成され、背面側の突設先端部の下面に凸状に形成される係合部Ｈ１８５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ１８５５５ｂは、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅに挿入される際に凸状部Ｈ１８５１５の凹部Ｈ１８５１５ａ１に案内される部分であり、凹部Ｈ１８５１５ａ１により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部Ｈ１８５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ１８５１０の被係合部Ｈ１８５１５ａ２に係合する部分であり、突設部Ｈ１８５５５ｂの下面から下方に向かって突設されると共に、前後方向に切断し

た断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅに挿入される際、又は、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅから引き抜かれる際に、突設部Ｈ１８５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ１８５１０に下皿形成部材Ｈ１８５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ１８５１０から下皿形成部材Ｈ１８５３０を取り外す作業を簡易にできる。以上のように構成される上下皿ユニットＨ１８０１５によれば、上方側から被係合部Ｈ１８５１５ａ２に挿入される係合部Ｈ１８５５５ｂ１が挿入可能に形成され、その係合部Ｈ１８５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ１８５５５ｂの上方側に操作ユニットＨ１８０が載置されるので、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５により支持することができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅ（連結部Ｈ１８５５５）は、下皿形成部材Ｈ１８５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニットＨ１８０（ボタン部Ｈ１８１）を過剰に押圧する力が連結部Ｈ１８５５５に作用する場合には、連結部Ｈ１８５５５の非支持側（矢印Ｆ方向側）を操作ユニットＨ１８０の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニットＨ１８０に作用する力を連結部Ｈ１８５５５で逃がすことができる。即ち、下皿形成部材Ｈ１８５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された連結部Ｈ１８５５５に操作ユニットＨ１８０が支持されるので、操作ユニットＨ１８０を過剰に押圧する力が連結部Ｈ１８５５５に作用した場合に連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５とが被締結とされるので、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形に伴って操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０に作用する力が連結部Ｈ１８５５５に作用する場合に、連結部Ｈ１８５５５が破損したり操作ユニットＨ１８０が破損することを抑制できる。従って、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。

【６２４１】

一方、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合には、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材Ｈ１８５１０と連結部Ｈ１８５５５とに分散させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０、下皿形成部材Ｈ１８５３０、及び、ベース部材Ｈ１８５１０の破損を抑制できる。また、この場合、弾性変形される連結部Ｈ１８５５５が、上下皿ユニットＨ１５の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材Ｈ１８５３０に形成されるので、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材Ｈ１８５３０の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材Ｈ１８５１０と連結部Ｈ１８５５５とに分散させると、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形に伴って、操作ユニットＨ１８０が配設されるベース部材Ｈ１８５１０も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材Ｈ１８５１０が装飾面とされると、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間に隙間が形成される）恐れがあるところ、連結部Ｈ１８５５５が形成される下皿形成部材Ｈ１８５３０が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。さらに、第１２８実施形態では、被挿入部Ｈ１８５５５ｅを有する連結部Ｈ１８５５５には、本体部Ｈ１８５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８を介して本体部Ｈ１８５５５ｄの上面に当接した状態で配設される。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形

させた場合に、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５との間に介在する弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させることで、操作ユニットＨ１８０の下面と、連結部Ｈ１８５５５の上面とが擦れることを抑制できる。即ち、弾性部材Ｈ５５８を操作ユニットＨ１８０の下面および連結部Ｈ１８５５５の上面に当接させた状態で、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０の下面と連結部Ｈ１８５５５の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。

【６２４２】

次いで、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。上記したように、連結部Ｈ１８５５５の突設部Ｈ１８５５５ｂは、凸状部Ｈ１８５１５の上方側に配置されると共に、凸状部Ｈ１８５１５の凹部Ｈ１８５１５ａ１に沿って挿入される。この場合、突設部Ｈ１８５５５ｂは、下面側が凹部Ｈ１８５１５ａ１の内面との間に所定の隙間が設けられた状態で配設されるとされる。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、突設部Ｈ１８５５５ｂの下面を凹部Ｈ１８５１５ａ１の内面に当接させて、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部Ｈ１８５５５の破損を抑制できる。また、第１２８実施形態では、突設部Ｈ１８５５５ｂに形成される係合部Ｈ１８５５５ｂ１が下方側に向かって突出して形成され、その係合部Ｈ１８５５５ｂ１が係合される被係合部Ｈ１８５１５ａ２が凸状部Ｈ１８５１５の上方側に形成されるので、係合部Ｈ１８５５５ｂ１を上方側から被係合部Ｈ１８５１５ａ２に係合させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に挿入される方向に変位される。即ち、第１２８実施形態では、被係合部Ｈ１８５１５ａ２が係合部Ｈ１８５５５ｂ１よりも操作ユニットＨ１８０の操作方向側に形成されるので、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形されると、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に対し係合する方向に変位する。これにより係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との係合状態を維持しやすくできる。その結果、操作ユニットＨ１８０を押圧操作することで、係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との係合を解除する不正を抑制できる。さらに、第１２８実施形態では、連結部Ｈ１８５５５の本体部Ｈ１８５５５ｄが係合部Ｈ１８５５５ｂ１よりも下方側に配置される。これにより、連結部Ｈ１８５５５に操作ユニットＨ１８０の押圧力が作用して連結部Ｈ１８５５５が基部側（本体部Ｈ１８５５５ｄ側）を起点に下方側に撓む場合に、係合部Ｈ１８５５５ｂ１の下方側への変位と共に係合部Ｈ１８５５５ｂ１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって変位させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０の操作方向側の変位により連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される場合の係合部Ｈ１８５５５ｂ１の変位方向を被係合部Ｈ１８５１５ａ２との隙間が大きくなる方向とできる。即ち、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が、被係合部Ｈ１８５１５ａ２の正面側（矢印Ｆ方向側）の内面に当接することで、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が正面側に向かって変位することを抑制できるところ、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形により係合部Ｈ１８５５５ｂ１の正面側の内面から係合部Ｈ１８５５５ｂ１を離間させることができる。そのため、連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される前（即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内）の状態における係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との間隔を小さくして、下皿形成部材Ｈ１８５３０とベース部材Ｈ１８５１０との対向間隔を大きくする方向に変位される不正を抑制できる一方、連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される（即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲外とされる）際には、係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２とが干渉して連結部Ｈ１８５５５の凸状部Ｈ１８５１５に対する相対変位が規制されることを抑制できる。

【６２４３】

次いで、図１８３５９（ａ）を参照して、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５とが非締結とされる場合について説明したが、第１２９実施形態では、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５とが締結される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３５（ａ）は、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５の断面図である。なお、図１７３５（ａ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。図１７３５（ａ）に示すように、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１９５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１９５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。下皿形成部材Ｈ１９５３０は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１９０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１９５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットＨ１９５５０は、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の底面を形成する底板Ｈ１９５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１９５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ１９５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１９５５５と、を主に備える。連結部Ｈ１９５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１９５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備える。本体部Ｈ１９５５５ｄには、下方側から挿入される螺子を挿通可能な挿通孔Ｈ１９５５５ｄ１が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口され、その挿通孔Ｈ１９５５５ｄ１を挿通した螺子が操作ユニットＨ１８０の下方に螺入される。これにより、連結部Ｈ１９５５５と操作ユニットＨ１８０とが締結固定される。従って、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５では、連結部Ｈ１９５５５と操作ユニットＨ１８０とが締結されるので、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５とを一体化することができる。そのため、操作ユニットＨ１８０を押し込んだ後に連結部Ｈ１９５５５により上方に押し返される力が作用する場合に、操作ユニットＨ１８０のみが上方に変位して、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５との間に隙間が形成されることを抑制できる。その結果、操作ユニットＨ１８０の操作による変形を抑えやすくできる。

【６２４４】

次いで、図１７３５（ｂ）を参照して、第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５について説明する。上記第１１１実施形態では、連結部Ｈ５５５と凸状部Ｈ５１５とが係合される場合について説明したが、第１３０実施形態では、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３５（ｂ）は、第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５の断面図である。なお、図１７３５（ｂ）は、図１６３５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。図１７３５（ｂ）に示すように、第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ２０５１０と、そのベース部材Ｈ２０５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ２０５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ２０５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ２０５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備え

る。ベース部材Ｈ２０５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ２０５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ２０５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部Ｈ２０５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ２０５３０の連結部Ｈ２０５５５と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向配置され、その連結部Ｈ２０５５５に締結される部分であり、正面視における中央部に前後方向に開口して螺子を挿通可能な挿通孔Ｈ２０５１５ｆを備える。下皿形成部材Ｈ２０５３０は、ベース部材Ｈ２０５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ２００１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ２０５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。

【６２４５】

下皿構成ユニットＨ２０５５０は、下皿Ｈ５０（図１６３５参照）の底面を形成する底板Ｈ２０５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ２０５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ２０５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ２０５５５と、を主に備える。連結部Ｈ２０５５５は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の厚みを有して形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子を螺入可能な締結孔Ｈ２０５５５ｇを備える。また、連結部Ｈ２０５５５は、上面に操作ユニットＨ１８０が当接されると共に、背面側がベース部材Ｈ２０５１０の凸状部Ｈ２０５１５の突設先端面に当接可能な大きさに設定される。締結孔Ｈ２０５５５ｇは、凸状部Ｈ５１５に形成される挿通孔Ｈ２０５１５ｆを介してベース部材Ｈ２０５１０の背面側から挿通される螺子を螺入する部分であり、挿通孔Ｈ２０５１５ｆと対応する位置に形成される。挿通孔Ｈ２０５１５ｆを介して締結孔Ｈ２０５５５ｇに螺子止めされることにより、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定される。第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５によれば、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定されるので、連結部Ｈ２０５５５及び凸状部Ｈ２０１５の前後の両側が保持される。そのため、操作ユニットＨ１８０が下方側に押し込まれる場合に、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とで支持して操作ユニットＨ１８０を押し込んだ力で操作ユニットＨ１８０が下方側に変位することを抑制できる。

【６２４６】

次いで、図１７３６及び図１７３７を参照して、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０について説明する。上記第１１１実施形態では、駆動手段Ｈ７８０の錘部材Ｈ７８２の遠心力により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させる場合について説明したが、第１３１実施形態では、駆動手段Ｈ２１７８０の当接手段Ｈ２１７８６を上側カバー部材Ｈ２１７８３及び下側カバー部材Ｈ２１７８４に当接させた衝撃で駆動手段Ｈ２１７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３６（ａ）は、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０の断面図であり、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、図１７３６（ｂ）は、駆動モータＨ７８１及び

当接手段Ｈ２１７８６の分解正面斜視図であり、図１７３７（ａ）から図１８３５１（ｄ）は、揺動装置Ｈ２１７３０の断面図であり、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図１７３７（ａ）から図１８３５１（ｄ）では、当接手段Ｈ２１７８６の遷移状態が順に図示され、図１７３７（ａ）では、当接手段Ｈ２１７８６が上側カバー部材Ｈ２１７８３に当接した状態が図示され、図１７３７（ｃ）では、当接手段Ｈ２１７８６が下側カバー部材Ｈ２１７８４に当接した状態が図示される。また、図１７３７（ａ）及び図１７３７（ｃ）では、当接手段Ｈ２１７８６による衝撃が作用する方向が矢印で図示される。図１７３７に示すように、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ２１７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ２１７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。駆動手段Ｈ２１７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される当接手段Ｈ２１７８６と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ２１７８３と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８５の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ２１７８４と、を主に備える。当接手段Ｈ２１７８６は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａが挿通される挿通孔Ｈ２１７８６ａ１を有する第１部材Ｈ２１７８６ａと、その第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１が形成される側と反対側の端部に第１部材Ｈ２１７８６ａに対して相対変位可能な状態で連結される第２部材Ｈ２１７８６ｂと、それら第１部材Ｈ２１７８６ａ及び第２部材Ｈ２１７８６ｂを相対変位可能な状態で軸支する軸部材Ｈ２１７８６ｃと、第１部材Ｈ２１７８６ａに対して第２部材Ｈ２１７８６ｂを所定位置に復帰させる方向に付勢するバネ部材Ｈ２１７８６ｄと、を主に備える。第１部材Ｈ２１７８６ａは、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結されており、駆動軸Ｈ７８１ａの回転に伴って駆動軸Ｈ７８１ａの回転軸回りに回転可能とされる。

【６２４７】

第２部材Ｈ２１７８６ｂは、第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１が形成される側と反対側の端部に軸部材Ｈ２１７８６ｃにより第１部材Ｈ２１７８６ａに対して回転可能な状態で配設されると共に、第２部材Ｈ２１７８６ｂに外力が作用していない状態ではバネ部材Ｈ２１７８６ｄにより第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１の中心から径方向外側に直線状に配置される。上側カバー部材Ｈ２１７８３は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の上方側（矢印Ｕ方向側）を覆設するために下方側（矢印Ｄ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ２１７８３ａと、そのカバー部Ｈ２１７８３ａの左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端部に背面側に向かって凹設される収容凹部Ｈ７８３ｂ１が形成される突設部Ｈ７８３ｂと、カバー部Ｈ２１７８３ａの上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１に挿入される上側軸部Ｈ７８３ｃと、カバー部Ｈ２１７８３ａの下面から下方側に向かって突設され先端が第２部材Ｈ２１７８６ｂの変位軌跡上に配設される上側突設部Ｈ２１７８３ａ１と、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。下側カバー部材Ｈ２１７８４は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の下方側（矢印Ｄ方向側）を覆設するために上方側（矢印Ｕ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ２１７８４ａと、カバー部Ｈ２１７８４ａの下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の下側軸支部Ｈ７７２ｂ１に挿入される下側軸部Ｈ７８４ｂと、下側カバー部材Ｈ７８４の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体Ｈ７８５が配設される被当接部Ｈ７８４ｃと、カバー部Ｈ２１７８４ａの上面から上方側に向かって突設され先端が第２部材Ｈ２１７８６ｂの変位軌跡上に配設される下側突設部Ｈ２１７８４ａ１とを主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。

【６２４８】

次いで、図１７３７を参照して、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０の動

作について説明する。図１７３７（ａ）から図１７３７（ｄ）に示すように、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動により当接手段Ｈ２１７８６が回転されると、当接手段Ｈ２１７８６の第２部材Ｈ２１７８６ｂが、上側カバー部材Ｈ２１７８３の上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側カバー部材Ｈ２１７８４の下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接しつつ変位される（図１７３７（ａ）及び図１７３７（ｃ）参照）。この場合、第２部材Ｈ２１７８６ｂが上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接する衝撃により、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が第２部材Ｈ２１７８６ｂの当接方向に変位される。詳しく説明すると、図１７３７（ａ）に示すように、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１に第２部材Ｈ２１７８６ｂが正面視において左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が右方側に変位される。これにより、駆動手段Ｈ２１７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に上面視反時計回り方向（正面側を左方向）に回転され、駆動手段Ｈ２１７８０が左向き状態とされる。一方、図１７３７（ｃ）に示すように、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１に第２部材Ｈ２１７８６ｂが正面視において右方側（矢印Ｒ方向側）から左方側（矢印Ｌ方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が左方側に変位される。これにより、駆動手段Ｈ２１７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に上面視時計回り方向（正面側を右方向）に回転され、駆動手段Ｈ２１７８０が右向き状態とされる。なお、第２部材Ｈ２１７８６ｂは、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接した後、それら上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１を乗り越える位置まで第１部材Ｈ２１７８６ａの変位に伴って変位されることで、図１７３７（ｂ）及び図１７３７（ｄ）に示すように、バネ部材Ｈ２１７８６ｄの付勢力により第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１の中心から径方向外側に直線状に配置され、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接可能な位置に再び配置される。従って、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動を継続して、第１部材Ｈ２１７８６ａを一方向回転させることで、第２部材Ｈ２１７８６ｂを上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に繰り返し当接させることができ、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ２１７８０の位置を右向き状態と左向き状態とに繰り返し変更することができる。

【６２４９】

次いで、図１７３８及び図１７３９を参照して、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０について説明する。上記第１１１実施形態では、駆動軸Ｈ７８１ａに対して錘部材Ｈ７８２の位置が変わらない場合について説明したが、第１３２実施形態では、駆動軸Ｈ７８１ａに対して錘部材Ｈ２２７８７ｂの位置が変更される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７３８（ａ）は、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０の断面図であり、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、図１７３８（ｂ）は、駆動モータＨ７８１及び変位手段Ｈ２２７８７の分解正面斜視図であり、図１７３９（ａ）から図１８３５１（ｃ）は、揺動装置Ｈ２２７３０の断面図であり、図１６７５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図１７３９（ａ）から図１８３５３（ｃ）では、変位手段Ｈ２２７８７の遷移状態が順に図示される。図１７３８に示すように、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ２２７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ２１７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。駆動手段Ｈ２２７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される変位手段Ｈ２２７８７と、駆動モータＨ７８１及び変位手段Ｈ２２７８７の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ７８３と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８５の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ７８４と、を主に備える。変位手段Ｈ２

２７８７は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａが挿通される挿通孔Ｈ２２７８７ａ１を中心に有する円柱状の回転ベースＨ２２７８７ａと、その回転ベースＨ２２７８７ａの外側に配設される錘部材Ｈ２２７８７ｂと、回転ベースＨ２２７８７ａの外周面側に連結される棒状の案内部材Ｈ２２７８７ｄと、その案内部材Ｈ２２７８７ｄが挿通されるコイルバネＨ２２７８７ｃと、を主に備える。案内部材Ｈ２２７８７ｄは、一端側が回転ベースＨ２２７８７ａの外周面に連結されると共に、他端側の端部に拡径して形成される係合部Ｈ２２７８７ｄ１を備える。係合部Ｈ２２７８７ｄ１は、コイルバネＨ２２７８７ｃが案内部材Ｈ２２７８７ｄから抜け出ることを規制するための部材であり、コイルバネＨ２２７８７ｃの外径よりも大きく形成される。錘部材Ｈ２２７８７ｂは、駆動手段Ｈ２２７８０に回転するための遠心力を作用させる部材であり、鉛等の比較的重い金属材料から形成される。また、錘部材Ｈ２２７８７ｂは、案内部材Ｈ２２７８７ｄが挿通される挿通孔Ｈ２２７８７ｂ１を備え、案内部材Ｈ２２７８７ｄに沿って摺動可能な状態で配設される。また、錘部材Ｈ２２７８７ｂは、コイルバネＨ２２７８７ｃにより、回転ベースＨ２２７８７ａに近づく方向に付勢されており、錘部材Ｈ２２７８７ｂに遠心力が作用していない状態では、回転ベースＨ２２７８７ａの外周面に当接した状態で配設される。

【６２５０】

次いで、図１７３９を参照して、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０の動作について説明する。図１７３９（ａ）から図１７３９（ｃ）に示すように、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動により回転ベースＨ２２７８７ａが回転されることで錘部材Ｈ２２７８７ｂが回転される。この場合、錘部材Ｈ２２７８７ｂの回転に伴って、錘部材Ｈ２２７８７ｂに遠心力が作用することで、コイルバネＨ２２７８７ｃの付勢力に抗して回転軸から離れる方向に変位される。この錘部材Ｈ２２７８７ｂの変位により錘部材Ｈ２２７８７ｂを回転させた際に錘部材Ｈ２２７８７ｂから駆動手段Ｈ２２７８０に作用する遠心力を大きくすることができる。また、第１３２実施形態では、錘部材Ｈ２２７８７ｂの回転速度を遅くして、錘部材Ｈ２２７８７ｂに作用する遠心力を小さくすることで、回転軸に対して錘部材Ｈ２２７８７ｂが離れにくくすることで、錘部材Ｈ２２７８７ｂを回転させた際に錘部材Ｈ２２７８７ｂから駆動手段Ｈ２２７８０に作用する遠心力を小さくすることができる。これにより、例えば、変位手段Ｈ２２７８７の回転速度を遅くして、駆動手段Ｈ２２７８０に作用する錘部材Ｈ７８７ｂの遠心力を小さくして、駆動手段Ｈ２２７８０のベース手段Ｈ７７０に対する変位速度を遅くしたり、反対に、変位手段Ｈ２２７８７の回転速度を早くして、駆動手段Ｈ２２７８０に作用する錘部材Ｈ７８７ｂの遠心力を大きくして、駆動手段Ｈ２２７８０のベース手段Ｈ７７０に対する変位速度を早くするといった変更の調整幅を大きくすることができる。

【６２５１】

次いで、図１７４０を参照して、第１３３実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０について説明する。上記第１１１実施形態では、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射経路における背面側（矢印Ｂ方向側）に凹部Ｈ８２１ａ１が形成される場合について説明したが、第１３３実施形態では、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射経路における正面側（矢印Ｆ方向側）にも第２凹部Ｈ２３８７１が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７４０（ａ）は、第１３３実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応し、図１７４０（ｂ）は、発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応する。図１７４０（ａ）及び図１７４０（ｂ）に示すように、第１３３実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースのＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ２３８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ２３８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを

主に備える。第１３３実施形態における背面側ケースＨ２３８７０は、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａと対面し、発射手段Ｈ８３０による発射経路の正面側（矢印Ｆ方向側）を形成する面が、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かうに従って背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して形成されると共に、遊技球の発射方向に沿って正面側に溝状に凹設される第２凹部Ｈ２３８７１を備える。第２凹部Ｈ２３８７１は、遊技球の半径よりも大きい半径で正面側に向かって背面側ケースＨ２３８７０の背面側に凹設されると共に、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向（矢印Ｌ方向）と平行に形成される。また、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａに形成される凹部Ｈ８２１ａ１と前後方向に一部が重なる位置に形成される。以上のように形成される発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａによれば、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ２３８７０により囲まれる通路）の内面（背面部Ｈ８２１ａ又は背面側ケースＨ２３８７０に当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部Ｈ８２１ａ１又は第２凹部Ｈ２３８７１により抑制可能とされる。内面（背面部Ｈ８２１ａ又は背面側ケースＨ２３８７０）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。即ち、流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ２３８７０により囲まれる通路）の内面の両側（背面部Ｈ８２１ａ及び背面側ケースＨ２３８７０）に形成されるので、遊技球が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）のどちらに暴れた場合においても遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。また、球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１の内側に当接して正面側に跳ね返る遊技球の反力が依然として大きく発射位置送球ユニットＨ２３１７０と当接する位置まで跳ね返る場合には、その遊技球を第２凹部Ｈ２３８７１の内面に当接させて凹部Ｈ８７１と同様、遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、第２凹部Ｈ２３８７１の内面に当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る力方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１３３実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａに形成される凹部Ｈ８２１ａ１と前後方向に一部が重ならない位置に第２凹部Ｈ２３８７１が形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１とが重なっていない領域を利用して背面側開口Ｈ１７２を形成することができる。

【６２５２】

次いで、図１７４１（ａ）を参照して、第１３４実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が凹設される場合について説明したが、第１３４実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａでは、背面部Ｈ２４８２１ａに凸部Ｈ２４８２１ａ２が凸設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７４１（ａ）は、第１３４実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ２４１１２ａにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応する。図１７４１（ａ）に示すように、第１３４実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２４８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備えて形成される。案内手段Ｈ２４８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側

（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２４８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２４８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２４８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２４８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２４８２１ａと、その背面部Ｈ２４８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なり第２案内部材Ｈ８２２が配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され第２案内部材Ｈ８２２に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２４８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ２４８２１ａ２を備える。凸部Ｈ２４８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に突出される。

【６２５３】

なお、凸部Ｈ２４８２１ａ２の正面側への突出先端部は、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球するための球送球部Ｈ８８２ａ上を転動する遊技球の中心部よりも若干高い位置に形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する場合に、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。そのため、当接した遊技球に作用する反力を正面側に跳ね返る方向だけでなく下方側に向く方向にも作用させることができる。よって、背面部Ｈ２４８２１ａに当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。その結果、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置に送球される遊技球が暴れることを抑制でき、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球を安定させやすくできる。また、凸部Ｈ２４８２１ａ２の正面側への突出先端部は、発射手段Ｈ８３０により発射されて発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干高い位置に形成されるので、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れて、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する場合に、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、下方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１３４実施形態における凸部Ｈ２４８２１ａ２は、その突出先端部か発射位置送球ユニットＨ１７０の背面までの距離が遊技球の直径よりも小さくされる。これにより、発射手段Ｈ８３０に発射される遊技球が上下方向に暴れた場合に、その遊技球が凸部Ｈ２４８２１ａ２の突出先端部よりも上方に変位することを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【６２５４】

次いで、図１７４１（ｂ）を参照して、第１３５実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１が円弧形状に凹設される場合について説明したが、第１３５実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａでは、凹部Ｈ２５８２１ａ１が角形状に凹設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。なお、図１７４１（ｂ）は、第１３５実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ２５１１２ａにおける断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応する。図１７４１（ｂ）に示すように、第１３５実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８

１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２５８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備えて形成される。案内手段Ｈ２５８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２５８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２５８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２５８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２５８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２５８２１ａと、その背面部Ｈ２５８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なり第２案内部材Ｈ８２２が配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され第２案内部材Ｈ８２２に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２５８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２５８２１ａ１を備える。

【６２５５】

凹部Ｈ２５８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に沿って案内させることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の半径よりも大きい溝幅の溝状に形成される。また、第１３５実施形態における凹部Ｈ２５８２１ａ１は、溝幅に対する凹設深さが十分に深く形成されており、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の２点が遊技球に当接可能な形状に形成される。さらに、凹部Ｈ２５８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射され発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球が凹部Ｈ２５８２１ａ１の内側に受け入れられる場合に、初めに凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球が当接する位置に設定される。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が前後方向に暴れる場合に、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球を当接させることで、遊技球に作用する反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向だけでなく上方側に持ち上がる方向にも作用させることができる。即ち、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端に当接した反力を正面側に跳ね返る成分と、上方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、背面側へ向かう方向の力が大きく（前後方向に暴れる力が大きく）、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球を当接させた際の上方側に向かう力で遊技球が持ち上がる場合には、その遊技球を凹部Ｈ２５８２１ａ１の上端（段差部分）側にも当接させることができる。即ち、遊技球の背面側の一部を凹部Ｈ２５８２１ａ１の上端と下端との間に挟み込むことができる。これにより、遊技球が正面側へ跳ね返ることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【６２５６】

次いで、図１７４２及び図１７４３を参照して、第１３６実施形態における球発射ユニットＨ２６１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後に暴れる場合に凹部Ｈ８２１ａ１に遊技球を受け入れる場合について説明したが、第１３６実施形態では、経路変更部材Ｈ２６８９０により遊技球を

凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７４２は、第１３６実施形態における内枠Ｈ１２の正面図であり、図１７４３（ａ）は、経路変更部材Ｈ２６８９０の背面図であり、図１７４３（ｂ）は、図１７４３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＶＩｂ方向視における経路変更部材Ｈ２６８９０の側面図であり、図１７４３（ｃ）は、図１７４３（ｂ）のＭＣＭＬＸＶＩｃ線における経路変更部材Ｈ２６８９０の断面図であり、図１７４３（ｄ）は、図１７４３（ａ）のＭＣＭＬＸＶＩｄ線における経路変更部材Ｈ２６８９０の断面図である。図１７４２及び図１７４３に示すように、第１３６実施形態における球発射ユニットＨ２６１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）と、案内手段Ｈ８２０の遊技球の発射経路上に回転可能に配設される経路変更部材Ｈ２６８９０と、を主に備えて形成される。経路変更部材Ｈ２６８９０は、図１７４３に示すように、円板状に形成され正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１部Ｈ２６８９１と、その第１部Ｈ２６８９１の軸回りに等間隔の３箇所から径方向に延設される３箇所の区画壁Ｈ２６８９２と、その区画壁Ｈ２６８９２を挟んで第１部Ｈ２６８９１と対向配置される扇形状の第２部Ｈ２６８９３と、を主に備える。第２部Ｈ２６８９３は、円板状に形成される板の一部を切り欠いた凹欠部Ｈ２６８９３ａを有する扇形状に形成され、３箇所の区画壁Ｈ２６８９２に区画される内の２箇所の区画領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆って形成され、１箇所の区画領域の背面側を空けた状態で配設される。また、凹欠部Ｈ２６８９３ａが形成される領域において正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１部Ｈ２６８９１は他の部分における板厚よりも厚く形成される。以上のように形成される球発射ユニットＨ２６１１２ａによれば、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射され、発射レールＨ１１２ａ１を転動する遊技球が第１部Ｈ２６８１と第２部Ｈ２６８９３（凹欠部Ｈ２６８９３ａ以外の部分）との間を通過する場合には、その遊技球を発射レールＨ１１２ａ１に沿って（即ち、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れず）、遊技領域に送球することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１と当接不能となる方向へ案内することができるので、凹部Ｈ８２１ａ１を利用せずに遊技球を送球する態様を形成できる。従って、送球される遊技球が暴れて、遊技球の軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。一方で、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射され、発射レールＨ１１２ａ１を転動する遊技球が第１部Ｈ２６８１と第２部Ｈ２６８９３の凹欠部Ｈ２６８９３ａとの間を通過する場合には、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れて遊技領域に送球することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１と当接可能となる方向へ案内する態様を形成することができる。従って、送球される遊技球の暴れを抑制して、遊技球の軌跡を安定させた態様で遊技球を送球できる。よって、第１３６実施形態では、経路変更部材Ｈ２６８９０により、凹部Ｈ８２１ａ１を利用せずに遊技球を送球する態様と、凹部Ｈ８２１ａ１を利用して遊技球を送球する態様とを形成できる。これにより、遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球がどちらによって案内された遊技球であるのかを遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【６２５７】

次いで、図１７４４（ａ）を参照して、第１３７実施形態における球発射ユニットＨ２７１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａが枠形成ユニットＨ１２ａの下側ベースユニットＨ１２ｃに配設される場合について説明したが、第１３７実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａが遊技盤Ｈ２７０１３に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７４４（ａ）は、第１３７実施形態における内枠Ｈ２７０

１２の正面図である。なお、図１７４４（ａ）では、球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設される領域が部分的に拡大されて図示される。図１７４４（ａ）に示すように、第１３７実施形態における内枠Ｈ２７０１２は、外枠Ｈ１１（図１６１６参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａ（図１６１６参照）と、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４（図１６１１参照）とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１６１３参照）。なお、内枠Ｈ２７０１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２７０１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１（図１６１６参照）と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２７０１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２（図１６１６参照）が配設される。遊技盤Ｈ２７０１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ２７０６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ２７０１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ２７０６０の正面と係合する（ベース板Ｈ２７０６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ２７０１２の内側に固定される。また、第１３７実施形態における遊技盤Ｈ２７０１３は、正面視略正方形状に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部Ｈ２７０６０ａを有するベース板Ｈ２７０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レールＨ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等（図１６１５参照）を組み付けて構成される。突出部Ｈ２７０６０ａは、球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設される領域であり、その球発射ユニットＨ２７１１２ａから送球される球を受け入れる側の外レールＨ６２の延長線上に形成される。また、突出部Ｈ２７０６０ａが形成される領域の背面側においては、内枠Ｈ２７０１２の下側ベースユニットＨ２７０１２ｃに凹部Ｈ２７０１２ｃ２が形成され、その凹部Ｈ２７０１２ｃ２の内側に突出部Ｈ２７０６０ａが配設される。

【６２５８】

球発射ユニットＨ２７１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）と、を主に備えて形成される。案内手段Ｈ２７８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２７８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２７８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２７８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２７８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２７８２１ａと、その背面部Ｈ２７８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図１６８０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ２７８２１ａの正面側に向かって立設される上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２７８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２７８２１ａ１を２箇所に備える。なお、第１３７実施形態では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動面の影響を受けやすい２箇所に形成されるが、凹部Ｈ２７８２１ａ１は１箇所であっても３箇所以上に形成されていても良い。また、第１３７実

施形態では、複数形成される凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視において同一直線状に形成されるが、それぞれの凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動面に対し異なる高さに形成されても良い。さらに、それぞれの凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視において非平行に延設されるものであってよい。また、背面部Ｈ２７８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図１６８２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ２７８２１ａは、遊技盤Ｈ２７０１３の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ２７８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部が背面部Ｈ２７８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ２７８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部で凹部Ｈ２７８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ２７０１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。

【６２５９】

凹部Ｈ２７８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ２７８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球が暴れやすくなる部分に形成される。即ち、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部の上方に亘って形成され、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部により形成される隙間（段差）等により球が弾む（暴れる）場合に、凹部に球を受け入れることで遊技球の送球を安定させることができる。なお、発射レールＨ１１２ａ１は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略Ｖ字状に凹設される一方、転動部Ｈ８２１ｂは、発射レールＨ１１２ａ１のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える（２点支持となる）ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成（即ち、平面形状に形成される）とされる。そのため、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとがそれぞれ別の部材から形成される。また、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされ、上方側に上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄが形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球は、上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄと発射レールＨ１１２ａ１との対向間を案内される。ここで、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球の発射方向は、遊技球と発射手段Ｈ８３０（発射部Ｈ８３１）との当接状態に起因するため、発射直後の遊技球は暴れやすく不安定となりやすい。第１３７実施形態では、発射直後における位置（背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置）の背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。特に、第１３７実施形態では、遊技盤Ｈ２７０１３に球発射ユニットＨ２７１１２ａを配設するためにベース板Ｈ２７０６０の下方側に突出部Ｈ２７０６０ａが形成される。即ち、ベース板Ｈ２７０６０は、第１１１実施形態におけるベース板Ｈ６０に比べて上下方向に長く形成される。そのため、球発射ユニットＨ２７１１２ａをベース板Ｈ２７０６０に配設した場合には、ベース板Ｈ２７０６０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に撓みやすく、その場合に球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置も前後にずれやすいという問題がある。この場合、球発射ユニットＨ２７１１２ａの正面側には発射位置送球ユニットＨ１７０が配設されるため、ベース板Ｈ２７０６０が正面側に撓む場合には、発射直後における前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の間隔が変更されにくいが、ベース板Ｈ２７０６０が背面側に撓む場合には、ベース板Ｈ２７０６０のみが背面側に変位して、発射位置送球ユニットＨ１７０と球発射ユニットＨ２７１１２ａとの前後の間隔が開くこ

とで、発射直後における遊技球が前後に暴れる可能性が高くなる。

【６２６０】

これに対し、第１３７実施形態では、上述したように発射直後（発射位置送球ユニットＨ１７０からの遊技球の送球位置）における背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。また、発射位置送球ユニットＨ１７０からの遊技球の送球位置における背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる、即ち、発射位置送球ユニットＨ１７０の球送球部Ｈ８８２ａにより背面側開口Ｈ１７２から送球され、背面側開口Ｈ１７２から一部が突出される球送球部Ｈ８８２ａ（図１６８１参照）により発射位置送球ユニットＨ１７０への遊技球の逆流が規制される領域よりも遊技球の発射方向側に凹部Ｈ２７８２１ａ１が形成されるので、背面側開口Ｈ１７２から突出した球送球部Ｈ８８２ａにより前後の空間を狭めやすくできる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。また、上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄは、発射レールＨ１１２ａ１との対向面側に段差部Ｈ２７８２１ｄ１が形成され、発射位置側における発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離（上下幅）よりも、凹部Ｈ２７８２１ａ１が形成される手前の発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離が小さくされる。この段差部Ｈ２７８２１ｄ１の段差により、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が上方に暴れた場合においても、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部の手前で遊技球を下方側に落ち着かせることができる。即ち、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１と対向する位置に配設される上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄに段差部Ｈ２７８２１ｄ１が形成されることで、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が上方側に暴れた状態のまま送球されることを抑制できる。なお、段差部Ｈ２７８２１ｄ１により発射位置側の転動面との間隔を大きくすることにより、発射手段Ｈ８３０により発射される球が発射位置で詰まることを抑制できる。さらに、段差部Ｈ２７８２１ｄ１により発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離が小さくされた部分は、転動部Ｈ８２１ｂ及び発射レールＨ１１２ａ１の連結部と対向する位置まで延設される。これにより、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部で遊技球が上方側に暴れて（遊技球が上方に弾んで）凹部Ｈ２７８２１ａ１に受け入れられなくなることを抑制できる。その結果、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部で遊技球が暴れることを抑制しやすくできる。また、第１３７実施形態では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動部Ｈ８２１ｂの終端側（発射位置から離れる側）の上方にも形成される。この２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１は、転動部Ｈ８２１ｂの終端の前後に亘って形成される共に、発射方向における端部が正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁部まで形成される。

【６２６１】

これにより、転動部Ｈ８２１ｂを転動して転動部Ｈ８２１ｂの終端からレールＨ６１，Ｈ６２の対向間（外レールＨ６２の上部）に向かって送球される遊技球が前後に暴れることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）の正面とベース部材Ｈ８１０の正面との前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における配置がずれた場合や、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）とベース部材Ｈ８１０との上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における配置がずれた場合に、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）とベース部材Ｈ８１０との境界に形成される段差に遊技球が引っ掛かり（当接して）、遊技球がレールＨ６１，Ｈ６２の対向間から外れた位置に送球されることを抑制できる。なお、第１３７実施形態では、２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁部まで形成される場合について説明したが、正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁の内側に２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１の発射方向側の端部が設定されるものであっても良い。さらに、２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１がベース部材Ｈ８１０の外縁部で背面部Ｈ２７８２１ａの正面と連なるものでなく、２箇所の凹部Ｈ２７８２１ａ１がベース部材Ｈ８１０の外縁部で背面部Ｈ２７８２１ａよりも背面側に凹設され、その２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１が、遊技盤Ｈ２７０１３に凹設した凹部や遊技盤Ｈ２７０１３に配設された別のベース部材Ｈ８１０の凹部に連なる構成とされても良い。また、

第１３７実施形態では、遊技盤Ｈ２７０１３に球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設されるので、第１１１実施形態における球発射ユニットＨ１１２ａのように遊技盤Ｈ１３と別部材に配置されるものに比べて、遊技盤Ｈ２７０１３に対する球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置のずれを抑えることができる。従って、遊技盤Ｈ２７０１３と球発射ユニットＨ２７１１２ａとの間に（球発射ユニットＨ２７１１２ａから発射される遊技球の送球路上に）段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ２７１１２ａから遊技盤Ｈ２７０１３への遊技球の送球を安定させられる。

【６２６２】

次いで、図１７４４（ｂ）を参照して、第１３８実施形態における球発射ユニットＨ２８１１２ａについて説明する。上記２７実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａの全部が遊技盤Ｈ２７０１３に配設される場合について説明したが、第１３８実施形態では、球発射ユニットＨ２８１１２ａの遊技球の送球部分が遊技盤Ｈ２８０１３に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図１７４４（ｂ）は、第１３８実施形態における内枠Ｈ２８０１２の正面図である。なお、図１７４４（ｂ）では、球発射ユニットＨ２８１１２ａが配設される領域が部分的に拡大されて図示される。図１７４４（ａ）に示すように、第１３８実施形態における内枠Ｈ２８０１２は、外枠Ｈ１１（図１６１６参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａ（図１６１６参照）と、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４（図１６１１参照）とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１６１３参照）。なお、内枠Ｈ２８０１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２８０１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１（図１６１６参照）と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２８０１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２（図１６１６参照）が配設される。遊技盤Ｈ２８０１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ２８０６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ２８０１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ２８０６０の正面と係合する（ベース板Ｈ２７０６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ２８０１２の内側に固定される。また、第１３８実施形態における遊技盤Ｈ２８０１３は、正面視略正方形状に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部Ｈ２８０６０ａを有するベース板Ｈ２８０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レールＨ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等（図１６１５参照）を組み付けて構成される。突出部Ｈ２８０６０ａは、球発射ユニットＨ２８１１２ａの案内手段Ｈ２８８２０側が配設される領域であり、その球発射ユニットＨ２８１１２ａから送球される球を受け入れる側の外レールＨ６２の延長線上に形成される。また、突出部Ｈ２８０６０ａが形成される領域の背面側においては、内枠Ｈ２８０１２の下側ベースユニットＨ２８０１２ｃに凹部Ｈ２８０１２ｃ２が形成され、その凹部Ｈ２８０１２ｃ２の内側に突出部Ｈ２８０６０ａが配設される。

【６２６３】

球発射ユニットＨ２８１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ２８８１０と、そのベース部材Ｈ２８８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ２８８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、ベース部材Ｈ２８８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ２８８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）と、を主に備えて形成される。ベース部材Ｈ２８８１

０は、ベース板Ｈ２８０６０の突出部Ｈ２８０６０ａの正面側に配設される第１ベース部材Ｈ２８８１４と、その第１ベース部材Ｈ２８８１４の下方側に隣り合う位置に配設され、下側ベースユニットＨ２８０１２ｃの収容凹部Ｈ２８０１２ｃ１に配設される第２ベース部材Ｈ２８８１５とを主に備える。第１ベース部材Ｈ２８８１４は、正面視において突出部Ｈ２８０６０ａと対応する大きさの板状に形成される。また、第１ベース部材Ｈ２８８１４は、正面側に向かって膨出され案内手段Ｈ２７８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を配設する基部となる第１膨出部Ｈ８１１（図１６８０参照）を備え、正面側に案内手段Ｈ２７８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１が配設される。第２ベース部材Ｈ２８１１５は、正面視において収容凹部Ｈ２８０１２ｃ１と対応する大きさの板状に形成される。また、第２ベース部材Ｈ２８８１５は、正面側に向かって膨出して形成され当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２を配設する基部となる第２膨出部Ｈ８１２（図１６８０参照）と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設され駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）の軸部Ｈ８５２が挿通される貫通孔Ｈ８１３（図１６８０参照）と、を主に備え、正面側に発射手段Ｈ８３０及び当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２が配設され、背面側に駆動モータＨ８５０が配設される。即ち、第１３８実施形態におけるベース部材Ｈ２８８１０は、第１３７実施形態におけるベース部材Ｈ８１０に対して、遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、遊技球を発射する発射手段Ｈ８３０とが異なる部材（第１ベース部材Ｈ２８８１４、第２ベース部材Ｈ２８８１５）に配設される。これにより、第１３７実施形態における遊技盤Ｈ２７０１３のベース板Ｈ２７０６０に比べて、第１３８実施形態における遊技盤Ｈ２８０１３のベース板Ｈ２８０６０では、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における長さを短くできる。これにより、ベース板Ｈ２８０６０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に撓むことを抑制して、球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置が前後にずれることを抑制できる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。なお、案内手段Ｈ２７８２０による遊技球の送球については、第１３７実施形態における案内手段Ｈ２７８２０と同様であるため、その詳しい説明は省略する。また、第１３８実施形態では、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置に凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる場合について説明したが、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いて、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と対向する位置に遊技盤Ｈ２８０１３（ベース板Ｈ２８０６０）の正面を配置しても良い。即ち、遊技球の発射当初において、遊技盤Ｈ２８０１３の盤面に沿って遊技球を送球した後で、遊技盤Ｈ２８０１３に配設した案内手段Ｈ２７８２０に遊技球を送球するものであっても良い。なお、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、Ｖ字状に凹設される発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図１６８２（ａ）参照）を遊技盤Ｈ２８０１３側へ寄せて形成することで、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を送球される遊技球が遊技盤Ｈ２８０１３と当接するように構成しても良い。この場合には、遊技盤Ｈ２８０１３に遊技球が当接することで遊技球の暴れを抑制しやすくできる。また、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、その切り欠いた領域と隣り合う位置における背面部Ｈ２８８２１ａの端部を遊技盤Ｈ２８０１３に向かって傾斜して形成しても良い。これにより、遊技盤Ｈ２８０１３から背面部Ｈ２８８２１ａの正面側に送球される場合に、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ２８０１３の遊技球の送球を安定させることができる。なお、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制するために、背面部Ｈ２８８２１ａ１の厚み分、遊技盤Ｈ１３を凹設して、その遊技盤に凹設した凹みに背面部Ｈ２８８２１ａ１を配設して、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に前後方向の段差が形成されることを抑制しても良い。

【６２６４】

次いで、図１７４５（ａ）を参照して、第１３９実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、正面視において遊技球の発射

方向（発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂ）と平行に凹部Ｈ８２１ａ１が形成される場合について説明したが、第１３９実施形態では、正面視において遊技球の発射方向と非平行に凹部Ｈ２９８２１ａ１が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図１７４５（ａ）は、第１３９実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａの正面図である。図１７４５（ａ）に示すように、第１３９実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２９８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ２９８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２９８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２９８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２９８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２９８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２９８２１ａと、その背面部Ｈ２９８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図１６８０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図１６８１参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２９８２１ａ１を１箇所に備える。

【６２６５】

なお、第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１が１箇所に形成されるが、凹部Ｈ２９８２１ａ１は２箇所以上の複数個所に形成されていても良い。また、第１３９実施形態では、複数形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において転動面に対し異なる高さに形成されても良い。また、背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図１６８２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ２９８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図１６１５参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部が背面部Ｈ２９８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部で凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の転動面とな

る発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの上方側に形成され、遊技球の発射方向と反対側の背面部Ｈ２９８２１ａの端部（遊技球の初期位置側の端部）から発射方向側の背面部Ｈ２９８２１ａの端部の手前まで延設される。また、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に向かうにつれて発射レールＨ１１２ａ１に対して発射初期位置から上昇傾斜される。一方、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部から発射終端位置に向かうにつれて転動部Ｈ８２１ｂに対して下降傾斜される。即ち、発射レールＨ１１２ａ１の上方では、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が上昇傾斜される一方、転動部Ｈ８２１ｂの上方では、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が下降傾斜される。なお、発射される遊技球の初期位置に対応する位置（遊技球の発射方向と反対側の端部）の凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射レールＨ１１２ａ１からの高さは、凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球が受け入れられる際に発射レールＨ１１２ａ１から離間した遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側への凹設底部よりも下面側に当接するように構成される。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側への凹設底部は、発射レールＨ１１２ａ１の転動面から遊技球の半径よりも高い位置に設定される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、上方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。即ち、第１３９実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が非平行に形成されるので、非平行な凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。また、第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接した遊技球に転動面から離れる上方側に反力を付与することができると共に、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が上昇傾斜されるので、発射レールＨ１１２ａ１上で遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１に受け入れられた場合に、その遊技球に凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜に沿って上方に持ち上げることができる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部で遊技球を浮かせやすくすることができる。

【６２６６】

ここで、上記したように発射レールＨ１１２ａ１は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略Ｖ字状に凹設される一方、転動部Ｈ８２１ｂは、発射レールＨ１１２ａ１のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える（２点支持となる）ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成（即ち、平面形状に形成される）とされる。そのため、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとがそれぞれ別の部材から形成される。よって、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に段差が形成されやすく、その段差により遊技球が暴れる恐れがある。これに対し、第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対する凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部で遊技球を浮かせやすくすることができるので、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が段差に引っ掛かって暴れることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により転動面から離れた遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１の下降傾斜により転動面側に向かわせることができる。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。また、凹部Ｈ２９８２１

ａ１の発射方向側の終端は、転動部Ｈ８２１ｂの終端よりも手前に設定される。即ち、転動部Ｈ８２１ｂの終端から遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球は、転動部Ｈ８２１ｂの転動面に沿って送球される。これにより、転動部Ｈ８２１ｂの終端から送球される遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の下降傾斜の影響を受けることを抑制して、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。さらに、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。なお、第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部Ｈ８２１ａ１は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。なお、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６（図１７４６、図１６１４参照）が配設される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。

【６２６７】

第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。また、上記第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜される場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）においては、凹部Ｈ２９８２１ａ１を遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成されていても良い（即ち、第１１１実施形態における、凹部Ｈ８２１ａ１を第１３９実施形態における凹部Ｈ２９８２１ａ１と組み合わせても良い）。この場合には、比較的暴れる要因の少ない、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）で、遊技球の発射方向と平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１により遊技球を発射（送球）方向に沿って案内することができる。これにより遊技球の軌跡を安定させることができる。なお、上記の説明では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１を遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成する場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の手前側が遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成されていても良い。この場合には、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成される段差で遊技球が暴れる場合に、発射方向に対して傾斜して形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１により遊技球の暴れを抑制しやすくできると共に、発射方向に対して平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１により発射直後の遊技球の暴れを抑制しやすくできる。また、第１３９実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部Ｈ２９８２１ａ１の幅が狭く（幅が小さく）形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部Ｈ２９８２１ａ１の幅が広く（幅が大きく）形成されても良い。この場合には、比較的暴れが大きな

遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部Ｈ２９８２１ａ１との重なり（当接可能な）面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１への遊技球の衝突により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる（例えば、上側に弾んだり）することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【６２６８】

次いで、図１７４５（ｂ）を参照して、第１４０実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａについて説明する。上記第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１が転動面に対して上昇傾斜および下降傾斜して形成される場合について説明したが、第１４０実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が転動面に対して下降傾斜して形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図１７４５（ｂ）は、第１４０実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａの正面図である。図１７４５（ｂ）に示すように、第１４０実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３０８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ３０８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３０８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３０８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３０８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ３０８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ３０８２１ａと、その背面部Ｈ３０８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図１６８０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図１６８１参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。

【６２６９】

背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ３０８２１ａ１を２箇所に備える。また、背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図１６８２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ３０８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図１６１５参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部が背面部Ｈ３０８２１ａの正面と連なるように形成され

る。これにより、凹部Ｈ３０８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部で凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの上方側に形成され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に亘って形成される。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１側から転動部Ｈ８２１ｂ側に（遊技球の発射方向に）向かって遊技球の転動面に対して下降傾斜して形成される。なお、発射レールＨ１１２ａ１側の凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部（遊技球の発射方向と反対側の端部）における発射レールＨ１１２ａ１からの高さは、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心よりも高い位置に形成されており、発射レールＨ１１２ａ１の転動面に対して上方側に所定の距離弾んだ遊技球が受け入れる位置に設定される。

【６２７０】

また、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部における凹部Ｈ３０８２１ａ１は、背面側への凹設底部の位置が転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心と略一致する位置に設定される。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成された段差に引っ掛かって暴れた場合にその遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１に受け入れられると共に、その受け入れた遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１の背面側の凹設底部よりも高い位置の内面に当接させることができる。よって、凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めつつ、転動面側に向かわせることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制しつつ、上下方向に暴れることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。即ち、第１４０実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部Ｈ３０８２１ａ１が非平行に形成されるので、非平行な凹部Ｈ３０８２１ａ１に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ３０８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。さらに、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６が配設される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。第１４０実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に凹部Ｈ３０８２１ａ１が下降傾斜して形成され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。

【６２７１】
次いで、図１７４５（ｃ）を参照して、第１４１実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａについて説明する。上記第１４０実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が転動面に対して下降傾斜しつつ凹設される場合について説明したが、第１４１実施形態では、凸部Ｈ３１８２１ａ２が転動面に対して直交する方向に突設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図１７４５（ｃ）は、第１４１実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａの正面図である。図１７４５（ｃ）に示すように、第１４１実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３１８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ３１８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３１８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３１８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３１８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ３１８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ３１８２１ａと、その背面部Ｈ３１８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図１６８０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図１６８１参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ３１８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、正面視において発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向と直交する方向に延設されつつ正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ３１８２１ａ２を備える。

【６２７２】
凸部Ｈ３１８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に形成される。また、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に突出されると共に、その湾曲形状が正面視において遊技球の発射方向と直交する方向に延設される。即ち、発射方向に沿って前後方向に平行な平面で切断した凸部Ｈ３１８２１ａ２の断面は、半円形状に形成される。なお、凸部Ｈ３１８２１ａ２の断面は、半円形状に限られるものではなく、三角形状や、矩形状に形成されるものであっても良い。また、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、詳細には、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方を起点に発射方向側（即ち、遊技球の発射方向と反対側における転動部Ｈ８２１ｂの端部上方）に形成される。さらに、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも若干高い位置に形成され、転動部Ｈ８２１ｂの上部に当接しつつ転動する遊技球が当接しない位置に形成される。以上のように形成される凸部Ｈ３１８２１ａ２によれば、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成された段差に引っ掛かって上方側に弾む場合にその遊技球を凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させることができる。これにより、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に発射方向と反対方向に向かう方向成分を付与することができる。よって、転動部Ｈ８２１ｂを転動する

遊技球の転動速度を弱めて、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接した遊技球（即ち、上方に弾んだ遊技球）を落ち着かせることができる。従って、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越えて送球される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【６２７３】

次いで、図１７４６（ａ）及び（ｂ）を参照して、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０について説明する。上記第１３３実施形態では、背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成され、背面側ケースＨ２３８７０に第２凹部Ｈ２３８２１が形成される場合について説明したが、第１４２実施形態では、背面部Ｈ３２８２１ａ及び背面側ケースＨ３２８７０に凸部Ｈ３２８２１ａ２及び第２凸部Ｈ３２８７２が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図１７４６（ａ）は、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０の断面図であり、図１６７８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応し、図１７４６（ｂ）は、図１７４６（ａ）におけるＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における球発射ユニットＨ３２１１２ａの正面図である。図１７４６（ａ）及び図１７４６（ｂ）に示すように、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３２８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ３２８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３２８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３２８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３２８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。背面部Ｈ３２８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ３２８２１ａ２を遊技球の発射方向に沿って複数個（第１４２実施形態では５個）備える。凸部Ｈ３２８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面視において略矩形状に形成されると共に、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。

【６２７４】

発射位置送球ユニットＨ３２１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ３２８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ３２８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。背面側ケースＨ３２８７０は、球発射ユニットＨ３２１１２ａの背面部Ｈ３２８２１ａと対面し、発射手段Ｈ８３０による発射経路の正面側（矢印Ｆ方向側）を形成する面が、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に平行に形成されると共に、背面側に向かって突出する第２凸部Ｈ３２８７２を遊技球の発射方向に沿って複数個（第１４２実施形態では４個）備える。第２凸部Ｈ３２８７２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、背面側の端面が遊技球の発射方向に沿って背面側に向かって傾斜して形成される。また、第２凸部Ｈ３２８７２は、背面側ケースＨ３２８７０と対向する背面部Ｈ３２８２１ａに形成される

複数の凸部Ｈ３２８２１ａ２と前後方向に重ならない位置に形成され、遊技球の発射方向において凸部Ｈ３２８２１ａ２の間に形成される。なお、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成されると共に、正面側または背面側の傾斜面が略２０度傾斜して形成される。また、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の半径分の高さに位置するように形成され、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が当接可能とされる。以上のように構成される球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０によれば、発射手段Ｈ８３０により発射され、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れる場合に、その遊技球を凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２に当接させることができる。上述したように凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、発射方向に沿って送球路の内側に向かって傾斜して形成される。そのため、凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２に当接する遊技球は、凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２の傾斜面に沿って転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１４２実施形態では、発射方向側における凸部Ｈ３２８２１ａ２の側面および第２凸部Ｈ３２８７２の側面が発射方向と直交する方向（前後方向）に延設される。これにより、遊技球が発射方向と反対側に流下する場合にその遊技球を発射方向側における凸部Ｈ３２８２１ａ２の側面または第２凸部Ｈ３２８７２の側面に当接させて遊技球の流下速度を低下させることができる。従って、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３２１１２ａ側まで逆流（流下）する場合には、その遊技球の流下速度を低下させることができる。これにより、遊技球が発射初期位置まで流下して、その遊技球が発射位置送球ユニットＨ３２１７０から発射レールＨ１１２ａ１上に送球された第２の遊技球（次に発射される遊技球）や発射手段Ｈ８３０に当接した際の衝撃を小さくできる。その結果、衝突音を小さくして不具合が起きた際の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。また、第２の遊技球（次に発射される遊技球）に当接した際の衝撃を小さくすることで、第２の遊技球が発射初期位置からずれた位置に跳ねることを抑制でき、第２の遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。また、第１４２実施形態では、発射方向において転動部Ｈ８２１ｂを超えた位置に凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とが配置される。これにより、逆流する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることができる。ここで、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６が配設される。従って、逆流（流下）する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることで、逆流した遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に案内することができる。これにより、逆流する遊技球が発射初期位置（遊技球を発射する送球路）まで流下して、第２の遊技球（次に発射される球）と当接することを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技領域まで至らなかった場合でも、第２の球の送球を安定させることができる。その結果、球の送球が不安定となり遊技が一時的に停止することを抑制できる。なお、逆流した遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に案内するために凸部Ｈ３２８２１ａ２の発射方向側の側面をファール球受口部Ｈ１４６側に向く（ファール球受口部Ｈ１４６に対向する方向に向く）傾斜面として形成したり、凸部Ｈ３２８２１ａ２の全体を遊技球の発射（送球）方向に対して傾斜する方向に延設しても良い。

【６２７５】

次いで、図１７４６（ｃ）を参照して、第１４３実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２について説明する。上記第１４２実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２が正面視略矩形に形成される場合について説明したが、第１４３実施形態では、凸部Ｈ３３８２１ａ２が

正面視略三角形状に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図１７４６（ｃ）は、第１４３実施形態における球発射ユニットＨ３３１１２ａの正面図であり、図１７４６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。なお、第１４３実施形態では、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａの凸部Ｈ３２８２１ａ２の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。第１４３実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２は、正面視において略三角形状に形成され、そのうちの第１辺Ｈ３３８２１ａ３が転動面と平行に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４が第１辺Ｈ３３８２１ａ３の発射方向側の端部から転動面（転動部Ｈ８２１ｂ）に向かって発射方向と直交する方向に延設され、残りの第３辺Ｈ３３８２１ａ５がそれら２辺の端部同士を連結する方向に延設され、発射方向に沿って下降傾斜する形状とされる。また、第１辺Ｈ３３８２１ａ３が、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４の下端（転動部Ｈ８２１ｂ側の端部）が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成される。さらに、凸部Ｈ３３８２１ａ２は、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。以上のように形成される凸部Ｈ３３８２１ａ２よれば、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れて凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１４３実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２によれば、第１辺Ｈ３３８２１ａ３が、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４の下端（転動部Ｈ８２１ｂ側の端部）が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成されるので、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が上下に暴れて（上方に跳ねて）凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を下方側に向けて送球することができる。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３３１１２ａ側まで逆流（流下）する場合については、第１４２実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様であるので、その詳しい説明については省略する。また、第１４３実施形態においては、球発射ユニットＨ３３１１２ａの正面側に配設される発射位置送球ユニットＨ３２１７０の第２凸部Ｈ３２８７２が、凸部Ｈ３３８２１ａ２を前後方向に反転した形状に形成され、凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、第１４３実施形態では、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視において略三角形状に形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視において四角形状に形成され、そのうちの一片が転動面に対して傾斜する方向に形成されても良い。この場合も同様に、凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。

【６２７６】

次いで、図１７４６（ｄ）を参照して、第１４４実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２について説明する。上記第１４２実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂから離間して形成される場合について説明したが、第１４４実施形態では、凸部Ｈ３４８２１ａ２が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂに連続して形成される。図１７４６（ｄ）は、第１４４実施形態における球発射ユニットＨ３４１１２ａの正面図であり、図１７４６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における

正面図と対応する。なお、第１４４実施形態では、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａの凸部Ｈ３２８２１ａ２の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。第１４４実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂと連なる（隣り合う）位置から発射方向と直交する方向に延設され、上方側が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球よりも高い位置に設定される（即ち、送球経路の上下方向全域に亘って延設される）。また、凸部Ｈ３４８２１ａ２は、断面が略三角形状に形成され、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。以上のように形成される凸部Ｈ３４８２１ａ２よれば、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れて凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１４４実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２によれば、送球経路の上下方向全域に亘って延設されるので、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が上下に暴れる（上方に跳ねる）場合でも凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接させることができる。即ち、前後に暴れる遊技球が凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接せずに送球されることを抑制できる。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３４１１２ａ側まで逆流（流下）する場合については、第１４２実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様であるので、その詳しい説明については省略する。また、第１４４実施形態においては、球発射ユニットＨ３４１１２ａの正面側に配設される発射位置送球ユニットＨ３２１７０の第２凸部Ｈ３２８７２が、凸部Ｈ３３８２１ａ２を前後方向に反転した形状に形成され、凸部Ｈ３４８２１ａ２と同様に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、上記第１４４実施形態では、凸部Ｈ３４８２１ａ２の断面が略三角形状に形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３４８２１ａ２の断面形状が半円形に形成されるものであっても良い。この場合も同様に、凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。

【６２７７】

次いで、図１７４７を参照して、第１４５実施形態における上側装飾ユニットＨ３５０１４ａについて説明する。上記第１２６実施形態では、球抜きレバーＨ１６０５２が操作された場合に上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明したが、第１４５実施形態では、シリンダ錠Ｈ２０の開錠操作により上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７４７（ａ）及び（ｂ）は、第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４の正面模式図である。なお、図１７４７（ａ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの内側に退避した退避状態が図示され、図１７４７（ｂ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出した張出状態が図示される。なお、図１７４７（ａ）及び（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７４７に示すように、第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）と、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ３５０１４ａと、その上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの

下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１６１７参照）と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図１６１７参照）とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２（図１６１６参照）に回動可能に取り付けられている。なお、正面枠Ｈ３５０１４には、内枠Ｈ１２（図１６１４参照）に配設される際に内枠Ｈ１２の係合片Ｈ１２ｆ（図１６１４参照）が係合可能な開口（図示しない）が本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）に形成される。正面枠Ｈ３５０１４と内枠Ｈ１２とは、係合片Ｈ１２ｆが係合されることで、内枠Ｈ１２に対する正面枠Ｈ３５０１４の開放が規制される。なお、係合片Ｈ１２ｆの係合の解除は、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行い係合片Ｈ１２ｆを持ち上げることで解除される。第１４５実施形態における上側装飾ユニットＨ３５０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０（図１６２０参照）と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ１６３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ１６３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放される箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ１６３４０（図１７３３参照）及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２２参照）とを主に備える。

【６２７８】

発光ユニットＨ１６３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設される基板ユニットＨ１６３４４と、その基板ユニットＨ１６３４４及び取付部材Ｈ３４１との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。基板ユニットＨ１６３４４は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される基板部材Ｈ３４２と、その基板部材Ｈ３４２の正面側を覆う正面カバーＨ１６３４５と、基板部材Ｈ３４２の背面側を覆う背面カバーＨ１６３４６と、その背面カバーＨ１６３４６の背面側に連結される伝達部材Ｈ１６３４７とを主に備える。なお、第１４５実施形態における伝達部材Ｈ１６３４７には、金属性の連結部材Ｈ３５３４７が連結され、その反対側の端部が係合片Ｈ１２ｆの上方に当接した状態で配設される。従って、係合片Ｈ１２ｆが上方に変位される（即ち、シリンダ錠Ｈ２０が開錠される）ことに伴って伝達部材Ｈ１６３４７を上方に変位可能とされる。また、上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの上面板Ｈ３３２には、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に変位した場合に、伝達部材Ｈ１６３４７の下面と係合して、伝達部材Ｈ１６３４７を支持可能な係合片Ｈ３５３３１ｃが配設される。これにより、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に変位され、基板ユニットＨ１６３４４が上方に張り出した状態で基板ユニットＨ１６３４４をその張り出した位置に維持することができる。なお、係合片Ｈ３５３３１ｃの動作態様については、上記第１２５実施形態における係合片Ｈ１５５４３と同様であるので、その詳しい説明は省略する。以上のように構成される第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４によれば、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放する際に基板ユニットＨ１６３４４を上方から突出させることができるので、正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に物が乗っていた場合に、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放する前に正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に乗せられたものを移動させる（落とす）ことができる。これにより、パチンコ店において正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２（図１６１４参照）から開放する際に、正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に物が乗せられていることを作業者に認識させることができる。従って、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放した際に、物が遊技領域内に落下することを抑制でき、遊技領域内に物が落下することでパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）が破損する（特に飲料等の液体が流入して電気的な制御基板に不具合が起こる）ことを抑制できる。また、内枠Ｈ１２（図１６１４参照）から正面枠Ｈ３５０１４を開放する際に基板ユニットＨ１６３４４を張り出させ、その張出状態を係合片Ｈ３５３３１ｃにより維持することができるので、パチンコ店にて正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から取り外して床面に仮置

きする場合に、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した際に基板ユニットＨ１６３４４を張り出した状態にさせやすくできる。これにより、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した後で、基板ユニットＨ１６３４４を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出す作業を不要とできる。その結果、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した際に正面枠Ｈ３５０１４をすぐに仮置きさせることができ、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から取り外す作業を簡易にできる。上記第１４５実施形態では、係合片Ｈ３５３３１ｃを正面枠Ｈ３５０１４の外方から操作可能に構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、係合片Ｈ３５３３１ｃの操作部分を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの内部に配置して、遊技者の操作を不能としパチンコ店の作業者（店員）のみが操作可能としても良い。この場合、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２（図１６１４参照）に対して不正に開放された場合に、基板ユニットＨ１６３４４を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出させることができるので、パチンコ店の作業者（店員）に不正に開放され不正がされた可能性があることを認識させやすくできる。その結果、遊技者の不正を抑制しやすくできる。

【６２７９】

次いで、図１７４８を参照して、第１４６実施形態における内枠Ｈ３６０１２について説明する。上記第１２５実施形態では、球抜きレバーＨ１６０５２が操作された場合に上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明したが、第１４６実施形態では、ケースレールＨ１３２の遊技球の送球が停止された場合にタンクＨ３６１３０の内方から張出部材Ｈ３６１３０ａが張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７４８（ａ）及び（ｂ）は、第１４６実施形態における内枠Ｈ１２の背面模式図である。なお、図１７４８（ａ）では、タンクＨ３６１３０の内方に張出部材Ｈ３６１３０ａが退避した退避状態が図示され、図１７４８（ｂ）では、タンクＨ３６１３０の内方から張出部材Ｈ３６１３０ａが張り出された状態が図示される。なお、図１７４８（ａ）及び（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７４８に示すように、第１４６実施形態における内枠Ｈ３６０１２は、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａ（図１６１１参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１６１３参照）。また、内枠Ｈ３６０１２の背面側には、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ３６１３０と、そのタンクＨ３６１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図１６１９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３（図１６１６参照）とを備えている。タンクＨ３６１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。また、タンクＨ３６１３０は、その内縁部に沿って形成される略枠状の張出部材Ｈ３６１３０ａがタンクＨ３６１３０の内縁に沿って上下方向に変位可能に配設される。また、張出部材Ｈ３６１３０ａには、駆動力が伝達される伝達部Ｈ３６１３０ａ１が連結され、その伝達部Ｈ３６１３０ａ１がタンクＨ３６１３０の下面の一部に形成された開口（図示しない）を介してタンクＨ３６１３０の下方側に突出される。伝達部Ｈ３６１３０ａ１は、後述する連結部材Ｈ３６１３２ｂの一端に連結されるスライド板Ｈ３６１３２ｃの傾斜面に下面が当接されスライド板Ｈ３６１３２ｃに支持され、スライド板Ｈ３６１３２ｃがスライド変位されることで、傾斜面によって上方側にスライド変位可能とされる。ケースレールＨ１３２は、パチンコ機Ｈ１０のメンテナンス時などに送球を停止する送球停止レバーＨ１３２ａを備え、変位可能に構成される送球停止レバーＨ１３２ａをケースレールＨ１３２の送球経路内に変位させることで、遊技球の送球を一時的に停止可能

に構成される。第１４６実施形態における送球停止レバーＨ１３２ａには、反対側にスライド板Ｈ３６１３２ｃが配設された連結部材Ｈ３６１３２ｂが連結される。よって、送球停止レバーＨ１３２ａが操作され、送球が停止された場合にスライド板Ｈ３６１３２ｃをスライド変位させることができる。この場合、上記したように、スライド板Ｈ３６１３２ｃのスライド変位により張出部材Ｈ３６１３０ａの伝達部Ｈ３６１３０ａ１が上方に変位可能とされる。よって、第１４６実施形態では、ケースレールＨ１３２の遊技球の送球を送球停止レバーＨ１３２ａにより停止した場合に、張出部材Ｈ３６１３０ａをタンクＨ３６１３０から張り出させることができる。このタンクＨ３６１３０からの張出部材Ｈ３６１３０ａの張出変位により、タンクＨ３６１３０の貯留空間を大きくすることができる。従って、ケースレールＨ１３２を送球を停止した後で、遊技ホールの島設備からタンクＨ３６１３０に遊技球が供給され続けた場合に、タンクＨ３６１３０の遊技球が溢れることを抑制できる。また、タンクＨ３６１３０の張出部材Ｈ３６１３０ａにより高くすることができるので、遊技ホールの島設備からタンクＨ３６１３０に遊技球が供給された際に、遊技球がタンクＨ３６１３０の外方に飛び出ることを張出部材Ｈ３６１３０ａにより規制できる。なお、遊技球がタンクＨ３６１３０に貯留された状態からケースレールＨ１３２の送球を許容した場合には、その送球に伴ってタンクＨ３６１３０に貯留された遊技球を送球させることができる。これにより、タンクＨ３６１３０に遊技球が貯留された状態から張出部材Ｈ３６１３０ａをタンクＨ３６１３０の内側に退避した場合に遊技球がタンクＨ３６１３０から溢れることを抑制できる。また、第１４６実施形態では、張出部材Ｈ３６１３０ａの上方側への張出し距離は、内枠Ｈ３６０１２が配設される外枠Ｈ１１（図１６１２参照）の外形よりも先端が外側へ突出させる。これにより、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ３６０１２を開放してメンテナンスのためケースレールＨ１３２の送球を送球停止レバーＨ１３２ａにより停止した場合に、送球停止レバーＨ１３２ａを戻し忘れて内枠Ｈ３６０１２が閉鎖されることを抑制できる。即ち、送球停止レバーＨ１３２ａによりケースレールＨ１３２の送球を停止した状態では、外枠Ｈ１１に対する内枠Ｈ１２の閉鎖が張出部材Ｈ３６１３０ａにより規制される。その結果、遊技ができない（遊技球が送球されない）状態で、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖され遊技可能な状態として放置される（遊技者が遊技を開始可能な状態とされる）ことを抑制できる。

【６２８０】

次いで、図１７４９を参照して、第１４７実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａについて説明する。上記第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２の正面側縁部に沿って配設した網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通する）場合について説明したが、第１２０実施形態では、開口が非形成の板部材Ｈ３７３３２ｈを上面板Ｈ９３３３に備える場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７４９（ａ）は、第１４７実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、図１７４９（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの断面模式図であり、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図１７４９（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３７３３２により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１４（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３７３３２により開放された状態が図示される。また、図１７４９では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７４９に示すように、第１４７実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３７３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ３７３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３７３３０と、その装飾ユニットＨ３７３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ３７３３０

は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３７３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）と、上面板Ｈ３７３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０（図１６２１参照）を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）により連結される。上面板Ｈ３７３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。なお、第１４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２には、第１１１実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。板部材Ｈ３７３３２ｈは、上面板Ｈ３７３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）の内壁（内面）に沿う位置に形成される。また、板部材Ｈ３７３３２ｈは、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの正面側端部どうしを繋いで形成される。なお、第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２の下面から板部材Ｈ３７３３２ｈが突出され、上面板Ｈ３７３３２と一体の樹脂材料で板部材Ｈ３７３３２ｈが形成されるが、板部材Ｈ３７３３２ｈを上面板Ｈ３７３３２と別体の樹脂材料で形成しても良い。この場合には、上面板Ｈ３７３３２に対する板部材Ｈ３７３３２ｈの取付位置に若干の調整幅を持たせることが好ましい。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの形成位置が製造誤差等によりずれたとしても上面板Ｈ３７３３２の取付位置を調整することが可能となり、側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２に隙間ができることを抑制できる。

【６２８１】

次いで、第１４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２の変位について説明する。なお、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転する変位については、第１１９実施形態に上面板Ｈ９３３２と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。図１７４９（ａ）に示すように、第１連通路Ｈ３００Ｃの上部に沿って上面板Ｈ３７３３２が配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃを上面板Ｈ３７３３２の下面が塞ぐ状態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側の内面に沿って板部材Ｈ３７３３２ｈが配設される。この状態から図１７４９（ｂ）に示すように、上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に上方側に回転された状態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側と上面板Ｈ３７３３２との間に空間が形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通する）ことができる。一方、上面板Ｈ３７３３２の板部材Ｈ３７３３２ｈは、区画壁Ｈ３４３ｂの上端と板部材Ｈ

３７３３２ｈの下端とが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置され、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に形成される空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とが非連通とされる。これにより、上面板Ｈ３７３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制できる。また、板部材Ｈ３７３３２ｈは、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側の側面と連なって位置する（一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に形成される空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とが板部材Ｈ３７３３２ｈにより非連通とされる）ので、第１連通路Ｈ３００Ｃに放音される音が空間Ｈ９３３２ｄ２側に回り込むことを抑制できる。これにより、第１１１実施形態における上面板Ｈ９３３２に比べて第１連通路Ｈ３００Ｃから外部空間に効率的に音を放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。なお、第１４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２の変位タイミングについては、第１１９実施形態と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

【６２８２】

次いで、図１７５０を参照して、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの上部に樹脂の板部材から形成される上面板Ｈ３７３３２が配設される場合について説明したが、第１４８実施形態では、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上部に発光手段を有する光照射ユニットＨ３８３３６が配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５０（ａ）は、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、図１７５０（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの断面模式図であり、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図１７５０（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが発光ユニットＨ３７３３６により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１６（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが光照射ユニットＨ３８３３６の変位により開放された状態が図示される。また、図１７５０では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５０に示すように、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３８３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ３８３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３８３３０と、その装飾ユニットＨ３８３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３８３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ３８３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（光照射ユニットＨ３８３３６、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される光照射ユニットＨ３８３３６と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）と、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。光照射ユニットＨ３８３３６、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニ

ットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。

【６２８３】

光照射ユニットＨ３８３３６は、ＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３８３３６ａ１を有し光を発光可能に構成される基板部材Ｈ３８３３６ａと、その基板部材Ｈ３８３３６ａの発光側に配設される第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂと、基板部材Ｈ３８３３６ａを第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂとの間に挟む態様で配設される第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃとを主に備える。第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂは、基板部材Ｈ３８３３６ａに配設した基板部材Ｈ３８３３６ａのＬＥＤＨ３８３３６ａ１から出射される光を透過可能な樹脂材料から形成される。これにより、基板部材Ｈ３８３３６ａから出射される光を第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂ側から出射可能とされる。なお、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光の照射方向は、基板部材Ｈ３８３３６ａの配設面と直交する方向に設定されており、第１４８実施形態においては、光照射ユニットＨ３８３５６が第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を覆設する状態（図１７５０（ａ）に示す状態）の場合に、下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて設定されており、光照射ユニットＨ３８３５６が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する状態（図１７５０（ｂ）に示す状態）の場合に、下方側から若干前方側（矢印Ｆ方向側）に傾いた方向に向けて設定される。第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上方を覆う板部材であり、第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂ及び基板部材Ｈ３８３３６ａよりも上面視における外形が大きく形成される。また、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。なお、第１４８実施形態における第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃには、第１１１実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第３８施形態では、光照射ユニットＨ３８３３６を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。

【６２８４】

また、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃには、下面から板部材Ｈ３７３３２ｈが突出され、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃと一体の樹脂材料で板部材Ｈ３７３３２ｈが形成される。なお、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃと板部材Ｈ３７３３２ｈとを別体の樹脂材料から形成しても良い。発光ユニットＨ３８３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側を覆う覆設部材Ｈ３８３４３とを主に備える。覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視において取付部材Ｈ３４１と略同一の形状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。また、覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。また、覆設部材Ｈ３８３４３は、光を非透過であって光の反射率の高い白色の樹脂材料から形成されると共に、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜して形成される。これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射される光を反射して正面板Ｈ３３１側に照射可能とされる。さらに、覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視における上方側（矢印Ｕ方向側）の側面から上方に向かって立設される区画壁Ｈ３４３ｂと、光照射ユニットＨ３８３３６の閉鎖時においてＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に開口される上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄとを備え、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａを組み立てた際に（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６で塞いだ（覆設した）状態では）区画壁Ｈ３４３ｂの先端部が光照射ユニットＨ３８３３６の第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃに当接される。上方側開口部Ｈ３８３４３ｃは、主に第１連通路Ｈ３００Ｃを覆設した状態における光照射ユニットＨ３８３３６のＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位

置に形成されており、これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射された光を覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射可能とされる。下方側開口部Ｈ３８３４３ｄは、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃと同様に第１連通路Ｈ３００Ｃを覆設した状態おける光照射ユニットＨ３８３３６のＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に形成されており、これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射された光を下面板Ｈ３３３に照射可能とされる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した状態において、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射される光を上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを通して下面板Ｈ３３３に照射することができる。なお、第１４８実施形態では、下面板Ｈ３３３が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した状態において、下面板Ｈ３３３の一部（上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄと対応する位置）から出射することができる。

【６２８５】

なお、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃは、下方側開口部Ｈ３８３４３ｄに比べて、正面側に長い長孔に形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放（光照射ユニットＨ３８３３６を起立させて第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を開放）した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から出射される光を覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射できる。さらに、下方側開口部Ｈ３８３４３ｄは、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１と非対向となる位置に形成される。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合には、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃから覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射された光が覆設部材Ｈ３８３４３の下方側の内面により反射され正面板Ｈ３３１側に照射される。即ち、第１４８実施形態においては、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放状態を切り替える（音の放音状態を変える）だけでなく、光による演出面を変更（光を正面板Ｈ３３１に照射するか、下面板Ｈ３３３に照射するかを変更）することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を下面板Ｈ３３３に照射し、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ２の光を正面板Ｈ３３１に照射する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、光の照射対象を反対にしたり、光の照射対象を変更しても良い。また、光を通過させる覆設部材Ｈ３８３４３の上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ又は下方側開口部Ｈ３８３４３ｄの開口位置を変更しても良い。例えば、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を正面板Ｈ３３１に照射（反射）可能な位置に上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成すると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ２の光を下面板Ｈ３３３に照射可能な位置に上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成しても良い。この場合には、通常の遊技状態（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により閉鎖した状態）では、正面板Ｈ３３１の装飾を遊技者に視認させることができ、遊技者が無駄に大当たりの期待をすることを抑制できる。また、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃから覆設部材Ｈ３８３４３の内側に出射される光を覆設部材Ｈ３８３４３の内面に照射せず下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを介して正面板Ｈ３３１の下面側から出射可能となる位置に下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成しても良い。また、第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図１６１９参照）で検出し、その検出結果に基づき光照射ユニットＨ３８３３６を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（光照射ユニッ

トＨ３８３３６を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１６１９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）が操作された場合に光照射ユニットＨ３８３３６が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【６２８６】

さらに、第１４８実施形態では、Ｎ１６（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図１７５０（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音させやすくできる。一方、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を変位させた際にその光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【６２８７】

また、正面視において光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ３８０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、第１４８実施形態における光照射ユニットＨ３８３３６は、光を出射可能に構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放するために上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上部に突出された場合に遊技者に視認されやすくなる。そのため、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性が変化されることを光照射ユニットＨ３８３３６の変化を視認させることによって遊技者に認識させることができる。なお、第１４８実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１９参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。また、第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した空間の背面側から光照射ユニットＨ３８３３６の光を遊技者側に照射することができるので、音による演出と光による演出とを遊技者に認識させることができ、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１４８実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１５参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図１６１０参照）の操作がされる場合に、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が

遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。
【６２８８】
次いで、図１７５１を参照して、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆにより回転される場合について説明したが、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２が軸部Ｈ９３３２ｆの他に第２軸部Ｈ３９３３２ｎにより回転される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５１（ａ）は、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、図１７５１（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの断面模式図であり、図１７２３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図１７５１（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３９３３２により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１７（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３９３３２により開放された状態が図示される。また、図１７５１では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５１に示すように、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３９３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ３９３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３９３３０と、その装飾ユニットＨ３９３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ３９３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３９３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）と、上面板Ｈ３９３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。
【６２８９】
上面板Ｈ３９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。上面板Ｈ３９３３２は、板状に形成される第１部材Ｈ３９３３２ｋと、その第１部材Ｈ３９３３２ｋに回転可能に配設される板状の第２部材Ｈ３９３３２ｍと、を主に備え、上面板Ｈ３９３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を塞いだ状態において、第１部材Ｈ３９３３２ｋの正面側に第２部材Ｈ３９３３２ｍが配設され、それらの上面が略同一の高さ（平行）に配設される。また、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとは、第１部材Ｈ３９３３２ａと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの間に配設したねじりバネ（図示しない）により常に第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面と第２部材Ｈ３９３３２ｍの上面とが平行に位置する状態に付勢される。これにより、駆動ユニットＨ９３３７のソレノイドＨ９３３７ａから駆動力

が第２部材Ｈ３９３３２ｍに伝達される際には、第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面と第２部材Ｈ３９３３２ｍの上面とを平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとを回転させることができる。また、第１部材Ｈ３９３３２ｋにソレノイドＨ９３３７ａによる駆動の方向（上方）と反対の方向（下方）に力が作用してねじりバネが弾性変形される場合には、第１部材Ｈ３９３３２ｋに対して第２部材Ｈ３９３３２ｍを回転させることができる。第１部材Ｈ３９３３２ｋは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。第２部材Ｈ３９３３２ｍは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ３９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ３９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、側面板Ｈ３９３３２ｄの一方に配設され駆動ユニットＨ９３３７の駆動力が伝達されるピン部Ｈ９３３２ｄ１と、第１部材Ｈ３９３３２ｋと連結される第２軸部Ｈ３９３３２ｎとを主に備える。なお、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの上面が平行に配置された状態においては、第１部材Ｈ３９３３２ｋの側面板Ｈ９３３２ｄと第２部材Ｈ３９３３２ｍの側面板Ｈ３９３３２ｄとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配設される。

【６２９０】

次いで、第１４８実施形態における上面板Ｈ３９３３２の変位について説明する。第１４８実施形態における上面板Ｈ３９３３２は、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用していない場合には、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により第２部材Ｈ３９３３２ｍが上方へ持ち上げられることにより第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとがそれらの上面を平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋの軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転される。一方、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用する場合（例えば、上面板Ｈ３９３３２の上面に遊技者の私物（財布や携帯電話や飲料物）が乗せられた場合）には、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により第２部材Ｈ３９３３２ｍが上方へ持ち上げられることにより、第２部材Ｈ３９３３２ｍの第２軸部Ｈ３９３３２ｎを中心に回転され、第１部材Ｈ３９３３２ｋの変位が規制される。詳しく説明すると、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力が作用し始めた状態では、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとがそれらの上面を平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋの軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転され、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの上面が背面側から正面側に向かって上昇傾斜した状態とされる。この傾斜により、上面板Ｈ３９３３２の上面に乗せられた遊技者の私物を背面側（第１部材Ｈ３９３３２ｋ側）にスライドさせることで、正面側の第２部材Ｈ３９３３２ｍに遊技者の私物が乗っていない状態を形成できる。第２部材Ｈ３９３３２ｍの上方側に外力が作用せず、第１部材Ｈ３９３３２ｋの上方側に外力が作用する状態とすることで、第２部材Ｈ３９３３２ｍを第１部材Ｈ３９３３２ｋに対して第２軸部Ｈ３９３３２ｎを中心に上方側に向かって回転させることができる。これにより、第１４８実施形態では、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用する場合であっても、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力により第１連通路Ｈ３００Ｃを開放可能とされる。即ち、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２を回転させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成されるので、上面板Ｈ３９３３２の上方側に水平となる面（第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面）を形成しやすくできる。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成することができる。従って、上面板Ｈ３９３３２の回転により上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方側に乗せた遊技者の私物が落下したり、上面板Ｈ３９３３２の回転が遊技者の私物により回転しなくなることを抑制できる。その結果、上面板Ｈ３９３３２を回転して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際の音の変化による演出を安定させることができる。また、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成した場合（即ち、第２部材Ｈ３９３３２ｍのみが変位された場合）には、第１部材Ｈ３９３３２ｋを上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外面側に維持することができるので、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの両者を変位させた場合に比べて、第１

連通路Ｈ３００Ｃから放音される音が第１部材Ｈ３９３３２ｋの下方側に逃げることを抑制できる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃから放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。従って、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａに遊技者の視線を注目させやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に乗せられた遊技者の私物を退かことを遊技者に促すことができる（上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に私物が乗っていることを遊技者に認識させることができる）。さらに、第１４９実施形態では、図１７５１（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図１７５１（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を低下させることができる。

【６２９１】

この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音させやすくできる。一方、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を変位させた際にその上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、正面視において上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３

３２ｍ）と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ３９０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【６２９２】

また、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２を回転させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成され（第１部材Ｈ３９３３２ｋを上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外面に配置した状態を形成可能とされ）るので、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態とした場合に上側装飾ユニットＨ３９０１４ａと上面板Ｈ３９３３２との当接面積を変更することができる。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化態様を複数形成することができる（即ち、中間の剛性となる状態を形成できる）。よって、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。なお、第１４９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図１６１９参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ３９３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ３９３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１６１９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）が操作された場合に上面板Ｈ３９３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１４９実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１９参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ３９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１４９実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１５参照）への球の入球）や操作

ハンドルＨ５１（図１６１０参照）の操作がされる場合に、上面板Ｈ３９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。なお、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２が２箇所の回転軸（軸部Ｈ９３３２ｆと第２軸部Ｈ３９３３２ｎ）を備える場合について説明したが、１箇所の回転軸を前後にスライド変位させて、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成するように構成しても良い。また、上面板Ｈ３９３３２が３箇所以上の回転軸を備えて形成されても良い。

【６２９３】

次いで、図１７５２を参照して第１５０実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを介して第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）同士が連通される場合について説明したが、第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通が規制される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５２（ａ）から図１７５２（ｃ）は、第１５０実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａの断面模式図であり、図１７２３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応する。なお、図１７５２（ａ）から図１７５２（ｃ）では、上面板Ｈ４０３３２の遷移状態が順に図示され、図１７５２（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖した状態が図示され、図１７５２（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃと第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）とを連通した状態が図示され、図１７５２（ｃ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態が図示される。なお、図１７５２では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５２に示すように、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ４０３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ４０３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ４０３３０と、その装飾ユニットＨ４０３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ４０３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ４０３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ４０３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図１７２３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ４０３３２及び下面板

Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図１７２３参照）と、上面板Ｈ４０３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７と、上面板Ｈ４０３３２の下面側に連結され上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って変位可能な第２変位部材Ｈ４０３３７と、を主に備える。

【６２９４】

上面板Ｈ４０３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。上面板Ｈ４０３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆと、一端が上面板Ｈ４０３３２の下面に連結されると共に他端が第２変位部材Ｈ４０３３７の上面に連結されるリンク部材Ｈ４０３３２ｑとを主に備える。閉鎖部Ｈ４０３３２ｐは、上面板Ｈ４０３３２を第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側に配置した際に、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖する部材であり、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間と略同一の形状に形成される。上面板Ｈ４０３３２を第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側に配置した状態においては、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃの内部を塞ぐことで第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）同士の連通が解除される。リンク部材Ｈ４０３３２ｑは、第２変位部材Ｈ４０３３７に連結されるリンク部材であり、上面板Ｈ４０３３２に対して回転可能な状態で配置される。また、リンク部材Ｈ４０３３２ｑの第２変位部材Ｈ４０３３７との連結側は、第２変位部材Ｈ４０３３７に対して回転可能な状態とされると共に、第２変位部材Ｈ４０３３７に対してスライド変位可能に連結される。これにより、上面板Ｈ４０３３２が回転変位された際には、リンク部材Ｈ４０３３２ｑの一端および他端が上面板Ｈ４０３３２及び第２変位部材Ｈ４０３３７に対して回転され、上面板Ｈ４０３３２及び第２変位部材Ｈ４０３３７に対するリンク部材Ｈ４０３３２ｑの姿勢を変化させることができると共に、第２変位部材Ｈ４０３３７に対してリンク部材Ｈ４０３３２ｑの他端をスライド変位させることで、第２変位部材Ｈ４０３３７を上下方向にスライド変位させることができる。

【６２９５】

次いで、第１５０実施形態における上面板Ｈ４０３３２の変位について説明する。なお、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により上面板Ｈ４０３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転する変位については、第１１９実施形態の上面板Ｈ９３３２と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。図１７５２（ｂ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る直前の位置まで上面板Ｈ４０３３２を変位させた場合には、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの下面が第１連通路Ｈ３００Ｃの下面から離間されると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ位置に配置される。これにより、上方側が閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖された空間の第１連通路Ｈ３００Ｃが形成され、第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）同士が第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通される。また、図１７５２（ｃ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２を変位させた場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側が開放され第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とが連通される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃに放音される音を第１連通路Ｈ３００Ｃを介して外部空間に放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。即ち、第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２により、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な（第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖した）状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを形成した（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより塞いだ）状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態とを形成することができる。その結果、音による演出態様を複数形成することができ、音による演出効果を高めることができる。さらに、図

１７５２（ｃ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２が変位されるので、開放時には第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間にアクセスしやすくできる。その結果、第１連通路Ｈ３００Ｃのメンテナンス性（清掃性）を向上することができる。なお、第１５０実施形態では、図１７５２（ｃ）に示すように閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２が変位された状態では、第２変位部材Ｈ４０３３７が上面板Ｈ４０３３２の変位に伴ってリンク部材Ｈ４０３３２ｑにより上方側に変位され、駆動前の上面板Ｈ４０３３２が配置された位置（図１７５２（ａ）に示す位置）と重なる位置に第２変位部材Ｈ４０３３７が変位される。これにより、上面板Ｈ４０３３２を変位させたこと（第１連通路Ｈ３００Ｃを開放したこと）により、上側装飾ユニットＨ４００１４ａに隙間が形成されることを抑制できる。即ち、第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２を変位させることによる隙間を第２変位部材Ｈ４０３３７により埋めることができる。従って、上面板Ｈ４０３３２の変位後において形成される隙間から不正な部材が挿入されることを抑制できる。

【６２９６】

なお、第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側の内面および背面側の内面は、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な（第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖した）状態における閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面および背面側の側面と平行に形成されていても良く、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態において、第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側の内面および背面側の内面が閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面および背面側の側面と当接する状態としても良い。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態において、第１連通路Ｈ３００Ｃの内面と閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面または背面側の側面との間を音が通過することを抑制できる。さらに、第１５０実施形態では、図１７５２（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内面に当接した状態とされ、図１７５２（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内面の一部に当接した状態とされ、図１７５２（ｃ）に示すように、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃから離間した状態にすることができる。これにより、上面板Ｈ４０３３２を上方側に変位させた際に、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を上面板Ｈ４０３３２の変化に伴って低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１６２０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１５０実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａでは、上側装飾ユニットＨ４００１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ４０３３２の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【６２９７】

ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合には、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を高めることができることに加えて、第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音をなくすことができるので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音させやすくできる。第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットＨ４００１

４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音される音の音量を小さくできる。一方、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板Ｈ４０３３２は、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ４０３３２を変位させた際にその上面板Ｈ４０３３２の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ４０３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐは、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【６２９８】

また、正面視において上面板Ｈ４０３３２は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ４０３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ４０３３２が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ４０３３２は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ４００１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、上記したように第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐと第１連通路Ｈ３００Ｃの内面との当接面積を上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って変化させることができるので、上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を変化させることができる。よって、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。なお、第１５０実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図１６１９参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ４０３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ４０３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１６１９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）が操作された場合に上面板Ｈ４０３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１６１０参照）の操作による演出効果を向上でき、遊

技者の興趣を向上できる。
【６２９９】
なお、第１４９実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１６１０参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１９参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ４０３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１６２６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１４９実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１６１５参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図１６１０参照）の操作がされる場合に、上面板Ｈ４０３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１６１０参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。
【６３００】
次いで、図１７５３を参照して、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、空間Ｈ９３３２ｄ２への不正部材の挿入を板部材Ｈ３７３３２ｈにより規制する場合について説明したが、第１５１実施形態では、第１空間Ｈ３００Ａの第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分に設けた検出装置（検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２）により空間Ｈ９３３２ｄ２への不正部材の挿入を規制する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５３（ａ）は、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａの断面模式図であり、図１６２５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応し、図１７５３（ｂ）は、図１７５３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＸＶＩｂ方向視における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａの上面模式図である。なお、図１７５３（ｂ）では、上面板Ｈ３７３３２が透明視された状態で図示される。また、図１７５３では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５３に示すように、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１６１７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ４１３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ４１３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１６２１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ４１３３０と、その装飾ユニットＨ４１３３０の内側に配

設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１６２１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ４１３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３７３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６と、上面板Ｈ３７３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７（図１７４９参照）と、と主に備える。

【６３０１】

また、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａに形成される第１空間Ｈ３００Ａには、第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分の一方側に検出光出射装置Ｈ４１３６１が配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分の他方側に検出光検出装置Ｈ４１３６２が配設され、検出光出射装置Ｈ４１３６１から出射された光を第１連通路Ｈ３００Ｃを介して検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出可能に構成される。なお、第１５１実施形態では、上側装飾ユニットＨ４１０１４ａに形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に略直線状に延設され、その直線部分を通して検出光出射装置Ｈ４１３６１の光を検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出可能とされ、それら検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間の物の有無を検出可能とされる。このように、第１５１実施形態では、検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間を検出することで、上面板Ｈ３７３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を閉鎖する位置に配設される場合には、上面板Ｈ３７３３２の板部材Ｈ３７３３２ｈを第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に配置することで、上面板Ｈ３７３３２が規定の位置に配置されている（無理やり開口されていない）ことを検出することができる。一方、上面板Ｈ３７３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃから板部材Ｈ３７３３２ｈが張り出すことで、検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２による上面板Ｈ３７３３２の検出が不要とされる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に挿入される不正な部材を検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出することが可能とされる。従って、第１５１実施形態では、第１連通とＨ３００Ｃを開放した場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して空間Ｈ９３３２ｄ２（図１７４９参照）の内部空間に不正な部材が挿入されることを抑制できると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃの両端を介して第１空間Ｈ３００Ａに不正な部材が挿入されることを抑制できる。その結果、遊技者に不正行為がされることを抑制できる。なお、検出光出射装置Ｈ４１３６１の光を検出する検出光検出装置Ｈ４１３６２（各種スイッチＨ２０８（図１６１９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。

【６３０２】

次いで、図１７５４を参照して第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０について説明する。上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０を介して基板部材Ｈ７７３から出射される光を遊技者側に出射する場合について説明した、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４０７７３により基板部材Ｈ７７３から出射される光を遮る場合について説明す

る。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５４（ａ）及び図１７５４（ｃ）は、第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０の正面模式図であり、図１７５４（ｂ）は、図１７５４（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｂ線における揺動装置Ｈ４２７３０の断面模式図であり、図１７５４（ｄ）は、図１７５４（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｄ線における揺動装置Ｈ４２７３０の断面模式図である。なお、図１７５４（ａ）及び（ｂ）では、変位部材Ｈ４２７９０の変位前の状態が図示され、図１７５４（ｃ）および（ｄ）では、変位部材Ｈ４２７９０の変位後の状態が図示される。なお、図１７５４では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５４に示すように、第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ４２７９０と、を主に備える。なお、第１５２実施形態における変位部材Ｈ４２７９０も第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０と同様にベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設される（図１８３４１－２参照）が、図１７５４では、理解を容易とするために変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して固定した状態で図示される。変位部材Ｈ４２７９０は、光を非透過の有色材料（白色）から形成されており、背面側に配設されるベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）から出射される光を遮ることが可能とされる。また、変位部材Ｈ４２７９０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法がベース手段Ｈ７７０よりも小さく形成されており、ベース手段Ｈ７７０の正面側に重なって配置される際（例えば、図１７５４（ａ）及び（ｂ）に示す位置に配置される際）に、ベース手段Ｈ７７０の一部を隠すことが可能とされる。なお、変位部材Ｈ４２７９０は、全体が光を非透過の有色材料から形成されるものに限られるものではなく、一部が光を透過可能な透明材料から形成されるもので形成され、光を非透過な領域と、光を透過可能な領域とを備えるものであっても良い。例えば、正面視において光を非透過な領域の周囲に光を透過可能な領域を形成して、非透過な領域の周囲から出射される光の出射角度を変更しても良い。これによれば、非透過な領域の周囲の光の態様を変更できるので、非透過な領域の装飾面に遊技者の視線を注目させることができる。また、正面視において光を透過可能な領域の周囲に光を非透過な領域を形成して、非透過な領域の中央から出射される光の出射角度を変更しても良い。この場合には、非透過な領域の中央の光の態様を変更できるので、光を透過可能な領域から出射される光に遊技者の視線を注目させることができる。さらに、変位部材Ｈ４２７９０の左右方向における寸法をベース手段Ｈ７７０よりも大きく形成したり、複数の変位部材Ｈ４２７９０を左右方向に並べて配置して、正面視におけるベース手段Ｈ７７０の全部を変位部材Ｈ４２７９０で隠すようにしても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０を変位させることで、基板部材Ｈ７７３から出射される光を視認可能な状態と、基板部材Ｈ７７３から出射される光を視認不可能な状態とを形成することができ、基板部材Ｈ７７３の光を視認不可な状態とすることで、基板部材Ｈ７７３の光を視認可能とする状態を形成した場合の遊技者の視線を基板部材Ｈ７７３の光に注目させやすくできる。

【６３０３】

基板部材Ｈ７７３に配設される発光手段Ｈ７７３ｂは、正面視において上下左右に整列した状態で配設され、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０の正面側に重なって配設される際に、同列の発光手段Ｈ７７３ｂが変位部材Ｈ４２７９０により隠された状態とされる。なお、発光手段Ｈ７７３ｂは、正面視において千鳥状に配設されるものや、正面視において一部に集まって配置されるものであっても良い。例えば、正面視において左右方向両外側の発光手段Ｈ７７３ｂの数を、左右方向中央部の発光手段Ｈ７７３ｂの数よりも多くして、左右両外側の発光量を多くしても良い。また、正面視における変位部材Ｈ４２７９０の形状を異形に形成して、同列の発光手段Ｈ７７３ｂの内の一部の発光手段Ｈ７７３ｂを隠しても良い。また、第１５２実施形態では、図１７５４（ｃ）及びＳ４０（ｄ）に示すように、変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０の駆動力（慣性力）により上

側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を中心に回転された際に、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０と正面視において重ならない位置まで回転可能に設定される。即ち、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）の正面側に重なって配置される状態と、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０と重ならない位置に退避する状態とを形成することができる。これにより、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０の変位と基板部材Ｈ７７３の発光とを合わせて視認させる状態と、変位部材Ｈ４２７９０を基板部材Ｈ７７３の正面側から退避させ、基板部材Ｈ７７３の発光のみを視認させる状態とを形成することができる。よって、演出の形態を複数形成することができ、遊技の興趣を向上できる。なお、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０は、ベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を中心に正面視において左右方向に回転可能に軸支されるが、左右方向に延設される軸を中心に上下方向に回転されるものであっても良い。また、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出装置により検出して、基板部材Ｈ７７３の発光態様を変更しても良い。即ち、変位部材Ｈ４２７９０により隠れる領域に配置される発光手段Ｈ７７３ｂの光の照射をオフ、又は、照射量を少なくしても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に照射される光を少なくすることができるので、変位部材Ｈ４２７９０の背面側で光が反射して他の領域にその光が入ることを抑制できる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂの列ごとに発光色を分けた場合に反射光が混ざることを抑制して、光による演出効果を向上できる。さらに、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出装置により検出する場合には、変位部材Ｈ４２７９０を発光手段Ｈ７７３ｂにより注目させるために、正面視において変位部材Ｈ４２７９０と隣り合う位置（正面視において近い位置）の発光手段Ｈ７７３ｂの発光量を多くする一方、正面視において変位部材Ｈ４２７９０から離れる位置の発光手段の発光量をオフ、又は、少なくしても良い。これによれば、正面視において変位部材Ｈ４２７９０の周囲の発光量が多くなるので、変位部材Ｈ４２７９０に注目させやすくできる。なお、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出する検出装置（各スイッチＨ２０８（図１６１９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（発光手段Ｈ７７３ｂの光の照射量を調整する）を実行可能とされる。また、第１５２実施形態では、揺動装置Ｈ４２７３０の正面側を覆設した状態で配設される傾倒装置Ｈ７１０（図１６５６参照）に光を非透過の領域が形成され、その非透過の領域が正面視において基板部材Ｈ７７３の左右両外側に形成される。これにより、ベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）と正面視において重ならない領域に変位部材Ｈ４２７９０が変位された場合には、変位部材Ｈ４２７９０を傾倒装置Ｈ７１０の非透過の領域により隠すことができる。即ち、基板部材Ｈ７７３の全域を視認させる場合には、揺動装置Ｈ４２７３０の正面側に配設した別部材により、変位部材Ｈ４２７９０を遊技者から視認されにくくすることができる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂの発光に注目させることができ、発光手段Ｈ７７３ｂによる演出効果を向上できる。

【６３０４】

さらに、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して駆動手段Ｈ７８０に当接され、その当接により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された場合には、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０と共に所定位置（駆動手段Ｈ７８０が中間位置状態とされる位置）に変位される。従って、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができる。なお、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０を光を透過可能な透明の樹脂材料から形成すると共にその変位部材Ｈ４２７９０に凹凸形成して、変位部材Ｈ４２７９０を介して視認される光を、他の領域（変位部材Ｈ４２７９０を介さず視認される領域）の光と異なる態様で

遊技者に視認させるものであっても良い。また、変位部材Ｈ４２７９０は、光を非透過の白色ではなく、光を非透過の黒色の樹脂材料から形成され、正面側に装飾が施されるものであっても良い。即ち、発光手段の光を照射可能な位置の変位部材Ｈ４２７９０の側面（背面）が黒色に形成されるものであっても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に発光手段Ｈ７７３ｂの光が照射されたとしても、その光を変位部材Ｈ４２７９０により吸収しやすくできる。即ち、変位部材Ｈ４２７９０が光を吸収しやすい色で構成されていても良い。これによれば、変位部材Ｈ４２７９０の背面から反射される光が他の領域の光に干渉することを抑制できる。さらに、変位部材Ｈ４２７９０を、光の透過量を電気（印加電圧の変更）により変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部Ｈ１８１の操作が必要のない場合には、基板部材Ｈ７７３から出射される一部の光の透過量を変更して（又は遮って）視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する（例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の発光量を多くする）ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。また、上記第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０は、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０と同様に、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで揺動装置Ｈ４２７３０を変位可能に構成される。また第１５２実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで、変位部材Ｈ４２７９０が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に近づく方向に変位するように構成される。これによれば、第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に変位部材Ｈ４２７９０を近づけることができるので、正面側に配設される変位部材Ｈ４２７９０で発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を遮りやすくできる。即ち、発光手段Ｈ７７３ｂの照射範囲を変位部材Ｈ４２７９０により狭くしやすくできる。第１５２実施形態では、基板部材Ｈの照射範囲を区画しやすくできる。

【６３０５】

次いで、図１７５５及び図１７５６を参照して第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０について説明する。上記第１５２実施形態では、光を非透過の変位部材Ｈ４２７９０により基板部材Ｈ７７３の光を遮る場合について説明したが、第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０では、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に配置した第２変位部材Ｈ４３７９５により、基板部材Ｈ７７３の光が遮られる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図１７５５を参照して、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の全体構成について説明する。図１７５５（ａ）は、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の正面模式図であり、図１７５５（ｂ）は、図１７５５（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩＩｂ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図である。なお、図１７５５では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５５に示すように、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に配設されるベース手段Ｈ４３７７０と、そのベース手段Ｈ４３７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置され、ベース手段Ｈ４３７７０に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ４３７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ４２７９０と、ベース手段Ｈ７７０の内部空間（第１拡散部材Ｈ４３７７４と基板部材Ｈ７７３との対向間）を変位可能な状態で駆動手段Ｈ７８０の正面側に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５と、を主に備える。なお、第１５３実施形態における変位部材Ｈ４２７９０も第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０と同様にベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設されるが、図１７５５及び図１７５６では、理解を容易とするために変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して固定した状態で図示される。また、以下の説明では、変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８

０に相対変位可能に配設される部分を「連結部分」と称して説明する。第２変位部材Ｈ４３７９５は、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に、変位部材Ｈ４２７９０の駆動手段Ｈ７８０との連結部分側（即ち、上側係合部Ｈ７９２ａ（図１６７２参照）に配設される。即ち、変位部材Ｈ４２７９０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。よって、第２変位部材Ｈ４３７９５は、変位部材Ｈ４２７９０の変位に伴って変位可能とされる。なお、第１５２実施形態における第２変位部材Ｈ４２７９５は、上方側の一端側のみが変位部材Ｈ４２７９０に接続（配設）され、ベース手段Ｈ７７０内部空間（第１拡散部材Ｈ４３７７４及び基板部材Ｈ７７３の対向間）を変位可能とされる。ベース手段Ｈ４３７７０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に締結固定される上側ベース部材Ｈ７７１と、その上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側ベース部材Ｈ７７２と、上側ベース部材Ｈ７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ４３７７４と、を主に備える。第１拡散部材Ｈ４３７７４には、正面側の一面に左右方向に３分割され、それぞれ異なる色が付与されたフィルムが配設（貼付）される。なお、図１７５６及び図１７５７では、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付された各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）がそれぞれ異なる位置に貼付され、それぞれ所定の模様を付して図示される。各フィルムに装飾される色としては、例えば、各色に危険、注意、正常等の意味を持たせるために「赤、黄、青」の信号機等の配色や、各色を混ぜて他の色を形成するために「赤、黄、緑」の光の３原色の配色がされる。なお、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付される各フィルムは、第１拡散部材Ｈ４３７７４の背面側に配設（貼付）されても良く、また、３分割に限らず２分割や４分割以上に分割されるものであっても良い。さらに、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付される各フィルムは、正面側の一面に上下方向に分割されていても良い。

【６３０６】

また、第１拡散部材Ｈ４３７７４は、基板部材Ｈ７７３の正面と所定の隙間（第２変位部材Ｈ４３７９５を変位可能な隙間）を隔てた状態で配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に第２変位部材Ｈ４３７９５を挿通可能な開口部Ｈ４３７７４ｆが形成される。なお、開口部Ｈ４３７７４ｆは、第１拡散部材Ｈ４３７７４の上方側の縁部から下方側に沿って延設されており、これにより、上方側が連結される第２変位部材Ｈ４３７９５を開口部Ｈ４３７７４ｆを介して第１拡散部材Ｈ４３７７４の内側から張出変位可能とされる。また、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ４３７７０に対して回転されていない状態（即ち、図１７５５に示す位置に配置される場合には）では、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に第２変位部材Ｈ４３７９５が重なって配設されると共に、変位部材Ｈ４２７９０に対して変位部材Ｈ４２７９０における左右方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の寸法が若干小さくされる。また、変位部材Ｈ４２９０がベース手段Ｈ４３７７０に対して回転されていない状態（即ち、図１７５５に示す位置に配置される場合）には、中央フィルムＨ３７７４ｃの正面側に変位部材Ｈ４２７９０が配設されると共に、中央フィルムＨ４３７７４ｃの背面側に第２変位部材Ｈ４３７９５が配設される。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂから中央フィルムＨ４３７７４ｃの背面側に照射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５で遮ることができる。その結果、遊技者に第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を視認させやすくできる。即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５により発光手段Ｈ７７３ｂの光を遮らず、変位部材Ｈ４２７９０により中央フィルムＨ４３７７４ｃを介して出射される光を遮る場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面に照射される光が変位部材Ｈ４２７９０の背面で反射することにより、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅを介して出射される光と混ざり、第１フィルムＨ４３７７４ｄ及び第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光が正しく遊技者に認識されない可能性がある。また、変位部材Ｈ４２７９０の変位を検出センサ等により検出して、変位部材Ｈ４２７９０の変位に合わせて変位部材Ｈ４２７９０の背面側に位置する発光手段Ｈ７７３ｂの発光を弱くする、又は、オフにすることも可能であるが、この

場合には、変位部材Ｈ４２７９０の変位を常に監視する必要があるため、制御が複雑になり変位部材Ｈ４２７９０の変位に合わせて発光手段Ｈ７７３ｂの光を弱めることが困難とされる。

【６３０７】

これに対し、第１５３実施形態では、異なる色を付した中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側で、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５により遮ることができるので、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介して光が出射されることを抑制して、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光が他の領域の光を混ざることを抑制できる。その結果、第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を正しく遊技者に視認させることができる。即ち、第１５３実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側で、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５により遮ることにより、発光手段Ｈ７７３ｂから同じ発光がされている（即ち、複数の発光手段Ｈ７７３ｂからの光の出射量が制御により変更されていない（全ての発光手段Ｈ７７３ｂが同様に発光している））場合でも、第１拡散部材Ｈ４３７７４（各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ））を介して視認される光の態様を変更できる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。また、第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５により光の出射を遮られた領域の中央フィルムＨ４３７７４ｃを変位部材Ｈ４２７９０により遊技者に視認させにくくできる（即ち、光が出射されていない領域の正面側に変位部材Ｈ４２７９０が配置される）ので、遊技者が中央フィルムＨ４３７７４ｃに注目することを抑制できる。その結果、遊技者に第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を視認させやすくできる。なお、第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４３７９５は、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光の透過量を変えるものであれば良い。即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５が半透明の樹脂材料から形成され、第２変位部材Ｈ４３７９５に照射される基板部材Ｈ７７３の光の一部が第２変位部材Ｈ４３７９５を透過して第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）側に出射されるようにしても良い。この場合には、各フィルムの一部からの発光量を少なくすることができる。これにより、各フィルムを介して視認される光の色合いを複雑に変更できる。また、第２変位部材Ｈ４３７９５を、光の透過量を電気より変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部Ｈ１８１の操作が必要のない場合には、基板部材Ｈ７７３から出射される一部の光の透過量を変更して（又は遮って）各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）を介して視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する（例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の第１フィルムＨ４３７４ｄを介して照射される光の透過量を多くする）ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。

【６３０８】

次いで、図１７５６を参照して、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の変位について説明する。図１７５６（ａ）及び図１７５６（ｃ）は、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の正面模式図であり、図１７５６（ｂ）は、図１７５６（ａ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｂ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図であり、図１７５６（ｄ）は、図１７５６（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｄ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図である。なお、図１７５６では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化

して図示される。図１７５６（ａ）及び（ｂ）に示すように、第２変位部材Ｈ４３７９５は、駆動手段Ｈ７８０の駆動により変位部材Ｈ４２７９０が変位されることで、変位部材Ｈ４２７９０の変位方向に変位され、第２変位部材Ｈ４３７９５が第１フィルムＨ４３７７４ｄの背面側に配置される場合には、第１フィルムＨ４３７７４ｄ側の中央フィルムＨ４３７７４ｃの略半分と第２変位部材Ｈ４３７９５が重なる位置に配置される。これにより、第２フィルムＨ４３７７４ｅの中央フィルムＨ４３７７４ｃ側の略半分から中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光を正面側に出射できると共に、第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光を正面側に出射できる。なお、中央フィルムＨ４３７７４ｃの左右方向における幅は、第１フィルムＨ４３７７４ｄ及び第２フィルムＨ４３７７４ｅの略２倍に設定されており、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光と、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅのどちらか一方を介した光とを遊技者に視認させる際に、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光の領域と、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光の領域とを略同一にすることができる。一方、図１７５６（ｃ）及び（ｄ）に示すように、第２変位部材Ｈ４３７９５が第１拡散部材Ｈ４３７７４の開口部Ｈ４３７７４ｆから第１拡散部材Ｈ４３７７４の外側へ張り出される場合には、第２変位部材Ｈ４３７９５が中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅと重ならない状態とされ、正面視において変位部材Ｈ４２７９０が第１拡散部材Ｈ４３７７４と重ならない位置に配置される。これにより、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを介して正面側に出射されるそれぞれの光を遊技者に視認させることができる。従って、第１５３実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５により、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅのうち２枚のフィルムを介して出射される光の形態や、全てのフィルムを介して出射される光の形態を形成することができる。これにより、例えば、２色または３色に発光される色を遊技者に視認されるまでに各フィルムの境界部分や各フィルムの全体で混ざり合わせることで、遊技者に複数の色を視認させることができる。その結果、基板部材Ｈ７７の光による演出効果を向上できる。

【６３０９】

なお、上記第１５３実施形態では、第１拡散部材Ｈ４３７７４の正面側に３個のフィルムが配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、４個以上のフィルムから構成しても良いし、２個のフィルムにより基板部材Ｈ７７３から出射される光の色を変更しても良い。例えば、２個のフィルムにより基板部材Ｈ７７３から出射される光の色を変更する場合には、フィルムを介した色の光を遊技者にそのまま視認させて良い。また、上記第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が変位部材Ｈ４３７９０の変位に連動される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４３７９５を変位するための駆動手段を別途配設しても良い。さらに、上記第１５３実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを隣り合う状態で配設したが、それらフィルムの間に発光色を区画するための区画部材（例えば黒色のシール等）を配設しても良い。この場合には、区画部材により中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅから出射される光を区画することができるので、それぞれのフィルムを介して視認される色を区画することができ、隣り合う色同士が混ざることを抑制できる。なお、本実施形態のように、区画部材を備えず、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを隣り合う状態で配設した場合には、それらの隣り合う領域を介して出射される光を混ぜることができる。これにより、複数の発光色を形成することができ、光による演出効果を向上できる。また、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０は、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで、変位部材Ｈ４３７９０が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）から離れる方向に変位されるように構成される。これによれば、変位部材Ｈ４３７９０に配

設される第２変位部材Ｈ４３７９５を基板部材Ｈ７７３から離れる方向に変位させることができるので、第１拡散部材Ｈ７７４と基板部材Ｈ７７３との間を変位可能に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に近づける（基板部材Ｈ７７３から離す）ことができる。即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に貼付される各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に近づけることができる。よって、第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間の距離を狭めることができ、その対向間に光が入射することを抑制しやすくできる。その結果、各フィルムへの光の照射領域を区画しやすくできる。

【６３１０】

次いで、図１７５７を参照して、第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０について説明する。上記第１１１実施形態では、揺動装置Ｈ７３０のベース手段Ｈ７７０が下枠部材Ｈ７２０に固定される場合について説明したが、第１５４実施形態では、揺動装置Ｈ４４７４０の変位部材Ｈ４４７９０が下枠部材Ｈ７２０に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５７（ａ）は、第１５４実施形態における操作ユニットＨ４４１８０の断面模式図であり、図１７５７（ｂ）は、図１７５７（ａ）のＭＣＭＬＸＸＸｂ線における操作ユニットＨ４４１８０の断面模式図である。なお、図１７５７（ａ）では、操作ユニットＨ４４１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図１７５７では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５７に示すように、第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に配設される変位部材Ｈ４４７９０と、その変位部材Ｈ４４７９０の背面側に軸支されるベース手段Ｈ４４７７０と、そのベース手段Ｈ４４７７０の背面側に配設される駆動手段Ｈ７８０と、を主に備える。変位部材Ｈ４４７９０は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース手段Ｈ４４７７０から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材Ｈ４４７９０は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部Ｈ７９１と、その透過部Ｈ７９１の背面側の縁部３箇所から背面側に向かって突出する係合部Ｈ４４７９２と、を主に備える。係合部Ｈ４４７９２は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図１６５６参照）に係合された後、螺子により背面板Ｈ７２２に締結される部分であり、背面側の先端が背面板Ｈ７２２を超える長さに設定されると共に、先端が背面板Ｈ７２２と係合可能な鉤形状に形成される。ベース手段Ｈ４４７７０は、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１を有する上側ベース部材Ｈ４４７７１と、下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を有する下側ベース部材Ｈ４４７７２と、上側ベース部材Ｈ４４７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ４４７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４と、を主に備え、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１が変位部材Ｈ４４７９０の係合部Ｈ４４７９２に軸支されることで、変位部材Ｈ４４７９０に対して回転可能に構成される。なお、ベース手段Ｈ４４７７０の上側ベース部材Ｈ４４７７１及び下側ベース部材Ｈ４４７７２には、背面側に駆動手段Ｈ７８０が配設される。よって、駆動手段Ｈ７８０の駆動力により変位部材Ｈ４４７９０に対してベース手段Ｈ４４７７０が回転される。第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０によれば、光を透過する変位部材Ｈ４４７９０（透過部Ｈ７９１）に対して、光を出射する基板部材Ｈ７７３を有するベース手段Ｈ４４７７０が変位されるので、第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０のように変位部材Ｈ７９０を変位させる場合に比べて、基板部材Ｈ７７３から出射される光の照射角度を大きくしやすくできる。即ち、第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０を透過させることで基板部材Ｈ７７３から出射される光の出射方向を変更することができなかったのに対して、第１５４実施形態では、光源の出射方向を変更することができるので、光の出射角度を変更しやすくできる。その結果、基板部材Ｈ７７３の光の照射角度を広くして、基板部材Ｈ７７３の光による演出領域を大きくすることができる。なお、第１５４実施形態では、揺動装置Ｈ４４７４０を変位させる場合について説明したが、第１５４実施形態における変位部

材Ｈ４４７９０を第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０に置き換えて（即ち、変位可能な変位部材Ｈ７９０として）、揺動装置Ｈ４４７４０と変位部材Ｈ７９０との両方を変位させても良い。なお、この場合、揺動装置Ｈ４４７４０と変位部材Ｈ７９０とのそれぞれを独立して変位可能とする構成とすることが好ましい。光を出射する基板部材Ｈ７７３に対して変位部材Ｈ７９０の位置を変位させて、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変更しやすくできるからである。

【６３１１】

次いで、図１７５８を参照して、第１５５実施形態における操作ユニットＨ４５１８０について説明する。上記第１１１実施形態では、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３から出射される光をボタン部Ｈ１８１を介して出射する場合について説明したが、第１５５実施形態では、ボタン部Ｈ１８１に配設される第２基板部材Ｈ４５７１８の光をボタン部Ｈ１８１を介して出射する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５８（ａ）及び図１７５８（ｂ）は、第１５５実施形態における操作ユニットＨ４５１８０の断面模式図である。なお、図１７５８（ａ）及び図１７５８（ｂ）では、操作ユニットＨ４５１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図１７５８（ａ）は、傾倒装置Ｈ４５７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図１７５８（ｂ）では、傾倒装置Ｈ４５７１０が起立位置に配置された状態が図示される。なお、図１７５８では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５８に示すように、第１５５実施形態における操作ユニットＨ４５１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ４５７１０と、その傾倒装置Ｈ４５７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ４５７１０のリング部材Ｈ７１３（図１６５６参照）を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５（図１６５６参照）を介して傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０（図１６５６参照）と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。傾倒装置Ｈ４５７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図１６６５参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３（図１６５７参照）と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７（図１６５７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４（図１６５７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５（図１６５７参照）と、ボタン部Ｈ１８１の背面側であって軸部材Ｈ７１６の正面側に配設される第２基板部材Ｈ４５７１８と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置Ｈ４５７１０は、リング部材Ｈ７１３（図１６５７参照）を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置（図１７５８（ａ）に示す位置）と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置（図１７５８（ｂ）に示す位置）との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。第２基板部材Ｈ４５７１８は、光を出射可能な発光手段Ｈ４５７１８ａを備え、その発光手段Ｈ４５７１８ａから出射される光をボタン部Ｈ１８１の上面に出射可能に形成される。なお、第２基板部材Ｈ４５７１８は、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段Ｈ４５７１８ａの光を出射可能に形成される。また、ボタン部Ｈ１８１は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図１７５８に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第１５５実施形態では、上面に対して鋭

角となる方向（即ち、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向と異なる方向）からボタン部Ｈ１８１の装飾面（上面の凹凸）に光を照射することで、ボタン部Ｈ１８１の装飾を目立たせることができる。即ち、第１５５実施形態では、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して直交する方向に近い方向から（鈍角となる交差角度で）光を入射させる基板部材Ｈ７７３と、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第２基板部材Ｈ４５７１８とを備えることで、ボタン部Ｈ１８１の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。また、第１５５実施形態では、第２基板部材Ｈ４５７１８が傾倒装置Ｈ４５７１０に配設されるので、図１７５８（ｂ）に示すように傾倒装置Ｈ４５７１０が傾倒位置に配設された場合には、ボタン部Ｈ１８１の変位に伴って第２基板部材Ｈ４５７１８を変位させることができる。従って、傾倒装置Ｈ４５７１０の配置によって、基板部材Ｈ７７３から出射される光をボタン部Ｈ１８１に入射しにくくできると共に、第２基板部材Ｈ４５７１８から出射される光のボタン部Ｈ１８１へ入射量は略一定にすることができる。その結果、ボタン部Ｈ１８１の発光態様を複数形成することができ、光による演出効果を向上できる。なお、第２基板部材Ｈ４５７１８は、傾倒装置Ｈ４５７１０でなく、例えば、下枠部材Ｈ７２０に配設され、傾倒位置または起立位置のどちらかにおける傾倒装置Ｈ４５７１０のボタン部Ｈ１８１に光を照射可能に構成されても良い。また、第１５５実施形態では、ボタン部Ｈ１８１が光を透過可能に構成される場合について説明したが、ボタン部Ｈ１８１に光を反射可能な反射部材を設けて、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合には、ボタン部Ｈ１８１の反射部材により傾倒装置Ｈ７１０を介して揺動装置Ｈ７３０を遊技者から視認不能としつつ、ボタン部Ｈ１８１に設けた反射部材により基板部材Ｈ７７３から出射される光を正面側透過部Ｈ７１１側から出射するように構成しても良い。なお、傾倒装置Ｈ７１０を起立位置に配置した場合には、正面側透過部Ｈ７１１を介して揺動装置Ｈ７３０を遊技者に視認可能とすることができる。

【６３１２】

次いで、図１７５９を参照して第１５６実施形態における操作ユニットＨ４６１８０について説明する。上記第１５５実施形態では、傾倒装置Ｈ４５７１０に第２基板部材Ｈ４５７１８が配設される場合について説明したが、第１５６実施形態では、第２基板部材Ｈ４６７４２が上枠部材Ｈ４６７４０に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図１７５９（ａ）及び図１７５９（ｂ）は、第１５６実施形態における操作ユニットＨ４６１８０の断面模式図である。なお、図１７５９（ａ）及び図１７５９（ｂ）では、操作ユニットＨ４６１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図１７５９（ａ）は、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図１７５９（ｂ）では、傾倒装置Ｈ４６７１０が起立位置に配置された状態が図示される。さらに、図１７５９では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図１７５９に示すように、第１５６実施形態における操作ユニットＨ４６１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ４６７１０と、その傾倒装置Ｈ４６７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ４６７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ４６７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５（図１６５７参照）を介して傾倒装置Ｈ４６７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０（図１６５７参照）と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。傾倒装置Ｈ４６７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図１６６５参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設される

リング部材Ｈ７１３（図１６５７参照）と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７（図１６５７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４（図１６５７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５（図１６５７参照）と、ボタン部Ｈ１８１の下面側にスライド変位可能に配設される変位部材Ｈ４６１８２と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置Ｈ４６７１０は、リング部材Ｈ７１３（図１６５７参照）を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。変位部材Ｈ４６１８２は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、ボタン部Ｈ１８１の下面に沿う板状に形成され、ボタン部Ｈ１８１にスライド変位可能な状態で配設される。また、変位部材Ｈ４６１８２には、一端が下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２に軸支されるリンク部材Ｈ４６１８２ａの他端が連結される。このリンク部材Ｈ４６１８２ａにより傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位される駆動力に伴って、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１に対して引っ張られる。即ち、ボタン部Ｈ１８１に対し変位部材Ｈ４６１８２が追従して変位することをリンク部材Ｈ４６１８２ａにより規制して、ボタン部Ｈ１８１に対し変位部材Ｈ４６１８２を変位させることができる。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位される際に、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１に対して変位される。なお、第１５６実施形態では、図１７５９（ｂ）に示すように、ボタン部Ｈ１８１に対して変位部材Ｈ４６１８２が変位した際に、ボタン部Ｈ１８１の背面側（軸部材Ｈ７１６側）に形成した開口から変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１の外側に張出変位される。また、変位部材Ｈ４６１８２は、ボタン部Ｈ１８１に対して張り出す側の端部からＬ字状に屈曲される屈曲部Ｈ４６１８２ｂと、レーザー加工等により変位部材の内部に凹凸加工される反射部Ｈ４６１８２ｃとを備える。屈曲部Ｈ４６１８２ｂは、ボタン部Ｈ１８１に対して変位部材Ｈ４６１８２が内側に入り込み過ぎることを抑制する部分であり、ボタン部Ｈ１８１の背面側（軸部材Ｈ７１６側）に形成される開口の開口幅よりも厚く設定される。また、屈曲部Ｈ４６１８２ｂの屈曲先端面は、凹凸の少ない平坦面に形成され、後述する第２基板部材Ｈ４６７４２からの光を内部に導光可能に形成される。

【６３１３】

上枠部材Ｈ４６７４０は、上面視において傾倒装置Ｈ４６７１０の側面側反射部Ｈ７１２の下端に屈曲形成される係合片Ｈ７１２ｂ（図１６５６参照）が引っかかる（上下方向に重なる）大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位した際に、傾倒装置Ｈ４６７１０が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。また、上枠部材Ｈ４６７４０には、発光手段Ｈ４６７４２ａを有する第２基板部材Ｈ４６７４２が内側に配設される。第２基板部材Ｈ４６７４２は、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される状態において、第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光がボタン部Ｈ１８１に向けた状態で配設される。なお、第２基板部材Ｈ４６７４２は、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段Ｈ４６７４２ａの光を出射可能に形成される。また、ボタン部Ｈ１８１は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図１７５９に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第１５６実施形態では、上面に対して鋭角となる方向（即ち、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向と異なる方向）からボタン部Ｈ１８１の装飾面（上面の凹凸）に光を照射することで、ボタン部Ｈ１８１の装飾を目立たせることができる。即ち、第１５６実施形態では、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して直交する方向に近い方向から（鈍角となる交差角度で）光を入射させる基板部材Ｈ７７３と、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第２基板部材Ｈ４６７４２とを備えることで、ボタン部Ｈ１８１の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。さらに、第１５６実施形態で

は、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した場合に、図１７５９に示すように、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６１８２ｂが第２基板部材Ｈ４６７４２の正面側に配設される。これにより、第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光を変位部材Ｈ４６１８２の内部を透過させると共に、内部に形成した反射部により所定の模様を表示することができる。この場合、変位部材Ｈ４６１８２に表示される模様を、正面側透過部Ｈ７１１を介して遊技者に視認させることができる。従って、正面側透過部Ｈ７１１を介して揺動装置Ｈ７３０から出射される光を遊技者に視認させることができると共に、正面側透過部Ｈ７１１を介して変位部材Ｈ４６１８２に表示される模様を遊技者に視認させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。なお、所定の模様としては、傾倒装置Ｈ４６７１０を遊技者に操作させるために表示する文字（例えば「押せ」）や、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態を表す表示（例えば「チャンス」や、キャラクター等の表示である。さらに、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した場合には、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３から出射された光の一部を傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端側から入射させてボタン部Ｈ１８１の内部を透過させることができる。よって、ボタン部Ｈ１８１の上面に形成した装飾部（貝を模した凹凸）を発光させることができる。即ち、第１５６実施形態では、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した状態において、基板部材Ｈ７７３の光と第２基板部材Ｈ４６７４２との光とで傾倒装置Ｈ４６７１０の異なる領域を発光させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。なお、第１５６実施形態では、変位部材Ｈ４６１８２の内部に形成される反射部Ｈ４６１８２ｃは、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置された状態において第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光に対して、反射しにくい（そのまま透過させやすい）形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される場合には、変位部材Ｈ４６１８２が発光しにくく（模様を形成しにくく）して、変位部材Ｈ４６１８２が所定の変位をした場合にのみ、変位部材Ｈ４６１８２で光の演出をすることができる。

【６３１４】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【６３１５】

上記第１１１実施形態では、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２がベース部材Ｈ３１１の左右両側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、右側装飾ユニットＨ１４ｃに一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を別途配設して、それら一対のスピーカー組立体Ｈ３１２が配設される空間同士を連通する連通路を右側装飾ユニットＨ１４ｃに形成しても良い。上記第１１１実施形態では、スピーカー組立体Ｈ３１２が配設される配設空間Ｈ３００Ｆが化粧ユニットＨ３２０に一対形成される場合について説明したが、配設空間Ｈ３００Ｆが３個以上形成され、それら配設空間が連通路によって連通されるものであっても良い。上記第１１１実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄが複数の部材を組み合わせて形成する（隙間を空けて配設する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、中空形状の棒部材を一対の配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ又は第２空間Ｈ３００Ｂ）に両端が配置されるように配設して、棒部材の内部空間を利用して音を伝達可能に構成しても良い。また、正面側が開放されるお椀型状に形成される覆設部材Ｈ３４３の左右方向（

矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の一部を切り欠いて、覆設部材Ｈ３４３の内部空間を音が伝達するように構成しても良い。この場合、一対の配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ又は第２空間Ｈ３００Ｂ）を連通する連通路（第１連通路Ｈ３００Ｃ又は第２連通路Ｈ３００Ｄ）が装飾ユニットＨ３３０の中央部に形成され、連通路の外側を化粧ユニットＨ３２０で取り囲むことができるので、連通路を通過する音が連通路の内壁を伝わり連通路の外側に放音されたとしても、その音が装飾ユニットＨ３３０の外側まで伝わることを抑制できる。その結果、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１６２０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１６２２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１６２３参照））以外から音が放音されることを抑制できる。

【６３１６】

上記第１１１実施形態および第１１７実施形態から第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、一方のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）された音を第１連通路Ｈ３００Ｃ，Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄを通して、他方のスピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ、第２空間Ｈ３００Ｂ）に放音する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位部材が変位された際の駆動音や衝突音を第１連通路Ｈ３００Ｃ，Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄを通して、他方のスピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ、第２空間Ｈ３００Ｂ）に伝達して駆動音や衝突音がパチンコ機Ｈ１０の外部に漏れ出にくくしても良い。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させることで開放される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される第２連通路Ｈ３００Ｄが下面板Ｈ３３３を変位させることで開放されるように構成しても良い。さらに、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２を回転させる場合について説明したが、上面板Ｈ９３３２をスライド変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放するように構成しても良く、また、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する位置に変位できるものであれば、例えば、上面板Ｈ９３３２を上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内側に向かって変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放しても良い。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６が操作ユニットＨ１８０の操作に連動して変位される場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作ではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させても良い。この場合には、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により遊技者が上面板Ｈ９３３２の状態を常に変更することができる。その結果、遊技者の好みに合った放音態様に調整することが可能となり、遊技者の興趣を向上できる。また、上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６が操作ユニットＨ１８０の操作に連動して変位される場合について説明したが、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過に伴って、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させても良い。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させる）を実行可能とされる。

【６３１７】

上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位

して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下面板Ｈ３３３を変位して第２連通路Ｈ３００Ｄを開放するものであっても良い。第１４７実施形態および第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に板部材Ｈ３７３３２ｈが空間Ｈ９３３２ｄ２の外部空間との連通を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、板部材Ｈ３７３３２ｈの先端が第１連通路Ｈ３００Ｃよりも上方に位置し、空間Ｈ９３３２ｄ２が外部空間と連通されるものであっても良い。また、この場合、第１４８実施形態のように光照射ユニットＨ３８３３６に配設したＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を、空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とを連通する開口を介して遊技者が視認できるように、ＬＥＤＨ３８３３３６ａ１の光の向きを調整しても良い。これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を遊技者に直接視認させることができ、光により第１連通路Ｈ３００Ｃの放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。さらに、光照射ユニットＨ３８３３６に配設したＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光が、外部空間と連通された第１連通路Ｈ３００Ｃを介して遊技者に視認されるようにＬＥＤＨ３８３３６ａの光の向きを調整しても良い。この場合も同様に、光により第１連通路Ｈ３００Ｃの放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態、第１４９実施形態、第１５０実施形態、及び、第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２が板部材から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１４８実施形態のように、光を照射可能な基板部材Ｈ３８３３６ａを有する光照射ユニットＨ３８３３６から形成されるものであっても良い。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５０実施形態では、パチンコ機Ｈ１０の演出に注目させる際に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合について説明したが、これに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の演出に注目させる際に第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路として、パチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくして、遊技者にパチンコ機Ｈ１０の音を集中して聞かせるように構成しても良い。第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２が変位され第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合に、上面板Ｈ４０３３２が正面側に向かって上昇傾斜した状態に配置される場合について説明したが、上面板Ｈ４０３３２が鉛直となる位置まで（約９０度）回転させるものであっても良い。なお、この場合には、第１４８実施形態のように光を照射可能な基板部材Ｈ３８３３６ａを有する光照射ユニットＨ３８３３６で構成されることが好ましい。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際に光照射ユニットＨ３８３３６から出射する光を上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を通さず遊技者に直接視認させることができ、光による演出態様を複数形成できるからである。なお、上面板Ｈ４０３３２の回転角度については、第１５０実施形態に限られず、第１４７実施形態から第１５０実施形態における上面板Ｈ３７３３２、Ｈ３９３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６においても同様である。即ち、第１４７実施形態から第１５０実施形態における上面板Ｈ３７３３２、Ｈ３９３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を鉛直となる位置まで（約９０度）回転可能に構成しても良い。

【６３１８】

上記第１５０実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間の全体に上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが配置され、第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通が規制される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ３００Ｃの一部を遮るように第１連通路Ｈ３００Ｃの内側面と同形状の板部材から形成される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内側に配置して、第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通を規制するものであっても良い。この場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に配設される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの配設スペースを小さくできる（即ち、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの外形を小さくできる）ので、上面板Ｈ４０３３２に光を発光可能な基板部材Ｈ３８３３６ａが配設される場合に、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより光が遮られることを抑制できる。その結果、光による演出効果が低下することを抑制できる。また、上面板Ｈ４０３３２に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設するものではなく、上面板Ｈ４

０３３２とは関係ない位置に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設するものであっても良い。例えば、遊技者やパチンコ店の作業者（店員）が操作可能な位置に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設して、遊技者やパチンコ店の作業者（店員）の操作により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが変位されるものであっても良い。例えば、パチンコ店の作業者（店員）のみが閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを操作可能として、パチンコ機Ｈ１０のスピーカーＨ３１２ａの破損時（故障時）にのみ閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に変位させて、スピーカーＨ３１２ａの破損時に一方側のスピーカーＨ３１２ａから他方側のスピーカーＨ３１２ａ側に音を伝達するように構成しても良い。また、例えば、パチンコ機Ｈ１０の演出により、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを変位させたり、第１連通路Ｈ３００Ｃの外側に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを変位させるようにしても良い。即ち、パチンコ機Ｈ１０の演出に連動して第１連通路Ｈ４０３３２ｂの連通状態を変更（制御）するものであっても良い。これによれば、パチンコ機Ｈ１０の演出に合わせて音の態様を変化させることができるので遊技の興趣を向上できる。また、上記第１５０実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間が埋まる形状に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが形成される場合について説明したが、第１連通路Ｈ３００Ｃの一部の領域を開放する（連通可能な空間が空いた）形状に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが形成されても良い。

【６３１９】

第１４７実施形態、第１４９実施形態、及び、第１５１実施形態では、上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２が板状に形成される場合について説明したが、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を閉鎖する上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２の下面側から装飾部を張り出し形成しても良い。この場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際に、装飾部を遊技者に視認させることができ、正面視における装飾の形成領域を増やすことができる。なお、装飾部は第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅よりも小さく形成されることが好ましく、これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２で閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に装飾部を収容することができる。その結果、装飾部を形成した分、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ，Ｈ３９０１４ａ，Ｈ４１０１４ａを上下方向に大きくする必要がなくなり、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ，Ｈ３９０１４ａ，Ｈ４１０１４ａを大型化させず、装飾領域を増やすことができる。上記第１５０実施形態では、第２変位部材Ｈ４０３３７が上下方向に変位される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４０３３７は、前後方向にスライド変位されるものでも、回転変位されるものでもよい。例えば、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖する上面板Ｈ４０３３２に沿って第２変位部材Ｈ４０３３７を前後方向にスライド変位させる場合には、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部空間における第２変位部材Ｈ４０３３７の変位領域を最小にすることができる。これにより、第２変位部材Ｈ４０３３７を配設するためのスペースを確保できる。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を例に説明したが、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６に加えて、或いは、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６）と同様の効果が得られる。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、スピーカーＨ３１２ａを例に説明したが、スピーカーＨ３１２ａに加えて、或いは、スピーカーＨ３１２ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、振動または動作が可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。振動または動作が可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（スピーカーＨ３１２ａ）と同様の効果が得られる。上記第１２０実施形態では、遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態時にファンＨ１０４８０の回転（送風）が行われる場合について説明したが、遊技者が風を発生させるか否か選択できるように構成しても良い。なお、この場合、上端開口部Ｈ４７３ａ

の開口をパチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者側に向けて開口させる（即ち、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの内カバー部材Ｈ４２０側に開口を形成する）ことが好ましく、これにより、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者にファンＨ１０４８０の風を当てることができる。よって、遊技者が店舗の室温を高いと感じる場合には、ファンＨ１０４８０を遊技者にオンさせてファンＨ１０４８０の風が当たるようにすることで、快適に遊技できるようになる。また、遊技者が風を発生させるか否か選択するものではなく、パチンコ機Ｈ１０の演出に合わせてファンＨ１０４８０を回転させるように構成してもよい。例えば、「大当たり」の期待が高い演出を行う場合に、ファンＨ１０４８０を回転させることでファンＨ１０４８０の風を感じる遊技者の「大当たり」への期待感を高めることができる。なお、上記第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０により風を送る場合について説明したが、風を送ることが可能であれば良く、例えば、スライド変位する機構により空気を押し出して風を送るものであっても良い。また、スピーカーＨ３１２ａから音を放音（出力）した際のスピーカーＨ３１２ａの振動により発生する風により、通路空間Ｈ４００Ａの空気を流動させて異物を開口部Ｈ４７３から排出するようにしても良い。

【６３２０】

上記第１２１実施形態では、立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２と係合部Ｈ１１４７７ｂとにより形成される通路空間Ｈ１１４００Ａ（図１７２６（ａ）参照）が正面枠Ｈ１４の正面側まで開口される場合について説明したが、通路空間Ｈ１１４００Ａが、正面枠Ｈ１４の背面側まで開口されるものであっても良い。この場合には、立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から侵入する異物を正面枠Ｈ１４の背面側に案内することができる。即ち、異物を遊技者から視認されない位置に排出することができる。その結果、遊技者の興趣が低下擦ることを抑制できる。上記第１１１実施形態では、通路空間Ｈ４００Ａを異物が通過する案内面となる屈曲部Ｈ４５２が、光を透過可能な第１外レンズ部材Ｈ４５０から形成される場合について説明したが、第１外レンズ部材Ｈ４５０とは別部材から形成されていても良い。この場合には、異物により第１外レンズ部材Ｈ４５０が汚れることを抑制でき、第１外レンズ部材Ｈ４５０を介して照射される光の光量を安定させることができる。なお、第１１１実施形態では、ベース部材Ｈ５１０を下皿形成部材Ｈ５３０よりも下方側に設定したが、下皿形成部材Ｈ５３０をベース部材Ｈ５１０の下方側に位置する状態で配設し、ベース部材Ｈ５１０の下面側に突出する突出部を形成し、下皿形成部材Ｈ５３０の下端とベース部材の突出部の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させる構成としても良い。この場合には、正面枠Ｈ１４をベース部材Ｈ５１０に対して下方に配設できる分、遊技者が視認可能とされる面積を増加させることができる。その結果、遊技領域を増加させたり装飾面を増加させることができ、遊技者の興趣を向上させやすくできる。上記第１１１実施形態では、正面枠Ｈ１４の下面側を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を自立させる場合について説明したが、正面枠Ｈ１４の上面側を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を自立させても良い。この場合には、上側装飾ユニットＨ１４ａの化粧ユニットＨ３２０（上面板Ｈ３３２）の上面に突出部Ｈ５８３を形成すると共に、化粧ユニットＨ３２０をベースユニットＨ３１０の上端よりも下方側に配置することが好ましい。これによれば、正面枠Ｈ１４の上面側を床面に当接させた際に、ベースユニットＨ３１０の上端と化粧ユニットＨ３２０に形成した突出部Ｈ５８３の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させることができる。上記第１２４実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作に伴ってスライド板Ｈ１４５６２を変位させることで、第２スライド板Ｈ１４５６３（突出部Ｈ１４５６３ｂ）を張出状態とする場合について説明したが、第２スライド板Ｈ１４５６３を備えず、突出部Ｈ５８３を備える構成としても良い。この場合には、球抜きレバーＨ５２の操作に伴ってスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａを突出部Ｈ５８３の上方に（第１化粧板Ｈ５４１を挟んで突出部Ｈ５８３の反対側）に配置することで、突出部Ｈ５８３に力が作用する場合に突出部Ｈ５８３をスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａで支持（補強）することができる。下皿Ｈ５０から球を排出する際に球が突出部Ｈ５８３に当接した場合や、正面枠Ｈ１４を外枠Ｈ１１に対して開放する際に突出部Ｈ５８３を把持した場合や、正面枠Ｈ１４を床面に仮置きする場合に

、突出部Ｈ５８３が変形することや破損することを抑制できる。
【６３２１】
上記第１１１実施形態、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂが下皿Ｈ５０から球を払い出す底面口Ｈ５５３ａよりも右側に偏る位置に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、底面口Ｈ５５３ａの左右両側に一対形成されるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂが湾曲して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂは、一端から他端に向かって直線状に形成されるものや、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂは、円柱状に突出形成されるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、球抜き時に球が飛び散ることを抑制するために突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂを利用する場合について説明したが、球抜き時の球の当接面としての利用だけなく、演出部分として利用しても良い。例えば、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂに光を出射可能な発光手段を配設して、遊技者により球抜き操作等の所定の操作がされる際に突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂから光を照射するものであっても良い。これによれば、光により遊技者に所定の操作が正しくされていることを認識させることができる。また、光による演出で球が排出されている高揚感を遊技者に与えることができる。上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から非突出とされる場合について説明したが、突出部Ｈ１４６５３ｂを退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から突出されても良い。即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５から最大限張り出した第１の突出状態と、その第１の突出状態よりも上下皿ユニットＨ１４０１５の突出距離が少ない第２の突出状態との間で、突出部Ｈ１４５６３ｂを変位させるものであっても良い。この場合には、第１の突出状態または第２の突出状態における突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを、正面枠Ｈ１４を自立させるのに適した高さ（重心位置を適切な位置に配置できる高さ）、排出口Ｈ５６１ａから排出される球が千両箱から飛び出ることを抑制する高さ、又は、千両箱を出し入れしやすい高さ等、適宜適した状態の突出高さに設定できる。上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作により変位するスライド板Ｈ１４５６２が突出部Ｈ１４５６３ｂを有する第２スライド板Ｈ１４５６３に当接することで突出部Ｈ１４５６３ｂが変位される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニットＨ１８０の操作）をセンサで検出して、第２スライド板Ｈ１４５６３を別途配設する駆動手段により変位させて突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に第２スライド板Ｈ１４５６３を変位する際の抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。なお、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（突出部Ｈ１４５６３ｂを変位させる）を実行可能とされる。
【６３２２】
上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下方向に変位して上下皿ユニットＨ１４０１５の下面から突出される場合について説明したが、上下方向の変位に限定されるものではなく、回転されることで上下皿ユニットＨ１４０１５の下面から突出されるものであっても良い。なお、この場合、突出部Ｈ１４５６３ｂは、直線状に形成されることが好ましく、これによれば、非突出とされる場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の下面に沿って配設しやすくできる。上記第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂを有する第２スライド板Ｈ１４５６３が上下皿ユニットＨ１４０１５に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、右側装飾ユニットＨ１４ｃや上側装飾ユニットＨ１４ａに配設して

も良い。右側装飾ユニットＨ１４ｃ又は上側装飾ユニットＨ１４ａに配設する場合には、球抜きレバーＨ５２に変わって正面枠Ｈ１４に配設する機能調整操作部Ｈ１９０の操作等により第２スライド板Ｈ１４５６３を変位させて突出部Ｈ１４５６３ｂを正面視右側から突出させることで、正面枠Ｈ１４を床に仮置きする場合に右側装飾ユニットＨ１４ｃの右側側面を設置面として利用することができる。上記第１１１実施形態では、リブＨ５８３ｂが湾曲壁Ｈ５８３ａの湾曲面の前後に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、リブＨ５８３ｂを各湾曲壁Ｈ５８３ａの連結部に形成しても良い。例えば、湾曲壁Ｈ５８３ａの凹側の側面の各湾曲壁Ｈ５８３ａの連結部にリブＨ５８３ｂを形成した場合には、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に対して滑ることをリブＨ５８３ｂで抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。また、リブＨ５８３ｂは、湾曲壁Ｈ５８３ａの正面側の片面のみに形成されていても良い。これによれば、外枠Ｈ１１（図１６１２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指がリブＨ５８３ｂにより湾曲壁Ｈ５８３ａに引っ掛かりにくくなることを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。上記第１１１実施形態、第１２７実施形態、及び、第１２８実施形態では、操作ユニットＨ１８０が連結部Ｈ５５５，Ｈ１８５５５又は凸状部Ｈ１７５１５に載置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、連結部Ｈ５５５，Ｈ１８５５５又は凸状部Ｈ１７５１５に機能調整操作部Ｈ１９０を載置しても良い。上記第１２６実施形態、第１４５実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が上下方向に変位して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａ，Ｈ３５０１４ａの下面から突出される場合について説明したが、上下方向にスライド変位されるものに限られるものではなく、回転されるものあっても良い。即ち、回転により上側装飾ユニットＨ１６０１４ａ，Ｈ３５０１４ａの下面から突出されるものであっても良い。

【６３２３】

上記第１２６実施形態、第１４５実施形態および第１４６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａが遊技者や作業者の所定の操作により突出される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニットＨ１８０の操作）をセンサで検出して、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａを別途配設する駆動手段により変位させて基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａの突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａの操作抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。なお、遊技者の操作を検出するセンサ（各スイッチＨ２０８（図１６１９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号や基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理を実行可能とされる（例えば、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａを変位させる）。上記第１２５実施形態および第１４５実施形態では、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを遊技者または作業者（店員）が操作可能に形成される場合について説明したが、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを別途配設する駆動モータにより駆動させても良い。この場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を所定のタイミングで退避させることができる。なお、所定のタイミングとは、例えば、所定の時間経過のタイミングや、所定の遊技状態とされたタイミングや、所定の操作がされたタイミングである。例えば、第１２５実施形態において、所定の時間経過のタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成した場合には、球抜きレバーＨ５２が操作された後、所定の時間経過で突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させることができるので、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出された状態で放置される（非遊技状態とされる）ことを抑制できる。その結果、次に遊技する遊技者が遊技を開始する際に、球抜き孔が開放された状態となっていることを抑制でき、遊技球を貸し出し操作した際に下皿Ｈ５０に送球された遊技球がそのまま千両箱に払い出されて遊技者の手間（千両箱内の遊技球を拾い集めること）が増えることを抑制できる。なお、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３

３１ｃを駆動する駆動モータ（その他装置Ｈ２２８（図１６１９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。また、第１２５実施形態において、所定の遊技状態とされたタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する場合には、例えば、大当たりが終了し、通常の遊技状態に戻った状態とされた際に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する。この場合には、大当たりが終了して遊技球が下皿Ｈ５０に払い出されなくなったタイミングで、突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させることができる。そのため、突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させる遊技者の操作を不要とできる。なお、この場合には、球抜きレバーＨ５２を別途駆動モータにより駆動して、大当たりの開始に伴って球抜きレバーＨ５２を変位させることで、大当たり時の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、パチンコ機Ｈ１０の演出に集中させることができる。なお、この場合の球抜きレバーＨ５２を駆動する駆動モータ（その他装置Ｈ２２８（図１６１９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。さらに、第１２５実施形態において、所定の操作がされた場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する場合には、例えば、状態復帰スイッチＨ１２０（図１６１１参照）の操作がされた際に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する。この場合には、遊技中に突出部Ｈ１４５６３ｂが戻らなくなった場合に、状態復帰スイッチＨ１２０の操作により突出部Ｈ１４５６３ｂを退避位置に戻すことができる。

【６３２４】

また、第１４６実施形態において、所定の操作がされたタイミングで基板ユニットＨ１６３４４を退避させるように構成する場合には、例えば、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２に対して閉じた位置に配置された場合（図１６１２参照）に退避するように構成する。この場合には、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２に配設された後、基板ユニットＨ１６３４４を退避位置へ変位させる操作を必要としないので、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２に組み付ける作業を簡易にできる。上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作に連動して上下皿ユニットＨ１４０１５，Ｈ１５０１５の下面から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーＨ５４の操作に連動して上下皿ユニットＨ１４０１５，Ｈ１５０１５の下面から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させても良い。この場合には、遊技をやめる際に上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に球を払い出す球排出レバーＨ５４の操作に伴って突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、遊技をやめる場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させて、下皿Ｈ５０から千両箱に払い出される遊技球が飛び散ることを抑制できる。また、上記第１２６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４を球抜きレバーＨ１６０５２の操作に連動して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出す場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーＨ５４の操作に連動して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４ａを張り出させても良い。この場合には、球排出レバーＨ５４が押圧されたままの状態で放置された場合に、次に遊技しようとする遊技者に球排出レバーＨ５４が押圧されたままの状態になっていることを認識させて、球排出レバーＨ５４を所定の位置に戻させることができる。これにより、次に遊技する遊技者が球を貸し出し操作した際に、その遊技球が上皿Ｈ１７に貯留されず上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に払い出されることを抑制できる。その結果、遊技者の手間（下皿Ｈ５０に払い出された遊技球を上皿Ｈ１７に戻すこと）が増えることを抑制できる。第１２４実施形態、第１２５実施形態、第１２６実施形態、第１４５実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を、球抜きレバーＨ５２，Ｈ１６０５２又はシリンダ錠Ｈ２０の操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過や、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り

出させても良い。この場合には、遊技状態により突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させることができるので、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４の張り出しを演出の一部として利用できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号やに基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させる）を実行可能とされる。また、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、遊技状態とされた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、遊技球が下皿Ｈ５０から払い出される場合に確実に突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出した状態にできる。その結果、千両箱に払い出された遊技球が飛び散ることを抑制できる。

【６３２５】

上記第１４６実施形態では、張出部材Ｈ３６１３０ａを送球停止レバーＨ１３２ａの操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過や、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って、張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させても良い。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１６１９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させる）を実行可能とされる。上記第１２４実施形態から第１２６実施形態、第１４５実施形態、第１４６実施形態では、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａを例に説明したが、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａに加えて、或いは、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａ）と同様の効果が得られる。上記第１２４実施形態から第１２６実施形態、第１４５実施形態、第１４６実施形態では、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａについて説明したが、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａに加えて、或いは、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａ）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態では、下枠部材Ｈ７２０に固定される発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して、変位部材Ｈ７９０を相対変位させる場合について説明したが、下枠部材Ｈ７２０に変位部材Ｈ７９０を固定し、発光手段Ｈ７７３ｂを変位部材Ｈ７９０に対して相対変位させてもよい。この場合、発光手段Ｈ７７３ｂの光源の位置を変更することができるので、発光手段Ｈ７７３ｂの変位に伴って光源の移動を遊技者に注目（視認）させることができ、光源の移動に伴う光の態様の変化を遊技者に見せやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。なお、下枠部材Ｈ７２０に発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）と変位部材Ｈ７９０とのどちらも固定せず、下枠部材Ｈ７２０に対して発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）と変位部材Ｈ７９０とをそれぞれ独立して変位させても良い。

【６３２６】

上記第１１１実施形態、及び、第１５３実施形態から第１５６実施形態では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して回転変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、ベース手段Ｈ７７０にレール部材を配設して、

そのレール部材に沿って駆動手段Ｈ７８０を左右方向に直線変位させるようにしても良い。上記第１１１実施形態、及び、第１５３実施形態から第１５６実施形態では、駆動手段Ｈ７８０を変位させた際の慣性力で駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、例えば、駆動手段Ｈ７８０にソレノイドを別途配設して、そのソレノイドの駆動により駆動手段Ｈ７８０に配設される変位部材Ｈ７９０を変位させるようにしても良い。なお、この場合の駆動手段Ｈ７８０を駆動するソレノイド（その他装置Ｈ２２８（図１６１９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して前後方向に変位可能に配設される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して左右方向に変位可能に配設しても良い。この場合には、駆動手段Ｈ７８０が回転する慣性力により変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０の回転方向にスライド変位させることができる。従って、駆動手段Ｈ７８０の回転範囲を狭くしつつ、駆動手段Ｈ７８０の先端に配設される変位部材Ｈ７９０の変位量を大きくできる。その結果、駆動手段Ｈ７８０の配設スペースを小さくしつつ、変位部材Ｈ７９０の変位量を確保して変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を高めることができる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態、及び、第１５３実施形態では、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０に対して回転される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０に対してスライド変位されるように構成されても良い。また、この場合には、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向に対して直交する平面上を回転または直線変位されるように構成することが好ましい。変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０の変位により光の態様を変更しやすくできるからである。上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３と正面視において重なる範囲を変位可能に構成される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０（駆動手段Ｈ７８０）の変位領域を発光手段Ｈ７７３ｂと正面視において重ならない範囲を含む領域に設定しても良い。即ち、変位部材Ｈ７９０（駆動手段Ｈ７８０）の変位範囲を左右方向に大きくして、正面視において発光手段Ｈ７７３ｂと重ならない状態と、正面視において発光手段Ｈ７７３ｂと重なる状態とを形成可能に構成しても良い。この場合には、発光手段Ｈ７７３ｂの視認態様を増やすことができるので、変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を向上できる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態、及び、第１５３実施形態では変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０が上側ベース部材Ｈ７７１及び下側ベース部材Ｈ７７２に連結され、基板部材Ｈ７７３が上側ベース部材Ｈ７７１及び下側ベース部材Ｈ７７２に配設される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０を下枠部材Ｈ７２０に連結し、基板部材Ｈ７７３を下枠部材Ｈ７２０に配設するものであっても良い（即ち、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０及び基板部材Ｈ７７３が配設される対象が下枠部材Ｈ７２０とされても良い）。

【６３２７】

上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、一個の揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０が複数個整列して配設されるものであっても良い。これによれば、複数色を同時に表示することができるので、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０の光による演出を複数形成できるので、光による演出効果を向上できる。また、この場合に、各揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０に配設される変位部材Ｈ４２７９０を、各揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０の基板部材Ｈ７７３（第１拡散部材Ｈ４３７７４）と異なる個数（例えば、１個）にしても良い。これによれば、１個の変位部材Ｈ４２７９０に対して、各基板部材Ｈ７７３から発光され第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７

７４ｅ）で色分けされた各発光色を１個の変位部材Ｈ４２７９０の周囲から遊技者に視認させることができる。そのため、変位部材Ｈ４２７９０の変位と、基板部材Ｈ７７３の光とによる演出効果を向上できる。なお、変位部材Ｈ４２７９０は、１個に限られるものではなく第１拡散部材Ｈ４３７７４の数に対して少ないものであれば良い（即ち、１個の変位部材Ｈ４２７９０に対して複数色の発光を視認させることが可能であれば良い）。また、２個以上の変位部材Ｈ４２７９０を配設した場合には、各変位部材Ｈ４２７９０を基板部材Ｈ７７３の正面側で隣り合わせ（合体させ）、１個の変位部材Ｈ４２７９０が基板部材Ｈ７７３の正面側に配置されているように遊技者に視認させても良い。この場合には、各変位部材Ｈ４２７９０の間に光を照射可能な位置の発光手段Ｈ７７３ｂの光の出射をオフにする、又は、各変位部材Ｈ４２７９０の間に照射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５で遮ることで、各変位部材Ｈ４２７９０の間から光が漏れ出ることを抑制できる。これにより、隣り合わせた（合体させた）状態の各変位部材Ｈ４２７９０を１個の変位部材Ｈ４２７９０として遊技者に視認させやすくできる。上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０の一部が光を透過可能な樹脂材料から形成されても良い。この場合には、光非透過の領域で背面側の第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４を視認させにくくできる一方、光を透過可能な領域で第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４を介して照射される光を遊技者に視認させることができる。上記第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、光を集光可能なレンズ部材や光を拡散可能な拡散部材を第２変位部材Ｈ４３７９５の両端部に配置して、変位部材Ｈ７９０の縁部（両端部）を介して視認される光の見え方を変更しても良い。これにより、変位部材Ｈ７９０の周囲から出射される光を目立たせることができる。上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、正面視において変位部材Ｈ４２７９０の左右幅が第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４の左右幅よりも小さく形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０の左右幅を第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４の左右幅よりも大きく形成しても良い。

【６３２８】

上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５が回転変位される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５をスライド変位させるものであっても良い。これによれば、第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４（基板部材Ｈ７７３）に対する変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５の姿勢を維持することができるので、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５に遮られて反射する光が他の発光領域に入射することで不具合が起きることを抑制できる。なお、上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５が回転変位されるので、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５を変位させた際の左右方向における変位領域を小さくすることができる。これにより、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０を傾倒装置Ｈ７１０の内側に配設しやすくできる。上記第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５を変位させて、発光手段Ｈ７７３ｂの光が第１拡散部材Ｈ４３７７４に照射される領域を変更する場合について説明したが、第２変位部材を備えず第１拡散部材Ｈ４３７７４を基板部材Ｈ７７３に対して変位させることで、第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に照射される発光手段Ｈ７７３ｂの光の領域を変位するものであっても良い。即ち、第１拡散部材Ｈ４３７７４を基板部材Ｈ７７３に対して変位させることで、第１拡散部材Ｈ４３７７４の光が非透過とされる領域のフィルムを基板部材Ｈ７７３の正面側から退避させるものであっても良い。上記第１５６実施形態では、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１から張り出される場合（傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される場合）に、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６１８２ｂに第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光を入射可能に構成されるが、変位部材Ｈ４１６８２をボタン部Ｈ１８１の内

部に収容した場合に、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６８１２ｂから第２基板部材Ｈ４６７４２の光を変位部材Ｈ４６１８２の内部に入射させるように第２基板部材Ｈ４６７４２の配置を変更しても良い。上記第１５２実施形態から第１５６実施形態では、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００が１箇所に配設される場合について説明したが、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００を複数個並べて配置して、複数の揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１３１実施形態、第１３２実施形態では、錘部材Ｈ７８７ｂ，Ｈ２２７８７ｂを回転させた際の慣性力や、当接手段Ｈ２１７８６を当接させた際の慣性力で駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、駆動モータＨ７８１の駆動軸に連結するクランクにより駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０を変位させても良い。この場合には、駆動モータＨ７８１の駆動に伴った変位を駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０にさせることができるので、慣性力により変位させる場合に比べて駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０の位置を制御しやすくできる。また、上記第１１１実施形態、第１３１実施形態、第１３２実施形態では、駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０がベース手段Ｈ７７０に対して回転変位される場合について説明したが、スライドレールにより駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０がベース手段Ｈ７７０に対してスライド可能に連結されるものであっても良い。

【６３２９】

上記第１５３実施形態では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１の操作により変位部材Ｈ４３７９０を変位させる場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作に連動するものではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により変位部材Ｈ４３７９０を変位させるようにしても良い。即ち、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により、第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に貼付される各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に近づけるように構成しても良い。この場合には、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間の距離を調整することができる。従って、第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間への光の入射量を遊技者が制御することができ、遊技者の好みに合わせた発光を遊技者に視認させることができる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、図示および説明を省略したが、操作ユニットＨ１８０，Ｈ４５１８０，Ｈ４６１８０とガラスユニットＨ１６の間に導光板を配設しても良い。なお、導光板は、所定の方向からの光のみを所定の方向に反射可能な反射部を有し、光を透過可能に構成される。また、導光版は、変位可能に構成されても良い。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を例に説明したが、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０に加えて、或いは、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）と同様の効果が得られる（第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０の一部が光を透過可能に構成された場合）。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、基板部材Ｈ７７３を例に説明したが、基板部材Ｈ７７３に加えて、或いは、基板部材Ｈ７７３に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（基板部材Ｈ７７３）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５を例に説明したが、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５に加えて、或いは、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２

変位部材Ｈ４３７９５に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光の光量を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光の光量を変更可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第１５３実施形態では、各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）を例に説明したが、各フィルムに加えて、或いは、各フィルムに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、出射される光の色を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。出射される光の色を変更可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。

【６３３０】

上記第１５４実施形態から第１５６実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０を例に説明したが、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を透過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を透過可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第１５５実施形態および第１５６実施形態では、第２基板部材Ｈ４５７１８を例に説明したが、第２基板部材Ｈ４５７１８に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０を例に説明したが、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態、及び、第２５実施形～第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２４８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び第２凹部Ｈ２３８７１が凹設した溝状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、凹部Ｈ８２１ａ１を前後に貫通した開口で形成しても良い。なお、この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１の溝幅が遊技球の直径よりも小さい形状に形成され、前後に暴れる遊技球が凹部Ｈ８２１ａ１の開口縁に当接されるように構成される。また、上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２４８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１、第２凹部Ｈ２３８７１、凸部Ｈ２４８２１ａ２により、流路の内面に当接する遊技球が内面から受ける前後方向の反力を小さくする場合について説明したが、流路の内面に弾性部材を配設して流路の内面から受ける前後方向の反力を小さくしても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４４実施形態では、回転体Ｈ１１２ａ２の他端側に配設される発射部Ｈ８３１が弾性変形可能な弾性材料から形成される場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、発射レールＨ１１２ａ１上の遊技球に当接した際の衝撃を吸収できるものであれば、例えば、金属製のコイルスプリングで構成され、遊技球と当接した際にスプリング部分で当接した際の衝撃を吸収するものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態、及び、第１３６実施形態では、案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置される場合について説明したが、案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも下方側に配置しても良い。この場合には、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部よりも上方側に当接させることができる。即ち、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。従って、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に下方に向かう方向の反力を付与することができ、遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の転動面から上方に離れることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れることを抑制できる。

【６３３１】
上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも球送球部Ｈ８８２ａ（図１６８１参照）が若干下方に配置される場合について説明したが、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干上方に位置されてもよい。この場合には、正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる遊技球を球送球部Ｈ８８２ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部Ｈ８８２ａに当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部Ｈ８８２ａに当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、下方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合に遊技球が球送球部Ｈ８８２ａの下方側の端部に当接するので、遊技球が背面側開口Ｈ１７２の上方側に乗って背面側開口Ｈ１７２内に逆流することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１への球の送球を安定させることができる。上記第１１１実施形態および第１３６実施形態～第１４０実施形態では、案内手段Ｈ８２０，Ｈ２４８２０，Ｈ２５８２０，Ｈ２７８２０，Ｈ２９８２０，Ｈ３０８２０の背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａが、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図１６８２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、案内手段Ｈ８２０，Ｈ２７８２０，Ｈ２９８２０，Ｈ３０８２０の背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａが、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）と平行に形成され、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅く形成されても良い。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部が遊技球の発射方向に沿って正面側に傾斜しても良い。この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の傾斜により凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れた遊技球に対して発射方向と反対方向の抵抗を付与しやすくできる。そのため、遊技球の発射方向の速度を低下させやすくでき、遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上（前後方向における転動面の中央部）に戻しやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球しやすくできる。上記第１１１実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部が背面側開口Ｈ１７２よりも下方側に配置され、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接させやすくする場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１の上方側（矢印Ｕ方向）の縁部を背面側開口Ｈ１７２よりも上方側に配置して、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が勢いのある状態で送球される場合でも遊技球を確実に凹部Ｈ８２１ａ１に当接させるようにしても良い。上記第１１１実施形態、第１３６実施形態から第１３９実施形態、及び、第３０実施径形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａに形成される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１をベース板Ｈ６０の端部（球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａとの境界部分）に形成しても良い。この場合には、内枠Ｈ１２に対する遊技盤Ｈ１３の配置が前後に位置ずれしたとしても、ベース板Ｈ６０に形成される凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１によりベース板Ｈ６０と球発射ユニットＨ１１

２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａとの境界部分に前後方向の段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａから遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。なお、ベース板Ｈ６０に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を直接凹設するものではなく、ベース板Ｈ６０に別途配設したベース部材に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を形成するものであっても良い。

【６３３２】

上記第１３３実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１との一部が前後方向に重なって形成される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１とが遊技球の発射方向において互い違いに形成されていても良い。この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１により前後方向に暴れる力を抑えることができない場合に、第２凹部Ｈ２３８７１により継続して前後方向に暴れる力を抑えることができる。その結果、前後に暴れた状態で案内手段Ｈ８２０から遊技盤Ｈ１３に遊技球が送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。なお、上記第１３４実施形態では、凸部Ｈ２４８２１ａ２が正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に凸設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に上下方向の力成分を付与できるものであれば、例えば、凸部Ｈ２４８１ａ２は、発射方向と直交する方向における断面が略三角形状に形成されていても良い。上記第１１１実施形態、第１３６実施形態から第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が遊技球の半径よりも小さい半径の湾曲形状に形成され、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の内側に遊技球が受け入れる場合に、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の下端部または上端部に遊技球を当接させるものであっても良い。また、上記第１１１実施形態、第１３６実施形態から第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに凹設される場合について説明したが、遊技球の全部を受け入れ可能な大きさに凹設されても良い。上記第１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態では、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１がＶ字状に形成される場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１の転動面に第１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１又は凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を形成して、遊技球が転動面に形成された凹部または凸部によって所定の軌跡で送球されるように構成されても良い。上記第１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態において、内枠Ｈ１２に対する遊技盤Ｈ１３の配置状態により、それぞれの球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２４１１２ａ，Ｈ２５１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａ，Ｈ３１１１２ａ，Ｈ３２１１２ａ，Ｈ３３１１２ａ，Ｈ３４１１２ａを取り換え可能に構成しても良い。これによれば、各パチンコ機Ｈ１０の遊技盤Ｈ１３の配設態様に合わせて球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２４１１２ａ，Ｈ２５１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａ，Ｈ３１１１２ａ，Ｈ３２１１２ａ，Ｈ３３１１２ａ，Ｈ３４１１２ａを配設するので、パチンコ機Ｈ１０毎による遊技球の発射のばらつきを抑えることができる。また、上記第１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態において、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１のベース部材Ｈ８１０に対する配置を調整可能に形成しても良い。例えば、

第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１の螺子による締結部を長孔に形成して、ベース部材Ｈ８１０に対する配設位置を調整可能に形成されるものであっても良い。これによれば、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球状態に応じて、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１の配置を変更して、遊技盤Ｈ１３への遊技球の発射強度を調整することができる。

【６３３３】

上記第１３５実施形態では、凹部Ｈ２５８２１ａ１の溝幅に対して凹部Ｈ２５８２１ａ１の凹設深さが十分に深く形成されており、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の２点が遊技球に当接可能に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端と凹設底面との２点が当接するように、凹部Ｈ２５８２１ａ１の溝幅および凹設深さを設定しても良い。上記第１１１実施形態、及び、第２４～第１４１実施形態では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の流路における球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２３１１２ａ，Ｈ２５１１２ａの背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａにのみ凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１は、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動した後の遊技盤Ｈ１３に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が形成されていても良い。なお、第１３４実施形態および第１４１実施形態から第１４４実施形態における凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２においても同様である。例えば、遊技盤Ｈ１３の遊技領域へ送球される遊技球を案内する内レールＨ６１及び外レールＨ６２の間の送球領域に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を凹設して、遊技領域に流入する手前で前後方向における遊技球の暴れを抑制するようにしても良い。即ち、所定の領域に送球される手前の位置に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を凹設して、所定の領域における遊技球の送球を安定させるようにしても良い。上記第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を境界にして発射方向側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成される場合について説明したが、発射方向側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成されても良い。上記第１４０実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が発射方向に対して下降傾斜して形成される場合について説明したが、上昇傾斜して形成されるものであっても良い。この場合には、凹部Ｈ３０８２１ａ１に受け入れた遊技球を発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部から上方に離間させる方向に送球することができるので、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の段差で遊技球が上下方向に暴れることを抑制できる。また、上記第１３９実施形態および第１４０実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方側に凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、他の連結部や送球経路の分岐点などに凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１を形成して、凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１に遊技球を受け入れることにより遊技球を所定の方向に流下しやすくしても良い。

【６３３４】

上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２がそれぞれ正面視略矩形状、正面視略三角形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視略円形や半円形状に形成されても良い。また、上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１とが発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に異なる位置（互い違い）に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１と正面視において重なる位置に配置されて良い。この場合、それら背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１との対向間が遊技球の直径よりも若干大きい形状に形成される。さらに、上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１とが送球経路の内側に向かって突設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１１１実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１のように凹設して形成されていても良い。上記第１３７実施形態および第１３８実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａの案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０が遊技盤Ｈ２７０１３，Ｈ２８０１３に配設され、その案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０により発射手段Ｈ８３０により発射された球を案内する場合について説明したが、案内手段Ｈ２７８２０は、発射手段Ｈ８３０から離れた位置に形成されても良い。例えば、球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａから発射され、転動部Ｈ８２２１ｂの端部から外レールＨ６２まで遊技球が発射される領域の一部に球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａに配設される案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０とは別の案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０を配設しても良い。この場合には、転動部Ｈ８２１ｂの端部から外レールＨ６２まで飛んで送球される遊技球の姿勢（送球方向）を案内手段Ｈ２７８２０により正すことができる。その結果、遊技球が外レールＨ６２まで飛ばず、転動部Ｈ８２１ｂと外レールＨ６２との間から落下して、ファール球受口部Ｈ１４６に回収されることを抑制できる。上記第１３７実施形態から上記第１４１実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ３１８２１ａ２が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に対して遊技球の送球方向にずれた位置に凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ３１８２１ａ２を形成しても良い。これによれば、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成される段差により遊技球が暴れた場合に、遊技球が発射方向に送球されつつ最大の暴れ量となる位置で遊技球を凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れる又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させることができる。これにより、送球に影響のない（遊技領域までの安定して送球される）程度の暴れ量で送球される遊技球は、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れず、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させず送球させることができる一方、送球に影響がある（遊技領域までの送球が不安定となる）暴れ量の大きい状態で送球される遊技球は、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れ、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させて送球することで、遊技領域までの送球を安定させることができる。従って、遊技領域までの送球を安定して行える遊技球まで、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れられ、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接されて、遊技球により遊技領域の到達位置が変わることを抑制できる。

【６３３５】

上記第１４２実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とが遊技球の発射方向に沿って遊技球の直径分離れて形成されても良い。また、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２との発射方

向において離れる距離が遊技球の発射方向に沿って短く又は長く設定されるものであっても良い。例えば、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２との発射方向において離れる距離が長く設定される場合には、発射当初における遊技球の暴れを抑制しやすくできると共に、転動部Ｈ８２１ｂを遊技球が送球される位置で遊技球が凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２に当接する回数を少なくして遊技球の送球速度が遅くなることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３（図１６１５参照）への遊技球の送球を安定させることができる。上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２が突出して形成される場合について説明したが、凹設されるものであっても良い。例えば、第１１１実施形態、第１３７実施形態から第１４２実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１であっても良い。また、第１３９実施形態および第１４０実施形態における凹部Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１のように遊技球の発射（送球）方向に対して非平行に形成されるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、それぞれ別形状に形成される凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を例に説明したが、それぞれ凹部または凸部を組み合わせて構成されるものであっても良い。例えば、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１と、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１とを組み合わせて凹部を構成しても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を例に説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２に加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａを例に説明したが、背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａに加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が通過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が通過可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａ）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、発射手段Ｈ８３０を例に説明したが、発射手段Ｈ８３０に加えて、或いは、発射手段Ｈ８３０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球を送球可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球を送球可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（発射手段Ｈ８３０）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の回転軸となる軸ＧＯが前後方向に向いた状態で配設される場合について説明したが、軸ＧＯを左右方向や上下方向に向けた状態で第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を配置しても良い。

【６３３６】
上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が正面視においてセンターフレームＨ８６の内側に配置される場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０をセンターフレームＨ８６を介して視認可能となる位置や、正面視においてセンターフレームＨ８６の外側に配置して、遊技領域の一部に第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が配置されるものであっても良い。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が回転する演出を遊技者に視認させる場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を円環形成ユニットＧ７００に当接可能に構成して、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を円環形成ユニットＧ７００に当接させて円環形成ユニットＧ７００を変位させる演出を遊技者に視認させるものであっても良い。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を他の部材に当接させて、他の部材を変位させるように構成しても良い。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０が軸ＧＯを中心に右方向に回転する際に、第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に左方向に回転する場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の軸ＧＯを中心とする回転方向は左右のどちらであっても良い。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０の変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６が光を非透過の装飾がされる場合について説明したが、変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６を光を透過可能な樹脂材料から形成して、入射する光を透過可能に構成して、背面側に配設される液晶等の表示を変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６を介して視認可能に構成しても良い。本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者に

は、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【６３３７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【６３３８】

＜回転中に外形が変化する変位手段＞

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＡ１によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＡ１において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第１状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第２状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ２。

遊技機ＳＮＡ２によれば、遊技機ＳＮＡ１の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第１状態から外形が変化する第２状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。

遊技機ＳＮＡ２において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において前記第１状態となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ３。

遊技機ＳＮＡ３によれば、遊技機ＳＮＡ２の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化させるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみにできることから、必要とされる力を低減することができる。

遊技機ＳＮＡ２又はＳＮＡ３おいて、前記第１状態から前記第２状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＡ４。

遊技機ＳＮＡ４によれば、遊技機ＳＮＡ２又はＳＮＡ３の奏する効果に加え、第２状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第１状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。

遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第１姿勢から傾倒することで第２姿勢となるよう構成され、前記第１姿勢よりも前記第２姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ５。

遊技機ＳＮＡ５によれば、遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ４のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。

即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるの

で、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよい傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。

更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要となる力を減少させることができる。

遊技機ＳＮＡ５において、前記第１姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第２姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＡ６。

遊技機ＳＮＡ６によれば、遊技機ＳＮＡ５の奏する効果に加え、第２姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。

更に、第２姿勢から第１姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要となる力を低減することができる。

遊技機ＳＮＡ５又はＳＮＡ６において、前記構成手段は、前記所定の回動軸を中心とする円の径方向に変位可能な第１構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第２構成手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＡ７。

遊技機ＳＮＡ７によれば、遊技機ＳＮＡ５又はＳＮＡ６の奏する効果に加え、第１姿勢と第２姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。

遊技機ＳＮＡ７において、前記変位手段の傾倒中において、前記第１構成手段の変位開始から遅れて、前記第２構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ８。

遊技機ＳＮＡ８によれば、遊技機ＳＮＡ７の奏する効果に加え、第１構成手段の変位と第２構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。

遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８において、前記第２構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ９。

遊技機ＳＮＡ９によれば、遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。

遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８において、前記第２構成手段は、前記構成手段に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ１０。

遊技機ＳＮＡ１０によれば、遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。

【６３３９】

＜回転軸から離れた位置で駆動力伝達＞

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第１軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢ１によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に

配置される配置部を介して伝達されることから、第１軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。

遊技機ＳＮＢ１において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ２。

遊技機ＳＮＢ２によれば、遊技機ＳＮＢ１の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。

遊技機ＳＮＢ１又はＳＮＢ２において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機ＳＮＢ３。

遊技機ＳＮＢ３によれば、遊技機ＳＮＢ１又はＳＮＢ２の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。

これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげ易くすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。

遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ３のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ４。

遊技機ＳＮＢ４によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ３のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させ易くすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大小を、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。

遊技機ＳＮＢ４において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ５。

遊技機ＳＮＢ５によれば、遊技機ＳＮＢ４の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。

即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要となる駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。

遊技機ＳＮＢ４又はＳＮＢ５において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機ＳＮＢ６。

遊技機ＳＮＢ６によれば、遊技機ＳＮＢ４又はＳＮＢ５の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。

遊技機ＳＮＢ６において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを特徴とする遊技機ＳＮＢ７。

遊技機ＳＮＢ７によれば、遊技機ＳＮＢ６の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減

速させることができる。
遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ７のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ８。
遊技機ＳＮＢ８によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ７のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。
遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ８のいずれかにおいて、前記配置部は、第２の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第２の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ９。
遊技機ＳＮＢ９によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ８のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第２の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。
遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ９のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端ベルトを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢ１０。
遊技機ＳＮＢ１０によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ９のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。
【６３４０】
＜抵抗感を範囲ごとに変化させる＞
変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させる態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＣ１によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中において変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。
遊技機ＳＮＣ１において、前記変位手段は、第１範囲と、その第１範囲と異なる第２範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第１範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第２範囲に配置される場合の方が大きくなることを特徴とする遊技機ＳＮＣ２。
遊技機ＳＮＣ２によれば、遊技機ＳＮＣ１の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。
遊技機ＳＮＣ２において、前記第１範囲または前記第２範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機ＳＮＣ３。
遊技機ＳＮＣ３によれば、遊技機ＳＮＣ２の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。
遊技機ＳＮＣ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＣ４。
遊技機ＳＮＣ４によれば、遊技機ＳＮＣ３の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。
遊技機ＳＮＣ４において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な

相対変位手段を備え、前記第２範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第１範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機ＳＮＣ５。

遊技機ＳＮＣ５によれば、遊技機ＳＮＣ４の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。

遊技機ＳＮＣ５において、前記相対変位手段は、第１の態様で相対変位する第１相対変位手段と、第２の態様で相対変位する第２相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第１相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機ＳＮＣ６。

遊技機ＳＮＣ６によれば、遊技機ＳＮＣ５の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。

遊技機ＳＮＣ６において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記第２相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機ＳＮＣ７。

遊技機ＳＮＣ７によれば、遊技機ＳＮＣ６の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＣ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＣ８。

遊技機ＳＮＣ８によれば、遊技機ＳＮＣ３の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端において、変位手段を減速させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＣ８において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機ＳＮＣ９。

遊技機ＳＮＣ９によれば、遊技機ＳＮＣ８の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機ＳＮＣ８又はＳＮＣ９において、前記第１範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＣ１０。

遊技機ＳＮＣ１０によれば、遊技機ＳＮＣ８又はＳＮＣ９の奏する効果に加え、両変位終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機ＳＮＣ１０において、前記変位手段は一対で構成され、その一対の前記変位手段から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機ＳＮＣ１１。

遊技機ＳＮＣ１１によれば、遊技機ＳＮＣ１０の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。

【６３４１】

＜基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射＞

板状部材から構成される第１手段と、その第１手段の所定面側に配設される第１発光手段と、その第１発光手段の光を受光可能な板状の第１受光手段と、を備え、前記第１受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第１手段の前記所定面と当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１９８６７５号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＤ１によれば、第１手段と第１受光手段との当接により第１受

光手段の第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することができる。

遊技機ＳＮＤ１において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ２。

遊技機ＳＮＤ２によれば、遊技機ＳＮＤ１の奏する効果に加え、第２受光手段についても第１手段との当接により第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段および第２受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。

遊技機ＳＮＤ２において、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第１手段に、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤ３。

遊技機ＳＮＤ３によれば、遊技機ＳＮＤ２の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により３部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。

遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ３のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第１手段に嵌合可能な第１突設部と、前記第１受光手段に嵌合可能な第２突設部と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤ４。

遊技機ＳＮＤ４によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ３のいずれかの奏する効果に加え、支持手段によって第１手段および第１受光手段を支持することで、第１手段の板面と平行な方向における第１手段と第１受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

なお、第２受光手段が配設される場合において、第２突設部が第２受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第１手段の板面と平行な方向における第１受光手段と第２受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

遊技機ＳＮＤ３又はＳＮＤ４において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接され、前記第１手段は、前記第２突設部の外方に配置され、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第２突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤ５。

遊技機ＳＮＤ５によれば、遊技機ＳＮＤ３又はＳＮＤ４の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第１手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第１手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＤ５において、前記第１受光手段または前記第２受光手段は、第１手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ６。

遊技機ＳＮＤ６によれば、遊技機ＳＮＤ５の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第１受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分と、第２受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第１手段にかけられる力の方向を面直方向にしやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。これにより、第１手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第１手段の割れを防止することができる。

遊技機ＳＮＤ３からＳＮＤ６のいずれかにおいて、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第１発光手段は、前記第２発光手段に対応する位置に配置され、前記第２発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを

特徴とする遊技機ＳＮＤ７。
遊技機ＳＮＤ７によれば、遊技機ＳＮＤ３からＳＮＤ６のいずれかの奏する効果に加え、第１発光手段から第１受光手段に光が照射される位置と、第２発光手段から第２受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる位置を合わせることができるので、第１受光手段および第２受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。
遊技機ＳＮＤ７において、前記第１発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤ８。
遊技機ＳＮＤ８によれば、遊技機ＳＮＤ７の奏する効果に加え、第１発光手段の光により第１手段を広範囲で均一に光らせることができる。
遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ８のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第１受光手段は、前記第１手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ９。
遊技機ＳＮＤ９によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ８のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。
遊技機ＳＮＤ９において、前記所定の発光手段は、前記第１発光手段に対する前記第１受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１０。
遊技機ＳＮＤ１０によれば、遊技機ＳＮＤ９の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第１発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。
遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１１。
遊技機ＳＮＤ１１によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１受光手段へ光を照射する第１発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第１受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。
遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１１のいずれかにおいて、前記第１受光手段の受光側端部は、前記第１発光手段の照射方向側の前記第１手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１２。
遊技機ＳＮＤ１２によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段を遮蔽部材として利用することで、第１受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。
【６３４２】
＜光を通す方向を制限する制限手段＞
前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第１方向の方向視と、その第１方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第２方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開２０１７－２３５４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れる遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＥ１によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第１方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第２方向視において正面側手段越し

に遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。

遊技機ＳＮＥ１において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥ２。

遊技機ＳＮＥ２によれば、遊技機ＳＮＥ１の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。

遊技機ＳＮＥ２において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ３。

遊技機ＳＮＥ３によれば、遊技機ＳＮＥ２の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段との間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くすることができ、第１方向の方向視と、第２方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。

遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ３のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第１の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第２の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機ＳＮＥ４。

遊技機ＳＮＥ４によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第２の流路に注目させ易い状態と、第１の流路および第２の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。

遊技機ＳＮＥ４において、前記第１の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥ５。

遊技機ＳＮＥ５によれば、遊技機ＳＮＥ４の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第１の流路を流下したことを視認できない事態が生じても、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第１の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＥ４又はＳＮＥ５において、前記第１の流路に流入した遊技球は、前記第１の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ６。

遊技機ＳＮＥ６によれば、遊技機ＳＮＥ４又はＳＮＥ５の奏する効果に加え、遊技領域から排出される予定の第１の流路を流下する遊技球に比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第２の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。

遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ６のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ７。

遊技機ＳＮＥ７によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ６のいずれかの奏する効果に加え、第１方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＥ７において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板状手段から形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ８。

遊技機ＳＮＥ８によれば、遊技機ＳＮＥ７の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。

遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ８のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ９。

遊技機ＳＮＥ９によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に変化

を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。

遊技機ＳＮＥ９において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ１０。

遊技機ＳＮＥ１０によれば、遊技機ＳＮＥ９の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を変化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。

遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ１０のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ１１。

遊技機ＳＮＥ１１によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ１０のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が目線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の目線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を変化させることができる。

【６３４３】

＜基板ボックスＷ１００～Ｗ３１００，Ｗ７００～Ｗ９１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－０。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＡ１－０によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

遊技機ＳＮＷＡ１－０において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－１。

遊技機ＳＮＷＡ１－１によれば、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１において、前記第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－２。

遊技機ＳＮＷＡ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１の奏する効果に加え、第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成することができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１又はＳＮＷＡ１－２において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－３。

遊技機ＳＮＷＡ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１又はＳＮＷＡ１－２の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－３のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－４。

遊技機ＳＮＷＡ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－３のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

例えば、一対の刃の間に連結片を挟み込んで（一対の刃を両側面に当接させて）、連結片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－４のいずれかにおいて、前記連結部は、第１部分と、その第１部分よりも両側面の間の距離が小さくされる第２部分とを備え、前記第１部分と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第２部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－５。

遊技機ＳＮＷＡ１－５によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－４のいずれかの奏する効果に加え、第２部分は、第１の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第２部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

この場合、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第２部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第２部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

また、このように、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第２部分を配設部材側へ延長できる）ことで、その分、第１部分と第２部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

【６３４４】

＜基板ボックスＷ４１００～Ｗ６１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前

記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＡ２－１によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機ＳＮＷＡ２－１において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－２。

遊技機ＳＮＷＡ２－２によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－１の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第１部材に係合部材が係合された状態であっても、配設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ２－１又はＳＮＷＡ２－２において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－３。

遊技機ＳＮＷＡ２－３によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－１又はＳＮＷＡ２－２の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第１部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する

範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－４。
遊技機ＳＮＷＡ２－４によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。
即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。
遊技機ＳＮＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－５。
遊技機ＳＮＷＡ２－５によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第１部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。
即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。
一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第１部材から不正に取り外されることを抑制できる。
【６３４５】
＜基板ボックスＷａ１００～Ｗｃ１００，Ｗｉ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－１。
第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＷＢ１－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よっ

て、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。
遊技機ＳＮＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第１部材および前記第２部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－２。
遊技機ＳＮＷＢ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第１部材および第２部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第１部材および第２部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第１部材および第２部材から取り外す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。
また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。
遊技機ＳＮＷＢ１－２において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－３。
遊技機ＳＮＷＢ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－２の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。
遊技機ＳＮＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－４。
遊技機ＳＮＷＢ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。
遊技機ＳＮＷＢ１－４において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は

、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－５。

遊技機ＳＮＷＢ１－５によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－４の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機ＳＮＷＢ１－５において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－６。

遊技機ＳＮＷＢ１－６によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－５の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

【６３４６】

＜基板ボックスＷｅ１００～Ｗｇ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＢ２－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機ＳＮＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－２。

遊技機ＳＮＷＢ２－２によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業

時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
遊技機ＳＮＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－３。
遊技機ＳＮＷＢ２－３によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。
また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。
遊技機ＳＮＷＢ２－２又はＳＮＷＢ２－３において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－４。
遊技機ＳＮＷＢ２－４によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－２又はＳＮＷＢ２－３の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。
遊技機ＳＮＷＢ２－４において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－５。
遊技機ＳＮＷＢ２－５によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－４の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。
遊技機ＳＮＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－６。
遊技機ＳＮＷＢ２－６によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくできる。

また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＢ２－６において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－７。

遊技機ＳＮＷＢ２－７によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第１部材または第２部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の一側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。

遊技機ＳＮＷＢ２－６又はＳＮＷＢ２－７において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－８。

遊技機ＳＮＷＢ２－８によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－６又はＳＮＷＢ２－７の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切断された連結部（所定部位）に形成しやすくできる。

【６３４７】

＜基板ボックスＷｄ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ３－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＢ３－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がし

やすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機ＳＮＷＢ３－１において、前記係合部は、前記第１部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ３－２。

遊技機ＳＮＷＢ３－２によれば、遊技機ＳＮＷＢ３－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第１部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

遊技機ＳＮＷＢ３－１又はＳＮＷＢ３－２において、前記係合部材は、前記第１部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ３－２。

遊技機ＳＮＷＢ３－３によれば、遊技機ＳＮＷＢ３－１又はＳＮＷＢ３－２の奏する効果に加え、係合部材は、第１部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

【６３４８】

＜基板ボックスＷｊ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第１部材または前記第２部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第１部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＣ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第１部材または第２部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第１部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ１－１において、前記第１部材または前記第２部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－２。

遊技機ＳＮＷＣ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＣ１－１の奏する効果に加え、第１部材または第２部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第１部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合

部材が不正に取り外されることを抑制できる。
遊技機ＳＮＷＣ１－２において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－３。
遊技機ＳＮＷＣ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＣ１－２の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。
遊技機ＳＮＷＣ１－３において、前記第１部材または前記第２部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－４。
遊技機ＳＮＷＣ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＣ１－３の奏する効果に加え、１部材または第２部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【６３４９】
＜基板ボックスＷｋ１００，Ｗｌ１００，Ｗｒ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－１。
第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＷＣ２－１によれば、第１部材または第２部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
遊技機ＳＮＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部および第２係合部と、を備え、前記第１係合部および前記第２係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第１係合部材が前記第１部材に係合された後に、前記第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、前記第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－２。
遊技機ＳＮＷＣ２－２によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
ここで、第１部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＳＮＷＣ２－２によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部および第２係合部は、係合部材の変位に伴って、第１係合部材が第１部材に係合された後に、第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、第１部材は、前記第１部材との係合が解除

される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

即ち、第１部材との係合が解除される方向への第１係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第１係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第１部材と第２係合部との係合により規制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ２－２において、前記第１係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第２係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－３。

遊技機ＳＮＷＣ２－３によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－２の奏する効果に加え、第１係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第２係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第１の方向へ係合部材を変位させて、第１係合部を係合させた後、第２の方向へ係合部材を変位させて、第２係合部を係合させる２段階の操作を行う必要がなく、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

また、２段階の操作が必要となる構成では、第２の方向への操作を作業者が失念すると、第２係合部が係合されず、第１部材および第２位部材から係合部材が不正に取り外される虞があるところ、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第２係合部を確実に係合させることができる。

遊技機ＳＮＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第２部材に係合される第２係合部と、を備え、前記第１係合部と前記第１部材との係合が解除される前記第１係合部の変位の方向と、前記第２係合部と前記第２部材との係合が解除される前記第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－４。

遊技機ＳＮＷＣ２－４によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材および第２部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材および第２部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＳＮＷＣ２－４によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部と第１部材との係合が解除される第１係合部の変位の方向と、第２係合部と第２部材との係合が解除される第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので、第１係合部または第２係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第１係合部または第２係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第１部分および第２部分の２箇所が前記第１部材に係合され、前記第１部分または前記第２部分の一方と前記第１部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第１部分または前記第２部分の他方と前記第１部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－５。

遊技機ＳＮＷＣ２－５によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部分および第２部分と第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部（第１部分および第２部分）との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＳＮＷＣ２－５によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１部分または第２部分の一方と第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第１部分または第２部分の他方と第１部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第１部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【６３５０】

＜基板ボックスＷｏ１００～Ｗｑ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第１部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＤ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第１部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

一方で、係合部に取付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。

遊技機ＳＮＷＤ１－１において、前記係合部は、前記第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第１面側が前記第１部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第１面と前記第１部材との間に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－２。

遊技機ＳＮＷＤ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第１面側が第１部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第１面と第１部材との間に配置されるので、第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第１部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＤ１－２において、前記取付部材は、第１部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－３。

遊技機ＳＮＷＤ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－２の奏する効果に加え、取付部材は、第１部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第１部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第１部

材への係合部の係合（即ち、第１部材および第２部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第１部材と係合部との係合代を大きくできるので、第１部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。

遊技機ＳＮＷＤ１－２又はＳＮＷＤ１－３において、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材を備え、前記係合部の取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第１面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第１部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－４。

遊技機ＳＮＷＤ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－２又はＳＮＷＤ１－３の奏する効果に加え、第１部材および第２部材に配設される配設部材を備え、係合部の取り付けられた取付部材の一部は、第１面から突設される突部として形成され、突部は、第１部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＤ１－４において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－５。

遊技機ＳＮＷＤ１－５によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－４の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

【６３５１】

＜無駄球を減らすための構成＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技することができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＡ１によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることができる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解する

ことができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。
なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第１図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。
遊技機ＳＮＹＡ１において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ２。
遊技機ＳＮＹＡ２によれば、遊技機ＳＮＹＡ１の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目力を向上することができる。
遊技機ＳＮＹＡ２において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ３。
遊技機ＳＮＹＡ３によれば、遊技機ＳＮＹＡ２の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。
遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ３のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ４。
遊技機ＳＮＹＡ４によれば、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。
遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ４のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の２倍以下に設定される第１動作部を備え、その第１動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ５。
遊技機ＳＮＹＡ５によれば、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができると共に、動作手段で遊技球を１球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。
遊技機ＳＮＹＡ５において、前記動作手段は、第１動作部よりも長い第２動作部を備え、遊技球が前記第１動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第２動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ６。
遊技機ＳＮＹＡ６によれば、遊技機ＳＮＹＡ５の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第１動作部に到達するか、第２動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。
遊技機ＳＮＹＡ６において、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ７。
遊技機ＳＮＹＡ７によれば、遊技機ＳＮＹＡ６の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。
遊技機ＳＮＹＡ７において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第１動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第２動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ８。
遊技機ＳＮＹＡ８によれば、遊技機ＳＮＹＡ７の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる

。
遊技機ＳＮＹＡ６からＳＮＹＡ８のいずれかにおいて、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ９。
遊技機ＳＮＹＡ９によれば、遊技機ＳＮＹＡ６からＳＮＹＡ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。
なお、第１動作部上に配置される遊技球と、第２動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。
遊技機ＳＮＹＡ９において、前記第１動作部に案内される遊技球は、前記第２動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ１０。
遊技機ＳＮＹＡ１０によれば、遊技機ＳＮＹＡ９の奏する効果に加え、第１動作部に案内される遊技球と、第２動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。
なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。
遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ１１。
遊技機ＳＮＹＡ１１によれば、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。
【６３５２】
＜８チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第１入球口に案内される第１経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第２入球口に案内される第２経路と、を備える遊技機において、前記第１経路を流下する遊技球を前記第２経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＹＢ１によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。
遊技機ＳＮＹＢ１において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ２。
遊技機ＳＮＹＢ２によれば、遊技機ＳＮＹＢ１の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＹＢ１又はＳＮＹＢ２において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第１状態の場合に遊技球が第１入球口へ向けて送球され、第２状態の場合に遊技球が第２入球口へ向け

て送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ３。

遊技機ＳＮＹＢ３によれば、遊技機ＳＮＹＢ１又はＳＮＹＢ２の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機ＳＮＹＢ３において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ４。

遊技機ＳＮＹＢ４によれば、遊技機ＳＮＹＢ３の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。

遊技機ＳＮＹＢ３又はＳＮＹＢ４において、前記構成手段の前記経路外に配設される第２検出手段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第２検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ５。

遊技機ＳＮＹＢ５によれば、遊技機ＳＮＹＢ３又はＳＮＹＢ４の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。

なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。

遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ５のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第１状態と前記第２状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ６。

遊技機ＳＮＹＢ６によれば、遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。

遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ６のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ７。

遊技機ＳＮＹＢ７によれば、遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ６のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が１個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中であるという事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。

従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。

遊技機ＳＮＹＢ７において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第１制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第２制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ８。

遊技機ＳＮＹＢ８によれば、遊技機ＳＮＹＢ７の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＢ８において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ９。

遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ９のいずれかにおいて、遊技球が前記第１入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第２入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ１０。

遊技機ＳＮＹＢ１０によれば、遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ９のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【６３５３】

＜動作手段に複数位置で流下する構成＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第１流下位置と、その第１流下位置とは異なる第２流下位置と、を備え、前記第１流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第２流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＣ１によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＣ１において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ２。

遊技機ＳＮＹＣ２によれば、遊技機ＳＮＹＣ１の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＣ１又はＳＮＹＣ２において、前記第１流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ３。

遊技機ＳＮＹＣ３によれば、遊技機ＳＮＹＣ１又はＳＮＹＣ２の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすことができる。

また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様か、一部の遊技球は検出手段を逸らすことを狙う発射態様かで、変化させることができる。

遊技機ＳＮＹＣ３において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ４。

遊技機ＳＮＹＣ４によれば、遊技機ＳＮＹＣ３の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。

遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ４のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第２流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側における所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ５。

遊技機ＳＮＹＣ５によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。

遊技機ＳＮＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ６。

遊技機ＳＮＹＣ６によれば、遊技機ＳＮＹＣ５の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。

遊技機ＳＮＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ７。
遊技機ＳＮＹＣ７によれば、遊技機ＳＮＹＣ５の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。
遊技機ＳＮＹＣ５からＳＮＹＣ７のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ８。
遊技機ＳＮＹＣ８によれば、遊技機ＳＮＹＣ５からＳＮＹＣ７のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。
遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ９。
遊技機ＳＮＹＣ９によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。
遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ１０。
遊技機ＳＮＹＣ１０によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第１流下位置を流下したか、遊技球が第２流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。
遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１０のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益を付与可能に構成される第１入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益よりも大きな第２の利益を付与可能に構成される第２入球口と、を備え、前記第１流下位置は、前記第１入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第１流下位置を流下する遊技球を前記第２入球口側に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ１１。
遊技機ＳＮＹＣ１１によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第１入球口に入球した遊技球により利益が付与される前に、その遊技球を第２入球口側に引き抜くことができる。
これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第１入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。
そのため、第１入球口への入球頻度を落とすために、第１入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

【６３５４】

＜分岐手段で分岐する第１流路と第２流路との有利不利を変化可能＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第１流路および第２流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第１流路を流下する場合に遊技者が得られる第１の利益と、遊技球が前記第２流路を流下する場合に遊技者が得られる第２の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ１。
パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場

合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＤ１によれば、変化手段によって、第１の利益と第２の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第１流路または第２流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくることができるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技境域を演出領域として有効利用することができる。

なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。

遊技機ＳＮＹＤ１において、前記第１の利益または前記第２の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ２。

遊技機ＳＮＹＤ２によれば、遊技機ＳＮＹＤ１の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＹＤ１又はＳＮＹＤ２において、前記第１流路および前記第２流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ３。

遊技機ＳＮＹＤ３によれば、遊技機ＳＮＹＤ１又はＳＮＹＤ２の奏する効果に加え、第１流路および第２流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第１流路および第２流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆流することを回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＹＤ３において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ４。

遊技機ＳＮＹＤ４によれば、遊技機ＳＮＹＤ３の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ４のいずれかにおいて、前記第１流路および前記第２流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第１流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第２流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ５。

遊技機ＳＮＹＤ５によれば、遊技機ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第１流路を遊技球が流下する場合と、第２流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。

【６３５５】

＜３状態で切替＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を

検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第１入球口に入球し易い第１状態と、遊技球が第２入球口に入球し易い第２状態と、遊技球が第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１始動口および第２始動口（第１の第２始動口）に入球し易い状態と、第２始動口（第２の第２始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第１始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＥ１によれば、動作手段の動作態様に対応して、第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、第２入球口に入球し易い第２状態だけでなく、第１入球口に入球し易い第１状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＥ１において、前記第３状態では、流下した遊技球が第１入球口に入球する場合と、第２入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機ＳＮＹＥ２。

遊技機ＳＮＹＥ２によれば、遊技機ＳＮＹＥ１の奏する効果に加え、第３状態における第１入球口への入球個数と第２入球口への入球個数とを均一化することができる。

遊技機ＳＮＹＥ１又はＳＮＹＥ２において、流下した遊技球が、前記第１入球口または前記第２入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＥ３。

遊技機ＳＮＹＥ３によれば、遊技機ＳＮＹＥ１又はＳＮＹＥ２の奏する効果に加え、所定流路を遊技球が流下している時点では、その遊技球は第１入球口に入球する可能性も、第２入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目力を向上することができる。

【６３５６】

＜サポートで特１特２の両方が貯まる＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第１入球口側へ向かう第１経路と、前記第２入球口側へ向かう第２経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＦ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第２始動口（第２の第２始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第１始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＦ１によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第１経路と第２経路とが形成されることで、第１入球口へ遊技球を案内することも第２入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

遊技機ＳＮＹＦ１において、前記第１入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第２入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第１入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第２入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＦ２。

遊技機ＳＮＹＦ２によれば、遊技機ＳＮＹＦ１の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れきれば第２入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよく動作手段が動作する）ことで第１入球口に入球する事態に比較して、第２入球口に遊技球が入球する事態を発生し易くすることができる。

遊技機ＳＮＹＦ１又はＳＮＹＦ２において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＦ３。

遊技機ＳＮＹＦ３によれば、遊技機ＳＮＹＦ１又はＳＮＹＦ２の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。

また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過し易くすることができる。

【６３５７】

＜振分け左右で構成違い＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、その第１検出手段とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４９７０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＧ１によれば、動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えるので、遊技球が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＧ１において、前記第１検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＧ２。

遊技機ＳＮＹＧ２によれば、遊技機ＳＮＹＧ１の奏する効果に加え、第１検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。

遊技機ＳＮＹＧ１又はＳＮＹＧ２において、前記動作手段は、前記第２検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＧ３。

遊技機ＳＮＹＧ３によれば、遊技機ＳＮＹＧ１又はＳＮＹＧ２の奏する効果に加え、第２検出手段側の注目力が第１検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。

【６３５８】

＜遊技球を案内する手段が長い＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第１検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第１検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第２検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けるための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、

少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第１検出手段に案内し易い第１状態と、遊技球を前記第２検出手段に案内し易い第２状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域（第２始動入賞口２７）において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物（第２可変入賞装置３１）が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１６９６３０号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、別の検出領域（可変始動入賞口２８ａ）に可動部材（開閉部材２８ｂ）が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。

所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選（小当たりの抽選）の他に、特別図柄の抽選（大当たりの抽選）も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なる状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＡ１によれば、案内手段が第１状態で維持されることで、第１検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができ、この状態において第２検出手段（所定の検出領域）への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第２検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。

なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。

遊技機ＳＮＢＡ１において、前記下流側部は、前記第１状態において前記第２検出手段への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第２状態において前記第１検出手段への遊技球の案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ２。

遊技機ＳＮＢＡ２によれば、遊技機ＳＮＢＡ１の奏する効果に加え、下流側部により、案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１又はＳＮＢＡ２において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ３。

遊技機ＳＮＢＡ３によれば、遊技機ＳＮＢＡ１又はＳＮＢＡ２の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第１検出手段に案内されるのか、第２検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。

なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。

遊技機ＳＮＢＡ３において、前記中間部は、前記第１状態でも前記第２状態でも遊技球の流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第１検出手段または前記第２検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ４。

遊技機ＳＮＢＡ４によれば、遊技機ＳＮＢＡ３の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第１状態と第２状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ４のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第１状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第２状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ５。

遊技機ＳＮＢＡ５によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ４のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。

また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。

遊技機ＳＮＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ６。

遊技機ＳＮＢＡ６によれば、遊技機ＳＮＢＡ５の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切替が実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。

遊技機ＳＮＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ７。

遊技機ＳＮＢＡ７によれば、遊技機ＳＮＢＡ５の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ７のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ８。

遊技機ＳＮＢＡ８によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ７のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段への入球の可否を切り替える部分であり、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ８のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ９。

遊技機ＳＮＢＡ９によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所としての下流側部の動きを目立たせることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ９のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１０。

遊技機ＳＮＢＡ１０によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ９のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１１。

遊技機ＳＮＢＡ１１によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１１のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第１期間よりも、その第１期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第２期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１２。

遊技機ＳＮＢＡ１２によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１２において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１３。

遊技機ＳＮＢＡ１３によれば、遊技機ＳＮＢＡ１２の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。

【６３５９】

＜流下経路を引き延ばす＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第１可動部と、その第１可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第２可動部と、前記第１可動部および前記第２可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さに限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性があることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＢ１によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。

遊技機ＳＮＢＢ１において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢ２。

遊技機ＳＮＢＢ２によれば、遊技機ＳＮＢＢ１の奏する効果に加え、重なり部を介して所定部へ遊技球を流すことができるので、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＢ１又はＳＮＢＢ２において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢ３。

遊技機ＳＮＢＢ３によれば、遊技機ＳＮＢＢ１又はＳＮＢＢ２の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

【６３６０】

＜下流側において遊技球を密集させる＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ１。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第１検出手段または前記第２検出手段への遊技球の案内が可能となる２種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開

放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－２０２３３８号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第１検出手段にも第２検出手段にも遊技球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第１検出手段に案内する第１状態と、遊技球を第２検出手段に案内する第２状態と、合計で３つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興趣を高めることが難しいという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＢＺ１によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くすることができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ１において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ２。

遊技機ＳＮＢＢＺ２によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ１又はＳＮＢＢＺ２において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ３。

遊技機ＳＮＢＢＺ３によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１又はＳＮＢＢＺ２の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ３において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれかに配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ４。

遊技機ＳＮＢＢＺ４によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ３の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ４において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ５。

遊技機ＳＮＢＢＺ５によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ４の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、ＬＥＤ等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。

遊技機ＳＮＢＢＺ４又はＳＮＢＢＺ５において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第１位置と、その第１位置よりも下流側の第２位置と、に配置され、前記第１位置と前記第２位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ６。

遊技機ＳＮＢＢＺ６によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ４又はＳＮＢＢＺ５の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に２回、間隔をあけて配置されることから、１個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を２回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させる

ことができる。
遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ６のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きくされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ７。
遊技機ＳＮＢＢＺ７によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ６のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。
遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ７のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ８。
遊技機ＳＮＢＢＺ８によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ７のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くなるようにすることができる。
遊技機ＳＮＢＢＺ８において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ９。
遊技機ＳＮＢＢＺ９によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ８の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。
遊技機ＳＮＢＢＺ９において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ１０。
遊技機ＳＮＢＢＺ１０によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ９の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上することができる。
遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１０のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ１１。
遊技機ＳＮＢＢＺ１１によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側領域に到達するように構成することができる。
【６３６１】
＜入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想＞
遊技球を入球領域へ案内可能とする第１状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第２状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側位置に着地するか上流側位置に着地するかに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－０２９５３１号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＢＣ１によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過し

ようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ２。

遊技機ＳＮＢＣ２によれば、遊技機ＳＮＢＣ１の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通って切替手段へ到達することを防止することができる。

遊技機ＳＮＢＣ２において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ３。

遊技機ＳＮＢＣ３によれば、遊技機ＳＮＢＣ２の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第１部と、その第１部よりも下流側に配置される第２部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第１部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ４。

遊技機ＳＮＢＣ４によれば、遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＣ４において、前記切替手段は、前記第１部と前記第２部との間に、前記第１状態および前記第２状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ５。

遊技機ＳＮＢＣ５によれば、遊技機ＳＮＢＣ４の奏する効果に加え、切替手段の第１部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一対一で対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

遊技機ＳＮＢＣ５において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ６。

遊技機ＳＮＢＣ６によれば、遊技機ＳＮＢＣ５の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。

遊技機ＳＮＢＣ５又はＳＮＢＣ６において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ７。

遊技機ＳＮＢＣ７によれば、遊技機ＳＮＢＣ５又はＳＮＢＣ６の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せることができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。

遊技機ＳＮＢＣ７において、前記接近手段は、前記切替手段の第１部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ８。

遊技機ＳＮＢＣ８によれば、遊技機ＳＮＢＣ７の奏する効果に加え、切替手段の第１部

または案内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。

遊技機ＳＮＢＣ４からＳＮＢＣ８のいずれかにおいて、前記第２部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ９。

遊技機ＳＮＢＣ９によれば、遊技機ＳＮＢＣ４からＳＮＢＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第２部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ９のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ１０。

遊技機ＳＮＢＣ１０によれば、遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ９のいずれかにおいて、切替手段が微小時間での状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１０のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ１１。

遊技機ＳＮＢＣ１１によれば、遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる。

【６３６２】

＜複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第１の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第２の場合の方が、遊技球が前記第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が１個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、２個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＤ１によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、１個目に受け入れられた遊技球よりも、第２流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。

遊技機ＳＮＢＤ１において、前記下流側領域に１球目で入球した遊技球よりも、２球目以降で入球した遊技球の方が、第２流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ２。

遊技機ＳＮＢＤ２によれば、遊技機ＳＮＢＤ１の奏する効果に加え、流下領域に流下し

た遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。
遊技機ＳＮＢＤ１又はＳＮＢＤ２において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第２流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ３。
遊技機ＳＮＢＤ３によれば、遊技機ＳＮＢＤ１又はＳＮＢＤ２の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間において維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ３のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第２流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ４。
遊技機ＳＮＢＤ４によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ３のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ４のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態へ切り替えられた直後において、前記第２流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ５。
遊技機ＳＮＢＤ５によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ４のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。
遊技機ＳＮＢＤ５において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ６。
遊技機ＳＮＢＤ６によれば、遊技機ＳＮＢＤ５の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第１状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。
遊技機ＳＮＢＤ６において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から前記所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第２流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ７。
遊技機ＳＮＢＤ７によれば、遊技機ＳＮＢＤ６の奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目力を下げ、遊技者をリラックスさせることができる。
遊技機ＳＮＢＤ５からＳＮＢＤ７のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられてから数えて１個目で入球した遊技球を、前記第２流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ８。
遊技機ＳＮＢＤ８によれば、遊技機ＳＮＢＤ５からＳＮＢＤ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第１状態において複数個の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ８のいずれかにおいて、前記第２流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第２流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ９。
遊技機ＳＮＢＤ９によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ８のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ９のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を超えた遊技球が前記第２流下領域に受け入れ

られるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１０。
遊技機ＳＮＢＤ１０によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ９のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第２流下領域に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１０のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第１流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１１。
遊技機ＳＮＢＤ１１によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域に配置された遊技球が第１流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１１のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１２。
遊技機ＳＮＢＤ１２によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１２のいずれかにおいて、前記第２流下領域は、前記第１流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１３。
遊技機ＳＮＢＤ１３によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。
【６３６３】
＜遊技球との当接、非当接の切り替え＞
遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第１状態から前記第２状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下経路が変化し得る遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＢＥ１によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のバリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。
遊技機ＳＮＢＥ１において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた遊技球が、前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥ２。
遊技機ＳＮＢＥ２によれば、遊技機ＳＮＢＥ１の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＥ１又はＳＮＢＥ２において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられた場合において、前

記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥ３。
遊技機ＳＮＢＥ３によれば、遊技機ＳＮＢＥ１又はＳＮＢＥ２の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第２流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。
【６３６４】
＜遊技球の通過を止められる状態を経て第２遊技領域に遊技球が受け入れられる＞
遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第２流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＢＥＺ１によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過が防止される状態を経て、第２流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第２流下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。
遊技機ＳＮＢＥＺ１において、前記所定部は、前記第１流下領域に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ２。
遊技機ＳＮＢＥＺ２によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１の奏する効果に加え、所定の利益の付与には影響しない領域としての第１流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ３。
遊技機ＳＮＢＥＺ３によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球が第２流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。
遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ４。
遊技機ＳＮＢＥＺ４によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ４のいずれかにおいて、前記第１流下領域が遊技球

で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第２流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ５。

遊技機ＳＮＢＥＺ５によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の目線を第１流下領域に留める状態から、第２流下領域へ移行させることができるので、当初から第２流下領域に注目される場合に比較して、第２流下領域が視認される期間を長くすることができる。

更に、第２流下領域への入球時には、第１流下領域が遊技球で満たされることから、第２流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第２流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ５において、前記第１流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第１流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ６。

遊技機ＳＮＢＥＺ６によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ５の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ５又はＳＮＢＥＺ６において、前記第１流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ７。

遊技機ＳＮＢＥＺ７によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ５又はＳＮＢＥＺ６の奏する効果に加え、第１流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第２流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ７のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ８。

遊技機ＳＮＢＥＺ８によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流下領域を通過する個数を把握すれば第２流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は大きくない可能性があった。

これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ８において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度に比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ９。

遊技機ＳＮＢＥＺ９によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ８の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ８又はＳＮＢＥＺ９において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ１０。

遊技機ＳＮＢＥＺ１０によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ８又はＳＮＢＥＺ９の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限することができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間に

おいて変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。

【６３６５】

＜エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段＞

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。

例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄１の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄１よりも有利な特別図柄２の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄２の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄１の抽選が保留されていると、大当たり遊技終了後に特別図柄１の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。

この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後になるべく間隔を空けずに特別図柄２の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄２の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。

一方で、特別図柄２の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。

このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄２の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄２の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。

これに対し、従来の遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＧ１によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１において、前記所定の演出は、第１演出またはその第１演出とは報知の内容が異なる第２演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ２。

遊技機ＳＮＢＧ２によれば、遊技機ＳＮＢＧ１の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

遊技機ＳＮＢＧ２において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ３。

遊技機ＳＮＢＧ３によれば、遊技機ＳＮＢＧ２の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することが

できる。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ３のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ４。

遊技機ＳＮＢＧ４によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ４のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ５。

遊技機ＳＮＢＧ５によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ４のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ５のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ６。

遊技機ＳＮＢＧ６によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ６のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ７。

遊技機ＳＮＢＧ７によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ６のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＧ７において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ８。

遊技機ＳＮＢＧ８によれば、遊技機ＳＮＢＧ７の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ８のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ９。

遊技機ＳＮＢＧ９によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ８のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１０。

遊技機ＳＮＢＧ１０によれば、遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目力を向上させることができる。

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタイミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１１。

遊技機ＳＮＢＧ１１によれば、遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９の奏する効果に加え、

錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。
遊技機ＳＮＢＧ８からＳＮＢＧ１１のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１２。
遊技機ＳＮＢＧ１２によれば、遊技機ＳＮＢＧ８からＳＮＢＧ１１のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。
遊技機ＳＮＢＧ１２において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１３。
遊技機ＳＮＢＧ１３によれば、遊技機ＳＮＢＧ１２の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機ＳＮＢＧ１２又はＳＮＢＧ１３において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１４。
遊技機ＳＮＢＧ１４によれば、遊技機ＳＮＢＧ１２又はＳＮＢＧ１３の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎてから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。
遊技機ＳＮＢＧ１２からＳＮＢＧ１４のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１５。
遊技機ＳＮＢＧ１５によれば、遊技機ＳＮＢＧ１２からＳＮＢＧ１４のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていることを遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。
なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を出力するものでも良い。
遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１５のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１６。
遊技機ＳＮＢＧ１６によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止することができる。
【６３６６】
＜エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する＞
遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、

上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＨ１によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。

遊技機ＳＮＢＨ１において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ２。

遊技機ＳＮＢＨ２によれば、遊技機ＳＮＢＨ１の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けることを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＨ１又はＳＮＢＨ２において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ３。

遊技機ＳＮＢＨ３によれば、遊技機ＳＮＢＨ１又はＳＮＢＨ２の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＨ３において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ４。

遊技機ＳＮＢＨ４によれば、遊技機ＳＮＢＨ３の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ４のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ５。

遊技機ＳＮＢＨ５によれば、遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集中させることができる。

遊技機ＳＮＢＨ５において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ６。

遊技機ＳＮＢＨ６によれば、遊技機ＳＮＢＨ５の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ６のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ７。

遊技機ＳＮＢＨ７によれば、遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ６のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感か

ら、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。
なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。
遊技機ＳＮＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ８。
遊技機ＳＮＢＨ８によれば、遊技機ＳＮＢＨ７の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。
遊技機ＳＮＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ９。
遊技機ＳＮＢＨ９によれば、遊技機ＳＮＢＨ７の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避することができる。
なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。
遊技機ＳＮＢＨ７において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ１０。
遊技機ＳＮＢＨ１０によれば、遊技機ＳＮＢＨ７の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。
なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。
遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１０のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ１１。
遊技機ＳＮＢＨ１１によれば、遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１０のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。
これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のままで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していないにも関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。
【６３６７】
＜同一の表示を状況によって表示態様変更＞
遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩ１。
パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせて一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める

必要があるので、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。
　これに対し、遊技機ＳＮＢＩ１によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。
　遊技機ＳＮＢＩ１において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩ２。
　遊技機ＳＮＢＩ２によれば、遊技機ＳＮＢＩ１の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。
　なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。
　遊技機ＳＮＢＩ１又はＳＮＢＩ２において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることにより実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩ３。
　遊技機ＳＮＢＩ３によれば、遊技機ＳＮＢＩ１又はＳＮＢＩ２の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。
【６３６８】
　＜ボタン操作絡み＞
　遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第１の状態から第２の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ１。
　パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。
　これに対し、遊技機ＳＮＢＩＺ１によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。
　遊技機ＳＮＢＩＺ１において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ２。
　遊技機ＳＮＢＩＺ２によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。
　遊技機ＳＮＢＩＺ２において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ３。
　遊技機ＳＮＢＩＺ３によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ２の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続時間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。
　なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにし

ても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。

遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ３のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ４。

遊技機ＳＮＢＩＺ４によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ４において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ５。

遊技機ＳＮＢＩＺ５によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ４の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握することができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ５のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ６。

遊技機ＳＮＢＩＺ６によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ５のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ６のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ７。

遊技機ＳＮＢＩＺ７によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ６のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させることができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ６又はＳＮＢＩＺ７において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ８。

遊技機ＳＮＢＩＺ８によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ６又はＳＮＢＩＺ７の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、所定の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ８のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の態様は、所定の条件で、切り替えられる前の態様に戻されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ９。

遊技機ＳＮＢＩＺ９によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ８のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の態様が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くすることができ、遊技者が遊技に参加している雰囲気を高めることができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ２から遊技機ＳＮＢＩＺ９のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の態様が設けられていることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ１０。

遊技機ＳＮＢＩＺ１０によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ２からＳＮＢＩＺ９のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が１個の場合と、２個以上とな

る場合とが設けられることになるので、敢えて２個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわせて遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ２からＳＮＢＩＺ１０のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ１１。

遊技機ＳＮＢＩＺ１１によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ２からＳＮＢＩＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。

【６３６９】

＜振分部材Ｃ１７０～Ｃ３１７０を一例とする発明の概念について＞

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第１の球が第１の通路へ案内され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第１の通路と第２の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＣＡ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第１の球が第１の通路へ案内され、変位部材が第１の球の重量で変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に配置されるので、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第１の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第２の球を第２の通路へ案内することができる一方、第１の球に第２の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第２の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第２の球も第１の通路へ案内することができる。このように、球の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔）に応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。

なお、第１の球の後続となる第２の球とは、第１の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第２の球は第１の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。

遊技機ＳＮＣＡ１において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２。

遊技機ＳＮＣＡ２によれば、遊技機ＳＮＣＡ１の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を低速とできるので、第２の球を第２の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を付与できる。

遊技機ＳＮＣＡ２において、前記変位部材は、前記球を前記第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘

として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ３。

遊技機ＳＮＣＡ３によれば、遊技機ＳＮＣＡ２の奏する効果に加え、球を第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので、錘部の位置（状態）に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ３において、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ４。

遊技機ＳＮＣＡ４によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ３のいずれかにおいて、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面を備えるので、第１の球が第１面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態（即ち、第２の球を第２の通路へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。

遊技機ＳＮＣＡ４において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ５。

遊技機ＳＮＣＡ５によれば、遊技機ＳＮＣＡ４の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機ＳＮＣＡ４又はＳＮＣＡ５において、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ６。

遊技機ＳＮＣＡ６によれば、遊技機ＳＮＣＡ４又はＳＮＣＡ５の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ６のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ７。

遊技機ＳＮＣＡ７によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第１の球が第１の通路へ向けて転動するに従って、その第１の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一

部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ８。
遊技機ＳＮＣＡ８によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる。
遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ９。
遊技機ＳＮＣＡ９によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第１の球が第１面から排出されたとしても、第２の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第２の球を第２の通路へ案内するための姿勢とすることができる。その結果、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。
遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ９のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１０。
遊技機ＳＮＣＡ１０によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１面へ向けて第１の球が転動する上流面を備え、第１面は、上流面から転動された第１の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第１の球が第１面に滞留する時間を確保できる。よって、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。
遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１１。
遊技機ＳＮＣＡ１１によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。
遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１２。
遊技機ＳＮＣＡ１２によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。
遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１２のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態

では、前記上流面の下流端よりも前記第２面の上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１３。

ここで、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方に位置すると、第２の球を上流面から第２面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ（第２の球で変位部材が押し上げられ）、第１の球が転動するべき通路（第１面）へ第２の球が流入する虞がある。

これに対し、遊技機ＳＮＣＡ１３によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の下流端よりも第２面の上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機ＳＮＣＡ１３において、前記第２面の上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１４。

遊技機ＳＮＣＡ１４によれば、遊技機ＳＮＣＡ１３の奏する効果に加え、第２面の上流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り（跳ね上がり）、その跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突した際に、第２の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１４のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第１の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第１面の反転する位置にある前記第１の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１５。

遊技機ＳＮＣＡ１５によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される際には、第１面の反転する位置にある第１の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上流面から離間された位置とされるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのけることができる。

遊技機ＳＮＣＡ１５において、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記所定位置から所定以上の変位がされるまでは、前記第１面の転動方向を反転させる位置に前記第１の球を留めることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１６。

遊技機ＳＮＣＡ１６によれば、遊技機ＳＮＣＡ１５の奏する効果に加え、変位部材は、第１の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第１面の転動方向を反転させる位置に第１の球を留めるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのける動作をより確実に実行できる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１６のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを

特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１７。
遊技機ＳＮＣＡ１７によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１６のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせ、これら第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。即ち、流入部から流入される際の第１の球と第２の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。
遊技機ＳＮＣＡ１７において、前記往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１８。
遊技機ＳＮＣＡ１８によれば、遊技機ＳＮＣＡ１７の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第１の球と第２の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。
遊技機ＳＮＣＡ１８において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１９。
遊技機ＳＮＣＡ１９によれば、遊技機ＳＮＣＡ１８の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第１の球と第２の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせた状態を維持して流出させやすくできる。
遊技機ＳＮＣＡ１９において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２０。
遊技機ＳＮＣＡ２０によれば、遊技機ＳＮＣＡ１９の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。
遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２０のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２１。
遊技機ＳＮＣＡ２１によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２０のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性（即ち、通過経路（吸着部材の下面）の終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＣＡ２１において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２２。
遊技機ＳＮＣＡ２２によれば、遊技機ＳＮＣＡ２１の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。
遊技機ＳＮＣＡ２１又はＳＮＣＡ２２において、前記吸着部材は、前記第２の通路の少

なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２３。
遊技機ＳＮＣＡ２３によれば、遊技機ＳＮＣＡ２１又はＳＮＣＡ２２の奏する効果に加え、吸着部材は、第２の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第２の球が変位部材により案内されて第２の通路へ到達できるのは、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第２の球を、落下する可能性（吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性）がある不安定を状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＣＡ２３において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面と、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面とを備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２４。
遊技機ＳＮＣＡ２４によれば、遊技機ＳＮＣＡ２３の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面と、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面とを備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される（第１面の位置が下方へ変位される）ことで、第２面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。
遊技機ＳＮＣＡ２４において、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２５。
遊技機ＳＮＣＡ２５によれば、遊技機ＳＮＣＡ２４の奏する効果に加え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。
遊技機ＳＮＣＡ２４又はＳＮＣＡ２５において、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２６。
遊技機ＳＮＣＡ２６によれば、遊技機ＳＮＣＡ２４又はＳＮＣＡ２５の奏する効果に加え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２の面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。
【６３７０】
＜皿部材Ｃ１２０，Ｃ２１２０，Ｃ４１２０を一例とする発明の概念について＞
球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ１。
ここで、球を往復動可能とする通路部材（ステージ）を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＣＢ１によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＣＢ１において、前記第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、前記第１の球および前記第２の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ２

。
遊技機ＳＮＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、第１の球および第２の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること（即ち、第１の球と第２の球との間隔が所定の間隔となること）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。
この場合、第１の通路における往復動によって第１の球と第２の球の間隔とが決定されるところ、それら第１の球および第２の球が、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路へ第１の通路から流下されるので、第１の球と第２の球との間隔を遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＣＢ２において、前記第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、前記第１の通路は、第１の球と第２の球とが前記往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ３。
遊技機ＳＮＣＢ３によれば、遊技機ＳＮＣＢ２の奏する効果に加え、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、第１の通路は、第１の球と第２の球とが往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されるので、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ３のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第２の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ４。
遊技機ＳＮＣＢ４によれば、遊技機ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ３のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第２の通路は、遊技盤の開口に配置されるので、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第２の通路の全長を確保し易くできる。
【６３７１】
＜磁性部Ｃ２４００，ｃ５４００，ｃ６４００（通路部ＣＲｔ２００４）を一例とする発明の概念について＞
球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第１の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ１。
ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＣＣ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第１の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＣＣ１において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ２。

遊技機ＳＮＣＣ２によれば、遊技機ＳＮＣＣ１の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＣ２において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ３。

遊技機ＳＮＣＣ３によれば、遊技機ＳＮＣＣ２の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第２の球が通過したとしても、その第２の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。

遊技機ＳＮＣＣ２又はＳＮＣＣ３において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第１の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ４。

遊技機ＳＮＣＣ４によれば、遊技機ＳＮＣＣ２又はＳＮＣＣ３の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第１の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第２の球が通過する際に、第１の球の重量を利用して、第２の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。

【６３７２】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球されやすさを変化させることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＤＡ１によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球されやすさを変化させるので、よって、第１の球が通路へ入球され、更に、第２の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第２の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ２。

遊技機ＳＮＤＡ２によれば、遊技機ＳＮＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。即ち、通路へ１の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ３。

遊技機ＳＮＤＡ３によれば、遊技機ＳＮＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第２の球が通路へ入球され難くできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ４。

遊技機ＳＮＤＡ４によれば、遊技機ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機ＳＮＤＡ２又はＳＮＤＡ３において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ５。

遊技機ＳＮＤＡ５によれば、遊技機ＳＮＤＡ２又はＳＮＤＡ３の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ５において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ６。

遊技機ＳＮＤＡ６によれば、遊技機ＳＮＤＡ５の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ５又はＳＮＤＡ６において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ７。

遊技機ＳＮＤＡ７によれば、遊技機ＳＮＤＡ５又はＳＮＤＡ６の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ７のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ８。

遊技機ＳＮＤＡ８によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ７のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ８のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ９。

遊技機ＳＮＤＡ９によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与え

ることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ９において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１０。

遊技機ＳＮＤＡ１０によれば、遊技機ＳＮＤＡ９の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

遊技機ＳＮＤＡ１０において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１１。

遊技機ＳＮＤＡ１１によれば、遊技機ＳＮＤＡ１０の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の１／１０以上の高さの段差を有していなければ良い。

遊技機ＳＮＤＡ１０又はＳＮＤＡ１１において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１２。

遊技機ＳＮＤＡ１２によれば、遊技機ＳＮＤＡ１０又はＳＮＤＡ１１の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくできる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１３。

遊技機ＳＮＤＡ１３によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よっ

て、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機ＳＮＤＡ１３において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１４。

遊技機ＳＮＤＡ１４によれば、遊技機ＳＮＤＡ１３の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材（固定された非変位の部材）に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなるところ、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

遊技機ＳＮＤＡ１３において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１４。

遊技機ＳＮＤＡ１４によれば、遊技機ＳＮＤＡ１３の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位（回転軸）まで転動されるので、転動部材の軸支された部位（回転軸）に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が作用されなくなる影響）を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球されやすくされる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１６。

遊技機ＳＮＤＡ１６によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するこので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階（所定量を越えて転動した段階）において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１６のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１７。

遊技機ＳＮＤＡ１７によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１６の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。

遊技機ＳＮＤＡ１７において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１８。

遊技機ＳＮＤＡ１８によれば、遊技機ＳＮＤＡ１７の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１８のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１９。

遊技機ＳＮＤＡ１９によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があり、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。

【６３７３】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＤＢ１によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ２。

遊技機ＳＮＤＢ２によれば、遊技機ＳＮＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやす

くされた状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ３。

遊技機ＳＮＤＢ３によれば、遊技機ＳＮＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りやすさを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ４。

遊技機ＳＮＤＢ４によれば、遊技機ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

【６３７４】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの一の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＤＣ１によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうちの一の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。

遊技機ＳＮＤＣ１において、前記一の変位部材の変位の開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ２。

遊技機ＳＮＤＣ２によれば、遊技機ＳＮＤＣ１の奏する効果に加え、一の変位部材の変位の開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＣ１又はＳＮＤＣ２において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ３。

遊技機ＳＮＤＣ３によれば、遊技機ＳＮＤＣ１又はＳＮＤＣ２の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入

球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ４。
遊技機ＳＮＤＣ４によれば、遊技機ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
【６３７５】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ１。
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＤＤ１によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＤＤ１において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ２。
遊技機ＳＮＤＤ２によれば、遊技機ＳＮＤＤ１の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。
即ち、通路へ１の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＤＤ１において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ３。
遊技機ＳＮＤＤ３によれば、遊技機ＳＮＤＤ１の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
なお、遊技機ＳＮＤＤ３における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球さ

れ難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が通路へ流下されるか否かを行方を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。

遊技機ＳＮＤＤ２又はＳＮＤＤ３において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ４。

遊技機ＳＮＤＤ４によれば、遊技機ＳＮＤＤ２又はＳＮＤＤ３の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【６３７６】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＥＡ１によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＡ１において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ２。

遊技機ＳＮＥＡ２によれば、遊技機ＳＮＥＡ１の奏する効果に加え、通路部材に配設され球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＡ２において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ３。

遊技機ＳＮＥＡ３によれば、遊技機ＳＮＥＡ２の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。その結果、球の移動方向に変化を付与しやすくできる。また、球の移動方向の変化を多

様とできる。
遊技機ＳＮＥＡ２又はＳＮＥＡ３において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ４。
遊技機ＳＮＥＡ４によれば、遊技機ＳＮＥＡ２又はＳＮＥＡ３の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。
【６３７７】
＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：ステージを通過したら所定の価値付与＞
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＥＢ１によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＥＢ１において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ２。
遊技機ＳＮＥＢ２によれば、遊技機ＳＮＥＢ１の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＥＢ２において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ３。
遊技機ＳＮＥＢ３によれば、遊技機ＳＮＥＢ２の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向（移動方向）にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ３のいずれかにおいて、前記通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変化手段は、前記第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成さ

れることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ４。
遊技機ＳＮＥＢ４によれば、遊技機ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ３のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、所定の価値は、第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変化手段は、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。
なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢（傾斜）、通路部材の変位態様（変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）など）、通路部材の球が移動する面（転動面）の態様（突部や凹部の有無、突部や凹部の態様（大きさ、形状、配置など））が例示される。即ち、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。
【６３７８】
＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：球を滞留させる滞留手段＞
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第２通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第２通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、ステージの所定位置から流下された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＥＣ１によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第２通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第２通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくされるので、入球手段へ球が今から入球されるという高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＥＣ１において、前記第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ２。
遊技機ＳＮＥＣ２によれば、遊技機ＳＮＥＣ１の奏する効果に加え、第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第２通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第２通路部材を通過できるか否か（第２通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的

移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

遊技機ＳＮＥＣ１又はＳＮＥＣ２において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ３。

遊技機ＳＮＥＣ３によれば、遊技機ＳＮＥＣ１又はＳＮＥＣ２の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第２通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＣ３において、前記第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ４。

遊技機ＳＮＥＣ４によれば、遊技機ＳＮＥＣ３の奏する効果に加え、第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達すること、及び、球が第２通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第２変位手段（第２通路部材の変位）を機能させることができる。よって、通路部材を通過した球が第２通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第２通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＣ４において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第２変位手段による前記第２通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ５。

遊技機ＳＮＥＣ５によれば、遊技機ＳＮＥＣ４の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。

【６３７９】

＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ５０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位される第２手段と、を備え、前記第２手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＦＡ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第２手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＡ１において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ２。
遊技機ＳＮＦＡ２によれば、遊技機ＦＡ１の奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＡ２において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第１手段が受け取った球の重量により前記第２手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ３。
遊技機ＳＮＦＡ３によれば、遊技機ＳＮＦＡ２の奏する効果に加え、少なくとも１の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＡ３において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることで変位された位置に前記第１手段が維持されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ４。
遊技機ＳＮＦＡ４によれば、遊技機ＳＮＦＡ３の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態）であることを、第１手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ５。
遊技機ＳＮＦＡ５によれば、遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ４の奏する効果に加え、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
遊技機ＳＮＦＡ５において、前記遅延手段は、前記第１手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第１転動部とを備え、前記第１転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第１手段から流下されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ６。
遊技機ＳＮＦＡ６によれば、遊技機ＳＮＦＡ５の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第１転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第１手段からの球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
遊技機ＳＮＦＡ６において、前記第１転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第１転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第２転動部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ７。
遊技機ＳＮＦＡ７によれば、遊技機ＳＮＦＡ６の奏する効果に加え、第１転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第１転動部において球を周回させることができる。また、第２転動部が、第１転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされるので、第１転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
遊技機ＳＮＦＡ７において、前記第１転動部を球が転動する状態では、前記第１転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ８。

遊技機ＳＮＦＡ８によれば、遊技機ＳＮＦＡ７の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第１転動部において球を周回させやすくできる。

遊技機ＳＮＦＡ５から遊技機ＳＮＦＡ８のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第１手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ９。

遊技機ＳＮＦＡ９によれば、遊技機ＳＮＦＡ５から遊技機ＳＮＦＡ８のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第１手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第１手段の姿勢変化を利用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。

遊技機ＳＮＦＡ９において、前記遅延手段は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１０。

遊技機ＳＮＦＡ１０によれば、遊技機ＳＮＦＡ９の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくすることができる）。

遊技機ＳＮＦＡ９又は遊技機ＳＮＦＡ１０において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記転動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１１。

遊技機ＳＮＦＡ１１によれば、遊技機ＳＮＦＡ９又は遊技機ＳＮＦＡ１０の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１２。

遊技機ＳＮＦＡ１２によれば、遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機ＳＮＦＡ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段および前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１３。

遊技機ＳＮＦＡ１３によれば、遊技機ＳＮＦＡ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

【６３８０】

＜下側フレームＦ６０８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第２手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＦＢ１によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第２手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第２手段の

作用により変化させることができる。その結果、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ１において、前記第１手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第２手段の変位方向には、前記経路を前記第２手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ２。

遊技機ＳＮＦＢ２によれば、遊技機ＳＮＦＢ１の奏する効果に加え、経路を第２手段へ向けて移動する球が第２手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第２手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第２手段の破損を抑制できる。

遊技機ＳＮＦＢ２において、前記第１手段が受け取った球の重量により変位された前記第２変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ３。

遊技機ＳＮＦＢ３によれば、遊技機ＳＮＦＢ２の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ２又はＳＮＦＢ３において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ４。

遊技機ＳＮＦＢ４によれば、遊技機ＳＮＦＢ２又はＳＮＦＢ３の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第２手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ４において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第１傾斜部と、その第１傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第２傾斜部とを備え、前記第１傾斜部および前記第２傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第２手段は、前記第１傾斜部または前記第２傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ５。

遊技機ＳＮＦＢ５によれば、遊技機ＳＮＦＢ４の奏する効果に加え、傾斜部（第１傾斜部および第２傾斜部）における球の往復移動により、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ４又は遊技機ＳＮＦＢ５において、前記第２手段が前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ６。

ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が０となり）、球の勢いが弱いため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第２手段が変位され、第２手段に球が当接したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに対し、遊技機ＦＢ６によれば、遊技機ＦＢ４又は遊技機ＦＢ５の奏する効果に加え、最大到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第２手段が作用可能とされることで、球の速度が確保されている状態で、球を第２手段に当接させることができる。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやすくできる。

また、第１傾斜部および第２傾斜部を球が往復移動する構成においては、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくできる。

遊技機ＳＮＦＢ６において、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ７。

遊技機ＳＮＦＢ７によれば、遊技機ＳＮＦＢ６の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球が通過した後に、第２手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

遊技機ＳＮＦＢ４から遊技機ＳＮＦＢ７のいずれかにおいて、前記第２手段は、円弧状の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前

記案内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ８。

遊技機ＳＮＦＢ８によれば、遊技機ＳＮＦＢ４から遊技機ＳＮＦＢ７のいずれかの奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）することができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

遊技機ＳＮＦＢ８において、前記第２手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前記第２手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第２手段が前記傾斜部の一部とされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ９。

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）を収納するためのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、大型化する。これに対し、遊技機ＳＮＦＢ９によれば、遊技機ＳＮＦＢ８の奏する効果に加え、第２手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化できる。

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）に必要な変位量が大きい分、第２手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機ＦＢ８によれば、遊技機ＦＢ７の奏する効果に加え、第２手段（案内部）に必要な変位量が抑制できる分、第２手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に作用する位置に第２手段を速やかに配置できる。

遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ９のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に作用可能な位置に前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１０。

遊技機ＳＮＦＢ１０によれば、遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ１０において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、その解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１１。

遊技機ＳＮＦＢ１１によれば、遊技機ＳＮＦＢ１０の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位されれば、少なくとも１の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１２。

遊技機ＳＮＦＢ１２によれば、遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機ＳＮＦＢ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１３。

遊技機ＳＮＦＢ１３によれば、遊技機ＳＮＦＢ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。

【６３８１】

＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第１手段

と、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第１手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＦＣ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化させることができる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＣ１において、前記第１手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段へ向けて移動し難くする第１規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ２。

遊技機ＳＮＦＣ２によれば、遊技機ＳＮＦＣ１の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球が第１手段へ向けて移動し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＣ２において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第２手段を備え、前記経路は、前記第１手段および前記第２手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第１規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段よりも前記第２手段へ移動し易くすることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ３。

遊技機ＳＮＦＣ３によれば、遊技機ＳＮＦＣ２の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球を第２手段へ向けて移動し易くできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第１手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第２手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第２手段に作用された状態を形成することで、第２手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＣ３において、前記第１手段または前記第２手段が受け取った球の重量により変位される第３手段を備え、前記第３手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ４。

遊技機ＳＮＦＣ４によれば、遊技機ＳＮＦＣ２又はＳＮＦＣ３の奏する効果に加え、第３手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段および第２手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＣ１から遊技機ＳＮＦＣ４のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第１手段の少なくとも側面に前記別の

球が当接し難くする第２規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ５。
遊技機ＳＮＦＣ５によれば、遊技機ＳＮＦＣ１から遊技機ＳＮＦＣ３のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第２規制手段により、第１手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段の側面に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。
なお、第１手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第１手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第１手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第１手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別の球も第１手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第１手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。
遊技機ＳＮＦＣ２において、前記第１手段の変位を前記第１規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ６。
遊技機ＳＮＦＣ６によれば、遊技機ＳＮＦＣ２の奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第１規制手段を変位させられる。よって、第１規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
遊技機ＳＮＦＣ６において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第１規制手段の重量により、前記第１手段および前記第１規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ７。
遊技機ＳＮＦＣ７によれば、遊技機ＳＮＦＣ６の奏する効果に加え、第１手段および第１規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。
遊技機ＳＮＦＣ５において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記第１手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ８。
遊技機ＳＮＦＣ８によれば、遊技機ＳＮＦＣ５の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第１手段の側面に当接することを抑制できる。
【６３８２】
＜下側フレームＦ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第１位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第２位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＦＤ１によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
この場合、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置（第１位置または第２位置）を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
なお、第１位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部Ｆ６１５４が例示される。

遊技機ＳＮＦＤ１において、前記第１位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ２。

遊技機ＳＮＦＤ２によれば、遊技機ＳＮＦＤ１が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるところ、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

なお、変化手段による変化（被流入部へ球が流入し易くなる動作）が行われる条件としては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

遊技機ＳＮＦＤ２において、前記第１位置および前記第２位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第１位置と前記第２位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ３。

遊技機ＳＮＦＤ３によれば、遊技機ＳＮＦＤ２の奏する効果に加え、第１位置と第２位置との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置または第２位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＤ２又はＳＮＦＤ３において、前記経路は、前記第１位置から流下した球が移動可能に形成される第１経路と、前記第２位置から流下した球が移動可能に形成される第２経路とを備え、前記第１経路と前記第２経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ４。

遊技機ＳＮＦＤ４によれば、遊技機ＳＮＦＤ２又は遊技機ＳＮＦＤ３の奏する効果に加え、第１経路と第２経路との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置（第２位置）から流入した球が第１経路（第２経路）のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＤ４において、前記第１経路または前記第２経路から突設され球が当接可能に形成される１又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ５。

遊技機ＳＮＦＤ５によれば、遊技機ＳＮＦＤ４の奏する効果に加え、第１経路または第２経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第１経路と第２経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【６３８３】

＜複数の手段を異なる契機で動作させる構造＞

第１位置と第２位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第１手段と、前記変位手段の変位を防止できる第１状態と前記変位手段の変位を防止できない第２状態とで状態変化可能な第２手段と、前記第１手段の動作に基づいて前記第２手段の状態を前記第１状態と前記第２状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させる

ことができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＡ１によれば、変化手段により、第２手段の状態の変化が第１手段の動作に基づくので、第１手段が動作し得ない状態において、第２手段が第１状態から第２状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第２手段が第１状態から第２状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１において、前記第１位置は前記第２位置よりも上側に位置し、前記第２手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第１位置側に配置されている状態で前記所定位置よりも前記第２位置側に進入することで前記第１状態に変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ２。

遊技機ＳＮＫＡ２によれば、遊技機ＳＮＫＡ１の奏する効果に加え、第２手段が第１状態にされる際に変位手段と第２手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

更に、変位手段と第２手段とは第１手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第２手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第１位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１又はＳＮＫＡ２において、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に回転動作可能に構成され、前記第１状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ３。

遊技機ＳＮＫＡ３によれば、遊技機ＳＮＫＡ１又はＳＮＫＡ２の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第２手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ３のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第２手段との間に隙間を空ける第１連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ４。

遊技機ＳＮＫＡ４によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を第１状態から第２状態へ変化させる場合における変位手段と第２手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記第２手段を前記変位手段に擦らせる第２連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ５。

遊技機ＳＮＫＡ５によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。

遊技機ＳＮＫＡ４又は遊技機ＳＮＫＡ５において、前記第１連動状態と前記第２連動状態とでは、前記第１手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ６。

遊技機ＳＮＫＡ６によれば、遊技機ＳＮＫＡ４又は遊技機ＳＮＫＡ５の奏する効果に加え、第１手段の停止状態から、第１連動状態での連動が生じるのか、第２連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ６のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第１位置に配置されている状態において前記第２手段が前記第１状態から前記第２状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第１手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ７。

遊技機ＳＮＫＡ７によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に支持されていないことから第２手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。

遊技機ＳＮＫＡ７において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手段と前記第１手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ８。

遊技機ＳＮＫＡ８によれば、遊技機ＳＮＫＡ７の奏する効果に加え、非支持変位において第１手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる場合に、前記変化手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ９。

遊技機ＳＮＫＡ９によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段が第１状態から第２状態へ変化する際に、変化手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ９のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第１の比で変化させる第１変位量変化手段と、前記第２手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第２の比で変化させる第２変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ１０。

遊技機ＳＮＫＡ１０によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ９のいずれかにおいて、第１手段の変位に伴う変位手段の変位量と第２手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。

【６３８４】

＜付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成＞

移動可能な第１移動手段と、その第１移動手段の移動に連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２移動手段と、その第２移動手段を前記第１位置から前記第２位置へ向けて付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第２移動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置に配置された場合の前記第１移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－２４０３８６号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの２位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＢ１によれば、防止手段が第１移動手段の移動を防止することにより、第２移動手段を第１位置と第２位置との間の所定位置で止めることができるので、第２移動手段の停止位置として、第１位置または第２位置の２種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第２移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第２移動手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＢ１において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第１移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ２。

遊技機ＳＮＫＢ２によれば、遊技機ＳＮＫＢ１の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第２移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。

遊技機ＳＮＫＢ２において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範囲における動作が生じた場合に前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ３。

遊技機ＳＮＫＢ３によれば、遊技機ＳＮＫＢ２の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第２移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第２移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることがで

きる。
遊技機ＳＮＫＢ２又はＳＮＫＢ３において、前記伝達手段は、前記第１移動手段側に配設される第１伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第２伝達手段と、を備え、前記第２伝達手段は、前記第１伝達手段の凹設部に進入した状態において第１伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ４。
遊技機ＳＮＫＢ４によれば、遊技機ＳＮＫＢ２又はＳＮＫＢ３の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。
遊技機ＳＮＫＢ４において、前記第２移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ５。
遊技機ＳＮＫＢ５によれば、遊技機ＳＮＫＢ４の奏する効果に加え、検出手段の出力から第２移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。
遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ５のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第１位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ６。
遊技機ＳＮＫＢ６によれば、遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第１位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第１位置で停止させることができる。
遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ６のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第２位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ７。
遊技機ＳＮＫＢ７によれば、遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第２位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第２位置で停止させることができる。
遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ７のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ８。
遊技機ＳＮＫＢ８によれば、遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ７のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第２移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

【６３８５】
＜スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成＞
所定軸を中心に回転移動可能に支持される第１手段と、その第１手段の回転移動と連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２手段と、を備え、前記第２手段を前記第１位置から前記第２位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第１手段と移動する第２手段とを備え、第１手段の周方向の力を第２手段に伝達させることで、第２手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開２００７－０９８０２７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、第２手段としての扉部材に力を伝達させる第１手段としてのピニオンは、第２手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材および自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第２手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。
そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニ

オン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来の遊技機では、第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＣ１によれば、第２手段を第１位置から第２位置へ移動させる際に、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿うので、第１手段の回転の勢いを利用して第２手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の動作を改善することができ、第２手段の演出効果を改善することができる。

遊技機ＳＮＫＣ１において、前記第１手段の移動方向が前記第２手段の移動方向に沿う場合に、前記第１手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ２。

遊技機ＳＮＫＣ２によれば、遊技機ＳＮＫＣ１の奏する効果に加え、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿う姿勢で第１手段を安定させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＣ１又はＳＮＫＣ２において、前記第１手段に所定方向で当接し得る当接手段を備え、前記第１手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第２手段が前記第２位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ３。

遊技機ＳＮＫＣ３によれば、遊技機ＳＮＫＣ１又はＳＮＫＣ２の奏する効果に加え、第１手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第２手段が第２位置に配置されることから、第２手段を係止する必要を無くすことができるので、第２手段を第２位置で停止させるために第２手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第２手段の破損を防止することができる。

遊技機ＳＮＫＣ３において、前記当接手段は、前記第１手段に回転方向から当接する面であって、前記第２手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ４。

遊技機ＳＮＫＣ４によれば、遊技機ＳＮＫＣ３の奏する効果に加え、傾斜面に第１手段が当接している状態で、第１手段に第２手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第１手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。

遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ４のいずれかにおいて、前記第１手段が所定方向に回転動作され前記第２手段が前記第１位置から前記第２位置まで移動された後に継続される前記第１手段の回転動作により、前記第２手段が移動されないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ５。

遊技機ＳＮＫＣ５によれば、遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転による第２手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

遊技機ＫＣ１からＫＣ５のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第２位置から前記第１位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ６。

遊技機ＳＮＫＣ６によれば、遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ５のいずれかの奏する効果に加え、第１移動手段の移動方向に因らず第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の演出効果を改善することができる。

遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ６のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量に比例して前記第２手段の移動方向で移動可能とされる第３手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ７。

遊技機ＳＮＫＣ７によれば、遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の移動を開始させる前に予め第１手段を回転させている状態において、第３手段を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＣ３からＳＮＫＣ７のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量には、前記第３手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第２手段が前記第２位置に到達してから前記第１手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ８。

遊技機ＳＮＫＣ８によれば、遊技機ＳＮＫＣ３からＳＮＫＣ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転により第３手段が位置ずれすることを回避することができる。

遊技機ＳＮＫＣ７又はＳＮＫＣ８において、前記第２手段を移動させない範囲における前記第１手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ９。

遊技機ＳＮＫＣ９によれば、遊技機ＳＮＫＣ７又はＳＮＫＣ８の奏する効果に加え、第２手段の移動が生じる場合に比較して、第３手段を抵抗少なく移動させることができる。

遊技機ＳＮＫＣ９において、前記第１手段への駆動力伝達が、第１手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ１０。

遊技機ＳＮＫＣ１０によれば、遊技機ＳＮＫＣ９の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第１手段が、第２手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第１手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第２手段の誤動作を回避し易くすることができる。

【６３８６】

＜球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第１流下態様または前記入球領域へ向かわない第２流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第１流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第２流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１６－１２０２２０号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかどうかが判別し難い。

そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＤ１によれば、遊技球が入球領域へ向かう第１流下態様で流下しているか、遊技球が入球領域へ向かわない第２流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＫＤ１において、前記光照射手段は、前記第１流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ２。

遊技機ＳＮＫＤ２によれば、遊技機ＳＮＫＤ１の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

遊技機ＳＮＫＤ１又はＳＮＫＤ２において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ３。

遊技機ＳＮＫＤ３によれば、遊技機ＳＮＫＤ１又はＳＮＫＤ２の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＤ３において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿

う形状とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ４。
遊技機ＳＮＫＤ４によれば、遊技機ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ３のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＤ４において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第１視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第２視認部とから形成され、前記第１視認部は、少なくとも前記第１流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第１視認部を通過することを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ５。
遊技機ＳＮＫＤ５によれば、遊技機ＳＮＫＤ４の奏する効果に加え、第１流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第１視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ５のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ６。
遊技機ＳＮＫＤ６によれば、遊技機ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ５のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。
遊技機ＳＮＫＤ６において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ７。
遊技機ＳＮＫＤ７によれば、遊技機ＳＮＫＤ６の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、形成手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。
遊技機ＳＮＫＤ６又はＳＮＫＤ７において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ８。
遊技機ＳＮＫＤ８によれば、遊技機ＳＮＫＤ６又はＳＮＫＤ７の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＤ３からＳＮＫＤ８のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ９。
遊技機ＳＮＫＤ９によれば、遊技機ＳＮＫＤ３からＳＮＫＤ８のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を変化させることができる。
遊技機ＳＮＫＤ９において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ１０。
遊技機ＳＮＫＤ１０によれば、遊技機ＳＮＫＤ９の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。
【６３８７】
＜化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる＞
遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第１位置と遊技球を前記入球領域へ向かわせない第２位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第１位置に配置されるか前記第２位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を変化させる遊技機がある（例えば、特開２０１５－１０７２９３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＥ１によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ２。

遊技機ＳＮＫＥ２によれば、遊技機ＳＮＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１又はＳＮＫＥ２において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ３。

遊技機ＳＮＫＥ３によれば、遊技機ＳＮＫＥ１又はＳＮＫＥ２の奏する効果に加え、所定の装飾への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ３のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ４。

遊技機ＳＮＫＥ４によれば、遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の変化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ５。

遊技機ＳＮＫＥ５によれば、遊技機ＳＮＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ５のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ６。

遊技機ＳＮＫＥ６によれば、遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ５のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＥ６において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさで形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ７。

遊技機ＳＮＫＥ７によれば、遊技機ＳＮＫＥ６の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をしやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握

させることができる。
遊技機ＳＮＫＥ６又はＳＮＫＥ７において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置される態様で設けられることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ８。
遊技機ＳＮＫＥ８によれば、遊技機ＳＮＫＥ６又はＳＮＫＥ７の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が目線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。
遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ９。
遊技機ＳＮＫＥ９によれば、遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ８のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第１状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。
遊技機ＳＮＫＥ９において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ１０。
遊技機ＳＮＫＥ１０によれば、遊技機ＫＥ９の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性を確保することができる。
【６３８８】
＜複数の層を組み合わせて一連の装飾となる構造＞
第１の層に第１手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第１の層と重なる第２の層に第２手段が配置可能とされる遊技機において、前記第２手段と、前記第１手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第１手段および前記第２手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１。
パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第１手段および第２手段を備え、第１手段および第２手段により一連の視認態様で視認される遊技機がある（例えば、特開２０１１－１１０２５５号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段および第２手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第１手段および第２手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第１手段および第２手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第１手段および第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＦ１によれば、第１手段が、第２手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第１手段の動作速度が第２手段の重さにより制限されることを避けることができ、第１手段および第２手段の動作の迅速化を図ることができ、第１手段および第２手段の演出効果を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＦ１において、前記第１手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ２。
遊技機ＳＮＫＦ２によれば、遊技機ＳＮＫＦ１の奏する効果に加え、第１手段で動的に演出する状態と、第１手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。
遊技機ＳＮＫＦ１又はＳＮＫＦ２において、前記第１手段は、動作手段と被動作手段とを備え、動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ３。
遊技機ＳＮＫＦ３によれば、遊技機ＳＮＫＦ１又はＳＮＫＦ２のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止することができる。
遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ３のいずれかにおいて、前記第１手段が非可動状態とされる場合において前記第２手段が可動とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ４。
遊技機ＳＮＫＦ４によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ３のいずれかの奏する効果

に加え、第２手段についても第１手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ４のいずれかにおいて、前記第１手段と前記第２手段とが一連の視認態様で視認されない状態から、前記第１手段と前記第２手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ５。

遊技機ＳＮＫＦ５によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ４のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ５のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ６。

遊技機ＳＮＫＦ６によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ５のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第１手段または第２手段の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ６のいずれかにおいて、前記第１手段で囲われる領域に前記第２手段が配置され、前記第２手段の発光態様に対応して、前記第１手段の発光態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ７。

遊技機ＳＮＫＦ７によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ６のいずれかの奏する効果に加え、発光態様を対応させることにより第１手段および第２手段による演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ７のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第１手段または前記第２手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域からの光が、前記第１手段または前記第２手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ８。

遊技機ＳＮＫＦ８によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ７のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第１手段または第２手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８において、前記表示領域からの光の態様が、前記第１手段または前記第２手段の変位中と、前記第１手段または前記第２手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ９。

遊技機ＳＮＫＦ９によれば、遊技機ＳＮＫＦ８の奏する効果に加え、第１手段または第２手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第１手段または第２手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８又はＳＮＫＦ９において、前記表示領域で、前記第１手段または前記第２手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１０。

遊技機ＳＮＫＦ１０によれば、遊技機ＳＮＫＦ８又はＳＮＫＦ９の奏する効果に加え、第１手段または第２手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第１手段または第２手段自体の装飾とが組み合わされた視認態様で視認させることができる。

また、第１手段または第２手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第１手段または第２手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１０のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第１手段または前記第２手段とが連動されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１１。

遊技機ＳＮＫＦ１１によれば、第１手段または第２手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第１手段または第２手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１１のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第１視認範囲と、前記第１視認範囲とは異なる態様で視認させる第２視認範囲と、を備え、前記第２視認範囲は、前記第１視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１２。

遊技機ＳＮＫＦ１２によれば、遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１視認範囲と、第２視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

遊技機ＳＮＫＦ１２において、前記第１視認範囲と、前記第２視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１３。

遊技機ＳＮＫＦ１３によれば、遊技機ＳＮＫＦ１２の奏する効果に加え、第１視認範囲における視認態様と、第２視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１３のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１４。

遊技機ＳＮＫＦ１４によれば、遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段または第２手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１４のいずれかにおいて、前記第１の層における視認態様は、電圧制御に基づく前記第２の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１５。

遊技機ＳＮＫＦ１５によれば、遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１４のいずれかの奏する効果に加え、第２の層における第２手段の状態に対応して第１手段の視認態様の変化を生じさせることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１５において、前記第２の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１６。

遊技機ＳＮＫＦ１６によれば、遊技機ＳＮＫＦ１５の奏する効果に加え、第２の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第２の層および第１の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。

【６３８９】

＜ベース板の裏側に基板を配置＞

正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設されるＬＥＤ等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開２００６－３３３８８７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＧ１によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置す

る必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。

遊技機ＳＮＫＧ１において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ２。

遊技機ＳＮＫＧ２によれば、遊技機ＳＮＫＧ１の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。

遊技機ＳＮＫＧ１又はＳＮＫＧ２において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ３。

遊技機ＳＮＫＧ３によれば、遊技機ＳＮＫＧ１又はＳＮＫＧ２の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ３のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ４。

遊技機ＳＮＫＧ４によれば、遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ３のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。

遊技機ＳＮＫＧ４において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ５。

遊技機ＳＮＫＧ５によれば、遊技機ＳＮＫＧ４の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるためのＬＥＤ等の光照射部の個数を削減させることができる。

遊技機ＳＮＫＧ４又はＳＮＫＧ５において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ６。

遊技機ＳＮＫＧ６によれば、遊技機ＳＮＫＧ４又はＳＮＫＧ５の奏する効果に加え、所定の光軸で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。

遊技機ＳＮＫＧ４からＳＮＫＧ６のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ７。

遊技機ＳＮＫＧ７によれば、遊技機ＳＮＫＧ４からＳＮＫＧ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をし易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＧ７において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ８。

遊技機ＳＮＫＧ８によれば、遊技機ＳＮＫＧ７の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。

遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ８のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ９。

遊技機ＳＮＫＧ９によれば、遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ８のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。

遊技機ＳＮＫＧ９において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ１０。

遊技機ＳＮＫＧ１０によれば、遊技機ＳＮＫＧ９の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したこととを対応付けることができるので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。

【６３９０】

＜視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段＞
視認態様が変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＫＨ１によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の変化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の変化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機ＳＮＫＫＨ１において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ２。
遊技機ＳＮＫＫＨ２によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の変化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機ＳＮＫＫＨ１又はＳＮＫＫＨ２において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第１位置および第２位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ３。
遊技機ＳＮＫＫＨ３によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１又はＳＮＫＫＨ２の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様が変化する箇所が１箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様の変化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力をより向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＫＨ３において、前記第１位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第２位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ４。
遊技機ＳＮＫＫＨ４によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ３の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目力を増大させることができる。
遊技機ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ４のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第１の視認態様で変化する場合と、第２の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ５。
遊技機ＳＮＫＫＨ５によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ４のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目力を向上させることができる。
【６３９１】
＜球流下と回転動作手段とを関連させる演出＞
遊技機ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機ＳＮＫＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の目線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。

この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興趣が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＨ１によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。

遊技機ＳＮＫＨ１において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ２。

遊技機ＳＮＫＨ２によれば、遊技機ＳＮＫＨ１の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ１又はＳＮＫＨ２において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ３。

遊技機ＳＮＫＨ３によれば、遊技機ＳＮＫＨ１又はＳＮＫＨ２の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ２又はＳＮＫＨ３において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ４。

遊技機ＳＮＫＨ４によれば、遊技機ＳＮＫＨ２又はＳＮＫＨ３の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。

遊技機ＳＮＫＨ４において、前記動作手段の上側の第１所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第１所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ５。

遊技機ＳＮＫＨ５によれば、遊技機ＳＮＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもりの遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ４において、前記動作手段の上側の第２所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第２所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ６。

遊技機ＳＮＫＨ６によれば、遊技機ＳＮＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段の動きの方向と、遊技球の流下する方向とが対応しているので、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ６において、前記第２所定部位よりも上側に位置する第３所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ７。

遊技機ＳＮＫＨ７によれば、遊技機ＳＮＫＨ６の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているので、動作手段が動いていないことを視認した遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易く

することができる。
遊技機ＳＮＫＨ４から遊技機ＳＮＫＨ７のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ８。
遊技機ＳＮＫＨ８によれば、遊技機ＳＮＫＨ４からＳＮＫＨ７のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ８のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ９。
遊技機ＳＮＫＨ９によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ８のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。
遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１０。
遊技機ＳＮＫＨ１０によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１１。
遊技機ＳＮＫＨ１１によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１１のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１２。
遊技機ＳＮＫＨ１２によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１１のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。
遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１２のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１３。
遊技機ＳＮＫＨ１３によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１２のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。
【６３９２】
＜遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント＞
遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第１の光の透過率で構成される第１透過率部と、その第１透過率部よりも高い透過率で光を透過する第２透過率部と、を備え、正面視で前記第１透過率部と

重なる遊技球の一部は、前記第２透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開２０１１－８３３８１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＩ１によれば、遊技球が第１透過率部と重なる場合に、第２透過率部とも重なるように構成されているので、第１透過率部に遊技球が完全に覆われる状況を避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＩ１において、前記第１透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ２。

遊技機ＳＮＫＩ２によれば、遊技機ＳＮＫＩ１の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＫＩ２において、前記第１透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ３。

遊技機ＫＩ３によれば、遊技機ＫＩ２の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。

遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ３のいずれかにおいて、前記第１透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ４。

遊技機ＳＮＫＩ４によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＫＩ４において、前記第１透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ５。

遊技機ＳＮＫＩ５によれば、遊技機ＳＮＫＩ４の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態を避けることができる。

即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。

遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ５のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ６。

遊技機ＳＮＫＩ６によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ５のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第１透過率部および第２透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ６のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第１流下領域と、その第１流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第２流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ７。

遊技機ＳＮＫＩ７によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第１流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第２流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技

球が変位する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ７のいずれかにおいて、前記第１透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第１透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ８。

遊技機ＳＮＫＩ８によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ７のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第１透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ８のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ９。

遊技機ＳＮＫＩ９によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ８のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様が変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＩ９において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第２透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ１０。

遊技機ＳＮＫＩ１０によれば、遊技機ＳＮＫＩ９の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第２透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１０のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第１透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ１１。

遊技機ＳＮＫＩ１１によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部と一連の視認態様で視認さ得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。

【６３９３】

＜変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント＞

所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様が変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のバリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＪ１によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならずに視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のバリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。

遊技機ＳＮＫＪ１において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ２。

遊技機ＳＮＫＪ２によれば、遊技機ＳＮＫＪ１の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機ＳＮＫＪ１又はＳＮＫＪ２において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され

得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ３。
遊技機ＳＮＫＪ３によれば、遊技機ＳＮＫＪ１又はＳＮＫＪ２の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したものではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ３のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ４。
遊技機ＳＮＫＪ４によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ３のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ４のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向が変化されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ５。
遊技機ＳＮＫＪ５によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の方向の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の方向の変化に気付き易い状態を構成することができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ５のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ６。
遊技機ＳＮＫＪ６によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ５のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ６のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第１状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第２状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ７。
遊技機ＳＮＫＪ７によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ６のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これにより、切替手段に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＪ７において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ８。
遊技機ＳＮＫＪ８によれば、遊技機ＳＮＫＪ７の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目力を長期間に亘り向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ８のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第１の方向から、その第１の方向に対して交差する第２の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ９。
遊技機ＳＮＫＪ９によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ８のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。
遊技機ＳＮＫＪ９において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ１０。
遊技機ＳＮＫＪ１０によれば、遊技機ＳＮＫＪ９の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１０において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に

対して交互に作用することを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ１１。
遊技機ＳＮＫＪ１１によれば、遊技機ＳＮＫＪ１０の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。
【６３９４】
＜上側装飾ユニットＨ１４ａの第１連通路Ｈ３００Ｃを一例とする発明の概念について＞
音声を出力可能に構成される第１音声出力手段および第２音声出力手段と、前記第１音声出力手段が配設される第１配設空間および前記第２音声出力手段が配設される第２配設空間と、を備えた遊技機において、前記第１配設空間と前記第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ１。
音声を出力可能な複数の音声出力手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
しかしながら、上述した遊技機では、音声の出力の態様に関し、改善の余地があった。
即ち、遊技者からみて左右に所定の間隔を隔てて配設される第１音声出力手段と第２音声出力手段とを備えた遊技機において、第１音声出力手段または第２音声出力手段の一方が故障した場合、一方からのみ音声が出力され、他方から音声が出力されない態様となり、遊技者に違和感を与える虞がある。
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、音声の出力の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＸＡ１によれば、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えるので、第１音声出力手段（第２音声出力手段）から出力される音声を、連通空間を介して、第２配設空間（第１配設空間）へ導くことができる。よって、例えば、第２音声出力手段の故障時において、第１配設空間に加え、第２配設空間からも音声を出力できる。その結果、遊技者の違和感を抑制できる。
遊技機ＳＮＸＡ１において、前記第１配設空間および前記第２配設空間は、前記遊技機の正面側に形成される一又は複数の第１開口部をそれぞれ備え、前記連通空間は、前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部側となる位置において、前記第１配設空間と前記第２配設空間とを連通可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ２。
遊技機ＳＮＸＡ２によれば、遊技機ＳＮＸＡ１の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、連通空間は、第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１配設空間および第２配設空間の開口部側となる位置において、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成されるので、第１配設空間または第２配設空間から連通空間を介して第２配設空間または第１配設空間へ導かれる音声として、遊技者が聞き取りやすい音声（周波数帯）を導きやすくできる。よって、例えば、第２音声出力手段の故障時において、遊技者の違和感を抑制できる。
遊技機ＳＮＸＡ２において、前記連通空間は、一又は複数の第２開口部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ３。
遊技機ＳＮＸＡ３によれば、遊技機ＳＮＸＡ２の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、連通空間は、一又は複数の第２開口部を備えるので、第２開口部からも音声を出力できる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。
遊技機ＳＮＸＡ３において、液晶表示手段を備え、前記第２開口部は、前記遊技機の正面視において、前記第１音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置、又は、前記第２音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ４。
遊技機ＳＮＸＡ４によれば、遊技機ＳＮＸＡ３の奏する効果に加え、音声の出力の態様

を改善できる。
即ち、第２開口部は、遊技機の正面視において、第１音声出力手段と液晶表示手段との間となる位置、又は、第２音声出力手段と液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されるので、第２開口部から出力される音声と液晶表示装置の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。
遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ４のいずれかにおいて、前記第１配設空間および前記第２配設空間のそれぞれを、前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部側となる正面側配設空間と前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ５。
遊技機ＳＮＸＡ５によれば、遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ４のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、第１配設空間および第２配設空間のそれぞれを、第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１開口部側となる正面側配設空間と第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えるので、正面側配設空間における比較的高周波の音声と背面側配設空間における比較的低周波の音声とが重なり合い、前者の音声により後者の音声が打ち消されることを抑制できる。
遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ５のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、前記連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ６。
遊技機ＳＮＸＡ６によれば、遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ５のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、変位可能に構成される変位手段を備え、変位手段は、連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されるので、変位手段の変位により連通空間の形態を変化させることができる。これにより、第１音声出力手段（第２音声出力手段）から出力される音声が、連通空間を介して、第２配設空間（第１配設空間）へ導かれる際の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。即ち、第２配設空間（第１配設空間）から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。
遊技機ＳＮＸＡ６において、前記連通空間は、一又は複数の第２開口部を備え、一又は複数の前記第２開口部の大きさが前記変位手段の変位により変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ７。
遊技機ＳＮＸＡ７によれば、遊技機ＳＮＸＡ６の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、連通空間は、一又は複数の第２開口部を備え、一又は複数の第２開口部の大きさが変位手段の変位により変化可能に構成されるので、変位手段の変位により第２開口部の大きさを変化させることができる。これにより、第２開口部から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。
遊技機ＳＮＸＡ７において、前記変位手段が所定位置に変位された状態では、前記連通空間が開放されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ８。
遊技機ＳＮＸＡ８によれば、遊技機ＳＮＸＡ７の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、変位手段が所定位置に変位された状態では、連通空間が開放されるので、第１配設空間または第２配設空間から連通空間に導かれた音声の出力方向を広くできる。即ち、指向性（音の放射角度）を小さくできる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。
なお、連通空間の開放とは、第２開口部の大きさ（開口面積）が、最小の大きさ（最小の開口面積）の３倍以上とされることをいう。

遊技機ＳＮＸＡ６からＳＮＸＡ８のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ９。

遊技機ＳＮＸＡ９によれば、遊技機ＳＮＸＡ６からＳＮＸＡ８のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、出力される音声の態様が変化されるタイミングを操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【６３９５】

＜上下皿ユニットＨ１５の突出部Ｈ５８３を一例とする発明の概念について＞

正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機において、前記前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ１。

正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、前扉手段に関し、改善の余地があった。

即ち、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業において、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置して前扉手段を一時的に自立させる（仮置きする）ことがあるところ、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成では、床面に凹凸があると、その凹凸の影響を受けて前扉手段の姿勢が安定せず、前扉手段が倒れる虞があった。

なお、前扉手段の正面（遊技者側の面）又は背面を床面に載置することは、正面側のガラスや装飾手段（部材）または背面側の電気的構成に破損や傷が生じる虞があるため、行うことができないだけでなく、載置するためのスペースが嵩む。そのため、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置される。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、前扉手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＢ１によれば、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされるので、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の背面側または正面側の外縁と突出手段とを床面に当接させて、前扉手段を自立させることができる。これにより、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成と比較して、床面の凹凸の影響を受け難くでき、前扉手段の自立時の姿勢を安定させることができる。よって、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機ＳＮＸＢ１において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ２。

遊技機ＳＮＸＢ２によれば、遊技機ＸＢ１の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段は、その重心が正面側に偏って位置するところ、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前扉手段の正面側とされるので、前扉手段の自立時における重心の偏りを抑制できる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機ＳＮＸＢ２において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における前記前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ３。

遊技機ＳＮＸＢ３によれば、遊技機ＳＮＸＢ２の奏する効果に加え、前扉手段を改善で

きる。
　即ち、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされるので、自立時の前扉手段を作業者が持ち上げる場合に、前扉手段の長手方向一側の面と床面との間に指を差し入れて、突出手段よりも前扉手段の正面側の部分に指をかけることができる。また、突出手段の突出位置が前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁と接する位置（即ち、外縁と間隔を隔てない位置）とされる場合と比較して、突出手段の突出高さを低くすることができると共に突出手段の突出位置を遊技者から見え難い位置とできる。
　遊技機ＳＮＸＢ１において、前記前扉手段の正面視において、前記前扉手段の幅寸法よりも前記突出手段の幅寸法が小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ４。
　遊技機ＳＮＸＢ４によれば、遊技機ＳＮＸＢ１の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
　即ち、前扉手段の正面視において、前扉手段の幅寸法よりも突出手段の幅寸法が小さくされるので、突出手段が床面に当接される面積を抑制して、床面の凹凸の影響を受け難くできる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。
　遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ４のいずれかにおいて、遊技球を貯留可能な貯留手段と、前記貯留手段へ遊技球を流入させる流入口手段と、前記貯留手段に貯留された遊技球を前記前扉手段の長手方向一側の面から流出させる流出口手段と、を備え、前記突出手段の少なくとも一部は、前記前扉手段の正面視において、前記流出口手段に対して前記流入口手段と反対側に位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ５。
　遊技機ＳＮＸＢ５によれば、遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ４のいずれかの奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
　即ち、突出手段の少なくとも一部は、前扉手段の正面視において、流出口手段に対して流入口手段と反対側に位置されるので、貯留手段の遊技球を流出口手段から流出させる際に、遊技球を突出手段に当接させることができる。これにより、遊技球が飛び散ることを抑制できる。
　遊技機ＳＮＸＢ５において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされ、前記突出手段は、前記前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前記前扉手段の背面側が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ６。
　遊技機ＳＮＸＢ６によれば、遊技機ＳＮＸＢ５の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
　即ち、突出手段は、前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前扉手段の背面側が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されるので、突出手段（湾曲部の凹）に手指をかけやすくできる。また、流出口手段から流出され突出手段に当接された遊技球の跳ね返り方向を分散させることができる。これにより、流出口手段から千両箱へ流出された遊技球が千両箱の一か所（所定箇所）に集中することを抑制できる。
　遊技機ＳＮＸＢ６において、前記前扉手段の長手方向一側の面と前記突出手段の側面とを連結するリブを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ７。
　遊技機ＳＮＸＢ７によれば、遊技機ＳＮＸＢ６の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
　即ち、前扉手段の長手方向一側の面と突出手段の側面とを連結するリブを備えるので、突出手段の強度を確保して、突出手段の破損を抑制できる。
　遊技機ＳＮＸＢ７において、前記リブは、前記湾曲部の凹となる側の側面であって、前記湾曲部同士が連結される部位に位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ８。
　遊技機ＳＮＸＢ８によれば、遊技機ＳＮＸＢ７の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
　即ち、リブは、湾曲部の凹となる側の側面であって、湾曲部同士が連結される部位に位置されるので、突出手段（湾曲部の凹）にかけた手指が滑ることをリブにより抑制できる。

遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ８のいずれかにおいて、前記前扉手段の長手方向一側の面からの前記突出手段の突出高さが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ９。

遊技機ＳＮＸＢ９によれば、遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ８のいずれかの奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面からの突出手段の突出高さが変更可能に構成されるので、突出手段の突出が不要の場合には、突出手段の突出高さを低くできる。よって、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することを抑制できる。

なお、突出手段の突出高さを変更する構成は、遊技者や作業者による操作により行われる構成であっても良く、駆動手段（モータ等のアクチュエータ）の駆動力により行われる構造であっても良い。遊技者等の操作により行われる構成は、遊技者等が突出手段を直接操作する構成するであっても良く、突出手段とは別の操作手段を遊技者等が操作した場合に、操作手段の操作（変位）が直接または間接的に突出手段に伝達され、突出手段の突出高さが変更される構成であっても良い。

また、突出手段の突出高さが変更されるタイミングは任意であり、所定の遊技状態が発生した場合に、制御により自動で（即ち、遊技者の操作とは無関係に）突出手段の突出高さが変更可能とされる構成であっても良い。

遊技機ＳＮＸＢ９において、前記前扉手段の長手方向一側の面から前記突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ１０。

遊技機ＳＮＸＢ１０によれば、遊技機ＳＮＸＢ９の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されるので、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することをより確実に抑制できる。

遊技機ＳＮＸＢ９又はＳＮＸＢ１０において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記突出手段の突出高さが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ１１。

遊技機ＳＮＸＢ１１によれば、遊技機ＳＮＸＢ９又はＳＮＸＢ１０の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に突出手段の突出高さが変更可能に構成されるので、突出手段の達出高さを任意のタイミングで変更することができる。

例えば、流出口手段（球抜き孔）を開閉するための操作手段（球抜きレバー）が操作された場合に、その操作に連動して突出手段の突出高さが変更可能に構成される場合には、操作手段（球抜きレバー）が非操作とされ流出口手段（球抜き孔）が閉じた状態では、突出手段の突出高さが第１の高さとされ、操作手段（球抜きレバー）が操作され流出口手段（球抜き孔）が開いた状態では、突出手段の突出高さが第１の高さと異なる高さの第２の高さに変更される構成としても良い。これにより、前扉手段を自立させるのに適した高さ（重心位置を適切な位置に配置できる高さ）と、流出口手段から遊技球を流出させるのに適した高さ（遊技球を跳ね返しやすい高さ、千両箱を出し入れしやすい高さ）とを適宜設定できる。第１の高さと第２の高さはどちらが大きな寸法であっても良い。

なお、操作手段の操作を検出する検出手段（センサ）と、駆動力を発生する駆動手段（アクチュエータ）と、その駆動手段の駆動力を突出手段に伝達する伝達手段（歯車やリンク等）とを配設し、検出手段により操作手段の操作が検出された場合に、駆動手段を駆動させ、駆動力を伝達手段により突出手段に伝達させることで、突出手段の突出高さを変更するように構成しても良い。

【６３９６】

＜上下皿ユニットＨ１５の連結部Ｈ５５５を一例とする発明の概念について＞

遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機において、第１手段と、前記第１手段との間に間隔を隔てて位置する第２手段と、前記第２手段から突出され、前記第１手段および前記第２手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、前記第１手段およ

び前記第２手段の対向間には前記操作手段の少なくとも一部が位置し、前記操作手段は、前記第１手段に配設され、前記遊技者による前記操作手段の操作は、少なくとも第１方向へ向けた操作が可能とされ、前記突出手段は、前記操作手段の前記第１方向側の部位に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ１。

遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、操作手段を支持する構造に関し、改善の余地があった。

即ち、遊技者により操作される操作手段には、操作に伴う外力が作用されるため、操作手段またはその操作手段を支持する手段に破損が生じやすいという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、操作手段を支持する構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＣ１によれば、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、第１手段と、第１手段との間に間隔を隔てて位置する第２手段と、第２手段から突出され、第１手段および第２手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、第１手段および第２手段の対向間には操作手段の少なくとも一部が位置し、操作手段は、第１手段に配設され、遊技者による操作手段の操作は、少なくとも第１方向へ向けた操作が可能とされ、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成されるので、操作手段の操作に伴い作用される第１方向への外力が所定の範囲内である場合には、操作手段を突出手段により支持させることができる。これにより、操作手段がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作手段の操作感を向上できる。一方、上記第１方向への外力が所定の範囲を超える場合は、突出手段を弾性変形させて、外力を逃がす（外力を第１手段と第２手段とに分散させる）ことができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第１手段および第２手段、突出手段）の破損を抑制できる。

なお、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と操作手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が操作手段に対して摺動できる。よって、突出手段の弾性変形性を確保して、上記第１方向への外力を逃がしやすくできる。

遊技機ＳＮＸＣ１において、前記第２手段が前記遊技機の正面側に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ２。

遊技機ＳＮＸＣ２によれば、遊技機ＳＮＸＣ１の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、上記第１方向への外力が所定の範囲を超える場合、第２手段側では、主に突出手段が弾性変形されるのに対し、第１手段側では、突出手段の弾性変形に伴う操作手段の第１方向への変位に伴って、第１手段も弾性変形されやすい。このように、第２手段の弾性変形は、第１手段の弾性変形よりも抑制されるので、第２手段が遊技機の正面側に配設されることで、操作手段が操作される際に遊技機の外観が悪化する（例えば、第２手段が変位して、第２手段と他の手段（部材）との境界に隙間が形成される）ことを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＣ１又はＳＮＸＣ２において、前記第１手段から突出され、前記突出手段の前記第１方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第２突出手段を備え、前記突出手段の前記第１方向側の部位が前記第２突出手段に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ３。

遊技機ＳＮＸＣ３によれば、遊技機ＳＮＸＣ１又はＳＮＸＣ２の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、第１手段から突出され、突出手段の第１方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第２突出手段を備え、突出手段の第１方向側の部位が第２突出手段に当接可能に構成されるので、上記第１方向への外力が所定の範囲を超え、突出手段を弾性変形させる場合に、初期段階（突出手段の第１方向側の部位と第２突出手段との間に間隔が形成されている間）は、第２突出手段が突出手段の弾性変形を阻害せず、突出手段の弾性変形性を確保できる一方、より大きな外力が上記第１方向へ入力された場合には、突出手段の第

１方向側の部位を第２突出手段に当接させ、突出手段の弾性変形を抑制することができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第１手段および第２手段、突出手段）だけでなく、突出手段の破損を抑制できる。

なお、第２突出手段は、突出手段の第１方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と第２突出手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が第２突出手段に対して摺動できる。よって、突出手段および第２突出手段の弾性変形性を確保できる。これにより、突出手段が第２突出手段に当接した際に、突出手段と第２突出手段との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、突出手段および第２突出手段の破損を抑制できる。

遊技機ＳＮＸＣ３において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前記第２突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ４。

遊技機ＳＮＸＣ４によれば、遊技機ＳＮＸＣ３の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段は、位置決め手段を備え、第２突出手段は、位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えるので、第１手段および第２手段の一方を他方に組み付ける作業において、位置決め手段と被位置決め手段とによって第１手段と第２手段とを位置決めすることができる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。

遊技機ＳＮＸＣ３又はＳＮＸＣ４において、前記突出手段は、係合手段を備え、前記第２突出手段は、前記係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備え、前記係合手段と前記被係合手段とが係合した状態において、前記突出手段と前記第２突出手段とが相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ５。

遊技機ＳＮＸＣ５によれば、遊技機ＳＮＸＣ３又はＳＮＸＣ４の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段は、係合手段を備え、第２突出手段は、係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備えるので、第１手段および第２手段の一方を他方に組み付ける作業において、係合手段と被係合手段との係合によって、第１手段および第２手段を仮固定できる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。

この場合、係合手段と被係合手段とが係合した状態において、突出手段と第２突出手段とが相対変位可能に構成されるので、突出手段および第２突出手段が拘束されず、それら突出手段および第２突出手段の弾性変形性を確保できる。よって、上記第１方向への外力を逃がしやすくできると共に、突出手段と第２突出手段との間で作用する反力の急激な増加を抑制して、突出手段および第２突出手段の破損を抑制できる。

遊技機ＳＮＸＣ５において、前記係合手段および前記被係合手段は、前記第１手段および前記第２手段の対向間隔が大きくなる方向に前記第１手段または前記第２手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ６。

遊技機ＳＮＸＣ６によれば、遊技機ＳＮＸＣ５の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、係合手段および被係合手段は、第１手段および第２手段の対向間隔が大きくなる方向に第１手段または第２手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されるので、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第１手段または第２手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる。

なお、突出手段が第２手段から突出され、操作手段が第１手段に配設される、即ち、突出手段と第１手段とが非固定とされ、操作手段と第２手段とが非固定とされるため、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向へ変位されやすい。よって、遊技機ＳＮＸＣ６の構成が特に有効となる。

遊技機ＳＮＸＣ５又はＳＮＸＣ６において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前

記第２突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備え、前記係合手段および前記被係合手段は、前記位置決め部により前記被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ７。

遊技機ＳＮＸＣ７によれば、遊技機ＳＮＸＣ５又はＳＮＸＣ６の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、係合手段および被係合手段は、位置決め部により被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されるので、係合手段および被係合手段の係合を容易に行うことができる。

遊技機ＳＮＸＣ５からＳＮＸＣ６のいずれかにおいて、前記被係合手段は、前記係合手段よりも前記第１方向側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ８。

遊技機ＳＮＸＣ８によれば、遊技機ＳＮＸＣ５からＳＮＸＣ６のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、被係合手段は、係合手段よりも第１方向側に位置するので、操作手段の操作に伴い作用される第１方向への外力により突出手段が第１方向へ弾性変形された状態において、係合手段および被係合手段の係合を維持しやすくできる。よって、操作手段を第１方向へ変位させ、突出手段を弾性変形させることで、係合手段および被係合手段の係合を解除する不正を抑制できる。

なお、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成されるものであり、操作手段に固定されていないため、操作手段を第１方向と反対方向へ変位させても、突出手段は変位（弾性変形）されない。よって、操作手段を第１方向と反対方向へ変位させても、係合手段および被係合手段の係合に影響はなく、かかる係合が維持される。

遊技機ＳＮＸＣ８において、前記突出手段の前記第２手段側の基端は、前記係合手段および前記被係合手段よりも前記第１方向側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ９。

遊技機ＳＮＸＣ９によれば、遊技機ＳＮＸＣ８の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段の第２手段側の基端は、係合手段および被係合手段よりも第１方向側に位置するので、上記第１方向への外力により突出手段が弾性変形される場合の係合手段の変位の方向を、被係合手段との間の間隔が大きくなる方向とできる。これにより、初期（突出手段が弾性変形される前）における係合手段と被係合手段との間の間隔を小さくして、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第１手段または第２手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる一方、上記第１方向の外力により突出手段が弾性変形される場合に係合手段と被係合手段とが干渉（係合）して、突出手段の第２突出手段に対する相対変位（突出手段の弾性変形）が規制（阻害）されることを抑制できる。

【６３９７】

＜右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２を一例とする発明の概念について＞

第１手段と、前記第１手段に隣り合って配設される第２手段とを備えた遊技機において、前記第１手段の縁部と前記第２手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、前記第１手段に配設される配設手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ１。

第１手段と、前記第１手段に隣り合わせて配設される第２手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第１手段と前記第２手段とが隣り合って配設される構造に改善の余地があった。

即ち、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造では、第１手段および第２手段の寸法公差や組付け公差に起因して、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成される虞がある。また、第１手段または第２手段の一方または両方に作用された外力によっても隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼす虞がある。特に、液体（例えば、遊技者が遊技中に飲用するも

の）は、微小な隙間からであっても侵入しやすく、また、電気的機器に悪影響を及ぼしやすい。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＤ１によれば、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、第１手段に配設される配設手段を備えるので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段で受け止めることができる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＤ１において、前記配設手段は、前記第１手段の縁部と前記第２手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方部に連なり前記境界から離間する方向へ延設される延設手段とを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ２。

遊技機ＳＮＸＤ２によれば、遊技機ＳＮＸＤ１の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、配設手段は、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方手段に連なり境界から離間する方向へ延設される延設手段とを備えるので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段の下方手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置へ向けて延設手段により案内できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＤ２において、前記配設手段の延設部と前記第１手段との間には、前記境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ３。

遊技機ＳＮＸＤ３によれば、遊技機ＳＮＸＤ２の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、配設手段の延設部と第１手段との間には、境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されるので、延設手段により異物を案内する際に、その通過方向を通路手段により規定でき、異物を所望の位置まで到達させやすくできる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＤ３において、前記第１手段には、前記通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ４。

遊技機ＳＮＸＤ４によれば、遊技機ＳＮＸＤ３の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、第１手段には、通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第１手段の外部へ排出できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ４のいずれかにおいて、光を発光可能に形成される発光手段を備え、前記配設手段は、導光材料から構成され、前記発光手段から発光される光を受光可能に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ５。

遊技機ＳＮＸＤ５によれば、遊技機ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、光を発光可能に形成される発光手段を備え、配設手段は、導光材料から構成され、発光手段から発光される光を受光可能に位置するので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、発光手段から発光され配設手段を導光（透過）された光で隙間を照射することができる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部と

の境界に隙間が形成された場合に、隙間から外部へ光が漏れることで、隙間が形成されたことをホールの店員に認識させやすくできる。
　また、発光手段および配設手段の発光に伴う熱により、発光手段（下方手段）に受け止められた液体を蒸発させて、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界の隙間から外部へ排出できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
　遊技機ＳＮＸＤ４において、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ６。
　遊技機ＳＮＸＤ６によれば、遊技機ＳＮＸＤ４の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
　即ち、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第１手段の外部へ排出しやすくできる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
　遊技機ＳＮＸＤ４において、前記第１手段または前記延設手段から突出される突出手段と、前記突出手段が挿入可能に前記延設手段または前記第１手段に形成される被挿入手段とを備え、前記被挿入手段に前記突出手段が挿入された状態では、前記突出手段が前記連通手段の下方に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ７。
　遊技機ＳＮＸＤ７によれば、遊技機ＳＮＸＤ４の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
　即ち、第１手段または延設手段から突出される突出手段と、突出手段が挿入可能に延設手段または第１手段に形成される被挿入手段とを備えるので、第１手段に配設手段を配設する（組み付ける）際に、突出手段の被挿入手段への挿入により、両者を位置決めできる。これにより、第１手段への配設手段の配設（組み付け）作業を容易とできる。
　この場合、被挿入手段に突出手段が挿入された状態では、突出手段が連通手段の下方に位置するので、延設手段により案内される異物を突出手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を連通手段へ向けて突出手段により案内できる。即ち、突出手段を、位置決めのための手段として利用できるだけでなく、異物を第１手段の外部へ排出させるための手段としても兼用できる。
　遊技機ＳＮＸＤ７において、前記突出手段は、前記延設手段から突出され、前記被挿入手段は、前記第１手段に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ８。
　遊技機ＳＮＸＤ８によれば、遊技機ＳＮＸＤ７の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
　即ち、突出手段は、延設手段から突出され、被挿入手段は、第１手段に形成されるので、突出手段により受け止めた異物を第１手段の外部へ確実に排出できる。即ち、被挿入手段が延設手段に形成される場合、被挿入手段と突出手段との間に隙間が形成されていると、突出手段により受け止めた異物が被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過して第１手段の内部に留まる虞がある。これに対し、被挿入手段が第１手段に形成されることで、突出手段で受け止めた異物が、被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過したとしても、かかる異物を第１手段の外部へ排出することができる。
　遊技機ＳＮＸＤ８において、前記連通手段の一部が前記被挿入手段とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ９。
　遊技機ＳＮＸＤ９によれば、遊技機ＳＮＸＤ８の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
　即ち、連通手段の一部が被挿入手段とされるので、連通手段を、異物を第１手段の外部へ排出させるための手段としてだけでなく、位置決めのための手段としても兼用できる。
【６３９８】
　＜球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１を一例とする発明の概念について＞

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ１。

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。

即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＥ１によれば、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ１において、前記抑制手段は、前記流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ２。

遊技機ＳＮＸＥ２によれば、遊技機ＳＮＸＥ１の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、抑制手段は、流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されるので、凹部に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力の成分として、遊技球の当接方向の成分と、遊技球の当接方向に直交する方向（遊技球を転動面に押し付ける方向または転動面から持ち上げる方向）の成分とを形成できる。これにより、遊技球の当接方向に直交する方向の成分の分、遊技球の当接方向の成分を小さくできるので、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

また、抑制手段を流路手段の内面の少なくとも一部から突設される突部として構成する場合と比較して、流路手段を備えるユニットの小型化を図ることができる。

遊技機ＳＮＸＥ２において、前記凹部は、前記流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、前記流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ３。

遊技機ＳＮＸＥ３によれば、遊技機ＳＮＸＥ２の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部は、流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）の内の一方側または他方側のどちらに遊技球が衝突（当接）した場合でも、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ３において、前記流路手段の一方側の内面における凹部と、前記流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせていることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ４。

遊技機ＳＮＸＥ４によれば、遊技機ＳＮＸＥ３の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段の一方側の内面における凹部と、流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせているので、設計の自由度を高めることができ

る。例えば、他方側の凹部が位置を異ならせたことで空いたスペースに他の手段（例えば、流入手段）を配設することができる。

遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ４において、前記流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して前記流路手段に流入された遊技球が前記凹部に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ５。

遊技機ＳＮＸＥ５によれば、遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ４の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球が凹部に当接可能に構成されるので、凹部を利用して、流路手段上の遊技球の動きを早期に収束させることができる。これにより、遊技球の姿勢のばらつきを抑制して、送球手段により安定して送球できる。その結果、遊技球の暴れを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ５において、少なくとも前記凹部の下方側の縁部は、前記通過口手段よりも下方側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ６。

遊技機ＳＮＸＥ６によれば、遊技機ＳＮＸＥ５の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、少なくとも凹部の下方側の縁部は、通過口手段よりも下方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ５において、少なくとも前記凹部の上方側の縁部は、前記通過口手段よりも上方側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ７。

遊技機ＳＮＸＥ７によれば、遊技機ＳＮＸＥ５の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、少なくとも凹部の上方側の縁部は、通過口手段よりも上方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球に勢いがあり流路手段で暴れる場合でも、かかる遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ７のいずれかにおいて、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ８。

遊技機ＳＮＸＥ８によれば、遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ７のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様を形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＸＥ８において、前記案内手段は、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ９。

遊技機ＳＮＸＥ９によれば、遊技機ＳＮＸＥ８の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、案内手段は、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様と、凹部を利用して遊技球を送球手段により送球する態様とを形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる遊技球の送球の態様と、遊技球の暴れを抑制して、その軌跡を安定させた遊技球の送球の態様とを形成できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【６３９９】

＜操作ユニットＨ１８０の揺動装置Ｈ７３０を一例とする発明の概念について＞

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機において、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１。

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、視認される光の態様に関し、改善の余地があった。

即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は一様であり、演出効果が十分ではない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、視認される光の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＦ１によれば、視認される光の態様を改善できる。

即ち、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されるので、発光手段と透過手段との関係を変化させることができる。これにより、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ１において、ベース手段を備え、前記発光手段は、前記ベース手段に固定され、前記透過手段は、前記ベース手段に変位可能に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ２。

遊技機ＳＮＸＦ２によれば、遊技機ＳＮＸＦ１の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、ベース手段を備え、発光手段は、ベース手段に固定され、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設されるので、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様を変化させ、透過手段を介して視認される光の態様を変化させる演出に加え、発光手段の状態（発光状態、非発光状態）に関わらず、透過手段を変位させ、その透過手段の変位を視認させる演出も行うことができる。

また、発光手段がベース手段に固定されるので、変位（振動）に伴う発光手段の破損（例えば、断線）を抑制できる。

遊技機ＳＮＸＦ１又はＳＮＦＸ２において、前記透過手段は、光を拡散可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ３。

遊技機ＳＮＸＦ３によれば、遊技機ＳＮＸＦ１又はＳＮＸＦ２の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段は、光を拡散可能に構成されるので、発光手段に対する透過手段の相対変位を利用して、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ２又はＳＮＸＦ３において、前記透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ４。

遊技機ＳＮＸＦ４によれば、遊技機ＳＮＸＦ２又はＳＮＸＦ３の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えるので、駆

動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできると共に、駆動手段の駆動状態を切り替えることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで開始または停止させることができる。

また、駆動手段が透過手段に配設されることで、駆動手段の駆動力を透過手段に伝えやすくでき、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできる。なお、駆動手段を発光手段に配設し、駆動手段の駆動力が間接的に透過手段に伝わるようにしても良い。この場合でも、駆動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成できる。

遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ４のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記透過手段に当接された前記当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ５。

遊技機ＳＮＸＦ５によれば、遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ４のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段に当接された当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を当接手段の変位に連動させることができ、演出効果を高めることができる。また、駆動手段を備える場合には、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の態様として、駆動手段の駆動力による変位の態様に加え、当接手段との連動による変位の態様を形成することができ、変位の態様のバリエーションを増やすことができる。

遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ５のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記当接手段の前記透過手段との当接により前記透過手段の変位が規制可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ６。

遊技機ＳＮＸＦ６によれば、遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ５のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、当接手段の透過手段との当接により透過手段の変位が規制可能とされるので、当接手段を透過手段に当接させることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで停止させることができる。

遊技機ＳＮＸＦ５において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ７。

遊技機ＳＮＸＦ７によれば、遊技機ＳＮＸＦ５の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、操作手段の操作によって、当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を遊技者の所望の態様（例えば、変位のタイミングや変位速度など）で形成できる。即ち、視認される光の態様（透過手段の変位）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ５において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の当接による前記透過手段の変位の規制が構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ７。

遊技機ＳＮＸＦ７によれば、遊技機ＳＮＸＦ５の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、操作手段の操作によって、当接手段の当接による透過手段の変位の規制が構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の規制（停止）を遊技者の所望のタイミングで形成できる。即ち、透過手段の変位の規制（停止）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第１手段と、前記第１手段に変位可能に配設される第２手段とを備え、少なくとも前記第２手段は、入射された光を透過可能に構成されることを特徴とする

遊技機ＳＮＸＦ９。
　遊技機ＳＮＸＦ９によれば、遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ８のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
　即ち、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第１手段と、第２手段に変位可能に配設される第２手段とを備え、少なくとも第２手段は、入射された光を透過可能に構成されるので、第２手段の変位（発光手段に対する第２手段の相対変位）の態様が一様となることを抑制でき、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、演出効果を高めることができる。
　遊技機ＳＮＸＦ９において、前記透過手段は、前記ベース手段に対する前記第１手段の変位と、前記第１手段に対する前記第２手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１０。
　遊技機ＳＮＸＦ１０によれば、遊技機ＳＮＸＦ９の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
　即ち、透過手段は、ベース手段に対する第１手段の変位と、第１手段に対する第２手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されるので、それら第１手段および第２手段の異なる変位態様を組み合わせて、第２手段を多様な態様で変位させることができる。その結果、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を多様として、演出効果を高めることができる。
　遊技機ＳＮＸＦ１０において、所定以上の外力が作用された状態では前記第１手段に対する前記第２手段の相対変位を許容可能に構成され、少なくともとも外力が作用されていない状態では前記第１手段に対する前記第２手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成される規定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１１。
　遊技機ＳＮＸＦ１１によれば、遊技機ＳＮＸＦ１０の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
　即ち、所定以上の外力が作用された状態では第１手段に対する第２手段の相対変位を許容可能に構成される規定手段を備えるので、所定以下の外力では第１手段および第２手段を一体に変位させる一方、所定以上の外力では第１手段に対して第２手段を相対変位させることができ、第２手段を多様な態様で変位させることができる。
　この場合、規定手段は、少なくともとも外力が作用されていない状態では第１手段に対する第２手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成されるので、外力の作用が終了した際に、第１手段に対する第２手段の相対位置が所定位置と異なる位置である場合には、第２手段の相対位置を規定手段により所定位置に規定する（第２手段を所定位置に変位させる）ことができる。即ち、外力の作用が終了した後であっても、少なくとも第２手段を変位させることができる。これにより、第２手段を多様な態様で変位させることができ、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を多様とできる。その結果、演出効果を高めることができる。
　遊技機ＳＮＸＦ１１において、前記規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１２。
　遊技機ＳＮＸＦ１２によれば、遊技機ＳＮＸＦ１１の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
　即ち、規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されるので、外力の大きさに応じた（比例した）大きさの弾性変形を規定手段に生じさせ、この弾性変形を利用して、第１手段に対する第２手段の相対変位を外力の大きさに応じた（比例した）大きさで形成できる。例えば、重力や磁力を利用する場合と比較して、第１手段に対して第２手段が急激に相対変位することを抑制できる。
【６４００】
　＜第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を一例とする発明の概念について＞
　第１手段および第２手段を備え、少なくとも前記第２手段が変位可能に構成された遊技機において、前記第２手段が変位されることで、前記第２手段の所定領域が前記第１手段

の正面視外方側を向く状態と、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ１。

第１手段および第２手段を備え、少なくとも第２手段が変位可能に構成された遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第１手段および第２手段に関し、改善の余地があった。

即ち、第２手段が変位されることで、正面視において、第２手段の所定領域が第１手段と共に視認可能とされる状態（以下「拡大状態」と称す）と、第２手段の所定領域が視認不能される状態（以下「縮小状態」と称す）とを形成して、第１手段および第２手段の全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。

具体的には、第２手段を第１手段の背面側（正面視において重なる位置）にスライド変位させることで、正面視において、第２手段の所定領域を第１手段により遮蔽して、第２手段の所定領域を視認不能とする（縮小状態を形成する）。また、第２手段を第１手段の背面側から外方（正面視において重ならない位置）にスライド変位させることで、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認可能とする（拡大状態を形成する）。

しかしながら、このような従来の構成では、第２手段の所定領域の大きさが第１手段の正面視における大きさ（外形）に依存するため、第２手段の所定領域の大きさを十分に大きくすることができなかった。

即ち、第１手段の正面視における大きさ（外形）を大きくすると、その分、他の手段（部材）を配設するスペースが減少される。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、第１手段と干渉しやすくなり、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度が阻害される。

一方、第１手段の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分、遮蔽できる面積が小さくなるため、第２手段の所定領域が小さくなり、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段および第２手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＧ１によれば、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段が変位されることで、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態と、第２手段の所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されるので、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。

具体的には、第１手段の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、第１手段（第２手段）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。一方、第１手段の正面視における大きさを小さくしても、第１手段の正面視における大きさが第２手段の所定領域の大きさに依存しないので、第２手段の所定領域を大きくできる。よって、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。

言い換えると、遊技機の役物が配設される空間は、前後方向（正面と背面とを結ぶ方向）のスペースに比較的余裕があるところ、遊技機ＸＧ１によれば、上述した前後方向のスペースに着目し、第１手段を前後方向に長くすることで、第１手段の正面視の大きさを小さくできると共に、第２手段の所定領域の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

遊技機ＳＮＸＧ１において、前記第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、前記第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、前記所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ２。

遊技機ＳＮＸＧ２によれば、遊技機ＸＧ１の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されるので、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた場合に、発光手段から発光され所定領域で反射した光を遊技者に視認させることができるだけでなく、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）とされた場合には、発光手段から発光され所定領域で反射した光を、第１手段にその背面側から入射させ、第１手段を透過した光（第１手段の正面側から出射される光）を遊技者に視認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。

なお、第２手段を第１手段の背面側（正面視において重なる位置）にスライド変位させる上述した従来の構成では、縮小状態においては、発光手段から発光され所定領域で光を反射させても、その反射させた光が発光手段（発光手段の基板）に遮られてしまい、第１手段へ入射させることができない。これに対し、遊技機ＸＧ２によれば、所定領域で反射された光を、第１手段および発光手段の正面視外方側から回り込ませることができ、発光手段（発光手段の基板）に遮られることなく、第１手段の背面側へ入射させることができる。

遊技機ＳＮＸＧ１又はＳＮＸＧ２において、前記第２手段は、前記第１手段の正面視外方側に複数が配設され、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態では、隣り合う前記第２手段の一方の一側に他方の他側が重なることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ３。

遊技機ＳＮＸＧ３によれば、遊技機ＳＮＸＧ１又はＳＮＸＧ２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）では、隣り合う第２手段の一方の一側に他方の他側が重なるので、縮小状態において第２手段の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第２手段の大きさを大きくできる。一方、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）では、隣り合う第２手段の間の隙間を小さくできる。

遊技機ＳＮＸＧ３において、前記第１手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態において隣り合う前記第２手段の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ４。

遊技機ＳＮＸＧ４によれば、遊技機ＳＮＸＧ３の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）において隣り合う第２手段の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されるので、縮小状態において第２手段どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）に遷移した際の意外性を向上できる。

遊技機ＳＮＸＧ４において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態となる際に、前記第２手段の一側が他側よりも先に前記第１手段の正面視外方側に到着するように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ５。

遊技機ＳＮＸＧ５によれば、遊技機ＳＮＸＧ４の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、第２手段の一側が他側よりも先に第１手段の正面視外方側に到着するように構成されるので、隣り合う

第２手段の一方および他方の変位を同じ態様としつつ、これら隣り合う第２手段同士が干渉することを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＧ４において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第２手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ６。

遊技機ＳＮＸＧ６によれば、遊技機ＳＮＸＧ４の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、隣り合う前記第２手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第２手段を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第２手段同士が干渉することを抑制できる。例えば、第２手段の一側が他側よりも先に第１手段の正面視外方側に到着するようにする必要がなく、第２手段の一側および他側が同時に第１手段の正面視外方側に到着するようにできる。

遊技機ＳＮＸＧ６において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第２手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ７。

遊技機ＳＮＸＧ７によれば、遊技機ＳＮＸＧ６の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第２手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる際と、縮小状態から拡大状態となる際の第２手段の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第２手段を変位させることによる演出効果を向上できる。

遊技機ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ７において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態とされた後、前記第１手段の正面視外方へ変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ８。

遊技機ＳＮＸＧ８によれば、遊技機ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第１手段の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第２手段の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

【６４０１】

＜花回転ユニットＧ４００の第１装飾ユニットＧ４２０を一例とする発明の概念について＞

第１手段と、前記第１手段の周りを周回可能に構成された第２手段とを備えた遊技機において、前記第２手段は、前記第１手段の周りを周回する際に、回転可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ１。

第１手段と、第１手段の周りを周回可能に構成された第２手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第１手段および第２手段に関し、改善の余地があった。

即ち、第１手段の周りを第２手段が周回（公転）する演出では、両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段および第２手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＨ１によれば、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第１手段の周りを周回（公転）する際に、回転（自転）可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＨ１において、前記第２手段は、前記回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、前記一側領域と前記他側領域とが異なる態様に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ２。

遊技機ＳＮＸＨ２によれば、遊技機ＳＮＸＨ１の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、一側領域と他側領域とが異なる態様に構成されるので、第１手段の周りを第２手段が周回する際に、第２手段の異なる態様（一側領域、他側領域）を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。

なお、異なる態様とは、例えば、視認される形状（外形）が異なるもの、外面の粗さや色が異なるもの（即ち、光の反射態様が異なるもの）、材質が異なるもの、これらを組み合わせたもの等が例示される。

遊技機ＳＮＸＨ１又はＳＮＸＨ２において、前記第２手段は、前記第１手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第１手段の外方側へ近接する方向への前記第２手段の変位は、前記第２手段の前記回転における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ３。

遊技機ＳＮＸＨ３によれば、遊技機ＳＮＸＨ１又はＳＮＸＨ２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段の外方側へ近接する方向への第２手段の変位は、第２手段の回転（自転）における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるので、常に同じ姿勢で第２手段を第１手段の外方側へ近接させることができ、第２手段が第１手段の外方側に干渉する（当接する）ことを抑制できる。これにより、第２手段の外形形状の設計の自由度を高められると共に、１手段の外方側へ第２手段をより近接させることができる。

遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ３のいずれかにおいて、前記第２手段は、前記第１手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第２手段が前記第１手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、前記第２手段の前記周回における周回位置が所定の周回位置となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ４。

遊技機ＳＮＸＨ４によれば、遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段が第１手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、第２手段の周回（公転）における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第２手段が第１手段の外方側に最も近づいた状態において、第２手段の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第１手段の周りを第２手段が周回（公転）する構成において、常に同じ周回位置において第２手段を第１手段の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点（始点）として第２手段を第１手段の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ５。

遊技機ＳＮＸＨ５によれば、遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ４のいずれかの奏する効果

に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
即ち、第１手段は、第２手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えるので、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第２手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合には、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第２手段の回転（自転）を着目させやすくできる一方、第２手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合には、回転手段の回転（自転）の分、第２手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第２手段の周回（公転）を着目させやすくできる。
遊技機ＳＮＸＨ５において、前記第２手段の周回の速度と、前記回転手段の回転の速度とが異なることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ６。
遊技機ＳＮＸＨ６によれば、遊技機ＳＮＸＨ５の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
即ち、第２手段の周回の速度と、前記回転手段の回転の速度とが異なるので、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第２手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第２手段の周回の速度が回転手段の回転の速度よりも遅くすることで、第２手段が第２手段と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第２手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第２手段の周回の速度が回転手段の回転の速度よりも速くすることで、第２手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第２手段の周回（公転）を着目させやすくできる。
【６４０２】
＜上側装飾ユニットＨ１４ａの第１連通路Ｈ３００Ｃを一例とする発明の概念について＞
動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機において、変位可能に構成され前記配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ１。
動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
しかしながら、上述した遊技機では、動作に伴う出力に改善の余地があった。
即ち、動作手段の動作に伴い音を出力する場合、動作手段の動作態様（例えば、動作（振動）の振動数や波形）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることができる。しかしながら、動作手段の動作態様を変化させるのみでは、出力される音の態様の変化が不十分であるという問題点があった。
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、動作に伴う出力を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＸＩ１によれば、動作に伴う出力を改善できる。
即ち、変位可能に構成され配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えるので、変位手段の配設手段との当接状態を変化させることで、配設手段の剛性を変化させることができる。これにより、動作手段の動作態様を一定とした場合でも、配設手段の剛性の変化に伴い、出力させる音の態様を変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。
遊技機ＳＮＸＩ１において、前記動作手段は、所定間隔を隔てて前記配設手段に配設される第１動作手段および第２動作手段を備え、所定方向視において前記変位部材の一側に前記第１動作手段が位置されると共に前記変位部材の他側に前記第２動作手段が位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ２。
遊技機ＳＮＸＩ２によれば、動作に伴う出力を改善できる。
即ち、動作手段は、所定間隔を隔てて配設手段に配設される第１動作手段および第２動作手段を備え、所定方向視において変位部材の一側に第１動作手段が位置されると共に変

位部材の他側に第２動作手段が位置されるので、所定方向視において第１動作手段と第２動作手段との間となる領域を含む領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態を変化させることができる。即ち、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

遊技機ＳＮＸＩ１又はＳＮＸＩ２において、前記変位手段は、前記配設手段の外側の壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ３。

遊技機ＳＮＸＩ３によれば、遊技機ＳＮＸＩ１又はＳＮＸＩ２の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位手段は、配設手段の外側の壁部の一部を構成するので、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

なお、変位手段が構成する壁部（配設手段の外側の壁部の一部）は、遊技者から視認可能に構成されることが好ましい。変位手段の変位を遊技者に視認させることで、配設手段の剛性が変化されること（即ち、出力される音の態様が変化されること）を聴覚だけでなく視覚によっても認識させることができる。

遊技機ＳＮＸＩ２において、前記配設手段は、前記第１動作手段が配設される第１配設空間および前記第２動作手段が配設される第２配設空間と、前記第１配設空間および前記第２配設空間を連通可能に形成される連通空間とを備え、前記変位手段は、前記連通空間を区画する壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ４。

遊技機ＳＮＸＩ４によれば、遊技機ＳＮＸＩ２の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備え、変位手段は、連通空間を区画する壁部の一部を構成するので、変位手段の配設手段との当接状態の変化により配設手段の剛性を変化させることで、出力させる音の態様を変化させることができるだけでなく、変位手段の変位に伴い連通空間の外部への開放量（閉塞も含む）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることもできる。特にこれら剛性の変化と開放量の変化とを同時に行わせることができるので、出力される音の態様の変化をより大きくすることができる。

遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記配設手段に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ５。

遊技機ＳＮＸＩ５によれば、遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ４のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位手段は、配設手段に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されるので、変位手段を配設手段から離間する方向に変位（回転）させることで、変位手段が配設手段に対して当接されている領域を最小限とすることができる。即ち、軸支された部分以外を非当接とすることができる。これにより、配設手段の剛性の変化を大きくでき、出力させる音の態様をより変化させやすくできる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ５のいずれかにおいて、前記変位手段と前記配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ６。

遊技機ＳＮＸＩ６によれば、遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ５のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位手段と配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されるので、変位手段を配設手段に密着させ、両者の間の滑りを抑制できる。これにより、

配設手段の剛性を変化させやすくでき、出力させる音の態様をより大きく変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ６のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ７。

遊技機ＳＮＸＩ７によれば、遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ６のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、配設手段の剛性が変化されるタイミング（即ち、出力される音の態様が変化されるタイミング）を操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【６４０３】

＜球発射ユニットＨ２９１１２ａの凹部Ｈ２９８２１ａ１を一例とする発明の概念について＞

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ１。

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。

即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＪ１によれば、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、凹部または凸部は、送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えるので、非平行部に遊技球を衝突（当接）させて、遊技球が暴れることを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１において、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ２。

遊技機ＳＮＸＪ２によれば、遊技機ＳＮＸＪ１の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部または凸部は、送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えるので、比較的暴れが小さい遊技球を送球方向に沿って案内することができる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１又はＳＮＸＪ２において、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ３。

遊技機ＳＮＸＪ３によれば、遊技機ＳＮＸＪ１又はＳＮＸＪ２の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されるので、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部または凸部を徐々に作用させることができる。即ち、凹部または凸部への遊技球の衝突（当接）により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ３のいずれかにおいて、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ４。

遊技機ＳＮＸＪ４によれば、遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球が通過している間、かかる遊技球に対して凹部または凸部の作用を継続させ、遊技球の暴れを収束させやすくできる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ４のいずれかにおいて、前記凹部または凸部は、前記送球手段の送球方向に通過する遊技球と、前記送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ５。

遊技機ＳＮＸＪ５によれば、遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部または凸部は、送球手段の送球方向に通過する遊技球と、送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されるので、送球手段の送球方向に通過する遊技球に対しては、その軌跡を安定化させる一方、送球手段の送球方向とは反対方向に通過する遊技球（例えば、発射強度が弱く、発射手段へ戻ってくる遊技球）に対しては、遊技球の通過方向を変更させる（例えば、遊技球を回収口へ案内し、発射装置まで戻らないようにする）ことができる。その結果、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ１０、ＳＮＢ１からＳＮＢ１０、ＳＮＣ１からＳＮＣ１１、ＳＮＤ１からＳＮＤ１２、ＳＮＥ１からＳＮＥ１１、ＳＮＷＡ１－０からＳＮＷＡ１－５、ＳＮＷＡ２－１からＳＮＷＡ２－５、ＳＮＷＢ１－１からＳＮＷＢ１－６、ＳＮＷＢ２－１からＳＮＷＢ２－８、ＳＮＷＢ３－１からＳＮＷＢ３－３、ＳＮＷＣ１－１からＳＮＷＣ１－４、ＳＮＷＣ２－１からＳＮＷＣ２－５及びＳＮＷＤ１－１からＳＮＷＤ１－５、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１１、ＳＮＹＢ１からＳＮＹＢ１０、ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１１、ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ５、ＳＮＹＥ１からＳＮＹＥ３、ＳＮＹＦ１からＳＮＹＦ３及びＳＮＹＧ１からＳＮＹＧ３、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１３、ＳＮＢＢ１からＳＮＢＢ３、ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１１、ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１１、ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１３、ＳＮＢＥ１からＳＮＢＥ３、ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ１０、ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１６、ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１１、ＳＮＢＩ１からＳＮＢＩ３及びＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ１１、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２６、ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ４、ＳＮＣＣ１からＳＮＣＣ４、ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ１９、ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ４、ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ４、ＳＮＤＤ１からＳＮＤＤ４、ＳＮＥＡ１からＳＮＥＡ４、ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ４及びＳＮＥＣ１からＳＮＥＣ５、遊技機ＳＮＦＡ１からＳＮＦＡ１３、ＳＮＦＢ１からＳＮＦＢ１２、ＳＮＦＣ１からＳＮＦＣ８又はＳＮＦＤ１からＳＮＦＤ５、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ１０、ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ８、ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ１０、ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ１０、ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ１０、ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ１６、ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ１０、ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５、ＳＮＫＨ１からＳＮＫＨ１３、ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１１及びＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ１１、ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ９、ＳＮＸＢからＳＮＸＢ１１、ＳＮＸＣ１からＳＮＸＣ９、ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ９、ＳＮＸＥ１からＳＮＸＥ９、ＳＮＸＦ１からＳＮＸＦ１２、ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ８、ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ６、ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ７、ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＳＮＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは

、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ１０、ＳＮＢ１からＳＮＢ１０、ＳＮＣ１からＳＮＣ１１、ＳＮＤ１からＳＮＤ１２、ＳＮＥ１からＳＮＥ１１、ＳＮＷＡ１－０からＳＮＷＡ１－５、ＳＮＷＡ２－１からＳＮＷＡ２－５、ＳＮＷＢ１－１からＳＮＷＢ１－６、ＳＮＷＢ２－１からＳＮＷＢ２－８、ＳＮＷＢ３－１からＳＮＷＢ３－３、ＳＮＷＣ１－１からＳＮＷＣ１－４、ＳＮＷＣ２－１からＳＮＷＣ２－５及びＳＮＷＤ１－１からＳＮＷＤ１－５、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１１、ＳＮＹＢ１からＳＮＹＢ１０、ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１１、ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ５、ＳＮＹＥ１からＳＮＹＥ３、ＳＮＹＦ１からＳＮＹＦ３及びＳＮＹＧ１からＳＮＹＧ３、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１３、ＳＮＢＢ１からＳＮＢＢ３、ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１１、ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１１、ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１３、ＳＮＢＥ１からＳＮＢＥ３、ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ１０、ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１６、ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１１、ＳＮＢＩ１からＳＮＢＩ３及びＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ１１、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２６、ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ４、ＳＮＣＣ１からＳＮＣＣ４、ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ１９、ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ４、ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ４、ＳＮＤＤ１からＳＮＤＤ４、ＳＮＥＡ１からＳＮＥＡ４、ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ４及びＳＮＥＣ１からＳＮＥＣ５、遊技機ＳＮＦＡ１からＳＮＦＡ１３、ＳＮＦＢ１からＳＮＦＢ１２、ＳＮＦＣ１からＳＮＦＣ８又はＳＮＦＤ１からＳＮＦＤ５、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ１０、ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ８、ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ１０、ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ１０、ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ１０、ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ１６、ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ１０、ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５、ＳＮＫＨ１からＳＮＫＨ１３、ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１１及びＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ１１、ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ９、ＳＮＸＢからＳＮＸＢ１１、ＳＮＸＣ１からＳＮＸＣ９、ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ９、ＳＮＸＥ１からＳＮＸＥ９、ＳＮＸＦ１からＳＮＸＦ１２、ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ８、ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ６、ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ７、ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ１０、ＳＮＢ１からＳＮＢ１０、ＳＮＣ１からＳＮＣ１１、ＳＮＤ１からＳＮＤ１２、ＳＮＥ１からＳＮＥ１１、ＳＮＷＡ１－０からＳＮＷＡ１－５、ＳＮＷＡ２－１からＳＮＷＡ２－５、ＳＮＷＢ１－１からＳＮＷＢ１－６、ＳＮＷＢ２－１からＳＮＷＢ２－８、ＳＮＷＢ３－１からＳＮＷＢ３－３、ＳＮＷＣ１－１からＳＮＷＣ１－４、ＳＮＷＣ２－１からＳＮＷＣ２－５及びＳＮＷＤ１－１からＳＮＷＤ１－５、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１１、ＳＮＹＢ１からＳＮＹＢ１０、ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１１、ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ５、ＳＮＹＥ１からＳＮＹＥ３、ＳＮＹＦ１からＳＮＹＦ３及びＳＮＹＧ１からＳＮＹＧ３、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１３、ＳＮＢＢ１からＳＮＢＢ３、ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１１、ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１１、ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１３、ＳＮＢＥ１からＳＮＢＥ３、ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ１０、ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１６、ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１１、ＳＮＢＩ１からＳＮＢＩ３及びＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ１１、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２６、ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ４、ＳＮＣＣ１からＳＮＣＣ４、ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ１９、ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ４、ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ４、ＳＮＤＤ１からＳＮＤＤ４、ＳＮＥＡ

１からＳＮＥＡ４、ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ４及びＳＮＥＣ１からＳＮＥＣ５、遊技機ＳＮＦＡ１からＳＮＦＡ１３、ＳＮＦＢ１からＳＮＦＢ１２、ＳＮＦＣ１からＳＮＦＣ８又はＳＮＦＤ１からＳＮＦＤ５、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ１０、ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ８、ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ１０、ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ１０、ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ１０、ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ１６、ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ１０、ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５、ＳＮＫＨ１からＳＮＫＨ１３、ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１１及びＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ１１、ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ９、ＳＮＸＢからＳＮＸＢ１１、ＳＮＸＣ１からＳＮＸＣ９、ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ９、ＳＮＸＥ１からＳＮＸＥ９、ＳＮＸＦ１からＳＮＸＦ１２、ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ８、ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ６、ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ７、ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【６４０４】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１７６０から図１８１７を参照し、第１５７実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１７６０は、第１５７実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１７６１は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図１７６２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１７６３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１７６４は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１７６５は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１７６６は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図１７６７は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図１７６８は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図１７６５では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。また、以下の説明では、図１７６０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１７６０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１７６０参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【６４０５】

図１７６０～図１７６８に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図１７６０参照）左側（矢

印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１７６３参照）。また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図１７６５及び図１７６６参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図１７６５参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図１７６５参照）を主に備えて形成される。

【６４０６】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図１７６４参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４

０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図１６８０参照）とを主に備えて形成される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転動作物体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【６４０７】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。皿通路形成部材Ｈ１６０は、図１７６５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図１７６５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図１７６４に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【６４０８】
正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図１７６７及び図１７６８に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図１７６６参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＨ１６が配設される（図１７６０参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。ガラスユニットＨ１６は、図１７６０及び図１７６４に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【６４０９】
正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニ

ットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図１７６０に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図１７６９参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図１７６０に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図１７６１参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図１７６５参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【６４１０】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバー

Ｈ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【６４１１】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図１７６５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図１７６７参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技

者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【６４１２】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図１７６７参照）。なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図１７６５参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図１７６５参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３

３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。
【６４１３】
ファール球通路部Ｈ１４５（図１７６７参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。ファール球通路部Ｈ１４５には、図１７６８に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図１７６７参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図１７６５参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。また、図１７６５に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。
【６４１４】
図１７６５に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非

透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図１７６０参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図１７６５を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図１７６０参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図１７６５の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【６４１５】

外レールＨ６２の先端部（図１７６５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図１７６５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、

変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５（図１７６５参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｍ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。

【６４１６】

また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）

にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【６４１７】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速

度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【６４１８】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１７６９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１は、後述する円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００に配設され、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。また、第１１１実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲（上方）に退避位置における花弁動作装置Ｇ８００が配置され、その花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位されると花弁動作装置Ｇ８００が第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を花弁動作装置Ｇ８００と共に遊技者に視認させることができる。なお、花弁動作装置Ｇ８００は、花回転ユニットＧ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２装飾ユニットＧ４８０が光透過性の材料から形成される。従って、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態においては、第２装飾ユニットＧ４８０の第２装飾ユニットＧ４８０を介して第３図柄表示装置Ｈ８１の少なくとも一部が遊技者に視認される。第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【６４１９】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短く

なるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【６４２０】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａ

が閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【６４２１】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【６４２２】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図１７６５参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【６４２３】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させ

やすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。また、上記第１５７実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。例えば、上記第１５７実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【６４２４】

図１７６１に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ

１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図１７６９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図１７６９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【６４２５】

次に、図１７６９を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図１７６９は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時

に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【６４２６】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【６４２７】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、及び、駆動手段Ｈ７５０が含まれる。なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。なお、図１７６９では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【６４２８】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ

８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１７６９参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１７６９参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【６４２９】

図１７７０はパチンコ機Ｈ１０の遊技盤Ｍ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。本実施形態では、パチンコ機Ｈ１０は、少なくとも、正面枠Ｈ１４（図１７６４参照）と、ベース板Ｍ６０（ベース板Ｈ６０に相当、図１７６４参照）と、内レールＭ６１（内レールＨ６１に相当、図１７６４参照）と、外レールＭ６２（外レールＨ６２に相当、図１７６４参照）と、一般入賞口Ｍ６３（一般入賞口Ｈ６３に相当、図１７６６参照）と、第１入賞口Ｍ６４（第１

入賞口Ｈ６４に相当、図１７６５参照）と、第２入賞口Ｍ６４０（第２入賞口Ｈ６４０に相当、図１７６６参照）と、電動役物Ｍ６４０ａ（電動役物Ｈ６４０ａに相当、図１７６５参照）と、第１可変入賞装置Ｍ６５（可変入賞装置Ｈ６５に相当、図１７６５参照）と、第１特定入賞口Ｍ６５ａ（特定入賞口Ｈ６５ａに相当、図１７６５参照）と、スルーゲートＭ６７（スルーゲートＨ６７に相当、図１７６５参照）と、戻り球防止部材Ｍ６８（戻り球防止部材Ｈ６８に相当、図１７６５参照）と、返しゴムＭ６９（返しゴムＨ６９に相当、図１７６５参照）と、アウト口Ｍ７１（アウト口Ｈ７１に相当、図１７６５参照）と、を備える。更に、本実施形態では、パチンコ機Ｈ１０は、少なくとも、外縁部材Ｍ７３（外縁部材Ｈ７３に相当、図１７６５参照）と、可変表示装置ユニットＭ８０（可変表示装置ユニットＨ８０に相当、図１７６５参照）と、第３図柄表示装置Ｍ８１（第３図柄表示装置Ｈ８１に相当、図１７６５参照）と、センターフレームＭ８６（センターフレームＨ８６に相当、図１７６５参照）と、を備える。図１７７０に示すように、遊技盤Ｍ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｍ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車ＭＷＦの他、レールＭ６１，Ｍ６２、一般入賞口Ｍ６３、第１入賞口Ｍ６４、第２入賞口Ｍ６４０、第１可変入賞装置Ｍ６５、第２可変入賞装置Ｍ６５０、スルーゲートＭ６７、可変表示装置ユニットＭ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２（図１７６５参照）の裏面側（又は表面側）に取り付けられる。ベース板Ｍ６０は、木製の板部材から形成される。一般入賞口Ｍ６３、第１入賞口Ｍ６４、第２入賞口Ｍ６４０、可変表示装置ユニットＭ８０は、ルータ加工によってベース板Ｍ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｍ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｍ６０を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板Ｍ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。遊技盤Ｍ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４に配設されるガラスユニットＨ１６（図１７６７参照）を通じて内枠Ｈ１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１７７０を参照して、遊技盤Ｍ１３の構成について説明する。遊技盤Ｍ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＭ６２が植立され、その外レールＭ６２の内側位置には外レールＭ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＭ６１が植立される。この内レールＭ６１と外レールＭ６２とにより遊技盤Ｍ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｍ１３とガラスユニットＨ１６（図６６７参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤Ｍ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｍ１３の正面であって２本のレールＭ６１，Ｍ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｍ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【６４３０】

２本のレールＭ６１，Ｍ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａ（図１７６５参照）から発射された球を遊技盤Ｍ１３上部へ案内するために設けられたものである。内レールＭ６１の先端部分（図１７７０の左上部）には戻り球防止部材Ｍ６８が取り付けられ、一旦、遊技盤Ｍ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レールＭ６２の先端部（図１７７０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＭ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＭ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図１７７０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの機能は上述したので、ここでは説明を省略する。尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｍ６４及び第２入賞口Ｍ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示される

だけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。本パチンコ機Ｈ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｍ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも前方に張り出すことで、開閉板の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第２入賞口Ｍ６４０へ入球可能となり、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球を第２入賞口Ｍ６４０まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなるように構成される。なお、電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物Ｍ６４０ａの下方に第２入賞口Ｍ６４０が配置され、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い。即ち、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口Ｍ６４０側へ入球可能となり、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｍ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。また、電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第２入賞口Ｍ６４０に案内され易く、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｍ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなるように構成することができる。

【６４３１】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｍ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板Ｍ６０の窓部の後方）に、可変表示装置ユニットＭ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＭ８０には、第１入賞口Ｍ６４及び第２入賞口Ｍ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｍ８１と、スルーゲートＭ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板Ｍ６０には、第３図柄表示装置Ｍ８１を正面視で囲むようにして、センターフレームＭ８６が配設されている。第３図柄表示装置Ｍ８１は９インチサイズから１９インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１７６９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｍ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｍ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｍ８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＭ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＭ６７を通過したことが検出され

ると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｍ６４０に付随された電動役物Ｍ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｍ６４０の電動役物Ｍ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ｍ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｍ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【６４３２】

スルーゲートＭ６７は、可変表示装置ユニットＭ８０の右側の領域において遊技盤Ｍ１３に組み付けられ、遊技盤Ｍ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＭ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＭ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｍ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｍ８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲートＭ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＭ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。また、スルーゲートＭ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＭ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＭ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニットＭ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｍ６４が配設されている。この第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｍ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、スルーゲートＭ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｍ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｍ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。なお、第２入賞口Ｍ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入

賞口Ｍ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｍ６４よりも正面視左下側）でも良い。また、第１入賞口Ｍ６４および第２入賞口Ｍ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。この場合の賞球個数の大小関係は逆転しても良い。

【６４３３】

第２入賞口Ｍ６４０には電動役物Ｍ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｍ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｍ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＭ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｍ６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ｍ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第１入賞口Ｍ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｍ６４は、第２入賞口Ｍ６４０にあるような電動役物Ｍ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｍ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ｍ６４０ａのない第１入賞口Ｍ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＭ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｍ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、時短中は、スルーゲートＭ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｍ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｍ６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＭ６７を通過させて電動役物Ｍ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｍ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。なお、本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０とは異なり、遊技盤Ｍ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｍ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｍ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｍ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＭ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

【６４３４】

第１入賞口Ｍ６４の右方には第２可変入賞装置Ｍ６５０（図１７７０参照）が配設され

ており、その下流側位置に第２特定入賞口Ｍ６５０ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｍ６４又は第２入賞口Ｍ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｍ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第２特定入賞口Ｍ６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この第２特定入賞口Ｍ６５０ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その第２特定入賞口Ｍ６５０ａが所定時間開放される。この第２特定入賞口Ｍ６５０ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｍ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、付与される時短の回数は３回とされ、第２入賞口Ｍ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、第２特定入賞口Ｍ６５０ａよりも上流側に配置され、第１特定入賞口Ｍ６５ａを前後方向への変位により開放する退避位置と閉鎖する張出位置とが切り替えられることで開閉させる張出物体である開閉板Ｍ６５ｂが所定時間開放され（後方側へ退避され）、その第１特定入賞口Ｍ６５ａの開放中に、球が第１特定入賞口Ｍ６５ａ内へ入賞し、その特定入賞口Ｍ６５ａの下流側の特定領域Ｍ６５ｃを通過することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この場合において、第１特定入賞口Ｍ６５ａへ向けて流下する遊技球の有無によって、開閉板Ｍ６５ｂの可動範囲が変化する場合（遊技球が開閉板Ｍ６５ｂの張出先端側（前側）に位置することで開閉板Ｍ６５ｂの移動を阻害する場合等）が生じても良い。

【６４３５】

特定領域Ｍ６５ｃの上流側であって第１特定入賞口Ｍ６５ａの下流側の位置には、第１特定入賞口Ｍ６５ａに入球した遊技球を特定領域Ｍ６５ｃに入球させる入球状態と、特定領域Ｍ６５ｃに入球することを防止する防止状態とで切り替え可能に変位される下側変位物体である不図示の切替手段が配設される。このように、本パチンコ機Ｈ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｍ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。また、特定入賞口Ｍ６５ａ，Ｍ６５０ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｍ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｍ６４の下方右側や、第１入賞口Ｍ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＭ８０の左方または右方や、上方でも良い。遊技盤Ｍ１３には、アウト口Ｍ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｍ６３，Ｍ６４，Ｍ６５ａ，Ｍ６４０，Ｍ６５０ａにも入賞しなかった球は、アウト口Ｍ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤Ｍ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図１７６９参照）には、駆動ソレノイドＭ４８７や駆動モータＭ４４２，Ｍ５０１，Ｍ７２０，Ｍ８２０や、回転クルーンＭ９５０を駆動させる駆動モータ等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８（図１７６９参照）には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｍ６４０の電動役物Ｍ６４０ａの駆動源等を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図１７６９参照）には、検出センサＭ４５３，Ｍ４

８３，Ｍ５１６，Ｍ７１３，Ｍ８１５，Ｍ９４２，Ｍ３４８９等が含まれる。なお、各種スイッチＨ２０８の接続先は、主制御装置Ｈ１１０に限られるものではなく、用途に応じて直接的に音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されても良い。どちらに接続するかは、個別に任意に選択可能とされる。

【６４３６】

次いで、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の構造について説明する。図１７７１は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の分解正面斜視図であり、図１７７２は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の分解背面斜視図である。なお、図１７７１及び図１７７２では、背面ケースＭ３１０の開口Ｍ３１１ａに配設される液晶表示装置（可変表示装置ユニットＭ８０）の図示が省略され、開口Ｍ３１１ａを通して奥側を視認可能に図示される。動作ユニットＭ３００は、正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１（図１７７０参照）の表示領域の左右側領域および上側領域に配設される複合動作役物ユニットＭ４００と、その複合動作役物ユニットＭ４００の後方側に配置され正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の上側領域に配設されるスライド動作役物ユニットＭ７００と、そのスライド動作役物ユニットＭ７００と同様の前後位置において複合動作役物ユニットＭ４００の後方側に配置され正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の下側領域に配設される昇降動作役物ユニットＭ８００と、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が収容され締結固定された前側の層において複合動作役物ユニットＭ４００が収容され締結固定される背面ケースＭ３１０と、を備える。背面ケースＭ３１０は、底壁部Ｍ３１１と、その底壁部Ｍ３１１の外縁から立設される外壁部Ｍ３１２とを備え、底壁部Ｍ３１１及び外壁部Ｍ３１２から正面側が開放された箱状に形成される。背面ケースＭ３１０は、底壁部Ｍ３１１の中央に矩形状の開口Ｍ３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口Ｍ３１１ａは、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。背面ケースＭ３１０は、外壁部Ｍ３１２の正面側端部に遊技盤Ｍ１３の背面に対して平行に配置される板状部として延設され、遊技盤Ｍ１３に面で支持される支持板部Ｍ３１３を備える。その支持板部Ｍ３１３が遊技盤Ｍ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ｍ１３のベース板Ｍ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ｍ１３と動作ユニットＭ３００とを一体的に固定することができるので、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の全体としての剛性の向上を図ることができる。ベース板Ｍ６０は、光透過性の樹脂材料から形成される板状部材から形成されており、その板状部材が中央部において前後方向に貫通形成されており、その貫通形成された箇所には、光透過性の樹脂材料から形成され光を導光可能に構成される板状の導光板Ｍ２６０が配設されている。ベース板Ｍ６０及び導光板Ｍ２６０が光透過性の樹脂材料から形成されていることにより、正面側からベース板Ｍ６０の背面側に配設された各種構造体（動作ユニットＭ３００に配設される複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００、昇降動作役物ユニットＭ８００及び第３図柄表示装置Ｍ８１等）を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板Ｍ６０の貫通部分の形状や導光板Ｍ２６０の配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ易くすることができ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。また、ベース板Ｍ６０を木製の板部材（ベニヤ等）から形成するようにしても良い。

【６４３７】

導光板Ｍ２６０は、板状部の端部側（上側および右側）において略等間隔に配置される複数のＬＥＤから入射された光を複数の位置で正面側へ屈曲させ、正面視において特定の装飾模様やキャラクターが光で描画されているように視認させ得る一般的な導光板であって、背後に配置される各種構造体（複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）の動作中に発光させる制御や、各種構造体の停止中において発光させる制御が、実行可能とされる。各種構造体（複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ

８００等）が退避され、停止されている場合には、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域と視認可能物体である導光板Ｍ２６０とが正面視で重ねられることで、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域における表示と導光板Ｍ２６０により描画される形状とを合わせて視認させることができ、立体的な表示態様を実現可能となる。本実施形態では、導光板Ｍ２６０に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０に描画される形状に対応するものとして設計される。即ち、演出動作ユニットＭ５００の手前側においてスライド動作役物ユニットＭ７００に対応する特定表示（例えば、スライド動作役物ユニットＭ７００に装飾されているキャラクターに関連する絵が拡大して描画される表示）を視認させることが可能に構成される。なお、導光板Ｍ２６０に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニットＭ７００に描画される形状に対応するものに限られるものではない。例えば、複合動作役物ユニットＭ４００の形状に対応するものでも良いし、昇降動作役物ユニットＭ８００の形状に対応するものでも良いし、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に（一時的に）表示される形状に対応するものでも良い。図１７７３は、複合動作役物ユニットＭ４００の分解正面斜視図であり、図１７７４は、複合動作役物ユニットＭ４００の分解背面斜視図である。複合動作役物ユニットＭ４００は、背面ケースＭ３１０に直接締結固定されるか又は背面ケースＭ３１０に締結固定された物体に締結固定されることで間接的に固定されることにより背面ケースＭ３１０（図Ｚ１参照）に対して位置が固定される部分（左側支持装飾部Ｍ４１０、背面側支持部Ｍ４３０、昇降駆動部Ｍ４４０、切替動作部Ｍ４８０）と、当該部分に変位可能に支持されており背面ケースＭ３１０に対して相対変位可能に構成される部分（演出動作ユニットＭ５００）とにより構成される。即ち、複合動作役物ユニットＭ４００は、最前面の左側部において背面ケースＭ３１０（図１７７３参照）に締結固定される左側支持装飾部Ｍ４１０と、その左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側において間隔を空けて対向配置されておりスライド動作役物ユニットＭ７００（図１７７３参照）に締結固定されることで背面ケースＭ３１０に対する位置が固定される背面側支持部Ｍ４３０と、最前面の右側部において背面ケースＭ３１０に締結固定される昇降駆動部Ｍ４４０と、その昇降駆動部Ｍ４４０と背面ケースＭ３１０との間の位置において背面ケースＭ３１０の底壁部Ｍ３１１に締結固定されると共に昇降駆動部Ｍ４４０が締結固定される切替動作部Ｍ４８０と、その切替動作部Ｍ４８０に上下端部が支持され上下方向に延びている金属棒Ｍ４０１と、その金属棒Ｍ４０１により被案内部Ｍ５５０の変位が案内される演出動作ユニットＭ５００と、を主に備える。

【６４３８】

図１７７３及び図１７７４に図示されるように、複合動作役物ユニットＭ４００は、演出動作ユニットＭ５００の左右端部を前後両側で支持可能に構成されている。これにより、演出動作ユニットＭ５００の前後方向への変位を抑制することができる。即ち、第１に、演出動作ユニットＭ５００は、左端部の前側突部Ｍ５１１が左側支持装飾部Ｍ４１０の板状ベースＭ４１１の案内長孔Ｍ４１２に変位可能に支持され、左端部の後側突部Ｍ５３１が背面側支持部Ｍ４３０の板状ベースＭ４３１において案内長孔Ｍ４１２の後方位置に貫通形成され案内長孔Ｍ４１２と平行に形成される案内長孔Ｍ４３２に変位可能に支持されることにより、前後両側から支持されている。第２に、金属棒Ｍ４０１に案内される被案内部Ｍ５５０の前側には昇降駆動部Ｍ４４０が対向配置され、被案内部Ｍ５５０の後側には切替動作部Ｍ４８０が対向配置されている。被案内部Ｍ５５０と昇降駆動部Ｍ４４０及び切替動作部Ｍ４８０との間は、通常、僅かな隙間が空くように構成されており、変位の抵抗が生じることを防止している。一方で、意図せず演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が前後方向に大きく変位した場合には、その変位を当接により防止可能に構成されている。演出動作ユニットＭ５００は、被案内部Ｍ５５０の背面側から検出片Ｍ５５４が突設されており、その検出片Ｍ５５４が切替動作部Ｍ４８０の上端側において検出可能に構成される。図１７７５は、演出動作ユニットＭ５００の分解正面斜視図であり、図１７７６は、演出動作ユニットＭ５００の分解背面斜視図である。演出動作ユニットＭ５００は、金属棒Ｍ４０１によって上下方向への変位を案内される部分（板状本体部Ｍ５

１０、被案内部Ｍ５５０等）と、その部分に変位可能に支持される部分（可動装飾ユニットＭ６００）とにより構成される。即ち、演出動作ユニットＭ５００は、樹脂材料から略長方形状の板状に形成され骨格を成す板状本体部Ｍ５１０と、その板状本体部Ｍ５１０の背面側に左側寄りで配置され板状本体部Ｍ５１０との間に空間を形成するように板状本体部Ｍ５１０に対して締結固定される左側蓋部Ｍ５３０と、板状本体部Ｍ５１０の背面側に右側寄りで配置され板状本体部Ｍ５１０との間に空間を形成するように板状本体部Ｍ５１０に対して締結固定される右側蓋部Ｍ５４０と、を主に備える。更に、演出動作ユニットＭ５００は、右側蓋部Ｍ５４０を回転移動可能に支持する被案内部Ｍ５５０と、右側蓋部Ｍ５４０に対して回転移動可能に支持される扇形状の扇形状構成部Ｍ５６０と、右側蓋部Ｍ５４０に配設される駆動モータＭ５０１と、その駆動モータＭ５０１の駆動力を伝達可能に構成される伝達部Ｍ５８０と、板状本体部Ｍ５１０に回転移動可能に支持され伝達部Ｍ５８０により駆動モータＭ５０１の駆動力が伝達可能とされる可動装飾ユニットＭ６００と、を主に備える。

【６４３９】

板状本体部Ｍ５１０は、大部分が有色（例えば、赤色）で透明の樹脂材料から形成されており、左側端部において前方へ向けて円柱状に突設される前側突部Ｍ５１１と、中央よりも左側の領域における複数位置において点在され無色透明の略星状に形成される透過部Ｍ５１２と、その透過部Ｍ５１２に対応する位置にＬＥＤ等の発光手段を配置可能となるように内部において締結固定される電飾基板Ｍ５１３と、可動装飾ユニットＭ６００の回転軸を形成する部分であって前方に延設される筒状部Ｍ５１４と、その筒状部Ｍ５１４を中心とする円弧に沿って形成されており可動装飾ユニットＭ６００の変位を案内可能な領域を構成する領域構成部である円弧状貫通部Ｍ５１５と、その円弧状貫通孔Ｍ５１５の上端部側において検出溝が前側を向く姿勢で配設されており可動装飾ユニットＭ６００を検出可能な検出センサＭ５１６と、筒状部Ｍ５１４に対して円弧状貫通部Ｍ５１５の反対側の領域において筒状部Ｍ５１４を中心とする円弧に沿って形成される複数の補助貫通部Ｍ５１７と、筒状部Ｍ５１４と円弧状貫通部Ｍ５１５との間の領域において前後方向に貫通形成される伝達用貫通孔Ｍ５１８と、を主に備える。前側突部Ｍ５１１は、左側支持装飾部Ｍ４１０（図１７７３参照）の案内長孔Ｍ４１２に挿通され、その案内長孔Ｍ４１２の延びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。前側突部Ｍ５１１は、左側支持装飾部Ｍ４１０を挟むように配置される一対の円環形状のカラー部材（図示せず）に挿通される。これにより、左側支持装飾部Ｍ４１０と板状本体部Ｍ５１０との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。電飾基板Ｍ５１３に配置されるＬＥＤから照射される光のうち、透過部Ｍ５１２を通して遊技者に視認される光は、透過部Ｍ５１２以外（周囲）の位置を通って遊技者に視認される光に比較して、明るく視認される。即ち、電飾基板Ｍ５１３に配置されるＬＥＤを発光させることにより、板状本体部Ｍ５１０の前面を全体的に明るくしながら、点在する透過部Ｍ５１２をより明るく視認させることができる。円弧状貫部Ｍ５１５は、前面側における開口として形成されている。板状本体部Ｍ５１０は、円弧状貫通部Ｍ５１５を囲む位置から円弧状貫通部Ｍ５１５の外形よりも若干大きな形状で背面側へ向けて延設される枠状部Ｍ５２１を備える。即ち、円弧状貫通部Ｍ５１５と枠状部Ｍ５２１との間には段部が形成される。検出センサＭ５１６は、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出溝に被検出部Ｍ６１６が位置するように配設される。左側蓋部Ｍ５３０は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、左端端部において後方へ向けて円柱状に突設される後側突部Ｍ５３１と、右側端部において湾曲面として形成される湾曲縁部Ｍ５３２と、を備える。後側突部Ｍ５３１は、背面側支持部Ｍ４３０（図１７７３参照）の案内長孔Ｍ４３２に挿通され、その案内長孔Ｍ４３２の延びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。後側突部Ｍ５３１は、背面側支持部Ｍ４３０を挟むように配置される一対の円環形状のカラー部材（図示せず）に挿通される。これにより、背面側支持部Ｍ４３０と左側蓋部Ｍ５３０との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。

【６４４０】
本実施形態では、後側突部Ｍ５３１と前側突部Ｍ５１１とが前後方向に延びる同一直線上に配置されており、案内長孔Ｍ４１２と案内長孔Ｍ４３２とが同一の直線に対して平行に延びていることから、演出動作ユニットＭ５００の左端部は、前側突部Ｍ５１１及び後側突部Ｍ５３１を介して前後から両持ちで支持される。湾曲縁部Ｍ５３２は、枠状部Ｍ５２１の後方に位置し、その枠状部Ｍ５２１と共通の湾曲面を構成するよう形成される。即ち、湾曲縁部Ｍ５３２の湾曲面は、筒状部Ｍ５１４の中心軸を中心とする円弧に合致する形状とされる。右側蓋部Ｍ５４０は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、右端側において背面側に突設され被案内部Ｍ５５０に支持される金属製の突設軸部Ｍ５４１と、その突設軸部Ｍ５４１に対して平行に突設され被案内部Ｍ５５０に挿通される金属製の補助突設部Ｍ５４２と、断面が突設軸部Ｍ５４１よりも大きな円形に類似する形状の柱形状で背面側へ突設される大径支持部Ｍ５４３と、その大径支持部Ｍ５４３に支持される扇形状構成部Ｍ５６０の抜け止めが可能となるように大径支持部Ｍ５４３の外形よりも直径の大きな円形板状に形成され大径支持部Ｍ５４３の突設先端側から金属製の締結ネジＭ５０２で締結固定される脱落防止部Ｍ５４４と、大径支持部Ｍ５４３の円形状の中心と同軸の円弧形状に沿う位置に突設される突設補助部Ｍ５４５と、その突設補助部Ｍ５４５の外周側において大径支持部Ｍ５４３を中心とする円弧に沿う形状で凹設形成（背面側の面が前方側へ変位されるよう形成）される段部Ｍ５４６と、伝達部Ｍ５８０の構成部材を回転可能に支持する複数の突設部Ｍ５４７と、を主に備える。大径支持部Ｍ５４３は、その外形を構成する円形状が、筒状部Ｍ５１４を構成する円形状の中心との関係で同心円とされる。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０の回転中心と、可動装飾ユニットＭ６００の回転中心とが同一となるように構成される。大径支持部Ｍ５４３は、脱落防止部Ｍ５４４を締結固定する締結ネジＭ５０２が内部に位置することから、樹脂材料のみから形成される場合に比較して強度が向上される。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０を安定的に支持することができ、扇形状構成部Ｍ５６０の動作を長期間にわたって安定させることができる。このように扇形状構成部Ｍ５６０は、大径支持部Ｍ５４３という一点での支持でありながら、扇形状構成部Ｍ５６０の動作を長期間にわたって安定させることができる。段部Ｍ５４６は、扇形状構成部Ｍ５６０の回転先端側部と対向配置される。扇形状構成部Ｍ５６０の段部Ｍ５４６に対する当接面積が小さくなるように（抑制されるように）、段部Ｍ５４６の形状や配置および扇形状構成部Ｍ５６０の形状や配置が設計されることで、扇形状構成部Ｍ５６０の変位時の抵抗を抑制することができ、扇形状構成部Ｍ５６０の動作不良を防止し易くすることができる。

【６４４１】
被案内部Ｍ５５０は、上下方向一直線上に貫通形成されており金属棒Ｍ４０１（図１７７３参照）が挿通可能とされる直線貫通部Ｍ５５１と、右側蓋部Ｍ５４０の突設軸部Ｍ５４１を回転可能に軸支する貫通孔Ｍ５５２と、その貫通孔Ｍ５５２を中心とする円弧形状で貫通形成され右側蓋部Ｍ５４０の補助突設部Ｍ５４２が挿通される円弧状孔Ｍ５５３と、背面側から後方へ向けて板状に突設され切替動作部Ｍ４８０（図１７７３参照）により検出され得る検出片Ｍ５５４と、右側寄り下端位置から下方へ向けて延設される下方延設部Ｍ５５５と、上端部付近から前方へ向けて突設される被支持突部Ｍ５５６と、を主に備える。演出動作ユニットＭ５００は、被案内物体である被案内部Ｍ５５０を備えていれば何でも良く、樹脂材料から構成される部材に限定されるものではなく、金属材料から構成される部材であってもよい。扇形状構成部Ｍ５６０は、主に光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成されており、右側蓋部Ｍ５４０の大径支持部Ｍ５４３に回転可能に軸支される円筒部Ｍ５６１と、円筒部の外周側に扇形状で延設される板状本体部Ｍ５６２と、その板状本体部Ｍ５６２の周方向端部において直線に沿って前方へ突設される突条部Ｍ５６３と、板状本体部Ｍ５６２の回転先端側に肉厚の形状で形成される円弧状肉厚部Ｍ５６４と、その円弧状肉厚部Ｍ５６４の内周側において回転中心を中心とする円弧形状で貫通形成される円弧状孔Ｍ５６５と、その円弧状孔Ｍ５６５よりも外周側において円弧状肉厚部Ｍ５６４よりも肉厚に形成される外周側増厚部Ｍ５６６と、その外周側増厚部Ｍ５６６

の前面側から回転中心を中心とする円弧形状に沿って突設される円弧突条Ｍ５６７と、外周側増厚部Ｍ５６６の周方向端部から径方向に延設される延設部Ｍ５６８と、を主に備える。扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成されていることから、扇形状構成部Ｍ５６０の軽量化を図ることができるので、駆動モータＭ５０１の駆動力で可動装飾ユニットＭ６００を押し上げる場合に扇形状構成部Ｍ５６０の自重による動作抵抗を小さくすることができ、駆動モータＭ５０１の負担を低減させることができる。また、扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成されていることから、設計自由度を向上させることができる。円弧状孔Ｍ５６５は、右側蓋部Ｍ５４０の突設補助部Ｍ５４５が挿通されることで、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動を安定させる。突設補助部Ｍ５４５には先端側から雌ネジが形成されており、突設補助部Ｍ５４５の幅長さよりも直径の大きな頭部を有する雄ネジを螺入することや、円環状のカラーが嵌められた雄ネジを螺入することにより、突設補助部Ｍ５４５からの扇形状構成部Ｍ５６０の脱落を防止することができる。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動を安定させつつ、軸方向の変位（脱落）を規制することができる。外周側増厚部Ｍ５６６は、対向配置される右側蓋部Ｍ５４０の段部Ｍ５４６の凹設深さに対応して、増厚形成されている。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０と右側蓋部Ｍ５４０との間隔は、円弧状肉厚部Ｍ５６４の位置においても、外周側増厚部Ｍ５６６の位置においても、ほぼ同様となるように構成されている。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０の回転先端側が意図せず右側蓋部Ｍ５４０に近接する方向で変位した場合に、円弧状肉厚部Ｍ５６４ばかりが右側蓋部Ｍ５４０と当接し負荷が与えられ外周側増厚部Ｍ５６６には負荷が与えられないという事態を避けることができ、外周側増厚部Ｍ５６６にも負荷を分担させることができる。円弧突条Ｍ５６７は、外周側増厚部Ｍ５６６において右側蓋部Ｍ５４０の段部Ｍ５４６と優先して当接する部分となっており、少なくとも円弧突条Ｍ５６７が残存している（すり減っていない）状況において外周側増厚部Ｍ５６６は右側蓋部Ｍ５４０と離間するよう構成されている。また、この場合、設計寸法から円弧状肉厚部Ｍ５６４においても右側蓋部Ｍ５４０と離間する。

【６４４２】

延設部Ｍ５６８は、略正方形の断面を構成する形状で延設される。即ち、前後方向幅と上下方向（周方向）幅とが同じ長さで構成される。これにより、延設部Ｍ５６８が特定の方向に撓む事態を避けることができ、全方位で十分な剛性を有するよう構成することができる。更に、特定の方向の幅が小さい（薄い）場合に比較して、荷重（繰り返し荷重や衝撃荷重）を受けた場合に破損する可能性を低くすることができる。伝達部Ｍ５８０は、駆動モータＭ５０１の駆動軸に固定される被回転物体であるモータギアＭ５８１と、そのモータギアＭ５８１に歯合可能となるように一つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持されるピン付きギアＭ５８２と、そのピン付きギアＭ５８２に歯合可能となるように二つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持される増厚ギアＭ５８３と、その増厚ギアＭ５８３と歯合可能となるように背面側に突設される三つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持される円板付きギアＭ５８４と、を主に備える。円板付きギアＭ５８４は、扇形状構成部Ｍ５６０の動作と関連して動作可能に構成されており、扇形状構成部Ｍ５６０の上方向への動作を抑制する抑制物体であれば何でも良く、樹脂材料から構成されるものに限らず、金属材料から構成されてもよい。図１７７７は、可動装飾ユニットＭ６００の分解正面斜視図であり、図１７７８は、可動装飾ユニットＭ６００の分解背面斜視図である。可動装飾ユニットＭ６００は、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４を中心として回転移動する動作が可能な部分（板状本体部Ｍ６１０、前側蓋部Ｍ６２０、右側装飾部Ｍ６７０等）と、その部分を基準として直線方向にスライドする動作が可能な部分（前側スライド移動体Ｍ６４０、左側装飾部Ｍ６８０等）とにより構成される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００は、樹脂材料から略長方形状の板状に形成され骨格を成す板状本体部Ｍ６１０と、外周縁部において背面側に向けて突設されるリブ部によって板状本体部Ｍ６１０の外周縁部を封じるように板状本体部Ｍ６１０に締結固定され光透過性の樹脂材料から形成される前側蓋部Ｍ６２０と、その前側蓋部Ｍ６２０と板状本体部Ｍ６１０とにより間に収納される電飾基板Ｍ６３０と、前側蓋部Ｍ６２０の前側平面に沿ってスライド移動可能に構成され光透過性

の樹脂材料から形成される前側スライド移動体Ｍ６４０と、を主に備える。また、可動装飾ユニットＭ６００は、回転動作物体である板状本体部Ｍ６１０の後側平面に沿ってスライド移動体Ｍ６４０と一体的にスライド移動可能に構成される樹脂製の後側スライド移動体Ｍ６５０と、その後側スライド移動体Ｍ６５０と板状本体部Ｍ６１０とを変位可能に連結する樹脂製のリンク部材Ｍ６６０と、光透過性の樹脂材料から形成され前側蓋部Ｍ６２０の右側寄り領域を前側から覆う形状から構成され前側蓋部Ｍ６２０に締結固定される右側装飾部Ｍ６７０と、光透過性の樹脂材料から形成され前側スライド移動体Ｍ６４０を前側から覆う形状から構成され前側スライド移動体Ｍ６４０に締結固定される左側装飾部Ｍ６８０と、を主に備える。

【６４４３】

板状本体部Ｍ６１０は、右上端部付近において貫通形成される円形開口部Ｍ６１１と、その円形開口部Ｍ６１１の近傍において貫通形成される矩形状開口部Ｍ６１２と、左側端部付近において左右方向に延びる長孔状に貫通形成される複数の長孔状開口部Ｍ６１３と、上縁部における左右方向略中央位置から後方へ向けて延設される延設支持部Ｍ６１４と、右側端部から後方へ向けて突設される複数の補助突設部Ｍ６１５と、を主に備える。また、板状本体部Ｍ６１０は、円形開口部Ｍ６１１及び延設支持部Ｍ６１４の間の位置において円形開口部Ｍ６１１を中心とする円に沿う板形状で後方へ向けて突設される被検出部Ｍ６１６と、円柱形状で後方へ向けて突設されリンク部材Ｍ６６０を回転移動可能に支持する突設支持部Ｍ６１７と、長孔状開口部Ｍ６１３の延びる方向と平行に延びる長尺形状で後方へ向けて突設され前側スライド移動体Ｍ６４０の右端における前後方向の位置に左端が合致するように配置される補助突設部Ｍ６１８と、その補助突設部Ｍ６１８の上方において背面側へ向けて延設され右端部に鉤状部が形成される鉤状支持部Ｍ６１９と、外周側を縁取る枠状部の外側において前面に沿って左方に延設される延設当接部Ｍ６０５と、を主に備える。円形開口部Ｍ６１１は、内径が、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４（図１７７５参照）の外径よりも長くなるように設計されている。即ち、円形開口部Ｍ６１１は、筒状部Ｍ５１４との間には若干の隙間が生じるように構成されていることから、可動装飾ユニットＭ６００が板状本体部Ｍ５１０に対して適切に支持されている場合には何ら抵抗を与えるものではない一方で、可動装飾ユニットＭ６００が板状本体部Ｍ５１０に対して位置ずれする場合であっても、その位置ずれの度合いを抑制可能に構成される。延設支持部６１４は、樹脂材料からリング状に形成されるカラー部材Ｍ６０１を介して板状本体部Ｍ５１０の円弧状貫通部Ｍ５１５（図１７７５参照）に挿通される部分であって、先端側において樹脂製（又は金属製）の当接部材Ｍ６０２が締結固定される。当接部材Ｍ６０２の形状が円弧状貫通部Ｍ５１５よりも大きく形成されていることから、当接部材Ｍ６０２は延設支持部Ｍ６１４の板状本体部Ｍ５１０からの脱落を防止する機能を有する。補助突設部Ｍ６１５は、板状本体部Ｍ５１０の補助貫通部Ｍ５１７に挿通される部分であって、一方（下側）の補助突設部Ｍ６１５の先端側にフランジ付きのネジが固定されることで補助貫通部Ｍ５１７からの脱落が防止され、他方（上側）の補助突設部Ｍ６１５の先端には鉤形状部が形成されている。この鉤形状部に弾性バネＭ６０３（図１７７６参照）の端部が引っかけられることにより、板状本体部Ｍ６１０は、正面視時計回り方向に付勢されることになる。被検出部Ｍ６１６は、板状本体部Ｍ５１０の検出センサＭ５１６の検出溝に進入可能とされている。本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出センサＭ５１６の検出溝に進入するよう配置されているが、配置位置については任意に設定可能であり、また、配置個数も自由に設定可能である。突設支持部Ｍ６１７は、板状本体部Ｍ６１０の上側寄りの領域において背面側へ向けて増厚形成される荷重付与部Ｍ６０４の下側の空間に配置されており、この空間においてリンク部材Ｍ６６０を回転移動可能に支持する。突設支持部Ｍ６１７の先端部にはツバ付きネジが螺入固定されており、リンク部材Ｍ６６０の後方への変位（板状本体部Ｍ６１０から離間する方向への変位）を抑制できる。

【６４４４】

前側蓋部Ｍ６２０は、板状本体部Ｍ６１０の円形開口部Ｍ６１１に挿通されるように後

方へ向けて円柱形状で延設される回転軸部Ｍ６２１と、右寄りの領域において前側に増厚形成される増厚部Ｍ６２２と、その増厚部Ｍ６２２とは異なる箇所（増厚されていない箇所）において板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に対応する形状で貫通形成される複数の長孔状開口部Ｍ６２３と、その長孔状開口部Ｍ６２３と増厚部Ｍ６２２との間の位置において上下方向に亘って複数の星状の模様が形成される装飾部Ｍ６２４と、を主に備える。回転軸部Ｍ６２１は、板状本体部Ｍ６１０及び電飾基板Ｍ６３０を通過した状態で、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４に挿通されることで板状本体部Ｍ５１０に対する回転移動の回転軸部を構成する。また、回転軸部Ｍ６２１は、その先端側において大径の円形板部Ｍ６２１ａが締結ネジＭ５０２に締結固定されることで、板状本体部Ｍ５１０からの脱落が防止される。増厚部Ｍ６２２は、左端部の形状が、短手方向に延びる当接端部Ｍ６２２ａの間に長手方向（長孔状開口部Ｍ６１３が延設される方向と平行）に延びる修正部Ｍ６２２ｂが形成される（所謂「イナズマ状」に形成される）。これにより、対応して配置される前側スライド移動体Ｍ６４０の配置を良好に修正することができる。長孔状開口部Ｍ６２３は、背面側へ延設される外周縁部Ｍ６２３ａを有しており、この外周縁部Ｍ６２３ａの延設端部が板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３の内周面に当接するよう構成されている。これにより、長孔状開口部Ｍ６２３と板状本体部Ｍ６１０との間に生じ得る隙間が埋められるので、電飾基板Ｍ６３０からの光が長孔状開口部Ｍ６２３の内側に漏れることを避け易くすることができる。更に、外周縁部Ｍ６２３ａの延設端部が長孔状開口部Ｍ６１３の内周面と当接することにより補強され、前側スライド移動体Ｍ６４０の動作を安定的に支持することができる。装飾部Ｍ６２４は、前側に若干盛り上がって模様が形成されており、その形成範囲は、前側スライド移動体Ｍ６４０が移動された場合に露出し得る領域に渡るように構成されている。即ち、前側スライド移動体Ｍ６４０が増厚部Ｍ６２２から離れる離間位置に配置されている場合における増厚部ＭＭ６２２と前側スライド移動体Ｍ６４０との間の領域に少なくとも形成される。そのため、装飾部Ｍ６２４は前側スライド移動体Ｍ６４０が増厚部Ｍ６２２に近接配置されている場合には前側スライド移動体Ｍ６４０に覆われる。電飾基板Ｍ６３０は、前側蓋部Ｍ６２０の領域全体を背面側からカバーする形状から形成されており前側蓋部Ｍ６２０に複数位置でネジ留めされる板状本体部Ｍ６３１と、その板状本体部Ｍ６３１の右側寄り位置において前側蓋部Ｍ６２０の回転軸部Ｍ６２１が挿通される円形開口部Ｍ６３３と、板状本体部Ｍ６３１の左側寄り位置において前側蓋部Ｍ６２０の外周縁部Ｍ６２３ａが挿通される複数の長孔状開口部Ｍ６３４と、を主に備える。板状本体部Ｍ６３１は、正面側にＬＥＤ等の発光部Ｍ６３２が複数個分散配置されている。発光部Ｍ６３２は、無数の矩形状で図示されており、その位置は、広い面を構成している箇所に限らず、円形開口部Ｍ６３３と板状本体部Ｍ６３１の右上角部との間や、上側の長孔状開口部Ｍ６３４と板状本体部Ｍ６３１の上縁部との間や、下側の長孔状開口部Ｍ６３４と板状本体部Ｍ６３１の下縁部との間や、複数の長孔状開口部Ｍ６３４の間等にも漏れなく配置されている。

【６４４５】

円形開口部Ｍ６３３は、前側蓋部Ｍ６２０の回転軸部Ｍ６２１と同心であって、板状本体部Ｍ６１０の円形開口部Ｍ６１１よりも直径の大きな円形状から形成される。内周側に板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４（図１７７６参照）が挿通され遮蔽部として機能することにより、発光部Ｍ６３２から出射される光が円形開口部Ｍ６３３の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。長孔状開口部Ｍ６３４は、前側蓋部Ｍ６２０の外周縁部Ｍ６２３ａの外形よりも大きな形状で貫通形成されており、外周縁部Ｍ６２３ａが挿通される。そのため、発光部Ｍ６３２から出射される光のうち、正面視で長孔状開口部Ｍ６３４の内周側へ向かう成分は外周縁部Ｍ６２３ａにより反射または吸収（減衰）されることになるので、発光部Ｍ６３２から出射される光が長孔状開口部Ｍ６３４の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。なお、電飾基板Ｍ６３０は、第３図柄表示装置の表示領域と正面視で重なり得る位置に配置されるものに限られるものではなく、演出動作ユニットＭ５００の変位とは独立して配置を設定可能に構成される独立配置物体として電飾基板Ｍ４２１のように常時第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外方（表示領域

と重ならない位置）に配置されても良く、背後からＬＥＤ等の発光手段から光が照射されることで視認される明るさが変化され得るものでも良く、上下左右または前方からの光照射により視認される明るさが変化され得るものでも良い。前側スライド移動体Ｍ６４０は、前側蓋部Ｍ６２０の前側において増厚部Ｍ６２２を除く領域を埋める形状から形成される板状本体部Ｍ６４１と、その板状本体部Ｍ６４１の右端側において背面側から厚みを減らすように凹設形成される凹設形成部Ｍ６４２と、左右一対で後方へ向けて突設され前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３に挿通される複数の突設案内部Ｍ６４３と、を主に備える。板状本体部Ｍ６４１は、前側蓋部Ｍ６２０の正面側における平面状部に背面側が面で支持されていることで、前側スライド移動体Ｍ６４０の前側蓋部Ｍ６２０に対する安定した移動を可能としている。凹設形成部Ｍ６４２により前側スライド移動体Ｍ６４０の背面の位置が前側へ変化しており、これにより生じた前側蓋部Ｍ６２０との間の隙間領域に、装飾部Ｍ６２４が配置される。即ち、凹設形成部Ｍ６４２により、装飾部Ｍ６２４を盛り上げ形成した場合であっても装飾部Ｍ６２４と前側スライド移動体Ｍ６４０とが擦れることを避けることができる。突設案内部Ｍ６４３は、前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３及び板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に挿通され、その端部において後側スライド移動体Ｍ６５０に締結固定される。即ち、前側スライド移動体Ｍ６４０の移動は、長孔状開口部Ｍ６２３及び長孔状開口部Ｍ６１３により、その延設される直線方向に案内される。

【６４４６】

後側スライド移動体Ｍ６５０は、左右方向に延びる長尺本体部Ｍ６５１と、その長尺本体部Ｍ６５１の左側端部から上方へ延びる延設部Ｍ６５２と、長尺本体部Ｍ６５１の右側端部において上下方向に延びる長孔状に開口形成される伝達開口部Ｍ６５３と、長尺本体部Ｍ６５１の中間部において左右方向に延びる長孔状に開口形成される案内開口部Ｍ６５４と、延設部Ｍ６５２に一端が支持される弾性バネＭ６５５と、を主に備える。長尺本体部Ｍ６５２は、前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３及び板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に挿通された前側スライド移動体Ｍ６４０の突設案内部Ｍ６４３が締結固定される。即ち、後側スライド移動体Ｍ６５０及び前側スライド移動体Ｍ６４０は、長孔状開口部Ｍ６２３が延設される直線方向に沿ってスライド移動可能に案内される。伝達開口部Ｍ６５３には、リンク部材Ｍ６６０の端部が挿通され、その挿通端においてツバ付きネジが螺入固定されることで、リンク部材Ｍ６６０の後側スライド移動体Ｍ６５０からの脱落が防止される。案内開口部Ｍ６５４は、板状本体部Ｍ６１０の補助突設部Ｍ６１８が挿通される。補助突設部Ｍ６１８が左右方向に延びた形状とされていることから、案内開口部Ｍ６５４の形状と合わせて、後側スライド移動体Ｍ６５０の変位を左右方向に案内する。補助突設部Ｍ６１８は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される場合、後側スライド移動体Ｍ６５０の板状本体部Ｍ６１０に対する後方への変位（離間する方向への変位）を抑制できるので採用しても良いが、本実施形態では、リンク部材Ｍ６６０側（端側）にネジを採用することで、補助突設部Ｍ６１８でのネジの採用を省略している。これにより、省略されるネジ頭部の分、可動装飾ユニットＭ６００と板状本体部Ｍ５１０との間隔を狭めることができる。弾性バネＭ６５５は、延設部Ｍ６５２に一方の端部が支持されており、他方の端部が板状本体部Ｍ６１０の鉤状支持部Ｍ６１９に支持されており、後側スライド移動体Ｍ６５０に対して右方向の付勢力を作用させる。弾性バネＭ６５５は、後側スライド移動体Ｍ６５０が移動可能範囲の右側終端位置に配置されている状態において既に付勢力を生じさせる（自然長よりも延ばされている）状態となるように長さが設定されている。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０に対して常時右向きの付勢力が生じるようにすることができるので、後側スライド移動体Ｍ６５０を移動可能範囲の右側終端位置に安定させることができる。リンク部材Ｍ６６０は、板状本体部Ｍ６１０の突設支持部Ｍ６１７に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部Ｍ６６１と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体Ｍ６５０の伝達開口部Ｍ６５３に挿通される伝達突設部Ｍ６６２と、板状本体部Ｍ６６１の他方の端部において中央部が割れた二股形状に形成される伝達爪部Ｍ６６３と、

を主に備える。伝達突設部Ｍ６６２に対して伝達開口部Ｍ６５３が挿通される場合、後側スライド移動体Ｍ６５０の長尺本体部Ｍ６５１はリンク部材Ｍ６６０に後側から被せられる。伝達突設部Ｍ６６２は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のリンク部材Ｍ６６０に対する後方への変位（離間する方向への変位）を抑制できる。伝達爪部Ｍ６６３は、伝達部Ｍ５８０のピン付きギアＭ５８２（図１７７６参照）の回転を受けて荷重が伝達される。伝達爪部Ｍ６６３に荷重が伝達されることで被押進物体であるリンク部材Ｍ６６０が回転移動すると、一体形成されている伝達突設部Ｍ６６２の位置も変化することになり、連動して後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される。右側装飾部Ｍ６７０は、前側蓋部Ｍ６２０の増厚部Ｍ６２２の前方に配置され、前側蓋部Ｍ６２０に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを右側装飾部Ｍ６７０で隠すことができる。左側装飾部Ｍ６８０は、前側スライド移動体Ｍ６４０の前方に配置され、板状本体部Ｍ６４１に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを左側装飾部Ｍ６８０で隠すことができる。

【６４４７】

図１７７９（ａ）、図１７７９（ｂ）、図１７８０（ａ）及び図１７８０（ｂ）は、演出動作ユニットＭ５００の正面図である。演出動作ユニットＭ５００に対して可動装飾ユニットＭ６００が反時計回り方向に回転動作開始する動作が時系列で図示される。図１７７９（ａ）には、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して動作範囲の正面視時計回り方向終端に位置する起き上がり側終端状態が図示され、図１７７９（ｂ）には、起き上がり側終端状態から可動装飾ユニットＭ６００が正面視反時計回り方向に回転移動された後における中間状態が図示され、図１７８０（ａ）には、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して動作範囲の正面視反時計回り方向終端に位置する傾倒側終端状態が図示され、図１７８０（ｂ）には、傾倒側終端状態から前側スライド移動体Ｍ６４０が平行移動した伸長状態が図示される。図１７７９（ａ）、図１７７９（ｂ）、図１７８０（ａ）及び図１７８０（ｂ）に図示されるように、演出動作ユニットＭ５００に対する可動装飾ユニットＭ６００の動作は、回転移動と平行移動とが一連の流れの中の異なるタイミングで実行されるよう構成される。即ち、図１７７９（ａ）、図１７７９（ｂ）及び図１７８０（ａ）では、平行移動は停止される一方、下側変位物体である可動装飾ユニットＭ６００が回転移動する様子が時系列で図示されており、図１７８０（ａ）及び図１７８０（ｂ）では、回転移動は停止される一方、可動装飾ユニットＭ６００が平行移動される様子が時系列で図示されている。可動装飾ユニットＭ６００は、図１７７９（ａ）、図１７７９（ｂ）、図１７８０（ａ）及び図１７８０（ｂ）に時系列で図示される状態を逆向きに移行することで、伸長状態から、傾倒側終端状態、中間状態を経て起き上がり側終端状態まで復帰することができる（復帰制御により復帰する動作が実行される）。本実施形態では、復帰制御は、可動装飾ユニットＭ６００の動作のみに使用されるものではなく、他の動作ユニット（演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）と兼用される。復帰制御では、まず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図１７７８参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。可動装飾ユニットＭ６００の回転移動は、ほとんどの場合、可動装飾ユニットＭ６００の回転の中心軸線ＭＪ１の位置が固定された状態で実行される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００が平行移動している最中に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合のように、可動装飾ユニットＭ６００の速度方向が複雑となる場合に比較して、可動装飾ユニットＭ６００及び可動装飾ユニットＭ６

００と連動される扇形状構成部Ｍ５６０の動作を制御し易くすることができ、可動装飾ユニットＭ６００及び扇形状構成部Ｍ５６０の動作不良を回避することができる。

【６４４８】

＜発光制御＞

演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に基づいて電飾基板Ｍ５１３（図１７７５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）のＬＥＤを点灯させたり消灯させたりする制御の一例について説明する。電飾基板Ｍ５１３（図１７７５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）のＬＥＤの制御は、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が切替動作部Ｍ４８０（図１７７３参照）に検出されているかどうか（被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に配置されているかどうか）で切り替えられる。ここでは、検出片Ｍ５５４が切替動作部Ｍ４８０に検出され被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に配置されている場合を説明する。可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図１７７９（ａ）参照）では、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が配置される。この状態においては、電飾基板Ｍ５１３（図１７７５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）のＬＥＤは、中程度の発光強度の点灯が維持される通常発光で制御される。可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図１７７９（ａ）参照）では、可動装飾ユニットＭ６００が複数の透過部Ｍ５１２と重なっており、この重なっている透過部Ｍ５１２を通る光については可動装飾ユニットＭ６００に隠されて効果的に視認させることが難しいが、可動装飾ユニットＭ６００に隠されていない透過部Ｍ５１２については光を視認させることができる。可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態（図１７７９（ａ）参照）から変化し、検出センサＭ５１６から被検出部Ｍ６１６（図１７７８参照）が離れたことが検出されると、可動装飾ユニットＭ６００に隠されていた透過部Ｍ５１２が露出されるので（図１７８０（ｂ）参照）、電飾基板Ｍ５１３（図１７７５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）のＬＥＤは、電飾基板Ｍ５１３（図１７７５参照）のＬＥＤの発光強度のみが強化される露出発光で制御される。駆動主体としての駆動モータＭ５０１（図１７７６参照）の動作速度および動作時間を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）において計測し、可動装飾ユニットＭ６００が伸長状態（図１７８０（ｂ）参照）とされた場合に、電飾基板Ｍ５１３（図１７７５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）のＬＥＤは、露出発光からの変化として電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）のＬＥＤが通常発光の時よりも強く発光される強発光で制御される。この場合、装飾部Ｍ６２４が露出される態様で左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動しており、可動装飾ユニットＭ６００の正面視での面積が大きくされていることからも、可動装飾ユニットＭ６００を目立たせることができる。

【６４４９】

＜検出＞

可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が検出センサＭ５１６により検出されることから、当接部材Ｍ６０２の位置について音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）が把握することが可能とされる。可動装飾ユニットＭ６００については、遊技者に注目させることが多く、連動して第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を切り替えることもあり、この連動が適切に実行されるか否かが遊技者の興趣の向上に大きく関わるためである。一方、扇形状構成部Ｍ５６０は、上述のように回転動作可能に構成されているが、その姿勢を検出するようには構成されていない。遊技者に見えない部分であるので検出の重要性が低いためであり、検出センサを配設しないことで製品コストの削減を図ることができる。更に、扇形状構成部Ｍ５６０は、当接部材Ｍ６０２と連動することから、一方の検出で足り、必要不可欠な箇所にのみ検出センサを配置することで省コスト化を図ることができる。図１７８１（ａ）、図１７８１（ｂ）、図１７８２（ａ）、図１７８２（ｂ）、図１７８３（ａ）及び図１７８３（ｂ）は、伝達部Ｍ５８０の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ６００の部分正面図である。図１７８１（ａ）、図１７８１（ｂ）、図１７８２（ａ）、図１７８２（ｂ）、図１７８３（ａ）及び図１７８３（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、

伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は、図１７８１（ａ）が図１７７９（ａ）の状態（起き上がり側終端状態）に対応し、図１７８２（ｂ）が図１７７９（ｂ）の状態（中間状態）に対応し、図１７８３（ａ）が図１７８０（ａ）の状態（傾倒側終端状態）に対応し、図１７８３（ｂ）が図１７８０（ｂ）の状態（伸長状態）に対応する。

【６４５０】

＜自重動作＞

図１７８１（ａ）に図示されるように、可動装飾ユニットＭ６００は、ピン付きギアＭ５８２の回転軸と平行に突設される柱状部Ｍ５８２ａに、荷重付与部Ｍ６０４が下から支えられることにより板状本体部Ｍ５１０に対する姿勢が保たれる。荷重付与部Ｍ６０４は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの回転開始方向（柱状部Ｍ５８２ａの中心軸とピン付きギアＭ５８２の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向）に沿って延びる平面形状から形成されることから、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが連動する場合に滑らかに連動させることができる（柱状部Ｍ５８２ａの荷重付与部Ｍ６０４による案内を滑らかにすることができる）。柱状部Ｍ５８２ａは、外周の一部が平面状とされ正面視における断面Ｄ字形状とされており、その平面状部が、起き上がり側終端状態（図１７８１（ａ）参照）において可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４の下面と面で接触するようにされている。これにより、荷重付与部Ｍ６０４に対してピン付きギアＭ５８２が滑り回転することを避けることができる。可動装飾ユニットＭ６００は、大径支持部Ｍ５４３及び筒状部Ｍ５１４（図１７７５参照）において共通の中心軸線ＭＪ１を中心とした回転移動が鉛直下方へ向けた移動により開始されるものであり、水平方向に延びる荷重付与部Ｍ６０４の下面と直角に交差する直線であって起き上がり側終端状態（図１７８１（ａ）参照）において柱状部Ｍ５８２ａの中心を通る直線がピン付きギアＭ５８２の回転軸を通るよう構成される。これにより、起き上がり側終端状態において、可動装飾ユニットＭ６００から柱状部Ｍ５８２ａに上下方向で付与される荷重がピン付きギアＭ５８２の回転軸へ向かうようになるので、可動装飾ユニットＭ６００の自重による荷重によりピン付きギアＭ５８２が回転する事態を避け易くすることができる。図１７８１（ａ）に図示される状態から駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させ、ピン付きギアＭ５８２及び柱状部Ｍ５８２ａを正面視反時計回りに回転移動させることで荷重付与部Ｍ６０４を介する支持力が効かなくなると、可動装飾ユニットＭ６００は、自らの自重により回転移動される（図１７８１（ｂ））。駆動モータＭ５０１の動作制御としては、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態である場合における駆動モータＭ５０１の正方向への駆動が、荷重付与部Ｍ６０４を介する支持力が効かなくなる角度までに限定される場合（可動装飾ユニットＭ６００の下方への移動は自重に因る移動）と、指定した角度（例えば、可動装飾ユニットＭ６００の中間状態（図１７８２（ｂ）参照）の角度）まで継続される場合とを設定可能とされる。前者の場合、駆動モータＭ５０１の駆動継続時間を短くすることができることから駆動モータＭ５０１の寿命の長期化を図ることができ、後者の場合、可動装飾ユニットＭ６００の停止位置の安定を図ることができる。可動装飾ユニットＭ６００は、当接部材Ｍ６０２が案内される円弧状貫通部Ｍ５１５の形成される範囲において回転動作可能に構成されているが、図１７８２（ｂ）に図示される中間状態において停止し易くされている。これは、可動装飾ユニットＭ６００の回転動作開始後における駆動モータＭ５０１のみによるものではなく、回転動作開始後に駆動モータＭ５０１の通電を解除した場合であっても機能する工夫にもよるものであって、扇形状構成部Ｍ５６０と円板付きギアＭ５８４とが機能する。

【６４５１】

図１７８１（ａ）に図示されるように、駆動モータＭ５０１により回転駆動されるピン

付きギアＭ５８２は、可動装飾ユニットＭ６００から荷重を受けるだけでなく、増厚ギアＭ５８３を介して円板付きギアＭ５８４からも荷重を受ける。円板付きギアＭ５８４は、背面側へ円弧状に突出され、回転動作中に扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３を押進可能となるように形成される円弧形成部Ｍ５８４ａを備える。起き上がり側終端状態（図１７８１（ａ）参照）において、円弧形成部Ｍ５８４ａは、突条部Ｍ５６３と接触しておらず扇形状構成部Ｍ５６０から離間されていることにより、円板付きギアＭ５８４が空回りする態様とされ、回転抵抗が低い。これにより、起き上がり側終端状態からの可動装飾ユニットＭ６００の回転移動をスムーズに開始させることができる。駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させることで可動装飾ユニットＭ６００の下方向への回転動作が開始された直後に、駆動モータＭ５０１の通電が解除される場合、可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４が柱状部Ｍ５８２ａを押し下げることでピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回り方向に回転され、その回転に伴って正面視時計回り方向に回転される増厚ギアＭ５８３を介して円板付きギアＭ５８４が正面視反時計回り方向に回転される。扇形状構成部Ｍ５６０は、段部Ｍ５４６（図１７７６参照）から円弧突条Ｍ５６７が受ける摩擦力により、自重による回転動作が生じ難いようにされている。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が回転動作して当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８から離れたとしても、静止摩擦により扇形状構成部Ｍ５６０の姿勢は維持される。そのため、扇形状構成部Ｍ５６０の下降方向の回転移動は、自重により開始されるものではなく、円弧形成部Ｍ５８４ａに押進されることにより開始されることになる。即ち、円板付きギアＭ５８４の正面視反時計回り方向への回転により扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３が円弧形成部Ｍ５８４ａに当接された後で押進開始され（図１７８２（ａ））、扇形状構成部Ｍ５６０が静止摩擦以上の荷重を受けた場合に扇形状構成部Ｍ５６０の動作が開始される。円板付きギアＭ５８４が扇形状構成部Ｍ５６０を押進する際に受ける抵抗は、そのまま、増厚ギアＭ５８３を介してピン付きギアＭ５８２の回転動作の抵抗として作用する。ピン付きギアＭ５８２の回転動作の抵抗は柱状部Ｍ５８２ａで下支えされる可動装飾ユニットＭ６００の回転動作の抵抗と言い替えることができる。この抵抗は一定では無く、互いの接触の仕方や、接触が生じる位置によって異なる。図１７８１（ａ）に図示される状態から駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させる場合、円板付きギアＭ５８４は正面視反時計回り方向に回転されることで円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から遠ざかるため、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動が開始される時点（当接部材Ｍ６０２が延設部Ｍ５６８から離れ始める時点）においては、扇形状構成部Ｍ５６０は静止した状態で維持され、円板付きギアＭ５８４も空転される（図１７８１（ａ）、図１７８１（ｂ））。その後の円板付きギアＭ５８４の正面視反時計回り方向の回転中において円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３に当接し（図１７８２（ａ））、押進することにより扇形状構成部Ｍ５６０が回転移動して、中間状態（図１７８２（ｂ）参照）に至る。即ち、下降方向への回転動作において、当接部材Ｍ６０２の移動と扇形状構成部Ｍ５６０との移動は同時に開始されるものではなく、当接部材Ｍ６０２の移動開始から遅れて扇形状構成部Ｍ５６０の移動が開始されるよう構成される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００（当接部材Ｍ６０２）の下降方向への移動開始が遅れることを回避し易くすることができる。

【６４５２】

可動装飾ユニットＭ６００の中間状態（図１７８２（ｂ）参照）では、扇形状構成部Ｍ５６０が抑制物体としての突設補助部Ｍ５４５により規定される動作終端に位置されていると共に、円弧形成部Ｍ５８４ａが寸法の長い外周側で扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と当接していることから、円板付きギアＭ５８４が受ける摩擦抵抗が大きくなっており、扇形状構成部Ｍ５６０の上昇方向への戻りが防止される（変位が抑制される）。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の動作速度が高速になっている場合であっても、その動作に追従して回転移動される扇形状構成部Ｍ５６０の円弧状孔Ｍ５６５の上側内側面が突設補助部Ｍ５４５に衝突して扇形状構成部Ｍ５６０が跳ね返る（跳ね戻る）動作が防止され

る（変位が抑制される）。更に、可動装飾ユニットＭ６００がピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａに下支えされるのみの構成であるから、柱状部Ｍ５８２ａの変位速度によっては柱状部Ｍ５８２ａと可動装飾ユニットＭ６００が離間する（可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４が柱状部Ｍ５８２ａに対して浮く）事態が生じ得るところ、扇形状構成部Ｍ５６０が跳ね返る（跳ね戻る）動作が防止される（変位が抑制される）ことにより、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８の下面と当接する当接部材Ｍ６０２を具備する可動装飾ユニットＭ６００が浮くような事態を避けることができ、柱状部Ｍ５８２ａの変位速度に関わらず可動装飾ユニットＭ６００を中間状態（図１７８２（ｂ）参照）で安定させ易くすることができる。円板付きギアＭ５８４が受ける摩擦抵抗が大きくされることにより、駆動モータＭ５０１の駆動力の伝達経路において上流側に位置するピン付きギアＭ５８２の回転抵抗も大きくされる。これにより、円板付きギアＭ５８４及びピン付きギアＭ５８２を停止させ易くすることができることから、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａに支えられている可動装飾ユニットＭ６００を中間状態（図１７８２（ｂ）参照）で停止させ易くすることができる。なお、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態から中間状態まで回転移動する際におけるピン付きギアＭ５８２の回転角度は９０度とされる。

【６４５３】

＜駆動＞

可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図１７８１（ａ）参照）から、可動装飾ユニットＭ６００の回転動作開始後に駆動モータＭ５０１の駆動を正方向で継続させる場合について説明する。駆動モータＭ５０１の駆動を正方向で継続させる場合においても、ピン付きギアＭ５８２を可動装飾ユニットＭ６００の中間状態に対応する状態（図１７８２（ｂ）参照）に至る直前まで回転させた直後に、通電を解除するよう制御することで、残りは惰性で、可動装飾ユニットＭ６００の自重によりピン付きギアＭ５８２が回転され、中間状態（図１７８２（ｂ）参照）で停止させ易くすることができる。このように駆動モータＭ５０１を制御することで、惰性で中間状態（図１７８２（ｂ）参照）に落ち着くことになるので、中間状態までピン付きギアＭ５８２を駆動モータＭ５０１の駆動力により回転させる駆動態様に比較して、可動装飾ユニットＭ６００の回転し過ぎを避けられる。即ち、慣性で、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態を超えて回転動作することを避け易くすることができる。中間状態（図１７８２（ｂ）参照）に到達した後もピン付きギアＭ５８２が継続回転するように駆動モータＭ５０１の正方向の駆動を継続すれば、円板付きギアＭ５８４が更に回転して円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から離れることになり、駆動モータＭ５０１にかけられる回転抵抗を低減させることができる。これにより、駆動モータＭ５０１の駆動力をピン付きギアＭ５８２の回転に集中させた状態で（増厚ギアＭ５８３及び円板付きギアＭ５８４は空転させた状態で）、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向に変位する形で傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）へ向けて可動装飾ユニットＭ６００を回転移動させることができる。中間状態から更に駆動モータＭ５０１が正方向で駆動されピン付きギアＭ５８２が回転されると、可動装飾ユニットＭ６００は円弧状貫通部Ｍ５１５に移動を規制されることにより傾倒側終端状態で停止され、柱状部Ｍ５８２ａは荷重付与部Ｍ６０４から離れてリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３と接触可能となる（図１７８３（ａ）参照）。なお、柱状部Ｍ５８２ａが荷重付与部Ｍ６０４から離れてからリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３に接触する（図１７８３（ａ）参照）までの間、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の外形は傾倒側終端状態で維持される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒側終端状態（図１７８０（ａ）参照）におけるピン付きギアＭ５８２の状態は、図１７８３（ａ）に図示される状態に限定されるものではなく、可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４との間の領域において柱状部Ｍ５８２ａは配置され得る。傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）から更に駆動モータＭ５０１が正方向で駆動されピン付きギアＭ５８２が回転されると、柱状部Ｍ５８２ａによりリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３が押進され、突設支持部Ｍ６１７を中心にリンク部材Ｍ６

６０が回転移動され、これに連動して後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される（図１７８３（ｂ）参照）。柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３に当接する伝達爪部Ｍ６６３の部位は、当接開始時（図１７８３（ａ）参照）及び方向転換時（図１７８３（ｂ）参照）において同じであり、この部位が、当接する部位として伝達爪部Ｍ６６３の最も先端側にあたる。そのため、当接開始時の部位において強度を確保できるように設計すれば良いので、当接開始時の部位よりも先端側において柱状部Ｍ５８２ａが当接し得る場合に比較して、伝達爪部Ｍ６６３の設計難易度を低減させることができる。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０に締結固定される前側スライド移動体Ｍ６４０（図１７７８参照）及びその前側スライド移動体Ｍ６４０に締結固定される左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動され、伸長状態を構成する（図１７８０（ｂ）参照）。このように、左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動される際において、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４と離れているため、スライド移動を実行している際に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動することを防止することができる。即ち、左側装飾部Ｍ６８０をスライド移動させる際に、駆動モータＭ５０１の駆動力が可動装飾ユニットＭ６００の回転移動に使用される可能性を無くすことができ、駆動力をスライド移動に集中させることができる。

【６４５４】

＜往復＞

これは、往復スライド動作させるように駆動する場合も同様である。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）と身長状態（図１７８３（ｂ）参照）とが交互に切り替えられるように駆動モータＭ５０１の駆動を正逆で交互に切り替える制御を行うことで、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒姿勢（角度）は維持したままで、左側装飾部Ｍ６８０を往復移動させることができる。この往復移動において、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動される移動（伸長状態（図１７８３（ｂ）参照）から傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）へ変化する向きの移動）は、弾性バネＭ６５５（図１７７８参照）の付勢力に補助されることにより必要な駆動力が低減される。この弾性バネＭ６５５が配設されていることにより、駆動モータＭ５０１の駆動の切替の制御は、駆動モータＭ５０１の駆動方向を正回転と逆回転とで切り替える反転態様でも良いし、駆動モータＭ５０１へ通電させる状態と通電を解除させる状態とで切り替える入切態様でも良い。即ち、伸長状態（図１７８３（ｂ）参照）において駆動モータＭ５０１の通電を解除した場合、弾性バネＭ６５５の付勢力により後側スライド移動体Ｍ６５０が傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）へ向けて移動され、これに伴ってリンク部材Ｍ６６０が回転移動され、そのリンク部材Ｍ６６０に被案内物体である柱状部Ｍ５８２ａが押進されることでピン付きギアＭ５８２が正面視時計回りに回転移動される。そのため、逆方向に駆動される前段階（反転時において回転方向速度＝０となる段階）において既にピン付きギアＭ５８２の回転を開始させることができるので、左側装飾部Ｍ６８０の動作方向の反転を迅速に行わせることができる。また、ピン付きギアＭ５８２の正面視時計回り方向の回転と連動して、円板付きギアＭ５８４も正面視時計回り方向に回転されるところ、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動途中において、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と擦れる位置に到達する。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動が弾性バネＭ６５５（図１７７８参照）の付勢力により終端まで加速度的に移動しきるものに限定されるものではく、途中位置で制動させることができるので、この制動を利用することで後側スライド移動体Ｍ６５０の伸長状態近傍での往復スライド動作（伸縮動作）をさせる場合においても駆動モータＭ５０１への負荷が大きくなることを避けることができる。即ち、伸縮動作では、伸長状態（図１７８３（ｂ）参照）において駆動モータＭ５０１の通電を解除し、その解除中において弾性バネＭ６５５（図１７７８参照）の付勢力で後側スライド移動体Ｍ６５０、ピン付きギアＭ５８２及び円板付きギアＭ５８４が動作されることで円弧形成部Ｍ５８４ａが突条部Ｍ５６３と擦れる位置に到達するのを待ち、その到達後に再び駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動させ伸長状態とすることを繰

り返すように制御される。後側スライド移動体Ｍ６５０は、そのスライド方向が、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動における移動方向に対して傾斜されている。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動による荷重（反力）を可動装飾ユニットＭ６００の回転方向にかけられる成分と、可動装飾ユニットＭ６００の回転方向と直角の方向にかけられる成分とに分けることができる。駆動モータＭ５０１の駆動方向を交互に逆転させることで生じさせる往復動作は、傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）及び伸長状態（図１７８３（ｂ）参照）間でのみ生じさせることができるわけではなく、傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）から起き上がり側終端状態（図１７８１（ａ）参照）までも可能であるし、伸長状態（図１７８３（ｂ）参照）から傾倒側終端状態（図１７８３（ａ）参照）を経て起き上がり側終端状態（図１７８１（ａ）参照）に戻すことも可能である。

【６４５５】

＜下から上＞

図１７８４（ａ）、図１７８４（ｂ）、図１７８５（ａ）及び図１７８５（ｂ）は、伝達部Ｍ５８０の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ６００の部分正面図である。図１７８４（ａ）、図１７８４（ｂ）、図１７８５（ａ）及び図１７８５（ｂ）では、可動装飾ユニットＭ６００が上昇方向に回転移動される様子が時系列で図示される。図１７８４（ａ）、図１７８４（ｂ）、図１７８５（ａ）及び図１７８５（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は、図１７８４（ａ）が図１７８０（ａ）の状態（傾倒側終端状態）に対応し、図１７８４（ｂ）が図１７７９（ｂ）の状態（中間状態）に対応し、図１７８５（ｂ）が図１７７９（ａ）の状態（起き上がり側終端状態）に対応する。駆動モータＭ５０１を逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動させる場合、傾倒側終端状態（図１７８４（ａ）参照）では、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から離れているので、抵抗の少ない状態でピン付きギアＭ５８２の正面視時計回り方向の回転を生じさせ、柱状部Ｍ５８２ａで荷重付与部Ｍ６０４を押し上げることで可動装飾ユニットＭ６００を正面視反時計回りに回転移動させることができる。この場合において、円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３に最接近する中間状態（図１７８４（ｂ）参照）から、更にピン付きギアＭ５８２が可動装飾ユニットＭ６００を上昇させる方向（正面視時計回り方向）に回転されることに対応して、円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向（正面視時計回り方向）へ変位される。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０と円板付きギアＭ５８４とを連動させることができ、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動が円板付きギアＭ５８４に妨害されることを回避することができる。傾倒側終端状態（図１７８４（ａ）参照）から、可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８に接近する方向で変位され、当接された場合、更に可動装飾ユニットＭ６００が同方向に回転移動されると、当接部材Ｍ６０２に延設部Ｍ５６８が押進されることになり、当接部材Ｍ６０２と共に扇形状構成部Ｍ５６０が変位される。なお、当接部材Ｍ６０２に当接されるまでの間、扇形状構成部Ｍ５６０は停止されるよう構成されているので、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０との当接位置を安定させることができ、動作の再現性を高くさせることができる。扇形状構成部Ｍ５６０は、当接部材Ｍ６０２に押進されることで変位される被押進物体であれば何でも良く、外形は偏心した形状に関わらず対称形状でもよく、配置が固定される部材に配設される物体であってもよく、一の部材から構成されるものに限られるものではなく複数部材から構成されても良く、対象物から荷重が与えられない位置に退避可能に構成されても良く、幅長さが一定となる形状でも良く、箇所によって幅広、幅狭が生じるような形状でも良く、対象物から荷重が長期間継続して与えられるよう構成されても良く、対象物

から荷重が衝突の一時点で与えられるよう構成されても良く、これらの組合せでも良い。駆動モータＭ５０１が逆方向で駆動され、中間状態（図１７８４（ｂ）参照）から起き上がり側終端状態（図１７８５（ｂ）参照）へ向けて可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合、駆動モータＭ５０１の駆動力は、可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２を介して扇形状構成部Ｍ５６０に伝達される。つまり、可動装飾ユニットＭ６００と扇形状構成部Ｍ５６０とが共に（一体的に）回転動作される。このように、扇形状構成部Ｍ５６０の動作態様は、下方向移動時（正面視反時計回り方向移動時）と、上方向移動時（正面視時計回り方向移動時）とで、当接部材Ｍ６０２との関係が異なる。即ち、下方向移動時においては、当接部材Ｍ６０２のみが先に下方向へ移動し扇形状構成部Ｍ５６０は少し遅れて下方向へ移動するといったように当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０とが離れたが、上方向移動時においては、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０を押し上げる態様となることから、離れずに一体的な動作とされる。特に上方向移動時において当接部材Ｍ６０２の移動に対する扇形状構成部Ｍ５６０の動作遅れを低減させられることにより、可動装飾ユニットＭ６００の上方向移動（復帰制御による退避動作）を迅速に行うことができることから、俊敏な動作を遊技者に視認させることができる。

【６４５６】

中間状態（図１７８４（ｂ）参照）において、円板付きギアＭ５８４の円弧形状部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と当接することから、駆動モータＭ５０１の駆動力の強弱により動作態様を変化させることができる。即ち、円弧形状部Ｍ５８４ａと突条部Ｍ５６３との間の摩擦力よりも弱い駆動力で駆動モータＭ５０１を駆動させる場合、中間状態（図１７８４（ｂ）参照）で停止され姿勢が維持され得る一方、突条部Ｍ５６３との間の摩擦力を超える駆動力で駆動モータＭ５０１を駆動させる場合、円板付きギアＭ５８４を更に回転させることができ、中間状態を超えて当接部材Ｍ６０２を介して扇形状構成部Ｍ５６０を押し上げることができる。当接部材Ｍ６０２は、円弧状貫通部Ｍ５１５に案内される被案内物体として可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される物体であれば何でも良く、外形は矩形状（非球体形状）でも、球体形状でもよい。上述したように、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８とが当接可能に構成されているところ、可動装飾ユニットＭ６００の動作中において延設部Ｍ５６８が視認可能に構成されている（図１７７９、図１７８０参照）。これにより、当接部材Ｍ６０２との当接により延設部Ｍ５６８が破損する不良が発生した場合に、正面視で不良に気付かせ易い。そのため、延設部Ｍ５６８が破損しているのにも関わらず遊技を継続する事態を防止し易くすることができる。この作用は、扇形状構成部Ｍ５６０が光透過性の低い（不透明）な樹脂材料から形成されることからも補完されている。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０が透明である場合、円弧状貫通部Ｍ５１５を通して延設部Ｍ５６８が露出しているとしても、背後の構造が透き通って視認されるだけであり、延設部Ｍ５６８の状態の変化に気づかせることが難しい。これに対し、扇形状構成部Ｍ５６０が不透明で構成されることで、延設部Ｍ５６８の状態の変化に気づき易くすることができる。なお、延設部Ｍ５６８を黒色の樹脂材料から形成することで、背後の構造と同時に視認された場合であっても違和感なく視認させることができる。なお、上述した説明は、中間状態（図１７８４（ｂ）参照）から起き上がり側終端状態（図１７８５（ｂ）参照）までの間、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４に常時接触することを前提としているが、ピン付きギアＭ５８２の回転が高速でされ、可動装飾ユニットＭ６００がピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａから離間されるように回転動作しても良い。この場合において、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８を押し上げる場合、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０を下降側終端姿勢に押し下げる位相（図１７８４（ｂ）参照）まで到達する前に扇形状構成部Ｍ５６０を上向きに回転移動させることができるので、より上方まで回転移動させることができる。即ち、駆動モータＭ５０１の駆動態様により、当接部材Ｍ６０２及び扇形状構成部Ｍ５６０の動作態様を変化させることができる。なお、この場合においても、円弧形成部Ｍ５８４ａにより扇形状構成部Ｍ５６０の変位が抑制される。また、扇形状構

成部Ｍ５６０と当接部材Ｍ６０２とが接触している状態において、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４を下支えしているわけでは無いので、上向きの勢いが失われれば、当接部材Ｍ６０２は扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向に変位される。

【６４５７】

図１７８６は、左側支持装飾部Ｍ４１０の分解正面斜視図であり、図１７８７は、左側支持装飾部Ｍ４１０の分解背面斜視図である。左側支持装飾部Ｍ４１０は、演出動作ユニットＭ５００よりも前側（即ち、扇形状構成部Ｍ５６０と当接部材Ｍ６０２とが近接離反する動作が実行される領域よりも前側）において演出動作ユニットＭ５００の動作を案内可能な箇所を有し、且つ、その案内可能となる部分以外の箇所において発光演出を実行可能とされる。左側支持装飾部Ｍ４１０は、光透過性の材料（樹脂やガラス）から上下方向に長い板状に形成される板状ベースＭ４１１と、その板状ベースＭ４１１に長孔状に開口形成される案内長孔Ｍ４１２と、その案内長孔Ｍ４１２とは異なる領域（外側の領域）に配置される装飾受け部Ｍ４１３と、その装飾受け部Ｍ４１３の前側に配設される電飾基板Ｍ４２１と、を主に備える。また、左側支持装飾部Ｍ４１０は、電飾基板Ｍ４２１を被覆するように無色の光透過性の樹脂材料から形成され装飾受け部Ｍ４１３に締結固定される被覆部Ｍ４２４と、その被覆部Ｍ４２４の一部を被覆可能な形状とされ被覆部Ｍ４２４よりも透過率の低い有色（本実施形態では赤色）の樹脂材料から形成される低透過率部Ｍ４２６と、被覆部Ｍ４２４及び低透過率部Ｍ４２６によりカバーされない位置において電飾基板Ｍ４２１の前側に配設される六角形状の枠状部Ｍ４２７と、無色の光透過性樹脂材料から枠状部Ｍ４２７の内側部の隙間を埋める有底カップ形状に形成されるカップ形状部Ｍ４２８と、を主に備える。左側支持装飾部Ｍ４１０は、案内長孔Ｍ４１２において背面側に位置する演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０を支持することから、板状ベースＭ４１１によって板状本体部Ｍ５１０の少なくとも一部を隠し得る。一方で、延設部Ｍ５６８（図１７８０（ａ）参照）を備える扇形状構成部Ｍ５６０は、左側支持装飾部Ｍ４１０と前後方向で重なり得る位置に無く、左側支持装飾部Ｍ４１０によっては隠されないようになっている。これにより、演出動作ユニットＭ５００及び扇形状構成部Ｍ５６０の配置や変位に関わらず、左側支持装飾部Ｍ４１０によって扇形状構成部Ｍ５６０が視認し難くなることを避けることができ、扇形状構成部Ｍ５６０の破損等の不良に正面視で気づき易くすることができる。板状ベースＭ４１１には、背面ケースＭ３１０（図１７７１参照）に締結固定される被固定孔部Ｍ４１４ａが形成され、装飾受け部Ｍ４１３の後面側には、背面側支持部Ｍ４３０（図１７７４参照）に締結固定される雌ネジ部Ｍ４１４ｂが形成される。案内長孔Ｍ４１２は、演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１（図１７７３参照）が左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側平面に沿って変位可能に挿通される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００（当接部材Ｍ６０２）を含む演出動作ユニットＭ５００が、左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側平面に沿って変位可能とされる。案内長孔Ｍ４１２の縁部は板状ベースＭ４１１の背面部よりも後方へ向けて突条状に突設形成されている。これにより、左側支持装飾部Ｍ４１０と演出動作ユニットＭ５００との接触面積を減らすことができ（面接触では無いようにすることができ）、演出動作ユニットＭ５００の左側支持装飾部Ｍ４１０に対する動作抵抗を低減させることができる。また、案内長孔Ｍ４１２の前後両側には、演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１（図１７７５参照）が挿通される円形環状のカラー部材Ｍ４０２が配置される。後側に配置されるカラー部材Ｍ４０２は、板状ベースＭ４１１及び演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０（図１７７５参照）に挟まれ、前側に配置されるカラー部材Ｍ４０２は、前側突部Ｍ５１１の先端側に螺入されるツバ付きネジ（図示せず）により脱落が防止される。このカラー部材Ｍ４０２が案内長孔Ｍ４１２と演出動作ユニットＭ５００との間に介在し、案内長孔Ｍ４１２との当接により演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１の変位に伴って適宜回転することにより、変位抵抗を低減し、案内長孔Ｍ４１２が受ける摩擦力を低減することができる。

【６４５８】

被覆部Ｍ４２４は、案内長孔Ｍ４１２の一部（左側部）と重なり、その他の部分（右側部）と重ならないように構成される。即ち、案内長孔Ｍ４１２は、一部が被覆部Ｍ４２４に隠されており、その他の部分が被覆部Ｍ４２４に隠されずに露出される。上側の被覆部Ｍ４２４の前方には、可動装飾ユニットＭ６００の延設当接部Ｍ６０５（図１７７８参照）が重なり得る。即ち、演出動作ユニットＭ５００の配置として、案内長孔Ｍ４１２の右側端部に板状本体部Ｍ５１０の前側突部Ｍ５１１が位置する状態では延設当接部Ｍ６０５は被覆部Ｍ４２４の前方から外れる（右側に離れる）一方で、前側突部Ｍ５１１の配置が左側へ移行するにつれて、延設当接部Ｍ６０５が被覆部Ｍ４２４の前方に重なるようになる。この場合、延設当接部Ｍ６０５は、正面視で被覆部Ｍ４２４と重なる位置において被覆部Ｍ４２４に背面側から当接され得る。これにより、可動装飾ユニットＭ６００の前後位置のずれを戻すことができる。また、この当接位置は、案内長孔Ｍ４１２のうち、被覆部Ｍ４２４に隠されて露出していない位置に対応する。図１７８８は、昇降駆動部Ｍ４４０の分解正面斜視図であり、図１７８９は、昇降駆動部Ｍ４４０の分解背面斜視図である。昇降駆動部Ｍ４４０は、演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０に作用することで、演出動作ユニットＭ５００に対して上下方向の変位を生じさせる。昇降駆動部Ｍ４４０は、金属材料から上下方向に延設されボールネジのネジ軸を構成するように形成されるネジ軸部Ｍ４４１と、そのネジ軸部Ｍ４４１との間にギアが介在されておりネジ軸部Ｍ４４１を回転させる駆動力を発生させる駆動モータＭ４４２と、ネジ軸部Ｍ４４１が挿通される内部にネジ軸部Ｍ４４１に対応する固定ネジが形成されネジ軸部Ｍ４４１の回転方向および回転量に対応して上下方向に移動される昇降移動体Ｍ４４３と、を主に備える。また、昇降駆動部Ｍ４４０は、ネジ軸部Ｍ４４１を支持するようにネジ軸部Ｍ４４１の前後に配設され樹脂材料から形成される支持部Ｍ４５０と、その支持部Ｍ４５０に変位可能に支持される変位部Ｍ４６０と、その変位部Ｍ４６０を挟んで支持部Ｍ４５０の前側に配設される前側蓋部Ｍ４７０と、を主に備える。ネジ軸部Ｍ４４１は、ボールネジのリード（ネジ軸の一回転に伴いナット（本実施形態では昇降移動体Ｍ４４３に相当）が軸方向に進む距離）が５［ｍｍ］となるように形成される。本実施形態では、このリードの長さが、変位部Ｍ４６０に許容される上下方向スライド変位量に対応する。昇降移動体Ｍ４４３は、略直方体状で樹脂材料から形成され、ネジ軸部Ｍ４４１が上下方向に挿通されており、上下方向に長尺の板形状で前方へ突設される前方突設部Ｍ４４４と、右方へ突設される右方突設部Ｍ４４５と、上下方向に長尺の板形状が二股で形成され後方へ突設される後方二股部Ｍ４４６と、その後方二股部Ｍ４４６の上側に配設され後方二股部Ｍ４４６よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッション部材Ｍ４４７と、を主に備える。昇降移動体Ｍ４４３は、樹脂材料から形成されているため、軽量化を図ることができる。これにより、昇降移動体Ｍ４４３の動作方向が上下方向という自重の影響を受けやすい方向でありつつも、その影響を最小限に抑えることができる。即ち、上昇移動させる場合における移動抵抗を低減させることができるので、駆動源としての駆動モータＭ４４２にかかる負荷を低減することができるし、下降移動させる場合においても自重による加速を抑制することができるので、停止位置を安定させることができる。

【６４５９】

後方二股部Ｍ４４６は、金属棒Ｍ４０１（図１７７３参照）に対して左右側から対向配置される。即ち、昇降移動体Ｍ４４３は、金属棒Ｍ４０１に沿って昇降動作するように構成されており、その左右方向への過変位や、ネジ軸部Ｍ４４１を中心とする回転が、金属棒Ｍ４０１との当接により防止される（姿勢を維持させる）。クッション部材Ｍ４４７は、上下方向視で被案内部Ｍ５５０（図１７７９参照）と少なくとも一部が重なるように形成されている。そのため、昇降移動体Ｍ４４３が昇降移動（上昇移動）される場合に、クッション部材Ｍ４４７が被案内部Ｍ５５０と当接すれば（押し上げれば）、被案内部Ｍ５５０を昇降移動（上昇移動）させることが可能とされる。支持部Ｍ４５０は、ネジ軸部Ｍ４４１を両端部でベアリングを介して支持可能に構成される板状本体部Ｍ４５１と、その板状本体部Ｍ４５１の上端部において後方側からネジ軸部Ｍ４４１を挟み込むように配置され板状本体部Ｍ４５１に締結固定される後方蓋部Ｍ４５６と、を主に備える。板状本体

部Ｍ４５１は、上下方向に延びる溝形状で後方側から凹設形成される凹設溝部Ｍ４５２と、その凹設溝部Ｍ４５２と検出溝が一致するように配設される検出センサＭ４５３と、前方側へ柱状に突設され変位部Ｍ４６０を変位可能に支持する複数の支持突設部Ｍ４５４と、弾性バネＭ４４８の一端を支持する鉤状部Ｍ４５５と、を主に備える。凹設溝部Ｍ４５２は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入可能な左右幅で形成される。即ち、凹設溝部Ｍ４５２は昇降移動体Ｍ４４３の上下方向変位幅に対応する長さで凹設形成されており、被案内物体の所定部としての前方突設部Ｍ４４４を介して昇降移動体Ｍ４４３の上下方向変位を案内すると共に、昇降移動体Ｍ４４３がネジ軸部Ｍ４４１を中心に回転することを防止する（姿勢を維持させる）。このように構成されていることから、検出センサＭ４５３の検出溝には、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入可能とされる。即ち、前方突設部Ｍ４４４は、昇降移動体Ｍ４４３の変位方向の案内や回転の防止をする部分として用いられると共に、昇降移動体Ｍ４４３の位置を配置検出センサである検出センサＭ４５３に検出させる部分にも用いられる（兼用される）。凹設溝部Ｍ４５２及び検出センサＭ４５３の検出溝による昇降移動体Ｍ４４３の移動可能方向が上下方向で一致されていることから、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入する前段階から前方突設部Ｍ４４４の移動方向を検出センサＭ４５３の検出溝を移動する際と同じ上下方向とすることができる。これにより、前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３と接触する可能性を低くすることができ、接触による破損が生じる可能性を低くすることができる。検出センサＭ４５３は、図１７８９に図示されるように、検出溝が凹設溝部Ｍ４５２の開放側（後方側）に向けられる姿勢で、凹設溝部Ｍ４５２の左右側両側壁に断面コの字形状で切り欠き形成される切欠き部Ｍ４５２ａの内部に左右端部が収容される形で配設される。この場合、検出センサＭ４５３の上面の少なくとも一部（左右端部）は、切欠き部Ｍ４５２ａの上側部と対向配置され、切欠き部Ｍ４５２ａの上側部に被覆されることになる。これにより、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３との衝突をより生じさせ難くすることができる。

【６４６０】

後方蓋部Ｍ４５６は、変位部Ｍ４６０の回転連動部Ｍ４６６を回転可能に支持する支持軸部Ｍ４５７と、その支持軸部Ｍ４５７を中心とする円弧状に穿設される円弧状補助孔Ｍ４５８と、を主に備える。変位部Ｍ４６０は、上下に長い金属棒部の両端に樹脂板部が固定される長尺本体部Ｍ４６１と、その長尺本体部Ｍ４６１の下端位置から後方に突設され板状本体部Ｍ４５１の貫通孔Ｍ４５１ａを通って後方に張り出す受動突設部Ｍ４６２と、支持突設部Ｍ４５４が挿通可能な大きさの上下方向に長い長孔状で長尺本体部Ｍ４６１の樹脂板部に穿設される複数の案内長孔Ｍ４６３と、支持軸部Ｍ４５７に支持される回転連動部Ｍ４６６と、その回転連動部Ｍ４６６の前面から円弧状補助孔Ｍ４５８に挿通されるように突設される複数の円柱状挿通部Ｍ４６７と、下端側の円柱状挿通部Ｍ４６７が挿通されるように長尺本体部Ｍ４６１の上端部において前後方向に穿設される左右方向に長い長孔形状の連動孔Ｍ４６４と、を主に備える。長尺本体部Ｍ４６１は、弾性バネＭ４４８の一端が支持される鉤状部Ｍ４６１ａを備える。弾性バネＭ４４８の付勢力が常時上向きに掛けられることにより、通常、長尺本体部Ｍ４６１は変位可能範囲の上端位置に配置される。受動突設部Ｍ４６２は、昇降移動体Ｍ４４３の右方突設部Ｍ４４５に押し下げられる部分である。即ち、昇降移動体Ｍ４４３が下降して右方突設部Ｍ４４５が受動突設部Ｍ４６２を押し下げると、変位部Ｍ４６０の長尺本体部Ｍ４６１は変位可能範囲の上端位置から下降変位する。案内長孔Ｍ４６３に挿通される支持突設部Ｍ４５４の先端側には、リング形状のカラー部材Ｍ４５４ａに挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材Ｍ４５４ａが案内長孔Ｍ４６３の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材Ｍ４５４ａにより長尺本体部Ｍ４６１の脱落を防止することができる。連動孔Ｍ４６４に回転連動部Ｍ４６６が変位可能に連結されていることで、長尺本体部Ｍ４６１の上下動作に伴って回転連動部Ｍ４６６が回転動作される。回転連動部Ｍ４６６は、左上端部において左方へ向けて嘴形状で張出形成される部分を有しており、その嘴形状部の上側部Ｍ４６６ａが支持軸部Ｍ４５７を中心とする円弧形状で形成され、嘴形状部の下側先端

部において下方に垂下部Ｍ４６６ｂが突設される。ここで、回転連動部Ｍ４６６に支持される被案内部Ｍ５５０（図１７７５参照）の被支持突部Ｍ５５６は、上面が水平な面状に形成されており、下面が回転連動部Ｍ４６６の上側部Ｍ４６６ａと面で当接可能な湾曲形状で形成される。

【６４６１】

回転連動部Ｍ４６６に垂下部Ｍ４６６ｂが形成されていることにより、被案内部Ｍ５５０が上昇移動され回転連動部Ｍ４６６を下側から押し上げる場合に、被支持突部Ｍ５５６の上面と回転連動部Ｍ４６６の下面とが面で当接することを避け、摩擦抵抗を低減することができる。一方で、回転連動部Ｍ４６６を押し上げた後においては、被案内部Ｍ５５０の被支持突部Ｍ５５６の下面に沿って回転連動部Ｍ４６６の上側部Ｍ４６６ａが滑り込むように回転連動部Ｍ４６６を回転させることができる。これにより、被案内部Ｍ５５０が上昇移動されることに伴う、回転連動部Ｍ４６６の回転動作（制限状態への移行）をスムーズに実行させることができる。上側の円弧状補助孔Ｍ４５８に挿通される円柱状挿通部Ｍ４６７の先端側には、リング形状のカラー部材Ｍ４６７ａに挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材Ｍ４６７ａが円弧状補助孔Ｍ４５８の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材Ｍ４６７ａにより回転連動部Ｍ４６６の後方蓋部Ｍ４５６からの脱落を防止することができる。前側蓋部Ｍ４７０は、変位部Ｍ４６０の長尺本体部Ｍ４６１を前側から覆い得る大きさで形成され板状本体部Ｍ４５１に前側から締結固定され、その下側寄りの位置においてＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板Ｍ４７１が締結固定される。図１７９０（ａ）、図１７９０（ｂ）及び図１７９０（ｃ）は、昇降駆動部Ｍ４４０の背面図である。図１７９０（ａ）、図１７９０（ｂ）及び図１７９０（ｃ）では、昇降移動体Ｍ４４３及び変位部Ｍ４６０の一方向（解除状態へ向かう方向）の変位が時系列で図示されており、変位部Ｍ４６０の変位に付いての理解を容易とするために板状本体部Ｍ４５１の図示が一部省略され（破られて図示され）、特に省略された箇所においてカラー部材Ｍ４５４ａのみが図示され、そのカラー部材Ｍ４５４ａを支持する支持突設部Ｍ４５４の図示が省略される。

【６４６２】

図１７９０（ａ）及び図１７９０（ｂ）では、制限状態における変位部Ｍ４６０が図示され、図１７９０（ｃ）では、解除状態における変位部Ｍ４６０が図示される。即ち、変位部Ｍ４６０は、通常は弾性バネＭ４４８の付勢力で長尺本体部Ｍ４６１が変位可能範囲の上端位置に配置される制限状態とされる一方で、駆動モータＭ４４２が逆方向に駆動されることで下降変位される昇降移動体Ｍ４４３により弾性バネＭ４４８の付勢力を超える力で受動突設部Ｍ４６２が押し下げられることで長尺本体部Ｍ４６１が変位可能範囲の下端位置に配置される解除状態に変化される。この長尺本体部Ｍ４６１の上下方向の変位に伴い、回転連動部Ｍ４６６が、制限状態における左方に張り出す姿勢（図１７９０（ａ）及び図１７９０（ｂ）参照）から、解除状態における右側へ退避する姿勢（図１７９０（ｃ）参照）へ向けて回転移動される。図１７９０（ａ）で図示される状態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入しておらず（検出センサＭ４５３で昇降移動体Ｍ４４３を検出不可能とされており）、図１７９０（ｂ）で図示される状態および図１７９０（ｃ）で図示される状態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している（検出センサＭ４５３で昇降移動体Ｍ４４３を検出可能とされている）。つまり、昇降移動体Ｍ４４３の右方突設部Ｍ４４５が受動突設部Ｍ４６２に当接する前段階において昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２に近接配置されていることが検出可能となるように構成されているので、検出センサＭ４５３の検出を駆動モータＭ４４２の駆動停止制御に利用することで、受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置に昇降移動体Ｍ４４３を容易に待機させておくことができる。受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図１７９０（ｂ）参照）に昇降移動体Ｍ４４３を待機させておく場合の制御態様は何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。一例として、本実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が変位しないように停止させておくようにされている。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の誤動作に

より意図せず回転連動部Ｍ４６６が制限状態から解除状態に切り替えられるという不具合を回避することができる。また、例えば、定期的（又は不定期）に、昇降移動体Ｍ４４３を前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝から退避する程度に上昇させ、その上昇した後の位置（図１７９０（ａ）参照）から下降させることで昇降移動体Ｍ４４３を元の位置（図１７９０（ｂ）参照）に戻すという動作を繰り返すように制御しても良い。この場合、回転連動部Ｍ４６６の動作を生じさせることなく、昇降移動体Ｍ４４３の動作が可能であることを定期的（又は不定期）に把握させることができ、昇降移動体Ｍ４４３（又はその駆動源となる駆動モータＭ４４２）に動作不良が生じていないことを主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３に把握させることができる。この動作により検出センサＭ４５３からの出力が切り替えられることになるが、本実施形態では、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えを、他の特定の装置の出力の切り替えに利用しないようにしている。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の動作が開始されていることを遊技者に予想させ難くすることができるので、昇降移動体Ｍ４４３の動作を起点とする演出動作ユニットＭ５００（図１７７３参照）の演出動作の開始タイミングを図り難くすることができ、演出動作に対する注目力を向上させることができる。なお、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えを他の特定の装置の出力の切り替えに利用しても良い。他の特定の装置の出力の切り替えとしては、例えば、発光手段（電飾基板Ｍ４２１（図１７８６参照）に配置されるＬＥＤ、電飾基板Ｍ５１３（図１７７５参照）に配置されるＬＥＤ、発光部Ｍ６３２（図１７７７参照）等）の制御（点灯消灯の切り替え等）に利用しても良いし、第３図柄表示装置Ｍ８１（図１７７０参照）における表示の制御（エフェクトの発生消滅の切り替え等）に利用しても良いし、音声出力装置Ｈ２２６（図１７６９参照）からの音声出力の制御（切り替えのタイミングで音声を出力する等）に利用しても良い。この場合、遊技者に視認させるものではない昇降移動体Ｍ４４３の動作を検出する検出センサＭ４５３を、遊技者に知覚させて演出を行う装置としての、発光手段や、第３図柄表示装置Ｍ８１や、音声出力装置Ｈ２２６等の制御に兼用することができる。

【６４６３】

他の特定の装置の出力の切り替えが生じる頻度については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えが生じたら毎回、他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動を他の特定の装置を利用した演出に効率的に作用させることができる。また、例えば、特定のタイミングに検出センサＭ４５３の出力の切り替えが生じたら（例えば、被案内部Ｍ５５０が他の位置から上昇端位置に配置が変化され、可動装飾ユニットＭ６００が他の状態から起き上がり側終端状態に変化された後における初回の検出の切り替えが生じたら）他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、初回の検出以降は、昇降移動体Ｍ４４３による検出センサＭ４５３の出力の切り替えが生じても、他の特定の装置の出力の切り替えは生じないようにできるので、昇降移動体Ｍ４４３がどう動作制御されていても他の特定の装置で実行される演出を邪魔することがない。これにより、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動の制御の自由度を向上させることができる。なお、回転動作しながらの落下移動が可能な演出動作ユニットＭ５００は、見映えの変更がされる視認変更物体であればよく、配置が固定されるように構成しても良いし、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるよう構成されても良いし、非透過とされることで背面側を視認できなく構成しても良い。図１７９０（ｃ）に図示される状態から、受動突設部Ｍ４６２から離間するように昇降移動体Ｍ４４３を上昇させると、弾性バネＭ４４８の付勢力により長尺本体部Ｍ４６１が再び上昇変位される。長尺本体部Ｍ４６１が上昇変位されることに伴って回転連動部Ｍ４６６が解除状態における姿勢から制限状態における姿勢となるように回転移動される。なお、ここでは昇降移動体Ｍ４４３による変位部Ｍ４６０の状態変化の説明を行ったが、本実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を押し下げること以外にも、回転連動部Ｍ４６６が回転方向の荷重を受けることで状態が変化され得る。

【６４６４】

図１７９１、図１７９２及び図１７９３は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図１７９１、図１７９２及び図１７９３では、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から下降する動作の一例（第１の上下移動制御）が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが実線で図示され、クッション部材Ｍ４４７の外形が想像線で図示され、クッション部材Ｍ４４７及び回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。複合動作役物ユニットＭ４００は、通常、演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置で回転連動部Ｍ４６６に下支えされているが（図１７９１参照）、回転連動部Ｍ４６６が回転移動されると支えが解除され、上下方向に移動可能とされる。第１の上下移動制御の実行は、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（待機位置、図１７９０（ｂ）参照）において昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向（逆方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されると同時に開始される。これにより、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ（図１７９０（ｃ）参照）、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿った落下を開始する。図１７９２及び図１７９３で図示されるように、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされると、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下する。この落下に伴い第３図柄表示装置Ｍ８１（図１７７０参照）の正面側位置に張り出す張出物体である演出動作ユニットＭ５００の左端側では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って案内されることで直線方向（水平方向、左右方向）にスライド移動される。即ち、演出動作ユニットＭ５００は、右端部では被案内部Ｍ５５０が上下方向にスライド移動され、左端部では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って右下方向にスライド移動される。なお、図１７９１、図１７９２及び図１７９３では、切替動作部Ｍ４８０の回転切替部Ｍ４９０が停止姿勢とされ、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置までは落下せず、中間位置まで落下される動作が図示される。図１７９１及び図１７９３で図示されるように、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が下降移動されることにより、より上下方向中央側（第３図柄表示装置Ｍ８１の前方側（図１７７０参照））へ進出することになり、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００に対する遊技者の注目力を高めることができる。本実施形態では、これとは別に、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置まで落下する動作が実行可能とされる。

【６４６５】

図１７９１及び図１７９２では、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態（図１７７９（ａ）参照）とされている様子が図示され、図１７９３では、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態（図１７７９（ｂ）参照）とされている様子が図示される。ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第１の上下移動制御が開始されてから、８５［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されている状態である場合には、第１の上下移動制御の開始から２５０［ｍｓｅｃ］後に駆動モータＭ５０１（図１７７５参照）が正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始されることで、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態にされる。第１の上下移動制御では駆動モータＭ５０１（図１７７５参照）の回転速度は１８０［ｒｐｍ］（ピン付きギアＭ５８２が６０［ｒｐｍ］で回転する速度）に設定されているので、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態から中間状態となるまでに２５０［ｍｓｅｃ］経過する。従って、第１の上下移動制御の開始から５００［ｍｓｅｃ］経過した状態が、図１７９３で図示されている状態に対応する。中間状態は可動装飾ユニットＭ６００が回転移動可能な範囲の途中位置であり駆動制御のみで位置決めをすると位置ずれが生じ得るが、本実施形態では図１７８１及び図１７８３で上述したように円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と擦れ制動されることにより位置ずれを生じさせることなく中間状態における停止位置（可動装飾ユニットＭ６００の姿勢）を安定させることができる。これにより、図１７９３に図示されるような、可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が水平とされる

状態で容易に維持することができる。図１７９４は、切替動作部Ｍ４８０の分解正面斜視図であり、図１７９５は、切替動作部Ｍ４８０の分解背面斜視図である。なお、図１７９４及び図１７９５では、内部形状を視認し易くするために、カップ状本体部Ｍ４８１が、実際の形状（図１７７３参照）から一部破断された（図示を省略された）状態で図示される。切替動作部Ｍ４８０は、被案内部Ｍ５５０（図１７９１参照）の移動可能範囲を切り替える部分として機能する。図１７９４及び図１７９５に図示されるように、切替動作部Ｍ４８０は、前側が開放されるカップ形状で形成されるカップ状本体部Ｍ４８１と、そのカップ状本体部Ｍ４８１に締結固定される駆動ベースＭ４８５と、その駆動ベースＭ４８５及びカップ状本体部Ｍ４８１に締結固定される蓋部Ｍ４８６と、その蓋部Ｍ４８６及び駆動ベース部Ｍ４８５の間に配置される駆動ソレノイドＭ４８７と、その駆動ソレノイドＭ４８７のプランジャに連結されスライド動作可能に構成されるスライド体Ｍ４８８と、そのスライド体Ｍ４８８のスライド動作に基づいて回転移動下方に構成される回転切替部Ｍ４９０と、を主に備える。カップ状本体部Ｍ４８１は、カップ形状部が樹脂材料から形成されており、金属棒Ｍ４０１（図１７７３参照）を配置可能に上下端部において凹設形成される凹設支持部Ｍ４８２と、検出溝が前方に向けられる姿勢で配設される検出センサＭ４８３と、下端側において被案内部Ｍ５５０の下方延設部Ｍ５５５（図１７７５参照）と対応する位置（移動方向視で重なる位置）に配設されカップ形状部よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッション部材Ｍ４８４と、を主に備える。

【６４６６】

凹設支持部Ｍ４８２は、下側に形成される箇所においては手前側に蓋部（脱落防止板）が一体形成されることで配置された金属棒Ｍ４０１の脱落が防止され、上側に形成される箇所においては後方蓋部Ｍ４５６（図１７８９参照）の上端位置から後方に張り出し形成される箇所により蓋をされることで金属棒Ｍ４０１の脱落が防止される。即ち、金属棒Ｍ４０１の組立においては、先に下側の凹設支持部Ｍ４８２に先端を差し込むようにし、反対側の先端を上側の凹設支持部Ｍ４８２に入れてから昇降駆動部Ｍ４４０を切替動作部Ｍ４８０に締結固定することで、組立を容易に行うことができる。検出センサＭ４８３は、検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が進入可能とされる位置に配設されており、検出結果により、被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に位置しているか否かを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）が把握可能に構成される。検出センサＭ４８３は、被案内物体である被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４を検出可能に構成されていれば何でも良く、移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良い。また、被案内部Ｍ５５０が検出時に停止するものでもよく、被案内部Ｍ５５０が検出時に停止しないものでも良い。駆動ベースＭ４８５は、浅い皿状に形成されており、その皿状の底面部において回転切替部Ｍ４９０の回転軸となる金属軸棒部Ｍ４８５ａが前方へ延びる姿勢で支持されており、皿形状の内側に駆動ソレノイドＭ４８７、スライド体Ｍ４８８及び回転切替部Ｍ４９０が配置された上で、蓋部Ｍ４８６に蓋をされる構成となっている。回転切替部Ｍ４９０は蓋部Ｍ４８６の円弧開口部Ｍ４８６ａを通って一部が前方に張り出される。蓋部Ｍ４８６は、上下端部に締結ネジが挿通可能に開口形成される開口部Ｍ４８６ｂが形成されており、その開口部Ｍ４８６ｂに挿通された締結ネジにより駆動ベースＭ４８５と締結固定されるが、同様にしてカップ状本体部Ｍ４８１にも締結固定される。即ち、開口部Ｍ４８６ｂは、挿通された締結ネジが駆動ベースＭ４８５の被締結部Ｍ４８５ｂに螺入される開口と、挿通された締結ネジがカップ状本体部Ｍ４８１の被締結部Ｍ４８１ａに螺入される開口と、を備えており、蓋部Ｍ４８６の固定に必要な数の締結ネジを螺入することにより、駆動ベースＭ４８５も同時にカップ状本体部Ｍ４８１に固定されるよう設計されている。この設計によれば、カップ状本体部Ｍ４８１、駆動ベースＭ４８５及び蓋部Ｍ４８６を前後方向に積層するという配置としつつも、カップ状本体部Ｍ４８１に駆動ベースＭ４８５を締結固定し、蓋部Ｍ４８６を駆動ベースＭ４８５のみに締結固定する（積層順に固定する）場合に比較して、駆動ベースＭ４８５又は蓋部Ｍ４８６がカップ状本体部Ｍ４８１に対して位置ずれする程度を低減することができる。即ち、蓋部Ｍ４８６がカップ状本体部Ｍ４８１の

被締結部Ｍ４８１ａに締結固定されることから、複数部材を積層配置した場合において間に他の部材が挟まる蓋部Ｍ４８６とカップ状本体部Ｍ４８１との間における位置ずれを最小限に抑えることができる。蓋部Ｍ４８６は、上述した円弧開口部Ｍ４８６ａ、開口部Ｍ４８６ｂの他、更に、駆動ソレノイドＭ４８７の本体部の位置ずれを当接により防止可能に形成される位置ずれ防止部Ｍ４８６ｃと、金属軸棒部Ｍ４８５ａの先端部（駆動ベースＭ４８５に支持される側とは反対側の端部）を受け入れ可能に開口形成される受入部Ｍ４８６ｄと、を主に備える。

【６４６７】

回転切替部Ｍ４９０は、非透過の樹脂材料から形成され金属軸棒部Ｍ４８５ａに回転可能に支持されており、金属軸棒部Ｍ４８５ａが挿通される円形開口部である支持孔Ｍ４９１と、その支持孔Ｍ４９１の軸線と平行に背面側へ突設される突設部Ｍ４９２と、その突設部Ｍ４９２の突設方向と平行な方向に延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ４９３と、開放部が上側に位置するコの字形状で前方へ向けて延設される延設支持部Ｍ４９４と、その延設支持部Ｍ４９４の開放部から一部がはみ出す態様で支持されるクッション部材Ｍ４９５と、を主に備える。突設部Ｍ４９２は、スライド体Ｍ４８８の移動先端側から前方へ突設される突設爪部Ｍ４８８ａよりも上側に位置するように形成されており、上下方向視で突設爪部Ｍ４８８ａと重なる長さで形成される。延設支持部Ｍ４９４は、コの字形状の下側板部からの長さが、左側板よりも右側板の方が長い（右側板が左側板よりも長く張り出す）形状で形成されている。これにより、クッション部材Ｍ４９５の露出が右側よりも左側の方が多くされる。クッション部材Ｍ４９５は、延設支持部Ｍ４９４よりも柔軟な樹脂材料から形成されており、延設支持部Ｍ４９４と共に円弧開口部Ｍ４８６ａを通って円弧開口部Ｍ４８６ａよりも前側に位置するよう構成される。これにより、クッション部材Ｍ４９５は、演出動作ユニットＭ５００の下方延設部Ｍ５５５と同程度の前後方向位置に位置することになる。図１７９６（ａ）及び図１７９６（ｂ）は、駆動ベースＭ４８５、駆動ソレノイドＭ４８７、スライド体Ｍ４８８及び回転切替部Ｍ４９０の正面図である。図１７９６（ａ）では、駆動ソレノイドＭ４８７に通電されていない状態が図示され、図１７９６（ｂ）では、駆動ソレノイドＭ４８７に通電されている状態が図示される。図１７９６（ａ）及び図１７９６（ｂ）に図示されるように、駆動ソレノイドＭ４８７が通電されると、ボディの中央部で上下方向に延びるプランジャが上方へ引き込まれることで、スライド体Ｍ４８８が上方へスライド移動される（図１７９６（ｂ）参照）。駆動ベースＭ４８５には上下方向に延びる長孔形状で穿設される一対の案内長孔Ｍ４８５ｃが形成されており、スライド体Ｍ４８８の後方から突設される補助突部Ｍ４８８ｂが案内長孔Ｍ４８５ｃに摺動されるよう支持されていることで、スライド体Ｍ４８８の変位方向が上下方向に案内される。図１７９６（ａ）に図示される回転切替部Ｍ４９０の停止姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドＭ４８７が通電され、スライド体Ｍ４８８が上方へ変位されると、突設爪部Ｍ４８８ａにより突設部Ｍ４９２が押進されることで、回転切替部Ｍ４９０は持ち上げられる態様で回転移動され、解除姿勢とされる。駆動ソレノイドＭ４８７の通電が維持されている限り、回転切替部Ｍ４９０は解除姿勢で維持される。図１７９６（ｂ）に図示される回転切替部Ｍ４９０の解除姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドＭ４８７の通電が解除されると、駆動ソレノイドＭ４８７に内蔵される戻りバネ（図示せず）の付勢力によりスライド体Ｍ４８８が下方へ変位される。スライド体Ｍ４８８が下方へ変位されると、突設爪部Ｍ４８８ａにより金属棒部Ｍ４９３が押進されることで、回転切替部Ｍ４９０は押し下げられる態様で回転移動され、停止姿勢とされる。駆動ソレノイドＭ４８７が通電されていない状態では、突設爪部Ｍ４８８ａの左端平面（左右方向に直交する平面）が金属棒部Ｍ４９３の右端曲面と当接することで、回転切替部Ｍ４９０の戻り動作（右方へ戻るように回転する動作）を防止することができ、回転切替部Ｍ４９０を停止姿勢で安定的に維持させることができる。即ち、スライド体Ｍ４８８の変位は案内長孔Ｍ４８５ｃにより上下方向のみが許容されており左右方向へは規制されているところ、そのスライド体Ｍ４８８に金属棒部Ｍ４９３が左右方向で当接されることで、被案内物体である回転切替部Ｍ４９０の回転が規制される。

【６４６８】
図１７９７、図１７９８及び図１７９９は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図１７９７、図１７９８及び図１７９９では、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から下降する動作の一例（第２の上下移動制御（第１動作パターン））が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが実線で図示され、クッション部材Ｍ４４７の外形が想像線で図示され、クッション部材Ｍ４４７及び回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。第２の上下移動制御における第１の上下移動制御（図１７９１から図１７９３参照）との違いとして、図１７９７に図示されるように、駆動ソレノイドＭ４８７（図１７９４参照）に通電され回転切替部Ｍ４９０が解除姿勢とされる。即ち、第２の上下移動制御では、回転連動部Ｍ４６６の回転移動よりも前に予め駆動ソレノイドＭ４８７に通電されるよう制御され、通電された状態が維持される（図１７９７、図１７９８及び図１７９９参照）。駆動ソレノイドＭ４８７（図１７９４参照）に通電されると回転切替部Ｍ４９０は解除姿勢とされる。この解除姿勢において回転切替部Ｍ４９０のクッション部材Ｍ４９５は被案内部Ｍ５５０の下方延設部Ｍ５５５の移動軌跡から退避される。これにより、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下した場合であっても、切替動作部Ｍ４８０の回転切替部Ｍ４９０が停止姿勢とされていた場合（図１７９２参照）と異なり、被案内部Ｍ５５０が中間位置で停止されず、落下終端位置（図１７９９参照）まで落下される。即ち、被案内部Ｍ５５０が回転切替部Ｍ４９０のクッション部材Ｍ４９５と当接されることはなく、クッション部材Ｍ４９５が配置され得る位置を通過して、クッション部材Ｍ４８４に停止される。図１８００は、第２の上下移動制御（第１動作パターン）における検出センサＭ４５３、駆動モータＭ４４２、被案内部Ｍ５５０、検出センサＭ４８３、駆動モータＭ５０１、検出センサＭ５１６及び対応表示ＭＥ５９０の計時変化を示した図である。なお、図１８００において、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６について、ＯＮは検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。なお、図１８００では、駆動モータＭ５０１の動作開始から検出センサＭ５１６の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータＭ５０１の動作開始と同時点で検出センサＭ５１６の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、図１８００では、被案内部Ｍ５５０の上昇端位置からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と検出センサＭ４８３の検出結果の切り替えとに、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、被案内部Ｍ５５０の上昇端位置からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と同時点で検出センサＭ４８３の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、駆動モータＭ４４２の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図１８００ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータＭ５０１の回転速度には大小があるので、図１８００ではその向きのみではなく、駆動モータＭ５０１の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータＭ４４２のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さと、駆動モータＭ５０１のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さとに対応関係は無い。以下では、第２の上下移動制御（第１動作パターン）について、図１７９７、図１７９８、図１７９９に基づいて、図１８００を参照しながら説明する。

【６４６９】
第２の上下移動制御における演出動作ユニットＭ５００の動作開始は、昇降駆動部Ｍ４４０の検出センサＭ４５３（図１７９０参照）の検出状態を把握して準備がされる。即ち、検出センサＭ４５３の検出状態は、第２の上下移動制御での動作開始前に音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）において把握される。即ち、第２の上下移動制御の実行は、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（待機位置、図１７９０（ｂ）参照）において昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向（逆方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されること

に基づいて開始される（図１８００におけるタイミングａ参照）。駆動モータＭ４４２は、ネジ軸部Ｍ４４１を６００［ｒｐｍ］で回転させる回転速度で１００［ｍｓｅｃ］駆動され停止されるが（ネジ軸部Ｍ４４１を１回転させ停止されるが）、この駆動により回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされる（図１７９０（ｃ）参照）変位を受動突設部Ｍ４６２（図１７９０（ｃ）参照）に生じさせる長さで昇降移動体Ｍ４４３が下降されるようネジ軸部Ｍ４４１（図１７９０（ｃ）参照）が形成されており、第２の上下移動制御の実行開始から１００［ｍｓｅｃ］後に変位部Ｍ４６０が解除状態とされることに基づいて被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿った落下を開始する。なお、検出センサＭ４５３（図１７９０参照）による検出状態は、演出動作ユニットＭ５００の戻り動作（上昇動作）の開始時においても音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）において把握されるものであるため、検出センサＭ４５３は重要性が高い。この検出センサＭ４５３についての制御を、主制御装置Ｈ１１０（図１７６９参照）で行うようにしても良い。図１７９９に図示されるように、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合、被案内部Ｍ５５０の下縁部と、昇降移動体Ｍ４４３のクッション部材Ｍ４４７の上面部との間には、若干の隙間が生じる。即ち、昇降移動体Ｍ４４３が動作範囲の下端位置に配置されている場合（図１７９０（ｃ）参照）には十分な隙間が生じるようにされ、その下端位置から昇降移動体Ｍ４４３が上昇して変位部Ｍ４６０が制限状態に切り替えられた場合（図１７９０（ｂ）参照）であっても僅かな隙間が生じるようにされる。昇降移動体Ｍ４４３が上昇して変位部Ｍ４６０が制限状態に切り替えられた場合（図１７９０（ｂ）参照）には、依然として昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３に検出されており、前方突設部Ｍ４４４を検出センサＭ４５３（図１７９０参照）の検出溝から退避させるためには昇降移動体Ｍ４４３を更に上昇させる必要があるが、その上昇中に被案内部Ｍ５５０の下縁部に昇降移動体Ｍ４４３のクッション部材Ｍ４４７が押し当てられることになるため、検出センサＭ４５３での検出の切り替えに先立って被案内部Ｍ５５０が昇降移動体Ｍ４４３により押し上げ開始される。そのため、検出センサＭ４５３（図１７９０参照）での検出の切り替えによって、昇降移動体Ｍ４４３の上昇動作が開始されたことのみではなく、被案内部Ｍ５５０の落下終端位置からの上昇動作も開始されることを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）に把握させることができる。第２の上下移動制御では、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（図１７９０（ｂ）参照）から、昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位されるように駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ（図１７９０（ｃ）参照）、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下を開始する（図１７９８参照）。この落下に伴い演出動作ユニットＭ５００の左端側では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って案内されることで直線方向（水平方向、左右方向）にスライド移動され、演出動作ユニットＭ５００の右端部では被案内部Ｍ５５０が上下方向にスライド移動されることは第１の上下移動制御（図１７９１から図１７９３参照）と同様である。一方で、第２の上下移動制御では、検出センサＭ４８３の検出結果に関わらず、昇降移動体Ｍ４４３を下降方向に変位させる駆動モータＭ４４２（図１７９０（ｂ）参照）の駆動開始（逆方向への駆動開始）に基づいて可動装飾ユニットＭ６００に予備的な回転移動を実行させるように制御されることが、第１の上下移動制御とは異なる。即ち、図１７９８に図示されるように、回転連動部Ｍ４６６は回転移動され被案内部Ｍ５５０の落下が開始はされているが前側突部Ｍ５１１はほとんど変位していない状態となるまでの予備期間において、可動装飾ユニットＭ６００に水平な姿勢をとらせる程度の駆動量で駆動モータＭ５０１（図１７８１（ａ）参照）を駆動させる制御（低速の第１動作の制御）が昇降移動体Ｍ４４３を下降方向に変位させる駆動モータＭ４４２（図１７９０（ｂ）参照）の駆動開始に基づいて（駆動開始から１００［ｍｓｅｃ］遅れて）実行される（図１８００におけるタイミングｂ参照）。

【６４７０】

本実施形態では、第１動作における駆動モータＭ５０１の回転速度は、約２３４［ｒｐ

ｍ］に設定される。これは、落下開始からの経過時間（被案内部Ｍ５５０が自由落下により図１７９８まで移動する（実寸で約３６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約８５［ｍｓｅｃ］））で、可動装飾ユニットＭ６００を水平とさせるために若干の角度（約５［度］）だけ傾倒させるためにピン付きギアＭ５８２を若干の角度（約４０［度］、図１７８１（ａ）及び図１７８１（ｂ）参照）調度回転させられる回転速度として設定される。即ち、駆動モータＭ５０１が第１動作で駆動されることにより回転動作される可動装飾ユニットＭ６００は、自由落下する被案内部Ｍ５５０の移動に対応して動作され、被案内部Ｍ５５０が図１７９８で図示される位置を通過するのと同時に図１７９８に図示される姿勢（水平姿勢）にされる。この低速な第１動作が予備的に実行されることで、被案内部Ｍ５５０の落下よりも先に可動装飾ユニットＭ６００が下方へ移動する等、演出動作ユニットＭ５００における可動装飾ユニットＭ６００の位置（相対位置）が不安定になることを避け、可動装飾ユニットＭ６００が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。第２の上下移動制御において、予備期間における検出センサＭ４８３の検出結果が把握される。即ち、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第２の上下移動制御が開始されてから、１５０［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されている状態である場合には、被案内部Ｍ５５０が問題なく落下開始されたと判断され、第２の上下移動制御の開始から１８５［ｍｓｅｃ］後（図１８００におけるタイミングｃ参照）から駆動モータＭ５０１（図１７８１（ａ）参照）に同方向かつ速度を上げた駆動制御（高速の第２動作の制御）が実行され、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態を超えて傾倒側終端状態まで動作される。本実施形態では、第２動作における駆動モータＭ５０１の回転速度は、約４２３［ｒｐｍ］に設定される。これは、図１７９８に図示される状態から被案内部Ｍ５５０が落下終端位置（図１７９９参照）に到達するまでの経過時間（被案内部Ｍ５５０が自由落下により上昇端位置から落下終端位置まで移動する（実寸で約２１６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約２１５［ｍｓｅｃ］と被案内部Ｍ５５０が自由落下により図１７９８まで移動する（実寸で約３６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約８５［ｍｓｅｃ］）との差である約１３０［ｍｓｅｃ］）で、被案内部Ｍ５５０の動作に対応して可動装飾ユニットＭ６００を水平とさせるために必要な角度（約３３［度］）だけ傾倒させるためにピン付きギアＭ５８２を必要な角度（約１１０［度］、図１７８１（ｂ）及び図１７８４（ｂ）参照）調度回転させられる回転速度として設定される。即ち、駆動モータＭ５０１が第１動作から第２動作での駆動に切り替えられることにより回転動作される可動装飾ユニットＭ６００は、自由落下する被案内部Ｍ５５０の移動に対応して動作され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達するのと同時に傾倒側終端状態（図１７９９参照）にされる。この第１動作よりも長期間で高速の第２動作が実行されることで、被案内部Ｍ５５０の落下速度の上昇に合わせた可動装飾ユニットＭ６００の回転移動速度の上昇を図ることができ、可動装飾ユニットＭ６００が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。

【６４７１】

第２動作において、上述したように駆動モータＭ５０１が約１３０［ｍｓｅｃ］駆動継続された後で停止される（図１８００におけるタイミングｄ参照）ことで可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態で維持されることになるが、駆動モータＭ５０１の停止が若干遅れた（勢いで過回転した）場合であっても、ピン付きギアＭ５８２は可動装飾ユニットＭ６００から柱状部Ｍ５８２ａを離間させる方向へ回転動作するに留まるので（図１７８３（ａ）参照）、可動装飾ユニットＭ６００を傾倒側終端状態で維持させることができる。上述した通り、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作は、制御を実行開始後まず検出センサＭ４８３の検出結果によらず予備期間において第１動作を実行し、予備期間の終了時に検出センサＭ４８３の検出が切り替えられていたことが判断できたことを条件として、第２動作が継続的に実行される。このように、第２の上下移動

制御では、演出動作ユニットＭ５００も可動装飾ユニットＭ６００も、最初の動作は予め決められたタイミングで開始される。この場合に、可動装飾ユニットＭ６００の動作は第１動作からの開始とされており、先に第２動作が実行されるものではない。また、第２の上下移動制御は、昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位されるように駆動モータＭ４４２（図１７９０（ｂ）参照）が駆動制御されることをきっかけに開始されることから、可動装飾ユニットＭ６００の動作開始よりも先に演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０の下降動作が開始されるよう制御される。

【６４７２】

＜表示＞

第２の上下移動制御が開始される場合、その開始と同時（図１８００におけるタイミングａ参照）に第３図柄表示装置Ｍ８１（図１７７０参照）において演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の外形の形状に対応する対応表示ＭＥ５９０（オーラのように演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００から外側に放射されているように視認される表示）が表示される。第２の上下移動制御によって、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が高速で下降方向に移動されることに加えて、対応表示ＭＥ５９０が表示されることで、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００に対する注目力を向上させることができる。

【６４７３】

＜発光＞

落下が検出センサＭ４８３により検出されたことに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０の発光態様が変化される。即ち、第１動作の実行中は全体で均一な白色ベースの発光が継続されるところ、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０の落下が確認された直後、電飾基板Ｍ６３０が消灯するよう制御される。その後、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達するまでの期間において消灯が維持され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達した直後において全体で均一な白色ベースの発光を再開するよう制御される。この時、再開した時の光量は、再開前と同じでも良いし、異なっていても良い。再開時の方が光量を大きくすると、動作演出の迫力を増すことができる。図１７９８から図１７９９に図示される第２動作では、被案内部Ｍ５５０が落下移動する際に、何ら対策しなければ、可動装飾ユニットＭ６００が慣性で板状本体部Ｍ５１０に追従するだけであり姿勢が傾斜しがちであるところを、落下中の被案内部Ｍ５５０の位置に合わせて可動装飾ユニットＭ６００を水平な姿勢とできるように駆動モータＭ５０１（図１７８１（ａ）参照）を駆動させるよう制御される。第１動作の終了時点として図１７９８に図示されるのが、駆動モータＭ５０１が図１７８１（ａ）の状態から回転駆動された後において図１７８２（ｂ）までは至らない状態であることから、第２動作が開始され駆動モータＭ５０１が高速回転されると、駆動モータＭ５０１に連動されて高速回転される円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａからの荷重により扇形状構成部Ｍ５６０が図１７８２（ｂ）の状態に変位される。この場合、円弧形成部Ｍ５８４ａによる負荷により扇形状構成部Ｍ５６０（図１７８１（ａ）参照）が傾倒方向に回転移動され、これに伴い延設部Ｍ５６８が可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２を押し下げるように作用することで、可動装飾ユニットＭ６００が慣性により板状本体部Ｍ５１０に追従した傾斜姿勢（右下傾斜の姿勢）となることを回避し易くすることができる。図１７９３に図示される可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が水平であり、図１７９９でも水平姿勢とされる。つまり、単に上下スライド動作のみを実行するエレベーター態様の移動役物と同様に、姿勢を水平に維持した状態での段階別の位置移動を実行することができる。回転切替部Ｍ４９０は、姿勢が切り替えられることにより、被案内部Ｍ５５０の移動幅を切り替えて演出動作ユニットＭ５００の動作態様を切り替えるように機能する。このうち、被案内部Ｍ５５０に対して移動方向（上下方向）から当接する場合と（図１７９２及び図１７９３参照）、被案内部Ｍ５５０に対して側方から当接可能となる場合とがある。即ち、図１７９９に図示されるように、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合、被案内部Ｍ５５０は回転切替部Ｍ４９０の移動軌跡内に配置される。即ち、回転切替部Ｍ４９０の駆動ソレノ

イドＭ４８７（図１７９６（ａ）参照）の通電を解除して回転切替部Ｍ４９０が被案内部Ｍ５５０に接近するように移動可能とすると、回転切替部Ｍ４９０が延設支持部Ｍ４９４において被案内部Ｍ５５０と当接可能となる。

【６４７４】

回転切替部Ｍ４９０が延設支持部Ｍ４９４において被案内部Ｍ５５０と当接している場合、被案内部Ｍ５５０を制動させる荷重がかけられることで被案内部Ｍ５５０の動作速度が若干低下し得るが、動作自体を妨げるものではなく、被案内部Ｍ５５０を上昇方向へ動作させることが可能である。可動装飾ユニットＭ６００は、配置によらず遊技者が視認可能とされる。これにより、可動装飾ユニットＭ６００に対しては、動作により張り出した状態に関わらず、上方に退避している状態においても、常に注目力の向上を図ることができる。図１８０１及び図１８０２は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図１８０１及び図１８０２では、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが図示され、回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。図１８０３は、第２の上下移動制御（第２動作パターン）における検出センサＭ４５３、駆動モータＭ４４２、被案内部Ｍ５５０、検出センサＭ４８３、駆動モータＭ５０１、検出センサＭ５１６及び対応表示ＭＥ５９０の計時変化を示した図である。なお、図１８０３において、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６について、ＯＮは検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。なお、図１８０３では、駆動モータＭ５０１の動作開始から検出センサＭ５１６の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータＭ５０１の動作開始と同時点で検出センサＭ５１６の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、駆動モータＭ４４２の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図１８０３ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータＭ５０１の回転速度には大小があるので、図１８０３ではその向きのみではなく、駆動モータＭ５０１の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータＭ４４２のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さと、駆動モータＭ５０１のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さとに対応関係は無い。以下では、第２の上下移動制御（第２動作パターン）について、図１８０１、図１８０２に基づいて、図１８０３を参照しながら説明する。図１８０１では、第２の上下移動制御における動作制御が実行されたものの、何らかの理由（例えば、駆動の不良や、動作不良）によって回転連動部Ｍ４６６の動作が完全にはされず、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に残存した場合（第２の上下移動制御（第２動作パターン））が図示される。この場合、可動装飾ユニットＭ６００については、第２の上下移動制御における第１動作は実行されている。この場合においても、既に対応表示ＭＥ５９０が表示されていることから、このままでは遊技者に違和感を与えることになる。対応表示ＭＥ５９０を即座に別の表示に切り替えるように制御しても良いが、一瞬でも表示が実行されてしまうと、遊技者に与える違和感を薄らげることは難しい。これに対して本実施形態では、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第２の上下移動制御が開始されてから、１５０［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されていない状態である場合には、第２の上下移動制御の開始から１８５［ｍｓｅｃ］後（図１８０３におけるタイミングａ参照）から、駆動モータＭ５０１を第１の上下移動制御の時と同じ１８０［ｒｐｍ］の回転速度で往復回転させることで可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態と傾倒側終端状態（図１８０２参照）とで往復動作させる制御が実行される。即ち、初回は可動装飾ユニットＭ６００を３３度傾倒させるため、ピン付きギアＭ５８２を１１０度回転させるために駆動モータＭ５０１が正方向に約３１０［ｍｓｅｃ］回転駆動され、その後（図１８０３におけるタイミングｂ参照）は、正逆交互に４２０［ｍｓｅｃ］回転駆動されることで、ピン付きギアＭ５８２が１５０度正逆回転され、可動装飾ユニットＭ６００の往復動作が実行される。

これにより、対応表示ＭＥ５９０を、前方を回転移動する可動装飾ユニットＭ６００そのものや可動装飾ユニットＭ６００の残像により隠すことができるので、対応表示ＭＥ５９０のみが視認されることによる違和感を遊技者に与えることを避けることができ、更には、対応表示ＭＥ５９０を可動装飾ユニットＭ６００の動作に対応した表示であるかのように遊技者に視認させることができる。これにより、演出効果を向上させることができる。

【６４７５】

本実施形態では、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００という少なくとも４種類の動作ユニットが備えられているが（図１７７１参照）、中には動作領域が互いに重なる動作ユニットがあるため、全動作ユニットを自由に動作させると不具合が生じる可能性が有る。そのため、復帰制御では、可動装飾ユニットＭ６００を動作させる場合において、他の動作ユニットの状況を把握するための制御が実行される。以下では、第２の上下移動制御後の復帰制御について、図１７９７、図１７９８、図１７９９、図１８０１、図１８０２に基づいて、図１８０２及び図１８０３を参照しながら説明する。復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部Ｍ５５０の上昇移動の制御が実行開始される。詳細には、復帰制御では、まず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図１７７８参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合（図１８００におけるタイミングｅ、図１８０３におけるタイミングｃ参照）には、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。復帰制御では、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される。図１８００におけるタイミングｆ、図１８０３におけるタイミングｄ参照）。その駆動モータＭ５０１が停止された状態において検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別される。検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態ではない場合には、昇降移動体Ｍ４４３が上昇方向に変位される方向（正方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサＭ４８３の検出溝に、昇降移動体Ｍ４４３により上昇される被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入しているとＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別されるまで（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されるまで、図１８００におけるタイミングｇ参照）継続される。被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されると、被案内部Ｍ５５０は回転連動部Ｍ４６６に下支えされるため（図１７９７参照）、昇降移動体Ｍ４４３によらずとも被案内部Ｍ５５０は上昇端位置で維持される。

【６４７６】

次に、復帰制御では、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が進入している状態であるかが判別され、検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される。この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図１７９０（ｂ）参照）に配置されるまで（図１８００におけるタ

イミングｈ参照）継続される。次に、復帰制御では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。本実施形態では、復帰制御により被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が上方向に移動開始した後においても、対応表示ＭＥ５９０（図１７９９参照）が維持される。対応表示ＭＥ５９０は、駆動モータＭ４４２の動作が停止された後において消され、第３図柄表示装置Ｍ８１では別の表示が実行される。この場合、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされた状態（図１７９７参照）と併せて、対応表示ＭＥ５９０を視認させることができる。これにより、復帰制御が開始される前の被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットＭ６００（図１７９７参照）に対応する表示として対応表示ＭＥ５９０を視認させることができ、対応表示ＭＥ５９０の演出効果を向上させることができる。上述のように、復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行されるが、図１８０１の状態では、被案内部Ｍ５５０は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態に戻す動作制御（第２の上下移動制御の第１動作を実行させるよう制御される駆動モータＭ５０１（図１７８１（ａ）参照）を第１動作の逆方向に駆動させる制御）のみが実行されるようにしても良い。なお、図１８０１に図示されるように被案内部Ｍ５５０が下降移動を開始していなかった場合に、第１動作のみの実行で終了し、即座に復帰制御を実行させるようにしても良い。第１動作は低速かつ短時間の動作であるので、第２動作まで実行された場合に比較して、遊技者に動作前の状態（図１７９７参照）との違いを把握させ難くすることができ、可動装飾ユニットＭ６００が動作を開始したという印象を最小限に抑えることができる。復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行される（可動装飾ユニットＭ６００の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部Ｍ５５０の上昇移動の制御が実行開始される）が、図１８０１の状態では、被案内部Ｍ５５０は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態に戻す動作制御のみが完全な態様で実行され、被案内部Ｍ５５０を上昇させる動作制御は簡略化される。即ち、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）ことは、復帰制御についての上述の説明と同じ（完全な態様）であるが、駆動モータＭ４４２の動作制御が簡略化される。

【６４７７】

詳細には、駆動モータＭ５０１が停止された状態（図１８０３におけるタイミングｄ参照）において検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別された結果、駆動モータＭ４４２により昇降移動体Ｍ４４３が上昇されるのに要する最短期間として設定される予定期間（約１００［ｍｓｅｃ］）が経過する前に検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、更に、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合、駆動モータＭ４４２の正方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）への回転駆動が、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入していない位置（図１７９０（ａ）参照）まで上昇されたとＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別される（図１８０３におけるタイミングｅ参照）まで継続される。この駆動モータ４４２が正方向に回転駆動され

ている状態において昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入していない位置まで上昇されたとＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別された場合、駆動モータＭ４４２は停止され、続いて駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される（図１８０３におけるタイミングｆ参照）。この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図１７９０（ｂ）参照）に配置されるまで）継続される。そして、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。このように、図１８０１及び図１８０２に図示される状態からの復帰制御では、昇降移動体Ｍ４４３により被案内部Ｍ５５０を上昇端位置まで押し上げる場合に比較して、昇降移動体Ｍ４４３の動作距離が短くなるように制御されているため（簡略化されているため）、被案内部Ｍ５５０の配置に関わらず昇降移動体Ｍ４４３を同じ距離で上下に昇降移動（往復移動）させる場合に比較して、復帰制御に要する時間を短縮化することができる。

【６４７８】

本実施形態では、復帰制御により可動装飾ユニットＭ６００が上方向に移動開始した後においても、対応表示ＭＥ５９０（図１７９９参照）が維持される。対応表示ＭＥ５９０は、駆動モータＭ４４２の動作が停止された（図１８００におけるタイミングｈ、図１８０３におけるタイミングｇ参照）後において消され、第３図柄表示装置Ｍ８１では別の表示が実行される。この場合、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされた状態（図１７９７参照）と併せて、対応表示ＭＥ５９０を視認させることができる。これにより、復帰制御が開始される前の被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットＭ６００（図１７９７参照）に対応する表示として対応表示ＭＥ５９０を視認させることができ、対応表示ＭＥ５９０の演出効果を向上させることができる。本実施形態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合（図１８００におけるタイミングｈ、図１８０３におけるタイミングｇ参照））に、駆動モータＭ４４２が停止され、且つ、対応表示ＭＥ５９０も消えるよう制御される。そのため、昇降移動体Ｍ４４３の動作距離が長いか短いかによって、対応表示ＭＥ５９０の維持期間が異なる場合を構成することができ、対応表示ＭＥ５９０を利用した演出の演出効果を向上させることができる。即ち、可動装飾ユニットＭ６００に第２動作が実行された後、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避された後において対応表示ＭＥ５９０の維持期間を長く確保することができることから、遊技者が対応表示ＭＥ５９０を見逃す事態を避けることができる。一方、可動装飾ユニットＭ６００に第２動作が実行されなかった場合（往復移動する可動装飾ユニットＭ６００そのものや可動装飾ユニットＭ６００の残像により対応表示ＭＥ５９０を隠す動作が実行された場合、図１８０３参照）対応表示ＭＥ５９０については可動装飾ユニットＭ６００の往復動作により隠されてはいるものの、第２動作が実行された場合に比較して、露出される箇所が多く、対応表示ＭＥ５９０に対する遊技者の視認の程度も大きい。そのため、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避された後において対応表示ＭＥ５９０の維持期間を短く設定することにより、遊技者が対応表示ＭＥ５９０を視認する期間が過度に長くなることを避け、遊技者が対応表示ＭＥ５９０に飽きることを避けることができる。なお、対応表示ＭＥ５９０を維持する期間の設定はこれに限られるものではなく、種々の態様が設定可能とされる。例えば、対応表示ＭＥ５９０が維持される条件とし

て、復帰制御により被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が復帰されてから予め設定される特定の秒数だけ維持されるよう設定されても良いし、被案内部Ｍ５５０又は可動装飾ユニットＭ６００が次に動作されるまで維持されるよう設定されても良い。なお、第２の上下移動制御において第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される表示は対応表示ＭＥ５９０に限られるものではなく、例えば、対応表示ＭＥ５９０とは異なる第２対応表示ＭＥ５９２（図１８０１参照）が対応表示ＭＥ５９０の代替または対応表示ＭＥ５９０と併せて表示されようにしても良い。この第２対応表示ＭＥ５９２の意味合いについては何ら限定されるものではないが、本実施形態では、表示される場合の方が、表示されない場合に比較して、大当たり期待度（即ち、抽選が大当たりである割合）が高いことを示唆する。

【６４７９】

第２対応表示ＭＥ５９２は、対応表示ＭＥ５９０の内部領域の一部に表示され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合（図１７９９参照）には板状本体部Ｍ５１０に隠される一方で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されている場合（図１８０１参照）には板状本体部Ｍ５１０には隠されないが、可動装飾ユニットＭ６００には隠され得る（図１８０２参照）位置に構成される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が往復回転動作される場合において、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態の場合には第２対応表示ＭＥ５９２が隠れ、傾倒側終端状態における位置から退避すると第２対応表示ＭＥ５９２が露出されることから、可動装飾ユニットＭ６００が往復回転動作をしている最中に遊技者は第２対応表示ＭＥ５９２を視認することができる。第２対応表示ＭＥ５９２の表示開始タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅らせる。詳しくは、第２の上下移動制御が開始されて所定時間（約２５０［ｍｓｅｃ］）経過した時に表示される。これにより、被案内部Ｍ５５０が落下する場合において、落下終端位置に到達する前に第２対応表示ＭＥ５９２が実行されることを避けることができる。また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示終了タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示終了タイミングと同じとしている。これにより、第２対応表示ＭＥ５９２が視認されるタイミングを、被案内部Ｍ５５０が落下したか否かで異ならせることができる。即ち、被案内部Ｍ５５０が落下した場合（図１７９９参照）、復帰制御により被案内部Ｍ５５０が上昇され板状本体部Ｍ５１０が上方に退避されることで始めて第２対応表示ＭＥ５９２を視認可能となる。一方で、被案内部Ｍ５５０が落下しなかった場合（図１８０１及び図１８０２参照）、復帰制御が開始される前に可動装飾ユニットＭ６００が往復動作している最中において第２対応表示ＭＥ５９２が視認可能とされる。従って、第２対応表示ＭＥ５９２に注目させるタイミングを複数構成することができるので、第３図柄表示装置Ｍ８１に対する注目力を向上させることができる。上述したように、第２の上下移動制御において、第１動作の後の第２動作は、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０が下降移動を開始したことが検出された場合に実行される。即ち、検出センサＭ４８３は、演出動作ユニットＭ５００の動作状況を把握可能なセンサとしての機能を有する。なお、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入可能に構成される被進入物体である検出センサＭ４８３は、検出片Ｍ５５４を移動範囲の終端において検出するものに限られるものではなく、検出片Ｍ５５４を移動範囲の途中において検出するものでも良い。このように、本実施形態では、第２の上下移動制御の途中であっても、検出センサＭ４８３の検出状況に基づき、第２の上下移動制御が中断され、可動装飾ユニットＭ６００を戻す動作を含む復帰制御に切り替えられ得るよう構成される。

【６４８０】

＜発光制御＞

電飾基板Ｍ６３０のＬＥＤの発光パターンの一例として、光が横一文字で視認されるよう制御可能（点灯させるＬＥＤを選択可能）に構成されている。即ち、電飾基板Ｍ６３０のＬＥＤの発光態様として、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置された場合における可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図１７９７参照）において光が横一文字で視認される第１横ライン発光態様と、可動装飾ユニットＭ６００が第１動作され姿勢

が傾斜した場合（図１８０１参照）において光が横一文字で視認される第２横ライン発光態様とが、用意されている。本実施形態では、第２の上下移動制御において可動装飾ユニットＭ６００の第１動作が実行された後で、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０が落下を開始していないと判断された場合、第２の上下移動制御の開始時において電飾基板Ｍ６３０が第１横ライン発光態様で制御されていた場合に電飾基板Ｍ６３０の発光態様を第２横ライン発光態様に変化可能に制御される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００の動作に不具合が生じた場合であっても、可動装飾ユニットＭ６００を通した光の視認態様は正常な状態と変わりなく視認されることから、可動装飾ユニットＭ６００に不具合が生じたことを遊技者に気付かれないようにすることができる。また、検出センサＭ４８３の検出の切り替わりが生じていないことから、電飾基板Ｍ６３０を消灯する制御が開始されないので、電飾基板Ｍ６３０の発光が維持される。そのため、可動装飾ユニットＭ６００の状態の変化を目立たせ難くでき、遊技者に違和感を与え難くすることができる。図１８０４は、スライド動作役物ユニットＭ７００の分解正面斜視図であり、図１８０５は、スライド動作役物ユニットＭ７００の分解背面斜視図である。スライド動作役物ユニットＭ７００は、左右長尺に形成されており左端部から垂下する垂下部を有し背面ケースＭ３１０の底壁部Ｍ３１１（図１７７１参照）に締結固定される本体部Ｍ７１０と、その本体部Ｍ７１０に締結固定される駆動モータＭ７２０と、その駆動モータＭ７２０の駆動力が伝達されることで直線方向にスライド変位可能に本体部Ｍ７１０に支持される第１スライド部Ｍ７３０と、を主に備える。また、スライド動作役物ユニットＭ７００は、第１スライド部Ｍ７３０が本体部Ｍ７１０との前後方向間に位置するように配置され本体部Ｍ７１０に締結固定される固定伝達部Ｍ７４０と、その固定伝達部Ｍ７４０の下方に配置され第１スライド部Ｍ７３０のスライド移動に連動されて第１スライド部Ｍ７３０の移動方向と平行な直線方向にスライド変位可能に本体部Ｍ７１０に支持される第２スライド部Ｍ７５０と、第１スライド部Ｍ７３０、固定伝達部Ｍ７４０及び第２スライド部Ｍ７５０を本体部Ｍ７１０との間に配置させるように本体部Ｍ７１０に締結固定される前カバー部Ｍ７６０と、その前カバー部Ｍ７６０に一部が重なるように前カバー部Ｍ７６０の前方に配置され第２スライド部Ｍ７５０に締結固定される移動装飾部Ｍ７７０と、を主に備える。

【６４８１】

本体部Ｍ７１０は、左右両端まで亘って右下傾斜の長孔状に穿設される主案内開口Ｍ７１１と、その主案内開口Ｍ７１１の上側において主案内開口Ｍ７１１と平行であって主案内開口Ｍ７１１よりも短い長孔状に穿設される補助案内開口Ｍ７１２と、その補助案内開口Ｍ７１２の左端部側に検出溝が向けられる検出センサＭ７１３と、左端の垂下部に締結固定される中継基板Ｍ７１４と、その中継基板Ｍ７１４に接続され移動装飾部Ｍ７７０に電力を供給する帯状ケーブルＭ７０１を折り返し位置（左右長さの半分の位置）の長さまで本体部Ｍ７１０に固定するケーブル固定部Ｍ７１５と、垂下部において中継基板Ｍ７１４の前方の開放部に蓋をする蓋部Ｍ７１６と、帯状ケーブルＭ７０１を下面に沿って案内可能となるように前側に張り出す平面壁状部Ｍ７１７と、を主に備える。駆動モータＭ７２０は、本体部Ｍ７１０の背後に締結固定されており、本体部Ｍ７１０を前方へ貫通される駆動軸に駆動ギアＭ７２１が固定されており、その駆動ギアＭ７２１に歯合されており互いに連動して回転可能に構成される伝達ギアＭ７２２が本体部Ｍ７１０に回転可能に支持される。第１スライド部Ｍ７３０は、上面にギア歯（複数の凹部および凸部）が形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され補助案内開口Ｍ７１２に挿通される複数の案内突部Ｍ７３１と、左端部から上方へ板状に延設され検出センサＭ７１３の検出溝に進入可能とされる検出片Ｍ７３２と、左側寄りの位置から前方へ円柱形状で突設される支持突設部Ｍ７３３と、その支持突設部Ｍ７３３に回転可能に支持される移動伝達ギアＭ７３４と、を主に備える。案内突部Ｍ７３１には、先端から雌ネジが形成されており、補助案内開口Ｍ７１２の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材Ｍ７３１ａを介して締結ネジが螺入される。これにより、第１スライド部Ｍ７３０の補助案内開口Ｍ７１２からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材Ｍ７３１ａの滑り回転により低減させることができる。支持突設部Ｍ７３３には、先端か

ら雌ネジが形成されており、その先端にツバ付きのネジが螺入固定されることにより、移動伝達ギアＭ７３４が支持突設部Ｍ７３３から脱落することを防止する。固定伝達部Ｍ７４０は、下面に形成されるギア歯（複数の凹部および凸部）が主案内開口Ｍ７１１の延びる方向と平行な方向に延びるように形成される板状部材であって、本体部Ｍ７１０に締結固定された状態において移動伝達ギアＭ７３４が歯合可能とされる。第２スライド部Ｍ７５０は、移動伝達ギアＭ７３４に歯合されるギア歯（複数の凹部および凸部）が上面に形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され主案内開口Ｍ７１１に挿通される複数の案内突部Ｍ７５１と、移動装飾部Ｍ７７０が締結固定可能に開口形成される複数の締結孔Ｍ７５２と、を主に備える。

【６４８２】

案内突部Ｍ７５１には、先端から雌ネジが形成されており、主案内開口Ｍ７１１の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材Ｍ７５１ａを介して締結ネジが螺入される。これにより、第２スライド部Ｍ７５０の主案内開口Ｍ７１１からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材Ｍ７５１ａの滑り回転により低減させることができる。締結孔Ｍ７５２の間には、締結孔Ｍ７５２の中心間を通る直線方向に沿う凹部を形成する上下一対のリブ部が形成される。このリブ部により、第２スライド部Ｍ７５０の剛性が向上される。前カバー部Ｍ７６０は、主案内開口Ｍ７１１と平行な直線方向に延びる形状の突条として前方へ突設される突条部Ｍ７６１を備える。突条部Ｍ７６１は、移動装飾部Ｍ７７０が後方変位したり、移動装飾部Ｍ７７０が後倒れ方向に姿勢変化したりした場合に背面が当接可能とされており、その形成方向が移動方向と合致されていることから、当接が生じた場合であっても移動装飾部Ｍ７７０の移動抵抗の上昇を抑制することができる。移動装飾部Ｍ７７０は、正面視において、人の頭部を模した意匠として設計される。この頭部に対応する胴体部等については、第３図柄表示装置Ｍ８１（図１７７０参照）での表示に補完される。移動装飾部Ｍ７７０は、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外方に位置することから、換言すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１のみで表示する場合には第３図柄表示装置Ｍ８１の表示枠の内側で表示を完結させなければみっともない場合が多いところ、移動装飾部Ｍ７７０により表示を補完するように構成することで、実質的に、表示枠の大きさを拡大することができ、演出の自由度を向上させることができる。移動装飾部Ｍ７７０は、背面側から円柱状に突設され中心部に雌ネジを有し第２スライド部Ｍ７５０の締結孔Ｍ７５２に締結固定される複数の締結突設部Ｍ７７１と、その締結突設部Ｍ７７１の間に形成される突条部Ｍ７７２と、下端部から後方に張り出す部分を有することで右面視Ｌ字形状で右方に延設される配線案内部Ｍ７７３と、帯状ケーブルＭ７０１を基板に接続する直前において留める配線留め部Ｍ７７４と、内部に配設され帯状ケーブルＭ７０１が接続される電飾基板Ｍ７７５と、を主に備える。突条部Ｍ７７２は、第２スライド部Ｍ７５０の締結孔Ｍ７５２の中心間に形成される凹部に嵌め込まれる。これにより、互いに締結固定される第２スライド部Ｍ７５０及び移動装飾部Ｍ７７０の剛性の向上を図ることができる。配線案内部Ｍ７７３は、帯状ケーブルＭ７０１を案内すると共に帯状ケーブルＭ７０１が下方へ垂れることを防止可能な形状とされている。即ち、本実施形態によれば、移動装飾部Ｍ７７０がスライド移動しても帯状ケーブルＭ７０１が下方に垂れることが防止される。電飾基板Ｍ７７５は、正面側に光を照射するＬＥＤ等の発光手段を有する基板であって、移動装飾部Ｍ７７０の明るさや色合いを変化可能に制御される。発光態様の制御は、停止時だけでなく、移動装飾部Ｍ７７０の移動中において移動態様に対応した制御が可能とされる。

【６４８３】

図１８０６（ａ）及び図１８０６（ｂ）は、スライド動作役物ユニットＭ７００の正面図である。なお、図１８０６（ａ）及び図１８０６（ｂ）では、内部構造の理解を容易とするために前カバー部Ｍ７６０の図示が省略され、移動装飾部Ｍ７７０については外形のみが想像線で図示される。図１８０６（ａ）及び図１８０６（ｂ）に図示されるように、スライド動作役物ユニットＭ７００は、移動装飾部Ｍ７７０が移動可能範囲の左端位置（上端位置）に配置される第１の状態と、移動装飾部Ｍ７７０が移動可能範囲の右端位置（

下端位置）に配置される第２の状態とを往復移動可能に構成される。移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態は、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が位置していることから、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）により把握される。移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態から駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）が正方向（正面視時計回り）に駆動回転されることで、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態へ向けて移動される。本実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が、第１の状態から第２の状態へ向けて移動される場合には第１の速度（本実施形態では、駆動モータＭ７２０が１５０［ｒｐｍ］で回転される際の速度）とされ、第２の状態から第１の状態へ向けて移動される場合には第２の速度（本実施形態では、駆動モータＭ７２０が１００［ｒｐｍ］で回転される際の速度）とされるように、駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）は動作制御される。これにより移動装飾部Ｍ７７０の移動態様を画一化することができるので、例えば、稀に移動装飾部Ｍ７７０が超高速で移動するような場合と異なり、遊技者が移動装飾部Ｍ７７０を見失う事態を避けることができる。移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との間の変位は、主案内開口Ｍ７１１及び補助案内開口Ｍ７１２に沿う直線方向の変位であり、第２スライド部Ｍ７５０の上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギアＭ７３４を介して第１スライド部Ｍ７３０と連動される。ここで移動伝達ギアＭ７３４は、第１スライド部Ｍ７３０の移動に伴い固定伝達部Ｍ７４０に対して歯合回転されるので、第１スライド部Ｍ７３０の移動速度に対して移動伝達ギアＭ７３４に歯合される第２スライド部Ｍ７５０の移動速度が増速される。これにより、第２スライド部Ｍ７５０に締結固定される移動装飾部Ｍ７７０の移動速度も増速可能とされる。移動伝達ギアＭ７３４は、伝達ギアＭ７２２と同形状で形成されるギア部材である。また、第２スライド部Ｍ７５０の上面に形成されるギア歯は、固定伝達部Ｍ７４０の下面に形成されるギア歯および第１スライド部Ｍ７３０の上面に形成されるギア歯と同形状で形成されている。これにより、第１スライド部Ｍ７３０の移動速度に対する第２スライド部Ｍ７５０（及び移動装飾部Ｍ７７０）の増速の程度は、２倍となる。即ち、第２スライド部Ｍ７５０（及び移動装飾部Ｍ７７０）の変位量は、第１スライド部Ｍ７３０の変位量の２倍となる。これにより、第１スライド部Ｍ７３０の移動量を抑えながら、第２スライド部Ｍ７５０の移動量を大きく確保することができる。本実施形態によれば、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態では、第１スライド部Ｍ７３０の左右方向位置を固定伝達部Ｍ７４０と同程度としながら第２スライド部Ｍ７５０を固定伝達部Ｍ７４０よりも左側に引き込んだ位置とする一方で、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態では、第１スライド部Ｍ７３０及び第２スライド部Ｍ７５０の左右位置を固定伝達部Ｍ７４０よりも右側に同程度張り出した位置とすることができる。即ち、移動装飾部Ｍ７７０は、所定の直線方向に平行移動することで退避した第１の状態と張出した第２の状態とで変位する張出物体として構成される。

【６４８４】

図１８０７（ａ）、図１８０７（ｂ）及び図１８０７（ｃ）は、導光板Ｍ２６０の正面図である。図１８０７（ａ）、図１８０７（ｂ）及び図１８０７（ｃ）では、光の導光態様が異なる場合が図示される。図１８０７（ａ）に図示されるように、導光板Ｍ２６０は、上面側に第１電飾基板Ｍ２６１が配置され、右面側に第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３が配置される。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３は、対向配置される導光板Ｍ２６０の各面に対して平行に延びる板状基板であって、導光板Ｍ２６０に対向する位置にＬＥＤ等の発光手段が等間隔に配置される。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段から照射される光は導光板Ｍ２６０の端部から導光板Ｍ２６０へ導光され、導光板Ｍ２６０面上に楔形状で凹設される凹設部で屈折されることで、凹設部により形成される形状が光により描かれる態様で遊技者に視認される。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段の点灯、消灯は、それぞれ独立して実行可能に制御される。例えば、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を全て消灯させている状態（図１８０７（ａ）参照）から、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基

板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を同時に点灯させ、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段については消灯したままの状態（図１８０７（ｂ）参照）としたり、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させ第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段については消灯したままの状態（図１８０７（ｃ）参照）としたりする制御が可能である。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３を任意のタイミングで個別に点灯、消灯させる制御は当然可能である。また、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３のうち任意の基板を組み合わせて同時に点灯、消灯させる制御が可能とされる。また、第１電飾基板Ｍ２６１（第２電飾基板Ｍ２６２、第３電飾基板Ｍ２６３）に配置されるＬＥＤ等の発光手段は、全てを同時に点灯、消灯させる制御に限られず、一部のＬＥＤのみを点灯させるといった制御も可能とされる。この場合において、例えば、第１電飾基板Ｍ２６１に配置されるＬＥＤ等の発光手段のうち、左側半分のみを点灯させる状態と、右側半分のみを点灯させる状態とを構成したり、それらを切り替えたりするように制御することが可能である。同様に、例えば、第１電飾基板Ｍ２６１に配置されるＬＥＤ等の発光手段のうち、左端のＬＥＤを点灯させた直後に、隣のＬＥＤを点灯させ、またその直後に更に隣のＬＥＤを点灯させ、といったふうに点灯させるＬＥＤを動的に変化させるように制御することが可能である。

【６４８５】

図１８０７（ｂ）に図示されるように、本実施形態では、導光板Ｍ２６０が複雑な形状であって、第１電飾基板Ｍ２６１が導光板Ｍ２６０の上面全体を覆ってはいない態様であるにも関わらず、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることにより、導光板Ｍ２６０の全体で光により描かれる第１発光形状Ｍ２７１を視認させることができる。第１発光形状Ｍ２７１は、動作ユニットＭ３００（図１７７１参照）で遊技者に視認されるいずれかの意匠と関係のある形状とされている。そのため、動作ユニットＭ３００における動作と、第１発光形状Ｍ２７１を視認させる第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３の制御とを対応付けることにより、一体的な演出として遊技者に視認させることができる。第１発光形状Ｍ２７１が遊技者に視認される場合（第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段が点灯制御される場合）、導光板Ｍ２６０の全域が発光しているように視認させ、導光板Ｍ２６０を透過して後方を視認することを困難とすることができる。図１８０７（ｃ）に図示されるように、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることにより、導光板Ｍ２６０の上端側のみで光により描かれる第２発光形状Ｍ２７２を視認させることができる。第２発光形状Ｍ２７２は、第１発光形状Ｍ２７１とは異なり、動作ユニットＭ３００（図１７７１参照）で遊技者に視認されるいずれかの意匠に関わらず、遊技者が意味内容を把握可能となる態様で形成される（本実施形態では、「大チャンス」の文字が形成される）。そのため、動作ユニットＭ３００における動作の実行の有無に関わらず、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることで遊技者の注目力を第２発光形状Ｍ２７２に集めることができ、特定の意味内容の報知を実行することができる。第２発光形状Ｍ２７２を構成する位置で導光板Ｍ２６０面上に楔形状で凹設される凹設部は、第１電飾基板Ｍ２６１から照射される光は屈折させず、第２電飾基板Ｍ２６２から照射される光は屈折させる形状で形成される。これにより、第１発光形状Ｍ２７１と第２発光形状Ｍ２７２とを、独立して遊技者に視認させることができる。また、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を全て点灯させれば、第１発光形状Ｍ２７１と第２発光形状Ｍ２７２とを同時に視認させることができる。

【６４８６】

図１８０８、図１８０９及び図１８１０は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図１８０８、図１８０９及び図１８１０では、関連動作制御の一例（第１の関連動作制御）が時系列で図示される。第１の関連動作制御は、上述した第２の上下

移動制御を含んで構成される。図１８０８では、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態とされており、図１８０９では、被案内部Ｍ５５０が中間位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態とされており、図１８１０では、被案内部Ｍ５５０が中間位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が伸長状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされている。第１の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１において、移動装飾部Ｍ７７０の意匠を補完する意匠であって移動装飾部Ｍ７７０の意匠と一体的に把握可能な連動意匠Ｍ７８１が表示され、移動装飾部Ｍ７７０が移動することに基づいて共に移動する態様で動的に表示される。即ち、移動装飾部Ｍ７７０が左側終端（第１の状態）から右側終端（第２の状態）まで移動する一連の動作に合わせて、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が更新（可変）される。連動意匠Ｍ７８１は、移動装飾部Ｍ７７０に描かれる「人」に対応する胴体と、両腕と、その両腕に装着された「ボクシング用グローブ」と、を備えており、右腕は構え、左腕は正面側に延ばして突きを出している態様から構成される。移動装飾部Ｍ７７０の移動が、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示面と平行な同一平面内でのスライド移動とされており、移動装飾部Ｍ７７０の移動前後で正面視における移動装飾部Ｍ７７０の形状が不変とされることから、第３図柄表示装置Ｍ８１で表示される連動意匠Ｍ７８１においても同じ形状を表示しておき移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて表示を変位させるように制御すれば移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とを一体的に視認させることが可能となるので、動作制御および表示の制御の難易度を低くすることができる。図１８０８に図示される状態は、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態とされた状態（図１７９９参照）から、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ回転移動された状態に相当する。図１８０８において、可動装飾ユニットＭ６００が第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と重なる位置にあるので、前後の位置関係の分、表示よりも、可動装飾ユニットＭ６００に遊技者の注目を集め易くすることができる（目立たせることができる）。図１８０８及び図１８０９に図示されるように、被案内部Ｍ５５０の上昇移動は、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態になった後で実行される。これは、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態（図１７９９参照）や伸長状態（図１７８０（ｂ）参照）の時に被案内部Ｍ５５０の上昇移動を行うと、その上昇移動に伴う板状本体部Ｍ５１０の姿勢変化の影響で可動装飾ユニットＭ６００の回転先端側がより下側へ張り出し、他の役物（昇降動作役物ユニットＭ８００、球案内ユニットＭ９００等、図１７７２参照）と衝突し得るためであり、その衝突を未然に防ぐためである。図１８０８及び図１８０９に図示されるように、可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり方向への回転移動は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が停止している時に実行される。

【６４８７】

図１８０９及び図１８１０に図示されるように、スライド動作ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動は、被案内部Ｍ５５０が中間位置で停止された後で実行される。このように制御される理由の一つは、移動中における移動装飾部Ｍ７７０の縁を演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０で覆うことで、その視認性を低下させることにある。本実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との間の変位は、第１スライド部Ｍ７３０が駆動ギアＭ７２１に歯合される伝達ギアＭ７２２を介してスライド移動され、第２スライド部Ｍ７５０が上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギアＭ７３４を介して第１スライド部Ｍ７３０と連動されることにより生じるようになっており、介在されるギアがいくつもあるため、動作時におけるバックラッシを避けることが困難であり、駆動モータＭ７２０に実行される駆動制御と、移動装飾部Ｍ７７０の変位態様とにずれが生じ得る。更には、ギアを歯合回転させるために必要となる隙間が各歯合箇所に設けられるため、バックラッシの発生箇所もバラバラとなり得るため、連動意匠Ｍ７８１の動的表示を、駆動モータＭ７２０の駆動制御から想定される移動装飾部Ｍ７７０の変位に対応させたとしても、実際の移動装飾部Ｍ７７０の変位と連動意匠Ｍ７８１の動的表

示との間でずれが生じ得る。これに対し、スライド動作ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０と第３図柄表示装置Ｍ８１との境界領域が遊技者に視認され易くなることを避け、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とを分断して視認させることで、第１の関連動作制御において第３図柄表示装置Ｍ８１において移動装飾部Ｍ７７０の配置に合わせて連動意匠Ｍ７８１を表示させる場合において、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態（図１８０９参照）から第２の状態（図１８１０参照）に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される。即ち、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から移動開始すると同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動を開始し、移動装飾部Ｍ７７０及び可動装飾ユニットＭ６００は共に等速で移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達すると同時に可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態に到達する。この可動装飾ユニットＭ６００の回転移動により遊技者の注目が可動装飾ユニットＭ６００に誘導されることにより、板状本体部Ｍ５１０の内側に形成される円弧状貫通部Ｍ５１５を通して第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が視認され得るよう構成されている場合であっても、遊技者が移動装飾部Ｍ７７０と表示との間の領域を視認する可能性を低くすることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０と表示との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。図１８０９に図示される状態から図１８１０に図示される状態への可動装飾ユニットＭ６００の回転移動により、板状本体部Ｍ５１０の下側において視認される第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の面積が小さくされる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における動的表示を更に視認させにくい状態を構成可能となる。このように、演出動作ユニットＭ５００において、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置される場合か、中間位置に配置される場合かに関わらず、可動装飾ユニットＭ６００が同様の最大動作幅で動作可能となるよう構成される。ここで、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動と同時に実行されるので、移動装飾部Ｍ７７０の移動開始時には、板状本体部Ｍ５１０の下側において視認される第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の面積は十分大きくされているため、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１を遊技者に明確に視認させることができる。

【６４８８】

スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動が開始されると、可動装飾ユニットＭ６００が回転移動を開始することで連動意匠Ｍ７８１が表示される面積が徐々に小さくされることになるが、移動装飾部Ｍ７７０が右下方向へ移動するのと共に同方向に一体的に移動を開始する連動意匠Ｍ７８１の移動開始時点においては連動意匠Ｍ７８１が表示される面積は小さくされていないので、移動開始時点における連動意匠Ｍ７８１を遊技者が視認し易く構成される。そのため、遊技者に対して、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とが一体的に移動しているという印象を持たせることができ、連動意匠Ｍ７８１が見え難くなった後においても、移動装飾部Ｍ７７０を視認させることにより連動意匠Ｍ７８１の存在を遊技者に想像させ続けることができる。即ち、可動装飾ユニットＭ６００に隠されているにも関わらず、その隠されている部分については、遊技者に記憶を基に補完させるように図ることにより、演出動作ユニットＭ５００に連動意匠Ｍ７８１が分断されて表示範囲（表示の内容）の大きさが制限されることを回避することができる。第１の関連動作制御では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態まで到達した後、第１の状態側に所定量（約２ｃｍ）戻された後で再び第２の状態まで到達する繰り返し往復動作が実行される。この繰り返し往復動作と同時に、第３図柄表示装置Ｍ８１では、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０と移動タイミング、移動速度、移動量および移動方向を同じとして平行移動されるように制御される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達した後においても、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とが一体的な意匠であるとの印象を遊技者に想起させることができ、板状本体部Ｍ５１０及び可動装飾ユニットＭ６００に隠

されている箇所の裏側に表示されているだろう内容を遊技者が自ら補完し易くすることができる。移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の繰り返し往復移動と同時に、可動装飾ユニットＭ６００の伸縮動作が実行される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の意匠と、可動装飾ユニットＭ６００との関連性を遊技者に想起させ、広範囲での演出動作を遊技者に視認させることができる。上述したように、第１の関連動作制御では、演出動作ユニットＭ５００の上昇動作開始前に可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態まで変位され（図１８０８参照）、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達した後で演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が上昇され（図１８０９参照）、その後で可動装飾ユニットＭ６００が最大動作幅（傾倒側終端状態、伸長状態）となるまで演出動作ユニットＭ５００に対して相対的に回転移動される（図１８１０参照）。このように、被案内部Ｍ５５０が移動される際には可動装飾ユニットＭ６００の演出動作ユニットＭ５００に対する移動（相対移動）が停止され、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して移動（相対移動）する場合には被案内部Ｍ５５０が移動されずに停止されるように構成されており、互いの動作が独立している。これにより、被案内部Ｍ５５０の移動中に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合（第２の上下移動制御等）と異なり、被案内部Ｍ５５０と可動装飾ユニットＭ６００とが、互いに、動作の影響を受けることを回避できる（反動や助走が生じないように構成できる）。

【６４８９】

図１８１０に図示される状態からの第１の関連動作制御における復帰制御は、スライド動作役物ユニットＭ７００の動作に対応して複合動作役物ユニットＭ４００の動作タイミングが設定されている。まず、第１の関連動作制御における復帰制御では、駆動モータＭ５０１（図１７７５参照）の駆動と駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）の駆動とが同時に開始される。即ち、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動回転されることによる可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態へ向かう動作と、駆動モータＭ７２０が逆方向（正面視反時計回り）に駆動回転されることによるスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図１８１０参照）から第１の状態へ向かう動作とが同時に実行される。詳細には、第１の関連動作制御における復帰制御では、開始時にまず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図１７７８参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ５０１（図１７７５参照）が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。また、第１の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、開始時にまず検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２（図１８０４参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）が逆方向（正面視反時計回り方向）に回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２が進入していると判別されるまで（移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態となるまで）継続される。

【６４９０】

次いで、第１の関連動作制御における復帰制御では、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図１７７８参照）が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１（図１７７５参照）が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。また、第１の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、

検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２（図１８０４参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態である場合には、駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。次いで、上述のように駆動モータＭ５０１（図１７７５参照）及び駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）が停止された状態（検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入しており、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態）において、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別される。検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態ではない場合には、昇降移動体Ｍ４４３が上昇方向に変位される方向（正方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサＭ４８３の検出溝に、昇降移動体Ｍ４４３により上昇される被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入しているとＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別されるまで（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されるまで）継続される。被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されると、被案内部Ｍ５５０は回転連動部Ｍ４６６に下支えされるため（図１７９７参照）、昇降移動体Ｍ４４３によらずとも被案内部Ｍ５５０は上昇端位置で維持される。復帰制御では、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が進入している状態であるかが判別され、検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される。この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図１７９０（ｂ）参照）に配置されるまで）継続される。

【６４９１】

次いで、復帰制御では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。このように、第１の関連動作制御における復帰制御では、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態に到達したことが検出センサＭ７１３（図１８０６参照）により検出され、且つ、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサＭ５１６により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動される。第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１は、移動装飾部Ｍ７７０と一体的に移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態で停止することに伴い異なる表示に切り替えられる。このような制御とすることで、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１を退避させる場合において、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１よりも前側に配置される演出動作ユニットＭ５００の可動装飾ユニットＭ６００についても同時に動作させることで注目させることができ、遊技者の視線（注目力）が退避する移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１のみに集中することを避けることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の動作にずれが生じた場合であっても、そのずれを遊技者が視認する可能性を低くすることができる。図１８１１は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図１８１１では、手前側に導光板Ｍ２６０が配置され第１発光形状Ｍ２７１で発光されている様子が図示される。導光板Ｍ２６０は、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の手前側において第１発光形状Ｍ２７１を視認させることが可能に構成される。第１発光形状Ｍ２７１は、スライド動作役

物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０（図１８１０参照）の意匠に対応する形状とされている。即ち、第１発光形状Ｍ２７１では、移動装飾部Ｍ７７０の胴体等が表示された連動意匠Ｍ７８１の備えるグローブが拡大された状態で描かれ、中央に「Ｋ．Ｏ．」の文字が表記され、中央部へ向けた直線が無数に描かれる。導光板Ｍ２６０が第１発光形状Ｍ２７１により全体が密に埋められているため、第１発光形状Ｍ２７１を介して光が視認されている状態では、導光板Ｍ２６０の背後の状態が見え難くなる。第１発光形状Ｍ２７１を介する光を照射するのは、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図１８０７参照）である。第１の関連動作制御では、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３からの光照射が、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図１８１０参照）とされてから時間を空けて実行される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態へ向けた移動中や、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされるのと同時に第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図１８０７参照）からの光照射が実行される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。なお、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３からの光照射が、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図１８１０参照）とされると同時に実行されるようにしても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態となるや否や第１発光形状Ｍ２７１に注目させることができるので、移動装飾部Ｍ７７０から遊技者の視線を早期に外すことができ、移動装飾部Ｍ７７０の復帰制御を実行させるタイミングを早めることができる。第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図１８０７参照）からの光照射が実行された後は、第１発光形状Ｍ２７１で導光板Ｍ２６０が埋められることになり遊技者は移動装飾部Ｍ７７０（図１８１０参照）や第３図柄表示装置Ｍ８１を視認し難くなる。第１の関連動作制御では、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図１８０７参照）からの光照射が実行されている状態において移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態から第１の状態へ向けてスライド移動され、このスライド移動と共に連動意匠Ｍ７８１が平行移動される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界が多少ずれた場合であっても、そもそも視認が困難なので、遊技者に違和感を与えることを避けることができる。

【６４９２】

＜顔がスライド移動しなかった場合のエラー制御＞

第１の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１（図１８１０参照）の平行移動が、移動装飾部Ｍ７７０を駆動させる駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）の駆動開始と連動するように実行される。駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）の駆動開始後において、検出センサＭ７１３（図１８０４参照）により検出態様が切り替われば、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）は駆動モータＭ７２０が正常に駆動されていると判断し、連動意匠Ｍ７８１の平行移動を継続させる。一方で、駆動モータＭ７２０（図１８０４参照）の駆動開始後において、検出センサＭ７１３（図１８０４参照）により検出態様が切り替わらなかった場合、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）は駆動モータＭ７２０に動作不良が生じていると判断し、連動意匠Ｍ７８１の移動態様を変更することで対処するよう構成されている。即ち、移動方向（傾斜角度）をより下向き側へ変化させ、連動意匠Ｍ７８１の上側に空いた領域に移動装飾部Ｍ７７０の意匠と同様の表示（立体的な移動装飾部Ｍ７７０を正面視での平面的な意匠で変換した表示）をさせるように制御される。これにより、駆動モータＭ７２０に動作不良が生じた場合であっても遊技者に与える違和感を少なくすることができる。移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との関連動作は、これに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の移動方向と連動意匠Ｍ７８１の移動方向とを非平行とする場合を構成可能としても良いし、逆方向とする場合を構成可能としても良い。また、基準となるタイミングからの移動装飾部Ｍ７７０の動作回数をカウントし、その動作回数に対応して連動意匠Ｍ７８１として表示される態様を切り替えるようにしても良い。例えば、胴体に数字が描かれ、それが「１」、「２」、「３」と順に増えていくように切り替えても良いし、連動

意匠Ｍ７８１の衣服の装飾が徐々に豪華になっていく態様で切り替えても良い。また、移動装飾部Ｍ７７０の動作は、第１の状態から第２の状態へ到達する動作に限定されるものではなく、第１の状態から第２の状態の手前まで行って、第１の状態に戻るような動作を構成することも可能である。この場合において、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０に常に追従するように構成しても良いし、連動意匠Ｍ７８１だけは移動範囲の端まで移動する（移動装飾部Ｍ７７０と分離される）ように表示されても良いし、これらを場合によって切り替えても良い。

【６４９３】

図１８１２、図１８１３及び図１８１４は、昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図１８１２、図１８１３及び図１８１４では、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が、下端位置状態（図１８１２参照）から中間位置状態（図１８１３参照）を経て上端位置状態（図１８１４参照）へ向けて変化される様子が時系列で図示される。なお、図１８１２、図１８１３及び図１８１４では、理解を容易とするために前カバー部材Ｍ８０１（図１７７１参照）の図示が省略される。図１８１２、図１８１３及び図１８１４に図示されるように、昇降動作役物ユニットＭ８００は、背面ケースＭ３１０（図１７７１参照）に締結固定されるＬ字形状のベース板Ｍ８１０と、そのベース板Ｍ８１０の左下端部において背面側に締結固定される駆動モータＭ８２０と、その駆動モータＭ８２０の駆動力が伝達されるように前カバー部材Ｍ８０１（図１７７１参照）に固定される金属棒部Ｍ８０２に回転可能に支持される扇形状ギアＭ８３０と、その扇形状ギアＭ８３０の回転移動に伴って回転移動されるようにベース板Ｍ８１０に支持される回転アーム部材Ｍ８４０と、その回転アーム部材Ｍ８４０に一端が支持され他端が前カバー部材Ｍ８０１（図１７７１参照）のバネ支持部Ｍ８０３に支持される弾性バネＭ８５０と、回転アーム部材Ｍ８４０の先端部が摺動可能に支持される昇降移動部材Ｍ８６０と、を主に備える。ベース板Ｍ８１０は、左端部において上下方向に延びる姿勢で締結固定され昇降移動部材Ｍ８６０の移動を案内する金属棒部Ｍ８１１と、その下方において前方へ向けて円柱状に突設される支持突設部Ｍ８１２と、その支持突設部Ｍ８１２の右方において前方へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ８１３と、右端部において上下方向に伸縮可能に配設される金属製の伸縮可能ガイドレールＭ８１４と、その伸縮可能ガイドレールＭ８１４側（右側）に検出溝を向けて配設され昇降移動部材Ｍ８６０の位置を検出可能に構成される検出センサＭ８１５と、を主に備える。駆動モータＭ８２０は、駆動軸に固定される駆動ギアＭ８２１と、その駆動ギアＭ８２１に歯合されベース板Ｍ８１０の支持突設部Ｍ８１２に回転可能に支持される伝達ギアＭ８２２と、を主に備える。駆動モータＭ８２０は、駆動力を回転移動に変換できるものであれば何でも良く、駆動モータＭ４４２、駆動ソレノイドＭ４８７又は駆動モータＭ７２０のように配置が固定されているものでも良く、駆動モータＭ５０１のように配置位置が変化し得るものでも良く、駆動モータＭ５０１のように駆動力を平行移動に変換できる伸縮装置でも良く、駆動力を回転移動にも平行移動にも変換できる伸縮回転装置でも良く、これらの組合せでも良い。扇形状ギアＭ８３０は、円弧状に並んで形成されるギア歯が伝達ギアＭ８２２に歯合されると共に金属棒部Ｍ８０２に回転可能に支持されており、回転により変位する位置において金属棒部Ｍ８３１が回転軸と平行に後方へ突設される姿勢で配置される。

【６４９４】

回転アーム部材Ｍ８４０は、金属棒部Ｍ８１３に回転可能に支持される本体部Ｍ８４１と、その本体部Ｍ８４１において金属棒部Ｍ８１３の中心を通る直線に沿う長孔状に穿設される連動長孔Ｍ８４２と、本体部Ｍ８４１の回転先端側において昇降移動部材Ｍ８６０が配置される後方側へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ８４３と、金属棒部Ｍ８１３と金属棒部Ｍ８４３との間に配設され弾性バネＭ８５０の一端が支持されるバネ支持部Ｍ８４４と、を主に備える。昇降移動部材Ｍ８６０は、移動先端側の装飾体が「チャンピオンベルト」の意匠を模した横長の形状から形成されており、金属棒部Ｍ８１１が挿通されることにより上下方向に移動可能に案内される案内部Ｍ８６１と、回転アーム部材Ｍ８４０の金属棒部Ｍ８４３が挿通可能となるように左右方向に延びる長孔状に穿設される

伝達長孔Ｍ８６２と、検出センサＭ８１５の検出溝に配置可能となるように下端部から延設される検出片Ｍ８６３と、内部に配設され正面側に光を照射するＬＥＤ等の発光手段を備える電飾基板Ｍ８６４と、を主に備える。昇降移動部材Ｍ８６０の上端位置状態（図１８１４参照）又は下端位置状態（図１８１２参照）では、正面視において、金属棒部Ｍ８０２及び金属棒部Ｍ８３１を通る直線と、金属棒部Ｍ８３１及び金属棒部Ｍ８１３を通る直線とが直角に交差する。これにより、昇降移動部材Ｍ８６０側から回転アーム部材Ｍ８４０に伝達される荷重が扇形状ギアＭ８３０の金属棒部Ｍ８３１から金属棒部Ｍ８０２（扇形状ギアＭ８３０の回転軸）に向けられることになり、扇形状ギアＭ８３０が回転することを防止でき、昇降移動部材Ｍ８６０が移動することを防止することができる。一方、昇降移動部材Ｍ８６０の中間位置状態（図１８１３参照）では、金属棒部Ｍ８０２及び金属棒部Ｍ８３１を通る直線と、金属棒部Ｍ８３１及び金属棒部Ｍ８１３を通る直線とが一直線上に配置され、その直線上に連動長孔Ｍ８４２が配置される。昇降移動部材Ｍ８６０の中間位置状態（図１８１３参照）では、下端位置状態（図１８１２参照）や上端位置状態（図１８１４参照）に比較して、扇形状ギアＭ８３０の小さな角度の回転を、同様に小さな角度の回転移動として回転アーム部材Ｍ８４０に伝達させ易い。そのため、昇降移動部材Ｍ８６０を小幅で上下往復移動させる場合には、中間位置状態（図１８１３参照）を基準として実行することで、応答性良く上下往復移動を実行させることができる。本実施形態では、扇形状ギアＭ８３０の金属棒部Ｍ８３１が回転軸としての金属棒部Ｍ８０２と回転アーム部材Ｍ８４０の回転軸としての金属棒部Ｍ８１３との間に位置する。これにより、回転アーム部材Ｍ８４０の回転先端の移動量に必要な扇形状ギアＭ８３０の回転角度を低減させることができる。図１８１４には、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置され可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態とされた場合（図１７９９参照）における可動装飾ユニットＭ６００の配置が最下端領域ＭＥ６００として想像線で図示される。

【６４９５】

図１８１４に図示される通り、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００が正面視で視認される最下端領域ＭＥ６００と、上端位置状態における昇降移動部材Ｍ８６０が正面視で視認される領域とが重複されるように構成される。従って、可動装飾ユニットＭ６００を到達させる位置に、昇降移動部材Ｍ８６０を到達させることが可能であるので、例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１において最下端領域ＭＥ６００に注目させるための表示を可能とし、その表示をした後で、その最下端領域ＭＥ６００に可動装飾ユニットＭ６００が到達する動作制御か、又は昇降移動部材Ｍ８６０が到達する動作制御かを、選択的に実行可能に構成することで、遊技者の注目力を最下端領域ＭＥ６００に集中させることができる。更に、この場合において、可動装飾ユニットＭ６００が到達するか、昇降移動部材Ｍ８６０が到達するかによって、対応する抽選が大当たりである確率が異なる場合、遊技者の注目力を最下端領域ＭＥ６００に更に集中させることができる。なお、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって平行移動可能な昇降移動部材Ｍ８６０は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。また、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって回転移動可能な可動装飾ユニットＭ６００は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。

【６４９６】

＜制御＞

昇降動作役物ユニットＭ８００の動作は、例えば、第１の関連動作制御において制御される。即ち、第１の関連動作制御では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図１８１０参照）とされてから時間を空けて駆動モータＭ８２０が制御されることで昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態から上端位置状態へ向けて上昇移動される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態へ向けた移動中や、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされるのと同時に駆動モータＭ８２０が制御される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１

の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。そして、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１をしっかり視認させた後において、第３図柄表示装置Ｍ８１の手前側において連動意匠Ｍ７８１を部分的に隠す位置に昇降移動部材Ｍ８６０を上昇させることで、遊技者の視線を連動意匠Ｍ７８１から昇降移動部材Ｍ８６０に誘導することができることから、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１が退避する時にまで注目させることを避けることができる。本実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が「チャンピオンベルト」を模した意匠とされていることから、連動意匠Ｍ７８１におけるボクシング用グローブとの関連性を遊技者に想像させることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１に注目していた遊技者の視線を、昇降移動部材Ｍ８６０に自然に誘導することができる。図１８１５は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の部分正面斜視図である。図１８１５では、導光板Ｍ２６０及び風車ＭＷＦの図示が省略され、球案内ユニットＭ９００の構造が視認可能とされる。球案内ユニットＭ９００は、センターフレームＭ８６（図１７７０参照）の開口部を通った遊技球を前後に蛇行させながら流下させる第１流路Ｍ９１０と、その第１流路Ｍ９１０の下流側において右方へ向けて下降傾斜され遊技球の流下方向を分岐させる分岐部Ｍ９２０と、その分岐部Ｍ９２０から右方に向けて延設される第２流路Ｍ９３０と、分岐部Ｍ９２０から前方へ向けて延設開始された後で２回屈曲される第３流路Ｍ９４０と、を主に備える。また、球案内ユニットＭ９００は、第２流路Ｍ９３０又は第３流路Ｍ９４０を流下した遊技球を受け入れ可能な股構成部を有し固定の回転軸Ｍ９５１を中心に円周方向に係属回転可能に構成される６股の回転クルーンＭ９５０と、その回転クルーンＭ９５０の所定の股部に受け入れられた遊技球が流入可能とされ、流入した遊技球が第１入賞口Ｍ６４の真上位置から前方へ排出される流入排出経路Ｍ９６０と、分岐部Ｍ９２０における遊技球の流下方向を変化可能に動作される動作部Ｍ９７０と、を主に備える。回転クルーンＭ９５０及び動作部Ｍ９７０は、電源投入から一定のパターンでの動作が継続されるよう制御される。即ち、回転クルーンＭ９５０は、一定の速度（本実施形態では６秒間で１回転する速度）で上面視時計回りに継続的に回転動作され、動作部Ｍ９７０は、実線で図示される状態と想像線で図示される状態とで１０秒毎に切り替えられる。

【６４９７】

第２流路Ｍ９３０では、等間隔で突条Ｍ９３１が前後から突設されている。これにより、第２流路Ｍ９３０を流下する遊技球の流下速度が過大となることを避けることができるので、第２流路Ｍ９３０の終端から回転クルーンＭ９５０の後方に位置する股部へ向けた遊技球の落下を落ち着いた状況（遊技球の流下速度が小さい状況）で生じさせることができる。これにより、第２流路Ｍ９３０の終端で遊技球が逆流方向（左方向）に跳ね返ってしまい落下するまでの時間が長くなる不具合や、回転クルーンＭ９５０の股部から遊技球が跳ね飛ばされる不具合を回避し易くすることができる。第３流路Ｍ９４０においても、上述の突条Ｍ９３１と同様に、等間隔で突条Ｍ９４１が突設されており、更に流入位置において遊技球を検出可能に構成される検出センサＭ９４２が配設される。回転クルーンＭ９５０は、受け入れた遊技球を流入排出経路Ｍ９６０に流入させることができる２箇所の有利股部Ｍ９５２（図１８１５において回転軸Ｍ９５１の前方および後方に位置）と、受け入れた遊技球を流入排出経路Ｍ９６０に流入させないよう底面が閉じられている４箇所の不利股部Ｍ９５３と、を備える。不利股部Ｍ９５３に到達した遊技球は、回転クルーンＭ９５０の回転に基づいて不利股部Ｍ９５３が回転軸Ｍ９５１の正面に到達した時に前方に流されてステージ前側上面Ｍ９０１を転動するか、又は回転クルーンＭ９５０の回転に基づいて不利股部Ｍ９５３が回転軸Ｍ９５１の左前側に到達した時に左前方に流されてステージ中側上面Ｍ９０２を転動して段差を落ちてステージ前側上面Ｍ９０１を転動して、前方（ベース板Ｍ６０の前方）へ流下される。動作部Ｍ９７０は、一方の端部を軸として回転可能に構成される羽状動作部Ｍ９７１と、第３流路Ｍ９４０の途中位置において前後方向にスライド移動可能に構成される板状動作部Ｍ９７２と、を主に備える。羽状動作部Ｍ９７１は、第２流路Ｍ９３０側へ遊技球が流下可能とし第３流路Ｍ９４０側への遊技球の流下を防止する第１状態（図１８１５において実線で図示）と、第３流路Ｍ９４０側へ

遊技球が流下可能とし第２流路Ｍ９３０側への遊技球の流下を防止する第２状態（図１８１５において想像線で図示）とで切り替えられる。板状動作部Ｍ９７２は、羽状動作部Ｍ９７１と同期して状態が切り替えられる。即ち、羽状動作部Ｍ９７１が第１状態（図１８１５において実線で図示）の場合には、第３流路Ｍ９４０から退避して遊技球の流下を許容する第１状態（図１８１５において実線で図示）とされ、羽状動作部Ｍ９７１が第２状態（図１８１５において想像線で図示）の場合には、第３流路Ｍ９４０内に張り出して遊技球の流下をせき止める第２状態（図１８１５において想像線で図示）とされる。板状動作部Ｍ９７２の配置は、検出センサＭ９４２を基準として設定される。即ち、本実施形態では、板状動作部Ｍ９７２が第２状態（図１８１５において想像線で図示）の場合において、板状動作部Ｍ９７２に複数個の遊技球が流下をせき止められる状況において、そのせき止められた４個目の遊技球が検出センサＭ９４２に検出される（継続的に検出される）ように、板状動作部Ｍ９７２に配置が設定される。即ち、板状動作部Ｍ９７２が第２状態（図１８１５において想像線で図示）で維持される１０秒間において４個の遊技球が第３流路Ｍ９４０側に案内された場合、４個目の遊技球が検出センサＭ９４２に検出された状態が継続される。

【６４９８】

＜報知＞

第３図柄表示装置Ｍ８１における表示制御において本実施形態が有する制御の一例（発射状況表示）について説明する。発射状況表示では、羽状動作部Ｍ９７１及び板状動作部Ｍ９７２が第１状態とされているか第２状態とされているかが把握可能とされており、第２状態とされている場合において検出センサＭ９４２で遊技球の検出がされた場合に、その検出が極短期間（例えば、１秒未満）であれば遊技球の流下であると判断し、検出が長期間（例えば、１秒以上）であれば遊技球の滞留であると判断する。検出センサＭ９４２において長期間の検出がされた場合、板状動作部Ｍ９７２の上流側に４個の遊技球が滞留しており、板状動作部Ｍ９７２が第１状態（図１８１５において実線で図示）に切り替えられた場合、滞留していた４個の遊技球が一度に回転クルーンＭ９５０に案内され、それらの遊技球が第１入賞口Ｍ６４に入球し得る。ここで、遊技球の個数（４個）は、第１特別図柄の変動を保留させる個数（保留個数、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａによる表示に対応）と関係して設定されている。即ち、本実施形態では、第１特別図柄の保留個数が４個であることを基に、検出センサＭ９４２までの滞留可能個数が４個となるように板状動作部Ｍ９７２の配置が設定されている。４個の遊技球が一度に回転クルーンＭ９５０に案内される場合、この時点で第１特別図柄の保留個数が満タンになる可能性が有る。そのため、検出センサＭ９４２において長期間の検出がされた場合には、第３図柄表示装置Ｍ８１において、球案内ユニットＭ９００へ向けた遊技球の発射を停止するように促す表示がされるよう制御される。一方、検出センサＭ９４２において長期間の検出がされていない場合（板状動作部Ｍ９７２の上流側に４個の遊技球が滞留していない場合）には、球案内ユニットＭ９００へ向けた遊技球の発射を促す表示を実行可能に制御される。即ち、球案内ユニットＭ９００における遊技球の流下状態の検出に基づいて、異なる報知を実行可能に制御される。これらの報知が実行される第３図柄表示装置Ｍ８１は、球案内ユニットＭ９００を流下した遊技球が排出される流入排出経路Ｍ９６０よりも上側に配置されているので、遊技者が報知に気付き易くすることができる。

【６４９９】

＜演出制御＞

図１８１６は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図１８１６に図示される状態は、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が、それぞれ第３図柄表示装置Ｍ８１と重なる位置には配置されず、退避している状態に相当する。図１８１６では、関連動作制御の一例（第２の関連動作制御）について説明する。図１８１６では、複合動作役物ユニットＭ４００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユ

ニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態とされている。第２の関連動作制御の開始時には、図１８１６に図示されるように、第３図柄表示装置Ｍ８１において、正面視で最下端領域ＭＥ６００（図１８１４参照）と重なる領域において到達領域表示Ｍ８１ａが表示される。到達領域表示Ｍ８１ａは、背景表示を透視可能な態様で背景表示の手前の層でされるものであって、可動装飾ユニットＭ６００の意匠と昇降移動部材Ｍ８６０の意匠とが交互に出現するような動的な表示として構成される。第２の関連動作制御の開始後は、演出待機動作として、到達領域表示Ｍ８１ａの表示態様に合わせて、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作するよう制御される。即ち、第２の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００及び到達領域表示Ｍ８１ａに対する注目力を向上させることができる。一方、第２の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて昇降移動部材Ｍ８６０の意匠が表示されている期間において昇降移動部材Ｍ８６０が中間位置状態への上昇移動と下端位置状態への下降移動とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間が終了されると、第２の関連動作制御は３通りに分岐する。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動し停止して演出実行後に復帰制御が実行されることで退避される第１演出動作、昇降移動部材Ｍ８６０が到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動し停止して演出実行後に退避（下端位置状態まで下降変位）される第２演出動作、又は可動装飾ユニットＭ６００も昇降移動部材Ｍ８６０も到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動せずに退避される第３演出動作のいずれかが実行される。これにより、第２の関連動作制御において、到達領域表示Ｍ８１ａが表示される領域に対する注目力を、到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間が終了されるまで維持し続けることができる。なお、第２の関連動作制御では、可動装飾ユニットＭ６００が退避された状態で昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動する場合を説明しているが、昇降移動部材Ｍ８６０の上昇移動は、これに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御において説明したように（図１８０９、図１８１０参照）、被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置されている状態において昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動可能に構成される。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０と可動装飾ユニットＭ６００とが前後に位置ずれされていることから、正面視で重なる配置となっても衝突することはなく、傾倒側終端状態や伸長状態の可動装飾ユニットＭ６００の背後において昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動可能とされる。換言すれば、最下端領域ＭＥ６００において、昇降移動部材Ｍ８６０と可動装飾ユニットＭ６００とを共に視認させることができる。この場合において、昇降移動部材Ｍ８６０の上流側に可動装飾ユニットＭ６００が配置される関係は維持されることから、遊技者に視認させる意匠の上下関係まで変化することは防止することができる。

【６５００】

図１８１７は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図１８１７では、複合動作役物ユニットＭ４００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態とされている。第２の関連動作制御において、到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間中において、その到達領域表示Ｍ８１ａ（図１８１６参照）よりも前側の層で重なるように操作示唆表示Ｍ８１ｂを実行可能とされる。操作示唆表示Ｍ８１ｂは、「ボタンを押せ」との表示の下に、操作対象を分かり易くするためのボタン部Ｈ１８１（図１７６０参照）を表すイラストが表示され、そのイラストの下に操作可能期間をカウントダウンするバーが表示される。操作可能期間のカウントダウンは、バーの網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に徐々に（一定速度で）近づくアニメーションとして表示され、網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に到達するタイミングが、操作示唆表示Ｍ８１ｂにおける操作可能期間の終期と一致するように制御される。操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されているにも関わらず、遊技者がボタン部Ｈ１８１（図１７６０参照）を操作しなかった場合、網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左

端に到達するタイミングで到達領域表示Ｍ８１ａ（図１８１６参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第２の関連動作制御における第１演出動作、第２演出動作または第３演出動作が実行される。一方、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されている期間において遊技者がボタン部Ｈ１８１（図１７６０参照）を操作した場合、その操作が検出されたタイミングで到達領域表示Ｍ８１ａ（図１８１６参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第２の関連動作制御における第１演出動作、第２演出動作または第３演出動作が実行される。可動装飾ユニットＭ６００の復帰制御は、第１の関連動作制御における復帰制御と同様であって、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態となっていることが検出センサＭ７１３（図１８０６参照）により検出されている状態であれば、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサＭ５１６（図１８１０参照）により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動され、上昇端位置に到達したことが検出センサＭ４８３（図１７９９参照）に検出されることで音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）に把握される。このように、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されている期間に遊技者がボタン部Ｈ１８１（図１７６０参照）を操作したことに基づいて、第１演出動作が実行された場合に、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御された場合において、検出センサＭ５１６（図１８１０参照）及び検出センサＭ４８３（図１７９９参照）の検出結果から可動装飾ユニットＭ６００の復帰制御が終了したことを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）に把握させることができる。この復帰の検出までに、ボタン部Ｈ１８１の操作から少し時間が空けられる。なお、遊技者は、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示される期間以外でもボタン部Ｈ１８１を押し込み操作することは可能であるが、本実施形態では、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示される期間以外の期間にボタン部Ｈ１８１が操作されたとしても、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に影響が与えられないように制御される（演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００がボタン部Ｈ１８１の操作と独立して制御される）。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を手当たり次第に操作した場合であっても、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に不具合が生じることを避けることができる。なお、ボタン部Ｈ１８１は、遊技者が操作可能な操作物体であれば何でも良く、発光制御されても良く、発光制御されなくても良く、所定の直線方向で変位可能とされ押し込み又は引き抜き操作がされるスライド操作物体でも良く、所定の回転軸を中心とした回転移動が可能とされ回転移動させる操作がされる回転移動物体でも良く、パチンコ機に配設されていても良く、操作によりパチンコ機に作用を与えるものであればパチンコ機とは離れた位置に配設されても良く、これらの組合せでも良い。

【６５０１】

＜上書動作制御（検出結果で動作制御を上書）＞

第２の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１における到達領域表示Ｍ８１ａ（図１８１６参照）と重なる動作部材が有ることを前提として制御される。即ち、第１演出動作では可動装飾ユニットＭ６００により到達領域表示Ｍ８１ａが隠され、第２演出動作では昇降移動部材Ｍ８６０により到達領域表示Ｍ８１ａが隠されることを前提として設計されている。一方で、経年劣化等により動作不良が生じる等、様々な理由によって、制御通りに可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作されない場合があり、この場合には隠される前提の到達領域表示Ｍ８１ａが遊技者に視認されることになり、みっともない場合がある。これに対し、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の一方に動作不良が疑われた場合に、代わりに可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の他方を動作させることで到達領域表示Ｍ８１ａを隠すように実行される上書動作制御を備える。第１の上書動作制御は、可動装飾ユニットＭ６００側に動作不良が疑われた場合に昇降移動部材Ｍ８６０を動作させる制御である。即ち、第２の関連動作制御において第１演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサＭ４８３（図１７９９参照）の検出が２秒間切り替わらなかった場合に、被案内部Ｍ５５０が下降しない不具合が生じたと判断し、第１演出動作を第２演出動作に切り替えて実行するよう

構成される。これにより、２秒のタイムラグは生じるものの、昇降移動部材Ｍ８６０によって到達領域表示Ｍ８１ａを隠すことができる。第２の上書動作制御は、昇降移動部材Ｍ８６０側に動作不良が疑われた場合に可動装飾ユニットＭ６００を動作させる制御である。即ち、第２の関連動作制御において第２演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサＭ８１５（図１８１２参照）の検出が２秒間切り替わらなかった場合に、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇しない不具合が生じたと判断し、第２演出動作を第１演出動作に切り替えて実行するよう構成される。これにより、２秒のタイムラグは生じるものの、可動装飾ユニットＭ６００によって到達領域表示Ｍ８１ａを隠すことができる。本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、抽選にかかる変動ごとに割り当てられたタイミングで実行されるか、抽選の非実行時において、所定のタイミング（時間間隔、時刻等）で実行される。後者の場合において、例えば、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が第３図柄表示装置Ｍ８１の正面側に重なった状態で維持されてもよく、遊技者が着席して遊技を開始したことが検出されることにより第３図柄表示装置Ｍ８１の正面側から退避されるように制御しても良い。この場合、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０により隠されている箇所における表示の実行を省略することができるので、第３図柄表示装置Ｍ８１の処理負担を下げることができる（低電力モード）。本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、大当たり中において実行されるように構成されても良い。例えば、ラウンド遊技の切り替えのタイミングに合わせて動作制御が実行されることで、遊技者がラウンド遊技の切り替えのタイミングを把握し易くすることができる。この場合において、実際は「１０ラウンド」の大当たり遊技であるにもかかわらず第３図柄表示装置Ｍ８１においては「３ラウンド」の大当たり遊技であるように表示しておき、途中で「１０ラウンド」の大当たり遊技であることを報知する場合（所謂、昇格演出）、「３ラウンド」の終了時に動作制御が実行されることで、大当たり遊技が終了してしまうと思い込んでいた遊技者に対して、意外性と、「まだ大当たりが続く」という歓喜を付与することができる。

【６５０２】

本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、一の抽選に係る変動中（又は大当たり中）において、複数の動作制御が実行される場合があっても良いし、一の動作制御が複数回実行される場合があっても良い。また、各動作制御の説明は、理解を容易とするためにまとまりよい範囲で説明したものであるので、例えば、各動作制御として説明した動作の一部だけが実行される場合があっても良い。本実施形態（及び各実施形態）において説明した主制御装置Ｈ１１０と音声ランプ制御装置Ｈ１１３の機能は、一例であって、これに限られるものではない。例えば、主制御装置Ｈ１１０の機能の少なくとも一部を音声ランプ制御装置Ｈ１１３が備えるようにしても良いし、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の機能の少なくとも一部を主制御装置Ｈ１１０が備えるようにしても良い。図１８１８から図１８１９を参照し、第１５８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１８１８は、第１５８実施形態における可動装飾ユニットＭ２６００の分解背面斜視図であり、図１８１９（ａ）及び図１８１９（ｂ）は、演出動作ユニットＭ２５００及び可動装飾ユニットＭ２６００の部分正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１８１８に図示されるように、可動装飾ユニットＭ２６００は、上述した可動装飾ユニットＭ６００に対して、延設支持部Ｍ６１４（図１７７８参照）が左側の円筒部のみから形成される延設支持部Ｍ２６１４に変更され、その延設支持部Ｍ２６１４の直径方向に穿設される開口を通って一端側の腕部が延びており他端側は延設支持部Ｍ２６１４に巻きつけられるねじりバネＭ２６１４ａと、延設支持部Ｍ２６１４に変位可能に支持される当接部材Ｍ２６０２と、を主に備える。当接部材Ｍ２６０２は、樹脂材料から形成されており、内側開口Ｍ２６０２ａが長孔形状（外形が長円形状）で形成される筒状部材であって、長手方向に穿設される受入孔部Ｍ２６０２ｂと、長孔形状の左端部側を含む円柱形状領域と右端部側を含む長孔形状領域とで分け

るように上下から突設される一対の突条部Ｍ２６０２ｃとを備え、開口方向視における外周の４隅が円弧で形成される。一対の突条部Ｍ２６０２ｃ同士の間隔は、延設支持部Ｍ２６１４の直径未満とされ、且つねじりバネＭ２６１４ａを構成する金属線材の太さ以上とされる。従って、ねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部は一対の突条部Ｍ２６０２ｃ間を通過可能とされる一方で、延設支持部Ｍ２６１４は一対の突条部Ｍ２６０２ｃ間を通過することができない。

【６５０３】

当接部材Ｍ２６０２は、内側開口Ｍ２６０２ａにおける突条部Ｍ２６０２ｃの左側の領域（円柱形状領域）に延設支持部Ｍ２６１４が挿通され、受入孔部Ｍ２６０２ｂにねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部が挿通される。これにより、当接部材Ｍ２６０２は、延設支持部Ｍ２６１４を軸に回転移動可能な態様で延設支持部Ｍ２６１４に支持されることになり、回転移動が生じても、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により、長手方向がねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部の延びる方向に合う姿勢に復帰される。また、当接部材Ｍ２６０２が延設支持部Ｍ２６１４の延設方向（前後方向）の変位が生じたとしても、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により復帰される。そのため、本実施形態では、延設支持部Ｍ２６１４の先端側には脱落防止用のツバ付きのネジは非配設とし、当接部材Ｍ２６０２の延設支持部Ｍ２６１４に対する変位を許容している。これにより、当接部材Ｍ２６０２と、扇形状構成部Ｍ２５６０との当接位置がばらつき得るように構成することができるので、扇形状構成部Ｍ２５６０に荷重がかけられることで生じる疲労の蓄積の程度を低減することができる。図１８１９（ａ）及び図１８１９（ｂ）に図示されるように、扇形状構成部Ｍ２５６０は、上述した扇形状構成部Ｍ５６０（図１７７５参照）に対して、延設部Ｍ５６８が短くされ延設部Ｍ２５６８に変更されたことのみが異なる。図１８１９（ａ）では、扇形状構成部Ｍ２５６０の延設部Ｍ２５６８の下側から当接部材Ｍ２６０２が上昇してきて当接した状態が図示されており、図１８１９（ｂ）では、延設部Ｍ２５６８の先端側と擦れる当接部材Ｍ２６０２に与えられる荷重による回転移動により当接部材Ｍ２６０２の姿勢が変化し、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜けようとする状態が図示される。このように、延設部Ｍ２５６８に当接部材Ｍ２６０２が当接する前と、当接している最中とで、円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向における当接部材Ｍ２６０２の長さに対する円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向の長さが変化し得るよう構成されており、当接部材Ｍ２６０２は円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向に変位可能とされる。なお、当接部材Ｍ２６０２は、円弧状貫通部Ｍ５１５に案内される被案内物体として可動装飾ユニットＭ２６００の一部として構成される物体であれば何でも良く、図１８１９（ａ）に図示される形状に限らず、外形は矩形状（非球体形状）でも、球体形状でもよい。

【６５０４】

本実施形態では、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が大きい場合において、図１８１９（ｂ）のような状態となる。即ち、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が小さい場合には、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性力により姿勢維持される当接部材Ｍ２６０２を介する荷重により、可動装飾ユニットＭ２６００に対する当接部材Ｍ２６０２の姿勢が維持されたままで扇形状構成部Ｍ２５６０が上昇方向に回転移動される。一方で、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が大きい場合には、当接部材Ｍ２６０２を介する荷重により扇形状構成部Ｍ２５６０が静止摩擦に打ち勝ち上昇方向に回転移動される前に（又は、回転移動の開始後に）、当接部材Ｍ２６０２の姿勢変化が生じ、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜け得る。これらは、上昇方向の移動に関わらず、下降方向の移動も同様である。当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８に近い側の先端側で延設部Ｍ２５６８と擦れながら回転する態様で姿勢変化することになるが、当接部材Ｍ２６０２の４隅が円弧形状とされているので、当接部材Ｍ２６０２と延設部Ｍ２５６８との擦れによる延設部Ｍ２５６８側の損耗を抑制することができる。この場合、延設部Ｍ２５６８から当接部材Ｍ２６０２にかけられる荷重の方向は、延設支持部Ｍ２６１４の周囲を回転する方向とされる。そのため、延設支持部Ｍ２６１４に対して軸直方向の荷重が生じる

場合に比較して、延設支持部Ｍ２６１４の耐久性を向上させ易くすることができる。更に、延設部Ｍ２５６８と当接部材Ｍ２６０２とが当接したとしても、当接部材Ｍ２６０２の姿勢変化が生じれば延設部Ｍ２５６８にかけられる荷重が低減されるので、延設部Ｍ２５６８の耐久性を向上させることができる。当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜ける場合には、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側に対して面で当接する（図１８１９（ｂ）参照）。そのため、当接部材Ｍ２６０２及び延設部Ｍ２５６８とで相互に生じる荷重が一点に生じる場合（例えば、当接部材Ｍ２６０２の外形が真円形状とされる場合）に比較して、荷重を分散させることができるので、当接部材Ｍ２６０２及び延設部Ｍ２５６８の疲労の蓄積を回避し易く、破損を防止し易く、耐久性を向上させ易くすることができる。当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜ける場合には、扇形状構成部Ｍ２５６０が停止される場合に限らず、当接部材Ｍ２６０２の動作速度によっては当接部材Ｍ２６０２が通り抜ける際に扇形状構成部Ｍ２５６０が動かされる（当接部材Ｍ２６０２が動作する扇形状構成部Ｍ２５６０を追い越す）挙動も生じ得る。この場合、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８から離れた時には扇形状構成部Ｍ２５６０の姿勢が中途半端な位置で維持されることになるが、その後、円板付きギアＭ５８４の回転により円弧形成部Ｍ５８４ａが突条部Ｍ５６３を介して扇形状構成部Ｍ５６０を押し下げる。

【６５０５】

当接部材Ｍ２６０２の動作速度は、柱状部Ｍ５８２ａに荷重付与部Ｍ６０４が持ち上げられることから多くの場合においてピン付きギアＭ５８２の回転速度に一対一で対応するが、ピン付きギアＭ５８２の回転態様によっては、非対応となる。例えば、ピン付きギアＭ５８２が極端に高速で回転動作された場合（例えば、駆動モータＭ５０１の回転が６００［ｍｓｅｃ］で生じた場合）、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４との衝突により可動装飾ユニットＭ２６００が跳ね上げられ得る（柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが離間する）し、柱状部Ｍ５８２ａにより荷重付与部Ｍ６０４を途中位置まで持ち上げた後でピン付きギアＭ５０１の回転方向を反転させて極端に高速で回転させると、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢変化を置き去りにして柱状部Ｍ５８２ａが回転移動し得る（柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが離間する）。特に、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４との衝突により可動装飾ユニットＭ２６００が跳ね上げられる場合、例えば、ピン付きギアＭ５８２の姿勢が可動装飾ユニットＭ２６００の中間状態に対応している場合（図１８１９（ａ）参照）において、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢が中間状態の姿勢よりも起き上がり終端状態の姿勢（図１８１９（ｂ）参照）側に変化され得る。この場合において、ピン付きギアＭ５８２と円板付きギアＭ５８４とはギアの歯合により位相関係が一対一で対応しているので、扇形状構成部Ｍ２５６０の上方への回転動作は、突条部Ｍ５６３が円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａと当接することにより抑制される。そのため、当接部材Ｍ２６０２との当接により扇形状構成部Ｍ２５６０が上方へ回転動作することを抑制することができ、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜け、当接部材Ｍ２６０２が扇形状構成部Ｍ２５６０から離間する態様で上方へ移動する状況を構成し易くすることができる。なお、扇形状構成部Ｍ２５６０について、静止摩擦で姿勢を維持する構成ではなく、追加の錘が付けられることで自重により動作範囲の下側終端（図１８１９（ａ）参照）に付勢されるようにしても良い。この場合、円板付きギアＭ８８４の回転によらずとも扇形状構成部Ｍ２５６０の姿勢を下げることができる。この場合において、錘の位置は、延設部Ｍ２５６８に位置しても良いし、延設部Ｍ２５６８と中心軸線ＭＪ１との間に位置しても良いし、中心軸線ＭＪ１に対して延設部Ｍ２５６８の反対側に位置しても良い。

【６５０６】

当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を上方に通り抜けた場合、再度当接部材Ｍ２６０２が下降する方向で移動すると延設部Ｍ２５６８と当接し得る。ここで、当接部材Ｍ２６０２がゆっくりと下降される場合、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により可動装飾ユニットＭ２６００に対する当接部材Ｍ２６０２の姿勢が維持されることから

、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢を当接部Ｍ２６０２が、突設補助部Ｍ５４５にそれ以上の下降変位を規制された場合における扇形状構成部Ｍ２５６０の延設部Ｍ２５６８の上面に当接した状態（起き上がり側終端状態と中間状態との間の状態）で維持することができる。これにより、可動装飾ユニットＭ２６００で姿勢を容易に停止させられる状態（下降動作からの姿勢維持が容易となる状態）を増やすことができることから、可動装飾ユニットＭ２６００に注目させる位置を増やすことができ、可動装飾ユニットＭ２６００による演出効果を向上させることができる。一方、第２の上下移動制御における第２動作のように高速で可動装飾ユニットＭ２６００を下降動作させる場合には、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力に抗して当接部材Ｍ２６０２の姿勢が変化され、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を下方向へ通り抜け得る。図１８２０から図１８２１を参照し、第１５９実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第１５７実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が実際に表示できる領域全体におよぶ表示（通常表示）とされる場合を説明したが、第１５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から切り替え可能とされる。図１８２０は、第１５９実施形態における正面枠Ｈ３０１４の分解正面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。正面枠Ｈ３０１４では、上述した正面枠Ｈ１４（図１７６７参照）との比較において、上下皿ユニットＨ１５における度数表示部Ｈ４１の右隣位置に、遊技者が操作可能に構成される調整ボタンＨ３０４４が配設されていることが異なる。調整ボタンＨ３０４４は、抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるボタン部Ｈ１８１とは異なり、任意のタイミングで操作が可能とされる。そのため、抽選に係る変動表示とは独立したタイミングで、遊技者に注目させるための制御が実行可能とされる。例えば、抽選に係る変動表示がされていない状況において調整ボタンＨ３０４４の内部に配置されるＬＥＤを発光制御して調整ボタンＨ３０４４自体を明るく照らしたり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３におけるＬＥＤを特定の発光態様（例えば、ＬＥＤを順に点灯させて光が調整ボタンＨ３０４４に徐々に近づく等の態様）で発光させたりすることで、操作有効状態であることを示唆し、調整ボタンＨ３０４４への操作を促すようにする制御が可能とされる。

【６５０７】

調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態である場合には上述のような発光をさせるように制御され、調整ボタンＨ３０４４が操作無効状態である場合には、上述の発光を止めるよう制御される。例えば、上述した第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行される場合には、演出の都合上、調整を不可能とするように制御されるため、調整ボタンＨ３０４４が操作無効状態とされる。図１８２１は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ３４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図１８２１では、遊技者により調整ボタンＨ３０４４（図１８２０参照）が操作された後の状態が図示される。図１８２１に図示されるように、調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、被案内部Ｍ５５０が中間位置まで下降し、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の大きさが、実際の表示領域よりも小さい調整領域Ｍ３０８１ａに変化する。調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が通常表示であった場合に、調整表示に切り替えられる。調整表示では、調整ボタンＨ３０４４の操作前における表示（通常表示）が調整領域Ｍ３０８１ａの上下幅に収まる程度に上下方向および左右方向が等比となるように縮小された表示が調整領域Ｍ３０８１ａの左右中央に配置され、調整領域Ｍ３０８１ａの左端位置には、調整ボタンＨ３０４４の操作後であることが容易に把握できるように「調整中」の文字が表示される（明るく表示される）。このように、調整表示によれば、表示自体が小さくされる一方で、表示位置が第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に寄せられる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に配置される第１入賞口Ｍ６４（図１７７０参照）に注目しながら、そ

の視界の端で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示を視認するという遊技態様（第３図柄表示装置Ｍ８１の全域はそもそも視認していない態様）においても、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示内容を見逃す可能性を低くすることができる。なお、調整ボタンＨ３０４４は、第３図柄表示装置における表示の調整が可能であれば何でも良く、他の機能が制限されるものではないので、例えば、ボタン部Ｈ１８１のように抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示とは無関係に操作が報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中において操作が出来なくなるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中であっても操作可能であっても良く、機能調整操作部Ｈ１９０のように遊技に関わる音声や光量の調整が可能であっても良く、操作しても遊技に関わる調整は実行されない非調整部でも良く、球貸しボタンＨ４２のように操作により遊技球が払い出されるものでも良く、操作によって遊技球が払い出されるものではなくても良く、これらの組合せでも良い。

【６５０８】

図１８２１に図示される状態から、調整ボタンＨ３０４４（図１８２０参照）が再び操作されると、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は復帰制御により退避され、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が検出センサＭ４８３に検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻され、「調整中」の文字の表示が消される（暗く表示される）。即ち、調整ボタンＨ３０４４を繰り返し操作することで、表示態様を切り替えることができる。即ち、調整ボタンＨ３０４４の操作前においては、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されていることが検出センサＭ４８３により検出される。一方で、複合動作役物ユニットＭ３４００では、調整ボタンＨ３０４４の操作後において中間位置に配置された被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）を検出可能な検出センサＭ３４８９が配設される。従って、何らの駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）も実行されていないのに、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が検出された場合には、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）は調整ボタンＨ３０４４が操作されたと判断し、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。または、何らかの駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）が実行されているか否かに関わらず、各駆動制御において被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置される期間の最大長さを超える時間長さで検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が検出された場合には、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１７６９参照）は調整ボタンＨ３０４４が操作されたと判断し、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。このように制御されるので、上述した各駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）の実行中に検出センサＭ３４８９に検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が検出されたとしても、その検出（上述した各駆動制御において被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置される期間の最大長さを超えない時間長さの検出）により即座に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が通常表示から調整表示へ切り替えられることを回避でき、各駆動制御中の第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を、検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が検出センサＭ４８３に検出されることに基づく通常表示で維持することができることから、一体感のある演出を実行することができる。また、このように制御することで、上述した各駆動制御において被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４を検出し得る位置に検出センサＭ３４８９を配置しても、検出センサＭ３４８９による検出が、各駆動制御の実行中における視認態様に影響を与えないようにすることができる。なお、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入可能に構成される被通過進入物体である検出センサＭ３４８９は、検出片Ｍ５５４を移動範囲の途中において検出するものに限られるものではなく、検出片Ｍ５５４を移動範囲の終端において検出するものでも良い。

【６５０９】

調整ボタンＨ３０４４の操作に基づく変化は、第３図柄表示装置Ｍ８１において生じる

ようにされるだけでも良いが、それ以外の報知がされても良い。例えば、通常表示である場合に調整ボタンＨ３０４４が押されることに基づいて、音声出力装置Ｈ２２６（図１７６９参照）から「調整ボタンが押されました」等の報知が実行されても良い。この場合、遊技者は調整ボタンＨ３０４４を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタンＨ３０４４を再操作する場合に、報知を停止する（キャンセルする）ように制御することで、調整ボタンＨ３０４４を誤操作により操作した場合に、報知だけが継続されるという事態を避けることができる。また、例えば、調整ボタンＨ３０４４自体が裏側に配置されるＬＥＤからの光で発光されるよう構成される前提において、通常表示である場合に調整ボタンＨ３０４４が押される（押し込まれる、又は長押しされる）ことに基づいて、発光のベースが白色から橙色に変更されるようにしても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４を視認すれば、遊技者は調整ボタンＨ３０４４を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタンＨ３０４４を再操作すると、発光のベースが橙色から白色に戻るように制御することで、調整ボタンＨ３０４４を誤操作により操作したとしても、再操作すれば調整ボタンＨ３０４４の視認態様が橙色のまま維持される事態を避けることができる。この報知態様によれば、上述のように音声の報知で実行される場合に比較して、抽選に係る変動表示と連動して出力される音声と重なって聞こえ難くなる事態が生じることを回避することができる。可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）の発光色は、第３図柄表示装置Ｍ８１で通常表示を表示するよう制御されている場合にはベースが白色の発光態様とされる一方で、第３図柄表示装置Ｍ８１で調整表示を表示するよう制御されている場合にはベースが橙色の発光態様とされる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の調整の有無について遊技者に把握させ易くすることができる。あくまで、調整表示は通常表示に対応する表示態様を縮小したものとなる。そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１で調整表示を表示するよう制御されている場合に可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）の発光のベースが橙色の発光態様とされるとしても、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示色のベースは橙色とはならず、通常表示と同様の色味で表示される。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を違和感なく視認させることができる。

【６５１０】

可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）の発光色の切替は、事前の調整では変わらないよう制御される。通常表示においては、正面枠Ｈ３０１４（図１８２０参照）の機能調整操作部Ｈ１９０を操作することにより電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）の明るさを遊技者が任意に変更可能とされるが、この調整はあくまで通常表示における調整であって、これを調整表示において流用できるとは限らないためである。本実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示とされる場合、表示の大きさが縮小され迫力に欠ける可能性があるので、電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）の発光の明るさが最大で固定される。これにより、調整表示となって表示が縮小されることで第３図柄表示装置Ｍ８１から受けとる光の量が少なくなったとしても、電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）からの光の量を増やすことにより、遊技者が視認する光の総量が低下することを回避することができる。第３図柄表示装置Ｍ８１における通常表示と調整表示との切替は、調整ボタンＨ３０４４の操作自体の検出ではなく、検出センサの検出結果を把握することにより実行される。ここで、調整ボタンＨ３０４４の操作実行から、検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）による検出の切替が生じるまでに当然タイムラグがある。そのため、調整ボタンＨ３０４４を誤操作した場合であっても、すぐに再操作すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が変化することを避けることができるので、誤操作であっても表示が即座に切り替えられる場合に比較して、調整ボタンＨ３０４４の操作に対するストレスを低減することができる。上述した第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行開始される場合には、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される

。即ち、第１の関連動作制御等の制御が開始される前に予め検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が検出される位置に被案内部Ｍ５５０が配置されているか否か（即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示となっているか否か）が判断され、被案内部Ｍ５５０が配置されていると判断された場合、第１の関連動作制御等の制御が開始される前に、複合動作役物ユニットＭ３４００に復帰制御が実行される。復帰制御の実行後、検出センサＭ４８３で検出片Ｍ５５４が検出されたことに基づいて、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が調整表示から通常表示に切り替えられる。これにより、第１の関連動作制御等により動作される複合動作役物ユニットＭ３４００と第３図柄表示装置Ｍ８１における表示とを一体的に視認させることができる。そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１において調整表示がされている時に第１の関連動作制御等の制御が開始される場合、その開始と同時期に可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図１７７７参照）の発光色が、ベースが橙色の発光態様からベースが白色の発光態様に切り替えられる。この第１の関連動作制御等の制御が終了した後は、通常表示が維持される。即ち、第１の関連動作制御等の制御が終了した後において調整表示での遊技を遊技者が望む場合には、改めて調整ボタンＨ３０４４（図１８２０参照）を操作すればよい。

【６５１１】

遊技者が常に調整表示での遊技を望む場合には、第１の関連動作制御等の制御が実行される度に調整ボタンＨ３０４４（図１８２０参照）を操作する必要があり、手間に感じる可能性はあるが、通常表示への変更が時間経過で生じるものでは無いので、比較的負担は少ない。例えば、調整表示から通常表示への変更が３０秒毎にされる場合、遊技者は３０秒毎に調整ボタンＨ３０４４（図１８２０参照）を操作する必要があり、大変な手間である。一方、第１の関連動作制御等の制御は、第３図柄の変動表示と共に毎回実行されるものではなく、変動表示のうちの一部の変動表示において実行されるものである。そのため、遊技者が調整ボタンＨ３０４４を操作する機会が多くなることを避けることができ、調整表示での遊技を望む遊技者の遊技負担を低減することができる。第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示となっている場合において、第１の関連動作制御等の制御が開始される場合に、複合動作役物ユニットＭ３４００に強制的に復帰制御が実行される制御態様に代替して（又は追加して）、復帰制御させるか否かを遊技者に選択させる制御を構成可能としても良い。即ち、第１の関連動作制御等の制御が開始される前段階において、第３図柄表示装置Ｍ８１で「演出確認を望む場合はボタンを押せ」との表示の下に操作示唆表示Ｍ８１ｂ（図１８１７参照）がされ、バーの網掛け部Ｍ８１ｃにより報知される操作可能期間の内に遊技者がボタン部Ｈ１８１（図１８２０参照）を操作したことが音声ランプ制御装置Ｈ１１３で把握された場合に、複合動作役物ユニットＭ３４００に復帰制御が実行されるように構成しても良い。この場合、遊技者に対して、実行される演出を支配している感覚を付与することができ、遊技の興趣を高めることができる。遊技者の選択のもと、報知に従いボタン部Ｈ１８１を操作した場合には表示は通常表示に戻され、通常表示のもとで第１の関連動作制御等の制御が実行される。一方で、遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作しなければ第３図柄表示装置Ｍ８１の表示は調整表示で維持されることから、第１の関連動作制御が終了した後に再度調整表示に戻すために調整ボタンＨ３０４４を操作するという煩わしさから遊技者を解放することができる。なお、遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作せず調整表示で維持された場合における調整領域Ｍ３０８１ａにおける表示の内容は、種々の態様が例示される。例えば、第１の関連動作制御等の制御によって動作が実行されるべき複合動作役物ユニットＭ３４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が縮小されたサイズで調整領域Ｍ３０８１ａにおいて表示され、第１の関連動作制御等の制御による動作と同様の動作態様で動作するように動的に表示しても良い。即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示を縮小させた状態で視認させるだけではなく、表示の前方や周囲に配置される構成も含めて縮小させた状態で視認できるように構成しても良い。この場合、表示は調整表示のサイズで維持しながら、第１の関連動作制御等の制御と同様の動作により構築される演出を調整領域Ｍ３０８１ａにおける表示により視認させることができる。

【６５１２】
遊技者が通常表示での遊技を望む場合、敢えて調整ボタンＨ３０４４（図１８２０参照）を操作するモチベーションが無く、調整ボタンＨ３０４４の存在が無駄になる可能性が有る。これに対し、本実施形態では、調整表示とされている場合（検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図１７７６参照）が検出されている場合）に限り導光板Ｍ２６０で第２発光形状Ｍ２７２（図１８０７（ｃ）参照）が発光され得るよう制御される。この第２発光形状Ｍ２７２（図１８０７（ｃ）参照）の発光は、抽選に関して取得された乱数に応じて実行の有無が選択されるものであって、抽選に係る入賞の検出と同時に実行される。本実施形態では、抽選が大当たりである場合に発光される。そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される変動を待つことなく大当たりとなったことが把握できることから、通常表示での遊技を望む遊技者に対しても、調整ボタンＨ３０４４を操作するモチベーションを与えることができる。導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２（図１８０７（ｃ）参照）による報知は、第２発光形状Ｍ２７２（図１８０７（ｃ）参照）の配置が固定されており、且つ、第３図柄表示装置Ｍ８１の前側に配置される層状部における表示であるため、遊技者に気付かせ易くすることができる。図１８２２から図１８２５を参照し、第１６０実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第１５７実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転が３６０度未満の回転角度に限定される場合を説明したが、第１６０実施形態では、３６０度以上の回転角度での回転が可能とされる。図１８２２は、第１６０実施形態における可動装飾ユニットＭ３６００の分解背面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。可動装飾ユニットＭ３６００では、上述した可動装飾ユニットＭ６００（図１７７８参照）との比較において、リンク部材Ｍ６６０の形状が部分的に変更されたリンク部材Ｍ３６６０が構成されており、荷重付与部Ｍ６０４が前後方向に平行移動可能に支持される変位部材Ｍ３６９０に形成されることが異なる。図１８２２に図示されるように、変位部材Ｍ３６９０は、下縁部に荷重付与部Ｍ６０４が形成されており、板状本体部Ｍ３６１０に形成される案内対向面Ｍ３６０７に左右両側を案内される状態で前後方向への平行移動が可能に支持される。板状本体部Ｍ３６９０は、荷重付与部Ｍ６０４の右下端部において形成されるテーパ面Ｍ３６９１と、上端側において後方に板バネ式の被検出部が張り出す検出センサＭ３６９３と、電飾基板Ｍ６３０との間に配置されるコイルスプリングＭ３６９５と、を備える。テーパ面Ｍ３６９１は、下方へ向かう程に前方へ向かう傾斜として形成されており、下方から荷重を受けた場合に、板状本体部Ｍ３６９０を前方側へ逃がす（退避させる）ように構成される。板状本体部Ｍ３６９０の前方側への変位は、荷重付与部Ｍ６０４が板状本体部Ｍ３６１０の板部後側面よりも埋没する位置まで可能とされている。板状本体部Ｍ３６９０を前方へ変位させる荷重が取り去られるとコイルスプリングＭ３６９５の弾性力により板状本体部Ｍ３６９０が後方側へ変位され、荷重付与部Ｍ６０４が板状本体部Ｍ３６１０の板部後側面よりも後方へ張り出す。

【６５１３】
検出センサＭ３６９３は、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡と重なる位置に配設される。具体的には、柱状部Ｍ５８２ａからの荷重により板状本体部Ｍ３６９０が前方側へ退避された後もピン付きギアＭ５８２が同方向に回転された場合に柱状部Ｍ５８２ａを検出センサＭ３６９３が検出可能に構成されているが、詳細は後述する。図１８２３（ａ）、図１８２３（ｂ）、図１８２４（ａ）及び図１８２４（ｂ）は、可動装飾ユニットＭ３６００の部分正面図である。図１８２３（ａ）、図１８２３（ｂ）、図１８２４（ａ）及び図１８２４（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作に基づいて可動装飾ユニットＭ３６００が動作される様子が時系列で図示される。図１８２３（ａ）、図１８２３（ｂ）、図１８２４（ａ）及び図１８２４（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ３６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ３６００については大部分に

おいて図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ３６００は、図１８２３（ａ）では、傾倒側終端状態が図示され、図１８２３（ｂ）では、伸長状態が図示され、図１８２４（ａ）では、伸長状態から更に後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される超伸長状態が図示され、図１８２４（ｂ）では、傾倒側終端状態が図示される。リンク部材Ｍ３６６０は、突設支持部Ｍ６１７に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部Ｍ６６１と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体Ｍ６５０の伝達開口部Ｍ６５３に挿通される伝達突設部Ｍ６６２と、板状本体部Ｍ６６１の他方の端部において板状に形成されており正面視反時計回り方向にピン付きギアＭ５８２が回転される場合に柱状部Ｍ５８２ａに押進される被押進面を有する被押進板部Ｍ３６６３と、その被押進板部Ｍ３６６３に対向配置される対向突部Ｍ３６６４と、を主に備える。被押進板部Ｍ３６６３は、柱状部Ｍ５８２ａに押進されることでリンク部材Ｍ３６６０の回転動作が生じる部分として構成されている。被押進板部Ｍ３６６３は、対向突部Ｍ３６６４よりも長く形成されており、柱状部Ｍ５８２ａとの接触位置が動作中に変化する。即ち、押進開始時には被押進板部Ｍ３６６３の中腹辺り（途中部）に接触するが（図１８２３（ａ）参照）、ピン付きギアＭ５８２が回転するにつれて接触位置が変化し、最終的には先端側に移る（図１８２４（ａ）参照）。これにより、ピン付きギアＭ５８２から被押進板部Ｍ３６６３に付与される荷重の集中位置をずらすことで、部材の疲労の集中を避けることができる。なお、被押進板部Ｍ３６６３は、伝達爪部Ｍ６６３（図１７７８参照）よりも長くされることに起因して、正面視において荷重付与部Ｍ６０４と重なる長さになったが、被押進板部Ｍ３６６３の前側部が荷重付与部Ｍ６０４と干渉しないように凹設形成される。そのため、被押進板部Ｍ３６６３が荷重付与部Ｍ６０４に荷重を付与する事態は回避することができており、干渉しないような離間配置とされる。

【６５１４】

正面視反時計回り方向のピン付きギアＭ５８２の回転が継続されると、柱状部Ｍ５８２ａにより変位部材Ｍ３６９０のテーパ面Ｍ３６９１（図１８２２参照）が押進され、変位部材Ｍ３６９０が前方側へ退避されるため、柱状部Ｍ５８２ａが変位部材Ｍ３６９０の荷重付与部Ｍ６０４にせき止められなくなり、同方向へのピン付きギアＭ５８２の回転が継続可能とされる（図１８２４（ａ）及び図１８２４（ｂ）参照）。即ち、ピン付きギアＭ５８２は正面視反時計回り方向に１回転以上の回転動作が可能とされる。ピン付きギアＭ５８２の回転が正面視反時計回り方向で継続される場合、柱状部Ｍ５８２ａは被押進板部Ｍ３６６３の先端を越えて通過することになるが、柱状部Ｍ５８２ａからの押進力が失われることでリンク部材Ｍ３６６０の姿勢は弾性バネＭ６５５（図１８２２参照）の付勢力により時間経過で即座に戻る（図１８２４（ｂ）参照）。この場合、ピン付きギアＭ５８２が正面視時計回り方向に回転しそうになったとしても、被押進板部Ｍ３６６３の背面側に柱状部Ｍ５８２ａが遮られることから、ピン付きギアＭ５８２の回転移動を防止することができる。即ち、被押進板部Ｍ３６６３の背面側に柱状部Ｍ５８２ａから荷重が与えられた場合、リンク部材Ｍ３６６０は正面視反時計回り方向へ傾倒動作され得るが、その傾倒動作は、リンク部材Ｍ３６６０と連動される後側スライド移動体Ｍ６５０に固定される左側装飾部Ｍ６８０の移動が右側装飾部Ｍ６７０（図１８２２参照）により規制される（防止される）。従って、ピン付きギアＭ５８２の回転移動がリンク部材Ｍ３６６０により防止される。そのため、ピン付きギアＭ５８２の回転速度が想定以上に高速となり、変位部材Ｍ３６９０の退避方向への変位が間に合わずに柱状部Ｍ５８２ａが逆方向に跳ね返るような回転が発生した場合であっても、柱状部Ｍ５８２ａの戻りをリンク部材Ｍ３６６０により制限することができ、ピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転動作をスムーズに再開させることができる。

【６５１５】

図１８２５は、ピン付きギアＭ５８２及びリンク部材Ｍ３６６０の正面図である。図１８２５では、ピン付きギアＭ５８２とリンク部材Ｍ３６６０との動作関係が、状態違いを

想像線で描くことにより図示される。即ち、図１８２５では、ピン付きギアＭ５８２が正面反時計回りで回転動作される場合における柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３に当接開始する状態（図１８２３（ａ）参照）が実線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、ピン付きギアＭ５８２の回転軸と突設支持部Ｍ６１７の中心軸とを結ぶ直線状に柱状部Ｍ５８２ａが位置された場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ１及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ１が想像線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、可動装飾ユニットＭ３６００が伸長状態（図１８２３（ｂ）参照）とされた場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ２及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ２が想像線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、可動装飾ユニットＭ３６００が超伸長状態（図１８２４（ａ）参照）とされた場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ３及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ３が想像線で図示される。なお、リンク部材Ｍ３６６０の部位についても、符号の対応は同様とする。例えば、外形Ｍ３６６０Ｆ３において、被押進板部Ｍ３６６３に対応する箇所は外形Ｍ３６６３Ｆ３と図示する。図１８２５に図示されるように、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで回転される場合におけるリンク部材Ｍ３６６０の押進では、ピン付きギアＭ５８２により押進されるリンク部材Ｍ３６６０の部位が徐々に変化される。即ち、押進が開始される時点における柱状部Ｍ５８２ａと被押進板部Ｍ３６６３との当接位置よりも、外形Ｍ５８２Ｆ３と外形Ｍ３６６３Ｆ３との当接位置の方が、被押進板部Ｍ３６６３の先端側とされる。これにより、柱状部Ｍ５８２ａから被押進板部Ｍ３６６３へ付与される荷重を複数位置で分散させることができ、局所的な疲労が蓄積される事態を避け易くすることができる。外形Ｍ５８２Ｆ３の位置を柱状部Ｍ５８２ａが超えてピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作されると、リンク部材Ｍ３６６０は姿勢が復帰され（図１８２４（ｂ）参照）、柱状部Ｍ５８２ａが板バネ式の被検出部を押し込むことにより検出センサＭ３６９３（図１８２２参照）に検出される。検出センサＭ３６９３は、被検出部が柱状部Ｍ５８２ａに押し込まれることに基づいて検出されることに因り特定の遊技が開始される。開始される特定の遊技の態様は種々の態様が例示されるが、例えば、演出動作ユニットＭ５００の電飾基板Ｍ５１３における発光の制御でも良いし、演出動作ユニットＭ５００以外の演出役物（例えば、可動装飾ユニットＭ３６００、スライド動作役物ユニットＭ７００（図１８１０参照）又は昇降動作役物ユニットＭ８００（図１８１４参照））の動作制御または発光制御でも良いし、所定の変動表示でも良いし、遊技者に所定の利益（一定数貯めることで演出の開放に利用可能な仮想のポイント等）を付与するものでも良い。これにより、ピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転を継続した場合に、可動装飾ユニットＭ３６００の姿勢が傾倒側終端状態から変化しない構成であっても、柱状部Ｍ５８２ａを検出センサＭ３６９３で検出させることで特定の遊技を開始させることにより、遊技者が遊技に飽きる事態を回避することができる。なお、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢の検出は行わないことから、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢の検出を行う場合には考慮する必要が生じる検出に必要となる時間長さの停止を考慮することなく、リンク部材Ｍ３６６０を高速動作させる制御を実行する等しても遊技に支障は無い。

【６５１６】

図１８２６から図１８２９を参照し、第１６１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第１５７実施形態では、リンク部材Ｍ６６０が可動装飾ユニットＭ６００と共に回転移動する場合を説明したが、第１６１実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００の回転移動がリンク部材Ｍ６６０に相当する回転移動部材Ｍ４６６０に対して独立に実行可能に構成される。図１８２６は、第１６１実施形態における複合動作役物ユニットＭ４４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。複合動作ユニットＭ４４００の可動装飾ユニットＭ４６００では、上述した可動装飾ユニットＭ６００（図１７７８参照）との比較において、リンク部材Ｍ６６０に

相当する回転移動部材Ｍ４６６０は回転軸が固定配置で構成されている。それに伴い、被案内部Ｍ５５０が自由落下する構成は除外されており（上昇端位置で固定とされており）、可動装飾ユニットＭ４６００の傾倒動作と、回転移動部材Ｍ４６６０の回転動作とが、単一のピン付きギアＭ５８２（図１７７５参照）の回転動作により実現される。回転移動部材Ｍ４６６０を回転可能に支持する円柱状の回転軸部Ｍ４４７６が形成される支持板Ｍ４４７５が前側蓋部Ｍ４７０から左方へ延設されている。可動装飾ユニットＭ４６００の周囲側のうち右下側を構成する壁部は、支持板Ｍ４４７５と干渉しないように必要箇所が切欠き形成されている。これにより、可動装飾ユニットＭ４６００は、支持板Ｍ４４７５と干渉することなく傾倒動作が可能に構成される。図１８２７（ａ）及び図１８２７（ｂ）は、ピン付きギアＭ５８２の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ４６００及び回転移動部材Ｍ４６６０の部分正面図である。図１８２７（ａ）及び図１８２７（ｂ）では、ピン付きギアＭ５８２の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、ピン付きギアＭ５８２及び回転移動部材Ｍ４６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ４６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、図１８２７（ａ）及び図１８２７（ｂ）では、外形線として図示される可動装飾ユニットＭ４６００は傾倒側終端状態とされている。また、図１８２７（ａ）では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態が図示され、図１８２７（ｂ）では、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態が図示される。回転移動部材Ｍ４６６０は、上述の板状本体部Ｍ６６１（図１８２２参照）と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状で突設される被検出部Ｍ４６６２と、上述の被押進板部Ｍ３６６３（図１８２２参照）と、上述の対向突部Ｍ３６６４（図１８２２参照）と、板状本体部Ｍ６６１に一体形成され一直線に延設される延設構成部Ｍ４６６５と、を主に備える。

【６５１７】

被検出部Ｍ４６６２は、伝達突設部Ｍ６６２（図１８２２参照）に類似の形状から構成されているが、伝達対象としての後側スライド移動体Ｍ６５０（図１８２２参照）は省略されているため、動力を伝達する部位としては機能しない。本実施形態では、被検出部Ｍ４６６２を支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）の検出溝に進入させることで、回転移動体Ｍ４６６０の姿勢を音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）に把握させるための部位として機能する。即ち、支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）に被検出部Ｍ４６６２が検出されている状態において、回転移動部材Ｍ４６６０は、延設構成部Ｍ４６６５が下方に垂下する待機状態（図１８２７（ａ）参照）であることが音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）に把握される。なお、支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）は、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの検出には利用されないため、柱状部Ｍ５８２ａの形状や大きさに制限されることなく、被検出部Ｍ４６６２が進入可能な大きさの検出溝が形成されれば良いので、検出センサの設計自由度を向上させることができる。延設構成部Ｍ４６６５は、可動装飾ユニットＭ４６００よりも後方側に配置されており、可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒するほど隠される量が多くなるが、少なくとも一部（特に延設先端側）が常時視認可能とされる。従って、可動装飾ユニットＭ４６００の姿勢に因らず、遊技者に視認される箇所を利用した演出を実行することが可能とされる。回転移動部材Ｍ４６６０を押進する柱状部Ｍ５８２ａと当接する荷重付与部Ｍ６０４は、変位部材Ｍ３６９０の下縁部として構成される（図１８２２参照）。従って、上述したように、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで回転動作される場合には変位部材Ｍ３６９０が退避されることで、柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越える位置までピン付きギアＭ５８２を回転動作させることが可能とされ（図１８２４（ｂ）参照）、ピン付きギアＭ５８２に一回転以上の回転動作を実行させることができる。なお、円板付きギアＭ５８４のギア歯の数とピン付きギアＭ５８２のギア歯の数との関係から、ピン付きギアＭ５８２が１回転することに対応して円板付きギアＭ５８４が３回転するので、ピン付きギアＭ５８２に一方向で一回転以上の回転動作を実行する場合であっても、ピン付きギアＭ５８

２と円板付きギアＭ５８４との角度関係は周期的に維持される。図１８２８及び図１８２９は、複合動作役物ユニットＭ４４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図１８２８及び図１８２９では、可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒側終端状態とされている。また、図１８２８では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態が図示され、図１８２９では、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態が図示される。即ち、図１８２８に図示される状態は図１８２７（ａ）に図示される状態と同じであり、図１８２９に図示される状態は図１８２７（ｂ）に図示される状態と同じである。図１８２８及び図１８２９に図示されるように、傾倒側終端状態の可動装飾ユニットＭ４６００の後方側で回転移動部材Ｍ４６６０が回転動作される場合、回転移動部材Ｍ４６６０は可動装飾ユニットＭ４６００の下側へ垂れる姿勢から、可動装飾ユニットＭ４６００を上側へ追い越す姿勢となる最大角度で回転動作されることから、回転基端側は可動装飾ユニットＭ４６００に重なって隠されることが有るのに対し、回転先端側は可動装飾ユニットＭ４６００とは重ならないため回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢に関わらず視認させることができる。延設構成部Ｍ４６６５は、前方側へ光を照射可能に構成されるＬＥＤ等に例示される発光部Ｍ４６６６を複数備えている。発光部Ｍ４６６６が点灯または点滅制御されることにより、延設構成部Ｍ４６６５の形状を利用したライン状の発光演出を行うことができる。複数個の発光部Ｍ４６６６の発光態様を独立で制御することで、多くのバリエーションの発光演出を行うことができる。

【６５１８】

発光部Ｍ４６６６は、延設構成部Ｍ４６６５の延設方向に並んでおり、延設構成部Ｍ４６６５の延設先端側から基端側に等間隔で２６個配置されている。回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態では、全ての発光部Ｍ４６６６が視認可能とされており（図１８２８参照）、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態では、延設先端側における複数個（１７個）の発光部Ｍ４６６６が視認可能とされ、残り（延設基端側）は可動装飾ユニットＭ４６００に隠される。このように、発光部Ｍ４６６６の視認態様は、延設構成部Ｍ４６６５が停止された状態においても、延設構成部Ｍ４６６５の姿勢が異なれば発光部Ｍ４６６６が並ぶ方向が異なることに加え、視認される発光部Ｍ４６６６の個数にも違いが生じるので、異なった態様で視認させることができる。これに加えて、延設構成部Ｍ４６６５の往復動作の実行中に複数の発光部Ｍ４６６６の発光態様を制御することで、延設構成部Ｍ４６６５の移動軌跡において発光部Ｍ４６６６から照射される光の残像により文字や絵を視認させる演出が実行可能とされている。以下、詳しく説明する。光の残像により文字や絵を視認させる演出を実行させるためには、まず視認させたい文字や絵の仮想外形線Ｍ４６９０Ｆを延設構成部Ｍ４６６５の動作軌跡上に配置し、延設構成部Ｍ４６６５が回転動作される場合において、仮想外形線Ｍ４６９０Ｆと重なる位置の発光部Ｍ４６６６を、その重なるタイミングで発光させ、重ならなくなったら消灯させるという制御を行う。この制御のためには、発光部Ｍ４６６６の点灯および消灯のタイミングを決めるために、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度と、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）に把握させることが前提となる。延設構成部Ｍ４６６５の回転動作は、駆動モータＭ５０１（図１８２７（ａ）参照）の回転駆動により実行されるので、駆動モータＭ５０１の回転駆動制御により速度を任意に設定可能とされるので、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）に延設構成部Ｍ４６６５の回転速度を把握させることができる。詳細には、駆動モータＭ５０１（図１８２７（ａ）参照）が例えば３００［ｒｐｍ］で回転する場合にピン付きギアＭ５８２は１００［ｒｐｍ］で回転するよう構成されており、ピン付きギアＭ５８２が例えば５２［度］回転動作する場合に延設構成部Ｍ４６６５が７８［度］回転動作されているので（図１８２７（ａ）及び図１８２７（ｂ）参照）、ピン付きギアＭ５８２が１００［ｒｐｍ］で回転する場合に延設構成部Ｍ４６６５は１５０［ｒｐｍ］で回転する。従って、延設構成部Ｍ４６６５は駆動モータＭ５０１の回転数（角速度）の半分の回転数（角速度）で回転動作される。また、支持板Ｍ４４７５の検出センサ（図示せず）に被検出部Ｍ４６６２（図１８２７（ａ）参照）が検出されることにより、回転移動部材Ｍ４６

６０が待機状態から回転開始するタイミングが検出される。即ち、支持板Ｍ４４７５の検出センサ（図示せず）の検出結果から、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点を、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）に把握させることが前提となる。

【６５１９】

上述の通り、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度と、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図１７６９参照）に把握させることができているため、回転動作する回転移動部材Ｍ４６６０に配設される複数の発光部Ｍ４６６６を適切に発光制御する（適切なタイミングで点灯消灯させる）ことで、光の残像により文字や絵を視認させる演出が実行可能とされる。光の残像により文字や絵を視認させる演出の一例について説明する。例えば、延設構成部Ｍ４６６５を約４０度の回転角度ＭＲ１で往復動作させる範囲では、可動装飾ユニットＭ４６００と重なる面積が狭いため、動作軌跡の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部Ｍ４６６５の延設方向に沿う縦長の残像形状Ｍ４６９１Ｆ（例えば「アツイ」との文字、図１８２８参照）であっても視認させることができる。また、例えば、延設構成部Ｍ４６６５を約７８度の回転角度ＭＲ２で往復動作させる範囲では、回転基端側において可動装飾ユニットＭ４６００と重なる部分においては光の残像を視認させることは難しいが、可動装飾ユニットＭ４６００と重ならない回転先端側の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部Ｍ４６６５の回転方向に沿う湾曲帯状領域内に並ぶ残像形状Ｍ４６９２Ｆ（例えば「オメデトウ」との文字、図１８２９参照）であっても視認させることができる。本実施形態では、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆは、抽選に係る変動中に視認させるように延設構成部Ｍ４６６５の動作制御がされるところ、残像形状Ｍ４６９２Ｆが視認される変動の大当たり期待度（即ち、抽選が大当たりである割合）の方が、残像形状Ｍ４６９１Ｆが視認される変動の大当たり期待度よりも高くされている。なお、残像形状Ｍ４６９１Ｆや残像形状Ｍ４６９２Ｆで視認させる形状は例示であり、これに限られるものではない。片仮名の羅列である場合を例示したが、文字の種類が限定されるものでは無く、漢字、平仮名、アルファベットでも良いし、文字では無く絵を視認させるようにしても良い。また、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆがそれぞれ単独で視認される場合を例示したが、これに限られるものではない。例えば、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆをそれぞれ同時に視認させるようにしても良いし、交互に視認させるようにしても良いし、残像形状Ｍ４６９１Ｆが視認される期間の後で残像形状Ｍ４６９２Ｆが視認される期間が設定されても良い。

【６５２０】

延設構成部Ｍ４６６５の回転速度は、上述の通りピン付きギアＭ５８２（図１８２７（ａ）参照）の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作する場合の回転速度もピン付きギアＭ５８２の回転速度に対応する。そのため、ピン付きギアＭ５８２を回転動作させることで可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とを同様の速度で連続的（段階的）に動作させることができる。可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とが同様の速度で連続的に動作される場合、可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とが連動しているように遊技者に視認させることができ、可動装飾ユニットＭ４６００及び延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力を向上させることができる。ここで、延設構成部Ｍ４６６５により視認される残像表示Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆは、上述した通り、残像表示Ｍ４６９１Ｆが視認される場合よりも残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認される場合の方が遊技者にとって有利となるところ、残像表示Ｍ４６９２Ｆを視認させるために必要となる延設構成部Ｍ４６６５の回転角度は残像表示Ｍ４６９１Ｆを視認させるために必要となる延設構成部Ｍ４６６５の回転角度よりも大きいため、延設構成部Ｍ４６６５の動作速度を予測させる可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度に高低が有る場合に、高速である方が、残像表示Ｍ４６９２Ｆが表示されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせ易い。本実施

形態では、駆動モータＭ５０１（図１８２７（ａ）参照）の駆動制御として、少なくとも、１８０［ｒｐｍ］の第１回転制御（低速制御）と、４２３［ｒｐｍ］の第２回転制御（高速制御）とが可能に構成される。駆動モータＭ５０１が第１回転制御で動作される場合に延設構成部Ｍ４６６５により残像表示Ｍ４６９１Ｆが視認され、駆動モータＭ５０１が第２回転制御で動作される場合に延設構成部Ｍ４６６５により残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認されるように構成される。多くの場合、駆動モータＭ５０１は第１回転制御で駆動制御される。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９１Ｆとされる。一方、稀（例えば、５０変動に１回程度の割合）に、第１回転制御での駆動制御が開始された駆動モータＭ５０１が、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態に至る前に第２回転制御に切り替えられる場合があり、この場合には可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９２Ｆとされる。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の動作に対する注目力を向上させることができる。また、ごく稀（例えば、１００変動に１回程度の割合）に、可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態から回転動作開始させる時点から駆動モータＭ５０１が第２回転制御で動作される。この場合には可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９２Ｆとされる。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の動作に対する注目力を向上させることができる。このように、可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度は、初めから第１回転制御での速度が維持される場合、第１回転制御での速度から第２回転制御での速度に途中で切り替えられる場合、初めから第２回転制御での速度が維持される場合があるが、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる際にボタン部Ｈ１８１（図１７６７参照）を操作することに基づく所定条件が成立した場合に、可動装飾ユニットＭ４６００の速度が第１回転制御での速度から第２回転制御での速度に途中で切り替えられる場合における切り替えタイミングを早めることができるよう構成される。即ち、ボタン部Ｈ１８１の操作を行うことで、より早いタイミングで可動装飾ユニットＭ４６００を第２回転制御での速度で動作させることができ、より早いタイミングで残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認され得るか否か（大当たり期待度が高いか否か）を知ることができるかもしれないという期待から、ボタン部Ｈ１８１に対する操作意欲を向上させることができる。

【６５２１】

ボタン部Ｈ１８１の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作有無のみの判定から成立としても良いし、操作の判定があった場合に一定確率で成立するものとしても良いし、操作回数が規定値を越えた場合に成立するものとしても良いし、連打速度（一定期間における操作回数）が規定値を越えた場合に成立するものとしても良い。また、ボタン部Ｈ１８１の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作量（押し込み量）が規定値以下の場合には第１回転制御が維持され、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第２回転制御に切り替えられるものとしても良いし、操作量が規定値以下の場合にはその操作量の大小に対応して、第２回転制御での速度よりも小さい範囲で駆動モータＭ５０１の動作速度が段階的に変化されるように構成し、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第２回転制御に切り替えられるものとしても良い。ボタン部Ｈ１８１の操作タイミングについては、報知はせず、可動装飾ユニットＭ４６００の動作を視認した遊技者が自発的に行うようにしても良いが、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる際に第３図柄表示装置Ｍ８１において操作示唆表示Ｍ８１ｂ（図１８１７参照）を表示することで、ボタン部Ｈ１８１を操作すべきタイミングであることを遊技者が分かり易くなることからボタン部Ｈ１８１への操作意欲を向上させることができ、更に、操作示唆表示Ｍ８１ｂがされることで可動装飾ユニットＭ４６００の動作開始を遊技者に予測させることができ、可動装飾ユニットＭ４６００の動作開始前から可動装飾ユニットＭ４６００に対する注目力を向上させることができる。また、上述の通り、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度は、ピン付きギアＭ５８２（図１８２７（ａ）参照）の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作す

る場合の回転速度もピン付きギアＭ５８２の回転速度に対応するが、可動装飾ユニットＭ４６００を回転させる場合と延設構成部Ｍ４６６５を回転させる場合とは独立している（柱状部Ｍ５８２ａは荷重付与部Ｍ６０４又は回転移動部材Ｍ４６６０のいずれか一方と当接する（図１８２７（ａ）及び図１８２７（ｂ）参照）ため、ピン付きギアＭ５８２の回転速度をタイミングよく変えることで可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度と延設構成部Ｍ４６６５の動作速度とを変えることもできる。なお、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度とは異なる速度で延設構成部Ｍ４６６５を動作させる場合（可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒側終端状態となった後で駆動モータＭ５０１（図１８２７（ａ）参照）の回転速度を変化させる場合）、可動装飾ユニットＭ４６００の動作から延設構成部Ｍ４６６５の動作内容を予測することを困難とさせることができるので、延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力をより長く維持することができる。この場合において、延設構成部Ｍ４６６５を動作させる速度は、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度よりも遅い場合があっても良いし、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度よりも速い場合があっても良い。バリエーションが多いほど、遊技者の延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力を向上させることができる。また、この場合において、延設構成部Ｍ４６６５の動作態様を複数構成しても良い。例えば、動作範囲の途中までの回転動作としても良いし（図１８２８参照）、動作範囲の終端まで回転動作しても良いし（図１８２９参照）、延設構成部Ｍ４６６５の回転はさせない角度で駆動モータＭ５０１を一旦停止させて、回転方向を反転させて可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態に戻しても良い。また、その駆動モータＭ５０１を一旦停止させた後で、回転方向を反転させるのではなく、一拍おいてから、延設構成部Ｍ４６６５の回転動作を生じさせるようにしても良い。なお、延設構成部Ｍ４６６５の回転動作という場合には、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作に限らず、複数回の往復回転動作を含む。また、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作としては、ピン付きギアＭ５８２が往復動作することにより構成されるものも、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作して柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えることにより生じるものも含む。

【６５２２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。上記第１５７実施形態では、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合には、検出センサＭ４５３での検出の切り替えに先立って被案内部Ｍ５５０が昇降移動体Ｍ４４３により押し上げ開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０と昇降移動体Ｍ４４３との上下間隔をより大きく確保するようにして、被案内部Ｍ５５０が押し上げられない状態（落下終端位置で維持された状態）での昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動によって前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝から退避可能（検出結果を切り替え可能）としても良い。この場合、昇降移動体Ｍ４４３を昇降移動させるように制御させて、その昇降移動を検出センサＭ４５３で検出することにより、昇降移動体Ｍ４４３が動作不良を起こしていないことを定期的に確認させたり、検出センサＭ４５３の検出結果を他の特定の装置の出力の切り替えに利用したりする制御を、被案内部Ｍ５５０を落下終端位置で維持した状態でも実行することが可能となる。従って、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動を、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置にある場合においても落下終端位置に対して独立させることができるので、昇降移動体Ｍ４４３によって、動作不良の確認をしたり、他の特定の装置の出力の切り替えをしたりする制御を実行するタイミングの自由度を向上させることができる。換言すれば、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置とは異なる位置にある時に限って上述の制御を実行するという煩わしさが解消され、制御を簡素に構築することができる。上記第１５７実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が樹脂材料から形成される場合を説

明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動体Ｍ４４３を金属材料から構成するようにしても良い。この場合、より硬質であって、昇降移動体Ｍ４４３の破損の可能性を低減させることができ、更に、検出センサＭ４５３による前方突設部Ｍ４４４の検出の感度を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、上下方向に延びる凹設溝部Ｍ４５２の左右幅が略均一な溝として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設溝部Ｍ４５２の左右幅が上から下に向かうにつれて縮小されていくように変化され、検出センサＭ４５３に到達する上下位置で最小（検出センサＭ４５３の検出溝の幅長さと同等）とされるように構成しても良い。この場合、上側の位置において前方突設部Ｍ４４４の左右位置が変化していたとしても凹設溝部Ｍ４５２との衝突を回避し易くすることができる一方、検出センサＭ４５３に近づく下側の位置において前方突設部Ｍ４４４の左右位置が変化していた場合には前方突設部Ｍ４４４の位置を凹設溝部Ｍ４５２の内壁に当接させることで検出センサＭ４５３の検出溝の中心側へ寄せる（案内する）ことができるので、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３とが真正面から衝突し破損するという事態を避けることができる。また、昇降移動体Ｍ４４３の姿勢を維持させるための後方二股部Ｍ４４６等の構成を省略することができ、姿勢維持に伴い生じていた移動抵抗を低減させることができる。

【６５２３】

上記第１５７実施形態では、検出センサＭ４５３の検出溝の上部が開放されており、その開放される箇所を前方突設部Ｍ４４４が通る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４５３の検出溝の上部を覆う柔軟な膜部材が構成され、前方突設部Ｍ４４４が下降する際にはその膜部材を引き延ばしながら変位するように構成しても良い。この場合、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３の検出溝との間に柔軟な膜部材を介在させることができるので、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３の検出溝とが直接的に接触することを回避させることができるので、前方突設部Ｍ４４４及び検出センサＭ４５３が破損する可能性を低減させることができる。上記第１５７実施形態では、左側蓋部Ｍ５３０及び右側蓋部Ｍ５４０が共に樹脂材料から構成されることで軽量化が図られており演出動作ユニットＭ５００を上昇移動させる駆動モータＭ４４２の負担が低減される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部Ｍ５３０又は右側蓋部Ｍ５４０の少なくとも一方を金属材料から構成するようにしても良い。この場合において、左側蓋部Ｍ５３０を金属材料から構成し右側蓋部Ｍ５４０を樹脂材料から構成する場合、左側蓋部Ｍ５３０を光が透過することを避けることができるので、左側蓋部Ｍ５３０が第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と重なるように配置される場合であっても第３図柄表示装置Ｍ８１からの照射光が左側蓋部Ｍ５３０の手前側まで透けて遊技者に視認される事態を避けることができる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１からの照射光の色味が板状本体部Ｍ５１０や可動装飾ユニットＭ６００に重なって視認されることを回避でき、板状本体部Ｍ５１０や可動装飾ユニットＭ６００の演出効果を向上させることができる。また、第１の関連動作制御において、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ向けて移動を開始する時点における移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界部を隠す機能を向上させることができ、更に、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達した場合には右側蓋部Ｍ５４０を部分的に光が透過することにより移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界部を隠す機能を弱めることができる。上記第１５７実施形態では、板状本体部Ｍ５１０と被案内部Ｍ５５０とが互いに相対変位可能な別体で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部Ｍ５１０と被案内部Ｍ５５０とが互いに相対変位不能（例えば、一体構造）に構成されても良い。この場合、板状本体部Ｍ５１０に姿勢変化を生じさせることなく被案内部Ｍ５５０の案内される方向（直線方向）への移動を構成することができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が回転軸を構成する大径支持部Ｍ５４３に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部Ｍ５３０の湾曲縁部Ｍ５３２側端部の背面に扇形状構成部Ｍ５６０の回転軸を中心とする円弧形状のレール部が形成され、このレール部に扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８が移動

（摺動）可能に支持されることで、円弧形状に沿って扇形状構成部Ｍ５６０が移動すると大径支持部Ｍ５４３を中心とする回転移動が生じるように構成しても良い。この場合、扇形状構成部Ｍ５６０の支持に利用される領域の面積を大きくすることができるので、扇形状構成部Ｍ５６０が高頻度で動作した場合であっても、扇形状構成部Ｍ５６０の支持に利用される箇所の損耗を抑えることができる。

【６５２４】

上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が回転軸を構成する大径支持部Ｍ５４３に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大径支持部Ｍ５４３の代わりに円形孔が穿設されており、その円形孔に脱落防止部Ｍ５４４の小径円形部（前方部）が挿通されることにより脱落防止部Ｍ５４４が支持される構造としても良い。この場合、脱落防止部Ｍ５４４を、扇形状構成部Ｍ５６０の脱落を防止する役割と、扇形状構成部Ｍ５６０を支持する役割とで兼用することができる。この場合において、締結ネジＭ５０２が右側蓋部Ｍ５４０の前方まで貫通する長さとして、その締結ネジＭ５０２を右側蓋部Ｍ５４０の手前側に配設され円形孔よりも外形が大きい追加の抜け止め板に締結させることにより、脱落防止部Ｍ５４４の抜け止めを図るようにしても良い。これにより、脱落防止部Ｍ５４４の軸方向の位置ずれを防止することができる。また、脱落防止部Ｍ５４４の小径円形部（前方部）や締結ネジＭ５０２が右側蓋部Ｍ５４０だけでなく、板状本体部Ｍ５１０まで挿通される長さで構成されても良い。なお、構成材料としては、基本的には締結ネジＭ５０２が金属材料から形成され、脱落防止部Ｍ５４４が樹脂材料から形成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、脱落防止部Ｍ５４４も金属材料から形成するようにしても良い。この場合、脱落防止部Ｍ５４４の強度や耐久性を向上させることができる。また、締結ネジＭ５０２を樹脂材料から形成するようにしても良い。この場合、透過性の樹脂材料を採用することにより締結ネジＭ５０２を通して光を通過させることができることから、後方から照射される光（例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示による光）を締結ネジＭ５０２の位置を通して前方へ通過させることができるので、締結ネジＭ５０２の前方の位置において電飾基板Ｍ６３０に円形開口部Ｍ６３３が形成されている構成であっても、締結ネジＭ５０２の前方の位置（可動装飾ユニットＭ６００の中心軸線ＭＪ１に対応する位置）を光らせる演出を採用することができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０は円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａからの下方への荷重により下方へ押し下げられる態様で変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３又は円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａの一方が鉄などの磁性体材料から形成され、他方に磁石が配設されることにより、円弧形成部Ｍ５８４ａと突条部Ｍ５６３との間で引き合う方向の磁力が生じるようにしても良い。この場合、円板付きギアＭ５８４の回転動作により扇形状構成部Ｍ５６０を上方へ変位させる場合を構成可能とされ、当接部材Ｍ６０２の上昇方向の変位に先立って扇形状構成部Ｍ５６０を上方へ退避させることもできることから、毎回当接部材Ｍ６０２に扇形状構成部Ｍ５６０を当接させて上方へ変位させる場合に比較して当接回数を減らすことができ、耐用年数を長くすることができる。

【６５２５】

上記第１５７実施形態では、荷重付与部Ｍ６０４は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの回転開始方向（柱状部Ｍ５８２ａの中心軸とピン付きギアＭ５８２の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向）に沿って延びる平面形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹凸形状から形成されても良い。この場合、柱状部Ｍ５８２ａの回転動作時に荷重付与部Ｍ６０４から抵抗を与えることができ、柱状部Ｍ５８２ａが滑り動作することを防止し易くすることができ、ピン付きギアＭ５８２を特定の位相で停止させ易くすることができる。また、ピン付きギアＭ５８２の回転動作時に荷重付与部Ｍ６０４の凹部および凸部に柱状部Ｍ５８２ａが交互に当接することで可動装飾ユニットＭ６００を振動変位させることができる。上記第１５７実施形態では、当接部材Ｍ６０２の上面の一部に扇形状構成部

Ｍ５６０の下面が当接するよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８の延設長さを延長し、当接部材Ｍ６０２の上面の全体に扇形状構成部Ｍ５６０の下面が当接するよう構成しても良い。この場合、当接部材Ｍ６０２から扇形状構成部Ｍ５６０に与えられる荷重をより大きな面積で分散させることができ、延設部Ｍ５６８が受ける圧力を最小限とすることができるので、扇形状構成部Ｍ５６０の材料や形状の設計自由度を向上させることができると共に、扇形状構成部Ｍ５６０の耐久性を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の動作中において延設部Ｍ５６８が視認可能に構成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円弧状貫通部Ｍ５１５の上端縁と延設支持部Ｍ６１４の上縁とを連結するようにして不透明な膜状で伸縮可能な遮蔽膜部材が配設され、この遮蔽膜部材が円弧状貫通部Ｍ５１５の内側を覆い視線を遮蔽することにより、正面視で延設部Ｍ５６８を視認不能に構成しても良い。この場合、延設部Ｍ５６８という内部の構造を遊技者に視認させないようにすることで、可動装飾ユニットＭ６００により構成される動作演出に注目させ易くすることができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０を金属材料から形成しても良い。この場合、扇形状構成部Ｍ５６０の強度を向上させることができ、荷重の蓄積により延設部Ｍ５６８が破損するという事態を避けることができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、光透過性の高い（透明な）樹脂材料から形成しても良い。この場合、延設部Ｍ５６８が正面視で露出している場合であっても、目立たせないようにすることができ、背面側の意匠や表示を透かすことができる。これにより、演出効果を目的としない（換言すれば、装飾を意図しない）内部構造（背面側構造）としての延設部Ｍ５６８について目立たせないようにすることができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８が略正方形（交差する２方向の幅が同じ長さ）の断面を構成する形状で延設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向（中心軸線ＭＪ１と平行な方向）の幅よりも、その前後方向と交差する方向の幅（正面視で視認される方向の幅、即ち、中心軸線ＭＪ１を中心とする円の接線方向の幅）が小さい形状で延設されるようにしても良い。この場合、延設部Ｍ５６８が露出して視認される場合であっても、正面視で視認される幅が狭くなっているので、延設部Ｍ５６８が後方の意匠や表示を隠す度合を小さくすることができる。これにより、後方の意匠や表示の視認性を向上させることができる。

【６５２６】

上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の左右長さを十分に確保しながら、被案内部Ｍ５５０の上昇移動時における可動装飾ユニットＭ６００の動作タイミングを制限することで可動装飾ユニットＭ６００が他の役物（昇降動作役物ユニットＭ８００、球案内ユニットＭ９００等）と衝突することを未然に防ぐ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態または伸長状態で維持されたままで被案内部Ｍ５５０を上昇移動させたとしても可動装飾ユニットＭ６００の回転先端側が他の役物と衝突しない程度に可動装飾ユニットＭ６００の左右長さを短く形成しても良い。この場合、被案内部Ｍ５５０（による演出動作ユニットＭ５００）の配置に関わらず可動装飾ユニットＭ６００を任意の状態とすることができる（動作終端まで動作可能とされる）ので、演出動作ユニットＭ５００の動作と可動装飾ユニットＭ６００の動作との組合せの設計自由度を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の正面視の形状の全体において光が透過して視認されるように意匠が描かれる（白地で図示される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸部Ｍ６２１の正面側の領域は黒色で塗りつぶされる意匠を描くようにしても良い。この場合、回転軸部Ｍ６２１が電飾基板Ｍ６３０を貫通する態様とされ、電飾基板Ｍ６３０から光が照射されないとしても、正面視の視認態様が違和感なく形成される。上記第１５７実施形態では、円弧状貫通部Ｍ５１５の幅が一定で構

成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、配置に応じて異ならせても良い。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０に近い上側ほど狭く、離れる程に広くなるようにすれば、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０とが当接する位置における支持を強固としつつ、当接が生じない箇所では動作抵抗を下げることができる。これを逆とすれば、当接により当接部材Ｍ６０２の配置がずれた場合であっても、下降側において円弧状貫通部Ｍ５１５に配置を修正させることができる。上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の検出を一側終端位置でのみ行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作範囲の両端において検出可能にしても良いし、動作範囲の途中位置で検出できるようにしても良い。上記第１５７実施形態では、第２の関連動作制御の演出待機動作として、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御においてスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０に対して制御される、第２の状態まで到達した後、第１の状態側に所定量（約２ｃｍ）戻された後で再び第２の状態まで到達する繰り返し往復動作と同期して（周期が同じか、又は動作の始期および終期が同じ）、上述したような可動装飾ユニットＭ６００の繰り返し往復移動が実行されるように制御しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の繰り返し往復動作と可動装飾ユニットＭ６００の繰り返し往復移動とを一体的に視認させることができ、演出効果を向上させることができる。

【６５２７】

上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の第１動作を、第２の上下移動制御における動作として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０は上昇端位置に配置が維持された状態で可動装飾ユニットＭ６００に第１動作と復帰制御による動作とを順に実行しても良いし、これを連続で繰り返すように制御しても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ６００が高頻度で上下動作している様子を遊技者に視認させることができ、何らかの抽選についての前兆演出であると想像させることができる。また、第１動作と復帰制御による動作とを順に実行する（ことを繰り返す）制御の後で第２の上下移動制御や、第１の関連動作制御や、第２の関連動作制御が実行される場合を構成しても良い。上記第１５７実施形態では、第２の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合において、可動装飾ユニットＭ６００の第２動作を実行せずに復帰制御を行う場合を説明したが、制御の切り替えは必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合においても制御の切り替えが生じるように構成しても良い。即ち、第１の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合においては、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態から動作させることなく、起き上がり側終端状態のままで維持させるように構成しても良い。また、例えば、検出センサＭ４８３の検出結果に因らず可動装飾ユニットＭ６００を傾倒側終端まで変位させるように駆動モータＭ５０１が駆動制御されても良い。この場合において、事後的に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を可動装飾ユニットＭ６００の配置（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置される場合における傾倒側終端状態における配置）と重なる領域を含み若干拡大された領域に集中させる態様（可動装飾ユニットＭ６００と同時に視認して違和感のない態様）に切り替えても良い。上記第１５７実施形態では、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作方向が上下方向となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が前後方向でも良いし、前後方向の成分を含む方向でも良い。この場合、遠近感による演出効果により、迫力のある動作演出を実行することができる。上記第１５７実施形態では、演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０に可動装飾ユニットＭ６００が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部Ｍ５１０とは離れた位置において別の駆動源で駆動される可動装飾ユニットＭ６００が配設されており、板状本体部Ｍ５１０の動作と、可動装飾ユニットＭ６

００の動作とが関連して実行されるように構成しても良い。
【６５２８】
上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００がガラスユニットの後方に配置される場合を説明したが、同構成を利用したユニットがガラスユニットの手前側に配設されており、遊技者が触れられるように構成しても良い。この場合において、可動装飾ユニットＭ６００をボタン部Ｈ１８１のような操作部材として採用しても良い。上記第１５７実施形態では、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作が単一の検出センサＭ４８３の検出結果を基に開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４８３を上下方向に複数個並べて、複数の検出センサＭ４８３の検出結果から動作の開始を判断可能にしても良い。また、検出センサＭ４８３の個数を増やすのではなく、演出動作ユニットＭ５００の検出片Ｍ５５４の配設個数を増やす（複数個縦に並べて配設する）ことで、検出センサＭ４８３による検出を複数回生じさせることが可能にしても良い。この場合、演出動作ユニットＭ５００が下降を開始していることを複数回の検出から判断できるので、検出の安定性を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作は予定された時間設定で実行されるよう構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者からの操作によって変更されるようにしても良い。即ち、第２の上下移動制御中において、遊技者がボタン部Ｈ１８１に所定の操作を行うことにより、復帰制御の開始が早まるようにしても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ６００が退避して対応表示ＭＥ５９０や第２対応表示ＭＥ５９２を視認可能となるタイミングを早めることができるので、ボタン部Ｈ１８１の操作を意欲的に実行させることができる。上記第１５７実施形態では、第２対応表示ＭＥ５９２の表示開始タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅らせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対応表示ＭＥ５９０が表示されるよりも前に第２対応表示ＭＥ５９２を表示させる場合を構成しても良い。この場合、遊技者は第２の上下移動制御が開始される可能性を事前に予想することができることから、第２の上下移動制御が開始されてからの注目力だけでなく、それ以前から、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に対する遊技者の注目力を向上させることができる。また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示態様は、一つに限定されるものではなく、複数態様あっても良い。例えば、第２対応表示ＭＥ５９２が白色で表示される場合と、赤色で表示される場合とが有り、後者の方が大当たり期待度を大きく設定しても良い。この場合、第２対応表示ＭＥ５９２を注意深く視認するようになり、注目力をより向上させることができる。また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示色として、表示が終了するまで同色であっても良いし、途中で変更されるようにしても良い。例えば、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも前においては白色で第２対応表示ＭＥ５９２が表示され、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅れて第２対応表示ＭＥ５９２が赤色に変化されるように構成しても良い。この場合、第２対応表示ＭＥ５９２が一度視認されたら注目力が低下されるものではなく、色が変化するかもしれないという期待から遊技者の注目力を維持し続けさせることができる。一方で、例えば、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも前においては赤色で第２対応表示ＭＥ５９２が表示され、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅れて第２対応表示ＭＥ５９２が白色に変化されるように構成しても良い。この場合、第２の上下移動制御が開始された後の視認では第２対応表示ＭＥ５９２が赤色で表示されたことを見逃すように構成することができるので、第２の上下移動制御が開始される前から第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に対する注目力を向上させることができる。
【６５２９】
上記第１５７実施形態では、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作として、第１動作パターンで開始され、途中から第２動作パターンに切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２の上下移動制御の開始時点から第２動作パターンで制御が開始されるようにしても良い。この場合、対応表示ＭＥ５９０として第２動作パターンに更に適切な表示（例えば、可動装飾ユニットＭ

６００の往復動作と同期して変動する表示）を設定すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１を利用した演出の演出効果を更に高めることができる。上記第１５７実施形態では、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様として、可動装飾ユニットＭ６００の配置に対応して通常発光、露出発光、強発光とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、配置の変更は生じていなくとも、上述の通常発光、露出発光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるように構成しても良いし、点灯と消灯とを繰り返す制御が可能に構成しても良いし、発光色の規則的な変化がループされるよう構成しても良いし、他の動作ユニットの動作に対応して発光態様が切り替えられるように構成しても良い。例えば、発光色の規則的な変化がループされる場合、視認される光の変化から移動装飾部Ｍ７７０の動作タイミングを予想されることを避けることができるので、移動装飾部Ｍ７７０が動作開始するまでの間、移動装飾部Ｍ７７０の登場する位置に対する注目力を向上させることができる。例えば、第１の関連動作制御において、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ移動する場合において、移動装飾部Ｍ７７０の左右位置と合う透過部Ｍ５１２に対応する電飾基板Ｍ５１３のＬＥＤを、移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて順に発光させるように制御可能とすることで、移動装飾部Ｍ７７０の移動に伴って透過部Ｍ５１２を光らせる光が移動しているように遊技者に視認させることができる。この後、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達したら、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様を通常発光、露出発光または強発光で維持させることで、透過部Ｍ５１２を通して視認される光の態様が変化され、遊技者は移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達したことを把握し易くなる。上記第１５７実施形態では、第１の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動され、この場合において被案内部Ｍ５５０が中間位置に維持されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ４４２が微少の往復動作を繰り返すことにより板状本体部Ｍ５１０が微少長さの上下往復移動を繰り返す中でスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が移動するように構成しても良い。なお、板状本体部Ｍ５１０の繰り返し移動のタイミングは、移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミングに対して同期する必要はない。この場合であっても、板状本体部Ｍ５１０の上下幅の内側に移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界（少なくとも移動装飾部Ｍ７７０の下端部）が隠されていれば、遊技者が演出に違和感を受けることを避けることができる。また、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１よりも手前側で繰り返し動作する板状本体部Ｍ５１０及び可動装飾ユニットＭ６００に注目させることができるので、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界に注目されることを避けることができる。

【６５３０】

上記第１５７実施形態では、第１の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態から第１の状態へ向けて移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態に到達したことが検出センサＭ７１３により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との往復移動が一回生じる度に被案内部Ｍ５５０が上昇位置へ復帰されるのではなく、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動が複数回生じる間、被案内部Ｍ５５０の位置が上昇位置へ復帰されないように構成しても良い。この場合、演出動作が画一的になることを避けることができるので、移動装飾部Ｍ７７０や、被案内部Ｍ５５０により動作される可動装飾ユニットＭ６００等に対する注目力を向上させることができる。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０に設定される往復移動の回数としては、１を最小として１ずつ増加する数（自然数）で設定されても良いし、特定の自然数（例えば、「３」「１０」）で設定されても良い。抽選に係る変動においては基本的に変動時間が長いほど大当たりの期待度が高いため、後者の設定の場合、３回目の往復移動を超えて４回目の往復移動が開始されると、この往復移動は１０回まで継続されることから、遊技者に大当たりかもという期待感を与えることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。上記第１５７実施形態では、スライド動

作役物ユニットＭ７００は、移動装飾部Ｍ７７０の動作の際に電飾基板Ｍ７７５の発光態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ移動される場合に比較して、第２の状態から第１の状態へ移動される場合の方が発光強度を暗くする（又は消灯する）ように構成しても良い。また、その逆でも良い。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、移動装飾部Ｍ７７０の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の移動方向は移動装飾部Ｍ７７０の移動方向と平行なわけではなく、所定のラインに沿って移動装飾部Ｍ７７０に引っ張られる移動として構成されても良い。また、移動に対応する場合に限定されるものではなく、例えば、移動装飾部Ｍ７７０の発光色に対応した色味で連動意匠Ｍ７８１が表示され、移動装飾部Ｍ７７０の発光色の変化に対応して連動意匠Ｍ７８１の表示色も変化されるように構成されても良い。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、一定の形状を有する構成である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「雲」や「雷」など不定形の構成とされても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の移動と連動意匠Ｍ７８１の変化とのずれを目立たなくすることができる。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の移動に対応して、連動意匠Ｍ７８１としての「雲」から「雷」が落ちるといった表示をさせても良い。移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が高速になるほど「雷」の落ちる頻度が上がったり、「雷」の落ちる範囲が広がったりすることで、対応していることを遊技者が分かり易くすることができる。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、移動装飾部Ｍ７７０の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の移動タイミング（周期）と移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミング（周期）とが異なるように制御されても良いし、移動装飾部Ｍ７７０の停止中において、連動意匠Ｍ７８１が移動するようにしても良い。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０側から拡大されるような動的な表示として構成されても良いし、移動装飾部Ｍ７７０の移動中において表示と非表示とが切り替えられるように構成しても良い。これにより、移動装飾部Ｍ７７０又は連動意匠Ｍ７８１の一方だけに注目される事態を避けることができ、双方に注目される機会を生じさせることができる。

【６５３１】

また、例えば、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０側から拡大されるような動的な表示として構成される場合において、その動的な表示の繰り返し周期は、移動装飾部Ｍ７７０の移動の周期と独立させるように制御すればよい。この場合、連動意匠Ｍ７８１と移動装飾部Ｍ７７０とを別体として視認させ易くすることができるので、連動意匠Ｍ７８１と移動装飾部Ｍ７７０との境界でずれが生じても違和感を持たれ難くすることができる。また、移動装飾部Ｍ７７０の移動が生じても連動意匠Ｍ７８１の配置は維持されるように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｍ８１における連動意匠Ｍ７８１の描画のためのデータを削減することができ、ロードのための時間を短くすることができる。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０の移動方向が前後方向であれば、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との正面視における位置ずれが生じることも無いので、より演出効果の向上を図ることができる。また、連動意匠Ｍ７８１が、グローブでパンチするような動作態様で表示されることに対応して可動装飾ユニットＭ６００が第１動作と復帰制御による動作とが繰り返される態様で動作するように制御しても良い。これにより、連動意匠Ｍ７８１と連動される動作役物の数を増やし、遊技者の注目力を広範囲に広げることができる。上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０と共に平行移動する連動意匠Ｍ７８１の表示態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１におけるグローブに追加の装飾がされ、この装飾が移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて変化するように構成しても良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１における変化を視認することで、遊技者は、移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミングを把握することができる。追加の装飾としては、種々の態様が例示される。例えば、グローブの傷が増えていくものでも良いし、パンチの打ち出し回数に対応する「１」「２」等の数字が

増加される態様で追加されるものでも良い。または、グローブの傷などの特定のアイコンが徐々に減少されるものでも良い。増加される態様について代表して以下で説明する（なお、減少される態様についても同様に設計できることは言うまでもない）。追加の装飾として、この数字が、特定の変動表示における任意のタイミングにおける移動装飾部Ｍ７７０の移動に対応して「１」から開始され、同変動表示内における移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の度に１ずつ増加するように制御する場合、移動装飾部Ｍ７７０の連続した動作の開始時期を認識させ易くすることができるし、連続した動作の途中から移動装飾部Ｍ７７０に遊技者が注目し始めた場合であっても、数字を見れば途中であることを認識することができる。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の移動回数を遊技者にわざわざ記憶させることを強いることなく、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の回数を連動意匠Ｍ７８１で視認される追加の装飾と対応付けることができ、追加の装飾の数字が多くなるほど抽選に係る変動表示が長いことを認識させることで、大当たり期待度（遊技者が得られる利益）が大きいことを遊技者に予想させ、遊技者の期待感を高めることができる。この追加の装飾として数字が描かれる場合において、「１」から開始されるのではなく、「０」や、「２」以上の数字から開始されるものでも良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１に初めから注目していた遊技者に対して、なぜ「１」から開始しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、「０」や、「２」以上の数字から開始される場合が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。この追加の装飾として数字が描かれる場合において、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の度に１ずつ増加する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動に合わせて、追加の装飾の数字において、同じ数字が繰り返される態様や、２以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御しても良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１に注目していた遊技者に対して、なぜ「１」ずつ増加しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、同じ数字が繰り返される態様や、２以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。そして、この違和感は、追加の装飾をある程度の長さ見ていれば把握できるが、追加の装飾を一瞬見るだけでは把握できないため、遊技者の連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を長期にわたり向上させることができる。また、この場合に連動意匠Ｍ７８１の色味も変化させるように制御することで、連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。

【６５３２】

なお、ここでいう追加の装飾の態様は、少なくとも「初回」か「途中」かが認識可能であればよく、数字に限定されるものではない。例えば、「スタート」から開始され、「コンティニュー」に続く態様や、「開始」から開始され、「継続」に続く態様でも良い。追加の装飾の変化の時期については、種々の態様が例示される。例えば、追加の装飾の変化は、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動に合わせて生じるものであって、第２の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作が実行されても生じないように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化を視認した遊技者に対して可動装飾ユニットＭ６００よりも移動装飾部Ｍ７７０に注目すべきタイミングであることを認識させ易くすることができる。また、例えば、追加の装飾の変化は、第２の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作の繰り返し回数と同期して生じるように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化と可動装飾ユニットＭ６００の動作とを一体的に視認させることができることから、連動意匠Ｍ７８１及び可動装飾ユニットＭ６００の演出効果を向上させることができる。また、例えば、追加の装飾の変化が、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様として、通常発光、露出発光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるタイミングと同期して生じるように構成しても良

い。この場合、追加の装飾の変化と電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様の変化とを一体的に視認させることができることから、連動意匠Ｍ７８１及び電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の演出効果を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、対応表示ＭＥ５９０、第２対応表示ＭＥ５９２、到達領域表示Ｍ８１ａが可動装飾ユニットＭ６００の移動先の位置に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者の注目を集めるための表示であればよく、実際には第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の前方に配置されないものでも、表示することが可能である。例えば、第１可変入賞装置Ｍ６５の形状が表示され、特定領域Ｍ６５ｃをより目立つように明るく表示するような態様での表示でも良い。この場合、遊技者の注目を特定領域Ｍ６５ｃに集めることができる。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が視認可能な状態において移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ向けてスライド移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の表示が別の表示に切り替えられた状態で移動装飾部Ｍ７７０が移動される場合を構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界がそもそも生じ無いので、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界を隠す必要は無く、移動装飾部Ｍ７７０の動作タイミングの自由度を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が固定され移動態様が画一化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ７２０の駆動制御を複数パターンの速度で実行可能に構成することで、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が複数生じるように構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の動作速度の違いを、現在行われている変動に係る抽選の大当たり期待度と対応させることにより、移動装飾部Ｍ７７０の動作に対する注目力を向上させることができることから、演出効果の向上を図ることができる。

【６５３３】

上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０が直線方向で移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が蛇行しながら移動される構成でも良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１も同様に蛇行した移動態様とすることで移動装飾部Ｍ７７０との対応を維持させることができるし、蛇行の方向転換時において速度が変化する（減速する）ことが通常である分、移動装飾部Ｍ７７０に生じるバックラッシによる速度変化が目立ち難くすることができ、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との動作ずれについても同様に目立ち難くすることができる。上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０は右側へ向かうにつれて下降傾斜する直線方向でスライド移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が前後方向に移動するように構成しても良い。この場合、正面視では移動装飾部Ｍ７７０が移動したか否かを遊技者に気付かせ難く、視線の方向を変えることで（斜め方向から見ることで）変化に気づき易い態様とすることができるので、移動装飾部Ｍ７７０への注目力を向上させると共に、移動装飾部Ｍ７７０の移動を把握したい場合には視線の方向を変える等、遊技者に意欲的に取り組ませることができ、漫然と遊技することの解消を図ることができる。上記第１５７実施形態では、第１の関連動作制御において、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が動作不良を起こしていると判断した場合に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を別態様に切り替える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、それと代えて又はそれに加えて、導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２を発光可能に構成しても良い。第２発光形状Ｍ２７２は、正面視で移動装飾部Ｍ７７０の動作軌跡と重なるため、発光により、移動装飾部Ｍ７７０の動作不良を目立たせ難くすることができる。上記第１５７実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の関連動作制御として特定される一定のパターンで動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技待機状態（抽選に係る変動表示が停止されている状態等）において移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態（又は第２の状態）にある場合に遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作することに対応して移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（又は第１の状態）へ向けて移動するように構成しても良い。この場合、遊技者の操作によって移動装飾部Ｍ７７０の移動を生

じさせることができることから、ボタン部Ｈ１８１に対する遊技者の操作意欲を高めることができる。また、例えば、遊技者がボタン部Ｈ１８１の操作をすることで移動装飾部Ｍ７７０が移動されるよう制御される期間は、遊技待機状態に限るものではない。例えば、大当たり中において上述のように制御されても良い。この場合、大当たり中における遊技の楽しみ方として、遊技球を発射させることの他に、ボタン部Ｈ１８１を操作して移動装飾部Ｍ７７０を自由に移動させることを追加することができる。この場合において、ボタン部Ｈ１８１を操作することで移動装飾部Ｍ７７０を第１の状態へ早期に移動させることができ、対応する連動意匠Ｍ７８１を第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域から退避させ、代わりに後方で隠されていた演出動作をより長い時間視認可能となることから、ボタン部Ｈ１８１に対する操作意欲を向上させることができる。

【６５３４】

上記第１５７実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第３図柄表示装置Ｍ８１の上側に隣接する領域内においてスライド移動可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の中央側（表示領域内）まで移動可能に構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の全周を第３図柄表示装置Ｍ８１での表示と接する位置とすることができるので、移動装飾部Ｍ７７０と第３図柄表示装置Ｍ８１での表示との一体感を高めるように演出することができる。上記第１５７実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が、第１の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御に関わらず、所定の契機において昇降移動部材Ｍ８６０を上昇移動させる場合を用意しても良い。所定の契機としては、例えば、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に維持された状態において可動装飾ユニットＭ６００の第１動作と復帰制御による動作とが数回繰り返されたことが検出された場合や、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から離れてから上昇端位置に戻るという上下動作が数回繰り返されたことが検出された場合に、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動されるように構成しても良い。これにより、意外性のある演出動作を視認させることができる。上記第１５７実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が、第１の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動する代わりに又は上昇移動に加えて、第３図柄表示装置Ｍ８１において、昇降移動部材Ｍ８６０の意匠と同様の表示（立体的な昇降移動部材Ｍ８６０を正面視での平面的な意匠で変換した表示）をさせるように制御しても良い。この場合、昇降移動部材Ｍ８６０が動作不良を起こしても、それにより第１の関連動作制御の見映えが落ちることを避けることができる。また、この表示を、昇降移動部材Ｍ８６０に動作不良が生じたと主制御装置Ｈ１１０又は音声ランプ制御装置Ｈ１１３において判断した場合に実行するように構成しても良い。上記第１５７実施形態では、第２の関連動作制御の演出待機動作として、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作に代えて、又は動作に加えて、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が発光するよう制御されても良い。この場合において、動作の順に発光させる対象を切り替えるようにすれば、発光によっても、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の一方に注目させることができる。

【６５３５】

上記第１５８実施形態では、延設部Ｍ２５６８の角部が略直角形状とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上隅は略直角形状とされ、下隅は面取り傾斜形状とされても良い。この場合、当接部材Ｍ２６０２が下から通り抜ける場合よりも、上から通り抜ける場合の方が通過を困難とできるので、延設部Ｍ２５６８の上側に当接部材Ｍ２６０２を維持させ易くすることができる。上記第１５８実施形態では、当接部材Ｍ２６０２が正面視で細長い形状とされ姿勢変化可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視の外形が円形の形状から構成されても良い。即ち、当接部材Ｍ２６０２の内側開口Ｍ２６０２ａが円形状で形成され

、受入孔部Ｍ２６０２ｂは円の直径方向で穿設され突条部Ｍ２６０２ｃの形成は省略するよう構成すれば良い。この場合において、ねじりバネＭ２６１４ａの一端側において直線方向に伸縮するコイルスプリングが形成され、そのコイルスプリングの弾性力により、形状変形された当接部材Ｍ２６０２を可動装飾ユニットＭ２６００の回転軸を通る直線方向（動作円の直径方向）に変位可能に構成することで、延設部Ｍ２５６８に下側から当接して当接部材Ｍ２６０２と延設部Ｍ２５６８とが共に動作する態様と、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜けようと動作する態様とを構成することができる。この場合、ねじりバネＭ２６１４ａが屈曲変形される場合に比較してバネの変形を緩やかにできることから、ねじりバネＭ２６１４ａが折れる等の不良を防止し易く、耐久性の向上を図ることができる。更に、当接部材Ｍ２６０２の外形が円形で構成されることから、構造的に均一とすることができ、局所的に疲労が蓄積されて破損するという事態を避け易く、耐久性の向上を図ることができる。なお、当接部材Ｍ２６０２の形状は、外形が円形の筒状に限らず、外形が略球状に構成されるようにしても良い。例えば、当接部材Ｍ２６０２の外形を球状で形成した上で、延設支持部Ｍ２６１４と対向する側に延設支持部Ｍ２６１４を受け入れ可能な凹部を形成し、その凹部に延設支持部Ｍ２６１４が受け入れられるようにして当接部材Ｍ２６０２を配置しても良い。この場合、当接部材Ｍ２６０２の強度をより向上させることができる。また、当接部材Ｍ２６０２を構成する材料について、樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部材Ｍ２６０２を金属材料から構成しても良い。

【６５３６】

当接部材Ｍ２６０２が樹脂材料から構成される場合には、材料的に軽量であるという利点や、安価であるという利点がある一方で、衝撃に弱く破損し易いという難点があり、それを解消するために肉厚になり易く、配置させるためのスペース確保が難しい場合があった。これに対し金属材料から形成する場合、強度的には十分であるので、無理に肉厚にする必要は無く、配置の自由度を向上させることができる。上記第１５９実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の視認態様が、検出センサＭ４８３及び検出センサＭ３４８９により被案内部Ｍ５５０が検出されることに基づいて変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９に検出されるはずとして設定される期間において検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９に検出されないことに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００の視認態様が変化されるように構成しても良い。検出されることに基づくか、検出されないことに基づくかは、検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９ごとに設定が可能とされる。上記第１５９実施形態では、調整表示として、縦の縮尺と横の縮尺とが同じ比率で縮小される表示となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、縦だけ縮められた表示（表示が全体的に縦に潰された態様）となっていても良い。また、表示の大きさは変更されず、単に可動装飾ユニットＭ６００により隠される部分が生じるだけでも良い。また、調整表示について、表示位置は左右中央である必要は無く、右端または左端にあっても良いし、左右方向位置のいずれかにあっても良い。また、その位置を遊技者が設定可能とされていても良い。上記第１５９実施形態では、調整表示において、電飾基板Ｍ６３０の発光態様を変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示として、電飾基板Ｍ６３０の発光態様を切り替えることに代えて、又はそれに加えて、導光板Ｍ２６０の発光を切り替えるようにしても良い。調整表示において導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２を発光させるようにすることで、通常表示との違いを導光板Ｍ２６０の視認態様で示すと共に、可動装飾ユニットＭ６００が下降して空いたスペース（演出跡地）が露出されることを防止することができる。

【６５３７】

上記第１５９実施形態では、第１の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における縮小された表示の領域内において、第１の関連動作制御において動作される可動部（可動装飾ユニットＭ６００、移動装飾部Ｍ

７７０、昇降移動部材Ｍ８６０等）の意匠が第３図柄表示装置Ｍ８１に動的に表示されることで遊技者に第１の関連動作制御と同等の動作態様を視認させるようにしても良い。また、この場合において、実際の可動体の前後関係に基づいて表示層の前後関係を設定するようにしても良い。上記第１５９実施形態では、第１の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられ、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｈ１８１の操作に基づいて可動装飾ユニットＭ６００が動作されるようにしても良い。このボタン部Ｈ１８１の操作は、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示や、音声出力により示唆されるものではなくても良い。この場合において、可動装飾ユニットＭ６００の動作態様（動作速度、動作方向、動作量等）が、変動中の抽選が大当たりかどうかや、抽選の大当たり期待度の大小に基づいて変化するように構成される場合、ボタン部Ｈ１８１の操作意欲を高めると共に可動装飾ユニットＭ６００に対する注目力を向上させることができる。上記第１５９実施形態では、調整表示にされることに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００が下降されることで表示の視認範囲が狭められる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材Ｍ８６０の上昇により表示範囲を上寄りで狭めるようにしても良いし、可動装飾ユニットＭ６００及び昇降移動部材Ｍ８６０を近接方向に動作させて表示範囲を上下中央位置寄りで狭めるようにしても良い。昇降移動部材Ｍ８６０の上昇により表示範囲を変える場合、通常は球案内ユニットＭ９００の背後に隠されており特定の演出動作（第１の関連動作制御等）が実行されないと視認することができない昇降移動部材Ｍ８６０を、遊技者が調整ボタンＨ３０４４を操作したタイミングで視認することが可能となる。これにより、昇降移動部材Ｍ８６０が視認される頻度を引き上げることができ、昇降移動部材Ｍ８６０の演出効果を向上させることができる。この場合において、橙色にＬＥＤの発光ベースが変更されるのを、昇降移動部材Ｍ８６０だけではなく、可動装飾ユニットＭ６００と共通で行っても良い。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０の電飾基板Ｍ８６４と、可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０とで行っても良い。この場合において、発光ベースが別々に変更されても良い。例えば、電飾基板Ｍ８６４は白色ベースから橙色ベースに変更され、電飾基板Ｍ６３０は白色ベースから赤色ベースに変更されても良い。または、発光ベースの発光色は変更されず、光量が明確に変化されるようにしても良い。例えば、通常は使用しないようなＬＥＤの最大光量で発光させるように制御しても良い。

【６５３８】

上記第１５９実施形態では、調整表示における表示色のベースは橙色（電飾基板Ｍ６３０の発光のベースに合わせた色味）とはならず、通常表示と同様の色味で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における表示色のベースについても橙色に変化させても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の大小だけではなく、表示の色味からも、通常表示ではなく調整表示となっていることを遊技者に把握させ易くすることができる。そのため、先に遊技を行っていた遊技者が調整表示に変更したままで席を立った場合に、その後で遊技を開始した遊技者が、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が通常表示ではなく調整表示とされていることに気づかずに調整表示のまま遊技を継続する事態を回避し易くすることができる。上記第１５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示とされる場合、電飾基板Ｍ６３０の発光の明るさが最大で固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能調整操作部Ｈ１９０を操作することによる電飾基板Ｍ６３０による発光の明るさ等についての設定が、調整表示とされる場合にも流用されるように制御しても良い。この場合、調整表示とされた場合に電飾基板Ｍ６３０の発光の明るさが突然変化した際に、その変化を、抽選に係る変動表示に対応した明るさの変化であると遊技者が勘違いする事態の発生を回避し易くすることができる。上記第１５９実施形態では、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出されたら即座

に通常表示から調整表示に切り替えられるように構成しても良い。この場合、通常表示と調整表示とを切り替える制御が容易となり、制御のためのデータ容量を縮小させることができる。上記第１５９実施形態では、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、事前に設定された数値との比較によるものであれば十分であり、事前に設定された検出回数とのずれ（回数超過または回数未達）や、事前に設定された検出頻度とのずれ（頻度超過または頻度未達）を条件として通常表示から調整表示に切り替えられるよう構成しても良い。

【６５３９】

上記第１５９実施形態では、調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、被案内部Ｍ５５０が中間位置まで下降し、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整ボタンＨ３０４４が操作されると被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が第１の関連動作制御で動作され、その途中で被案内部Ｍ５５０が中間位置とされ、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態とされる状態において停止されると共に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示に切り替えられるように構成しても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４が操作された場合における可動装飾ユニットＭ６００の動作範囲を大きくすることで、可動装飾ユニットＭ６００への遊技者の注目力を向上させることができる。なお、この場合においても、再び調整ボタンＨ３０４４が操作された場合における可動装飾ユニットＭ６００の動作は、復帰制御で構成されることから、通常表示への切り替えを即座に実行させることが可能とされるので、調整表示から通常表示に切り替えるのに要する待ち時間を短縮させることができる。上記第１５９実施形態では、調整表示への切り替えと共に可動装飾ユニットＭ６００を動作させるための操作部として調整ボタンＨ３０４４のみを備える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作することで昇降移動部材Ｍ８６０を上昇移動または下降移動させることができる第２調整ボタンを追加で備えるようにしても良い。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態の時に第２調整ボタンが操作されると昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態へ向けて上昇移動され、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態の時に第２調整ボタンが操作されると昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態へ向けて下降移動される。第２調整ボタンの操作により昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合、調整ボタンＨ３０４４の操作により動作される演出動作ユニットＭ５００の動作態様によっては（例えば、第１の関連動作制御による動作の場合）、演出動作ユニットＭ５００が昇降移動部材Ｍ８６０と干渉し、移動を完了できないため、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態である場合には演出動作ユニットＭ５００の動作の実行を開始しないように制御しても良い。これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができる。また、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態であることを検出する検出センサを追加し、その検出センサの検出結果により昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態であると判断された場合には、演出動作ユニットＭ５００の動作が開始される前に、遊技者に対して第２調整ボタンを操作することを促す報知を実行するように構成しても良い。これに応じて遊技者が第２調整ボタンを操作した場合には、昇降移動部材Ｍ８６０が下降移動されることで、演出動作ユニットＭ５００が移動を完了できる状態となる。これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができると共に、報知により遊技者の遊技に対する参加意欲を促進することができる。なお、第２調整ボタンは、新規の構成として正面枠Ｈ３０１４に追加するようにしても良いが、既にある構成を兼用するようにすれば、新規の構成を追加する場合に比較して正面枠Ｈ３０１４の外観に与える影響を少なくでき、製造用の金型を流用することができるので、製造コストの低減を図ることができる。例えば、ボタン部Ｈ１８１や、機能調整操作部Ｈ１９０や、球抜きレバーＨ５２や、球排出レバーＨ５４等に、第２調整ボタンとしての機能を兼用させるように構成することが想定される。この場合において、ボタ

ン部Ｈ１８１が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、ボタン部Ｈ１８１が上下皿ユニットＨ１５の左右中央位置において他の操作部材に比較して大きな構造物として配設されていることから、操作させ易く、遊技者が操作部を探す際のストレスを低減することができる。

【６５４０】

機能調整操作部Ｈ１９０が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、特に、決定ボタンＨ１９１にその機能を持たせることで、決定ボタンＨ１９１の有効利用を図ることができる。決定ボタンＨ１９１は、音量や光量の設定をした後においては、操作されること自体が稀であり、構成として無駄となってしまう。これに対し、決定ボタンＨ１９１に第２調整ボタンとしての機能を持たせることで、音量や光量の設定をした後においても機能調整操作部Ｈ１９０を意味のある構成とすることができる。球抜きレバーＨ５２が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時には下皿Ｈ５０には球が未だ貯留されていないはずなので、第２調整ボタンとして操作しても、下皿５０に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易い。更に、ファール球が下皿へ供給される関係上、気づかない間に下皿Ｈ５０に球が数球残される（溜まる）ことがあるが、上皿Ｈ１７やボタン部Ｈ１８１に視界が遮られることで下皿Ｈ５０の内部は視認されにくくなっており、下皿Ｈ５０の残球に遊技者が気づかないことがある。これに対し、球抜きレバーＨ５２が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時に積極的に球抜きレバーＨ５２を操作させることで、下皿Ｈ５０の残球の存在を遊技者に気付かせ易くすることができる。球排出レバーＨ５４が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時において、球貸しボタンＨ４２を操作する前には上皿Ｈ１７には球が未だ貯留されていないはずなので、第２調整ボタンとして操作しても、上皿Ｈ１７に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易いため、せっかく上皿Ｈ１７に貯留されている球を無駄に排出するという事態を避けられる。なお、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合に調整ボタンＨ３０４４の操作により動作される演出動作ユニットＭ５００が昇降移動部材Ｍ８６０と干渉することから、第２調整ボタンの操作を促す報知をする代わりに、又は報知をすることに加えて、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合に調整ボタンＨ３０４４が操作された場合には昇降移動部材Ｍ８６０が演出動作ユニットＭ５００と干渉しない位置に移動する制御（下端位置状態へ向けて移動する制御）がされ、その制御が完了した後で演出動作ユニットＭ５００が動作されても良い。これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができる。更に、調整ボタンＨ３０４４の操作に加え、別のボタンの操作も必要とされる場合に比較して、遊技者が煩わしく感じることを避け易く、遊技を快適とすることができる。上記第１５９実施形態では、調整ボタンＨ３０４４の操作により演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避され、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３に検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３に検出された場合に、調整表示のまま維持可能に構成しても良い。この場合において、更に、現在実行されている変動表示に対応する抽選の大当たり期待度が高い場合に調整表示で維持され易いように制御を構築することで、遊技者に対して調整ボタンＨ３０４４の操作を意欲的に実行させることができる。

【６５４１】

上記第１５９実施形態では、第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行開始される場合には、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、制御の実行に関わらず、調整ボタンＨ３０４４の操作がされない限り調整表示から通常表示に切り替えられることは無いように構

成しても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４を一度操作すれば、調整表示で維持した状態で遊技を継続することができるので、調整ボタンＨ３０４４を繰り返し操作する必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。上記第１６０実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０の復帰動作が弾性バネＭ６５５の付勢力による場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、リンク部材Ｍ３６６０の所定部に錘が配設され自重による回転で復帰しても良い。この場合、リンク部材Ｍ３６６０の復帰動作をバネ弾性に基づく弾性的な動作ではなく、重力加速度に基づく動作とすることができるので、仮に弾性バネＭ６５５が劣化したとしてもリンク部材Ｍ３６６０の動作不良が生じることを避けることができるし、更にはリンク部材Ｍ３６６０の復帰動作が後側スライド移動体Ｍ６５０に起因する状況を回避することができ、後側スライド移動体Ｍ６５０の配設を省略することができる。また、リンク部材Ｍ３６６０に駆動力を付与する別の駆動装置を配設して、その駆動装置の駆動によってリンク部材Ｍ３６６０の回転動作を任意のタイミングで実行可能に構成することにより、駆動力で復帰するようにしても良い。この場合、駆動装置の駆動力によりリンク部材Ｍ３６６０を任意の姿勢で停止させることも可能となる。上記第１６０実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転が駆動モータＭ５０１の駆動制御のみ対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ５０１の駆動が解除されている場合においてピン付きギアＭ５８２の回転が発生する場合を構成可能としても良い。即ち、例えば、円弧形成部Ｍ５８４ａに金属材料から形成される錘部を配設することで、可動装飾ユニットＭ３６００が起き上がり側終端状態である場合からのピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転角度が小さい場合（駆動力が弱い場合）に、錘部による回転動作によりピン付きギアＭ５８２が元の姿勢に戻るように構成しても良い。この場合、駆動モータＭ５０１の駆動力が意図せず弱くなった場合に、演出意図に合わない不十分な角度でピン付きギアＭ５８２が停止する事態が生じても、ピン付きギアＭ５８２を自動的に元の姿勢に戻すことができる。なお、円弧形成部Ｍ５８４ａに金属材料から形成される錘部を配設しない構成であれば、自動的にピン付きギアＭ５８２を回転させることはできないとしても、ピン付きギアＭ５８２及び円板付きギアＭ５８４の回転抵抗を低減させることができるので、ピン付きギアＭ５８２を回転動作させるのに必要となる駆動モータＭ５０１の駆動力を抑制させることができるので、駆動モータＭ５０１の駆動力が意図せず弱くなる事態が発生し難くすることができる。また、ピン付きギアＭ５８２に対して正面視時計回りに方向に付勢力を付与する付勢バネを採用することで、ピン付きギアＭ５８２に戻り動作をさせるように構成しても良い。

【６５４２】

上記第１６０実施形態では、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作中に柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えた場合に、リンク部材Ｍ３６６０が即座に傾倒する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾性バネＭ６５５を省略することで、リンク部材Ｍ３６６０の回転動作は柱状部Ｍ５８２ａから付与される荷重でのみ実行され柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０から離間している状態ではリンク部材Ｍ３６６０の姿勢が維持されるように構成しても良い。この場合、リンク部材Ｍ３６６０に付勢力がかけられていないので、押進時における動作抵抗を低減させることができ、ピン付きギアＭ５８２の回転動作に要する駆動モータＭ５０１の駆動力を小さく抑えることができるし、更に、柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えた後でピン付きギアＭ５８２の回転方向を反転させた場合でも被押進板部Ｍ３６６３に柱状部Ｍ５８２ａが進行を遮られることが無いので、ピン付きギアＭ５８２の回転動作の設計自由度を向上させることができる。なお、この場合であっても、ピン付きギアＭ５８２が正面視時計回り方向で回転動作する場合に柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４を押進することでリンク部材Ｍ３６６０の姿勢を変化させることから、リンク部材Ｍ３６６０の往復回転動作は問題なく実行可能である。上記第１６０実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部Ｍ３６６３）のみが形成され、残りの爪（対向突部Ｍ３６

６４）は省略しても良い。対向突部Ｍ３６６４があれば、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの動作速度に対応した速度でリンク部材Ｍ３６６０を動作させることができる（追従動作させることができる）が、リンク部材Ｍ３６６０の戻り動作は付勢力や自重に任せるとして対向突部Ｍ３６６４を省略しても良い。この場合、ピン付きギアＭ５８２の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮にリンク部材Ｍ３６６０の姿勢が中途半端な状態で柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０に衝突しても（例えば、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢が復帰しきる前に柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０に衝突するほどにピン付きギアＭ５８２の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部Ｍ５８２ａを被押進板部Ｍ３６６３で受けることができるので、ピン付きギアＭ５８２を高速で回転制御させることができる。また、リンク部材Ｍ３６６０の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部Ｍ５８２ａを待ち受ける際のリンク部材Ｍ３６６０の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。上記第１６０実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、二股の爪とされている部分の先端部が連結され、柱状部Ｍ５８２ａを内周側に配置させる異形孔形状を有する構成としても良い。この場合、柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０から外れることを防止することができ、動作を安定させることができる。

【６５４３】

上記第１６０実施形態では、検出センサＭ３６６３として接触式のセンサが採用されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部Ｍ５８２ａが進入可能な検出溝を備える非接触式のセンサを採用しても良い。この場合、センサに柱状部Ｍ５８２ａからの荷重が付与されることが無く、荷重による欠損の可能性を低くすることができるので、安定して柱状部Ｍ５８２ａの移動を検出することができる。また、検出センサＭ３６６３の配置についても、変位部材Ｍ３６９０に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部Ｍ５８２ａの移動を検出可能な位置であれば、固定配置でも良い。この場合、変位部材Ｍ３６９０の移動により検出センサＭ３６６３の位置が設計位置（変位許容位置）から外れることを避けることができるので、柱状部Ｍ５８２ａの検出を安定させることができる。上記第１６１実施形態では、回転移動部材Ｍ４６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部Ｍ３６６３）のみが形成され、残りの爪（対向突部Ｍ３６６４）は省略しても良い。対向突部Ｍ３６６４があれば、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの動作速度に対応した速度で回転移動部材Ｍ４６６０を動作させることができる（追従動作させることができる）が、回転移動部材Ｍ４６６０の戻り動作は付勢力や自重に任せるとして対向突部Ｍ３６６４を省略しても良い。この場合、ピン付きギアＭ５８２の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮に回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢が中途半端な状態で柱状部Ｍ５８２ａが回転移動部材Ｍ４６６０に衝突しても（例えば、回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢が復帰しきる前に柱状部Ｍ５８２ａが回転移動部材Ｍ４６６０に衝突するほどにピン付きギアＭ５８２の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部Ｍ５８２ａを被押進板部Ｍ３６６３で受けることができるので、ピン付きギアＭ５８２を高速で回転制御させることができる。また、回転移動部材Ｍ４６６０の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部Ｍ５８２ａを待ち受ける際の回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。上記第１６１実施形態では、ピン付きギアＭ５８２は可動装飾ユニットＭ４６００に遮蔽されることで視認されないようになっており、可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度から回転移動部材Ｍ４６６０の回転動作について遊技者に予測させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ピン付きギアＭ５８２ａと重なる位置における

可動装飾ユニットＭ４６００の部品が光透過性材料から形成されており、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが正面視で視認可能に構成されても良い。この場合、回転移動部材Ｍ４６６０を押進する柱状部Ｍ５８２ａの動作速度を直接視認させることができるので、例えば可動装飾ユニットＭ４６００から柱状部Ｍ５８２ａが離間する場合（可動装飾ユニットＭ４６００を置き去りにして柱状部Ｍ５８２ａが下方へ回転移動する場合等）であっても、回転移動部材Ｍ４６６０の動作を柱状部Ｍ５８２ａの動作態様から予測することが可能となるので、柱状部Ｍ５８２ａに対する注目力を向上させることができる。なお、柱状部Ｍ５８２ａを視認させる領域は、柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡の全体を含む領域として設定しても良いし、柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡の一部のみを含む領域として設定しても良い。例えば、回転移動部材Ｍ４６６０に近い側（例えば、ピン付きギアＭ５８２の回転軸よりも下側）においてピン付きギアＭ５８２ａが視認可能とされ、回転移動部材Ｍ４６６０から離れた側（例えば、ピン付きギアＭ５８２の回転軸よりも上側）においてピン付きギアＭ５８２ａが視認不能とされるように構成しても良い。この場合、回転移動部材Ｍ４６６０に当接する以前から当接するタイミングまで柱状部Ｍ５８２ａを視認可能とすることで、柱状部Ｍ５８２ａの動作速度を遊技者に把握させることができ、柱状部Ｍ５８２ａに対する注目力を向上させることができる一方で、回転移動部材Ｍ４６６０に当接しない場合にまで柱状部Ｍ５８２ａに注目が向かうことを避けることができる。これにより、遊技者の目線を分散させることができる。

【６５４４】

上記第１６１実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００の起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ向けた動作中においてボタン部Ｈ１８１を操作することでピン付きギアＭ５８２の動作速度が変化され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態とされている状態でボタン部Ｈ１８１を操作すると、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回り方向で回転動作される場合を構成可能としても良い。この場合において、ボタン部Ｈ１８１の操作によるピン付きギアＭ５８２の動作態様は種々の態様が例示される。例えば、ピン付きギアＭ５８２は所定の角度を往復回転動作するものでも良いし、一方向に回転動作するものでも良い。また、例えば、ボタン部Ｈ１８１を一回操作する度に一定の角度回転動作される（複数回の操作で、一定の角度と操作回数との積となる角度で回転動作される）ものでも良いし、ボタン部Ｈ１８１を操作している期間においてピン付きギアＭ５８２の動作が継続されるものでも良いし、ボタン部Ｈ１８１の操作量を検出可能に構成し操作量が大きいほどピン付きギアＭ５８２の動作速度が高速となるように構成しても良い。また、ボタン部Ｈ１８１の操作が解除された時においてピン付きギアＭ５８２が停止するものでも良いし、動作前の状態に復帰するように戻り動作するものでも良い。戻り動作するものである場合、ボタン部Ｈ１８１の操作を解除した状態でも可動装飾ユニットＭ４６００の動作が継続されることから、ボタン部Ｈ１８１及び可動装飾ユニットＭ４６００に注目を分散させることができる。また、戻り動作の有無が、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの変位量に基づいて決定されても良い。柱状部Ｍ５８２ａの変位量が僅か（例えば、回転移動部材Ｍ４６６０に到達しない量）である場合には戻り動作させる一方、それ以上に変位している場合（回転移動部材Ｍ４６６０を越える程度に変位している場合）には、同方向に回転動作させる方が戻り動作に必要な回転角度を抑えられる。上記第１６１実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転動作に対応して可動装飾ユニットＭ４６００が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ４６００の回転先端側を下支え可能な出没式のストッパ装置を備え、没入状態では可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作を許容し、突出状態では可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態で固定する（回転動作を許容しない）ように構成しても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ４６００は起き上がり側終端状態で維持したままで回転移動部材Ｍ４６６０を回転動作させることが可能となるので、動作態様として、可動装飾ユニットＭ４６００の独立動作だけでなく、回転移動部材Ｍ４６６０の独立動作も構成させることができる。なお、このストッパ装置を上記第１５７実施形態～上記第１６０実施形

態において採用しても良い。

【６５４５】

上記第１６１実施形態では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態において延設構成部Ｍ４６６５が視認可能とされ、発光演出を実行可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、待機状態において延設構成部Ｍ４６６５が視認不能に構成されても良い。これにより、延設構成部Ｍ４６６５へ注目させるタイミングを、延設構成部Ｍ４６６５が待機状態から動作した場合に限定させることができ、延設構成部Ｍ４６６５が待機状態にある場合には注目を他の箇所（例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示等）に向けさせることができる。上記第１６１実施形態では、延設構成部Ｍ４６６５において発光部Ｍ４６６６が等間隔で配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不等間隔でも良い。特に、可動装飾ユニットＭ４６００に隠されない回転先端側において残像を形成可能な領域は、回転動作軌跡としての円の径方向の幅が狭いため、回転先端側における発光部Ｍ４６６６の配置間隔を狭めることで、より精密な表示を可能とすることができる。上記第１６１実施形態では、延設構成部Ｍ４６６５を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設構成部Ｍ４６６５の構成を省略しても良い。この場合においても、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆについては、対応する透過表示を第３図柄表示装置Ｍ８１で実行させることで同様の演出効果を生じさせることができる。

【６５４６】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【６５４７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【６５４８】
＜所定領域において一緒に動作させる構造＞
表示装置と、その表示装置の表示領域の正面視外方から変位され前記表示装置の前方側に位置し得る第１手段が当接可能とされる第２手段と、を備え、所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づく前記第１手段との当接により前記第２手段が変位される遊技機であって、前記所定領域における前記第１手段の変位を案内可能な案内手段を備え、前記遊技機は、前記第１手段の変位に基づく前記第２手段の変位を抑制する第３手段を備え、前記第２手段の変位が前記第３手段に抑制された後において、前記第１手段は前記第２手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１。
パチンコ機等の遊技機において、変位可能な第１手段および第１手段の上方側への変位に基づいて変位される第２手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段と第２手段とが常時接触されており、第１手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＭＡ１によれば、第１手段と、第２手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、第２手段の変位を抑制する第３手段を備え、第２手段の変位が第３手段に抑制された後において、第１手段は第２手段から離間する態様で変位可能とされることから、第１手段の変位を好適とすることができる。
第１手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニットＭ６００自体でも良いし、可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される当接部材Ｍ６０２でも良いし、可動装飾ユニットＭ２６００の当接部材Ｍ２６０２でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。第２手段は、扇形状構成部Ｍ５６０でも良い。案内手段は、円弧状貫通部Ｍ５１５でも良い。第３手段は、突設補助部Ｍ５４５でも良いし、円板付きギアＭ５８４でも良い。
遊技機ＳＮＭＡ１において、前記第１手段は、前記第２手段の変位が前記第３手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記第２手段から離間されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ２。
遊技機ＳＮＭＡ２によれば、遊技機ＭＡ１の奏する効果に加え、第３手段によって第２手段の変位が抑制された後においても、その抑制が第１手段にまで影響を及ぼす事態を避け易くすることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１又はＳＮＭＡ２において、前記所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づいて前記第２手段が変位された場合において、前記第１手段が前記第２手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ３。
遊技機ＳＮＭＡ３によれば、遊技機ＳＮＭＡ１又はＳＮＭＡ２の奏する効果に加え、第１手段の変位が、第３手段により抑制された第２手段に制限を受けないで実行されるよう構成することができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ３のいずれかにおいて、前記所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づいて前記第２手段が変位され、前記第１手段が前記第２手段から離間された場合において、前記第２手段は、変位される前の位置へ復帰する動作が可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ４。
遊技機ＳＮＭＡ４によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段により変位される前の第２手段の位置を安定させることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ４のいずれかにおいて、前記第２手段は前後方向の変位はせず、前記第１手段は前後方向の変位が許容されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ５。
遊技機ＳＮＭＡ５によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段と第２手段との当接位置を変化させることができ、当接位置における疲労の蓄積を低減させることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ５のいずれかにおいて、駆動手段を備え、前記第１手段

は前記駆動手段の駆動力で上向きに移動されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ６。
遊技機ＳＮＭＡ６によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ５のいずれかの奏する効果に加え、自重による変位の他、駆動手段の駆動力による変位を構成することができる。駆動手段は駆動モータＭ５０１でも良い。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ６のいずれかにおいて、検出手段を備え、前記第１手段の変位は前記検出手段により検出可能とされ、前記第２手段の変位は前記検出手段により検出されないことを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ７。
遊技機ＳＮＭＡ７によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ６のいずれかの奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ７のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第２手段は、共通の回転軸を中心として回転移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ８。
遊技機ＳＮＭＡ８によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段の変位の方向を合わせることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段は、所定の回転軸を中心とした回転移動が、前記所定の回転軸の移動中に実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ９。
遊技機ＳＮＭＡ９によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の動作態様を複数種類構成可能となる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ９のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位され前記第２手段に当接可能に構成されており、前記第１手段が前記第２手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位される場合において、前記第２手段は、前記第１手段が当接していない状態において停止されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１０。
遊技機ＳＮＭＡ１０によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段が第２手段に対して近接する方向で変位される場合に第２手段が停止されることから、当接位置を安定させることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１０のいずれかにおいて、前記所定領域の少なくとも一部において、前記第１手段の変位方向が所定方向からその逆方向に変化可能に構成されており、前記第２手段が前記第３手段により前記第１手段の前記逆方向への変位に対する抵抗を生じるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１１。
遊技機ＳＮＭＡ１１によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１手段が逆方向よりも所定方向に変位し易いようにすることができるので、第１手段の所定方向への変位を安定的に生じさせることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１１のいずれかにおいて、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に往復動作可能に構成され、前記所定の回転軸は、少なくとも金属部材を含み、皿状部を端部に有する棒状部材であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１２。
遊技機ＳＮＭＡ１２によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を所定の回転軸で支持するという支持強度が足らなくなりがちな構成にあっても、回転軸が少なくとも金属部材を含むことで強度を確保することができ、更に回転軸の形状により第２手段の軸線方向の位置ずれを防止し易くすることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１２のいずれかにおいて、前記案内手段には、前記第１手段を検出可能な検出手段が配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１３。
遊技機ＳＮＭＡ１３によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、案内手段を、第１手段の変位を案内するものと、検出手段を配設するものとで兼用させることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１２又はＳＮＭＡ１３において、前記案内手段は、前記所定の回転軸を配置させる孔部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１４。
遊技機ＳＮＭＡ１４によれば、遊技機ＳＮＭＡ１２又はＳＮＭＡ１３の奏する効果に加え、第１手段の変位を案内する案内手段の孔部に第２手段の回転軸としての所定の回転軸

が配置されることから、第１手段の変位を第２手段の変位に対応させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１４のいずれかにおいて、前記第１手段の速度が大きい場合の方が、前記第１手段の速度が小さい場合に比較して、前記第１手段が前記第２手段を超えて通過され易いよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１５。

遊技機ＳＮＭＡ１５によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の速度を異ならせることにより、第１手段の変位態様を異ならせることができるので、第１手段の変位のバリエーションの増加を図ることができる。

【６５４９】

＜移動手段の移動途中で動作する第２動作手段を有する構成＞

駆動手段と、移動手段へ前記駆動手段の駆動力を伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される第１動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第２動作手段と、を備え、前記第２動作手段は、前記第１動作手段の所定部から離間して配置されており、前記移動手段は、前記第２動作手段と当接する第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とを移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される移動手段である回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっていた。一方で、単純に動作手段の動作態様を増加させるとしても、回転移動ギアの回転（抵抗）に影響を及ぼす可能性があり、それを解決するための困難性が生じることは想像に難くない。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作が複数構成される場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＢ１によれば、移動手段により動作される第１動作手段と第２動作手段とが構成され、それらが離間して配置されていることから、移動手段に対する第１動作手段からの影響と、第２動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。

なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、移動手段は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、伝達手段は、モータギアＭ５８１でもよく、第１動作手段は、板状本体部Ｍ６１０でもよく、第２動作手段は、リンク部材Ｍ６６０でもよい。

遊技機ＳＮＭＢ１において、前記第１動作手段の所定動作が実行された後で前記第２動作手段が動作され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ２。

遊技機ＳＮＭＢ２によれば、遊技機ＭＢ１の奏する効果に加え、第１動作手段の動作が実行されたことを把握させた場合に第２動作手段が動作することを事前に把握させることができるので、第２動作手段に注目させることができる。

遊技機ＳＮＭＢ２において、前記所定動作が実行された後で前記第２動作手段が動作されない場合を構成可能とされており、前記所定方向に移動している前記移動手段が前記第２動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ３。

遊技機ＳＮＭＢ３によれば、遊技機ＳＮＭＢ２の奏する効果に加え、第２動作手段が動作するか否かを所定領域の移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目力を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。

遊技機ＳＮＭＢ３において、前記所定領域の少なくとも一部は、前記所定領域における前記第２動作手段に近い側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ４。

遊技機ＳＮＭＢ４によれば、遊技機ＭＢ３の奏する効果に加え、第２動作手段に当接し得ない位置でまで移動手段に注目させることを避け、不必要な注目力の分散を防止するこ

とができる。
遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ４のいずれかにおいて、前記第２動作手段が前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その当接後、前記移動手段が前記第２動作手段から前記所定方向に離れる場合と、前記移動手段が前記第２動作手段から前記所定方向の逆方向に離れる場合とを構成可能であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ５。
遊技機ＳＮＭＢ５によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第２２動作手段に当接された後の移動手段の移動のバリエーションを増やすことができ、第２動作手段および移動手段に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ５のいずれかにおいて、前記第２動作手段は、前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その一側の面に当接し前記第１領域を通過した前記移動手段の前記所定方向の逆方向への移動を他側の面で遮ることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ６。
遊技機ＳＮＭＢ６によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段により移動手段の逆方向への移動を遮ることができるので、移動手段の所定方向への移動を継続させ易くすることができる。
遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ６のいずれかにおいて、前記第１動作手段が前記第２動作手段と一体的に変位する場合を構成可能であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ７。
遊技機ＳＮＭＢ７によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第１動作手段と第２動作手段とが別々に動作される場合のみではなく、一体的に変位する場合を構成できることで、第１動作手段および第２動作手段を利用した動作演出のバリエーションを増やすことができる。
遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ７のいずれかにおいて、前記第１動作手段の動作速度と第２動作手段の動作速度とが対応することを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ８。
遊技機ＳＮＭＢ８によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ７のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動作が開始される前から第２動作手段の動作速度を予測させることができる。
遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ８のいずれかにおいて、前記第１動作手段の動作力と第２動作手段の動作力とが対応することを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ９。
遊技機ＳＮＭＢ９によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ８のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動作が開始される前から第２動作手段の動作力（動作量）を予測させることができる。
遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ９のいずれかにおいて、前記第２動作手段を常時視認可能とさせることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ１０。
遊技機ＳＮＭＢ１０によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動きを把握させ易くすることができ、第２動作手段に対する注目力を向上させることができる。
【６５５０】
＜一方の動きに合わせて他方の動きが変化＞
制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第１可動部および第２可動部と、前記第２可動部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段と、を備え、移動手段の所定部の検出に基づいて前記第１可動部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第１可動部の動作開始に対応して前記第２可動部が第１の制御態様で動作可能に構成され、前記第２可動部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされ、前記制御手段は、前記第１の制御態様における前記第２可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第１の制御態様での動作実行期間中であっても前記第２可動部が第２の制御態様で動作するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１可動部と、その第１可動部に対応する第２可動部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３

４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１可動部の動作に対応して第２可動部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第１可動部または第２可動部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっており、第１可動部および第２可動部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＣ１によれば、制御手段は、第１の制御態様における第２可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第１の制御態様での動作の途中であっても第２可動部は第２の制御態様での動作を実行するよう構成されるので、第１可動部に動作不良があった場合であっても第２可動部の制御態様を変えることで、第１可動部および第２可動部の動作を好適とすることができる。

なお、第１可動部は、板状本体部Ｍ５１０（演出動作ユニットＭ５００）でも良い。第２可動部は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。移動手段の所定部は、前方突設部Ｍ４４４でも良い。

遊技機ＳＮＭＣ１において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第１の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ２。

遊技機ＳＮＭＣ２によれば、遊技機ＳＮＭＣ１の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第２可動部の動作を第２の制御態様で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１又はＳＮＭＣ２において、前記対応した表示は、前記第２可動部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ３。

遊技機ＳＮＭＣ３によれば、遊技機ＳＮＭＣ１又はＳＮＭＣ２の奏する効果に加え、第２可動部の動作停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第２可動部が第１の制御態様での動作を完了して停止したか、第２可動部が第２の制御態様での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第２可動部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ３のいずれかにおいて、前記対応した表示の実行期間が複数構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ４。

遊技機ＳＮＭＣ４によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ３のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示の実行期間が複数構成可能とされるので、対応した表示を利用した演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ４において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第１の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作が実行された場合の方が、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作が実行されなかった場合に比較して、前記対応した表示の実行期間が短くされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ５。

遊技機ＳＮＭＣ５によれば、遊技機ＳＮＭＣ４の奏する効果に加え、対応した表示を、対応する第１の制御態様での動作と視認される状態が継続して実行される場合には長く残す一方、第１の制御態様とは異なる第２の制御態様での動作と視認される状態では短くすることで、対応した表示を視認する遊技者が違和感を抱く可能性を低くすることができ、対応した表示の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ５のいずれかにおいて、前記第２可動部は、発光可能に構成される発光手段を備え、前記発光手段の発光態様が前記第２可動部の移動に基づいて変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ６。

遊技機ＳＮＭＣ６によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ５のいずれかの奏する効果に加え、移動中における第２可動部の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ６のいずれかにおいて、前記所定の条件は、前記第１可

動部の動作に関連することを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ７。
遊技機ＳＮＭＣ７によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第１可動部と第２可動部との連動を適切に実行することができる。
遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ７のいずれかにおいて、移動手段の所定部を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ８。
遊技機ＳＮＭＣ８によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ７のいずれかの奏する効果に加え、検出手段による検出によって第１可動部の動作開始を制御手段が判断できるので、第２可動部の動作を適切なタイミングで開始させることができる。なお、検出手段は、検出センサＭ４５３でも良い。
遊技機ＳＮＭＣ８において、前記検出手段には、前記第２可動部の動作準備段階に検出可能な第１の検出手段と、前記第２可動部の所定の動作に伴って検出可能となる第２の検出手段とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ９。
遊技機ＳＮＭＣ９によれば、遊技機ＳＮＭＣ８の奏する効果に加え、第２可動部の動作準備段階による検出と、第２可動部の動作開始後の検出とを別々の検出センサで行うことで、第２可動部の動作を正確に実行させることができる。
本願発明の第２の検出手段は、検出センサＭ５１６や検出センサＭ８１５のように対象物を移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良く、対象物が検出時に停止するものでもよく、対象物が検出時に停止しないものでも良い。
遊技機ＳＮＭＣ９において、第１可動部の復帰動作は、前記第１の検出手段の検出に基づいて実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１０。
遊技機ＳＮＭＣ１０によれば、遊技機ＳＮＭＣ９の奏する効果に加え、第１可動部の復帰の開始タイミングを制御手段に把握させることができるので、第１可動部の復帰動作を適切に実行することができる。例えば、第１可動部の復帰動作の時間遅れや、復帰動作が必要以上に長く実行される事態を避けることができる。
遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１０のいずれかにおいて、前記第２可動部は前記第１可動部とは独立した制御態様で動作するよう構成され、前記第２可動部の動作には、前記第１可動部の動作開始と合わせて動作開始される第１動作と、前記第１可動部の動作開始とずれて動作開始される第２動作とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１１。
遊技機ＳＮＭＣ１１によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、第２可動部の動作にバリエーションを持たせることで、第１可動部と第２可動部とが同一の態様で連動する場合のように、遊技者が第１可動部の視認のみで足りると感じ第２可動部の動作にまで注目しないという事態を避けることができる。
遊技機ＳＮＭＣ１１において、前記第２可動部の前記第２動作は、前記検出手段により前記第１可動部の動作開始が判断された後に実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１２。
遊技機ＳＮＭＣ１２によれば、遊技機ＳＮＭＣ１１の奏する効果に加え、第２動作が第１可動部の動作開始前に実行されるという不具合を回避し易くすることができる。
遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１２のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１可動部、前記第２可動部は、終了動作のタイミングが前記操作手段の操作に基づいて可変となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１３。
遊技機ＳＮＭＣ１３によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、操作手段の操作の有無により第１可動部および第２可動部に実行される動作にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の操作手段の操作に対する意欲を高めることができる。なお、操作手段は、遊技者が操作可能な操作物体であれば良く、ボタン部Ｈ１８１でもよい。
遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１３のいずれかにおいて、前記第１可動部は、終端位置まで至る終端動作と、前記終端位置までは至らない中間動作と、が構成され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１４。
遊技機ＳＮＭＣ１４によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１３のいずれかの奏する

効果に加え、第１可動部の動作にバリエーションを持たせることができ、第１可動部に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１４において、前記第１可動部の動作を前記終端動作と前記中間動作とで変化させることが可能に構成される第２の移動手段を備え、前記第２の移動手段は、前記第１可動部の一部に動作方向で当接する場合と、前記動作方向と交差する方向で当接する場合とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１５。

遊技機ＳＮＭＣ１５によれば、遊技機ＳＮＭＣ１４の奏する効果に加え、第２の移動手段の当接により第１可動部の動作を変えることができるので、停止位置の精度を向上させることができる。なお、第２の移動手段は回転切替部Ｍ４９０でも良い。

遊技機ＳＮＭＣ１４又はＳＮＭＣ１５において、前記第１可動部が前記終端動作をする場合も、前記第１可動部が前記中間動作をする場合も、前記第２動作による動作量は同様となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１６。

遊技機ＳＮＭＣ１６によれば、遊技機ＳＮＭＣ１４又はＳＮＭＣ１５の奏する効果に加え、第１可動部の動作態様に対応して第２可動部の動作量を可変とする場合に比較して第２可動部の動作制御を容易とすることができ、第２可動部の動作を安定させることができる。

【６５５１】

＜可動部と表示とを一体で視認させる＞

所定位置から開始される動作が可能な特定手段と、視認領域において前記特定手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な所定手段と、前記特定手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第１手段と、を備え、前記特定手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、動作手段と一体的に視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開２０１１－１７７２３０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作手段の動作の駆動伝達態様に起因する動作遅れを完全に排除することが困難なため、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＤ１によれば、動作する特定手段と対応した表示との間に第１手段が所定の態様で視認されるため、特定手段と対応した表示とを分断して視認させることができ、対応した表示に対する特定手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなくすることができるので、表示を動作手段の動作に対応させることができる。

なお、特定手段は、移動装飾部Ｍ７７０でも良い。第１手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良いし、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００でも良い。特定手段の動作に対応した表示は、連動意匠Ｍ７８１でも良い。

また、特定手段に対応した表示は、特定手段の移動に対応して特定手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、特定手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、特定手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、特定手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が特定手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、特定手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても良いし、これらの組合せでも良い。

遊技機ＳＮＭＤ１において、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備える遊技機ＳＮＭＤ２。

遊技機ＳＮＭＤ２によれば、遊技機ＳＮＭＤ１の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第２手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第２手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良いし、導光板Ｍ２６０でも良いし、昇降移動部材Ｍ８６０でも良い。

遊技機ＳＮＭＤ１又はＳＮＭＤ２において、前記第１手段は、少なくとも前記特定手段の動作実行期間に前記特定手段の動作の態様とは異なる態様で視認手段を視認させること

を特徴とする遊技機ＳＮＭＤ３。
遊技機ＳＮＭＤ３によれば、遊技機ＳＮＭＤ１又はＳＮＭＤ２の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により特定手段の動作の態様とは異なる態様が視認されることにより、特定手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。
遊技機ＳＮＭＤ３において、前記視認手段は、前記特定手段側から前記対応する表示側へ向けて移動する態様で視認されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ４。
遊技機ＳＮＭＤ４によれば、遊技機ＳＮＭＤ３の奏する効果に加え、視認手段により視認される移動態様により、遊技者の視線を対応した表示側に誘導させることができるので、特定手段に動作遅れが生じた場合であっても、対応した表示の変化の滑らかさと同様に滑らかに動作しているものであると錯覚させることができる。
遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ４のいずれかにおいて、前記特定手段の動作に基づいて、前記特定手段の動作に対応した表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ５。
遊技機ＳＮＭＤ５によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ４のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。
遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ５のいずれかにおいて、前記特定手段が所定の直線方向に変位可能とされ、その変位を案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ６。
遊技機ＳＮＭＤ６によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ５のいずれかの奏する効果に加え、特定手段を対応した表示と一体的に移動させる場合にずれを生じさせにくいようにすることができる。
遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ６のいずれかにおいて、前記特定手段は、所定方向視において視認される外形が動作により変化しないよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ７。
遊技機ＳＮＭＤ７によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ６のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示を特定手段の動作に対応して平行移動させるだけで一体的な視認を維持できる。
遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ７のいずれかにおいて、前記特定手段の動作態様を複数構成可能であって、前記特定手段に対応した表示は、前記特定手段の各動作態様に対応されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ８。
遊技機ＳＮＭＤ８によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ７のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作態様に関わらず特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。
遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ８のいずれかにおいて、前記特定手段の前記所定位置への復帰動作において、前記特定手段が視認され難く構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ９。
遊技機ＳＮＭＤ９によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ８のいずれかの奏する効果に加え、復帰動作時にまで対応した表示を特定手段に対応させて表示する必要性を低めることができ、表示の自由度を向上させることができる。
遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ９のいずれかにおいて、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備え、前記特定手段の動作終了から前記第２手段が前記対応した表示を隠すまでに所定の時間遅れがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１０。
遊技機ＳＮＭＤ１０によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ９のいずれかの奏する効果に加え、特定表示により特定手段を隠す前に、動作終了時における特定手段と、特定手段の動作と対応した表示とを一体的に視認させる時間を確保することで、特定手段による演出効果の向上を図ることができる。
遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、視認領域に

おいて、前記特定手段と前記対応した表示との間に正面視で位置する所定領域上において視認され、前記所定領域が前記第１手段により後方側を視認できないように遮蔽されている状態において前記特定手段が動作可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１１。

遊技機ＳＮＭＤ１１によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と対応した表示との間に位置する所定領域上が遮蔽されている状態で特定手段が動作されることから、動作中における特定手段と対応した表示とを分断された状態で視認させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１１のいずれかにおいて、前記特定手段が動作範囲の終端に配置されている場合において、前記第２手段が視認可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１２。

遊技機ＳＮＭＤ１２によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、特定手段を動作範囲の終端に配置しつつ第２手段を視認させることにより、遊技者の視線が分散されることを避けることができ、第２手段への注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１２のいずれかにおいて、前記特定手段の所定の動作が実行されることに基づいて、前記対応する表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１３。

遊技機ＳＮＭＤ１３によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、対応する表示を視認することで、特定手段の動作内容を把握させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定手段が前記所定位置から動作したことを判断可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１４。

遊技機ＳＮＭＤ１４によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１３のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作に対応する表示を検出手段の検出結果を基に実行させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１４において、所定期間における前記検出手段の検出結果に基づいて、前記所定手段が異なる表示態様で前記対応する表示を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１５。

遊技機ＳＮＭＤ１５によれば、遊技機ＳＮＭＤ１４の奏する効果に加え、所定期間において対応する表示を常には見ていなくても、途中で視認することで、その時点における検出手段の検出結果について把握することができるので、常に見ていないと対応する表示から遊技者が情報を取得できない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【６５５２】

＜検出に基づく判断により、視認態様を変化させる＞

表示装置を備える遊技機であって、前記表示装置よりも遊技機正面側に位置する所定領域へ向けて移動可能に構成される移動手段の所定部を検出可能な複数の検出手段と、その検出手段による検出結果に基づく視認態様が複数構成される視認可能手段と、を備え、前記検出は、前記移動手段が前記所定領域から移動したことに基づく第１の検出と、その第１の検出とは異なる検出であって前記移動手段が前記所定領域側へ移動する場合に生じる第２の検出とがあり、前記視認可能手段の視認態様は、前記第１の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で前記第２の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成され、前記遊技機は、前記視認可能手段が前記第２の検出に基づく視認態様となっている場合に前記視認態様を解除させるために遊技者が操作可能であって操作に基づいて所定の報知が実行されるように構成される操作手段とは異なる第２の操作手段を備え、前記第２の操作手段の操作に基づく所定条件の成立により前記第１の検出が生じ得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、装飾され遊技者に視認させる視認可能手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来

の遊技機では、上昇位置では視認可能手段が退避されており視認されず、下降位置でのみ視認されるものとなっており、その視認態様のバリエーションに乏しく、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＥ１によれば、視認可能手段の視認態様は、第１の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で第２の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成されることから、視認態様のバリエーションを多くすることができ、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善することができる。

視認可能手段は、電飾基板Ｍ６３０でも良い。移動手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良い。第１の検出は、検出センサＭ４８３でも良い。第２の検出は、検出センサＭ３４８９でも良い。操作手段は、調整ボタンＨ３０４４でも良い。

遊技機ＳＮＭＥ１において、前記視認可能手段の視認態様の変化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ２。

遊技機ＳＮＭＥ２によれば、遊技機ＳＮＭＥ１の奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様が変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１又はＳＮＭＥ２において、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ３。

遊技機ＳＮＭＥ３によれば、遊技機ＳＮＭＥ１又はＳＮＭＥ２の奏する効果に加え、視認可能手段による視認態様が意図せず変化されることを避けることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ３のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第２の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ４。

遊技機ＳＮＭＥ４によれば、遊技機ＭＥ１からＭＥ３のいずれかの奏する効果に加え、光量の設定の影響で第２の検出に基づく視認態様が把握され難くなる事態を避けることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ４のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様は、前記第２の検出が所定長さよりも長い場合に前記第２の検出の結果に基づく態様とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ５。

遊技機ＳＮＭＥ５によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ４のいずれかの奏する効果に加え、第２の検出が生じる度に視認可能手段の視認態様が変化される場合に比較して検出手段の配置の自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ５のいずれかにおいて、前記第２の操作手段を操作させる期間であることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ６。

遊技機ＳＮＭＥ６によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第２の操作手段を操作し損ねる事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ６のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、演出ボタンとは異なる操作手段を操作させることを促す視認をさせることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ７。

遊技機ＳＮＭＥ７によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ６のいずれかの奏する効果に加え、視認可能手段を視認することで操作手段の操作が示唆されていることに気づくことができるので、視認可能手段の注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ７のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様の変化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ８。

遊技機ＳＮＭＥ８によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ７のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様が変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ８のいずれかにおいて、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ９。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ９のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定

ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第２の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１０。
遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１０のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、前記移動手段の配置によらず遊技者が視認可能に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１１。
遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１１のいずれかにおいて、前記移動手段は、前記遊技機に配設される第２の操作手段が操作されたことにより動作され、その動作中に所定条件が成立することに基づいて検出されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１２。
遊技機ＳＮＭＥ１２において、前記遊技機は、前記第２の操作手段を操作させる期間であることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１３。
遊技機ＳＮＭＥ１３において、前記可変表示は、所定の限界幅において、最大から最小側へ向かって変化させる場合があることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１４。
遊技機ＳＮＭＥ１２からＳＮＭＥ１４のいずれかにおいて、前記第２の検出は、前記第２の操作手段の操作から時間遅れが生じてされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１５。
遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２の検出に基づく視認態様を解除させる所定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１６。
遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１６のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記可変表示手段において前記移動手段による所定の目標手段を表示可能に構成され、前記所定の目標手段として表示される状態に前記移動手段が到達できない場合において、状態を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１７。
目標手段は、到達領域表示Ｍ８１ａのように移動手段の移動先を予測させるように構成されても良く、移動手段の移動先以外であっても移動手段が登場する回数に関する数字から構成されても良く、その数字が移動手段の登場の度に増加（減少）されるように更新される登場更新手段でも良く、登場の有無に関わらず移動手段の検出に基づいて更新される検出更新手段でも良く、その数字は更新されるものではなく数字の回数だけ移動手段が登場することを予告するものでも良く、これらの組合せでも良い。
【６５５３】
＜当接位置を変えながら動作する構成＞
駆動手段と、その駆動手段により回転動作される伝達手段と、その伝達手段の所定部に当接されることにより動作される動作手段と、を備え、前記動作手段は、前記伝達手段の所定部に当接される被当接部と、その被当接部の動作方向に動作される被動作部と、を備え、前記被動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＦ１。
パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が回転方向に往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっており、動作手段の動作を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＭＦ１によれば、伝達手段が回転動作される一方で動作手段の被動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができ、動作が単調となることを避けることができることから、動作手段の動作を好適とすることができる。なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、伝達手段の所定部は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、動作手段は、リンク部材Ｍ６６０（リンク部材Ｍ３６６０又は回転移動部材Ｍ４６６０）及び後側スライド移動体Ｍ６５０でも良い。
遊技機ＳＮＭＦ１において、前記被当接部に対して前記所定部が当接する位置は、前記伝達手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＦ２。
遊技機ＳＮＭＦ２によれば、遊技機ＳＮＭＦ１の奏する効果に加え、所定部と被当接部との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができ

る。
遊技機ＳＮＭＦ１又はＳＮＭＦ２において、前記被動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能な付勢手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＦ３。
遊技機ＳＮＭＦ３によれば、遊技機ＳＮＭＦ１又はＳＮＭＦ２の奏する効果に加え、被動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢手段の付勢力によっても動作させることができるので、被動作部の動作バリエーションを増加させることができる。
【６５５４】
＜一緒に動作させる所定領域がある構造＞
所定の表示装置の表示領域の正面視外方から前記表示装置の前方側に変位され得る変位手段が当接可能とされる被当接手段を備え、所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基づく前記変位手段との当接により前記被当接手段が変位される遊技機であって、前記変位手段の変位に基づく前記被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において、前記変位手段は前記被当接手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＧ１。
パチンコ機等の遊技機において、変位可能な変位手段および変位手段の上方側への変位に基づいて変位される被当接手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段と被当接手段とが常時接触されており、変位手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＭＧ１によれば、変位手段と、被当接手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、被当接手段の変位が抑制手段に抑制された後において、変位手段は被当接手段から離間する態様で変位可能とされることから、変位手段の変位を好適とすることができる。
変位手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニットＭ６００自体でも良いし、可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される当接部材Ｍ６０２でも良いし、可動装飾ユニットＭ２６００の当接部材Ｍ２６０２でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。被当接手段は、扇形状構成部Ｍ５６０でも良い。抑制手段は、突設補助部Ｍ５４５でも良いし、円板付きギアＭ５８４でも良い。
遊技機ＳＮＭＧ１において、前記所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基づいて前記被当接手段が変位された場合において、前記変位手段が前記被当接手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＧ２。
遊技機ＳＮＭＧ２によれば、遊技機ＳＮＭＧ１の奏する効果に加え、変位手段の変位が、抑制手段により抑制された被当接手段に制限を受けないで実行されるよう構成することができる。
遊技機ＳＮＭＧ１又はＳＮＭＧ２において、前記変位手段は、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記被当接手段から離間されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＧ３。
遊技機ＳＮＭＧ３によれば、遊技機ＳＮＭＧ１又はＳＮＭＧ２の奏する効果に加え、抑制手段によって被当接手段の変位が抑制された後においても、その抑制が変位手段にまで影響を及ぼす事態を避け易くすることができる。
【６５５５】
＜移動手段の移動途中で第２動作手段を動作させる構成＞
駆動装置と、その駆動装置の駆動力を移動手段へ伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第２動作手段と、を備え、前記移動手段は、前記第２動作手段と当接する第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とを移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＭＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、回転移動される移動手段である回転移動ギアを介して

駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作による演出が単調となっていた。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作を複数構成させる場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＨ１によれば、移動手段により動作される動作手段と第２動作手段とが構成され、それらが異なる領域において当接されることから、移動手段に対する動作手段からの影響と、第２動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。

なお、駆動装置は、駆動モータＭ５０１でもよく、移動手段は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、伝達手段は、モータギアＭ５８１でもよく、動作手段は、板状本体部Ｍ６１０でもよく、第２動作手段は、リンク部材Ｍ６６０でもよい。

遊技機ＳＮＭＨ１において、前記動作手段の所定動作の実行後に前記第２動作手段の動作が実行され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＨ２。

遊技機ＳＮＭＨ２によれば、遊技機ＳＮＭＨ１の奏する効果に加え、動作手段の動作が生じた場合に第２動作手段が動作することを遊技者に事前に把握させることができるので、第２動作手段に注目させることができる。

遊技機ＳＮＭＨ２において、前記所定動作の実行後に前記第２動作手段の動作が実行されない場合を構成可能とされており、前記所定方向へ移動中の前記移動手段が前記第２動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＨ３。

遊技機ＳＮＭＨ３によれば、遊技機ＳＮＭＨ２の奏する効果に加え、第２動作手段の動作の有無を所定領域において移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目力を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。

【６５５６】

＜一側の動きが変わると他側の動きも引きずられて変化＞

制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第１動作部および第２動作部と、を備え、変位手段の所定部の検出に基づいて前記第１動作部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第２動作部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段を備え、前記第１動作部の動作開始に対応して前記第２動作部が第１の制御で動作可能に構成され、前記制御手段は、前記第１の制御における前記第２動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第１の制御での動作実行期間中であっても前記第２動作部が第２の制御で動作するよう構成されており、前記第２動作部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＩ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１動作部と、その第１動作部に対応する第２動作部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１動作部の動作に対応して第２動作部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第１動作部または第２動作部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっており、第１動作部および第２動作部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＩ１によれば、制御手段は、前記第１の制御における前記第２動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第１の制御での動作の途中であっても第２動作部は第２の制御での動作を実行するよう構成されるので、第１動作部に動作不良があった場合であっても第２動作部の制御を変えることで、第１動作部および第２動作部の動作を好適とすることができる。

なお、第１動作部は、板状本体部Ｍ５１０（演出動作ユニットＭ５００）でも良い。第２動作部は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。変位手段の所定部は、前方突設部Ｍ４４４でも良い。

遊技機ＳＮＭＩ１において、前記対応した表示は、前記第２動作部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＩ２。

遊技機ＳＮＭＩ２によれば、遊技機ＳＮＭＩ１の奏する効果に加え、第２動作部の動作停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第２動作部が第１の制御での動作を完了して停止したか、第２動作部が第２の制御での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第２動作部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機ＳＮＭＩ１又はＳＮＭＩ２において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第１の制御での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第２の制御での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＩ３。

遊技機ＳＮＭＩ３によれば、遊技機ＳＮＭＩ１又はＳＮＭＩ２の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第２動作部の動作を第２の制御で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【６５５７】

＜可動部に関連した表示を実行する＞

第１位置から動作可能な動作手段と、視認領域において前記動作手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な手段と、前記動作手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第１手段と、を備え、前記動作手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＪ１。

パチンコ機等の遊技機において、動作手段に対応して視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開２０１１－１７７２３０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＪ１によれば、動作する動作手段と対応した表示との間に第１手段が所定の態様で視認されるため、動作手段と対応した表示とを分断して視認させることができ、対応した表示に対する動作手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなくすることができるため、表示を動作手段の動作に対応させることができる。

なお、動作手段は、移動装飾部Ｍ７７０でも良い。第１手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良いし、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００でも良い。動作手段の動作に対応した表示は、連動意匠Ｍ７８１でも良い。

また、動作手段に対応した表示は、動作手段の移動に対応して動作手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、動作手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、動作手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、動作手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が動作手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、動作手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても良いし、これらの組合せでも良い。

遊技機ＳＮＭＪ１において、前記第１手段は、少なくとも前記動作手段の動作実行期間に前記動作手段とは異なる態様で視認手段を視認させることを特徴とする遊技機ＳＮＭＪ２。

遊技機ＳＮＭＪ２によれば、遊技機ＳＮＭＪ１の奏する効果に加え、動作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により動作手段の動作の態様とは異なる態様が視認されることにより、動作手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。

遊技機ＳＮＭＪ１又はＳＮＭＪ２において、前記動作手段を前記第１位置に位置させる

場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備える遊技機ＳＮＭＪ３。
遊技機ＳＮＭＪ３によれば、遊技機ＳＮＭＪ１又はＳＮＭＪ２の奏する効果に加え、動作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第２手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第２手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良いし、導光板Ｍ２６０でも良いし、昇降移動部材Ｍ８６０でも良い。
【６５５８】
＜動作中に当接箇所が変化する構成＞
駆動手段と、その駆動手段により回転動作される回転動作手段と、その回転動作手段の所定部に当接されることにより変位される変位手段と、を備え、前記変位手段は、前記回転動作手段の所定部に当接される当接部と、その当接部の動作方向側に動作される動作部と、を備え、前記動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＫ１。
パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動される回転ギアから突設される突設部を介して駆動力が伝達される変位手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転ギアの動作により実現される動作は変位手段の回転方向への動作に限定されており、動作による演出が単調となっており、変位手段の変位を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＭＫ１によれば、回転動作手段が回転動作される一方で変位手段の動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができ、動作が単調となることを避けることができることから、変位手段の変位を好適とすることができる。なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、回転動作手段の所定部は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、変位手段は、リンク部材Ｍ６６０（リンク部材Ｍ３６６０又は回転移動部材Ｍ４６６０）及び後側スライド移動体Ｍ６５０でも良い。
遊技機ＳＮＭＫ１において、前記動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＫ２。
遊技機ＳＮＭＫ２によれば、遊技機ＭＫ１の奏する効果に加え、動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢力によっても動作させることができるので、動作部の動作バリエーションを増加させることができる。
遊技機ＳＮＭＫ１又はＳＮＭＫ２において、前記所定部に対して前記当接部が当接する位置は、前記回転動作手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＫ３。
遊技機ＳＮＭＫ３によれば、遊技機ＳＮＭＫ１又はＳＮＭＫ２の奏する効果に加え、所定部と当接部との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１５，ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ１０，ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１６，ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１５，ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１７、ＳＮＭＦ１からＳＮＭＦ３、ＳＮＭＧ１からＳＮＭＧ３、ＳＮＭＨ１からＳＮＭＨ３、ＳＮＭＩ１からＳＮＭＩ３、ＳＮＭＪ１からＳＮＭＪ３、ＳＮＭＫ１からＳＮＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＳＮＭＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１５，ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ１０，ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１６，ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１５，ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１７、ＳＮＭＦ１か

らＳＮＭＦ３、ＳＮＭＧ１からＳＮＭＧ３、ＳＮＭＨ１からＳＮＭＨ３、ＳＮＭＩ１からＳＮＭＩ３、ＳＮＭＪ１からＳＮＭＪ３、ＳＮＭＫ１からＳＮＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１５，ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ１０，ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１６，ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１５，ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１７、ＳＮＭＦ１からＳＮＭＦ３、ＳＮＭＧ１からＳＮＭＧ３、ＳＮＭＨ１からＳＮＭＨ３、ＳＮＭＩ１からＳＮＭＩ３、ＳＮＭＪ１からＳＮＭＪ３、ＳＮＭＫ１からＳＮＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＳＮＭＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【６５５９】

＜第３３制御例＞

次に、図１８３０から図１９４３を参照して、第３３制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。従来、入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に遊技球が入球したことに基づいて特典を付与するか否かの抽選（特別図柄抽選）を行い、その抽選結果に対応する装飾図柄（第３図柄）の組み合わせを液晶画面（第３図柄表示装置８１）に表示する構成のパチンコ機が知られている。近年、このようなパチンコ機では、装飾図柄（第３図柄）の構成として、数字（例えば、「１」～「９」）に加えて、パチンコ機のモチーフとなっているアニメや漫画のキャラクタを各数字に割り当てているものが一般的となっている。ここで、従来のパチンコ機では、特別図柄抽選の結果が特典を付与する大当たり当選である場合には、その特典の内容が、例えば、大当たり遊技状態（遊技球が入球することで一般入賞口６３よりも多くの賞球が払い出しされる特定入賞口６５ａへ遊技球が入球可能となる遊技状態）の設定に加えて、その大当たり遊技状態終了後に有利状態（例えば、通常状態よりも第２入球口６４０に遊技球が入球し易くなる時短状態）が設定される特典種別（時短大当たり）である場合には、装飾図柄の組み合わせを奇数図柄で構成される組み合わせ（例えば、「７７７」）で表示し、大当たり遊技状態の終了後に通常状態が設定される特典種別（通常大当たり）である場合には、偶数図柄で構成される組み合わせ（例えば、「２２２」）で表示することにより、装飾図柄の表示態様によって特典内容を遊技者に示唆する。一方で、特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合には、大当たり当選であることを示す装飾図柄の組み合わせとは異なる組み合わせ（例えば、３つの装飾図柄の内、少なくとも１つが異なる数字の組み合わせ）で表示する。この場合、各装飾図柄の数字は偶数奇数の何れでも良いため、ランダムで決定される。つまり、従来のパチンコ機では、装飾図柄の表示態様を特図変動（特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示）毎に独立して決定するため、装飾図柄の表示態様は変動毎に不規則に可変するものであった。しかしながら、このように装飾図柄の表示態様が特図変動毎に独立して決定されるため、表示される装飾図柄の種類に偏りが発生する可能性があり、例えば、頻繁

に同一の装飾図柄が表示されたり、遊技者のお気に入りのキャラクタが付された数字の装飾図柄が長期間表示されなかったりといった事象が生起することで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。また、変動中に実行される装飾図柄の表示態様が特図変動毎で不規則に可変する構成であるため、装飾図柄の表示態様を遊技者が予測しようがなく、２つの図柄列の特別図柄が大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様（所謂、リーチ態様）で停止表示されるまでの期間は遊技者に装飾図柄の表示態様に対する興味を持たせることが難しいという問題点があった。

【６５６０】

これに対して、本第３３制御例では、装飾図柄（第３図柄）の表示態様を変動毎に規則的に可変させる構成とし、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合にはその規則性を崩す構成としている。詳細な説明は後述するが、本第３３制御例では、液晶画面中の左図柄列、中図柄列、右図柄列の３つの図柄列に表示される装飾図柄のうち、左図柄列に停止する装飾図柄（左図柄）を変動毎に順番に可変させる構成である。例えば、１回目の特図変動では左図柄として「１」の数字が付された装飾図柄を停止表示させ、２回目の特図変動では左図柄として「２」の数字が付された装飾図柄を停止表示させる。このように、新たな特図変動が実行される毎に、左図柄列には前回左図柄として停止表示された装飾図柄の数字に１が加算された数字を付された装飾図柄が停止表示される。そして、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果である場合（例えば、大当たり当選）には、前回の特図変動において左図柄として停止表示された装飾図柄と同一の数字が付された装飾図柄が左図柄列に停止表示される。つまり、通常は特図変動毎に１ずつ左図柄の数字が繰り上がるパターンで左図柄列の装飾図柄が可変し、前回の特図変動における左図柄と同一態様の装飾図柄が左図柄列に停止表示された場合には大当たり当選である可能性が高いことを遊技者に示唆することとなる。このように構成することで、表示される装飾図柄の種類が偏り難くなり、変動毎に異なるキャラクタが付された装飾図柄を表示し易くなる。また、周期的に特定のキャラクタが付された装飾図柄が表示されるため、お気に入りのキャラクタが付された装飾図柄が表示されるタイミングを遊技者が予測することが可能となる。さらに、前回の特図変動における左図柄と同一態様の装飾図柄が停止表示されることで大当たり当選の可能性が高いことを示唆するため、新たな特図変動が開始されてから左図柄が停止表示されるまでの期間で前回の左図柄と同一態様の装飾図柄が停止表示されることを遊技者に期待させ、装飾図柄の表示態様に強い興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、前回の特図変動で左図柄列に停止表示された装飾図柄の態様（数字）を確認していなければ、今回の特図変動で左図柄列に停止表示される装飾図柄が同一の態様であるのかが分からないため、毎変動、遊技者に装飾図柄の態様を注視させ易くなり遊技に集中させることができる。

【６５６１】

また、本第３３制御例では、特定の数字が付された装飾図柄の表示タイミングでのみ特定演出が実行され得る構成としている。具体的には、「１」の数字が付された装飾図柄（１図柄）を表示予定の特図変動において、通常の１図柄Ｄ１に付されたキャラクタの態様（図１８３８参照）とは一部態様が異なるキャラクタ（例えば、キャラクタの色が異なる）が付された特殊１図柄（図１８４５（ａ）参照）が表示された場合に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する演出である「チャンスゾーン演出」が実行される。このように構成することで、１図柄が表示されるタイミングでは遊技者にチャンスゾーン演出が実行されるかもしれないと期待させることが可能となるため、遊技者の期待感を周期的に向上させることができる。

【６５６２】

また、従来、特図変動中に液晶画面にて表示される変動演出（例えば、リーチ演出）に対応してスピーカーからＢＧＭを出力するパチンコ機が一般的である。このようなパチンコ機において、同じリーチ演出であってもＢＧＭの種類によって大当たり当選期待度が異なる構成のものが知られている。例えば、ＢＧＭとして、１番の歌詞と２番の歌詞が異なる楽曲が使用され、１番の歌詞の楽曲データが再生された場合よりも、２番の歌詞の楽曲

データが再生された場合の方が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成である。このような構成の場合、再生されているＢＧＭの種類が分かった時点で遊技者はＢＧＭに対する興味を無くしてしまうという不具合があった。また、ＢＧＭの種類毎に１つの楽曲データが必要であるため、ＢＧＭの種類が増えれば増えるほど楽曲データの容量が大きくなってしまうという問題点があった。

【６５６３】

これに対して、本第３３制御例では、１のＢＧＭの楽曲データを音データＡと、その音データＡの音色を一部変えた音データＢの２つの音データによって構成し、２つの音データの音量をそれぞれ調整することでＢＧＭの音色を可変可能に構成している。具体的には、リーチ演出が開始される場合に、音データＡと音データＢの再生を開始する。この際に、音データＡの音量を最大に設定し、音データＢの音量をミュートとすることで音データＡの楽曲のみがスピーカーから出力される。そして、特別図柄抽選の結果に対応して設定されるシナリオに基づいて音データＢの音量を最大とすることで、スピーカーから音データＡと音データＢが合わさった楽曲が出力される。これによりＢＧＭの音色を可変させる構成である。このように構成することで、音データＢの音量を可変させるタイミングによってＢＧＭの音色が可変するタイミングを異ならせることができるため、２つの音データのみで複数のＢＧＭの出力パターンを設けることが可能である。そして、ＢＧＭの音色が可変するタイミングを複数設けることで、ＢＧＭの出力が終了するまで音色が可変する可能性を残すことが可能となり、ＢＧＭの再生が終了するまで遊技者のＢＧＭに対する興味を維持することができる。

【６５６４】

本第３３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容の一部と、音声出力装置１１３のＭＰＵ３０１が実行する制御内容を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６５６５】

＜第３３制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞

図１８３０は、第３３制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１８３１はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図１８３２から図１８３５は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図であり、図１８３６は、パチンコ機１０に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図１８３７は、パチンコ機１０の後面図である。図１８３０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図３５０１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図３５０１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１８３０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が

植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図３５０１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。

【６５６６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１８６０参照）から発射された遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１８３０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１８３０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図１８３０の正面視で右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７として、第１特別図柄に対応した表示装置３７ａと、第２特別図柄に対応した表示装置３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図１８６０参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第３３制御例では、第１図柄表示装置３７は、遊技球が、第１入球口６４へ入球したか、第２入球口６４０へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入球した場合には、表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７は、パチンコ機１０に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能なＬＥＤ（状態ＬＥＤ）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【６５６７】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、３Ｒ時短２５４回大当たり（大当たりＡ）、３Ｒ時短１回大当たり（大当たりＢ）、１０Ｒ時短１０回大当たり（大当たりＣ）、３Ｒ時短１０回大当たり（大当たりＤ）が用意されている。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「３Ｒ時短２５４回大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その時短状態を特図変動が２５４回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりＡ）のことであり、「３Ｒ時短１回大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり遊技の後に時短状態を設定し、その時短状態を特図変動が１回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりＢ）のことである。また、「１０Ｒ時短１０回大当たり」は、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に時短状態を設定し、その時短状態を特図変動が１０回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりＣ）のことであり、「３Ｒ時短１０回大当たり」は、最大ラウンド数が３ラウンドの大当た

り遊技の後に時短状態を設定し、その時短状態を特図変動が１０回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりＤ）のことである。ここで、本第３３制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第３３制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第１特別図柄）と、第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第２特別図柄）と、を有している。そして、各第１図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

【６５６８】

特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂ（図１８３０参照）が開放され、特定入賞口６５ａ（図１８３０参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機１０における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ（図１８３０参照）が開放され、Ｖ入賞口６５０ａ（図１８３０参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第３３制御例では、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に設けられた特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第３３制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第１大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４を通過した場合に成立する第２大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【６５６９】

なお、上述した通り、本第３３制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第３３制御例におけるパチンコ機１０では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第２図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤１３に設けられたスルーゲート６７へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には

、電動役物６４０ａ（図１８３０参照）を作動させることで、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

【６５７０】

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート６７へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第３３制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）抽選の当たり確率がアップし、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

【６５７１】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。なお、本第３３制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率（小当たり確率）を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率（外れ確率）が低くなるように構成しても良い。

【６５７２】

遊技領域には、遊技球が入球することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、装飾用の第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以

下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過をトリガとして第２図柄（普通図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図１８６０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第３３制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図１８６０参照）の制御に伴った特別図柄の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【６５７３】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会（普図当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態（普通図柄の高確率状態）中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された遊技球のうち、遊技盤１３の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過すると、第２図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【６５７４】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第３３制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、

複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方（左側領域）でも良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１８６０参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ａで示される。

【６５７５】

一方、遊技盤１３の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１８６０参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４に遊技球が入球すると、４個の遊技球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に遊技球が入球すると１個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第１入球口６４、及び、第２入球口６４０は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第３３制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第２入球口６４０へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となり、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い状態となる。

【６５７６】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄（普通図柄）の当たり確率が高く、また、第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短いので、第２図柄（普通図柄）の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

【６５７７】
つまり、本第３３制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第３３制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選と、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約１／２３０）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の１０ラウンド（Ｒ）となるのは、第２特別図柄抽選の場合のみで構成している。また、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に、その時短状態が継続する期間として、第１特別図柄抽選では最も長い期間（特図変動が２５４回実行されるまでの期間）継続可能な時短状態が設定される可能性があるものの、その確率は４％と極めて低く、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の多くは最も短い期間（特図変動が１回実行されるまでの期間）継続可能な時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ）となる。一方、第２特別図柄抽選では、何れの大当たり種別（大当たりＣ，Ｄ）であっても特図変動が１０回実行されるまで継続可能な時短状態が設定される。よって、第１特別図柄抽選が実行されるよりも第２特別図柄抽選が実行される方が遊技者にとっては有利であると言える。一方で、第１入球口６４は、第２入球口６４０のように電動役物６４０ａを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａのない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【６５７８】
一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０へと入球させ易い状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入球口６４０への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第３３制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第３３制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図１８３０、及び図１８３１を参照して本第３３制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第３３制御例では図１８３０に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分け

ることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【６５７９】

図１８３０に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第３３制御例のパチンコ機１０では、図１８３０に示した通り、右打ち領域には、上流側から順にスルーゲート６７、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５の順で各機構が配設されており、右側領域のスルーゲート６７よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３がスルーゲート６７を通過するように構成している。そして、スルーゲート６７を通過した遊技球は、スルーゲート６７の下方に植設された複数の釘によって、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置６５０に到達するように構成している。一方で、スルーゲート６７を通過すること無く（スルーゲート６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球は、スルーゲート６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に配設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。

【６５８０】

図１８３０に示した通り、第２可変入賞装置６５０は、その上面が左下方向（図１８３０の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、電動役物６４０ａに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球の殆どがＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置６５０の上流側に到達した遊技球（スルーゲート６７を通過した遊技球）がＶ入賞口６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い第１流路（スルーゲート６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い第２流路（スルーゲート６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第３３制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３がスルーゲート６７を通過し、第２可変入賞装置６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／２がスルーゲート６７を通過すること無く、第２可変入賞装置６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下

した全ての遊技球が、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、電動役物６４０ａに到達することになる。

【６５８１】

そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を右下方向（図１８３０の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【６５８２】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図１８３１を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域に設けられた電動役物６４０ａの構成について、より詳細に説明をする。図１８３１に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図１８３０の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図１８３１参照）に流下する。領域ａに到達した遊技球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端側に向けて遊技球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて遊技球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から１０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【６５８３】

なお、本第３３制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）によって、電動役物６４

０ａが突出状態を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する（普図当たり遊技を実行する）場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｂ（図１８３１参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｃ（図１８３１参照）へと到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置する期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図１８３１に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第３３制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する遊技球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了し、退避状態となる、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも長い期間、電動役物６４０ａの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物６４０ａの上面を流下した遊技球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【６５８４】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した遊技球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような遊技球は図１８３１に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの遊技球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと遊技球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。また、本第３３制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個保持（保留記憶）可能に構成している。つまり、新たな特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない状態であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで特図２保留を獲得し、特図２保留を獲得している状態で、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立した場合には、特図２保留を用いて第２特別図柄抽選を実行させることができるように構成している。よって、時短状態が設定されている状態において、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない場合、例えば、特別図柄変動が実行されている場合であっても、特図２保留を獲得するために意欲的に遊技者に右打ち遊技を行わせることができる。さらに、特図２保留を既に最大数（１個）獲得している状態であっても、時短状態中に右打ち遊技を行うことで、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球を入賞させ易くすることができるため、時短状態中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、意欲的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

【６５８５】

なお、本第３３制御例では、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数（１個）よりも、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（１０個）の方が多くなるように構成することで、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技に加え、多くの賞球獲得を目指す遊技を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、時短状態における遊技状況に応じて目的を異ならせた遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技

者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第３３制御例では、上述した通り、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技とは異なる遊技として、多くの賞球獲得を目指す遊技を実行させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、一般入賞口６３へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球とは異なる特典を遊技者に提供するように構成しても良いし、一般入賞口６３の代わりに、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能な入賞口や、普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を獲得可能な入賞口を設けるように構成しても良い。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が１個となるように構成しているため、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立している状態であれば、第２入球口６４０に遊技球が入球する場合の方が一般入賞口６３に遊技球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２抽選および１個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立しておらず、且つ、特図２保留を条件数獲得している状態であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に遊技球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。

【６５８６】

これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。尚、第３３制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間として、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ遊技球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に遊技球を通過させた後、遊技球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度遊技球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。第１入球口６４の下方右側には第１可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入球に起因して行われた特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示すための停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７にて特別図柄を点灯表示させると共に、その大当たり当選に対応した第３図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、遊技者に対して大当たり当選が報知される。

【６５８７】

そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【６５８８】

第１可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５ｂと、その開閉扉６５ｂを前後方向（図１８３０の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ（図１８６０参照）とを備えている。特

定入賞口６５ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５ｂが手前側（図１８３０の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５ｂが位置している状態では、開閉扉６５ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられたアウト口６６に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５ｂが奥側（図１８３０の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【６５８９】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図１８３０の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ（図１８６０参照）とを備えている。Ｖ入賞口６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図１８３０の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、Ｖ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０の下流側に流下し、第２可変入賞装置６５０よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図１８３０の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球がＶ入賞口６５０ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第２可変入賞装置６５０の詳細な構造については、図１８３２から図１８３５を参照して後述する。ここで、図１８３２から図１８３５を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図１８３０に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図１８３０の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【６５９０】

本第３３制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開

状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞するのに十分な期間である。Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下しながら検出口６５０ａ１（図１８３４（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第３３制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第３３制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【６５９１】

詳細は後述するが、本第３３制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目の開放動作までよりも、５回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点で特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される５回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（０．４秒）設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、５回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（１０個）Ｖ入賞装置６５０へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される１回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【６５９２】

次に、図１８３２を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図１８３２は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図１８３２に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニッ

ト６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【６５９３】

図１８３３は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図１８３３（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図１８３３（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１８３３（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１８３３（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図１８３４（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図１８３３（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【６５９４】

図１８３３（ａ）は、図１８３３（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１８３３（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図１８３４を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１８３４（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図１８３４（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。図１８３４（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【６５９５】

ここで、詳細については後述するが、第３３制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ（特定領域）６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖスイッチ（特定領域）６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１８３４（ｂ）参照）ように構成している。第３３制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図示しない開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図１８３４（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【６５９６】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【６５９７】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（１個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ４通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第３３制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることがで

きるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【６５９８】

次に、図１８３５を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図１８３５（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第３３制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図１８３５（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図１８３０参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。

【６５９９】

図１８３５（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図１８３５（ｂ）に示した状態へと移行する。図１８３５（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図１８３５（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【６６００】

以上、説明をしたように、本第３３制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の

結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

【６６０１】

図１８３７に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【６６０２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１８６０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１８６０参照）部の球詰まり等

、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【６６０３】

＜第３３制御例における演出内容について＞

次に、図１８３８から図１８５９を参照して、本第３３制御例のパチンコ機１０において実行される各種演出内容について説明をする。図１８３８は、本第３３制御例において第３図柄表示装置８１に表示される各第３図柄の態様を示した図である。図１８３８に示す通り、本第３３制御例における第３図柄は、「１」から「８」の数字ｎ１～ｎ８と、それぞれの数字に異なるキャラクタｃ１～ｃ８が付された態様で構成されている。より具体的には、図１８３８に示すように、１図柄Ｄ１は数字の「１」とタコのキャラクタｃ１で構成され、２図柄Ｄ２は数字の「２」とフグのキャラクタｃ２で構成され、３図柄Ｄ３は数字の「３」とカメのキャラクタｃ３で構成され、４図柄Ｄ４は数字の「４」とサメのキャラクタｃ４で構成され、５図柄Ｄ５は数字の「５」とエビのキャラクタｃ５で構成され、６図柄Ｄ６は数字の「６」とアンコウのキャラクタｃ６で構成され、７図柄Ｄ７は数字の「７」とジュゴンのキャラクタｃ７で構成され、８図柄Ｄ８は数字の「８」と熱帯魚のキャラクタｃ８で構成されている。本第３３制御例では、主制御装置１１０において第１特別図柄抽選（または第２特別図柄抽選）が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍでは第３図柄の変動表示が実行され、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２、右図柄列Ｚ３に停止表示された第３図柄による複数の数字で構成された表示態様によって特別図柄抽選の結果が報知される。なお、特別図柄抽選の結果を報知する態様を、複数の数字で構成された表示態様で示す構成としたが、これに限るものではなく、複数のキャラクタを特定の組み合わせ（例えば、同一態様の組み合わせ）で表示することで特別図柄抽選の結果を報知する構成としても良い。

【６６０４】

次に、図１８３９及び図１８４０を参照して、本第３３制御例における変動毎の左図柄（第３図柄表示装置８１の左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄）の通常の停止表示パターンについて説明する。図１８３９及び図１８４０は、通常の左図柄の表示パターンの流れを示した図である。図１８３９（ａ）は、１回目の特図変動において特別図柄抽選の結果が外れであることを示す第３図柄の組み合わせが停止表示されている状態の表示画面を示した図である。主表示領域Ｄｍには、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１、中図柄列Ｚ２に３図柄Ｄ３、右図柄列Ｚ３に４図柄Ｄ４がそれぞれ停止表示されている。上述したように、本第３３制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示される第３図柄の数字が同一となる。従って、図１８３９（ａ）に示す例では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示されている第３図柄の数字が異なっていることから、特別図柄抽選の結果が外れであると遊技者は容易に認識することができる。図１８３９（ｂ）は、図１８３９（ａ）に示した状態から新たな特図変動が開始され、所定の変動時間が経過した後に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止表示された図である。図１８３９（ｂ）に示した例では、左図柄列Ｚ１に２図柄Ｄ２、中図柄列Ｚ２に６図柄Ｄ６、右図柄列Ｚ３に５図柄Ｄ５がそれぞれ停止表示されている。図１８３９（ｂ）に示す例でも、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示された各第３図柄の数字が異なっていることから特別図柄抽選の結果は外れである。図１８４０（ａ）は、図１８３９（ｂ）に示した状態から新たな特図変動が開始され、所定の変動時間が経過した後に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止表示された図である。図１８４０（ａ）に示した例では、左図柄列に３図柄Ｄ３、中図柄Ｚ２に１図柄Ｄ１、右図柄Ｚ３に８図柄Ｄ８がそれぞれ停止表示されている。図１８４０（ａ）に示す例でも、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示された各第３図柄の数字が異なっていることから特別図柄抽選の結果は外れである。図１８４０（ｂ）は、図１８４０（ａ）に示した状態から新たな特図変動が開始され、所定の変動時間が経過した後に左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示された図である。図１８４０（ｂ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に４図柄Ｄ４、右図柄列Ｚ３に１図柄Ｄ１が停止表示され、中図柄列Ｚ２の第３図柄は変動表示中である。

左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ２に停止表示されている第３図柄の数字が異なっていることから、リーチ態様（２つの図柄列の特別図柄が停止表示された時点で、大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様）ではなく、特別図柄抽選の結果が外れであることが分かる。

【６６０５】

ここで、図１８３９から図１８４０に示した例では、左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄が、１回目の特図変動では１図柄Ｄ１、２回目の特図変動では２図柄Ｄ２、３回目の特図変動では３図柄Ｄ３、４回目の特図変動では４図柄Ｄ４、となっている。このように、本第３３制御例では、前回の特図変動において停止表示された左図柄列Ｚ１の第３図柄の数字に１加算した数字の第３図柄が左図柄列Ｚ１に停止表示される構成としている。なお、８図柄Ｄ８が停止表示された場合には、次に実行される特図変動では、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される。なお、本第３３制御例では、左図柄（左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄）が特図変動毎に１ずつ昇順に可変する構成としているが、これに限るものではなく、１ずつ降順に可変する構成としても良い。

【６６０６】

次に、図１８４１及び図１８４２を参照して、４変動目が当たりスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンについて説明する。図１８４１（ａ）～図１８４２（ａ）に示す通り、３変動目までは特図変動の変動パターンとしてリーチ態様とならない変動パターンが決定されており、図１８３９（ａ）～（ｃ）に示した例と同様に、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の数字に１加算した数字の第３図柄が左図柄列Ｚ１に停止表示される。図１８４２（ｂ）は、図１８４２（ａ）に示した状態から当たりスーパーリーチの変動パターンで新たな特図変動が実行された場合の例を示している。図１８４２（ｂ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に前回の特図変動（図１８４２（ａ）に示す特図変動）において停止表示された第３図柄と同一の図柄である３図柄Ｄ３が停止表示されている。ここで、上述したように、本第３３制御例では、リーチ態様とならない変動パターン（特別図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターン）で特図変動が実行される場合には、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の数字に１加算した数字の第３図柄が左図柄列Ｚ１に停止表示される。一方、リーチ態様となる変動パターン（特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に設定され易い変動パターン）で特図変動が実行される場合には、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄と同一の第３図柄が左図柄列Ｚ１に停止表示される同一図柄停止演出が実行される。このように構成することで、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄と同一の第３図柄が左図柄列Ｚ１に再度停止表示されれば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと予測できるため、遊技者に特図変動における第３図柄の数字に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、前回の特図変動における第３図柄の態様を確認していないと、次の特図変動で左図柄列Ｚ１に同一の第３図柄が停止表示されたのかが分からないため、外れの特図変動においても遊技者に停止表示された第３図柄を確認しようと表示画面に注目させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。

【６６０７】

次に、図１８４３～図１８４４を参照して、特図変動における左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示される前の期間で実行されるキャラ出現演出について説明する。図１８４３（ａ）は、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示された特図変動の次に実行される特図変動におけるキャラ出現演出の一例を示した図である。このキャラ出現演出は、左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示される前に、主表示領域Ｄｍにキャラクタを表示させる演出である。キャラ出現演出で表示されたキャラクタは、実行中の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を示唆するものである。図１８４３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には保有している各特別図柄の保留球数を表示するための小表示領域Ｄｍ１ａ及びＤｍ１ｃと、各特別図柄の変動表示に対応する第４図柄

の変動表示を実行するための小表示領域Ｄｍ１ｂ及びＤｍ１ｄが形成されている。副表示領域Ｄｓには、保有している特別図柄の保留球数に対応する保留図柄が表示されている。なお、本第３３制御例では、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には特図１保留球数に対応する数の保留図柄を表示し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には特図２保留球数に対応する数の保留図柄を表示する構成としているが、これに限るものではなく、設定されている遊技状態に関わらず、特図１保留球に対応する保留図柄と、特図２保留球に対応する保留図柄のどちらの保留図柄も表示する構成としても良い。主表示領域Ｄｍでは、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の第３図柄が変動表示中であり、主表示領域Ｄｍの正面視右下にはフグのキャラクタｃ２が表示されている。このキャラクタｃ２は、図１８３８に示すように２図柄Ｄ２を構成するキャラクタであり、特図変動が開始されてから左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示されるまでの期間で表示画面の右端に表示され、表示画面の左端に向かって移動した後、非表示となる。その後、図１８４３（ｂ）に示すように、左図柄列Ｚ１には第３図柄として２図柄Ｄ２が停止表示される。つまり、第３図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタは、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を示唆しており、図１８４３（ａ）に示す例では、今回の特図変動において左図柄列Ｚ１に２図柄Ｄ２が停止表示されることを遊技者に示唆している。これにより、例えば、第３図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタが、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄を構成するキャラクタである場合には、同一図柄停止演出が実行されることを遊技者が予測できるため、特図変動が開始されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間は、遊技者にどのキャラクタが表示されるのかに興味を持たせることが可能となる。一方、第３図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタが、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄を構成するキャラクタではない場合には、遊技者は同一図柄停止演出が実行されないと思い、今回の特図変動の抽選結果に対する興味を失ってしまう虞がある。これに対して、本第３３制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ、第３図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタとは異なるキャラクタで構成された第３図柄が左図柄列Ｚ１に停止表示されるキャラ矛盾演出を実行可能に構成している。具体的には、図１８４３（ａ）に示すキャラ出現演出が実行された後に、図１８４４に示すように、左図柄列Ｚ１には、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄と同一の第３図柄である１図柄Ｄ１が停止表示される。このように構成することで、第３図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタが、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄を構成するキャラクタではない場合であっても、同一図柄停止演出が実行される可能性を残すことが可能となり、更に同一図柄停止演出が実行された場合には大当たり当選であることが確定するため、左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示されるまで遊技者に第３図柄の態様への興味を持たせ続けることが可能となり、演出効果を向上させることができる。

【６６０８】

次に、図１８４５を参照して、リーチ態様で停止表示された第３図柄の態様を異なる態様へと可変させる図柄変更演出について説明する。ここで、詳細は後述するが、本第３３制御例では第１特別図柄の大当たり種別として、大当たり遊技終了後に時短２５４回（特図変動が２５４回実行されるまで継続する時短状態）が付与される大当たりＡと、大当たり遊技終了後に時短１回（特図変動が１回実行されるまで継続する時短状態）が付与される大当たりＢの２種類の大当たり種別がある。時短状態中は、第２特別図柄抽選が実行され易く、第２特別図柄抽選では約１／６の確率で小当たりに当選するため、大当たりＡが選択された場合には、実質２連チャンとなる。そして、特図変動において７図柄の組み合わせ（各図柄列の第３図柄が「７７７」の組み合わせ）により大当たり当選であることが報知された場合には大当たり種別が大当たりＡであることが確定し、７図柄Ｄ７以外の第３図柄の組み合わせにより大当たり当選であることが報知された場合には大当たりＢであることが確定する構成としている。このため、左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６が停止表示された特図変動の次に実行される特図変動では、大当たりＡに当選している場合のみ左図柄列

Ｚ１に７図柄Ｄ７が停止表示され、大当たりＡに当選していない場合には例外的に８図柄Ｄ８が停止表示される構成としている。このように構成することで、左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６が停止表示された特図変動の次に実行される特図変動において左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７が停止表示されるのか否かに興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１～６図柄Ｄ６の何れかが停止表示される特図変動において大当たりＡに当選した場合には、７図柄Ｄ７以外の第３図柄の組み合わせにより大当たり当選であることが報知されることとなり、遊技者に報知される大当たり種別と、実際に当選した大当たり種別とが異なる不具合が生じる。これに対して、本第３３制御例では、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１～６図柄Ｄ６の何れかが停止表示される特図変動において大当たりＡに当選した場合には、主表示領域Ｄｍにおいて停止表示された第３図柄がリーチ態様となった後に、停止表示されている第３図柄の態様を７図柄Ｄ７に可変させる構成としている。以下、具体的な図柄変更演出の内容について説明する。図１８４５（ａ）は、２図柄Ｄ２でリーチ態様となった場合に図柄変更前兆演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図１８４５（ａ）に示す例では、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３にそれぞれ２図柄Ｄ２が停止表示され、２図柄Ｄ２によるリーチ態様が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの正面視右下には、７図柄Ｄ７を構成するジュゴンのキャラクタｃ７の一部態様が表示されている。この図柄変更前兆演出が実行されている特図変動の特別図柄抽選の結果が大当たりＡ当選（大当たり当選であり、かつ、大当たり種別が大当たりＡであること）である場合には、図１８４５（ｂ）に示す、図柄変更成功演出が実行される。具体的には、図１８４５（ｂ）に示すように、キャラクタｃ７が表示画面の正面視右端から全身を現し、表示画面の正面視左端に向かって移動表示される。そして、キャラクタｃ７が図柄列Ｚ１、Ｚ３を通過したことに合わせて、各図柄列に停止表示されている２図柄Ｄ２が７図柄Ｄ７に可変する。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりＡ当選ではない場合には、図柄変更失敗演出（図示しない）が実行される。この図柄変更失敗演出では、図柄変更前兆演出が実行された後、キャラクタｃ７が全身を現さないまま表示画面の正面視右端に引っ込む演出が実行され、図柄列Ｚ１、Ｚ３の２図柄Ｄ２はそのままの状態が維持される。このように、図柄変更演出が実行されることで、左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７以外の第３図柄が停止表示される特図変動において大当たりＡに当選した場合であっても、違和感なく遊技者に正しい情報を報知することができる。また、左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７以外の第３図柄が停止表示される特図変動であっても、リーチ態様となった後に７図柄Ｄ７に可変するかもしれないと遊技者を期待させることが可能となり、７図柄Ｄ７以外の第３図柄が停止表示される特図変動に対して遊技者の興味が薄れることを抑制することができる。

【６６０９】

次に、図１８４６～図１８４８を参照して、第１特別図柄の変動演出の１つであるチャンスゾーン演出について説明する。このチャンスゾーン演出は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が外れである場合よりも実行され易い演出であり、今回の特図変動は大当たり当選である可能性が高い特図変動であることを示唆するための演出である。本第３３制御例では、特図変動の変動パターンがスーパーリーチであり、かつ、今回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄が１図柄Ｄ１である場合にチャンスゾーン演出が実行される。まず、図１８４６（ａ）を参照して、特別図柄抽選の結果が外れであり、リーチ態様とならない変動パターンで特図変動が実行される場合の演出内容について説明する。図１８４６（ａ）は、左図柄列Ｚ１に通常の１図柄Ｄ１が停止表示され、チャンスゾーン演出が実行されない場合の表示画面を示した図である。図１８４６（ａ）に示す通り、左図柄列Ｚ１には通常の１図柄Ｄ１が停止表示され、その後、図１８４６（ｂ）に示すように、右図柄列Ｚ３には２図柄Ｄ２が停止表示される。このように、リーチ態様とならない変動パターンで特図変動が実行される場合には、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される状況であってもチャンスゾーン演出は実行されない。次に、図１８４７及び図１８４８を参照して、チャンスゾーン演出が実行される場合の演出の流れについて説明する。図１８４７（ａ）は、左図柄列Ｚ１に特殊な１図柄Ｄ１ａが停止表示

され、チャンスゾーン演出が実行される場合の表示画面を示した図である。図１８４７（ａ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に通常の１図柄Ｄ１（図１８３８参照）とはキャラクタｃ１の色が異なる特殊な１図柄Ｄ１ａが停止表示され、その後、図１８４７（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍの中央にはチャンスゾーン演出が実行されたことを報知する態様であるチャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示される。また、副表示領域Ｄｓでは、保留図柄を非表示とし、チャンスゾーンに突入したことを報知する「チャンスゾーン突入」というコメントが表示される。これにより、チャンスゾーン演出が実行されたことを遊技者が容易に認識することができる。なお、チャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示された後、右図柄列Ｚ３には１図柄Ｄ１が停止表示され、リーチ態様となる。チャンスゾーン演出が実行された場合のリーチ演出では、主表示領域Ｄｍにリーチ図柄（左図柄列Ｚ１に特殊１図柄Ｄ１ａ、右図柄列Ｚ３に通常１図柄Ｄ１）とチャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示される。これにより、チャンスゾーン演出が継続していることを遊技者に分かり易くすることができる。なお、今回の特図変動が大当たりＡ当選である場合には、チャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示された後に、停止表示された第３図柄を再変動させ、異なる図柄態様（例えば、７図柄Ｄ７）に可変させる構成としても良い。また、特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示される場合に、通常１図柄Ｄ１が停止表示される場合よりも第３図柄を大きく表示した後、チャンスゾーンアイコンＡｋ１が停止表示されるタイミングで通常の大きさに戻す構成としても良い。このように構成することで、特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示されたことを強調し、遊技者に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示されたことを分かり易くすることができる。なお、これに限るものではなく、特殊１図柄Ｄ１ａを通常の大きさで停止表示させ、チャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示されるタイミングで通常よりも小さく表示する構成としても良い。このように構成することで、チャンスゾーンアイコンＡｋ１を強調することができるため、遊技者にチャンスゾーン演出が実行されることをさらに分かり易くすることができる。また、左図柄列Ｚ１に特殊１図柄Ｄ１が停止表示される場合に、演出ボタン２２ａの操作を促す態様を表示し、遊技者が演出ボタン２２ａを押下することで、特殊１図柄Ｄ１が停止表示される構成としても良い。このように構成することで、遊技者を演出に注目させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。また、特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示された場合に、中図柄列Ｚ２に演出ボタン２２ａの操作を促す態様を表示させ、遊技者が演出ボタン２２ａを押下することで、チャンスゾーンアイコンＡｋ１を表示させる構成としても良い。このように構成する場合、例えば、演出ボタン２２ａを押下し、チャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示されなければ、右図柄列Ｚ３にも特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示される構成としても良い。つまり、チャンスゾーン演出よりも上位の超チャンスゾーン演出が実行される構成とすることで、演出ボタン２２ａを押下したときにチャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示されるか否かに遊技者の興味を持たせることが可能となり、演出効果を向上させることができる。また、表示されるチャンスゾーンアイコンＡｋ１の種類によってリーチ演出の種別を示唆する構成としても良い。具体的には、チャンスゾーンアイコンＡｋ１の種類として、赤色のチャンスゾーンアイコン、緑色のチャンスゾーンアイコン、青色のチャンスゾーンアイコンの色違いのチャンスゾーンアイコンの中から１のチャンスゾーンアイコンを決定可能な構成とし、赤色のチャンスゾーンアイコンが停止表示された場合にはスペシャルリーチ、緑色のチャンスゾーンアイコンが表示された場合にはスーパーリーチ、青色のチャンスゾーンアイコンが表示された場合にはノーマルリーチといったように、表示されたアイコンの種類によってリーチ演出の種別を示唆する構成としても良い。このように構成することで、表示されるチャンスゾーンアイコンの種類にも興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【６６１０】

図１８４８（ａ）は、左図柄列Ｚ１に通常の１図柄Ｄ１が停止表示された後に、右図柄列Ｚ３に特殊な１図柄Ｄ１ａが停止表示され、チャンスゾーン演出が実行される場合の表示画面を示した図である。この場合、左図柄列Ｚ１に通常の１図柄Ｄ１が停止表示された時点ではチャンスゾーン演出の実行を報知する態様であるチャンスゾーンアイコンＡｋ１

は表示されず、図１８４８（ｂ）に示すように、右図柄列Ｚ３に特殊な１図柄Ｄ１ａが停止表示された後にチャンスゾーンアイコンＡｋ１が表示され、チャンスゾーン演出が実行される。上述したように、本第３３制御例では左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄が変動毎に規則的に可変する構成であり、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される特図変動が周期的に実行される。このため、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される特図変動の実行タイミングでは、チャンスゾーン演出が実行されるのではないかと遊技者に期待感を与えることが可能となり、遊技意欲の低下を抑制することができる。また、左図柄列Ｚ１に特殊な１図柄Ｄ１ａが停止表示されなかった場合であっても、右図柄列Ｚ３に特殊な１図柄Ｄ１ａが停止表示される可能性があるため、右図柄列Ｚ３に第３図柄が停止表示されるまで遊技者の第３図柄の態様に対しての興味を維持させることができる。なお、本第３３制御例では、左図柄列Ｚ１と、右図柄列Ｚ３の何れかに特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示された場合にチャンスゾーン演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留球内に大当たり当選保留がある場合に、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される特図変動において、左図柄列Ｚ１に通常の１図柄Ｄ１、右図柄列Ｚ３に１図柄Ｄ１以外の第３図柄を停止表示させ、中図柄列Ｚ２に特殊１図柄Ｄ１ａを停止表示させることで、保留球内に大当たり当選保留があることを示唆する構成としても良い。このように構成することで、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される特図変動においてリーチ態様とならなかった場合であっても、中図柄列Ｚ２に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示されれば保留球内に大当たり当選することが確定するため、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される特図変動が終了するまで遊技者の第３図柄に対する興味を維持させることができる。また、左図柄列Ｚ１に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示された後に、右図柄列Ｚ３にも特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示されることでチャンスゾーンよりも大当たり当選期待度が高いことを示唆する超チャンスゾーンに突入させる構成としても良い。

【６６１１】

次に、図１８４９～図１８５１を参照して、リーチ演出中の楽曲演出について説明する。本第３３制御例では、表示画面において第３図柄がリーチ態様で停止表示された場合に、主表示領域Ｄｍではリーチ演出が実行され、そのリーチ演出に合わせて音声出力装置２２６のスピーカー部３０６からリーチ演出中ＢＧＭが出力される。図１８４９（ａ）は、特別図柄抽選の結果が外れである特図変動においてリーチ演出が開始されてから５秒経過した時点における楽曲演出の内容を示した図である。図１８４９（ａ）に示す例では、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３に１図柄Ｄ１がそれぞれ停止表示され、中図柄列Ｚ２では第３図柄が変動表示されている。また、表示領域ＨＲ１にはリーチ演出の実行中であることを報知する態様である「リーチ」という文字が表示されているため、リーチ演出の実行中であることを遊技者に分かり易くしている。そして、音声出力装置２２６のスピーカー部３０６からはリーチ演出中ＢＧＭを構成する音声ＡデータＯｓ１に基づく音が出力されている。ここで、図１８５０を参照して、特別図柄抽選の結果が外れである特図変動におけるリーチ演出とＢＧＭの関係について説明する。図１８５０は、特別図柄抽選の結果が外れである特図変動におけるリーチ演出とＢＧＭの関係を模式的に示したタイミングチャートである。本第３３制御例では、リーチ演出に対応するＢＧＭを、音声ＡデータＯｓ１と音声ＢデータＯｓ２の２種類の音声データによって構成している。音声ＡデータＯｓ１はＢＧＭの基本となる音色を収録したデータであり、音声ＢデータＯｓ２は音声ＡデータＯｓ１の音色と一部異なる音色が収録されたデータである。そして、音声ＡデータＯｓ１のみがスピーカー３０６から出力された場合と、音声ＡデータＯｓ１と音声ＢデータＯｓ２がスピーカー３０６から出力された場合で、遊技者にはＢＧＭの音色が異なって聞こえるように構成している。図１８５０に示す例では、特図変動の変動パターンとして外れノーマルリーチの変動パターン（図１８６６（ｂ）参照）が設定されており、特図変動が開始されてからリーチ演出が実行されるまでのリーチ前演出が実行されている期間（第３図柄がリーチ態様で停止表示されるまでの期間）は、リーチ演出に対応するＢＧＭを構成する音声ＡデータＯｓ１及び音声ＢデータＯｓ２が停止状態（再生されていない状態）となっている。そして、特図変動が開始されてから２０秒が経過したタイミングで主表示領域Ｄｍ

ではリーチ演出が開始され、リーチ演出の開始に合わせて音声出力装置２２６では音声ＡデータＯｓ１及び音声ＢデータＯｓ２の再生が開始される。なお、各音声データの再生が開始される場合に、各音声データの音量も設定される。図１８５０に示す例では、リーチ演出が開始される時点では、音声ＡデータＯｓ１の音量が大に、音声ＢデータＯｓ２の音量がミュートに、それぞれ設定されている。なお、音量「大」とは、スピーカー部３０６から音声データに基づく音が出力され、遊技者に音が聞こえる状態であり、音量「ミュート」とは、スピーカー部３０６から音声データに基づく音が出力されず、遊技者に音が聞こえない状態である。したがって、音声ＡデータＯｓ１の音量が大に、音声ＢデータＯｓ２の音量がミュートに、それぞれ設定されている場合には、遊技者には音声ＡデータＯｓ１に基づく音しか聞こえていない状態となる。そして、リーチ演出の開始から終了までの期間中に音声ＢデータＯｓ２の音量は変更されず、リーチ演出の終了に合わせて音声ＡデータＯｓ１及び音声ＢデータＯｓ２の再生が停止されている。つまり、図１８５０に示す例では、リーチ演出中にＢＧＭが可変せずにリーチ演出が終了したこととなる。

【６６１２】

次に、図１８４９（ｂ）を参照して、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動におけるリーチ演出中の楽曲演出について説明する。図１８４９（ｂ）は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合において、リーチ演出が開始されてから５秒経過したタイミングにおける楽曲演出の内容を示した図である。図１８４９（ａ）に示した例と異なるのは、音声出力装置２２６のスピーカー部３０６から音声ＡデータＯｓ１と音声ＢデータＯｓ２が出力されている点である。ここで、図１８５１を参照して、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動におけるリーチ演出とＢＧＭの関係について説明する。図１８５１は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動におけるリーチ演出とＢＧＭの関係を模式的に示したタイミングチャートである。図１８５１に示す例では、特図変動の変動パターンとして、当たりノーマルリーチ（図１８６６（ｂ）参照）が設定されており、図１８５０に示した例と同様に、リーチ前演出が実行されている期間は、リーチ演出に対応するＢＧＭを構成する音声ＡデータＯｓ１と音声ＢデータＯｓ２は停止状態となっている。そして、特図変動が開始されてから２０秒が経過したタイミングで主表示領域Ｄｍではリーチ演出が開始され、リーチ演出の開始に合わせて音声ＡデータＯｓ１と音声ＢデータＯｓ２の再生が開始される。図１８５０に示す例と同様に、リーチ演出が開始されたタイミングでは、音声ＡデータＯｓ１の音量は大に、音声ＢデータＯｓ２の音量はミュートにそれぞれ設定されている。図１８５０に示す例と異なるのは、リーチ演出が開始されてから５秒が経過したタイミングでミュート状態であった音声ＢデータＯｓ２の音量が大に設定されている点である。音声ＢデータＯｓ２の音量が大に設定されることにより、音声出力装置２２６のスピーカー部３０６からは音声ＡデータＯｓ１と音声ＢデータＯｓ２が出力され、遊技者には音色の異なるＢＧＭが聞こえる状態となる。つまり、リーチ演出中のＢＧＭの音色が通常のＢＧＭ（スピーカー３０６から音声ＡデータＯｓ１のみが出力された状態のＢＧＭ）の音色か否かによって、大当たり当選である否かを遊技者は予測可能となる。なお、音声ＢデータＯｓ２の音量を可変するタイミングは、リーチ演出の開始から５秒経過したタイミングに限るものではなく、リーチ演出中の様々なタイミングで可変可能に構成している。具体的には、音声ＢデータＯｓ２の音量を可変するタイミングを規定した複数の楽曲演出シナリオから１の楽曲演出シナリオが設定される。この楽曲演出シナリオには、例えば、リーチ演出が開始されるタイミングで音声ＢデータＯｓ２の音量を大に設定するパターンや、リーチ演出が開始されてから１５秒後に音声ＢデータＯｓ２の音量が大に設定されるパターンが規定されている。これにより、リーチ演出が開始されてから終了するまでのどのタイミングにおいてもＢＧＭの音色が可変するかもしれないと遊技者に期待させることが可能となり、リーチ演出が終了するまで、遊技者を演出に集中させることができる。また、音声ＡデータＯｓ１と音声ＢデータＯｓ２の２つのデータのみで複数パターンのＢＧＭを出力することができるため、データ容量を増やさずに多様な演出を提供することが可能となる。なお、本第３３制御例では、リーチ演出中のＢＧＭを可変させる楽曲演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、リー

チ前演出の実行期間中にＢＧＭを可変させる楽曲演出を実行する構成としても良い。また、大当たり遊技中にＢＧＭを可変させる楽曲演出を実行する構成としても良い。この場合、大当たり遊技中に楽曲演出が実行された場合には、保留連（保留球内に大当たり当選保留がある）を示唆する構成としても良い。また、本第３３制御例では、音色の異なる２つの音データのうち、一部の音データの音量を調整することで遊技者に聞こえる音が可変する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、「調」の異なる複数の音データを楽曲演出に用いても良い。具体的には、同じ楽曲の「ハ長調」の音データと、「ハ単調」の音データを有する構成としても良い。ここで、「ハ長調」の音データによって出力される楽曲では、遊技者に明るい印象を与えることが可能であり、「ハ単調」の音データによって出力される楽曲は、遊技者に暗い印象を与えることが可能である。従って、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合には、「ハ長調」の音データによって楽曲を出力し、大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合には、「ハ単調」の音データによって楽曲を出力し、遊技者にどちらの大当たり種別の大当たり遊技が実行されているかを示唆する構成としても良い。これにより、遊技機で長い期間遊技をしている遊技者は、遊技機で初めて遊技を行う遊技者よりも、楽曲の曲調の違いによって実行中の大当たり遊技終了後にどの遊技状態が設定されるかをいち早く知ることが可能となり、遊技機で長い期間遊技をしている遊技者に優越感を与えることが可能となるため、遊技意欲を向上させることができる。なお、大当たり遊技中に限ることなく、通常状態において、通常の特図変動は「ハ単調」の音データに基づく楽曲を出力し、大当たり当選する特図変動である場合には「ハ長調」の音データに基づく楽曲を出力しても良い。また、特図変動が所定回数（例えば、１００回）実行されるまでの期間で時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合に、時短状態が終了するまでの特図変動の残りの実行回数が所定回数以上（例えば、１０回以上）である場合には「ハ長調」の音データに基づく楽曲を出力し、所定回数以下（１０回以下）である場合には「ハ単調」の音データに基づく楽曲を出力する構成としても良い。このように構成することで、遊技をしているにも関わらず、第３図柄表示装置８１に表示される演出を注視せず、他のことに気を取られている遊技者（例えば、スマートフォンを操作している遊技者）に対して、楽曲の曲調により遊技情報を伝えることが可能となる。なお、「ハ長調」「ハ単調」の音データのみに限るものではなく、その他の曲調（例えば、「イ長調」や「ト単調」等）の音データを有する構成としても良い。

【６６１３】

次に、図１８５２～図１８５６を参照して、本第３３制御例におけるタイマー演出について説明する。このタイマー演出は、特図変動中に主表示領域Ｄｍに表示されるタイマーＴｍ１にタイマー秒数が設定され、そのタイマー秒数が０秒となった場合に、演出情報を報知するための報知態様（例えば、装飾用可動役物を可動させる演出が実行されることを報知する報知態様や、今回の特図変動の大当たり当選期待度を報知する報知態様）が表示される演出である。タイマー演出は、タイマーＴｍ１に表示されるタイマー秒数を決定するための演出であるタイマー秒数決定演出と、タイマーＴｍ１に表示されたタイマー秒数を時間の経過に合わせて更新する演出であるカウントダウン演出によって構成されている。図１８５２（ａ）及び（ｂ）はタイマー秒数決定演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図１８５２（ａ）に示すように、タイマー秒数決定演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの正面視右端には、演出情報を報知するための報知態様が表示されるまでの残り時間を表示する態様であるタイマーＴｍ１が表示され、表示領域ＨＲ１にはタイマー秒数決定演出が実行されたことを報知する態様である「タイマー出現」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍには、第１表示位置Ｈｉ１～第５表示位置Ｈｉ５にそれぞれ風船Ｆｓ１～Ｆｓ５と、銃を持ったうさぎのキャラクタ８０１が表示される。タイマー秒数決定演出では、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示された風船Ｆｓ１～Ｆｓ５をキャラクタ８０１が銃により破裂させることで各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５にはそれぞれ

数字が表示され、表示された全ての数字を合算した値がタイマーＴｍ１のタイマー秒数として設定される。したがって、タイマー秒数決定演出が開始された時点では、タイマー表示Ｔｍ１にはタイマー秒数が設定されていないことを示す態様である「？」が表示され、副表示領域Ｄｓには「表示された秒数がタイマーに加算されるよ！」という主表示領域Ｄｍの各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示される秒数を合算した値がタイマー表示Ｔｍ１のタイマー秒数として設定されることを報知するための態様が表示される。

【６６１４】

図１８５２（ｂ）は、タイマー秒数決定演出実行中の表示画面の一例を示した図である。図１８５２（ｂ）では、図１８５２（ａ）に示した状態からキャラクタ８０１により第１表示位置Ｈｉ１、第２表示位置Ｈｉ２、第３表示位置Ｈｉ３にそれぞれ表示されている風船Ｆｓ１～Ｆｓ３が破裂され、第４表示位置Ｈｉ４、第５表示位置Ｈｉ５に表示されている風船Ｆｓ４、Ｆｓ５はまだ破裂していない状態を示している。なお、各風船は、時間の経過に合わせて１秒毎に第１表示位置Ｈｉ１から順番に破裂していく。図１８５２（ｂ）に示すように、第１表示位置Ｈｉ１～第３表示位置Ｈｉ３には、それぞれ「５」、「１」、「２」の数字が表示されている。この数字は、タイマーＴｍ１に加算されるタイマー秒数を示す態様であり、それぞれ５秒、１秒、２秒が加算されることを示している。図１８５３（ａ）は、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５にタイマー秒数を示す数字が表示された後の演出の一例を示した図である。図１８５３（ａ）では、図１８５２（ｂ）に示した状態から、キャラクタ８０１が第４表示位置Ｈｉ４に表示された風船Ｆｓ４と、第５表示位置Ｈｉ５に表示された風船Ｆｓ５を順番に破裂させたことで、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５にはタイマーＴｍ１に加算されるタイマー秒数を示す数字がそれぞれ表示された状態となっている。各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に数字（秒数）が表示されると、その数字がタイマーＴｍ１に吸収される演出が実行された後、タイマーＴｍ１の「？」表示は、タイマー秒数計算中であることを示す態様に可変する。そして、所定期間（本第３３制御例では、１秒）が経過すると、図１８５３（ｂ）に示すように、タイマー表示Ｔｍ１には各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示されていた数字を合算した値に対応するタイマー秒数「１６秒」を示す態様が表示される。このように、タイマーＴｍ１が表示されてからタイマー秒数が設定されるまでの期間において段階的にタイマー秒数が報知されることで、最終的に設定されるタイマー秒数を遊技者が推測可能となり、タイマーＴｍ１にタイマー秒数が設定されるまでの期間も遊技者にタイマーＴｍ１を用いた演出に注目させることができるため、演出効果を向上させることが可能である。

【６６１５】

なお、本第３３制御例では、タイマー演出においてタイマーを１つ表示する構成としたが、これに限るものではなく、複数のタイマーを表示する構成としても良い。例えば、タイマー秒数決定演出において、３つのタイマーＡ、Ｂ、Ｃを表示し、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示された表示秒数が、それぞれ３つのタイマーのうち、いずれかのタイマーに設定される。この場合、タイマーＡは保留図柄に関する演出（例えば、保留図柄可変演出）が実行されることを示唆する発動時報知態様が表示され、タイマーＢは第３図柄に関する演出（例えば、第３図柄態様可変演出）が実行されることを示唆する発動時報知態様が表示され、タイマーＣはその他の演出（例えば、導光板発光演出や、役物可動演出など）が実行されることを示唆する発動時報知態様が表示される構成とし、設定されるタイマー秒数が長いほど大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行される構成とする。このため、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示された表示秒数が、各タイマーに分散して設定される場合よりも、特定のタイマーにまとまって設定される場合の方が大当たり当選期待度の高い演出が実行され易くなる。また、例えば、保留図柄の態様として、複数段階可変する構成（例えば、保留図柄が白色、青色、緑色、赤色の順に可変する構成）とした場合、既に数段階可変した保留図柄が表示されている場合（例えば、緑色の保留図柄が表示されている場合）には、タイマーＡに表示秒数が設定されれば、最も大当たり当選期待度の高い最終段階の保留図柄へと可変することが示唆されることとなる。したがって、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示された表示秒数がどのタイマーに設定されるのかに対して遊

技者に興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、タイマー毎に異なる種類の演出が実行されることを示唆する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、タイマー毎に優劣を付ける構成としても良い。具体的には、タイマーＡ、タイマーＢ、タイマーＣの順に大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行されることを報知する発動時報知態様が表示され易くなる構成としても良い。この場合、各タイマーで特定の発動時報知態様（例えば、「役物可動」の表示）が表示され易いタイマー秒数を設定しても良い。

【６６１６】

図１８５４は、設定されたタイマー秒数が０になり装飾用可動役物演出の実行が報知された場合の表示画面の一例を示した図である。詳細な処理内容は後述するが、タイマー秒数決定演出においてタイマーＴｍ１にタイマー秒数が設定されると、時間の経過に合わせてタイマーＴｍ１に表示されているタイマー秒数が１秒ずつ減っていくカウントダウン演出が実行される。そして、１６秒が経過するとタイマーＴｍ１に「０秒」を示す態様が表示された後、タイマーＴｍ１には「役物可動」という文字が表示され、合わせて装飾用可動役物演出が実行される。この「役物可動」という文字は、装飾用可動役物Ｙｍ１が収納位置（第３図柄表示装置８１の表示画面と重ならない位置）から表示画面の前面側の所定位置に可動する装飾用可動役物演出が実行されることを報知する報知態様である。本第３３制御例の装飾用可動役物演出は、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が実行され易い演出であり（図１８７１参照）、装飾用可動役物演出が実行されることで遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることができる。なお、タイマーＴｍ１のタイマー秒数が０となった場合に表示される報知態様は「役物可動」という文字に限るものではなく、同一図柄停止演出が実行されることを報知する態様や、第３図柄表示装置８１の表示画面の前面側に配置されている導光板を発行させる導光板発光演出（図示しない）が実行されることを報知する態様といった各種演出が実行されることを報知する報知態様を設定可能に構成している。

【６６１７】

また、図１８５５（ａ）に示すように、タイマー秒数が０秒となった場合に、新たにタイマー秒数が設定されることを報知する態様である「再セット」という文字が表示される場合もある。本第３３制御例では、タイマーＴｍ１に「再セット」が表示された場合には、予め規定されたタイマー秒数（前回設定されたタイマー秒数を２／３倍した値）が設定される。図１８５５（ｂ）に示す例では、前回設定されたタイマー秒数が１６秒であったため、「１２秒」を示す態様が表示されている。ここで、本第３３制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも特図変動の変動パターンとしてスーパーリーチが設定され易い構成であり、変動パターンとしてノーマルリーチが設定されている場合よりも、スーパーリーチが設定されている場合の方が、長いタイマー秒数が設定され易く構成している（図１８７３参照）。具体的には、ノーマルリーチが設定されている場合にはタイマー秒数として１６秒が設定され易く、スーパーリーチが設定されている場合には３０秒以上のタイマー秒数が設定され易い。つまり、タイマー秒数決定演出において長いタイマー秒数（３０秒以上）が設定された場合には、遊技者に今回の特図変動は大当たり当選の可能性が高いと思わせることができるため、特図変動終了まで特別図柄抽選の結果に興味を持たせることが可能である。一方、タイマー秒数決定演出において短いタイマー秒数（１６秒）が設定された場合、遊技者は今回の特図変動はスーパーリーチの変動パターンではなく、外れである可能性が高いと予測し、特図変動終了前に遊技者の特別図柄抽選の結果に対する興味が薄れてしまう虞がある。これに対して、タイマー秒数が０となった後にタイマー秒数が再セットされるパターンを設けることで、タイマー秒数決定演出において短いタイマー秒数が設定された場合であっても、再セットされる可能性があると遊技者に思わせ、特図変動終了まで特別図柄抽選の結果に興味を持たせることが可能となる。なお、本第３３制御例では、「再セット」が表示された場合に、前回設定されたタイマー秒数を２／３倍した値を設定する構成としたが、これに限るものではなく、前回設定されたタイマー秒数よりも長い秒数のタイマー秒数を設定する構成

としても良い。また、再度タイマー秒数決定演出を実行する構成としても良い。なお、本第３３制御例では、１の特図変動中にタイマー演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、複数の特図変動に跨がってタイマー演出を実行する構成としても良い。例えば、タイマー秒数決定演出を実行した特図変動ではタイマー秒数を設定せずにスタンバイ状態とし、次変動でタイマー秒数を設定し、カウントダウン演出を実行する構成としても良い。また、カウントダウン演出を複数の特図変動に跨がって実行する構成としても良い。このように構成することで、どの特図変動で発動時報知態様が表示されるのか遊技者に分かり難くなるため、タイマー演出の対象となる特図変動以外の特図変動においても発動時報知態様が表示されるのではないかと遊技者に思わせることで、特図変動に注目させることができる。或いは、発動時報知態様として「再セット」が表示された場合に、次回の特図変動で新たなタイマー秒数が設定される構成としても良い。

【６６１８】

図１８５６（ａ）は、タイマー秒数決定演出において風船が割れた後の第５表示位置Ｈｉ５に「×」が表示された場合の演出内容を示した図である。タイマー秒数決定演出では、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示された数字を合算した値がタイマーＴｍ１のタイマー秒数として設定されるため、序盤で小さい数字が続いた場合には、第５表示位置Ｈｉ５に数字が表示されるよりも前に遊技者のタイマー演出に対する興味が薄れてしまう虞がある。これに対して、表示位置に数字の代わりに「×」が表示された場合には、表示された数字を全て乗算した値がタイマーＴｍ１のタイマー秒数として設定される構成としている。具体的には、タイマー秒数決定演出において「×」が表示された場合は、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示された数字を加算した値がタイマーＴｍ１に設定されるのではなく、図１８５６（ｂ）に示すように、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示された数字を乗算した値である「５０秒」がタイマーＴｍ１に設定される。このように構成することで、タイマー秒数決定演出において第１表示位置Ｈｉ１～第３表示位置Ｈｉ３に表示されている数字から短いタイマー秒数が設定されると予測した遊技者がタイマー演出に対する興味を失ってしまうことを抑制することができる。なお、本第３３制御例では、タイマー秒数決定演出において各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示される風船Ｆｓ１～Ｆｓ５を同一態様で表示する構成であったが、これに限るものではない。例えば、風船の色によって表示秒数を示唆する構成としても良い。具体的には、通常は青色の風船を表示し、表示秒数が１０秒以上の場合には風船の色を赤色で表示可能に構成しても良い。このように構成することで、風船の態様から遊技者がタイマー秒数を予測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第３３制御例では、表示された風船が全て破裂し、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示秒数が設定される構成としたが、これに限るものではなく、一部の風船のみ破裂し、風船が破裂しなかった表示位置には表示秒数が表示されない構成としても良い。このように構成する場合、風船の色によって表示秒数を示唆する構成と組み合わせることで、遊技者が予測したとおりのタイマー秒数が設定されるかにも興味を持たせることができるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。また、本第３３制御例では、第１表示位置Ｈｉ１～第５表示位置Ｈｉ５の５つの表示位置に風船が表示される構成としたが、これに限るものではなく、タイマー演出種別によって表示される風船の数が異なる構成としても良い。具体的には、６個以上の風船が表示されるタイマー演出種別や、４個以下の風船が表示されるタイマー演出種別を設けても良い。

【６６１９】

次に、図１８５７～図１８５９を参照して、ファイナルチャレンジ演出について説明する。ファイナルチャレンジ演出は、時短最終変動（時短状態における最後の特図変動）と、時短状態が終了するまでに獲得した特図２保留球に基づいて通常状態（普通図柄の低確率状態）で実行される特図変動に跨がって行われる演出である。図１８５７（ａ）は、時短状態（普通図柄の高確率状態）にて実行される最後の特図変動（時短最終変動）における表示画面の一例を示した図である。時短最終変動が開始されると、主表示領域Ｄｍでは前回の特図変動において各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示された第３図柄の変動が開始される。副表示領域Ｄｓでは、保留図柄ｈ０～ｈ４が演出ボタン２２ａの操作を促す態様であるボ

タン保留図柄態様でそれぞれ表示されている。なお、時短状態における時短最終変動以外の特図変動では、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄はボタン保留図柄態様ではなく白色の丸印で表示される通常図柄態様（図１８４３（ａ）参照）で表示されており、時短最終変動が開始されると、保留図柄ｈ０～ｈ３は通常図柄態様からボタン保留図柄態様に可変する。そして、時短最終変動開始後に第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて表示される保留図柄ｈ４は、ボタン保留図柄態様で表示される。主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲには、ファイナルチャレンジ演出の実行中であることを報知する態様である「ファイナルチャレンジ」という文字と、演出ボタンを操作することで各保留図柄ｈ０～ｈ４の態様が可変し、特定の態様（Ｖ態様）となった場合には大当たり当選となることを案内する態様が表示されている。ファイナルチャレンジ演出において遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、図１８５７（ｂ）に示すように、押下回数に応じて保留図柄がｈ０から順番に可変する。

【６６２０】

図１８５７（ｂ）は、遊技者が演出ボタン２２ａを３回押下した場合の表示画面の一例を示した図である。図１８５７（ｂ）に示す例では、保留図柄ｈ０と保留図柄ｈ１がそれぞれ×態様で、保留図柄ｈ２がＶ態様で表示されている。この保留図柄の×態様は、保留図柄に対応する特別図柄抽選の結果が外れである可能性があることを示唆する態様であり、保留図柄ｈ０は変動中の特別図柄に対応する保留図柄であることから、実行中の特図変動は大当たり当選確定ではないことを示唆していることとなる。一方、保留図柄ｈ２はＶ態様に可変したことから、保留図柄ｈ２に対応する特図変動は大当たり当選確定であることを示している。なお、詳細は後述するが、本第３３制御例では、遊技者が演出ボタン２２ａを押下した場合に、ボタン保留図柄態様から×態様とＶ態様のどちらの態様に可変させるかを決定する構成であり、Ｖ態様は特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ決定され、×態様は特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合よりも外れである場合に決定され易く構成している（図１８７３（ｃ）参照）。なお、遊技者が演出ボタン２２ａを押下しなければ、各保留図柄に対応する特図変動が実行されてもボタン保留図柄態様は可変することなく、対応する特図変動が終了する際にボタン保留図柄態様のまま消化される。このように構成することで、特図変動が終了する前に特別図柄抽選の結果をいち早く知りたいと思う遊技者は演出ボタン２２ａを押下してボタン保留図柄態様を可変させることが可能であり、各特図変動が終了するまでじっくりと演出を楽しみたいと思う遊技者は演出ボタン２２ａを押下しなければボタン保留図柄態様は可変しないため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

【６６２１】

次に、図１８５８を参照して、ファイナルチャレンジ演出中に実行される保留図柄変化演出について説明する。上述したように、ファイナルチャレンジ演出では遊技者が演出ボタン２２ａを押下することによりボタン保留図柄態様で表示されている保留図柄が異なる態様へと可変し、各保留図柄に対応する特図変動が終了する前にその特図変動の特別図柄抽選の結果が示唆される。このため、保留図柄ｈ０～ｈ４の全ての保留図柄が×態様（外れである可能性があることを示唆する態様）に可変した場合、保留球の中に大当たり当選である保留球はないと予測した遊技者が、ファイナルチャレンジ演出が終了する前に遊技意欲を低下させてしまう虞がある。これに対して、本第３３制御例では、特図変動の終了後に各保留図柄がシフトした場合に、大当たり当選である保留球があれば、×態様からＶ態様へと保留図柄の態様を可変させる保留図柄変化演出を実行可能に構成している。図１８５８（ａ）は、ファイナルチャレンジ演出が実行されてから遊技者が演出ボタン２２ａを５回押下し、保留図柄ｈ０～保留図柄ｈ４の全ての保留図柄が×態様へと可変した状態を示した図である。ファイナルチャレンジ演出において、実行エリアを含め保留図柄が５つ表示されている場合には、遊技者が演出ボタン２２ａを５回押下すると、保留図柄ｈ０～ｈ４の全ての保留図柄がボタン保留図柄態様とは異なる態様へと可変する。図１８５８（ａ）に示す例では、全ての保留図柄が×態様へと可変している。そして、実行中の特図変動が終了すると実行エリアの台座ｍ０上に表示されていた保留図柄ｈ０は非表示となり

、新たな特図変動が開始される場合に、第１保留エリアの台座ｍ１上に表示されていた保留図柄ｈ１は台座ｍ０上に、第２保留エリアの台座ｍ２上に表示されていた保留図柄ｈ２は第１保留エリアの台座ｍ１上に、第３保留エリアの台座ｍ３上に表示されていた保留図柄ｈ３は第２保留エリアの台座ｍ２上に、第４保留エリアの台座ｍ４上に表示されていた保留図柄ｈ４は第３保留エリアの台座ｍ３上に、それぞれシフトする。図１８５８（ｂ）に示す例では、図１８５８（ａ）に示した状態において第１保留エリアの台座ｍ１上に表示されていた保留図柄ｈ１に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるため、台座ｍ０上へのシフトに合わせて×態様からＶ態様へと可変している。また、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１には、大当たり当選であることが確定したことを示唆する態様である「おめでとう」の文字が表示される。このように構成することで、ファイナルチャレンジ演出中に演出ボタン２２ａを押下した結果、保留図柄がＶ態様へと可変しなかった場合であっても、保留図柄がシフトした場合に保留図柄変化演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させることで、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第３３制御例では、保留図柄が実行エリアの台座ｍ０上にシフトした場合に保留図柄変更演出が実行され得る構成としたが、これに限るものではなく、実行エリア以外の保留エリアにシフトする場合にも保留図柄変更演出を実行可能に構成しても良い。

【６６２２】

次に、図１８５９を参照して、表示されている全ての保留図柄が×態様へと可変した後も、遊技者が演出ボタン２２ａの押下を続けた場合の演出内容について説明する。本第３３制御例では、ファイナルチャレンジ演出が実行されている期間は演出ボタン２２ａへの操作が有効となっており、全ての保留図柄がボタン保留図柄態様ではなくなった後も、演出ボタン２２ａへの操作は有効のままとなる。そして、遊技者のボタン押下回数に応じて異なる演出が実行される構成としている。図１８５９（ａ）は、全ての保留図柄が×態様となった後に、遊技者が演出ボタン２２ａを１回押下した場合の演出内容の一例を示した図である。図１８５９（ａ）に示すように、遊技者の演出ボタン２２ａの押下に合わせて、音声出力装置２２６のスピーカー部３０６から「まだ押してるの？」という音声Ｏｓ３が出力される。この音声Ｏｓ３は、実行中の特図変動及び保留球内の特別図柄抽選の結果に関わらず出力される音声である。そして、遊技者の演出ボタン２２ａの押下回数に応じて出力される音声が可変するように構成している。具体的には、全ての保留図柄が×態様に可変してから２回目の演出ボタン２２ａの押下に対しては「諦めないね」という音声が出力され、３回目の演出ボタン２２ａの押下に対しては「しつこいよ？」という音声が出力される。そして、保留球内に大当たり当選である保留球が存在しない場合には、４回目の演出ボタン２２ａの押下に対して１回目の押下時に出力された音声Ｏｓ３が出力され、以後は演出ボタン２２ａの押下に対して３つの音声をループする。一方、保留球内に大当たり当選である保留球が存在する場合には、４回目の演出ボタン２２ａの押下に対して、図１８５９（ｂ）に示すように、音声Ｏｓ３とは異なる音声Ｏｓ４が出力され、主表示領域Ｄｍでは表示領域ＨＲ１に「Ｖ待機中」の文字が表示される特殊復活演出が実行される。この音声Ｏｓ４は、保留球内に大当たり当選する保留球が存在する場合に出力される音声であり、「Ｖ待機中」という文字は保留球内に大当たり当選する保留球が存在することを報知する態様である。この特殊復活演出は、演出ボタン２２ａの操作を促す表示態様が表示されていない状況であっても積極的に演出ボタン２２ａを操作する遊技者に対してのみ実行される演出であり、特殊復活演出が実行されることで、遊技者に意外性のある演出を提供することができるとともに、ファイナルチャレンジ演出の実行期間以外にも演出ボタン２２ａを操作することで何らかの演出が実行されるかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり遊技意欲を向上させることができる。なお、特殊復活演出が実行された後も、演出ボタン２２ａを押下した場合には、大当たり（小当たり）当選保留図柄を×態様からＶ態様に可変させる構成としても良い。なお、全ての保留図柄が×態様で表示された後も演出ボタン２２ａの押下を継続した場合に、保留内に大当たり（小当たり）当選保留があれば特殊復活演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、全ての保留図柄が×態様で表示された場合であって、演出ボタン２２ａの押下を継続しなかった場合

に、保留内に大当たり（小当たり）当選保留があれば、特殊復活演出とは異なる復活演出を実行する構成としても良い。例えば、全ての保留図柄が×態様で表示された後に実行される特図変動において、特殊ステージに移行する構成としても良い。この場合、特殊ステージでは、大当たり（小当たり）当選保留に基づく特図変動が終了するまで副表示領域Ｄｓに表示されている保留図柄や、主表示領域Ｄｍで変動表示されている第３図柄を非表示とする構成としても良い。このように、全ての保留図柄が×態様で表示された後に演出ボタン２２ａを押下するか否かで異なる復活演出が実行されることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【６６２３】

なお、本第３３制御例では、ファイナルチャレンジ演出中は特図変動毎に保留図柄がシフトする構成としたが、これに限るものではなく、ファイナルチャレンジ演出中は保留図柄をシフトさせない構成としても良い。例えば、ファイナルチャレンジ演出中は時短最終変動と、特図２保留球に対応する特図変動をまとめて１の特図変動であるかのように見せる構成とし、ボタン保留図柄がＶ態様に可変した場合には保留球内に大当たり（小当たり）当選する保留球が存在することを報知する構成とする。つまり、Ｖ態様が表示された位置の保留図柄に対応する保留球が大当たり（小当たり）当選する保留図柄であるとは限らない。このように構成することで、何個目の保留球が大当たり（小当たり）当選するのかを遊技者が把握できなくなるため、その保留球に基づく大当たり遊技が実行された後に新たに時短状態が設定された場合に、今回の特図変動が、ファイナルチャレンジ演出で事前判別された保留球に基づく特図変動であるかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、このように構成する場合、Ｖ態様が表示されたタイミングにおける残りの演出時間に応じて実行される演出を可変する構成としても良い。具体的には、遊技者によって、演出ボタン２２ａを操作するスピードが異なり、例えば、ファイナルチャレンジ演出が実行された後、速やかに演出ボタン２２ａを操作する遊技者もいれば、ファイナルチャレンジ演出が実行された後、しばらく時間が経過してから演出ボタン２２ａを操作する遊技者もいるため、Ｖ態様が表示されたタイミングにおいて残りの演出時間（特図変動時間）が異なる。例えば、ファイナルチャレンジ演出の全体の演出時間が１００秒である場合に、ファイナルチャレンジ演出開始から１０秒経過するまでにＶ態様が表示された場合には、通常のＶ報知ムービーを表示し、ファイナルチャレンジ演出開始から４０秒が経過するまでにＶ態様が表示された場合には、短縮版のＶ報知ムービーを表示する構成としても良い。このように、残りの演出時間に応じて異なる演出を実行することで、時短最終変動と特図２保留球に基づく特図変動の変動時間内で違和感のない演出を遊技者に提供することができる。

【６６２４】

なお、第３３制御例では、ファイナルチャレンジ演出において、ボタン保留図柄がＶ態様に可変した後も演出ボタン２２ａを操作することで、残りのボタン保留図柄を可変させることが可能であったが、これに限るものではなく、Ｖ態様が表示された後にボタン保留図柄が残っている場合には、演出ボタン２２ａを操作してもボタン保留図柄が可変しない構成としても良い。このように構成することで、保留球内に大当たり（小当たり）当選する保留球が複数存在しているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。ここで、例えば、Ｖ態様が表示された後に残りのボタン保留図柄が×態様に可変した場合、そのＶ態様の保留球に基づく大当たり遊技終了後に設定される新たな時短状態において、ファイナルチャレンジ演出で×態様で表示された保留球に基づく特図変動が実行されるため、遊技者は大当たり（小当たり）当選の可能性は低いと予想し、その特図変動に対する興味を失ってしまう虞がある。したがって、Ｖ態様が表示された後にボタン保留図柄が残っている場合には、演出ボタン２２ａを操作してもボタン保留図柄が可変しない構成とすることで、Ｖ態様に可変した保留図柄の後に残っている保留図柄に対応する保留球の事前判別を実行しないため、遊技者に大当たり（小当たり）当選である期待感を抱かせることができる。そして、ファイナルチャレンジ演出において、ボタン保留図柄がＶ態様へと変化しなかった場合、即ち、保留内に大当たり（小当たり）当選保留が無い場合には、第３図柄表

示装置８１の表示画面に「残念終了」の文字と共に、継続していた有利状態（当たり遊技状態と時短状態とが継続した有利期間）中に獲得した賞球数に対応する表示態様や、有利状態が継続した期間に対応する表示態様が表示されるエンディング画面が表示される。本制御例では、遊技状態を切り替えるタイミングと、遊技状態に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを異ならせる処理を実行することで、時短状態に対応する上述したエンディング画面が、少なくとも時短状態が終了した後に実行される第２特別図柄の保留（残保留）を用いた特別図柄変動が全て終了するまで継続する。

【６６２５】

＜第３３制御例における電気的構成について＞

次に、図１８６０を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１８６０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第３３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている。さらに、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される各種スイッチ２０８に含まれる構成やソレノイド２０９に含まれる構成の内容を変更している点で相違している。その他の構成については、第１制御例と同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【６６２６】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１８６１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１８６１は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【６６２７】

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

され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１８８０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１８９５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉと、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【６６２８】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。なお、本第３３制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第３３制御例では、特別図柄抽選の実行条件（特別図柄変動の始動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉに格納されている情報よりも、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

【６６２９】

なお、本第３３制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序（入賞順）に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第３３制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を

遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【６６３０】

本第３３制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定され、設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後には、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第１特典）と、小当たり（第２特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけで無く、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第３３制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第３３制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

【６６３１】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図１８６１を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１８８０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１８９５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【６６３２】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本第３３制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａｉによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値

が、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａｉによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉによって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図１８６３を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉについて説明する。図１８６３（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａｉは、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図１８６３（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉは、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｉ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｉ２と、を有している。この特別図柄１乱数テーブル２０２ａｉ１は、第１特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｉ２は、第２特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

【６６３３】

次に、図１８６３（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｉ１の内容について説明をする。図１８６３（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｉ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２ａｉ１には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２８５」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「６５５３５」に対して小当たり当選する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２８６個で、小当たり判定値が１個に規定しているため、第１特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２８６／６５５３６（約１／２３０）となり、小当たりと判定される確率は、１／６５５３６となる。よって、第１特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。次に、図１８６３（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｉ２の内容について説明をする。図１８６３（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｉ２に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄２乱数テーブル２０２ａｉ２には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。

【６６３４】

具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２８５」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５４６１４～６５５３５」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２８６個で、小当たり判定値が１０９２２個に規定しているため、第２特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２８６／６５５３６（約１／２３０）となり、小当たりと判定される確率は、１０９２２／６５５３６（約１／６）となる。よって、第２特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第２特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行わ

れる。つまり、時短状態においては大当たりに当選する可能性に加え、小当たり当選に基づく大当たり当選の可能性もあるため、実質的に大当たり遊技（有利遊技）は通常状態よりも時短状態（有利な所定の遊技状態）において実行され易くなる。よって、遊技状態に応じて有利度合いを大きく異ならせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第３３制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第３３制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（Ｖ領域）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。

【６６３５】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件（第１実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第２実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第３３制御例では、第１特別図柄抽選が実行される場合よりも第２特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第２実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第１特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機１０を提供することができる。

【６６３６】

なお、本第３３制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を

行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第３３制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【６６３７】

加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第１高確率状態、第２高確率状態、第３高確率状態を設定可能に構成し、第１高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第２高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第３高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を３種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第３３制御例では、図１８６３（ｂ）、及び図１８６３（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における大当たり確率と、第２特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

【６６３８】

また、本第３３制御例では、図１８６３（ｂ）、及び図１８６３（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における小当たり確率と、第２特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選の小当たり確率と、第２特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。さらに、本第３３制御例では、当選確率は異なるが、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れでも小当たり当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の特別図柄種別のみ小当たり当選し得る特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第３３制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲ

ＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに格納される。本第３３制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本第３３制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｉを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図１８６４（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｂｉの内容について説明をする。図１８６４（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｉに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１８６４（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｉは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

【６６３９】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈｉの値に「２５４」が設定される大当たり種別である。図１８６４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【６６４０】

また、図１８６４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈｉの値に「２５４」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は９５％（９５／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が継続する期間（特図変動回数）を異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定される分、有利な大当たり種別となる。一方、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」がそれぞれ対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈｉの値に「１０」が設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈｉの値に「１０」が設定される大当たり種別である。即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ）は、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が継続する期間（特図変動回数）は同一であるが、大当たり遊技のラウンド数が異なっており、「大当たりＣ」のほうが「大当たりＤ」よりも大当たり遊技のラウンド数が多く実行される分、有利な大当たり種別となる。ここで、本第３３制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には、約１／６の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。

【６６４１】
図１８６１に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本第３３制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに格納される。本第３３制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタＣ５の値を用いて、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉを参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図１８６５を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉの内容について説明をする。
【６６４２】
図１８６５は、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉに規定されている内容を模式的に示した図である。図１８６５に示した通り、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉは、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、第１特別図柄（特図１）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～９９」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることが困難な小当たり遊技が実行される小当たり種別である。一方、第２特別図柄（特図２）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～１９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ」が対応付けて規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。また、「小当たりＣ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＤ」が設定される小当たり種別である。
【６６４３】
つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は１００％（１００／１００）である。一方、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。また、「小当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＣ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第３３制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（Ｖ領域）を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（Ｖ条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、Ｖ条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、Ｖ条件が成立したことに基づいて実行される大当

たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図１８６５に示した通り、「小当たりＢ」に対しては、「大当たりＣ」の大当たり種別が規定されており、「小当たりＣ」に対しては、「大当たりＤ」の大当たり種別が規定されている。

【６６４４】

ここで、「大当たりＣ」が設定された場合には、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（「大当たりＣ」が設定される大当たり遊技）と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈｉの値に「１０」が設定される。一方、「大当たりＤ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈｉの値に「１０」が設定される大当たり種別である。つまり、本第３３制御例では、パチンコ機１０全体として、４種類の大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＤ）を設定可能に構成しており、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となり、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、及び、特別図柄抽選で小当たり当選時に設定され得る大当たり種別となる。このように、大当たり遊技を実行するための複数の実行条件のうち、成立した実行条件に応じて異なる大当たり種別の大当たり遊技を実行可能に構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させるために様々な実行条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【６６４５】

なお、本第３３制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合の一部とで同一内容の大当たり遊技（「大当たりＣ」、「大当たりＤ」に基づく大当たり遊技）を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機１０において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図１８６１に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１８９５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄｉ（図１８６６（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【６６４６】

ここで、図１８６６（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄｉの内容について説明をする。図１８６６（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄｉに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１８６６（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄｉには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄｉ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄｉ２、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄｉ３、が規定されている。図１８６１に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態

ではタイマ割込処理（図１８８０参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉに格納される。

【６６４７】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉに規定されている内容について、詳細に説明をすると、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第３３制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【６６４８】

また、本第３３制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第３３制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、第２入球口６４０へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）において普通図柄抽選で当り当選しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第２特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【６６４９】

なお、本第３３制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態）にて、第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ難くするために、普通図柄の低確率状態中は、普通図柄の高確率状態中に比べて、普通図柄抽選で当り当選し難くし、且つ、普通図柄抽選で当り当選（普図当たり当選）した場合であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となる動作態様で電動役物６４０ａを動作させる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、スルーゲート６７を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示ユニット８０の左側に形成さ

れる遊技領域）に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。

【６６５０】

さらに、普通図柄の低確率状態中における普通図柄の当たり確率を極端に低確率（例えば、１／６５５３６）に設定しておき、普通図柄の低確率状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選した場合に、ロング普図当たり遊技が必ず実行されるように構成しても良い。また、この場合、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選が複数回実行されるように構成すると良い。具体的には、ロング普図当たり遊技の動作パターンとして、遊技球が第１期間の間隔を空けて第２入球口６４０へと複数回入球し得るよう動作パターンを決定し、且つ、第２特別図柄変動の変動時間が、第１期間よりも短い第２期間となるように構成すると良い。このように構成することで、ロング普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球が入球する毎に、新たな第２特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができる。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）の遊技を行っている遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第１遊技と、普通図柄抽選の抽選結果に基づいてロング普図当たり遊技を実行することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第２遊技と、を並行して実行させることができるため、単調な遊技が継続し遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、この場合、１回のロング普図当たり遊技によって実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数が、時短状態中に実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数よりも多くなるように構成しても良い。つまり、第２特別図柄抽選が実行され易くなる時短状態が設定されてから、時短状態の時短終了条件が成立するまでの期間において実行可能な第２特別図柄抽選の実行回数（本第３３制御例では３回）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に実行された普通図柄抽選で当り当選し、ロング普図当たり遊技が実行された場合の方が、多くの第２特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成しても良い。

【６６５１】

このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易くする状態への移行契機として、成立し難い移行契機が成立した場合の方が、成立し易い移行契機が成立した場合よりも多くの第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となるため、成立し難い移行契機を成立させた遊技者に対して、付加価値を付与することができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図１８８０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１８９５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装

置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。図１８６０に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図１８６１に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図１８６２（ａ）を参照して、本第３３制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１８６２（ａ）は、本第３３制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図１８６２（ａ）に示した通り、本第３３制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｉ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉ、変動パターン選択テーブル２０２ｄｉ、時短付与テーブル２０２ｅｉ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉ、開放シナリオテーブル２０２ｇｉ、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈｉを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｉ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉについては、図１８６１に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【６６５２】

図１８６６（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄｉには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄｉ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄｉ２、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄｉ４、が規定されている。通常用変動パターンテーブル２０２ｄｉ１は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１８６６（ｂ）を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２ｄｉ１に規定されている内容について説明をする。図１８６６（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２ｄｉ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８６６（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｄｉ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【６６５３】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は小当たり）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊

技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、小当たり）当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【６６５４】

さらに、通常状態における第１特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間（８０秒）よりも長い変動時間（９０秒、１４０秒）となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間（４０秒、８０秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル２０２ｄｉ１を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置１１０のメイン処理（図１８９５参照）にて実行される外部出力処理（図１８９５のＳ１８０１Ｉ参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定されている。

【６６５５】

本第３３制御例では、通常状態が設定されている状態では、第２入球口６４０へと遊技球が入球し難く（不可能）なるように遊技盤１３に各種機構を配設しており、通常状態中に右打ち遊技を実行し、普図当たり遊技を実行したとしても、第２特別図柄抽選が実行され難く構成している。また、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で４個獲得可能に構成している。よって、通常状態において第２特別図柄抽選が実行される遊技状況としては、第２特別図柄抽選を容易に実行することが可能な時短状態中に特図２保留を獲得し、獲得した特図２保留を保持した状態で時短状態から通常状態へと移行し、通常状態が設定された後に、保持している特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される遊技状況となる。つまり、第２特別図柄抽選を容易に実行させることが可能な時短状態が終了し、その時短状態を契機に実行される最後の第２特別図柄抽選として通常状態にて第２特別図柄抽選が実行されることになる。よって、本第３３制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（２０秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて時短最終変動から跨がって実行されるファイナルチャレンジ演出（図１８５７～図１８５９参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さ

の変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

【６６５６】

次に、図１８６７（ａ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｄｉ２の内容について説明をする。図１８６７（ａ）は、時短用変動パターンテーブル２０２ｄｉ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｄｉ２は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルであって、時短状態中に参照される他のデータテーブル（時短最終変動パターンテーブル２０２ｄｉ３）よりも頻繁に参照されるデータテーブルである。具体的には、この時短用変動パターンテーブル２０２ｄｉ２は、時短状態が設定されてからの実行回数が１～４回目の第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンを決定する場合、又は、時短状態が設定されてからの実行回数が１～９回目（大当たりＡ当選後は１～２５３回目）の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンを決定する場合において参照される。本第３３制御例では、時短状態が設定されると、普通図柄抽選で当り当選した場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い動作態様で普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技を行うことで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す遊技が行われる。

【６６５７】

ここで、例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で時短状態が設定されることになり、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまでの間に、第１特別図柄抽選が実行される場合があった。本第３３制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第２特別図柄変動にて設定される変動時間が短くなるように構成しているが、時短状態で第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に第１特別図柄抽選が実行された場合には、実行された第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が停止表示されるまで、第２特別図柄抽選を実行することができず、結果として時短状態が設定されている期間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。加えて、本第３３制御例におけるパチンコ機１０は、特図２保留を最大で４個記憶可能に構成しており、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間（１秒）の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態中は、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が頻繁に実行されるため、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下状況によっては、特図２保留を獲得していない状態が発生し得る。このような状態において特図１保留を獲得している場合には第１特別図柄抽選が実行されてしまうため、新たに特図２保留を獲得したとしてもその時点が第１特別図柄変動中である場合には、新たに獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動を即座に実行することが出来ず、結果として時短状態が設定されている単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。

【６６５８】

これに対して、本第３３制御例では、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図１保留を短時間で消化するように構成している。このように構成することで特図１保留を獲得したままの状態で特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変動によって、第２特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図１８６７（ａ）に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８

」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されている。

【６６５９】

以上、説明をした通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｄｉ２を参照して変動パターンが決定される１～４回目の第１特別図柄変動、即ち、特図１保留として獲得可能な上限数（４個）に該当する変動回数であって、通常状態中に獲得した特図１保留に基づいて時短状態中に実行され得る回数の第１特別図柄変動に対しては、抽選結果が外れである場合には、変動時間が０．５秒の変動パターンが設定される。このように構成することで、特図１保留を獲得している状態で、時短状態が設定されたとしても、特図２保留を獲得するまで（時短状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選したことに基づく普図当たり遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させるまで）の間に、獲得済みの特図１保留を全て消化させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の抽選結果が外れ当選以外の場合（大当たり、小当たり）には、遊技者が抽選結果を把握可能な程度の変動時間が設定され、時短状態中に実行された第１特別図柄抽選にて当たり当選したことを遊技者に報知するための専用演出が実行される。このように構成することで、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に当たり遊技が実行された経緯を遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、時短状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、通常状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合と、同一の変動パターン（９０秒）が決定されるように構成している。そして、小当たり当選に対応した特別図柄変動中は、遊技状態に関わらず同一の変動演出が実行されるように構成している。

【６６６０】

次に、図１８６７（ｂ）を参照して、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄｉ３の内容について説明をする。図１８６７（ｂ）は、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄｉ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短最終変動パターンテーブル２０２ｄｉ４は、時短終了条件が成立する第２特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから１０回目（大当たりＡ当選後は２５４回目）の第２特別図柄変動が実行される場合に、設定される変動パターンを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別として第２特別図柄に対する変動パターンのみが規定されている。

【６６６１】

具体的には、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄｉ３には、特別図柄種別として第２特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。そして、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「大当たり」が規定されている。つまり、時短最終変動となる第２特別図柄変動の変動期間中にはファイナルチャレン

ジ演出の開始態様を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図２保留の獲得を促すための演出が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから１回目～９回目の第２特別図柄変動よりも１０回目（最終）の第２特別図柄変動の方が、特図２保留球の獲得を促す演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、１回目～９回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合と、３回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間当たりに実行される第２特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第２特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第２特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。

【６６６２】

図１８６２（ａ）に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル２０２ｅｉは、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選時に設定された大当たり種別）に応じた遊技状態（時短終了条件）が規定されている。ここで、図１８６４（ｂ）を参照して、時短付与テーブル２０２ｅｉの内容について説明をする。図１８６４（ｂ）は、時短付与テーブル２０２ｅｉに規定されている内容を模式的に示した図である。図１８６４（ｂ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｅｉには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値に「２７０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「２５４」が規定されており、「大当たりＢ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「１」が規定されており、「大当たりＣ」，「大当たりＤ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値に「２０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「１０」が規定されている。

【６６６３】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル２０２ｅｉに情報が規定されている、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔは、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ２０３ｈｉは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第１特別図柄変動、或いは、第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、時短カウンタ２０３ｈｉは、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ２０３ｓｉは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新（減算）される。つまり、小当たりカウンタ２０３ｓｉは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図２カウンタ２０３ｔｉは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、特図２カウンタ２０３ｔｉは、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

【６６６４】

図１８６４（ｂ）に示した通り、大当たり種別の「大当たりＡ」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に、時短カウンタ２０３ｈｉの値に「２７

０」が、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔｉの値に「２５４」が設定される。よって、大当たり種別の「大当たりＡ」に基づいて設定された時短状態は、合算特別変動回数が「２７０回」、小当たり当選回数が「１回」、第２特別図柄変動回数が「２５４回」の何れかの条件を満たした場合に、時短終了条件が成立する時短状態となる。本第３３制御例では、上述した各カウンタの値が１以上である場合に、時短状態中であると判別するように構成している。つまり、時短カウンタ２０３ｈｉ，小当たりカウンタ２０３ｅｉ，特図２カウンタ２０３ｔｉのいずれかの値が０になった場合には、時短状態が終了したこととなる。なお、本第３３制御例では、第２特別図柄抽選でのみ選択される大当たり種別（大当たりＣ，大当たりＤ）に対応する時短終了条件を同一としているが、これに限るものではなく、大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件を設定しても良い。この場合、例えば、時短状態中に実行される第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の内容を規定する特図２カウンタ２０３ｔの値を大当たり種別に応じて異ならせると良く、１の大当たり種別が設定された場合の方が、他の大当たり種別が設定された場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を増加させることができるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に遊技者により有利な時短状態が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【６６６５】

また、特図２カウンタ２０３ｔｉ以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の大当たり種別が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈｉの値として、「１０」よりも少ない「４」を設定するように構成しても良い。この場合、特図１保留を獲得しており、且つ、特図２保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数が減少することになる（特図２カウンタ２０３ｔｉの値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ２０３ｈｉの値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる）ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。

【６６６６】

図１８６４（ｂ）に示した通り、本第３３制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、３種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図２カウンタ２０３ｔｉに対して数値を設定すること無く、時短カウンタ２０３ｈｉの値に「１０００」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ２０３ｓｉに対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中にＶ入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第３３制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第２特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）の獲得数を計測するためのカウンタ（特図２保留獲得数カウンタ）を設け、特図２保留獲得数カウンタの値が所定条件（例えば、「４」）を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第２特別図柄変動期間中に特図２保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。

【６６６７】
このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図２保留を獲得していない状態（少ない特図２保留を獲得している状態）で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図２保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。また、本第３３制御例では、第２特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ２０３ｈｉの値、特図２カウンタ２０３ｔｉの値を一定数（「１」）減算するように構成しているが、例えば、第２特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ２０３ｈｉの値、特図２カウンタ２０３ｔｉの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈｉの値を減算させるように構成しても良い。

【６６６８】
加えて、本第３３制御例では、時短カウンタ２０３ｈｉの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈｉの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈｉの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈｉの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。開放シナリオテーブル２０２ｇｉは、主制御装置１１０によって動作制御される各種機構（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ）に対する動作態様が規定されているデータテーブルであって、上述した各種機構を動作させるための動作条件が成立した場合に、実行する動作制御に対応する開放シナリオを設定する際に参照される。

【６６６９】
図１８６０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１８６１に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１８９５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１８９４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（

ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１８９３参照）が即座に実行される。

【６６７０】

また、本第３３制御例におけるＲＡＭ２０３は、図１８６２（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉ、遊技状態格納エリア２０３ｇｉ、時短カウンタ２０３ｈｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊｉ、大当たり中フラグ２０３ｋｉ、小当たり種別格納エリア２０３ｍｉ、小当たり開始フラグ２０３ｎｉ、小当たり中フラグ２０３ｏｉ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉ、Ｖフラグ２０３ｑｉ、Ｖ通過フラグ２０３ｒｉ、小当たりカウンタ２０３ｓｉ、特図２カウンタ２０３ｔｉ、その他メモリエリア２０３ｚｉを有している。なお、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉ、遊技状態格納エリア２０３ｇｉ、時短カウンタ２０３ｈｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊｉ、大当たり中フラグ２０３ｋｉ、は上述した第１制御例における第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋと同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【６６７１】

小当たり種別格納エリア２０３ｍｉは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図１８８３のＳ４０９Ｉ：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理（図１８８４のＳ２２３Ｉ参照）において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される（図１８８４のＳ５０１Ｉ参照）。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉに格納される（図１８８４のＳ５０２Ｉ参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎｉは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１８８４のＳ５０４Ｉ参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎｉがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される（図１８９７のＳ２００３Ｉ参照）。この小当たり開始フラグ２０３ｎｉは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【６６７２】

小当たり中フラグ２０３ｏｉは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１８８４のＳ５０４Ｉ参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図１８９７のＳ２０１８Ｉ参照）。この小当たり中フラグ２０３ｏｉは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉは、小当たり遊技が実行されている場合に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により検知された場合に設定される大当たり種別を判別する

ためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図１８８４のＳ５０２Ｉ参照）。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知されると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｑｉがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【６６７３】

Ｖフラグ２０３ｑｉは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を遊技球が流下し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｑｉがオンであるかを判別し（図１８９７のＳ２０１３Ｉ参照）、Ｖフラグ２０３ｑｉがオンであると判別した場合に（図１８９７のＳ２０１３Ｉ：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図１８９７のＳ２０１５Ｉ参照）。このＶフラグ２０３ｑｉは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｒｉは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｑｉがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｑｉがオンに設定されている場合にオンに設定される。第３３制御例では、小当たり遊技中において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した遊技球に対応したＶ通過処理（図１８８０のＳ１０９Ｉ参照）においてオンに設定される（図１８９２のＳ１４０７Ｉ参照）。

【６６７４】

そして、Ｖ通過処理（図１８８０のＳ１０９Ｉ参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｒｉがオンに設定しているか判別し（図１８９２のＳ１４０１Ｉ）、オンに設定していると判別した場合は（図１８９２のＳ１４０１Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図１８９２Ｉ参照）のうちＳ１４０２Ｉ～Ｓ１４０９Ｉの処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にと規定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ２０３ｓｉは、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ２０３ｓｉには、大当たり制御処理（図１８９５のＳ１８０４Ｉ）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図１８９６のＳ１９１３Ｉ：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅｉに規定されている値が設定される（図１８９６のＳ１９１５Ｉ）。

【６６７５】

そして、特別図柄変動処理（図１８８１参照）の時短更新処理（図１８８１のＳ２２４Ｉ参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図１８８５のＳ６１５Ｉ参照）にて、小

当たり当選したと判別した場合に（図１８８６のＳ７０１Ｉ：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりカウンタ２０３ｓｉの値が０であると判別されると（図１８８６のＳ７０３Ｉ：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１８８６のＳ７０４Ｉ）。なお、第３３制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値が０に設定（リセット）される（図１８８５のＳ６０６Ｉ）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ２０３ｓｉの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図２カウンタ２０３ｔｉは、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図２カウンタ２０３ｔｉには、大当たり制御処理（図１８９６のＳ１８０４Ｉ）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図１８９６のＳ１９１３Ｉ：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅｉに規定されている値が設定される（図１８９６のＳ１９１５Ｉ）。

【６６７６】

そして、特別図柄変動処理（図１８８１参照）の時短更新処理（図１８８１のＳ２２４Ｉ参照）にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第２特別図柄変動であると判別した場合に（図１８８５のＳ６０８Ｉ：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の特図２カウンタ２０３ｔｉの値が０であると判別されると（図１８８５のＳ６１１Ｉ：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１８８５のＳ６１２Ｉ）。なお、第３３制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図２カウンタ２０３ｔｉの値が０に設定（リセット）される（図１８８５のＳ６０６Ｉ）。このように、複数の時短終了条件のうち、特図２カウンタ２０３ｔｉの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図２カウンタ２０３ｔｉの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図２カウンタ２０３ｔｉの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリエリア２０３ｚｉは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図１８６０に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【６６７７】

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

ている。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２、選択ボタン６００、などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。

【６６７８】

また、音声ランプ制御装置１１３に接続されている枠ボタン２２は、演出ボタン２２ａを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、演出ボタン２２ａからの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合に、演出用の役物（図１８５４参照）を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３に接続されている選択ボタン６００は、図１８３６に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、選択ボタン６００に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置１１４へ指示する。

【６６７９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第３３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１８６８（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａｉと、キャラ矛盾演出設定テーブル２２２ｂｉと、チャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉと、タイマー演出設定テーブル２２２ｄｉと、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉと、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉと、楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉと、図柄変更演出設定テーブル２２２ｈｉと、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉと、図柄態様決定テーブル２２２ｊｉと、演出用キャラ決定テーブル２２２ｌｉと、秒数決定演出シナリオテーブル２２２ｍｉと、が少なくとも記憶されている。図１８７０を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ａｉについて説明する。図１８７０は、この変動パターン選択テーブル２２２ａｉの規定内容を模式的に示したブロック図である。図１８７０に示す通

り、変動パターン選択テーブル２２２ａｉには、通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ１と、時短用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ２と、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ３が少なくとも規定されている。通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ１は、通常状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、時短用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ２は、時短状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ３は、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に用いられる変動パターン選択テーブルである。各変動パターン選択テーブルは、第１演出カウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に各変動パターンの種別（外れ、ガセ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。ここで、図１８７１を参照して、通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ１について説明する。図１８７１は、この通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ１の規定内容を模式的に示した図である。図１８７１に示す通り、当別図柄抽選の結果、変動パターン種別、第１演出カウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に対応して表示用変動パターンが規定されている。各表示用変動パターンには、上述した同一図柄停止演出と、装飾用可動役物Ｙｍ１を可動させる役物演出と、第３図柄表示装置８１の液晶画面の前面側に設けられている導光板を発光させる導光板発光演出の有無が予め規定されており、特図変動中にこれらの演出が実行されるか否かによって、実行中の特図変動の特別図柄抽選の結果を遊技者が予測し易く構成している。具体的には、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「外れ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れＡ」が設定される。この「外れＡ」は同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ガセ外れ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「ガセ外れＡ」が設定される。この「ガセ外れＡ」は同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～３９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチＡ」が設定される。この「外れノーマルリーチＡ」は同一図柄停止演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「４０～９９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチＢ」が設定される。この「外れノーマルリーチＢ」は同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、４０／１００（４０％）で導光板演出が実行される表示用変動パターン（外れノーマルリーチＡ）が設定され、６０／１００（６０％）で何れの演出も実行されない表示用変動パターン（外れノーマルリーチＢ）が設定されるため、特別図柄抽選の結果が外れで、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターンが設定され易い。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～３９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチＡ」が設定される。この「当たりノーマルリーチＡ」は、同一図柄停止演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「４０～８９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当

たりノーマルリーチＢ」が設定される。この「当たりノーマルリーチＢ」は、同一図柄停止演出と、導光板発光演出は実行されないが、役物演出が実行される表示用変動パターンである。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチＣ」が設定される。この「当たりノーマルリーチＣ」は、同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、４０／１００（４０％）で導光板発光演出が実行される当たりノーマルリーチＡが設定され、５０／１００（５０％）で役物演出が実行される当たりノーマルリーチＢが設定され、、１０／１００（１０％）で何れの演出も実行されない当たりノーマルリーチＣが設定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターン（当たりノーマルリーチＣ）が設定され難く、導光板演出または役物演出の何れかが実行される表示用変動パターン（当たりノーマルリーチＡ、当たりノーマルリーチＢ）が設定され易い。これにより、特図変動において、何れの演出も実行されない場合には、特別図柄抽選の結果が外れである可能性が高く、導光板演出や役物演出が実行された場合には特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと遊技者は予測することができる。

【６６８０】

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～２９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ」が設定される。この「外れスーパーリーチＡ」は、同一図柄停止演出が実行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「３０～４９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＢ」が設定される。この「外れスーパーリーチＢ」は、役物演出が実行され、同一図柄停止演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「５０～６９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＣ」が設定される。この「外れスーパーリーチＣ」は、導光板発光演出が実行され、同一図柄停止演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「７０～７９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＤ」が設定される。この「外れスーパーリーチＤ」は、同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「８０～８９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＥ」が設定される。この「外れスーパーリーチＥ」は、同一図柄停止演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＦ」が設定される。この「外れスーパーリーチＦ」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、同一図柄停止演出が実行されない表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、３０／１００（３０％）で同一図柄停止演出のみが実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＡ）が設定され、２０／１００（２０％）で役物演出のみが実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＢ）が設定され、２０／１００（２０％）で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＣ）が設定され、１０／１００（１０％）で同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＤ）が設定され、１０／１００（１０％）で同一図柄停止演出と役

物演出が実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＥ）が設定され、１０／１００（１０％）で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＦ）が設定される。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＡ」は、同一図柄停止演出が実行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「１０～１９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＢ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＢ」は、役物演出が実行され、同一図柄停止演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「２０～２９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＣ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＣ」は、導光板発光演出が実行され、同一図柄停止演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「３０～４９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＤ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＤ」は、同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「５０～６９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＥ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＥ」は、同一図柄停止演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「７０～８９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＦ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＦ」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、同一図柄停止演出が実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＧ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＧ」は、同一図柄停止演出、役物演出及び導光板発光演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、１０／１００（１０％）で同一図柄停止演出のみが実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＡ）が設定され、１０／１００（１０％）で役物演出のみが実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＢ）が設定され、１０／１００（１０％）で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＣ）が設定され、２０／１００（２０％）で同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＤ）が設定され、２０／１００（２０％）で同一図柄停止演出と役物演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＥ）が設定され、２０／１００（２０％）で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＦ）が設定され、１０／１００（１０％）で同一図柄停止演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＧ）が設定される。つまり、特図変動において同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出のうち、何れか１つの演出が実行された場合よりも、複数の演出が実行された場合の方が特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高くなる。また、同一図柄停止演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ設定される表示用変動パターンであるため、より多くの演出が実行されることを遊技者に期待させることで、変動演出に注目させ、演出効果を高めることが可能となる。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スペシャルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範

囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスペシャルリーチＡ」が設定される。この「当たりスペシャルリーチＡ」は、同一図柄停止演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が小当たりであり、変動パターンが長小当たりであり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「長小当たりＡ」が設定される。この「長小当たりＡ」は、同一図柄停止演出、役物演出及び導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。

【６６８１】

次に、図１８７２（ａ）を参照して、キャラ矛盾演出設定テーブル２２２ｂｉについて説明する。図１８７２（ａ）は、このキャラ矛盾演出設定テーブル２２２ｂｉの規定内容を模式的に示した図である。キャラ矛盾演出設定テーブル２２２ｂｉは、第１特別図柄の特図変動が実行される場合に、上述したキャラ矛盾演出を実行するか否かを決定するために用いられるデータテーブルである。図１８７２（ａ）に示す通り、キャラ矛盾演出設定テーブル２２２ｂｉは、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値に対して、キャラ矛盾演出ありの演出態様と、キャラ矛盾演出なしの演出態様が規定されている。第２演出カウンタ値が「０～２９９、７００～７９９」の範囲内では「キャラ矛盾演出あり」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「３００～６９９、８００～９９９」の範囲内では、「キャラ矛盾演出なし」の演出態様が決定される。

【６６８２】

次に、図１８７２（ｂ）を参照して、チャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉについて説明する。図１８７２（ｂ）は、このチャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉの規定内容を模式的に示した図である。チャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉは、特別図柄抽選の結果と、第２演出カウンタ値に対応して、チャンスゾーン演出の有無及び特殊１図柄Ｄ１ａの停止位置（左図柄列Ｚ１、または右図柄列Ｚ３）が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、第２演出カウンタ値が「２００～３４９、４００～４９９」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置「左図柄列Ｚ１」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「５００～７９９」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置「右図柄列Ｚ３」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「０～１９９、３５０～３９９、８００～９９９」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出なし」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、５５０／１０００（５５％）でチャンスゾーン演出ありの演出態様が決定され、４５０／１０００（４５％）でチャンスゾーン演出なしの演出態様が決定される。また、２５０／１０００（２５％）で特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置として左図柄列Ｚ１が決定され、３００／１０００（３０％）で特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置として右図柄列Ｚ３が決定される。従って、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、チャンスゾーン演出なしの演出態様よりも、チャンスゾーン演出ありの演出態様が決定され易く、また、特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置として左図柄列Ｚ１よりも右図柄列Ｚ３が決定され易い。一方、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第２演出カウンタ値が「２００～２９９」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置「左図柄列Ｚ１」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「５００～５９９」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置「右図柄列Ｚ３」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「０～１９９、３００～４９９、６００～９９９」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出なし」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、２００／１０００（２０％）で「チャンスゾーン演出あり」の演出態様が決定され、８００／１０００（８０％）で「チャンスゾーン演出なし」の演出態様が決定される。従って、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たりである場合の方がチャンスゾーン演出ありの演出態様が決定され易いため、１図柄Ｄ１が左図柄列Ｚ１に停止表示される特図変動においてチャンスゾーン演出が実行された場合には、大当たり当選である可能性が高いことを遊技者は予測するこ

とができる。
【６６８３】
次に、図１８７２（ｃ）を参照して、タイマー演出設定テーブル２２２ｄｉについて説明する。図１８７２（ｃ）は、このタイマー演出設定テーブル２２２ｄｉの規定内容を示した図である。タイマー演出設定テーブル２２２ｄｉは、特別図柄抽選の結果と、第２演出カウンタ値に対応してタイマー演出の有無が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、第２演出カウンタ値が「１５０～２４９、３００～４４９、７００～８９９」の範囲内であれば「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「０～１４９、２５０～２９９、５００～６９９、９００～９９９」の範囲内であれば「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。特別図柄抽選の結果が外れであり、第２演出カウンタ値が「２００～２４９、３５０～３９９、８５０～８９９」の範囲内であれば「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「０～１９９、２５０～３４９、４００～８４９、９００～９９９」であれば「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。このように、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、４５０／１０００（４５％）で「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、５５０／１０００（５５％）で「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、１５０／１０００（１５％）で「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、８５０／１０００（８５％）で「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たりである場合の方が「タイマー演出あり」の演出態様が決定され易い。
【６６８４】
次に、図１８７３（ａ）を参照して、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉについて説明する。図１８７３（ａ）は、このタイマー内容設定テーブル２２２ｅｉの規定内容を模式的に示した図である。タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉは、表示用変動パターン毎にタイマー演出種別が規定されており、それぞれのタイマー演出種別には、第１表示位置Ｈｉ１～第５表示位置Ｈｉ５の各表示位置に表示する数字（表示秒数）と、演出実行カウンタ２２３ａｂｉに設定されるタイマー設定値と、タイマー発動時の報知態様が予め規定されている。具体的には、表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチＡ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ａ」が決定される。この「タイマー演出Ａ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「１（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「２（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「３（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「５（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「１６０００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「導光板発光」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。なお、「導光板発光」は、導光板発光演出が実行されることを報知するための報知態様である。表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチＢ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｂ」が決定される。この「タイマー演出Ｂ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「３（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「７（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「５（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「１０（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「３００００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「役物演出」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチＣ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｃ」が決定される。この「タイマー演出Ｃ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「１（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「２（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「３（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「５（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「１６０００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「チャンス」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示

される。この「チャンス」という報知態様は、今回の特図変動においてリーチ演出が実行されることを報知するための報知態様である。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチＡ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｄ」が決定される。この「タイマー演出Ｄ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「２（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「７（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「８（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「３（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「１０（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「３００００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「同一図柄停止」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。この「同一図柄停止」という報知態様は、今回の特図変動において同一図柄停止演出が実行されることを報知するための報知態様である。

【６６８５】

表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチＢ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｅ」が決定される。この「タイマー演出Ｅ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「３（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「５（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「７（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「５（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「２０（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「４０００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「役物演出」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチＣ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｆ」が決定される。この「タイマー演出Ｆ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「１（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「２（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「３（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「５（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「１６０００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「導光板発光」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチＤ」、「当たりスーパーリーチＥ」、「当たりスーパーリーチＦ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｇ」が決定される。この「タイマー演出Ｇ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「１（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「２（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「３（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「５（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「１６０００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「再セット」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチＧ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｈ」が決定される。この「タイマー演出Ｈ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「１（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「２（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「５（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「×」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「５００００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「祝」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。この「祝」という報知態様は、今回の特図変動が大当たり当選であることを報知するための報知態様である。表示用変動パターンが「当たりスペシャルリーチＡ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｉ」が決定される。この「タイマー演出Ｉ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「２（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「７（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「８（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「３（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「１０（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「３００００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「再セット」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される

。表示用変動パターンが「長小当たりＡ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ｊ」が決定される。この「タイマー演出Ｊ」は、第１表示位置Ｈｉ１に「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２に「１（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３に「２（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４に「３（秒）」、第５表示位置Ｈｉ５に「５（秒）」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー設定値として「１６０００（ｍｓ）」が設定され、演出実行カウンタ値が「０」となった場合に発動時報知態様として「チャンス」という報知態様が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのタイマー Ｔｍ１に表示される。表示用変動パターンが「外れノーマルリーチＡ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ａ」が決定され、表示用変動パターンが「外れノーマルリーチＢ」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出Ｃ」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチＡ」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出Ｄ」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチＢ」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出Ｄ」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチＣ」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出Ｅ」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチＤ」、「外れスーパーリーチＥ」、「外れスーパーリーチＦ」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出Ｇ」が決定される。このように、各タイマー演出種別によって、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示される表示秒数が異なり、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示される表示秒数のパターンから変動パターンを予測することが可能となるため、遊技者に秒数決定演出に対する興味を持たせることができる。

【６６８６】

次に、図１８７３（ｂ）を参照して、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉについて説明する。図１８７３（ｂ）は、この再セット用報知態様設定テーブル２２ｆｉの規定内容を模式的に示した図である。図１８７３（ｂ）に示す通り、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉには、タイマー演出種別に対して、再セットされるタイマー設定値と、再セット後の報知態様が規定されている。具体的には、タイマー演出種別が「タイマー演出Ｇ」である場合には、タイマー設定値として「１２０００（ｍｓ）」、報知態様として「激アツ」という態様が、それぞれ規定されている。また、タイマー演出種別が「タイマー演出Ｉ」である場合には、タイマー設定値として「２００００（ｍｓ）」、報知態様として「祝」という態様が、それぞれ規定されている。

【６６８７】

次に、図１８７４（ａ）を参照して、楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉについて説明する。図１８７４（ａ）は、この楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉの規定内容を模式的に示した図である。楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉは、特別図柄抽選の結果と、変動パターン種別と、第２演出カウンタ値に対応して楽曲演出シナリオが規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「０～２９９」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオＡが決定される。ここで、図１８７７（ａ）を参照して、楽曲演出シナリオＡについて説明する。図１８７７（ａ）は、楽曲演出シナリオＡのシナリオテーブルを模式的に示した図である。図１８７７（ａ）に示す通り、楽曲演出シナリオＡでは、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値に対して、音ＡデータＯｓ１及び音ＢデータＯｓ２の再生開始、再生停止及び音量変更に関する実施内容が規定されている。音声ランプ制御装置１１３では、演出更新処理（図１９１５のＳ３１１２Ｉ参照）の一処理である楽曲演出更新処理（Ｓ３６０７Ｉ）において、この楽曲演出シナリオに基づきシナリオカウンタ値に対応する処理を実行する。具体的には、シナリオカウンタ値が「２００００」である場合（即ち、特図変動が開始されてから２０秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合）、音声出力装置２２６に音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２の再生を開始させるための音声コマンドを設定する。また、音ＡデータＯｓ１の音量を「大」に設定し、音ＢデータＯｓ２の音量をミュートに設定する音声コマンドを設定する。なお、音量「大」とは、音声出力装置２２６のスピーカー部３０８から音データに対応する音が出力されている状態（即ち、

遊技者に音が聞こえている状態）であり、音量「ミュート」とは、音声出力装置２２６のスピーカー部３０８から音データに対応する音が出力されていない状態（即ち、遊技者に音が聞こえていない状態）である。詳細については後述するが、本第３３制御例では、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１から主（副）音声合成部に音声データが出力され、主（副）音声合成部で合成された合成音声データを主（副）アンプ部に出力し、主（副）アンプ部により増幅され、スピーカー部３０８から合成音声データに対応する音が出力される構成である（図１９３８参照）。そして、主アンプ部３０７ａと副アンプ部３０７ｂの増幅量（音量）をそれぞれ設定することで、スピーカー部３０８から出力される音の音量を調整する。つまり、音ＡデータＯｓ１の合成音声データは主アンプ部３０７ａに出力され、主アンプ部３０７ａによって増幅されてスピーカー３０８から音が出力されるが、音ＢデータＯｓ２の合成音声データは副アンプ部３０７ｂに出力されるものの、副アンプ部３０７ｂによって増幅されないため、音ＢデータＯｓ２に対応する音はスピーカー部３０８から出力されない状態となる。そして、シナリオカウンタ値が「２５０００」である場合（即ち、特図変動開始から２５秒が経過した場合）、音ＢデータＯｓ２の音量を「大」に設定するための音声コマンドを設定する。これにより、スピーカー部３０８から音ＢデータＯｓ２が出力され、遊技者に聞こえる音の音色を可変させることができる。その後、シナリオカウンタ値が「４００００」となった場合（即ち、特図変動開始から４０秒が経過し、「ノーマルリーチ」の特図変動が終了する場合）、音ＡデータＯｓ１及び音ＢデータＯｓ２の再生を停止させるための音声コマンドを設定し、楽曲演出を終了させる。つまり、楽曲演出シナリオＡでは、ノーマルリーチ演出開始から５秒が経過した時点で遊技者に聞こえる音色が可変することとなる。

【６６８８】

図１８７３に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「３００～５９９」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオＢが決定される。ここで、図１８７７（ｂ）を参照して、楽曲演出シナリオＢについて説明する。図１８７７（ｂ）は、この楽曲演出シナリオＢのシナリオテーブルを模式的に示した図である。楽曲演出シナリオＢでは、シナリオカウンタ値が「２００００」である場合（即ち、特図変動が開始されてから２０秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合）に、音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２の再生を開始させるための音声コマンドと、音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２の音量を「大」に設定するための音声コマンドを設定する。その後、シナリオカウンタ値が「４００００」となった場合（即ち、特図変動開始から４０秒が経過し、「ノーマルリーチ」の特図変動が終了する場合）、音ＡデータＯｓ１及び音ＢデータＯｓ２の再生を停止させるための音声コマンドを設定し、楽曲演出を終了させる。つまり、楽曲演出シナリオＢでは、ノーマルリーチが開始された時点で通常のリーチ演出中楽曲の音色（音ＡデータＯｓ１のみがスピーカー部３０８から出力された状態の音色）とは異なる音色（音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２がスピーカー部３０８から出力された状態の音色）が出力されることとなる。

【６６８９】

図１８７４に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「６００～７９９」である場合には、楽曲演出シナリオＣが決定される。ここで、図１８７７（ｃ）を参照して、楽曲演出シナリオＣについて説明する。図１８７７（ｃ）は、この楽曲演出シナリオＣのシナリオテーブルを模式的に示した図である。楽曲演出シナリオＣでは、楽曲演出シナリオＡと同様に、シナリオカウンタ値が「２００００」である場合に、（即ち、特図変動が開始されてから２０秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合）、音声出力装置２２６に音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２の再生を開始させるための音声コマンドを設定し、音ＡデータＯｓ１の音量を「大」に設定し、音ＢデータＯｓ２の音量をミュートに設定する音声コマンドを設定する。楽曲演出シナリオＣでは、シナリオカウンタ値が「３００００」（即ち、特図変動開始から３０秒が経過した場合）に、音ＢデータＯｓ２の音量

を「大」に設定するための音声コマンドを設定する。つまり、楽曲演出シナリオＣでは、ノーマルリーチ演出の開始から１０秒が経過した時点で遊技者に聞こえる音色が可変することとなる。

【６６９０】

図１８７４に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「８００～９９９」の範囲内であれば、楽曲演出シナリオＤが決定される。ここで、図１８７７（ｄ）を参照して、楽曲演出シナリオＤについて説明する。図１８７７（ｄ）は、この楽曲演出シナリオＤのシナリオテーブルを模式的に示した図である。楽曲演出シナリオＤでは、楽曲演出シナリオＡと同様にシナリオカウンタ値が「２００００」である場合に、（即ち、特図変動が開始されてから２０秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合）、音声出力装置２２６に音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２の再生を開始させるための音声コマンドを設定し、音ＡデータＯｓ１の音量を「大」に設定し、音ＢデータＯｓ２の音量をミュートに設定する音声コマンドを設定する。そして、音ＢデータＯｓ２の音量を「ミュート」としたまま、シナリオカウンタ値が「４００００」となった場合（即ち、特図変動開始から４０秒が経過し、「ノーマルリーチ」の特図変動が終了する場合）、音ＡデータＯｓ１及び音ＢデータＯｓ２の再生を停止させるための音声コマンドを設定し、楽曲演出を終了させる。つまり、楽曲演出シナリオＤでは、ノーマルリーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色が可変しないこととなる。このように、リーチ演出中楽曲の音色を可変させるタイミングが異なるシナリオを複数設けることで、音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２の２つの音データによって複数パターンの楽曲演出を実行することが可能となる。これにより、楽曲演出に用いる音データの容量を抑えつつ、遊技者にバリエーション豊富な楽曲演出を提供することができる。

【６６９１】

図１８７４に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「０～２９９」である場合には、楽曲演出シナリオＥが決定される。この楽曲演出シナリオＥは、スーパーリーチの開始から１０秒経過した時点でスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させる楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「３００～５９９」である場合には、楽曲演出シナリオＦが決定される。この楽曲演出シナリオＦは、スーパーリーチの開始から２０秒経過した時点でスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させる楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「６００～７９９」である場合には、楽曲演出シナリオＧが決定される。この楽曲演出シナリオＧは、スーパーリーチの開始から３０秒経過した時点でスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させる楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「８００～９９９」である場合には、楽曲演出シナリオＨが決定される。この楽曲演出シナリオＨは、スーパーリーチ演出中にスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させない楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スペシャルリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「０～９９９」である場合には、楽曲演出シナリオＩが決定される。この楽曲演出シナリオＩは、スペシャルリーチ演出中にスペシャルリーチ演出中楽曲の音色を可変させない楽曲シナリオである。なお、スペシャルリーチの変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ設定される変動パターンであるため、スペシャルリーチ演出が開始された時点で遊技者は大当たり当選であると予測しており、楽曲演出の演出効果が低いため、スペシャルリーチ演出中には音色を可変させない構成としている。

【６６９２】

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「０～９９９」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオＤが決定され

る。また、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第２演出カウンタ値が「０～９９９」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオＨが決定される。上述したように、楽曲演出シナリオＤ、楽曲演出シナリオＨはリーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色を可変させない楽曲演出シナリオである。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、リーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色が可変しないこととなる。したがって、遊技中によそ見をして液晶画面を注視していない遊技者（例えば、スマートフォンを操作している遊技者）に対しても、リーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色が可変した場合には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることが確定するため、抽選結果を確認しようと液晶画面に注目させることが可能となり、リーチ演出の演出効果を向上させることができる。

【６６９３】

次に、図１８７４（ｂ）を参照して、図柄変更演出設定テーブル２２２ｈｉについて説明する。図１８７４（ｂ）は、この図柄変更演出設定テーブル２２２ｈｉの規定内容を示した図である。図１８７４（ｂ）に示す通り、図柄変更演出設定テーブル２２２ｈｉは、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別と、第２演出カウンタ値に基づいてリーチ図柄変更演出の有無が決定される。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＡ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～９９９」の範囲内で「図柄変更演出あり」が決定される。つまり、大当たり種別が「大当たりＡ」である場合には、１０００／１０００（１００％）でリーチ図柄変更演出が実行される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＢ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば「リーチ図柄変更演出あり」が決定され、第２演出カウンタ値が「５００～９９９」の範囲内であれば「リーチ図柄変更演出なし」が決定される。つまり、大当たり種別が「大当たりＢ」である場合には、５００／１０００（５０％）でリーチ図柄変更演出が実行されることとなる。特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合には、第２演出カウンタ値が「０～９９９」の範囲内で「リーチ図柄変更演出なし」が決定される。つまり、小当たり当選の場合には、１０００／１０００（１００％）でリーチ図柄変更演出が実行されない。特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第２演出カウンタ値が「０～２９９」の範囲内で「リーチ図柄変更演出あり」が決定され、第２演出カウンタ値が「３００～９９９」の範囲内で「リーチ図柄変更演出なし」が決定される。つまり、外れである場合には、３００／１０００（３０％）でリーチ図柄変更演出が実行される。上述したように、リーチ図柄変更演出には、リーチ態様で表示されている左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３の第３図柄の図柄態様を７図柄Ｄ７に可変させるリーチ図柄変更成功演出と、リーチ図柄変更前兆演出は実行されるが左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３の第３図柄の図柄態様を可変させないリーチ図柄変更失敗演出と、があり、後述する図柄変更演出実行処理（図１９２０のＳ３６１１Ｉ参照）において、今回の大当たり種別が大当たりＡであると判別した場合（Ｓ４１０２Ｉ：Ｙｅｓ）にリーチ図柄変更成功演出が実行される構成としている。一方、今回の大当たり種別が大当たりＡではないと判別した場合（Ｓ４１０２Ｉ：Ｎｏ）には、リーチ図柄変更失敗演出が実行されることとなるが、リーチ図柄変更失敗演出が実行されたとしても、リーチ図柄変更演出は大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも実行され易く構成しているため、大当たりＢに当選しているかもしれないと遊技者を期待させることで遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【６６９４】

次に、図１８７４（ｃ）を参照して、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉについて説明する。図１８７４（ｃ）は、このファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉの規定内容を模式的に示した図である。上述したように、ファイナルチャレンジ演出では、保留図柄がボタン保留図柄態様で表示され、遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合に、ボタン保留図柄態様をＶ態様か×態様のいずれかの態様に可変させる。図１８７４（ｃ）に示す通り、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉは、特別図柄抽選の結果と、第２演出カウンタ値に対応して保留図柄態様が規

定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、第２演出カウンタ値が「０～８９９」の範囲内で保留図柄態様として「Ｖ態様」が決定され、第２演出カウンタ値が「９００～９９９」の範囲内で保留図柄態様として「×態様」が決定される。つまり、大当たり当選である場合には、９００／１０００（９０％）で「Ｖ態様」が決定される。特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合には、第２演出カウンタ値が「０～５９９」の範囲内で保留図柄態様として「Ｖ態様」が決定され、第２演出カウンタ値が「６００～９９９」の範囲内で保留図柄態様として「×態様」が決定される。つまり、小当たり当選である場合には、６００／１０００（６０％）で「Ｖ態様」が決定される。特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第２演出カウンタ値が「０～９９９」の範囲内で保留図柄態様として「×態様」が決定される。つまり、外れである場合には、「Ｖ態様」が決定されない。したがって、ボタン保留図柄態様の可変後の保留図柄態様として「Ｖ態様」が決定された場合には、大当たり当選または小当たり当選であると遊技者は予測することができる。

【６６９５】

次に、図１８７６を参照して、演出用キャラ決定テーブル２２２ｋｉについて説明する。図１８７６は、この演出用キャラ決定テーブル２２２ｋｉの規定内容を模式的に示した図である。演出用キャラ決定テーブル２２２ｋｉは、特図変動において左図柄列Ｚ１に第３図柄を停止表示させる前に主表示領域Ｄｍに表示する演出用キャラを決定するためのテーブルである。図１８７６に示す通り、演出用キャラ決定テーブル２２２ｋｉは、図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に対応して演出用キャラが規定されている。具体的には、図柄カウンタ値が「１」であれば、演出用キャラとして「タコ」のキャラクタｃ１（図１８３８参照）が決定される。このタコのキャラクタｃ１は、１図柄Ｄ１を構成するキャラクタであり、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタｃ１が主表示領域Ｄｍに表示される。図柄カウンタ値が「２」であれば、演出用キャラとして「フグ」のキャラクタｃ２（図１８３８参照）が決定される。このフグのキャラクタｃ２は、２図柄Ｄ２を構成するキャラクタであり、左図柄列Ｚ１に２図柄Ｄ２が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタｃ２が主表示領域Ｄｍに表示される。図柄カウンタ値が「３」であれば、演出用キャラとして「カメ」のキャラクタｃ３（図１８３８参照）が決定される。このカメのキャラクタｃ３は、３図柄Ｄ３を構成するキャラクタであり、左図柄列Ｚ１に３図柄Ｄ３が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタｃ３が主表示領域Ｄｍに表示される。図柄カウンタ値が「４」であれば、演出用キャラとして「サメ」のキャラクタｃ４（図１８３８参照）が決定される。このサメのキャラクタｃ４は、４図柄Ｄ４を構成するキャラクタであり、左図柄列Ｚ１に４図柄Ｄ４が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタｃ４が主表示領域Ｄｍに表示される。図柄カウンタ値が「５」であれば、演出用キャラとして「エビ」のキャラクタｃ５（図１８３８参照）が決定される。このエビのキャラクタｃ５は、５図柄Ｄ５を構成するキャラクタであり、左図柄列Ｚ１に５図柄Ｄ５が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタｃ５が主表示領域Ｄｍに表示される。図柄カウンタ値が「６」であれば、演出用キャラとして「アンコウ」のキャラクタｃ６（図１８３８参照）が決定される。このアンコウのキャラクタｃ６は、６図柄Ｄ６を構成するキャラクタであり、左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタｃ６が主表示領域Ｄｍに表示される。図柄カウンタ値が「７」であれば、演出用キャラとして「熱帯魚」のキャラクタｃ８（図１８３８参照）が決定される。この熱帯魚のキャラクタｃ８は、８図柄Ｄ８を構成するキャラクタであり、左図柄列Ｚ１に８図柄Ｄ８が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタｃ８が主表示領域Ｄｍに表示される。なお、上述したように図柄カウンタ値が「７」である場合には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が大当たりＡであれば、左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７が停止表示される（図１８７５参照）。この場合においても、左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７が停止表示される前に、主表示領域Ｄｍにキャラクタｃ８を表示することで、８図柄Ｄ８が停止表示されると予測していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６６９６】
次に、図１８７８を参照して、秒数決定演出シナリオテーブル２２２ｍｉについて説明する。図１８７８は、この秒数決定演出シナリオテーブル２２２ｍｉを模式的に示した図である。図１８７８に示す通り、秒数決定演出シナリオテーブル２２２ｍｉは、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値に対応して実行する演出内容が規定されている。上述したように、秒数決定演出では、主表示領域Ｄｍの各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉに表示される風船を順番に（段階的に）破裂させ、タイマーＴｍ１にタイマー秒数として加算される数字をそれぞれ表示させる。具体的には、シナリオカウンタ値が「２０００」である場合（即ち、特図変動開始から２秒が経過した場合）に、第１表示位置Ｈｉ１に表示されている風船Ｆｓ１を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「３０００」である場合（即ち、特図変動開始から３秒が経過した場合）に、第２表示位置Ｈｉ２に表示されている風船Ｆｓ２を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「４０００」である場合（即ち、特図変動開始から４秒が経過した場合）に、第３表示位置Ｈｉ３に表示されている風船Ｆｓ３を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「５０００」である場合（即ち、特図変動開始から５秒が経過した場合）に、第４表示位置Ｈｉ４に表示されている風船Ｆｓ４を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「６０００」である場合（即ち、特図変動開始から６秒が経過した場合）に、第５表示位置Ｈｉ５に表示されている風船Ｆｓ５を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「７０００」である場合（即ち、特図変動開始から７秒が経過した場合）に、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示されている表示秒数をタイマーＴｍ１へと集めて、タイマー値を設定する演出を開始し、シナリオカウンタ値が「１００００」である場合（即ち、特図変動開始から１０秒が経過した場合）に、秒数決定演出を終了させる。このように、秒数決定演出では、段階的に各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示秒数が表示され、表示された表示秒数が最終的にタイマーＴｍ１のタイマー設定値として加算されるため、設定されるタイマー秒数を遊技者に段階的に予測させる楽しみを提供することで、遊技の興趣を向上させることができる。

【６６９７】
次に、図１８６９（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１８６９（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａｉ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉ、変動開始フラグ２２３ｄｉ、停止種別選択フラグ２２３ｅｉ、第１演出カウンタ２２３ｆｉ、第２演出カウンタ２２３ｇｉ、従遊技状態格納エリア２２３ｈｉ、時短情報更新エリア２２３ｉｉ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉ、遊技環境格納エリア２２３ｋｉ、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉ、図柄カウンタ２２３ｍｉ、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉ、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉ、ボタン押下フラグ２２３ｑｉ、シナリオカウンタ２２３ｒｉ、図柄変更演出実行フラグ２２３ｓｉ、押下回数カウンタ２２３ｔｉ、演出情報格納エリア２２３ｕｉ、再セットフラグ２２３ｖｉ、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉ、左停止フラグ２２３ｙｉ、秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉ、その他メモリエリア２２３ｚｉが少なくとも設けられている。

【６６９８】
入賞情報格納エリア２２３ａｉは、１つの実行エリアと、第１特別図柄に対応する４つのエリア（特図１用第１エリア～特図１用第４エリア）と、第２特別図柄に対応する１つのエリア（特図２用第１エリア）を有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａｉに格納される情報（入賞情報）により、特別図柄抽選が実行される前に入賞情報に基づく抽選結果等が音声ランプ制御装置１１３によって事前判別（先読み）される。この入賞情報格納エリア２２３ａｉには、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図１９０１のＳ３１１３Ｉ参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別された場合に（図１

９０１のＳ３２０９：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいた入賞情報に含まれる特別図柄種別に対応する第１エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンド（入賞コマンド）は、主制御装置１１０の先読み処理（図１８８８のＳ８０７Ｉ参照）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１８９５参照）にて実行される外部出力処理（図１８９５のＳ１８０１Ｉ）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。この入賞情報格納エリア２２３ａｉの各エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図１９０５のＳ３１１４Ｉ参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【６６９９】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第３３制御例では第１特別図柄に関する入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａｉが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａｉに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる特別図柄変動の実行権利の保留記憶数を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する特図１保留の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【６７００】

具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球（始動入賞）によって第１特別図柄抽選の実行権利の保留記憶数（特図１保留数）が加算された場合、又は、主制御装置１１０において第１特別図柄抽選が実行されて特図１保留数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）から、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉに格納する（図１９０１のＳ３２０８Ｉ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉの値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図１保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、

音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図１保留数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【６７０１】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図１保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉの値分の保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値を示す情報でも良いし、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉは、上述した特別図柄１保留球カウンタ２２３ｂｉに対して、カウントする対象を保留球数コマンドに含まれる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に変更した点で相違しているものであり、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。本第３３制御例では、特図２保留の上限数を１個としているため、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃが計測する値の上限数も１となる。

【６７０２】

この特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉによって計測された値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図２保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図２保留数を特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉに格納すると共に、格納後の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図２保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉの値分の保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉは、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【６７０３】

変動開始フラグ２２３ｄｉは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図１９０１のＳ３２０２Ｉ参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図１９０５のＳ４３０２参照）。変動開始フラグ２２３ｃｉがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８９９参照）のコマンド出力処理（図１８９９のＳ３１０２Ｉ）の中で、表示制御装置１１４に向

けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｅｉは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図１９０１のＳ３２０５Ｉ参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図１９０５のＳ４３０７Ｉ参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄｉがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別設定処理（図１９２３のＳ４３０９Ｉ参照）において表示用停止種別が設定される。第１演出カウンタ２２３ｆｉ及び第２演出カウンタ２２３ｇｉは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図１８９９参照）が実行される毎に更新される。第３３制御例では、第１演出カウンタ２２３ｆｉは０～９９の範囲で繰り返し更新されるループカウンタであり、第２演出カウンタ２２３ｇｉは０～９９９の範囲で繰り返し更新されるループカウンタである。なお、本第３３制御例では、第１演出カウンタ２２３ｆｉと第２演出カウンタ２２３ｇｉの２つのカウンタを有する構成としたが、これに限るものではなく、３つ以上の複数のカウンタを有する構成としても良い。この場合、各演出カウンタの値が同期すること無く更新するように構成すると良い。

【６７０４】

具体的には、例えば、メイン処理（図１８９９参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成する。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される複数演出の演出態様を同一タイミング（１回のメイン処理内）で決定する場合において、同一タイミングで決定される複数演出の演出態様が同期してしまい、多様な組合せで演出を実行することができないという不具合が発生することを抑制できる。従遊技状態格納エリア２２３ｈｉは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この従遊技状態格納エリア２２３ｈｉに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第３３制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には従遊技状態格納エリア２２３ｈｉに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第３３制御例ではパチンコ機１０への電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（図１８９４参照）にて状態コマンドが設定されるため（図１８９４のＳ１７１２Ｉ参照）、電源復旧後、直ちに従遊技状態格納エリア２２３ｈｉに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図１８９６のＳ１９１７Ｉ等参照）。

【６７０５】

時短情報更新エリア２２３ｈｉは、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件と、各時短終了条件に対する進捗状況（時短終了条件の対象となる遊技要素（例えば、特別図柄変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ｈｉに格納される情報（時短終了条件、及び、進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様が選択される。この時短情報更新エリア２２３ｈｉは、主制御装置１１０から設定される時短状態の内容に関する情報を含む時短設定情報コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御

処理（図１８９６のＳ１８０４Ｉ）にてエンディング期間の終了タイミングと判別し（図１８９６のＳ１９１３Ｉ：Ｙｅｓ）、時短終了条件を設定した場合に（図１８９６のＳ１９１６Ｉ）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための時短終了条件が設定される（図１９０３のＳ３４１０Ｉ参照）。そして、主制御装置１１０の時短更新処理（図１８８５のＳ２２４Ｉ参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を示すための残時短回数コマンドが設定され、その残時短回数コマンドを受信したと判別した場合に、受信した残時短回数コマンドに含まれる更新情報に対応させて時短情報更新エリア２２３ｈｉに含まれる各種情報が更新される。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態が時短状態であるか否かだけで無く、時短状態が設定されている場合において、残時短終了条件が成立するまでの残状況を、時短終了条件毎に把握することが可能となる。

【６７０６】

この時短情報更新エリア２２３ｈｉ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｈｉには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり当選回数（Ｖ入賞装置６００の動作を開始した回数）に対応した情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。本第３３制御例では、この時短情報更新エリア２２３ｈｉに格納されている更新情報のうち、第２特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件に関する更新情報に基づいて時短状態中の主たる演出態様を決定するように構成している。本第３３制御例では、時短状態中に、特別図柄抽選が所定回数実行された場合、或いは、実行された特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合に、時短状態が終了するように構成している。ここで、当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合には、当たり遊技を実行することで遊技者に特典が付与されると共に、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定され易くなるように構成している。一方で、特別図柄抽選が所定回数実行されたことに基づいて時短状態が終了した場合には、遊技者に特典を付与すること無く通常状態が設定されるように構成している。

【６７０７】

よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、当たり当選に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件が成立するまでの残期間に関する情報の提供を所望する。さらに、本第３３制御例では、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件として、第１特別図柄変動回数と第２特別図柄変動回数とを合算した合算回数に基づいて成立する合算変動時短終了条件と、第２特別図柄変動回数のみに基づいて成立する特図２変動時短終了条件と、を有している。そして、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、合算変動時短終了条件よりも、特図２変動時短終了条件が成立し易くなるように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で当り当選しなかった場合には、特図２変動時短終了条件が最も成立し易くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、特図２変動時短終了条件に関する更新情報（主制御装置１１０にて更新される特図２カウンタ２０３ｔｉの値に関する情報）に基づいて、当たり当選すること無く時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出を実行すると良く、このように構成することで遊技者に対して、時短状態が終了するまでの正確な残期間（時短状態中に実行可能な第２特別図柄変動の残回数）を分かり易く報知することができる。例えば、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合に、最も成立し易い時短終了条件（特図２変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しても良いし、時短状態中に実行される遊技内容によって、他の時短終了条件の方が成立し易い状況が発生した場合には、時短状態が終了するまでの残期間を

示すための演出に用いられる時短終了条件の種別を切り替えるように構成しても良い。或いは、複数の時短終了条件のそれぞれに対して、各時短終了条件が成立するまでの残期間を報知可能な演出を実行するように構成しても良い。

【６７０８】

ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉは、遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合に、その操作が有効となるＳＷ有効時間を計測するためのカウンタである。第３図柄表示装置８１において演出ボタン２２ａを用いる演出（例えば、ファイナルチャレンジ演出）が実行される場合に、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉにＳＷ有効時間に対応するカウンタ値が設定される。ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉのカウンタ値は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ毎に実行される枠ボタン入力監視・演出実行処理（図１９００のＳ３１０７Ｉ参照）にて減算され、カウンタ値が０の状態となると遊技者の演出ボタン２２ａへの操作が無効となる。

【６７０９】

遊技環境格納エリア２２３ｋｉは、設定されている遊技環境（音量・光量）に関する情報を格納するためのエリアであり、音量光量調整画面において遊技者によって決定された音量・光量に対応する情報が記憶される。

【６７１０】

ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉは、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であることを示すためのフラグであり、時短状態（普通図柄の高確率状態）において時短最終変動（時短終了条件が成立する特図変動）が開始される場合にオンに設定され（図１９０７のＳ４５０３Ｉ参照）、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に大当たりまたは小当たりに当選した場合、または、特図２保留球数が０の状態で外れ当選の第２特別図柄の変動表示が終了する場合にオフに設定される（図１９０４のＳ３５０６Ｉ参照）。

【６７１１】

図柄カウンタ２２３ｍｉは、第３図柄表示装置８１の表示画面における左図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の図柄態様を決定するために用いられるカウンタである。図柄カウンタ２２３ｍｉは、「１～７」の範囲で繰り返し更新されるループカウンタであり、特別図柄変動が実行される場合に１加算される。本第３３制御例では、この図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に応じて第３図柄の図柄態様が決定される。具体的には、図１８７５に示す図柄態様確定テーブル２２２ｇｉから図柄態様を決定する。ここで、図１８７５を参照して、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉの内容について説明する。図１８７５は、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉの規定内容を模式的に示した図である。図１８７５に示した通り、図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値と、特別図柄の抽選結果と、大当たり種別に応じて第３図柄の図柄態様と、図柄キャラがそれぞれ規定されている。具体的には、図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「１」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として１図柄Ｄ１が、図柄キャラとして「タコ」が決定される。図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「２」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として２図柄Ｄ２が、図柄キャラとして「フグ」が決定される。図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「３」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として３図柄Ｄ３が、図柄キャラとして「カメ」が決定される。図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「４」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として４図柄Ｄ４が、図柄キャラとして「サメ」が決定される。図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「５」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として５図柄Ｄ５が、図柄キャラとして「エビ」が決定される。図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「６」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として６図柄Ｄ６が、図柄キャラとして「アンコウ」が決定される。図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「７」である場合には、特別図柄の抽選結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＡ」である場合には図柄態様として７図柄Ｄ７が、図柄キャラとして「ジュゴン」が決定される。一方、図柄カウンタ２２２ｇｉのカウンタ値が「７」である場合であっても、大当たり種別が「大当たりＡ」ではない場合には図柄態様として８図柄Ｄ８が、図柄キャラとし

て「熱帯魚」が決定される。上述したように、図柄カウンタ２２３ｍｉは、特図変動が実行される場合に１加算されるため、例えば、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示された特図変動の終了後、７回目の特図変動において再び左図柄列Ｚ１には１図柄Ｄ１が停止表示されることとなる。このため、特図変動が７回実行される毎に、遊技者に対してチャンスゾーン演出（左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される場合にのみ実行される演出）が実行されるかもしれないと期待させることができる。また、左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６が停止表示された特図変動の終了後、次に実行される特図変動において左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７が停止表示されると大当たりＡに当選したことが確定するため、遊技者に第３図柄の図柄態様に対して興味を持たせることが可能となる。

【６７１２】

図１８６９に戻り、説明を続ける。図柄情報格納エリア２２３ｎｉは、第３図柄表示装置８１の表示画面における各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示させる第３図柄の図柄態様に関する情報を格納するためのエリアである。図柄情報格納エリア２２３ｎｉは、停止表示させる第３図柄の図柄態様に関する情報を左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２、右図柄列Ｚ３で個別に格納可能な格納エリアを有している。そして、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に対応する各格納エリアに格納されている情報は、特図変動において新たに第３図柄の図柄態様が決定されるまでは消去されない（特図変動において新たに第３図柄の図柄態様が決定される場合に上書きされる）ため、前回の特図変動において各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示された第３図柄の図柄態様を参照することが可能である。これにより、同一図柄停止演出を実行する際には、図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値によらずに第３図柄の図柄態様を決定することができる。

【６７１３】

タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉは、上述したタイマー秒数決定演出（図１８５２、図１８５３参照）が終了し、タイマーＴｍ１のカウントダウン演出が実行されていることを示すためのフラグである。このタイマー演出実行フラグ２２３ｏｉがオンに設定されている場合には、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理における演出更新処理（図１９１５のＳ３１１２Ｉ参照）においてタイマー演出更新処理（図１９１５のＳ３６０５Ｉ）が実行される。

【６７１４】

楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉは、上述した楽曲演出（図１８４９参照）の楽曲演出シナリオが演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納されていることを示すためのフラグである。なお、本第３３制御例では、１の特図変動において、変動演出として複数の演出が重複して実行される場合がある。例えば、１の特図変動においてタイマー演出と楽曲演出が実行される場合がある。そして、タイマー演出（タイマー秒数決定演出と、カウントダウン演出）では、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示するタイマー秒数や、最終的にタイマーＴｍ１に設定するタイマー秒数、タイマー秒数が０秒となった場合に表示される報知態様といった演出情報があり、楽曲演出では決定された楽曲演出シナリオといった演出情報があるため、演出情報格納エリア２２３ｕｉは演出毎の演出情報を格納可能に構成している。楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉは、音声ランプ制御装置１１３における楽曲演出設定処理（図１９１３のＳ４６０６Ｉ参照）において、楽曲演出のシナリオが決定された後にオンに設定され（図１９１３のＳ５００３Ｉ）、楽曲演出更新処理（図１９１８のＳ３６０７Ｉ参照）において、楽曲演出シナリオにおける楽曲再生終了タイミングであると判別した場合にオフに設定される（図１９１８のＳ３９０８Ｉ）。

【６７１５】

ボタン押下フラグ２２３ｑｉは、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に演出ボタン２２ａが押下されたことを示すためのフラグである。このボタン押下フラグ２２３ｑｉは、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９００のＳ３１０７Ｉ参照）において、ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２ａへの操作があり、かつ、ファイナルチャレンジ演出の実行中であると判別した場合にオンに設定され、ファイナルチャレンジ実行中処理（図１９２１のＳ３６１３Ｉ参照）においてオフに設定される。なお、枠ボタン入力監視・演出実行処理（

図１９００のＳ３１０７Ｉ参照）とファイナルチャレンジ実行中処理は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ毎に実行される演出更新処理（図１９１５のＳ３６０１Ｉ参照）の一処理であるため、遊技者が演出ボタン２２ａを短期間で連打した場合であっても、ボタン押下フラグ２２３ｑｉは毎回オンに設定されることとなる。これにより、ファイナルチャレンジ実行中処理では、遊技者が演出ボタン２２ａを操作する度にボタン保留図柄態様を異なる態様（×態様またはＶ態様）へと可変させることが可能である。

【６７１６】

シナリオカウンタ２２３ｒｉは、１の特図変動において予め規定されたタイミングで変動演出を実行するために用いられるカウンタである。シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値は、特図変動が実行される場合にリセット（カウンタ値が０に設定）され、演出更新処理（図１９１５のＳ３１１２Ｉ参照）において１加算される（Ｓ３６０１Ｉ）。なお、本第３３制御例では、１の特図変動において複数の演出を実行可能であるが、各演出を実行する処理（例えば、秒数決定演出更新処理や、楽曲演出更新処理）では、このシナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値に基づいて演出シナリオに規定された処理を実行する。

【６７１７】

図柄変更演出実行フラグ２２３ｓｉは、図柄変更演出（図１８４５参照）の実行が決定されたことを示すためのフラグであり、リーチ図柄変更演出設定処理（図１９１４のＳ４６０７Ｉ参照）において、図柄変更演出の実行が決定された場合にオンに設定され（Ｓ５１０５Ｉ）、図柄変更演出実行処理（図１９２０のＳ３６１１Ｉ参照）において、リーチタイミングであると判別した場合に（Ｓ４１０１Ｉ：Ｙｅｓ）、オフに設定される（Ｓ４１０５Ｉ）。押下回数カウンタ２２３ｔｉは、演出ボタン２２ａが押下された回数を計測するためのカウンタである。上述したように、本第３３制御例のファイナルチャレンジ演出では、全てのボタン保留図柄態様が異なる態様（×態様、またはＶ態様）へと可変した後に、遊技者が演出ボタン２２ａの押下を継続すると、その押下した回数に応じて異なる演出が実行される構成である。このため、遊技者が演出ボタン２２ａを押下した場合には、ファイナルチャレンジ演出実行中処理（図１９２１のＳ３６１３Ｉ参照）の一処理である開示後演出実行処理（図１９２２のＳ４２１３Ｉ参照）において、押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値に１加算され、そのカウンタ値によって実行する演出内容を異ならせる構成としている。なお、押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値は、図柄確定コマンド処理（図１９０４のＳ３２１４Ｉ参照）においてファイナルチャレンジ演出の実行期間中に大当たり（又は小当たり）に当選した場合、または、特図２保留球が存在しない状態で特図変動が終了する場合にオフに設定される。

【６７１８】

再セットフラグ２２３ｖｉは、タイマー演出における報知態様として「再セット」が報知され、演出実行カウンタ２２３ａｂｉにタイマー秒数が再設定されたことを示すためのフラグである。再セットフラグ２２３ｖｉがオンに設定されている場合には、演出実行カウンタ２２３ａｂｉのカウンタ値が０となった場合に、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉから報知態様が新たに決定される。保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉは、各保留球に対応する保留図柄の態様に関する情報を格納するためのエリアである。入賞情報格納エリア２２３ａｉと同様に、１つの実行エリアと、第１特別図柄に対応する４つのエリア（特図１用第１エリア～特図１用第４エリア）と、第２特別図柄に対応する１つのエリア（特図２用第１エリア～特図２用第４エリア）を有しており、入賞情報コマンド処理（図１９０２のＳ３２１０Ｉ参照）において決定された保留図柄態様に対応する保留図柄情報が格納される。保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉに格納されている各保留図柄情報のうち、実行エリアに格納されている保留図柄情報は、主制御装置１１０から図柄確定コマンドを受信した場合に実行される図柄確定コマンド処理（図１９０４のＳ３２１４Ｉ参照）において消去され、その他の各エリアに格納されている保留図柄情報は、変動演出設定処理（図１９０６のＳ４３０４Ｉ参照）においてそれぞれ１つ若い番号にシフトする。

本第３３制御例では、この保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉに格納されている保留図柄情報によって、ファイナルチャレンジ演出実行中処理（図１９２１のＳ３６１３Ｉ参照）においてボタン保留図柄態様か否かを判別可能である。

【６７１９】

Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉは、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中にＶ態様の保留図柄が表示されていることを示すためのフラグである。上述したように、本第３３制御例のファイナルチャレンジ演出では、保留球内に大当たり当選の保留球が存在し、かつ、全ての保留図柄が×態様で表示されている場合に、遊技者が所定回数（４回）の演出ボタン２２ａの操作を行うことで特殊復活演出（図１８５９（ｂ）参照）が実行される構成である。このため、全てのボタン保留図柄が異なる態様へと可変した状態で保留球内に大当たり当選する保留球がある場合であっても、Ｖ態様の保留図柄が表示されている場合（Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉがオンに設定されている場合）には、遊技者が演出ボタン２２ａを４回押下しても特殊復活演出は実行されない。このように、全ての保留図柄が×態様で表示された場合にのみ特殊復活演出を実行可能にすることで、全て×態様で表示された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。このＶ態様表示フラグ２２３ｘｉは、ファイナルチャレンジ実行中処理（図１９２１のＳ３６１３Ｉ参照）において、保留図柄態様としてＶ態様が決定された場合にオンに設定され（Ｓ４２１１Ｉ）、図柄確定コマンド処理（図１９０４のＳ３２１４Ｉ参照）においてオフに設定される。

【６７２０】

左停止フラグ２２３ｙｉは、チャンスゾーン演出において左図柄列Ｚ１に特殊１図柄Ｄ１ａを停止表示させることが設定されていることを示すためのフラグである。上述したように、チャンスゾーン演出が実行される場合には左図柄列Ｚ１に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示される場合と、右図柄列Ｚ３に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示される場合と、があり、本第３３制御例では、左停止フラグ２２３ｙｉがオンに設定されているか否かによって、特殊１図柄Ｄ１ａとチャンスゾーンアイコンＡｋ１（図１８４８（ｂ）参照）の表示タイミングを異ならせている。左停止フラグ２２３ｙｉは、チャンスゾーン演出設定処理（図１９１１の４６０４Ｉ参照）において、チャンスゾーン演出の態様として左図柄列Ｚ１に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示される態様が決定された場合にオンに設定され（Ｓ４８０６Ｉ）、チャンスゾーン演出実行処理（図１９１９のＳ３６０９Ｉ参照）において、左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示されるタイミングであると判別された場合にオフに設定される。

【６７２１】

秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉは、タイマー秒数決定演出の実行期間中であることを示すためのフラグである。この秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉがオンに設定されている場合には、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の一処理である演出更新処理（図１９１５のＳ３１１２Ｉ参照）において秒数決定演出更新処理（Ｓ３６０３Ｉ）が実行される。秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉは、タイマー演出設定処理（図１９１２のＳ４６０５Ｉ参照）においてタイマー演出ありの演出態様が決定された場合にオンに設定され（Ｓ４９０５Ｉ）、秒数決定演出更新処理（図１９１６のＳ３６０３Ｉ参照）においてタイマー秒数決定演出の演出シナリオの終了タイミングであると判別された場合に（Ｓ３７０１Ｉ：Ｙｅｓ）、オフに設定される。

【６７２２】

演出実行カウンタ２２３ａｂｉは、タイマー演出の一演出であるカウントダウン演出が開始されてから報知態様が報知されるまでの時間を計測するためのカウンタである。タイマー秒数決定演出が終了する場合にタイマー演出態様に対応するカウンタ値が設定され、１ｍｓ毎に実行される演出更新処理の一処理であるタイマー演出更新処理（図１９１７のＳ３６０５Ｉ参照）において更新される。その他メモリエリア２２３ｚｉは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【６７２３】
次に、図１８７９を参照して、本第３３制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４の電気的構成について説明をする。図１８７９は、表示制御装置１１４の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図１８７９に示した通り、本第３３制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【６７２４】
＜第３３制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図１８８０から図１８９７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第３３制御例では、上述した通り、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第２可変入賞装置６５０内に配設された特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３に遊技球を通過（Ｖ入賞）させることにより、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第２特別図柄抽選を、第１特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選の方が、大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）が実行され易くなるように構成している。
【６７２５】
そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第１特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数（例えば、１０回）の第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留球）を所定個数（４個）を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図２保留球に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（４回）実行させることができるように構成している。このように構成された第３３制御例におけるパチンコ機１０では、初期状態である通常状態において、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第１特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態（初期状態）が設定される場合であっても、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図１８８０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１Ｉ）。即ち、主制御装置

１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【６７２６】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２Ｉ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では６５５３６）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、の更新を実行する（Ｓ１０３Ｉ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、６５５３５，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４Ｉ）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５Ｉ）。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｉ）、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）の詳細は、図１８８１～図１８８８を参照して後述する。

【６７２７】

始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６Ｉ）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７Ｉ）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｉ）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｉ）の詳細は、図１８８９および図１８９０を参照して後述する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｉ）を実行した後は、Ｖ入口通過処理を実行し（Ｓ１０８Ｉ）、その後、Ｖ通過処理（Ｓ１０９Ｉ）を実行する。ここで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８Ｉ）、Ｖ通過処理（Ｓ１０９Ｉ）の詳細については図１８９１及び図１８９２を参照して後述する。Ｖ通過処理（Ｓ１０９Ｉ）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０Ｉ）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１Ｉ）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ１１０Ｉ）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図１８８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｉ）を説明する。図１８８１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｉ）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図１８８１のＳ１０４Ｉ参照）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図１８８１のＳ１０４Ｉ参照）について説明する。

【６７２８】

この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｉ）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（

大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１Ｉ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋｉがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１Ｉ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２０１Ｉの処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１Ｉ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２Ｉ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２Ｉ：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３Ｉ）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４Ｉ）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４Ｉ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５Ｉ）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６Ｉ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉに格納する。Ｓ２０６Ｉの処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｉ）。Ｓ２０７Ｉの処理では、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる処理を行いＳ２０９Ｉの処理へ移行する。

【６７２９】

一方、Ｓ２０４Ｉの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ２０３Ｉの処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１１Ｉ）。Ｓ２１１Ｉの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１１Ｉ：Ｎｏ）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１１Ｉの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１１Ｉ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１２Ｉ）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１３Ｉ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉに格納する。

【６７３０】

Ｓ２１２Ｉの処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉに格納されたデータを、Ｓ２０７Ｉの処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１４Ｉ）、処理をＳ２０９Ｉの処理へと移行する。Ｓ２０７Ｉ、またはＳ２１４Ｉの処理後に実行されるＳ２０９Ｉの処理では、特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０９Ｉ）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２１０Ｉ）、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｉ）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ｉ）の詳細については図１８８２及び図１８８３を参照して後述する。Ｓ２０２Ｉの処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２Ｉ：Ｙｅ

ｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１５Ｉ）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１５Ｉ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６Ｉ）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１６Ｉの処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ｉ）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１６Ｉの処理を実行する毎に更新（減算）される。

【６７３１】

一方、Ｓ２１５Ｉの処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１５Ｉ：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１６Ｉの処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７Ｉ）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ｉ）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ｉ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別として大当たりＡ～大当たりＤのいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて小当たり種別として小当たりＡ～小当たりＣのいずれかが決定される。尚、本第３３制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たりＡが設定された大当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢが設定された大当たりである場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣが設定された大当たりである場合には、緑色のＬＥＤを点灯させる。そして、大当たりＤの大当たり種別に対しても、識別可能な点灯態様（表示態様）で各ＬＥＤを点灯表示するように構成している。また、小当たりＡが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＢが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＣが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【６７３２】

つまり、第１図柄表示装置３７は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第３３制御例では、上述した通り、第１図柄表示装置３７に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各ＬＥＤの点灯態様）を組み合わせて特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第１図柄表示装置３７では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各ＬＥＤを点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各ＬＥＤを点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第

３図柄変動に基づく変動演出が実行される第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第３３制御例では、第１図柄表示装置３７に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有するＬＥＤの点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数のＬＥＤを設け、点灯させるＬＥＤの組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

【６７３３】

Ｓ２１７Ｉの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１８Ｉ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１８Ｉ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊｉをオンに設定し（Ｓ２１９Ｉ）、時短カウンタ２０３ｈｉの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２２０Ｉ）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２１Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１８Ｉの処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２１８Ｉ：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（Ｓ２２２Ｉ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２２Ｉ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２２３Ｉ）、その後、時短更新処理を実行し（Ｓ２２４Ｉ）、上述したＳ２２１Ｉの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２２２Ｉの処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２２２Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ２２３Ｉの処理をスキップして時短更新処理を実行し（Ｓ２２４Ｉ）、Ｓ２２１Ｉの処理へ移行する。なお、Ｓ２２３Ｉの処理において実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｉ）の詳細な内容については、図１８８４を参照して後述し、Ｓ２２４Ｉの処理において実行される時短更新処理（Ｓ２２４Ｉ）の詳細な内容については、図１８８５を参照して後述する。

【６７３４】

Ｓ２２１Ｉの処理によって設定される特図確定コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図１８９５のＳ１８０１Ｉ参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第３図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機１０への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置１１３側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第３図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図１８８２を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｉ）の処理内容について説明をする。図１８８２は、特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｉ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｉ）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。

【６７３５】

特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｉ）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１Ｉ）、第１当たり乱数テーブル２０２ａｉに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０２Ｉ）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ３０３Ｉ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４Ｉ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５Ｉ）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３Ｉ：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３０６Ｉ）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（Ｓ３０６Ｉ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３０７Ｉ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図

柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３０８Ｉ）、本処理を終了する。また、Ｓ３０６Ｉの処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（Ｓ３０６Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図１８８３を参照して、特別図柄変動処理（図１８８１のＳ１０４Ｉ）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ｉ）について説明する。図１８８３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ｉ）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ｉ）では、まず、特別図柄判定処理（図１８８２のＳ２０９Ｉ参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１Ｉ）。

【６７３６】

Ｓ４０１Ｉの処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１Ｉ：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｉと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２Ｉ）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３Ｉ）、遊技状態格納エリア２０３ｇｉに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄｉを読み出す（Ｓ４０４Ｉ）。そして、Ｓ４０３Ｉの処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４Ｉの処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄｉとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５Ｉ）、Ｓ４０５Ｉの処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６Ｉ）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図１８９５のＳ１８０１Ｉ参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７Ｉ）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８Ｉ）、本処理を終了する。Ｓ４０７Ｉの処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図１８９５）の外部出力処理（図１８９５のＳ１８０１Ｉ参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【６７３７】

一方、Ｓ４０１Ｉの処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０１Ｉ：Ｎｏ）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ４０９Ｉ）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ４０９Ｉ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（Ｓ４１０Ｉ）。そして、上述したＳ４０３Ｉの処理へ移行する。また、Ｓ４０９Ｉの処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（Ｓ４０９Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４１０Ｉの処理をスキップしてＳ４０３Ｉの処理へ移行する。次に、図１８８４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｉ）について説明する。図１８８４は、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｉ）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｉ）は、タイマ割込処理（図１８８０参照）の特別図柄変動処理（図１８８１のＳ１０４Ｉ参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されると第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可

能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。
【６７３８】
小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｉ）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ５０１Ｉ）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ５０２Ｉ）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｆｉに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（３ラウンド時短２５４回大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＣ（１０ラウンド時短１０回大当たり）であると判別する。このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、本第３３制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図１８８４に戻り、説明を続ける。Ｓ５０２Ｉの処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ５０３Ｉ）、小当たり開始フラグ２０３ｎｉと小当たり中フラグ２０３ｏｉをオンに設定する（Ｓ５０４Ｉ）。その後、本処理を終了する。
【６７３９】
次に、図１８８５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短更新処理（Ｓ２２４Ｉ）について説明する。図１８８５は、時短更新処理（Ｓ２２４Ｉ）を示したフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ２２４Ｉ）は、タイマ割込処理（図１８８０参照）の特別図柄変動処理（図１８８１のＳ１０４Ｉ参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理（Ｓ２２４Ｉ）では、まず、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ６０１Ｉ）。Ｓ６０１Ｉの処理において、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０よりも大きくない（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ６０１Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ６０１Ｉ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈｉの値を１減算し（Ｓ６０２Ｉ）、Ｓ６０３Ｉの処理へ移行する。Ｓ６０３Ｉの処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈｉの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３Ｉ）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図１８９５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４Ｉ）。時短カウンタ２０３ｈｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４Ｉ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５Ｉ）、小当たりカウンタ２０３ｓｉおよび特図２カウンタ２０３ｔｉの値を０に設定する（Ｓ６０６Ｉ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７Ｉ）、本処理を終了する。
【６７４０】
一方、Ｓ６０４Ｉの処理において、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６０４Ｉ：Ｎｏ）、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）であるかを判別し（Ｓ６０８Ｉ）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ６０８Ｉ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｔｉの値を１減算し（Ｓ６０９Ｉ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔｉの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６１０Ｉ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔｉの値が０であるかを判別する（Ｓ６１１Ｉ）。Ｓ６１１Ｉの処理において、特図２カウンタ２０３ｔｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ６１１Ｉ

：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１２Ｉ）、時短カウンタ２０３ｈｉおよび小当たりカウンタ２０３ｓｉの値を０に設定する（Ｓ６１３Ｉ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６１４Ｉ）、本処理を終了する。また、Ｓ６０８Ｉの処理において、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）では無いと判別した場合（Ｓ６０８Ｉ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１１Ｉの処理において、減算後の特図２カウンタ２０３ｔｉの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６１１Ｉ：Ｎｏ）は、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６１５Ｉ）、本処理を終了する。次に、図１８８５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｉ）について説明する。図１８８５は、小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｉ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｉ）は、タイマ割込処理（図１８８０参照）の特別図柄変動処理（図１８８１のＳ１０４Ｉ参照）の時短更新処理（図１８８５のＳ２２４Ｉ参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【６７４１】

小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｉ）では、まず、小当たり当選したかを判別し（Ｓ７０１Ｉ）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ７０１Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１Ｉの処理において、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ７０１Ｉ：Ｙｅｓ）、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値を１減算し（Ｓ７０２Ｉ）、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３Ｉ）。Ｓ７０３Ｉの処理において、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ７０３Ｉ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４Ｉ）、時短カウンタ２０３ｈｉ、および特図２カウンタ２０３ｔｉの値を０に設定する（Ｓ７０５Ｉ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０６Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３Ｉの処理において、小当たりカウンタ２０３ｓｉの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０３Ｉ：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したＳ７０４Ｉ～Ｓ７０６Ｉの処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第３３制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

【６７４２】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０になった時点における小当たりカウンタ２０３ｓｉ、特図２カウンタ２０３ｔｉの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第３３制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短更新処理（図１８８５参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり時短更新処理（図１８８５参照）により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設

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

【６７４３】

なお、本第３３制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図１８８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１８８０参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）を説明する。図１８８７は、この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４は最大４個、第２入球口６４０は最大１個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図１８８７のＳ１０５Ｉ）について説明する。

【６７４４】

始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ８０１Ｉ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ８０１Ｉ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ８０２Ｉ）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ８０３Ｉ）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ８０３Ｉ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ８０４Ｉ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０５Ｉ）。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ８０６Ｉ）、先読み処理を実行し（Ｓ８０７Ｉ）、Ｓ８０８Ｉの処理へ移行する。また、Ｓ８０１Ｉの処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ８０１Ｉ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０３Ｉの処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ８０３Ｉ：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ８０８Ｉの処理へ移行する。次に、Ｓ８０８Ｉ～Ｓ８１４Ｉまでの各処理については、Ｓ８０１Ｉ～Ｓ８０７Ｉまでの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【６７４５】
先読み処理（Ｓ８０７Ｉ，Ｓ８１４Ｉ）については、図１８８８を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本第３３制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本第３３制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。
【６７４６】
上述した通り、本第３３制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅｉの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ８１３Ｉ）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ８０３Ｉの処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ８０３Ｉ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ８１３Ｉ）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図１８８８を参照して、始動入賞処理（図１８８７のＳ１０５Ｉ）の一処理である先読み処理（Ｓ８０７Ｉ）について説明する。図１８８８は、この先読み処理（Ｓ８０７Ｉ）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ８０７Ｉ）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ９０１Ｉ）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。
【６７４７】
次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ９０２Ｉ）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ９０２Ｉ：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０３Ｉ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ９０２Ｉの処理にお

ける判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ９０２Ｉ：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ９０４Ｉ）、Ｓ９０４Ｉの当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０５Ｉ，Ｓ９０６Ｉ）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ９０３Ｉ，Ｓ９０５Ｉ或いはＳ９０６Ｉの処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ９０１Ｉの処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１８９５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【６７４８】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【６７４９】

また、本第３３制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａｉまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂｉに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制するこ

とができる。次に、図１８８９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｉ）について説明する。図１８８９は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｉ）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｉ）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【６７５０】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｉ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ１１０１Ｉ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１Ｉ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１Ｉ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２Ｉ）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２Ｉ：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３Ｉ）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４Ｉ）。Ｓ１１０４Ｉの処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４Ｉ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５Ｉ）。つまり、Ｓ１１０４Ｉの処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０６Ｉ）。Ｓ１１０６Ｉの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７Ｉ）。

【６７５１】

次に、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ１１０８Ｉ）、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０８Ｉ：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉの当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ１１０９Ｉ）、Ｓ１１１１Ｉの処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈｉの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８Ｉ：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉの当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１１０Ｉ）、Ｓ１１１１Ｉの処理へ移行する。Ｓ１１１１Ｉの処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１１１Ｉ）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１１Ｉ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１２Ｉ）、Ｓ１１１４Ｉの処理へ移行する。一方、Ｓ１１１１Ｉの処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１１Ｉ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１３Ｉ）、Ｓ１１１４Ｉの処理へ移行する。Ｓ１１１４Ｉの処理では、普通図柄の変動時間を３秒に

設定し本処理を終了する。なお、本第３３制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【６７５２】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本第３３制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ１１０２Ｉの処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ１１０２Ｉ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５Ｉ）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１５Ｉの処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６Ｉ）。Ｓ１１１６Ｉの処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１２Ｉ、或いはＳ１１１３Ｉの処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ１１１６Ｉの処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１２Ｉの処理、或いはＳ１１１３Ｉの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【６７５３】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７Ｉ）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７Ｉ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈｉの値を参照して判別し（Ｓ１１１８Ｉ）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１１８Ｉ：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１２０Ｉ）、Ｓ１１２１Ｉの処理へ移行する。一方、Ｓ１１１８Ｉの処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８Ｉ：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１１９Ｉ）、Ｓ１１２１Ｉの処理へ移行する。Ｓ１１２１Ｉの処理では、Ｓ１１１９Ｉ、或いはＳ１１２０Ｉの処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１Ｉ）、本処理を終了する。次に、本第３３制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パタ

ーン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ１１０８Ｉ～Ｓ１１１１Ｉの処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５Ｉの処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【６７５４】

即ち、本第３３制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【６７５５】

なお、本第３３制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｉ参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図１８９０を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｉ）の内容について説明をする。図１８９０は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｉ）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｉ）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（Ｓ１１１１Ｉ参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【６７５６】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｉ）では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）６

７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１Ｉ）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２Ｉ）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３Ｉ）。Ｓ１２０３Ｉの処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ１２０３Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ１２０３Ｉ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４Ｉ）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｉの値（Ｍ）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（Ｓ１２０５Ｉ）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｉに格納し（Ｓ１２０６Ｉ）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第２当たり乱数カウンタＣ４を、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｉを参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【６７５７】

次に、図１８９１、及び図１８９２を参照して、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８Ｉ）、及び、Ｖ通過処理（Ｓ１０９Ｉ）の内容について説明をする。図１８９１は、タイマ割込処理（図１８８０参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０８Ｉ）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８Ｉ）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１３０１Ｉ）。Ｓ１３０１Ｉの処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１３０１Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｉの処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１３０２Ｉ）。Ｓ１３０２Ｉの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１３０２Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１３０３Ｉ）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１８９５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１３０２Ｉ：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１３０４Ｉ）。その後、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１３０５Ｉ）、本処理を終了する。

【６７５８】

図１８９２は、Ｖ通過処理（Ｓ１０９Ｉ）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０９Ｉ）は、タイマ割込処理（図１８８０参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｒｉがオンであるか否かを判別する（Ｓ１４０１Ｉ）。Ｓ１４０１Ｉの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｒｉがオンであると判別さ

れた場合は（Ｓ１４０１Ｉ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０１Ｉの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｒｉがオンでないと判別された場合は（Ｓ１４０１Ｉ：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１４０２Ｉ）。即ち、遊技球がＶ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１４０２Ｉの処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１４０２Ｉの処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１４０３Ｉ）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１４０３Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐｉに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１４０４Ｉ）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｐｉをオンに設定する（Ｓ１４０５Ｉ）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１４０６Ｉ）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｒｉをオンに設定し（Ｓ１４０７Ｉ）する。その後、時短カウンタ２０３ｈｉを０に設定して（Ｓ１４０８Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１４０３Ｉの処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１４０３Ｉ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４０９Ｉ）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１４０９Ｉの処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【６７５９】

次に、図１８９３及び図１８９４を参照して、ＮＭＩ割込処理及び立ち上げ処理について説明をする。図１８９３及び図１８９４に示す通り、本第３３制御例におけるＮＭＩ割込処理及び立ち上げ処理は、上述した第１制御例におけるＮＭＩ割込処理（図４９参照）及び立ち上げ処理（図５０参照）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、図１８９５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１８９５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図１８９５参照）においては、まず、タイマ割込処理の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１Ｉ）。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２Ｉ）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【６７６０】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３Ｉ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４Ｉ）。大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｉ）の詳細な内容については、

図１８９６を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｉ）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｉ）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｉ）を実行し、Ｓ１８０６Ｉの処理へ移行する。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６Ｉ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図１８８９参照）のＳ１１２１Ｉの処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１１１９Ｉの処理、Ｓ１１２０Ｉの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【６７６１】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７Ｉ）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図１８８３のＳ２１０Ｉ参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【６７６２】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８Ｉ）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８Ｉ）では、普通図柄変動処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９Ｉ）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９Ｉ：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０Ｉ）、既

に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０Ｉ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１Ｉへ移行し、上述したＳ１８０１Ｉ以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０Ｉ：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１Ｉ，Ｓ１８１２Ｉ）。

【６７６３】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１Ｉ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１Ｉの処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２Ｉ）。なお、このＳ１８１２Ｉの処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。ここで、Ｓ１８０１Ｉ～Ｓ１８０８Ｉの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【６７６４】

また、Ｓ１８０９Ｉの処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９Ｉ：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１８９３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３Ｉ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３Ｉ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４Ｉ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５Ｉ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６Ｉ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１８０９Ｉの処理は、Ｓ１８０１Ｉ～Ｓ１８０８Ｉで行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１ＩとＳ１８１２Ｉの処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１Ｉの処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１Ｉの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図１８９４，Ｓ１７０１Ｉ）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１Ｉの処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【６７６５】

次に、図１８９６を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｉ）の内容について説明をする。図１８９６は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｉ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｉ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図１８９５参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【６７６６】

大当たり制御処理（図１８９６，Ｓ１８０４Ｉ）では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０１Ｉ）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３ｊｉの設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ２０３ｊｉは、特別図柄変動処理（図１８８１参照）のＳ２１９Ｉの処理により今回の抽選結果が大当たりであると判別された場合（Ｓ２１８Ｉ：Ｙｅｓ）に、オンに設定される（Ｓ２１９Ｉ）。Ｓ１９０１Ｉの処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合（大当たり開始フラグ２０３ｊｉがオンであると判別した場合）は（Ｓ１９０１Ｉ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２Ｉ）、次いで、大当たり開始フラグ２０３ｊｉをオフに設定して（Ｓ１９０３Ｉ）、大当たり中フラグ２０３ｋｉをオンに設定して（Ｓ１９０４Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１Ｉの処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングではない（大当たり開始フラグ２０３ｊｉがオフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１９０１Ｉ：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１９０５Ｉ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ２０３ｋｉがオンに設定されている期間が該当する。Ｓ１９０５Ｉの処理において、特別図柄の大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｋｉがオフである）と判別した場合（Ｓ１９０５Ｉ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０５Ｉの処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋｉがオンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１９０５Ｉ：Ｙｅｓ）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（Ｓ１９０６Ｉ～Ｓ１９１３Ｉ）が実行される。

【６７６７】

Ｓ１９０５Ｉの処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１９０５Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１９０６Ｉ）。このＳ１９０６Ｉの処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。Ｓ１９０６Ｉの処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０６Ｉ：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｇｉに基づき、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１９０７Ｉ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１９０８Ｉ）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１８９５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【６７６８】

一方、Ｓ１９０６Ｉの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０６Ｉ：Ｎｏ）、次に、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入

賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１９０９Ｉ）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、可変入賞装置６５又はＶ入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【６７６９】

Ｓ１９０９Ｉの処理において、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１９０９Ｉ：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖して（Ｓ１９１０Ｉ）、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１９０９Ｉ：Ｎｏ）、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９１１Ｉ）。エンディング演出の開始タイミングは、今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技が終了して開閉扉６５０ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（第３３制御例では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。Ｓ１９１１Ｉの処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１１Ｉ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９１２Ｉ）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１８９５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１９１１Ｉの処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１９１１Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ１９１３Ｉの処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９１３Ｉ）。Ｓ１９１３Ｉの処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１９１３Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６７７０】

Ｓ１９１３Ｉの処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１３Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、実行中の大当たり種別が大当たりＡ～大当たりＤの何れであるかを判別する（Ｓ１９１４Ｉ）。このＳ１９１４Ｉの処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア（図示しない）に格納されている大当たり種別が読み出される。次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与テーブル２０２ｅｉを用いて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１９１５Ｉ）。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ（３Ｒ時短２５４回大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈｉに２７０を、小当たりカウンタ２０３ｓｉに１を、特図２カウンタ２０３ｔｉに２５４を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たりＢ（３Ｒ時短１回大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈｉに１０を、小当たりカウンタ２０３ｓｉに１を、特図２カウンタ２２３ｔｉに１を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たりＣ（１０Ｒ時短１０回大当たり）及び大当たりＤ（３Ｒ時短１０回大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈｉに２０を、小当たりカウンタ２０３ｓｉに１を、特図２カウンタ２０３ｔｉに１０を、それぞれ設定する。上述したＳ１９１５Ｉの処理を終えると、次に、Ｓ１９１５Ｉの処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１９１６Ｉ）。

【６７７１】

ここで設定された時短設定情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１８９５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信さ

れる。音声ランプ制御装置１１３は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア２２３ｉｉに今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動（抽選）に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数（残条件）を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第３図柄表示装置８１にて表示される。Ｓ１９１６Ｉの処理を終えると、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１７Ｉ）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１９１８Ｉ）、大当たり中フラグ２０３ｋｉをオフに設定し（Ｓ１９１９Ｉ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第３３制御例では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるように構成している。なお、第３３制御例では、全ての大当たり種別で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される構成としているが、それに限ること無く、例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない（時短カウンタ２０３ｈｉ、小当たりカウンタ２０３ｓｉ、特図２カウンタ２０３ｔｉの何れのカウンタにもカウンタ値が設定されない）構成としても良い。このように構成することで、時短状態が設定される有利大当たりと、時短状態が設定されない不利大当たりとを設けることが可能となり、大当たり当選した場合に不利大当たりに当選していないか遊技者に興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【６７７２】

次に、図１８９７を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｉ）の処理内容について説明をする。図１８９７は小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｉ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｉ）は、メイン処理（図１８９５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【６７７３】

小当たり制御処理（図１８９７，Ｓ１８０５Ｉ）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ２００１Ｉ）。具体的には、小当たり開始設定処理（図１８８４参照）のＳ５０４Ｉの処理により小当たり開始フラグ２０３ｎｉがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ２００１Ｉの処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ２００１Ｉ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ２００２Ｉ）。そして、小当たり開始フラグ２０３ｎｉをオフに設定して（Ｓ２００３Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２００１Ｉの処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（Ｓ２００１Ｉ：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（Ｓ２００４Ｉ）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ２００４Ｉの判別は小当たり中フラグ２０３ｏｉがオンに設定されているかを解析することで判別する。Ｓ２００４Ｉの処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ２００４Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２００４Ｉの処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２００４Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００５Ｉの処理を実行する。Ｓ２００５Ｉの処理では、Ｖ入賞口開放タイミングであるか判別する（Ｓ２００５Ｉ）。Ｓ２００５Ｉの処理において、Ｖ入賞口開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００５Ｉ：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｇｉに基づき、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ２００６Ｉ）、Ｖ弁ソレノイドの動作パターンを設定する（Ｓ２００７Ｉ）。

【６７７４】

Ｓ２００５Ｉの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２００５Ｉ：Ｎｏ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したか、即ち、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであるか判別する（Ｓ２００８Ｉ）。Ｖ入賞口６５０ａ

の閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００８Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを閉鎖し（Ｓ２００９Ｉ）、本処理を終了する。

【６７７５】

一方、Ｓ２００８Ｉの処理において、現在がＶ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には（Ｓ２００８Ｉ：Ｎｏ）、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２０１０Ｉ）。Ｓ２０１０Ｉの処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２０１０Ｉ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２０１１Ｉ）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１８９５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。一方、Ｓ２０１０Ｉの処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２０１０Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ２０１２Ｉの処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２０１２Ｉ）。Ｓ２０１２Ｉの処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２０１２Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２０１２Ｉの処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２０１２Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｑｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０１３Ｉ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０１３Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｑｉの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し（Ｓ２０１４Ｉ）、大当たり開始フラグ２０３ｊｉ、大当たり中フラグ２０３ｋｉをオンに設定し（Ｓ２０１５Ｉ）、Ｖフラグ２０３ｑｉをオフに設定し（Ｓ２０１６Ｉ）、Ｖ通過フラグ２０３ｒｉをオフに設定し（Ｓ２０１７Ｉ）、小当たり中フラグ２０３ｏｉをオフに設定し（Ｓ２０１８Ｉ）、本処理を終了する。

【６７７６】

＜第３３制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１８９８から図１９２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図１８９８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１８９８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。図１８９８に示す通り、本第３３制御例における立ち上げ処理は、上述した第１制御例における立ち上げ処理（図５７参照）と同一の処理が実行されるため、その詳細な説明は省略する。次に、図１８９９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１８９９は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ３１０１Ｉの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ３１０１Ｉ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ３１０１Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３１０２Ｉ～Ｓ３１１２Ｉの処理を行わずにＳ３１１３Ｉの処理へ移行する。Ｓ３１０１Ｉの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ３１０２Ｉ～Ｓ３１１２Ｉが表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ３１１３Ｉのコマンド判定処理やＳ３１１４Ｉの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ３１１３Ｉの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ３１１３Ｉの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ３１０１Ｉの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ３１０１Ｉ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ３１０３Ｉ～Ｓ３１１４Ｉの処理によって設

定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ３１０２Ｉ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ３１０８Ｉの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ３１０３Ｉ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ３１０４Ｉ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５Ｉの処理へ移行する。

【６７７７】

Ｓ３１０５Ｉの処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ３１０６Ｉ）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ３１０７Ｉ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）や、選択ボタン６００といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）の詳細については、図１９００を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ３１０８Ｉ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ３１０９Ｉ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【６７７８】

Ｓ３１０９Ｉの処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ３１１０Ｉ）、次に、各種カウンタ更新処理を実行する（Ｓ３１１１Ｉ）。その後、演出更新処理を実行する（Ｓ３１１２Ｉ）。Ｓ３１１２Ｉの処理を実行後、Ｓ３１１３Ｉの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ３１０８Ｉのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ３１０９Ｉの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。Ｓ３１１２Ｉの処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）が実行され、Ｓ３１１４Ｉの処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）の詳細については、図１９０１を参照して後述する。Ｓ３１１４Ｉの処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図１９０５を参照して後述する。Ｓ３１１４Ｉの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ３１１５Ｉ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ３１１５Ｉの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ３１１５Ｉ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ３１１７Ｉ）、電源断処理を実行する（Ｓ３１１８Ｉ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグを

オフし（Ｓ３１１９Ｉ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【６７７９】

一方、Ｓ３１１５Ｉの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ３１１５Ｉ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ３１１６Ｉ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ３１１６Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３１０１Ｉの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ３１１６Ｉ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図１９００を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）について説明する。図１９００は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８９９参照）の中で実行され、上述したように、遊技者による操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の操作内容に対応する各種処理を実行する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）が実行されると、まず、演出用ＳＷ有効期間中であるかを判別する（Ｓ３１５１Ｉ）。具体的には、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉにカウンタ値が設定されているか（カウンタ値が０ではないか）を判別する。演出用ＳＷ有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３１５１Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３１５８Ｉの処理へ移行する。一方、演出用ＳＷ有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３１５１Ｉ：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉのカウンタ値を１減算し（Ｓ３１５２Ｉ）、減算後のカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３１５３Ｉ）。Ｓ３１５３Ｉの処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３１５３Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｓ３１５８Ｉの処理へ移行する。Ｓ３１５３ＩにおいてＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３１５３Ｉ：Ｎｏ）、演出ボタン２２ａへの操作があったかを判別する（Ｓ３１５４Ｉ）。演出ボタン２２ａが操作されていないと判別した場合には（Ｓ３１５４Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３１５８Ｉの処理に移行する。一方、Ｓ３１５４Ｉの処理において演出ボタン２２ａへの操作があったと判別した場合には（Ｓ３１５４Ｉ：Ｙｅｓ）、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であるかを判別する（Ｓ３１５５Ｉ）。具体的には、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンである場合にファイナルチャレンジ演出の実行期間中であると判別する。ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であると判別した場合には（Ｓ３１５５Ｉ：Ｙｅｓ）、ボタン押下フラグ２２３ｑｉをオンに設定し（Ｓ３１５６Ｉ）、Ｓ３１５８Ｉの処理に移行する。なお、Ｓ３１５６Ｉの処理においてボタン押下フラグ２２３ｑｉがオンに設定されると、今回の枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）終了後に実行される演出更新処理（図１９１５のＳ３１１２Ｉ）内のファイナルチャレンジ実行中処理（図１９２１のＳ３６１３Ｉ）において、ボタン保留図柄態様を×態様かＶ態様に可変させるための処理が実行される。Ｓ３１５５Ｉの処理において、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３１５５Ｉ：Ｎｏ）、その他演出ボタン２２ａの押下に対応する演出態様を決定し（Ｓ３１５７Ｉ）、Ｓ３１５８Ｉの処理に移行する。Ｓ３１５８Ｉの処理では、音量・光量調整ボタン及び決定ボタンを兼ねる選択ボタン６００への操作内容に対応する処理を実行する（Ｓ３１５８Ｉ）。

【６７８０】

次に、図１９０１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行

されるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）について説明する。図１９０１は、このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８９９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。コマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０１Ｉ）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｉ：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ２２３ｄｉをオンに設定し（Ｓ３２０２Ｉ）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ３２０３Ｉ）。そして、本処理を終了する。

【６７８１】

Ｓ３２０１Ｉの処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｉ：Ｎｏ）、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０４Ｉ）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｉ：Ｙｅｓ）、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｉをオンに設定し（Ｓ３２０５Ｉ）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ３２０６Ｉ）。そして、本処理を終了する。Ｓ３２０４Ｉの処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｉ：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０７Ｉ）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３２０７Ｉ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉに格納し（Ｓ３２０８Ｉ）、その後、本処理を終了する。また、Ｓ３２０７Ｉの処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０７Ｉ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０９Ｉ）。Ｓ３２０９Ｉの処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０９Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞情報コマンド処理を実行し（Ｓ３２１０Ｉ）、本処理を終了する。この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）では、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａｉに格納する処理や保留図柄の態様を決定する処理を実行する。入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）の詳細な説明については図１９０２を参照して後述する。

【６７８２】

Ｓ３２０９Ｉの処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０９Ｉ：Ｎｏ）、次に、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１１Ｉ）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２１１Ｉ：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２１２Ｉ）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２Ｉ）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２Ｉ）の詳細については図１９０３を参照して後述する。Ｓ３２１１Ｉの処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１１Ｉ：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１３Ｉ）、受信したと判別した場合には（Ｓ３２１３Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄確定コマンド処理を実行する（Ｓ３２１４Ｉ）。この図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１４Ｉ）は、特図変動が終了する場合に、表示制御装置１１４に変動演出を終了させるための表示用コマンドの設定や、各種フラグをオフに設定する処理である。なお、図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１４Ｉ）の詳細な説明については、図１９０４を参照して後述する。図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１４Ｉ）を実行した後は、本処理を終了する。Ｓ３２１３Ｉの処理において図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３２１３Ｉ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３２１５Ｉ）、本処理を終了する。

【６７８３】

次に、図１９０２を参照して、入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）について説明する。図１９０２は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）を示したフローチャートである。入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）が実行されると、まず、受信した入賞情

報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ａｉ）に格納（記憶）する（Ｓ３３０１Ｉ）。次に、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉはオンであるかを判別し（Ｓ３３０２Ｉ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｉ：Ｙｅｓ）、保留図柄をボタン保留図柄態様で表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０３Ｉ）、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の空きエリアのうち、最も若い番号のエリアにボタン保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納し（Ｓ３３０４Ｉ）、本処理を終了する。これにより、ファイナルチャレンジ演出が開始された後（時短最終変動中）に新たに獲得した特図２保留球に対応する保留図柄を、ボタン保留図柄態様で表示することが可能となる。一方、Ｓ３３０２Ｉの処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３０２Ｉ：Ｎｏ）、設定されている遊技状態と特別図柄抽選の結果に対応する保留図柄態様を決定し、決定した保留図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０５Ｉ）、決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の空きエリアのうち、最も若い番号のエリアに格納し、本処理を終了する。

【６７８４】

次に、図１９０３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ３２１２Ｉ）について説明する。図１９０３は、この状態コマンド処理（Ｓ３２１２Ｉ）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１９０１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（Ｓ３２１２Ｉ）の詳細を説明する。

【６７８５】

状態コマンド処理（Ｓ３２１２Ｉ）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｈｉに格納する（Ｓ３４０１Ｉ）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４０２Ｉ）、通常状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ３４０２Ｉ：Ｙｅｓ）、右打ちフラグ２２３ａｃｉをオフに設定し（Ｓ３４０３Ｉ）、時短情報更新エリア２２３ｉｉに記憶されている情報をクリアする（Ｓ３４０４Ｉ）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第２特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア２２３ｉｉに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ３４０５Ｉ）、特図２保留が無いと判別した場合、即ち、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合には（Ｓ３４０５Ｉ：Ｎｏ）、時短状態が設定されてから大当たり当選を経ずに通常状態が設定されるまでの期間における遊技結果（累計の獲得賞球数や、大当たり当選回数）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０６Ｉ）、通常状態が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０７Ｉ）、左打ち遊技を案内するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０８Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４０５Ｉの処理において、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ３４０５Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｓ３４０６Ｉ～Ｓ３４０８Ｉの処理をスキップし、本処理を終了する。本第３３制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、特図２保留で大当たり当選した場合の方が、特図１保留で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に時短回数の多い時短種別の時短状態が設定され易いので、特図２保留が存在する状態で通常状態が設定された場合には、時短最終変動からファイナルチャレンジ演出を継続して実行する構成としている。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。Ｓ３４０２Ｉの処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４０２Ｉ）、次に、時短状態

へと移行したかを判別し（Ｓ３４０９Ｉ）、時短状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ３４０９Ｉ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３ｉｉに格納し（Ｓ３４１０Ｉ）、時短中（時短状態中）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１１Ｉ）、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１２Ｉ）、本処理を終了する。また、Ｓ３４０９Ｉの処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４０９Ｉ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６７８６】

次に、図１９０４を参照して、図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１４Ｉ）の処理内容について説明をする。図１９０４は、図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１４Ｉ）の処理内容を示したフローチャートである。この図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１４Ｉ）では、特別図柄の特図変動が終了する場合に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられている各種カウンタをリセットしたり、各種フラグをオフに設定するための処理を実行する。図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１４Ｉ）が実行されると、まず、表示制御装置１１４において第３図柄の変動表示を終了させるための表示用停止コマンドを設定し（Ｓ３５０１Ｉ）、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアに格納されている保留図柄情報をクリア（消去）し（Ｓ３５０２Ｉ）、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であるかを判別する（Ｓ３５０３Ｉ）。具体的には、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンであるかを判別し、オンではない（ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではない）と判別した場合には（Ｓ３５０３Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であると判別した場合には（Ｓ３５０３Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり当選、または小当たり当選であるかを判別し（Ｓ３５０４Ｉ）、大当たり当選（または小当たり当選）であると判別した場合には（Ｓ３５０４Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉをオフに設定し（Ｓ３５０５Ｉ）、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉをオフに設定し（Ｓ３５０６Ｉ）、押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値をクリアし（Ｓ３５０７Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５０４Ｉの処理において、大当たり当選、小当たり当選の何れでもないと判別した場合（即ち、外れ当選である場合）には、次に、特図２保留があるかを判別する（Ｓ３５０７Ｉ）。特図２保留が無いと判別した場合には（Ｓ３５０７Ｉ：Ｎｏ）、時短状態が設定されてから大当たり当選を経ずに通常状態が設定されるまでの期間における遊技結果（累計の獲得賞球数や、大当たり当選回数）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３５０８Ｉ）、通常状態が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３５０９Ｉ）、左打ち遊技を案内するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３５１０Ｉ）、Ｓ３５０６Ｉの処理へ移行する。一方、特図２保留があると判別した場合には（Ｓ３５０７Ｉ：Ｙｅｓ）、ファイナルチャレンジ演出が継続するため、Ｓ３５０９Ｉ～Ｓ３５１０Ｉの処理をスキップし、本処理を終了する。

【６７８７】

次に、図１９０５を参照して変動表示設定処理（Ｓ３１１４Ｉ）の処理内容について説明をする。図１９０５は、変動表示設定処理（Ｓ３１１４Ｉ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ３１１４Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８９９参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【６７８８】

変動表示設定処理（Ｓ３１１４Ｉ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄｉがオンかを判別する（Ｓ４３０１Ｉ）。そして、変動開始フラグ２２３ｄｉがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４３０１Ｉ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４３０６Ｉの処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄｉがオンであると判別した場合（Ｓ４３０６Ｉ：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄｉをオフに設定し（Ｓ４３０２Ｉ）、次いで、コマンド判定処理（図１９０１のＳ３１１３Ｉ参照）において変動パターンコマンドから抽出した変動パターンを取得し（Ｓ４３０３Ｉ）、取得した変動パターン種別に基づい

て表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成するための演出態様設定処理を実行し（Ｓ４３０４Ｉ）、表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４３０５Ｉ）、Ｓ４３０６Ｉの処理へ移行する。演出態様設定処理（Ｓ４３０４Ｉ）の詳細については図１９０６を参照して後述する。Ｓ４３０６Ｉの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅｉがオンかを判別する（Ｓ４３０６Ｉ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅｉがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４３０６Ｉ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｅｉがオンであると判別した場合（Ｓ４３０６Ｉ：Ｙｅｓ）、オンに設定されている停止種別選択フラグ２２３ｅｉをオフに設定し（Ｓ４３０７Ｉ）、次いで、コマンド判定処理（図１９０１のＳ３１１３Ｉ参照）において停止種別コマンドから抽出した停止種別を取得し（Ｓ４３０８Ｉ）、取得した停止種別に基づいて表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成するための停止種別設定処理を実行し（Ｓ４３０９Ｉ）、本処理を終了する。なお、停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）の詳細については、図１９２３を参照して後述する。

【６７８９】

次に、図１９０６を参照して変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｉ）について説明する。図１９０６は、この変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｉ）を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｉ）は、変動表示設定処理（Ｓ３１１４Ｉ）の中で実行され、今回の特図変動における特別図柄種別と、設定されている遊技状態に応じて変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｉ）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値をクリアし（Ｓ４４０１Ｉ）、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の各保留エリアに格納されている保留図柄情報をそれぞれ１つ若い番号の保留エリアにシフトさせる（Ｓ４４０２Ｉ）。その後、従遊技状態格納エリア２２３ｈｉから現在設定されている遊技状態を読み出し（Ｓ４４０３Ｉ）、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値を取得する（Ｓ４４０４Ｉ）。次に、遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４４０５Ｉ）、通常状態ではないと判別した場合（即ち、時短状態が設定されている場合）には（Ｓ４４０５Ｉ：Ｎｏ）、時短用演出設定処理を実行し（Ｓ４４０６Ｉ）、本処理を終了する。この時短用演出設定処理（Ｓ４４０６Ｉ）は、時短状態が設定されている場合における特図変動の変動演出の演出態様を設定するための処理である。なお、時短用演出設定処理（Ｓ４４０６Ｉ）の詳細については、図１９０７を参照して後述する。Ｓ４４０５Ｉの処理において、通常状態であると判別した場合には（Ｓ４４０５Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、保留図柄変化演出設定処理を実行する（Ｓ４４０７Ｉ）。保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）は、副表示領域Ｄｓに表示されている保留図柄の保留図柄態様を可変させる演出を設定するための処理である。なお、この保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）の詳細については、図１９０８を参照して後述する。保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）が終了すると、次に、今回の特図変動の特別図柄種別は第２特別図柄であるかを判別し（Ｓ４４０８Ｉ）、第２特別図柄ではないと判別した場合には（Ｓ４４０８Ｉ：Ｎｏ）、特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４４０９Ｉ）、本処理を終了する。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）は、通常状態が設定されている場合において第１特別図柄の特図変動が実行される場合の変動演出の演出態様を設定するための処理である。なお、特図１演出設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）の詳細については、図１９０９を参照して後述する。一方、Ｓ４４０８Ｉの処理において、今回の特図変動の特別図柄種別は第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ４４０８Ｉ：Ｙｅｓ）、該特図変動の特別図柄抽選の結果と、抽出した変動パターンとに基づいて、ファイナルチャレンジ用の演出態様（表示用変動パターン）を決定し（Ｓ４４１０Ｉ）、本処理を終了する。このように、本第３３制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）と、今回の特図変動における特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）によって異なる演出を設定可能であるため、実行される演出によって遊技者は設定されている遊技状態と、どの特別図柄種別が変動中であるのかを容易に認識することができる。

【６７９０】
次に、図１９０７を参照して、時短用演出設定処理（Ｓ４４０６Ｉ）について説明する。図１９０７は、時短用演出態様設定処理（Ｓ４４０６Ｉ）を示したフローチャートである。時短用演出態様設定処理（Ｓ４４０６Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動の特別図柄種別は第２特別図柄であるかを判別し（Ｓ４５０１Ｉ）、第２特別図柄ではない（即ち、第１特別図柄である）と判別した場合には（Ｓ４５０１Ｉ：Ｎｏ）、該特図変動の特別図柄抽選の結果と、抽出した変動パターンとに基づいて、時短用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ２から変動演出の演出態様を決定する。一方、Ｓ４５０１Ｉの処理において今回の特図変動における特別図柄種別は第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ４５０１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特図変動が時短最終変動であるかを判別する（Ｓ４５０２Ｉ）。具体的には、時短情報更新エリア２２３ｉｉに格納されてる時短情報のうち、特図２カウンタ２０３ｔｉのカウンタ値に対応する情報が０であるかを判別し、０であると判別した場合に時短最終変動であると判別する。なお、時短カウンタ２０３ｈｉ及び小当たりカウンタ２０３ｓｉのカウンタ値に対応する情報のうち何れかが０であると判別した場合には、ファイナルチャレンジ演出を実行せず、Ｓ４５０８Ｉの処理において演出態様を決定する。Ｓ４５０２Ｉの処理において、時短最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ４５０２Ｉ：Ｎｏ）、該特図変動の特別図柄抽選の結果と抽出した変動パターンとに基づいて、変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４５０８Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０２Ｉの処理において、時短最終変動であると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｉ：Ｙｅｓ）、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉをオンに設定し（Ｓ４５０３Ｉ）、ファイナルチャレンジの開始を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ４５０４Ｉ）。次に、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓの実行エリア及び保留エリアに表示されている保留図柄をボタン図柄保留態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０５Ｉ）、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の保留図柄情報が格納されている各エリアにボタン保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納する（Ｓ４５０６Ｉ）。これにより、時短最終変動が開始される前に表示されていた各保留図柄をボタン保留図柄態様に可変させることが可能となる。また、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉに格納された保留図柄情報により、保留図柄がどの保留図柄情報で表示されているのかを判別することができる。そして、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉに１１０００を設定し（Ｓ４５０７Ｉ）、Ｓ４５０８Ｉの処理を実行した後、本処理を終了する。なお、本第３３制御例では、時短最終変動においては、３０秒が最長の変動時間であり（図１８６７（ｃ）参照）、通常状態における特図２の変動時間は特別図柄抽選の結果に関わらず２０秒であるため、ファイナルチャレンジ演出の最長の演出時間は１１０秒となる。従って、ファイナルチャレンジ演出が開始される場合にＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉに１１０秒に対応するカウンタ値である１１０００を設定することにより、ファイナルチャレンジ演出が終了するまでの期間は演出ボタン２２ａの操作を有効とすることが可能である。

【６７９１】
次に、図１９０８を参照して、保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）について説明する。図１９０８は、この保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）を示したフローチャートである。保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）は、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の態様を可変させる演出を実行するための処理であり、本第３３制御例では、主に、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に×態様で表示されている保留図柄をＶ態様に可変させる演出を実行するための処理を行う。保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）が実行されると、まず、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンであるか（即ち、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であるか）を判別し（Ｓ５２０１Ｉ）、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンではない（即ち、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではない）と判別した場合には（Ｓ５２０１Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンであると判別した場合には（Ｓ５２０１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特図変動における特別図柄抽選の結果が外れであるかを判別し（Ｓ５２０２Ｉ）、外れである

と判別した場合には（Ｓ５２０２Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ５２０２Ｉの処理において、外れではない（即ち、大当たりまたは小当たりである）と判別した場合には（Ｓ５２０２Ｉ：Ｎｏ）、今回の特図変動に対応する保留図柄はＶ態様であるかを判別し（Ｓ５２０３Ｉ）、Ｖ態様であると判別した場合には（Ｓ５２０３Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｖ態様ではないと判別した場合には（Ｓ５２０３Ｉ：Ｎｏ）、次に、ボタン保留図柄態様であるかを判別する（Ｓ５２０４Ｉ）。具体的には、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアに格納されている保留図柄情報を読み出し、ボタン保留図柄態様を示す保留図柄情報であるか判別する。ボタン保留図柄態様であると判別した場合には（Ｓ５２０４Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。これにより、保留図柄がボタン保留図柄態様で表示されている場合には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選である場合であっても、演出ボタン２２ａが操作されない場合にはＶ態様へと可変しない。上述したように、保留図柄がＶ態様へと可変した場合には、当該特図変動において大当たり当選であることが確定するため、第３図柄が停止表示される前に遊技者は抽選結果を知ることが可能である。一方で、Ｖ態様へと可変しなかった場合には、外れである可能性が高くなるため、遊技者の中には、第３図柄が停止表示される前に抽選結果が分かってしまうことを避けたい遊技者もいる。このような遊技者に対しては、演出ボタン２２ａを操作しなければ保留図柄態様からは特別図柄抽選の結果が分からないようにすることができるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能である。Ｓ５２０４Ｉの処理において、ボタン保留図柄態様ではないと判別した場合には（Ｓ５２０４Ｉ：Ｎｏ）、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉから保留図柄態様を決定する（Ｓ５２０４Ｉ）。ここで、本第３３制御例では、演出ボタン２２ａの操作後に実行される演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）内のファイナルチャレンジ実行中処理（図１９２１のＳ３６１３Ｉ参照）において取得された第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値に基づいて保留図柄をボタン保留図柄態様から×態様とＶ態様の何れの態様に可変させるかを決定する。そして、大当たりまたは小当たり当選である保留球の保留図柄として×態様が決定された場合には、該保留図柄が実行エリアにシフトしたタイミング（即ち、該保留球に対応する特図変動が実行される場合）で保留図柄態様の再抽選が実行される。このように構成することで、大当たり当選又は小当たり当選である保留球は、複数回の保留図柄態様の抽選が実行されるため、遊技者が演出ボタン２２ａを操作したタイミングではＶ態様で表示されなかったとしても、実行エリアにシフトした場合にＶ態様へと可変するかもしれないと遊技者を期待させることができるので、保留図柄が×態様で表示されている場合であっても、該保留図柄に対応する特図変動が実行されるまで保留図柄に対する遊技者の興味を維持させることが可能となる。なお、本第３３制御例では、保留図柄が実行エリアにシフトしたタイミングで保留図柄態様の再抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、実行エリア以外のエリア（第１保留エリア～第３保留エリア）にシフトするタイミングでも再抽選を実行する構成としても良い。Ｓ５２０５Ｉの処理が終了すると、次に、Ｓ５２０５Ｉの処理において決定された保留図柄態様はＶ態様であるかを判別し（Ｓ５２０６Ｉ）、Ｖ態様ではないと判別した場合には（Ｓ５２０６Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｖ態様であると判別した場合には（Ｓ５２０６Ｉ：Ｙｅｓ）、実行エリアの保留図柄をＶ態様へと可変させる表示用コマンドを設定し（Ｓ５２０７Ｉ）、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアにＶ態様に対応する保留図柄情報を格納し（Ｓ５２０８Ｉ）、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉをオンに設定し（Ｓ５２０９Ｉ）、本処理を終了する。

【６７９２】

次に、図１９０９を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）について説明する。図１９０９は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）を示したフローチャートである。特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）は、通常状態が設定されている場合において第１特別図柄の特図変動（特図１変動）が実行される場合に、その特図１変動の演出態様（表示用変動パターンを含む変動演出の表示態様）えお設定するための処理である。特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）が実行されると、まず、図柄カウンタ２

２３ｍｉのカウンタ値を１加算し（Ｓ４６０１Ｉ）、今回の特別図柄抽選の結果と変動パターンとに基づいて、通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ１から表示用変動パターンを決定する（Ｓ４６０２Ｉ）。このように、特図１変動が実行される毎に図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値が１ずつ昇順に更新されることで、特図変動毎に第３図柄の図柄態様を１ずつ昇順に可変させることが可能となる。そして、飾り図柄演出設定処理を実行する（Ｓ４６０３Ｉ）。ここで、図１９１０を参照して、飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）について説明する。図１９１０は、この飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）を示したフローチャートである。飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）は、今回の特図変動における第３図柄の図柄態様を決定するための処理である。飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動の表示用変動パターンは、同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであるかを判別する（Ｓ４７０１Ｉ）。具体的には、特図１演出態様設定処理（図１９０９のＳ４４０９Ｉ）のＳ４６０２Ｉの処理において決定された表示用変動パターンが同一図柄停止演出を含む表示用変動パターン種別（図１８７１参照）であるかを判別する。同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｉ：Ｎｏ）、演出用キャラ決定テーブル２２２ｋｉから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に対応するキャラ態様を決定し、決定したキャラ態様を表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４７０２Ｉ）。ここで設定されたキャラ態様は、上述したキャラ出現演出（図１８４３（ａ）参照）において主表示領域Ｄｍに表示される。次に、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に対応する図柄態様を左図柄列Ｚ１に表示するための図柄態様（左図柄態様）として決定し（Ｓ４７０３Ｉ）、決定した左図柄態様に対応する図柄情報を図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納する（Ｓ４７０４Ｉ）。なお、上述したように、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内には、左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２、右図柄列Ｚ３の図柄列毎に図柄情報を格納可能であり、Ｓ４７０４Ｉの処理では、左図柄列Ｚ１に対応するエリアに図柄情報を格納する。なお、Ｓ４７０４Ｉの処理において図柄情報が格納されるまでは、前回の特図変動が実行された際に格納された図柄情報が格納され状態となっており、新たに図柄情報が格納されることで前回の図柄情報が上書きされる。次に、Ｓ４７０２Ｉの処理で決定したキャラ態様に対応するキャラ情報を演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納し（Ｓ４７０５Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ｉの処理において、今回の特図変動における表示用変動パターンは同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４７０６Ｉ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４７０６Ｉ：Ｙｅｓ）、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値と、キャラ矛盾演出設定テーブル２２２ｂｉに基づいてキャラ矛盾演出（図１８４３及び図１８４４参照）の有無を決定する（Ｓ４７０７Ｉ）。そして、キャラ矛盾演出ありの演出態様が決定された場合には（Ｓ４７０８Ｉ：Ｙｅｓ）、演出用キャラ決定テーブル２２２ｋｉから図柄カウンタ値２２３ｍｉに対応するキャラ態様を決定し、決定したキャラ態様を表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４７０９Ｉ）。そして、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている左図柄列Ｚ１の図柄情報に対応する図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる図柄態様として決定し（Ｓ４７１０Ｉ）、Ｓ４７０５Ｉの処理を実行する。このように、キャラ矛盾演出が実行される場合には、キャラ出現演出で表示されるキャラ態様を図柄カウンタ値に基づいて決定し、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている図柄情報（この場合は、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の図柄情報）により示される図柄態様と同一態様が決定される。これにより、キャラ出現演出で表示されたキャラ態様と、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄のキャラ態様を異ならせることができる。一方、Ｓ４７０６Ｉの処理において今回の特別図柄抽選の結果は大当たり当選ではないと判別した場合（Ｓ４７０６Ｉ：Ｎｏ）及び、Ｓ４７０８Ｉの処理においてキャラ矛盾演出なしの演出態様であると判別した場合には（Ｓ４７０８Ｉ：Ｎｏ）、演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納されているキャラ情報に対応するキャラ態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１

１Ｉ）、Ｓ４７１０Ｉの処理を実行する。なお、この場合に演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納されているキャラ情報は、前回の特図変動が実行される際にＳ４７０５Ｉの処理で格納されたキャラ情報である。従って、前回の特図変動におけるキャラ出現演出で表示されたキャラ態様と同一態様のキャラ態様が設定される。

【６７９３】

図１９０９に戻り説明を続ける。飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）が終了すると、次に、チャンスゾーン演出設定処理を実行する（Ｓ４６０４Ｉ）。ここで、図１９１１を参照して、チャンスゾーン演出設定処理（Ｓ４６０４Ｉ）について説明する。図１９１１は、このチャンスゾーン演出設定処理（Ｓ４６０４Ｉ）を示したフローチャートである。チャンスゾーン演出設定処理（Ｓ４６０４Ｉ）は、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される特図変動におけるチャンスゾーン演出の有無及びチャンスゾーン演出の演出態様を決定するための処理である。チャンスゾーン演出設定処理（Ｓ４６０４Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄は１図柄Ｄ１であるかを判別する（Ｓ４８０１Ｉ）。具体的には、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内に格納されている左図柄列Ｚ１の図柄情報が１図柄Ｄ１に対応する情報であるかを判別する。左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄が１図柄Ｄ１ではないと判別した場合には（Ｓ４８０１Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８０１Ｉの処理において、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄が１図柄Ｄ１であると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特図変動の変動パターンはスーパーリーチであるかを判別し（Ｓ４８０２Ｉ）、スーパーリーチではないと判別した場合には（Ｓ４８０２Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ４８０２Ｉの処理において、スーパーリーチであると判別した場合には（Ｓ４８０２Ｉ：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉからチャンスゾーン演出の有無を含む演出態様を決定し（Ｓ４８０４Ｉ）、チャンスゾーン演出ありの演出態様が決定されたかを判別する（Ｓ４８０４Ｉ）。チャンスゾーン演出ありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ４８０４Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、チャンスゾーン演出ありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ４８０４Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置は左図柄列Ｚ１であるかを判別し（Ｓ４８０５Ｉ）、特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置は左図柄列Ｚ１であると判別した場合には（Ｓ４８０５Ｉ：Ｙｅｓ）、左停止フラグ２２３ｙｉをオンに設定し（Ｓ４８０６Ｉ）、チャンスゾーン演出実行フラグ２２３ａｄｉをオンに設定し（Ｓ４８０７Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８０５Ｉの処理において、特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置は左図柄列Ｚ１ではない（即ち、右図柄列Ｚ３である）と判別した場合（即ち、特殊１図柄Ｄ１ａの停止表示位置は右図柄列Ｚ３である場合）には（Ｓ４８０５Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４８０６Ｉをスキップし、Ｓ４８０７Ｉの処理を実行する。このように、本第３３制御例では、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１が停止表示される特図変動において、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合にチャンスゾーン演出が実行される構成としている。なお、本第３３制御例では、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合にのみチャンスゾーン演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」（特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ設定される変動パターン種別）である場合にもチャンスゾーン演出を実行する構成としても良い。このように構成する場合、「スペシャルリーチ」の特図変動におけるチャンスゾーン演出では、左図柄列Ｚ１と、右図柄列Ｚ３の両方に特殊１図柄Ｄ１ａを停止表示させる構成とし、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることが確定であることを示唆する「超チャンスゾーン」に突入する構成としても良い。このように構成することで、特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示されるかだけではなく、特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示される個数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第３３制御例では、今回実行される特図変動における変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合に、チャンスゾーン演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、保留球内に「スーパーリーチ」の変動パターン種別が設定された保留球が存在する場合には、中図柄Ｚ２に特殊１図柄Ｄ１ａを停止表示させる構成としても良い。このように構成することで

、左図柄列Ｚ１と、右図柄列Ｚ３に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示されなかった場合であっても、中図柄列Ｚ２に特殊１図柄Ｄ１ａが停止表示されれば、保留球内での大当たり当選期待度が高くなるため、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止表示されるまでは遊技者の第３図柄に対する興味を維持させることができる。

【６７９４】

図１９０９に戻り説明を続ける。チャンスゾーン演出設定処理（Ｓ４６０４Ｉ）が終了すると、次に、タイマー演出設定処理を実行する（Ｓ４６０５Ｉ）。ここで、図１９１２を参照して、タイマー演出設定処理（Ｓ４６０５Ｉ）について説明する。図１９１２は、このタイマー演出設定処理（Ｓ４６０５Ｉ）を示したフローチャートである。タイマー演出設定処理（Ｓ４６０５Ｉ）は、特図変動におけるタイマー演出の有無及び演出態様を決定するための処理である。タイマー演出設定処理（Ｓ４６０５Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動における変動パターンはリーチなしの変動パターン（即ち、外れまたはガセ外れ）であるかを判別し（Ｓ４９０１Ｉ）、リーチなしの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ４９０１Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、リーチなしの変動パターンではないと判別した場合（即ち、外れまたはガセ外れ以外の変動パターンである場合）には（Ｓ４９０１Ｉ：Ｎｏ）、タイマー演出設定テーブル２２２ｄｉに基づいてタイマー演出の有無を決定し（Ｓ４９０２Ｉ）、タイマー演出ありの演出態様であるかを判別する（Ｓ４９０３Ｉ）。タイマー演出なしと判別した場合には（Ｓ４９０３Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、タイマー演出ありと判別した場合には（Ｓ４９０３Ｉ：Ｙｅｓ）、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉに基づきタイマー演出態様を決定し、タイマー演出情報（各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示する表示秒数や、発動時報知態様を示すための演出情報）を演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納する（Ｓ４９０４Ｉ）。そして、秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉをオンに設定し（Ｓ４９０５Ｉ）、秒数決定演出シナリオを設定し（Ｓ４９０６Ｉ）、秒数決定演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９０７Ｉ）、本処理を終了する。

【６７９５】

図１９０９に戻り説明を続ける。タイマー演出設定処理（Ｓ４６０５Ｉ）が終了すると、次に、楽曲演出設定処理を実行する（Ｓ４６０６Ｉ）。ここで、図１９１３を参照して、楽曲演出設定処理（Ｓ４６０６Ｉ）について説明する。図１９１３は、この楽曲演出設定処理（Ｓ４６０６Ｉ）を示したフローチャートである。楽曲演出設定処理（Ｓ４６０５Ｉ）は、上述したリーチ中に実行される楽曲演出の楽曲演出シナリオを設定するための処理である。楽曲演出設定処理（Ｓ４６０６Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動の変動パターンはリーチなしの変動パターン（即ち、外れまたはガセ外れの変動パターン）であるかを判別する（Ｓ５００１Ｉ）。リーチなしの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５００１Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、リーチなしの変動パターンではない（即ち、外れまたはガセ外れ以外の変動パターンである）と判別した場合には（Ｓ５００１Ｉ：Ｎｏ）、楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉに基づき楽曲演出のシナリオを設定し（Ｓ５００２Ｉ）、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉをオンに設定し（Ｓ５００３Ｉ）、本処理を終了する。このように、本第３３制御例では、リーチ中に実行される楽曲演出のシナリオを複数のシナリオの中から決定する構成としている。なお、本第３３制御例では、リーチ中にのみ楽曲演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、特図変動におけるリーチ前の演出期間においても楽曲演出を実行する構成としても良い。

【６７９６】

図１９０９に戻り説明を続ける。楽曲演出設定処理（Ｓ４６０６Ｉ）が終了すると、次にリーチ図柄変更演出設定処理を実行する（Ｓ４６０７Ｉ）。ここで、図１９１４を参照して、リーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６０７Ｉ）について説明する。図１９１４はリーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６０７Ｉ）を示したフローチャートである。リーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６０７Ｉ）は、左図柄列Ｚ１と、右図柄列Ｚ３にリーチ態様で停止表示された第３図柄が７図柄Ｄ７（大当たり当選した場合に、大当たりＡであることが確定する図柄態様）以外の図柄態様である場合に、第３図柄の図柄態様を７図柄Ｄ７へと

可変させ得る図柄変更演出を実行するか否か決定するための処理である。リーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６０７Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動における変動パターンは、リーチなしの変動パターン（外れまたはガセ外れの変動パターン）であるかを判別し（Ｓ５１０１Ｉ）、リーチなしの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１Ｉの処理において、リーチなしの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｉ：Ｎｏ）、次に、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄は７図柄Ｄ７であるかを判別し（Ｓ５１０２Ｉ）、７図柄Ｄ７であると判別した場合には（Ｓ５１０２Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ５１０２Ｉの処理において、７図柄Ｄ７ではないと判別した場合には（Ｓ５１０２Ｉ：Ｎｏ）、図柄変更演出設定テーブル２２２ｈｉに基づいてリーチ図柄変更演出の有無を決定し（Ｓ５１０３Ｉ）、リーチ図柄変更演出ありの演出態様であるかを判別する（Ｓ５１０４Ｉ）。リーチ図柄変更演出なしと判別した場合には（Ｓ５１０４Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、リーチ図柄変更演出ありと判別した場合には（Ｓ５１０４Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄変更フラグ２２３ｓｉをオンに設定し（Ｓ５１０５Ｉ）、本処理を終了する。図１９０９に戻り説明を続ける。リーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６０７Ｉ）が終了すると、本処理を終了する。

【６７９７】

次に、図１９１５を参照して、演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）について説明する。図１９１５は、この演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）を示したフローチャートである。演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の一処理であり、実行中の各種演出態様を定期的（メイン処理の実行間隔毎）に更新するための処理である。演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値に１加算する（Ｓ３６０１Ｉ）。なお、特図変動が実行されていない期間に実行される演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）においてもシナリオカウンタ値が更新されるが、上述したように、このシナリオカウンタ値は、特図変動が開始される場合にリセットされるため、特図変動の進捗状況に合わせて各種演出のシナリオに沿った演出を実行することができる。次に、秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉはオンであるかを判別し（Ｓ３６０２Ｉ）、秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉはオンである（即ち、秒数決定演出の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ３６０２Ｉ：Ｙｅｓ）、秒数決定演出更新処理を実行する（Ｓ３６０３Ｉ）。ここで、図１９１６を参照して、秒数決定演出更新処理（Ｓ３６０３Ｉ）について説明する。図１９１６は、この秒数決定演出更新処理（Ｓ３６０３Ｉ）を示したフローチャートである。秒数決定演出更新処理（Ｓ３６０３Ｉ）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値は秒数決定演出シナリオテーブル２２２ｍｉにおけるＥＮＤ情報に対応する値であるかを判別し（Ｓ３７０１Ｉ）、ＥＮＤ情報に対応する値である（即ち、タイマー秒数決定演出の終了タイミングである）と判別した場合には（Ｓ３７０１Ｉ：Ｙｅｓ）、演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納されているタイマー演出情報に対応するタイマー設定値を演出実行カウンタ２２３ａｂｉに設定する（Ｓ３７０２Ｉ）。上述したように、演出情報格納エリア２２３ａｂｉに格納されているタイマー演出情報には、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示するための表示秒数と、タイマーＴｍ１（図１８５２参照）に設定されるタイマー設定値（タイマー秒数）と、タイマー秒数が０秒となった場合に表示される発動時報知態様を示す情報が含まれている。そして、タイマー設定値に対応するタイマー秒数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７０３Ｉ）、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉをオンに設定し（Ｓ３７０４Ｉ）、秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉをオフに設定し（Ｓ３７０５Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７０１Ｉの処理において、ＥＮＤ情報に対応する値ではない（即ち、タイマー秒数決定演出の終了タイミングではない）と判別した場合には（Ｓ３７０１Ｉ：Ｎｏ）、次に、風船破裂演出の実行タイミングであるかを判別する（Ｓ３７０６Ｉ）。風船破裂演出の実行タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３７０６Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ３７０６Ｉの処理において、風船破裂演出の実行タイミングであると判別した場合には（Ｓ３７０６Ｉ：：Ｙｅｓ）、破裂させる風船

の表示位置にタイマー演出態様で規定されている表示秒数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７０７Ｉ）、本処理を終了する。このように、タイマー秒数決定演出では、特図変動の進捗に合わせて各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示秒数が順番を表示し、タイマーＴｍ１に設定されるタイマー秒数を段階的に遊技者に報知する構成としている。このように構成することで、タイマーＴｍ１が表示されてからタイマー秒数が設定されるまでの期間で、設定されるタイマー秒数を予測する楽しみを遊技者に提供し、タイマー演出の演出効果を向上させることができる。

【６７９８】

図１９１５に戻り説明を続ける。Ｓ３６０２Ｉの処理において、秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉがオンではないと判別した場合（Ｓ３６０２Ｉ：Ｎｏ）、または秒数決定演出更新処理（Ｓ３６０３Ｉ）が終了した場合に、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉがオンであるかを判別し（Ｓ３６０４Ｉ）、オンである（即ち、タイマー演出におけるカウントダウン演出の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ３６０４Ｉ：Ｙｅｓ）、タイマー演出更新処理を実行する（Ｓ３６０５Ｉ）。ここで、図１９１７を参照して、タイマー演出更新処理（Ｓ３６０５Ｉ）について説明する。図１９１７は、このタイマー演出更新処理（Ｓ３６０５Ｉ）を示したフローチャートである。タイマー演出更新処理（Ｓ３６０５Ｉ）では、主に、タイマー演出のカウントダウン演出（図１８５３（ｂ）に示すタイマーＴｍ１にタイマー秒数が設定されてからタイマー秒数が０になるまでタイマー秒数を更新し、０になった場合に発動時報知態様を表示させる演出）におけるタイマー秒数の更新と、発動時報知態様を表示するための処理を実行する。タイマー演出更新処理（Ｓ３６０５Ｉ）が実行されると、まず、演出実行カウンタ２２３ａｂｉのカウンタ値を１減算し（Ｓ３８０１Ｉ）、演出実行カウンタ２２３ａｂｉのカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３８０２Ｉ）。演出実行カウンタ２２３ａｂｉのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３８０２Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、演出実行カウンタ２２３ａｂｉのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３８０２Ｉ：Ｙｅｓ）、再セットフラグ２２３ｖｉがオンであるかを判別し（Ｓ３８０３Ｉ）、再セットフラグ２２３ｖｉがオンではないと判別した場合には（Ｓ３８０３Ｉ：Ｎｏ）、演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納されているタイマー演出情報に基づきタイマー演出態様に対応する発動時報知態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０４Ｉ）、Ｓ３８０７Ｉの処理に移行する。Ｓ３８０３Ｉの処理において、再セットフラグ２２３ｖｉがオンであると判別した場合には（Ｓ３８０３Ｉ：Ｙｅｓ）、再セットフラグ２２３ｖｉをオフに設定し（Ｓ３８０５Ｉ）、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉからタイマー演出態様に対応する発動時報知態様を決定し、決定した発動時報知態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０６Ｉ）、Ｓ３８０７Ｉの処理に移行する。Ｓ３８０７Ｉの処理では、今回の報知態様は「再セット」であるかを判別し（Ｓ３８０７Ｉ）、「再セット」であると判別した場合には（Ｓ３８０７Ｉ：Ｙｅｓ）、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉからタイマー演出態様に対応するタイマー設定値を演出実行カウンタ２２３ａｂｉに設定し（Ｓ３８０８Ｉ）、設定したカウンタ値に対応するタイマー秒数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０９Ｉ）、再セットフラグ２２３ｖｉをオンに設定し（Ｓ３８１０Ｉ）本処理を終了する。一方、Ｓ３８０７Ｉの処理において、報知態様は「再セット」ではないと判別した場合には（Ｓ３８０７Ｉ：Ｎｏ）、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉをオフに設定し（Ｓ３８１１Ｉ）、演出情報格納エリア２２３ｕｉに格納されているタイマー演出情報をクリアし（Ｓ３８１２Ｉ）、本処理を終了する。

【６７９９】

図１９１５に戻り説明を続ける。Ｓ３６０４Ｉの処理において、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉがオンではないと判別した場合（Ｓ３６０４Ｉ：Ｎｏ）、またはタイマー演出更新処理（Ｓ３６０５Ｉ）が終了した場合には、次に、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉがオンであるかを判別し（Ｓ３６０６Ｉ）、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０６Ｉ：Ｙｅｓ）、楽曲演出更新処理を実行する（Ｓ３６０７Ｉ）。ここで、図１９１８を参照して、楽曲演出更新処理（Ｓ３６０７Ｉ）について説

明する。図１９１８は、この楽曲演出設定処理（Ｓ３６０７Ｉ）を示したフローチャートである。楽曲演出更新処理（Ｓ３６０７Ｉ）では、リーチ中に実行される楽曲演出の楽曲を再生・停止、及び音量調整を実行するための処理を行う。楽曲演出更新処理（Ｓ３６０７Ｉ）が実行されると、まず、楽曲再生開始タイミングであるかを判別する（Ｓ３９０１Ｉ）。具体的には、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値が楽曲演出シナリオに規定されている楽曲再生開始タイミングに対応する値であるかを判別する。楽曲再生開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ３９０１Ｉ：Ｙｅｓ）、音ＡデータＯｓ１及び音ＢデータＯｓ２の再生を開始するための音声コマンドを設定し（Ｓ３９０２Ｉ）、音ＡデータＯｓ１の音量を「大」にする音声コマンドを設定し（Ｓ３９０３Ｉ）、音ＢデータＯｓ２の音量を「ミュート」にする音声コマンドを設定し（Ｓ３９０４Ｉ）、Ｓ３９０５Ｉの処理に移行する。Ｓ３９０１Ｉの処理において、楽曲再生開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３９０１Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３９０２Ｉ～Ｓ３９０４Ｉの処理をスキップし、Ｓ３９０５Ｉの処理を実行する。Ｓ３９０５Ｉの処理では、音ＢデータＯｓ２の音量変更タイミングであるかを判別し（Ｓ３９０５Ｉ）、音ＢデータＯｓ２の音量変更タイミングであると判別した場合には（Ｓ３９０５Ｉ：Ｙｅｓ）、音ＢデータＯｓ２の音量を「大」にするための音声コマンドを設定し（Ｓ３９０６Ｉ）、Ｓ３９０７Ｉの処理に移行する。Ｓ３９０５Ｉの処理において、音ＢデータＯｓ２の音量変更タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３９０５Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３９０７Ｉの処理を実行する。Ｓ３９０７Ｉの処理では、楽曲再生終了タイミングであるかを判別し（Ｓ３９０７Ｉ）、楽曲再生終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ３９０７Ｉ：Ｙｅｓ）、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉをオフに設定し（Ｓ３９０８Ｉ）、楽曲再生を停止するための音声コマンドを設定し（Ｓ３９０９Ｉ）、本処理を終了する。Ｓ３９０７Ｉの処理において、楽曲再生終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３９０７Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、楽曲演出更新処理（Ｓ３６０７Ｉ）において設定された各音声コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１８９９参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２Ｉ）において音声出力装置２２６に送信される。音声出力装置２２６では、受信した音声コマンドに基づいて楽曲の再生・停止、及び音量調整を実行する。

【６８００】

図１９１５に戻り説明を続ける。Ｓ３６０６Ｉの処理において、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉがオンではないと判別した場合（Ｓ３６０６Ｉ：Ｎｏ）、または楽曲演出更新処理（Ｓ３６０７Ｉ）が終了した場合には、次に、チャンスゾーン演出実行フラグ２２３ａｂｉはオンであるかを判別し（Ｓ３６０８Ｉ）、チャンスゾーン演出実行フラグ２２３ａｂｉはオンであると判別した場合には（Ｓ３６０８Ｉ：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン演出実行処理を実行する（Ｓ３６０９Ｉ）。ここで、図１９１９を参照して、チャンスゾーン演出実行処理（Ｓ３６０９Ｉ）について説明する。図１９１９は、このチャンスゾーン演出実行処理（Ｓ３６０９Ｉ）を示したフローチャートである。チャンスゾーン演出実行処理（Ｓ３６０９Ｉ）では、左図柄列Ｚ１または右図柄列Ｚ３に１図柄Ｄ１が停止表示されるタイミングで特殊１図柄Ｄ１ａを表示するための処理を実行する。チャンスゾーン演出実行処理（Ｓ３６０９Ｉ）が実行されると、まず、左停止フラグ２２３ｙｉがオンであるかを判別し（Ｓ４００１Ｉ）、左停止フラグ２２３ｙｉがオンであると判別した場合には（Ｓ４００１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、左図柄列Ｚ１に第３図柄を停止させるタイミングであるかを判別する（Ｓ４００２Ｉ）。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄を停止表示させるタイミングは各表示用変動パターンの変動パターンシナリオ（図示しない）に定められており、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値により判別する。Ｓ４００２Ｉの処理において、左図柄列Ｚ１に第３図柄を停止表示させるタイミングではないと判別した場合には（Ｓ４００２Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４００２Ｉの処理において、左図柄列Ｚ１に第３図柄を停止表示させるタイミングであると判別した場合には（Ｓ４００２Ｉ：Ｙｅｓ）、左図柄列Ｚ１に特殊１図柄Ｄ１ａを表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００３Ｉ）、左停止フラグ２２３ｙｉをオフに設定し（Ｓ４００４Ｉ）、チャンスゾーン演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００７Ｉ）、チャンスゾ

ーン演出実行フラグをオフに設定し（Ｓ４００８Ｉ）、本処理を終了する。また、Ｓ４００１Ｉの処理において、左停止フラグ２２３ｙｉがオンではないと判別した場合には（Ｓ４００１Ｉ：Ｎｏ）、次に、右図柄列Ｚ３に第３図柄を停止表示させるタイミングであるかを判別し（Ｓ４００５Ｉ）、右図柄列Ｚ３に第３図柄を停止表示させるタイミングではないと判別した場合には（Ｓ４００５Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４００５Ｉの処理において、右図柄列Ｚ３に第３図柄を停止表示させるタイミングであると判別した場合には（Ｓ４００５Ｉ：Ｙｅｓ）、右図柄列Ｚ３に特殊１図柄Ｄ１ａを表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００６Ｉ）、Ｓ４００７Ｉの処理に移行する。

【６８０１】

図１９１５に戻り説明を続ける。Ｓ３６０８Ｉの処理において、チャンスゾーン演出実行フラグ２２３ａｄｉがオンではないと判別した場合（Ｓ３６０８Ｉ：Ｎｏ）、またはチャンスゾーン演出実行処理（Ｓ３６０９Ｉ）が終了した場合には、次に、図柄変更フラグ２２３ｓｉはオンであるかを判別し（Ｓ３６１０Ｉ）、図柄変更フラグ２２３ｓｉはオンであると判別した場合には（Ｓ３６１０Ｉ）、図柄変更演出実行処理を実行する（Ｓ３６１１Ｉ）。ここで、図１９２０を参照して、図柄変更演出実行処理（Ｓ３６１１Ｉ）について説明する。図１９２０は、この図柄変更演出実行処理（Ｓ３６１１Ｉ）を示したフローチャートである。図柄変更演出実行処理（Ｓ３６１１Ｉ）では、特図変動におけるリーチ演出の実行タイミングにおいて、リーチ図柄変更演出（図１８４５参照）を実行するための処理を行う。図柄変更演出実行処理（Ｓ３６１１Ｉ）が実行されると、まず、リーチタイミングであるかを判別する（Ｓ４１０１Ｉ）。リーチタイミングではないと判別した場合には（Ｓ４１０１Ｉ：）、本処理を終了する。Ｓ４１０１Ｉの処理において、リーチタイミングであると判別した場合には（Ｓ４１０１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、且つ、大当たり種別は大当たりＡであるかを判別し（Ｓ４１０２Ｉ）、大当たりＡであると判別した場合には（Ｓ４１０２Ｉ）、図柄変更成功演出（図１８４５（ｂ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０３Ｉ）、変更後の図柄（７図柄Ｄ７）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０４Ｉ）、図柄変更フラグ２２３ｓｉをオフに設定し（Ｓ４１０５Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１０２Ｉの処理において、大当たりＡではないと判別した場合には（Ｓ４１０２Ｉ：Ｎｏ）、図柄変更失敗演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０６Ｉ）、Ｓ４１０５Ｉの処理に移行する。

【６８０２】

図１９１５に戻り説明を続ける。Ｓ３６１０Ｉの処理において、図柄変更フラグ２２３ｓｉはオンではないと判別した場合（Ｓ３６１０Ｉ：Ｎｏ）、または図柄変更演出実行処理（Ｓ３６１１Ｉ）が終了した場合には、次に、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉはオンであるかを判別し（Ｓ３６１２Ｉ）、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉはオンである（即ち、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ３６１２Ｉ：Ｙｅｓ）、ファイナルチャレンジ実行中処理を実行する（Ｓ３６１３Ｉ）。ここで、図１９２１を参照して、ファイナルチャレンジ実行中処理（Ｓ３６１３Ｉ）について説明する。図１９２１は、このファイナルチャレンジ実行中処理（Ｓ３６１３Ｉ）を示したフローチャートである。ファイナルチャレンジ演出実行中処理（Ｓ３６１３Ｉ）では、主に、ファイナルチャレンジ演出中に演出ボタン２２ａが押下されたことに対応して、ボタン保留図柄態様を×態様またはＶ態様に可変させるための処理を実行する。ファイナルチャレンジ実行中処理（Ｓ３６１３Ｉ）が実行されると、まず、ボタン押下フラグ２２３ｑｉはオンであるかを判別し（Ｓ４２０１Ｉ）、ボタン押下フラグ２２３ｑｉはオンではない（即ち、演出ボタン２２ａが押下されていない）と判別した場合には（Ｓ４２０１Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ボタン押下フラグ２２３ｑｉがオンである（即ち、演出ボタン２２ａが押下された）と判別した場合には（Ｓ４２０１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値を取得し（Ｓ４２０２Ｉ）、ボタン押下フラグ２２３ｑｉをオフに設定する（Ｓ４２０３Ｉ）。次に、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアに格納されている保留図柄情報はボタン保留図柄態

様を示すものであるかを判別し（Ｓ４２０４Ｉ）、ボタン保留図柄態様を示すものであると判別した場合には（Ｓ４２０４Ｉ：Ｙｅｓ）、第２演出カウンタとファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉに基づき実行エリアの保留図柄の保留図柄態様を決定し（Ｓ４２０５Ｉ）、Ｓ４２０８Ｉの処理に移行する。Ｓ４２０４Ｉの処理において実行エリアの保留図柄はボタン保留図柄態様ではないと判別した場合には（Ｓ４２０４Ｉ：Ｎｏ）、次に、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉに格納されている保留図柄情報の中にボタン保留図柄態様を示す保留図柄情報があるかを判別し（Ｓ４２０６Ｉ）、ボタン保留図柄態様を示す保留図柄情報があると判別した場合には（Ｓ４２０６Ｉ：Ｙｅｓ）、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値と、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉに基づいて、副表示領域Ｄｓの保留エリアのうち、最も若い番号の保留エリアに表示されている保留図柄の保留図柄態様を決定し（Ｓ４２０７Ｉ）、Ｓ４２０８Ｉの処理に移行する。Ｓ４２０８Ｉの処理では、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の今回可変した保留図柄の表示位置に対応する保留エリアに、Ｓ４２０５ＩまたはＳ４２０７Ｉの処理において決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納し（Ｓ４２０８Ｉ）、決定した保留図柄態様がＶ態様であるかを判別する（Ｓ４２０９Ｉ）。Ｖ態様であると判別した場合には（Ｓ４２０９Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉをオンに設定し（Ｓ４２１０Ｉ）、決定した保留図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４２１１Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０９Ｉの処理において、Ｖ態様ではないと判別した場合には（Ｓ４２０９Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４２１０Ｉの処理をスキップし、Ｓ４２１１Ｉの処理を実行する。また、Ｓ４２０６Ｉの処理において、保留内にボタン保留図柄態様の保留図柄が無いと判別した場合には（Ｓ４２０６Ｉ：Ｎｏ）、開示後演出実行処理を実行し（Ｓ４２１２Ｉ）、本処理を終了する。ここで、図１９２２を参照して、開示後演出実行処理（Ｓ４２１２Ｉ）について説明する。図１９２２は、この開示後演出実行処理（Ｓ４２１２Ｉ）を示したフローチャートである。開示後演出実行処理（Ｓ４２１２Ｉ）が実行されると、まず、押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値に１加算し（Ｓ４２５１Ｉ）、押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ４２５２Ｉ）。押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ４２５２Ｉ：Ｙｅｓ）、大当たり当選または小当たり当選する保留球が存在するかを判別する（Ｓ４２５３Ｉ）。大当たり当選または小当たり当選する保留球が存在すると判別した場合には（Ｓ４２５３Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉはオンであるかを判別する（Ｓ４２５４Ｉ）。Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉがオンではないと判別した場合には（Ｓ４２５４Ｉ：Ｎｏ）、特殊復活演出（図１８５９（ｂ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４２５５Ｉ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４２５２Ｉの処理において、押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値が４ではないと判別した場合（Ｓ４２５２Ｉ：Ｎｏ）、またはＳ４２５３Ｉの処理において、大当たり当選または小当たり当選する保留球が存在しないと判別した場合（Ｓ４２５３Ｉ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４２５４Ｉの処理において、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉがオンであると判別した場合には（Ｓ４２５４Ｉ：Ｙｅｓ）、押下回数カウンタ値に対応する音声を出力するための音声コマンドを設定し（Ｓ４２５６Ｉ）、本処理を終了する。なお、本第３３制御例では、ファイナルチャレンジ演出において全ての保留図柄がボタン保留図柄態様ではなくなった場合（即ち、表示されている保留図柄が×態様またはＶ態様で表示されている場合）に、演出ボタン２２ａが押下されたことに対応して、音声（キャラボイス）を出力する構成としたが、これに限るものではなく、第３図柄表示装置８１の表示画面上に押下回数カウンタ値に基づく演出を実行する構成としても良い。例えば、演出ボタン２２ａが押下されると主表示領域Ｄｍにランダムでキャラクタを表示し、押下回数カウンタ値が特定値（例えば、４）となった場合に、保留球内に大当たり（または小当たり）当選する保留球があれば特定のキャラクタを表示する構成としても良い。或いは、押下回数カウンタ値に対応して遊技機に設けられているＬＥＤを異なる色で発光させる構成とし、押下回数カウンタ値が特定値となった場合に、保留球内に大当たり（または小当たり）当選する保留球があれば特定色（例えば、虹色）で発光させる構成としても良い。

【６８０３】
図１９１５に戻り説明を続ける。Ｓ３６１２Ｉの処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンではないと判別した場合（Ｓ３６１２Ｉ：Ｎｏ）、またはファイナルチャレンジ実行中処理（Ｓ３６１３Ｉ）が終了した場合には、次に、その他の演出更新処理（例えば、各種カウンタの更新）を実行し本処理を終了する。次に、図１９２３を参照して、停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）について説明する。図１９２３は、この停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）を示したフローチャートである。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（図１９０５のＳ３１１４Ｉ）の一処理である。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）は、今回の特図変動における第３図柄の図柄態様を決定し、決定した図柄態様を表示制御装置１１４によって第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させるための表示用コマンドを設定する処理を行う。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動における特別図柄種別は第２特別図柄であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｉ）、第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５３０２Ｉ）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５３０３Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１Ｉの処理において、第２特別図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｎｏ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている図柄情報に対応する図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる第３図柄の図柄態様として決定し（Ｓ５３０４Ｉ）、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるかを判別する（Ｓ５３０５Ｉ）。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５３０５Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内の左図柄列Ｚ１に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３の図柄態様として決定し（Ｓ５３０６Ｉ）、表示用停止図柄コマンドを設定し（Ｓ５３０７Ｉ）、本処理を終了する（Ｓ５３０７Ｉ）。なお、Ｓ５３０７Ｉの処理では、Ｓ５３０４Ｉ～Ｓ５３１２Ｉの処理で決定された各図柄列Ｚ１～Ｚ３の第３図柄の図柄態様を表示させるための表示用コマンドを設定する。ここで設定された表示用停止図柄コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１８９９参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２Ｉ）において表示制御装置１１４に送信される。表示制御装置１１４では、受信した表示用停止図柄コマンドによって示される図柄態様の第３図柄を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させるための処理を実行する。Ｓ５３０５Ｉの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ５３０５Ｉ：Ｎｏ）、次に今回の特図変動における変動パターンはリーチありの変動パターンであるかを判別する（Ｓ５３０８Ｉ）。リーチありの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５３０８Ｉ：Ｎｏ）、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に４加算した値に対応する図柄態様を右図柄Ｚ３に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３０９Ｉ）、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に２加算した値に対応する図柄態様を中図柄Ｚ２に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３１０Ｉ）、Ｓ５３０７Ｉの処理に移行する。また、Ｓ５３０８Ｉの処理において、リーチありの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５３０８Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内の左図柄列Ｚ１に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を右図柄列Ｚ３の図柄態様として決定し（Ｓ５３１１Ｉ）、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に１減算した値に対応する図柄態様を中図柄Ｚ２に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３１２Ｉ）、Ｓ５３０７Ｉの処理に移行する。なお、本第３３制御例では、右図柄列Ｚ３と、中図柄列Ｚ２に停止表示される第３図柄の図柄態様を決定する際に、図柄カウンタ値に特定値（例えば、Ｓ５３０９Ｉの処理では４）を加算（または減算）する構成としているが、これに限るものではなく、例えば、停止種別と、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様に基づいて、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様を規定したデータテーブルを設け、そのデータテーブルから図柄態様を決定する構成としても良い。

【６８０４】
＜第３３制御例における表示制御装置の制御処理について＞
次に、図１９２４から図１９３７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。まず、図１９２４を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図１９２４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。図１９２４に示した通り、本第３３制御例におけるメイン処理のＳ６００１Ｉ～Ｓ６００６Ｉの各処理は、上述した第１制御例のメイン処理におけるＳ６００１～Ｓ６００６の各処理とそれぞれ同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。
【６８０５】
次に、図１９２５を参照して、ブート処理（Ｓ６００１Ｉ）について説明する。図１９２５は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１Ｉ）を示すフローチャートである。図１９２５に示した通り、本第３３制御例におけるブート処理（Ｓ６００１Ｉ）におけるＳ６１０１Ｉ～Ｓ６１０５Ｉの各処理は、上述した第１制御例におけるブート処理（Ｓ６００１）におけるＳ６１０１～Ｓ６１０５の各処理とそれぞれ同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。次いで、図１９２６（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図１９２６（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。
【６８０６】
このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１Ｉ）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図１９２６（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図１９２６（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開

されたりすることを防止することができる。
【６８０７】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図１９２６（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１Ｉ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１Ｉ：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｉ）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３Ｉ）を実行する。コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｉ）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図１９２７～図１９３１を参照して後述する。
【６８０８】
表示設定処理（Ｓ６３０３Ｉ）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｉ）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図１９３２～図１９３４を参照して後述する。表示設定処理（Ｓ６３０３Ｉ）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４Ｉ）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３Ｉ）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９Ｉ）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５Ｉ）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を

設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図１９３５および図１９３６を参照して後述する。

【６８０９】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６Ｉ）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４Ｉ）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５Ｉ）により設定された転送指示とから描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６Ｉ）。なお、描画処理の詳細については、図１９３７を参照して後述する。次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７Ｉ）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７Ｉの処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、Ｓ６３０１Ｉの処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８Ｉ）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９Ｉ）を実行して、Ｓ６３０４Ｉの処理へ移行する。次いで、図１９２７～図１９３１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｉ）の詳細について説明する。まず、図１９２７は、このコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｉ）を示すフローチャートである。

【６８１０】

このコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｉ）では、図１９２７に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１Ｉ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１Ｉ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｉ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３Ｉ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２Ｉ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３Ｉ）。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４Ｉ）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４Ｉ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５Ｉ）、Ｓ６４０１Ｉの処理へ戻る。ここで、図１９２８（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５Ｉ）の詳細について説明する。図１９２８（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５Ｉ）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。図１９２８（ａ）に示す通り、本第３３制御例における変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５Ｉ）のＳ６５０１Ｉ～Ｓ６５０５Ｉの各処理は、上述した第１制御例における変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）のＳ６５０１～Ｓ６５０５の各処理とそれぞれ同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。

【６８１１】

ここで、図１９２７の説明に戻る。Ｓ６４０４Ｉの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４Ｉ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６Ｉ）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６Ｉ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０

７Ｉ）、Ｓ６４０１Ｉの処理へ戻る。ここで、図１９２８（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｉ）の詳細について説明する。図１９２８（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。図１９２８（ｂ）に示す通り、本第３３制御例における停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｉ）のＳ６６０１Ｉ～Ｓ６６０３Ｉの各処理は、上述した第１制御例における停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）のＳ６６０１～Ｓ６６０３の各処理と同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。

【６８１２】

図１９２７に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６Ｉの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６Ｉ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止図柄コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８Ｉ）、表示用停止図柄コマンドがあれば（Ｓ６４０８Ｉ：Ｙｅｓ）、停止図柄コマンド処理を実行して（Ｓ６４０９Ｉ）、Ｓ６４０１Ｉの処理へ戻る。ここで、図１９２９を参照して、停止図柄コマンド処理（Ｓ６４０９Ｉ）の詳細について説明する。図１９２９は、停止図柄コマンド処理（Ｓ６４０９Ｉ）を示すフローチャートである。停止図柄コマンド処理（Ｓ６４０９Ｉ）が実行されると、まず、表示用停止図柄コマンドに含まれる停止図柄情報（各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示させる第３図柄の図柄態様）に対応した停止図柄を設定する（Ｓ６７０１Ｉ）。そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６７０１Ｉの処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ６７０３Ｉ）、コマンド判定処理に戻る。このように、上述した停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｉ）では、音声ランプ制御装置１１３からの表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｄ、小当たりＡ～Ｃ、外れ、ガセ外れ、のいずれか）に基づいて表示制御装置１１４において最終的な停止図柄を設定するものであったが、この停止図柄コマンド処理（Ｓ６４０９Ｉ）では、音声ランプ制御装置１１３により指定された第３図柄の図柄態様を停止図柄として設定する。

【６８１３】

図１９２７に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８Ｉの処理において、表示用停止図柄コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８Ｉ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０Ｉ）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１０Ｉ：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１Ｉ）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図１９３０（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１１Ｉ）の詳細について説明する。図１９３０（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。図１９３０（ａ）に示す通り、本第３３制御例における変動停止コマンド処理（Ｓ６４１１Ｉ）のＳ６８０１Ｉ～Ｓ６８０５Ｉの各処理は、上述した第１制御例における変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）のＳ６９３１～Ｓ６９３５の各処理とそれぞれ同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。図１９２７に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１０Ｉの処理において、表示用変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０Ｉ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用演出更新コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２Ｉ）、表示用演出更新コマンドがあれば（Ｓ６４１２Ｉ：Ｙｅｓ）、演出更新コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３Ｉ）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図１９３０（ｂ）を参照して、演出更新コマンド処理（Ｓ６４１３Ｉ）の詳細について説明する。図１９３０（ｂ）は、演出更新コマンド処理を示すフローチャートである。この演出更新コマンド処理（Ｓ６４１３Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用演出更新コマンドに対応する処理を実行するものである。演出更新コマンド処理（Ｓ６４１３Ｉ）が実行されると、まず、表示用演出更新コマンドに含まれる演出情報（タイマー演出、リーチ図柄変更演出、、チャンスゾーン演出、ファイナルチャレンジ演出のそれぞれの演出態様を含む情報）に対応した演出データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ６９０１Ｉ）、転送データテーブルバッ

ファをクリアし（Ｓ６９０２Ｉ）、設定した演出データテーブルを基に時間データを計時カウンタに設定し（Ｓ６９０３Ｉ）、ポインタを初期化し（Ｓ６９０４Ｉ）、コマンド判定処理に戻る。

【６８１４】

図１９２７に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２Ｉの処理において、表示用演出更新コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２Ｉ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４Ｉ）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１４Ｉ：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５Ｉ）、Ｓ６４０１Ｉの処理へ戻る。ここで、図１９３１（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１５Ｉ）の詳細について説明する。図１９３１（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。図１９３１（ａ）に示す通り、本第３３制御例における背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１５Ｉ）のＳ７００１Ｉ及びＳ７００２Ｉの各処理は、上述した第１制御例における背面画像変更コマンド処理（図７９（ａ）のＳ６４１９参照）のＳ７００１及びＳ７００２の各処理と同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。図１９２７の説明に戻る。Ｓ６４１４Ｉの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４Ｉ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６Ｉ）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１６Ｉ：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１７Ｉ）、Ｓ６４０１Ｉの処理へ戻る。ここで、図１９３１（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１Ｉ）の詳細について説明する。図１９３１（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。図１９３１（ｂ）に示す通り、本第３３制御例におけるエラーコマンド処理（６４１７Ｉ）のＳ７１０１Ｉ及びＳ７１０２Ｉの処理は、上述した第１制御例におけるエラーコマンド処理（Ｓ６４２１）のＳ７１０１及びＳ７１０２の処理と同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。

【６８１５】

図１９２７の説明に戻る。Ｓ６４１６Ｉの処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６Ｉ：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４１８Ｉ）、Ｓ６４０１Ｉの処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１Ｉの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｉ：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２Ｉ～Ｓ６４２２１８Ｉの処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１Ｉ～Ｓ６４１８Ｉの処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１Ｉの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【６８１６】

なお、Ｖ割込処理（図１９２６（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８Ｉ）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図１９２８（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図１９２８（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図１９２８（ａ）参照）では、Ｓ６５０１Ｉの処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投

入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２Ｉの処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図１９３２～図１９３４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３Ｉ）の詳細について説明する。図１９３２Ｉは、この表示設定処理を示すフローチャートである。この表示設定処理では、図１９３２に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１Ｉ）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１Ｉ：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２Ｉ～Ｓ７２０４Ｉの処理をスキップし、Ｓ７２０５Ｉの処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１Ｉ：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２Ｉ）、Ｓ７２０３Ｉ～Ｓ７２０４Ｉの処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。Ｓ７２０３Ｉの処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３Ｉ）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３Ｉ：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４Ｉ）。ここで、図１９３３を参照して、警告画像設定処理（Ｓ７２０４Ｉ）の詳細について説明する。図１９３３は、警告画像設定処理（Ｓ７２０４Ｉ）を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１Ｉ）。タスク処理（Ｓ６３０４Ｉ）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１Ｉの処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２Ｉ）、表示設定処理に戻る。ここで、図１９３２の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４Ｉ）の後、又は、Ｓ７２０３Ｉの処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３Ｉ：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５Ｉの処理へ移行する。

【６８１７】

Ｓ７２０５Ｉでは、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５Ｉ）。ここで、図１９３４を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ７２０５Ｉ）の詳細について説明する。図１９３４は、ポインタ更新処理（Ｓ７２０５Ｉ）を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。このポインタ更新処理（Ｓ７２０５Ｉ）では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１Ｉ）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「０００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「００００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「００００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。Ｓ７４０１Ｉの処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２Ｉ）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２Ｉ：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎ

てポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。
【６８１８】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３Ｉ）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３Ｉ：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４Ｉ）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５Ｉ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、Ｓ７４０３Ｉの処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３Ｉ：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６Ｉ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２Ｉの処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図１９３２に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６Ｉ）。タスク処理（Ｓ６３０４Ｉ）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６Ｉの処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【６８１９】
次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７Ｉ）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８Ｉ）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８Ｉ：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８Ｉ：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９Ｉ）。その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９Ｉ：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０Ｉ）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１Ｉ）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２Ｉ）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３Ｉ）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４Ｉ）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５Ｉ）、Ｖ割込処理に戻る。
【６８２０】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを

確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４Ｉ）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５Ｉによって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【６８２１】

一方、Ｓ７２０９Ｉの処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９Ｉ：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６Ｉ）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６Ｉ：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７Ｉ）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８Ｉ）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９Ｉ）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０Ｉ）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１Ｉ）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。Ｓ７２１６Ｉの処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６Ｉ：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【６８２２】

なお、Ｖ割込処理（図１９２６（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９Ｉ）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。次いで、図１９３５及び図１９３６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５Ｉ）の詳細について説明する。まず、図１９３５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１Ｉ）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１Ｉ：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から

常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２Ｉ）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図１９３５（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ７５０１Ｉの処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１Ｉ：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３Ｉ）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図１９３６を参照して後述する。

【６８２３】

次いで、図１９３５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５Ｉ）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２Ｉ）について説明する。図１９３５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２Ｉ）を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１Ｉ）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１Ｉ：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２Ｉ）。このＳ７６０２Ｉの処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２Ｉの処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２Ｉ：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３Ｉの処理へ移行する。また、Ｓ７６０１Ｉの処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ７６０３Ｉの処理へ移行する。Ｓ７６０３Ｉの処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３Ｉ）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３Ｉ：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４Ｉ）、本処理を終了する。

【６８２４】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７６０３Ｉの処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３Ｉ：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５Ｉ）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図１９２６（ｂ）参照）において

、簡易コマンド判定処理（図１９２６（ｂ）のＳ６３０８Ｉ参照）および簡易表示設定処理（図１９２６（ｂ）のＳ６３０９Ｉ参照）ではなく、コマンド判定処理（図１９２７～図１９３１参照）および表示設定処理（図１９３２～図１９３４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図１９３６参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図１９３５（ａ）のＳ７５０１Ｉ：Ｎｏ参照）。

【６８２５】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図１９３６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５Ｉ）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３Ｉ）について説明する。図１９３６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３Ｉ）を示すフローチャートである。

【６８２６】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３Ｉ）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５Ｉ）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１Ｉ）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２Ｉ）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２Ｉ：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３Ｉ）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４Ｉ）、Ｓ７７０５Ｉの処理へ移行する。また、Ｓ７７０２Ｉの処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ７７０３Ｉ及びＳ７７０４Ｉの処理をスキップして、Ｓ７７０５Ｉの処理へ移行する。Ｓ７７０５Ｉの処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５Ｉ）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５Ｉ：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転

送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６Ｉ）。
【６８２７】
　このＳ７７０６Ｉの処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６Ｉの処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６Ｉ：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７Ｉの処理へ移行する。また、Ｓ７７０５Ｉの処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ７７０７Ｉの処理へ移行する。Ｓ７７０７Ｉの処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７Ｉ）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７Ｉ：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８Ｉ）、Ｓ７７０３Ｉの処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３Ｉの処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７Ｉ：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９Ｉ）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９Ｉ：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。
【６８２８】
　一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９Ｉ：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０Ｉ）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１Ｉ）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２Ｉ）、Ｓ７７１３Ｉの処理へ移行する。Ｓ７７１３Ｉの処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３Ｉ）。このＳ７７１３Ｉの処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。そして、Ｓ７７１３Ｉの処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３Ｉ：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【６８２９】
　一方、Ｓ７７１３Ｉの処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３Ｉ：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４Ｉ）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送

することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７７１４Ｉの処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５Ｉ）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【６８３０】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【６８３１】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎

にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図１９３７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６Ｉ）の詳細について説明する。図１９３７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【６８３２】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４Ｉ）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５Ｉ）により設定された転送指示から、描画リスト（図３９）を生成する（Ｓ７８０１Ｉ）。即ち、Ｓ７８０１Ｉの処理では、タスク処理（Ｓ６３０４Ｉ）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５Ｉ）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【６８３３】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２Ｉ）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを

見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【６８３４】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、Ｓ７８０２Ｉの処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３Ｉ）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１９２６（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【６８３５】

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

【６８３６】

＜第３３制御例における音声出力装置２２６の電気的構成について＞

次に、図１９３８を参照して、本第３３制御例のパチンコ機１０における音声出力装置２２６の電気的構成について説明をする。図１９３８は、音声出力装置２２６の電気的構成を簡易的に示したブロック図である。図１９３８に示した通り、音声出力装置２２６は、音声ランプ制御装置１１３とデータの送受信が可能に接続されている。図１９３８に示した通り、音声出力装置２２６は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ３０１が搭載されている。ＭＰＵ３０１には、当該ＭＰＵ３０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データ（ボイスデータ）を記憶したＲＯＭ３０２と、そのＲＯＭ３０

２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３とが内蔵されている。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、入出力ポート３０５、および音声合成部３０６と電気的に接続されている。音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート３０５を介してＭＰＵ３０１へ入力される。また、音声ランプ制御装置１１３によって指定された音声データは、ＲＯＭ３０２から読み出されて、主音声合成部３０６ａ、または副音声合成部３０６ｂの、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。なお、本第３３制御例では、リーチ演出中に実行される楽曲演出の音声データを出力する場合に副音声合成部３０６ｂを用いるが、その他の楽曲や効果音、キャラクタボイスの音声データの出力は主音声合成部３０６ａを用いる構成としている。主音声合成部３０６ａ及び副音声合成部３０６ｂは、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとして主アンプ部３０７ａまたは副アンプ部３０７ｂへと出力する公知の音声合成ＬＳＩで構成されている。なお、主音声合成部３０６ａにおいて合成した音声データは主アンプ部３０７ａへ出力し、副音声合成部３０６ｂにおいて合成した音声データは副アンプ部３０７ｂへ出力する。合成音声データは、各アンプ部３０７ａ、３０７ｂによって増幅され、スピーカー部３０８に入力される。これにより、スピーカー部３０８から、音声ランプ制御装置１１３によって指定された各種音声を出力することができる。このように、主音声合成部３０６ａと副音声合成部３０６ｂの２つの音声合成部を設け、それぞれの音声合成部に対応するアンプ部を設けることにより、２つの合成音声データを並行して再生しつつ、各アンプ部において音量を調整（増幅量を調整）することが可能となる。これにより、並行して再生している２つの合成音声データのうち、一部の合成音声データの音量を調整する処理のみで、スピーカー部３０８から出力される音色を様々なタイミングで可変させることができる。なお、本第３３制御例では、主音声合成部３０６ａ及び副音声合成部３０６ｂによって生成された合成音声データを、主アンプ部３０７ａ、副アンプ部３０７ｂだけでなく、公知のＡＣ－ＤＣコンバータで構成されたＡＤＣ３０９に対しても入力する構成としている。このＡＤＣ３０９は、アナログデータである合成音声データを、デジタルデータに変換してＭＰＵ３０１に対して出力可能に構成されている。

【６８３７】

より具体的には、ＡＤＣ３０９は、比較器３０９ａ１～３０９ａ１５と、デコード部３０９ｂとを少なくとも有している。各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５は、それぞれ受信したアナログデータの振幅（電圧）が、各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５に対応する電圧よりも大きいか否かを判別することができる。なお、各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５に対応する電圧としては、７ボルトから－７ボルトまでの範囲で１ボルトずつ設定されている。各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５は、対応する電圧値よりも合成音声データの電圧値の方が大きい場合に、Ｌを出力し、合成音声データの方が小さければＨを出力する構成となっている。デコード部３０９ｂは、各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５の出力の組み合わせから、今回の合成音声データの電圧値の範囲を特定して、４ビットのデジタル値に変換する。即ち、電圧が低い範囲の順に、「０００００Ｂ」から「１１１１Ｂ」までのデジタル値に変換する。具体的には、例えば、合成音声データの電圧値が７ボルトよりも大きい場合には、デジタル値として「１１１１Ｂ」が出力される。また、例えば、合成音声データの電圧値が３ボルトより大きく、４ボルト以下である場合には、デジタル値として「１０１１Ｂ」が出力される。ＭＰＵ３０１では、ＡＤＣ３０９から出力された合成後の音声データを所定期間（例えば、０．１秒間）に渡ってサンプリングして、その平均値（平均の振幅）を音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としている。音声ランプ制御装置１１３は、受信した平均の振幅から、対応する振動強度（ＤＵＴＹ比）を特定する。そして、その特定した振動強度（ＤＵＴＹ比）で音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に接続されている駆動モータ７７０のうち、振動付与用モータ（図示せず）を駆動させるための動作コマンドをモータ制御用ＩＣに対して設定する。これにより、スピーカー部３０８から出力される音声に合わせて、振動強度を可変させることができる

ので、臨場感のある演出を提供することができる。
【６８３８】
なお、本第３３制御例では、ＡＤＣ３０９から出力されたデジタル値をＭＰＵ３０１に出力する構成としているが、直接入出力ポート３０５に対して出力することで、デジタル値をそのまま音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としてもよい。そして、振動演出を伴う変動演出を実行する場合には、音声ランプ制御装置１１３側において、デジタル値を所定期間（例えば、０．１秒間）に渡ってサンプリングすることで平均の振幅を算出する構成としてもよい。そして、算出した平均の振幅に応じた振動強度（ＤＵＴＹ比）をモータ制御用ＩＣに対して動作コマンドで通知する構成としてもよい。これにより、ＭＰＵ３０１の処理負荷を軽減することができる。本第３３制御例では、合成音声データを、振幅の絶対値の平均値に変換して、その平均値に基づいて振動強度（ＤＵＴＹ比）を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、サンプリングを行う所定期間（例えば、０．１秒間）における絶対値の最大値を、音声出力装置２２６から音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としてもよいし、実効値（振幅の最大値を２の平方根で除算した値）を算出して音声出力装置２２６から音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置１１３から出力されるボイスコマンドに対応させて、振動付与用モータを駆動させるための動作コマンドの種別を可変設定するように構成しても良く、例えば、高い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、短い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定し、低い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、長い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定するように構成しても良い。このように構成することで、ボイスデータの種別を異ならせたことにより実行される音声出力に対して、より明確な差を設けることができる。
【６８３９】
次に、図１９３９を参照して、本第３３制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられたＲＯＭ３０２の構成について説明する。図１９３９（ａ）は、ＲＯＭ３０２の構成を示したブロック図である。図１９３９（ａ）に示した通り、ＲＯＭ３０２には、音声ファイル記憶エリア３０２ａｉが少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア３０２ａｉには、パチンコ機１０で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）に加え、ファイナルチャレンジ演出中に出力されるボイスデータが記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランプ制御装置１１３により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ａｉから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。また、ボイスデータの種別を示すための音声用ボイスコマンドが音声ランプ制御装置１１３により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ａｉから、ボイスコマンドに対応するボイスデータが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。次に、図１９３９（ｂ）を参照して、音出力装置１３２に設けられたＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１９３９（ｂ）は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１９３９（ｂ）に示した通り、ＲＡＭ３０３は、コマンド記憶領域３０３ａｉが少なくとも設けられている。コマンド記憶領域３０３ａｉは、音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声出力装置２２６のコマンド判定処理（図１９４０のＳ８００２Ｉ参照）が実行されると、コマンド記憶領域３０３ａｉに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【６８４０】
＜第３３制御例における音声出力装置２２６の制御処理について＞
次に、図１９４０から図１９４３を参照して、本第３３制御例における音声出力装置２

２６にて実行される制御処理の内容について説明をする。まず、図１９４０（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理について説明する。図１９４０（ａ）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。この音声出力装置２２６のメイン処理が実行されると、まず、コマンド判定処理（Ｓ８００２Ｉ）の中で合成音声データを所定期間（０．１秒間）サンプリングすることで得られた平均の振幅に基づいて生成される合成音声コマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して送信するためのコマンド出力処理を実行する（Ｓ８００１Ｉ）。次に、音声ランプ制御装置１１３や、ＡＤＣ３０９から受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を実行する（Ｓ８００２Ｉ）。このコマンド判定処理（Ｓ８００２Ｉ）の詳細については、図１９４１を参照して後述する。Ｓ８００２Ｉの処理後、演出に応じた音声データ（音声ファイル）を再生する音声設定処理を実行する（Ｓ８００３Ｉ）。具体的には、楽曲の再生（出力）タイミングであると判別した場合には、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル１に対して出力することが予め設定されている。また、効果音の出力タイミングであれば、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し、読み出した音声ファイルを対応するチャンネルに出力する。

【６８４１】

Ｓ８００３Ｉの処理が終わると、ワークＲＡＭ３０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ８００４Ｉ）。Ｓ８００４Ｉの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ８００４Ｉ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ８００６Ｉ）、電源断処理を実行する（Ｓ８００７Ｉ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ８００８Ｉ）、その後、処理を無限ループする。一方、Ｓ８００４Ｉの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ８００４Ｉ：Ｎｏ）、ＲＡＭ３０３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ３０３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ８００５Ｉ）、ＲＡＭ３０３が破壊されていなければ（Ｓ８００５Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ８００１Ｉの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ３０３が破壊されていれば（Ｓ８００５Ｉ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【６８４２】

次に、図１９４０（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるコマンド割込処理について説明する。図１９４０（ｂ）は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理（図１９４０（ｂ）参照）は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ＲＡＭ３０３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ８１０１Ｉ）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図１９４１を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図１９４０（ａ）参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ８００２Ｉ）について説明する。図１９４１は、このコマンド判定処理（Ｓ８００２Ｉ）の内容を示したフローチャートである。

【６８４３】

コマンド判定処理（Ｓ８００２Ｉ）では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ８２０１Ｉ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ８２０１Ｉ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ８２０１Ｉ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ８２０２Ｉ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ８２０３Ｉ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマン

ドがあるか否かを判別する（Ｓ８２０４Ｉ）。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３の変動演出設定処理（図１９０６のＳ４３０４Ｉ参照）において表示用変動パターンが決定されたタイミング（図１９０６のＳ４４０８Ｉ、図１９０７のＳ４５０８Ｉ、図１９０８のＳ４６０３Ｉ）に、あわせて、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを通知するために設定される。Ｓ８２０４Ｉの処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると（Ｓ８２０４Ｉ：Ｙｅｓ）、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し（Ｓ８２０５Ｉ）、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して（Ｓ８２０６Ｉ）、Ｓ８１０１Ｉの処理へ戻る。Ｓ８２０４Ｉの処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ８２０４Ｉ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、楽曲演出コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ８２０７Ｉ）。この楽曲演出コマンドは、音声ランプ制御装置１１３の楽曲演出更新処理（図１９１８参照）の中で、リーチ中における楽曲再生開始タイミング、音量変更タイミング、または楽曲再生終了タイミングの何れかであると判別された場合に設定されるコマンドであり、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１８９９参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２Ｉ）によって音声出力装置２２６に対して出力される。Ｓ８２０７Ｉの処理において、未処理のコマンドの中に楽曲演出コマンドがあると判別した場合は（Ｓ８２０７Ｉ：Ｙｅｓ）、楽曲演出コマンド処理が実行される（Ｓ８２０８Ｉ）。ここで、図１９４２を参照して、楽曲演出コマンド処理（Ｓ８２０８Ｉ）について説明する。図１９４２は、この楽曲演出コマンド処理（Ｓ８２０８Ｉ）を示したフローチャートである。楽曲演出コマンド処理（Ｓ８２０８Ｉ）は、リーチ演出中に実行される楽曲演出において楽曲の再生及び終了、音ＢデータＯｓ２の音量変更を実行するための処理である。楽曲演出コマンド処理（Ｓ８２０８Ｉ）が実行されると、まず、今回受信したコマンドは再生コマンドであるかを判別する（Ｓ８３０１Ｉ）。再生コマンドであると判別した場合には（Ｓ８３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、主音声合成部３０６ａにおいて音ＡデータＯｓ１の再生（出力）開始を設定し（Ｓ８３０２Ｉ）、副音声合成部３０６ｂにおいて音ＢデータＯｓ２の再生（出力）開始を設定する（Ｓ８３０３Ｉ）。そして、主アンプ部３０７ａの音量を「大」に設定する（Ｓ８３０４Ｉ）。通常、副アンプ部３０７ｂの音量は「ミュート」に設定されており、音声ランプ制御装置１１３からのコマンドにより音量「大」に設定される。なお、この音量「大」に設定された状態とは、スピーカー部３０８から合成音声データが出力される状態（即ち、遊技者に合成音声データの音が聞こえる状態）であり、音量「ミュート」に設定された状態は、スピーカー部３０８から合成音声データが出力されない状態（即ち、遊技者に合成音声データの音が聞こえない状態）である。したがって、楽曲演出コマンドのうち再生コマンドを受信した場合には、音ＡデータＯｓ１と音ＢデータＯｓ２の各合成音声データは対応するアンプ部に出力されるものの、主アンプ部３０７ａのみが音量「大」に設定されるため、スピーカー部３０８からは音ＡデータＯｓ１の合成音声データに基づく音のみが出力される。Ｓ８３０４Ｉの処理が終了すると、Ｓ８３０５Ｉの処理に移行する。

【６８４４】

一方、Ｓ８３０１Ｉの処理において、受信した楽曲演出コマンドが再生コマンドではないと判別した場合には（Ｓ８３０１Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ８３０２Ｉ～Ｓ８３０４Ｉの処理をスキップし、Ｓ８３０５Ｉの処理に移行する。Ｓ８３０５Ｉの処理では、受信した楽曲演出コマンドが音ＢデータＯｓ２の音量調整コマンドであるかを判別する（Ｓ８３０５Ｉ）。音ＢデータＯｓ２の音量調整コマンドであると判別した場合には（Ｓ８３０５Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、「ミュート」への調整を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ８３０６Ｉ）、「ミュート」への調整を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ８３０６Ｉ：Ｙｅｓ）、副アンプ部３０７ｂの音量を「ミュート」に設定する（Ｓ８３０７Ｉ）。一方、Ｓ８３０６Ｉの処理において、「ミュート」への調整を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ８３０６Ｉ：Ｎｏ）、副アンプ部３０７ｂの音量を「大」に設定し（Ｓ８３０８Ｉ）、Ｓ８３０９Ｉの処理に移行する。一方、Ｓ８３０５Ｉの処理において、音ＢデータＯｓ２の音量調整コマンドではないと判別した場合には（Ｓ８３０５Ｉ：Ｎｏ）、次に、受

信した楽曲演出コマンドが楽曲再生の停止を示すコマンド（停止コマンド）であるかを判別する（Ｓ８３０９Ｉ）。停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ８３０９Ｉ：Ｙｅｓ）、各音声合成部３０６ａ、３０６ｂにおける音ＡデータＯｓ１及び音ＢデータＯｓ２の再生（出力）停止を設定し（Ｓ８３１０Ｉ）、本処理を終了する。Ｓ８３０９Ｉの処理において、停止コマンドではないと判別した場合には（Ｓ８３０９Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６８４５】

図１９４１に戻り、説明を続ける。Ｓ８２０７Ｉの処理において、楽曲演出コマンドが無いと判別した場合には（Ｓ８２０７Ｉ）、次に、ファイナルチャレンジ用コマンドがあるかを判別する（Ｓ８２０９Ｉ）。このファイナルチャレンジ用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３の開示後演出実行処理（図１９２２のＳ４２１３Ｉ参照）において設定される音声コマンドである。ファイナルチャレンジ用コマンドがあると判別した場合には（Ｓ８２０９Ｉ：Ｙｅｓ）、ファイナルチャレンジコマンド処理を実行し（Ｓ８２１０Ｉ）、Ｓ８２０１Ｉの処理に戻る。ここで、図１９４３を参照して、ファイナルチャレンジコマンド処理（Ｓ８２１０Ｉ）について説明する。図１９４３は、このファイナルチャレンジコマンド処理（Ｓ８２１０Ｉ）を示したフローチャートである。ファイナルチャレンジコマンド処理（Ｓ８２１０Ｉ）が実行されると、まず、受信したファイナルチャレンジ用コマンドは特殊復活演出コマンドであるかを判別し（Ｓ８２１１Ｉ）、特殊復活演出コマンドであると判別した場合には（Ｓ８２１１Ｉ：Ｙｅｓ）、特殊復活演出用キャラボイスデータを設定する（Ｓ８２１２Ｉ）。具体的には、特殊復活演出用キャラボイスの音声データを読み出し、主音声合成部３０６ａの対応するチャンネルに出力する。Ｓ８２１２Ｉの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ８２１１Ｉの処理において、受信したコマンドは特殊復活演出用コマンドではないと判別した場合には（Ｓ８２１１Ｉ：Ｎｏ）、コマンドの内容に対応した通常キャラボイスデータを設定し（Ｓ８２１３Ｉ）、本処理を終了する。図１９４１に戻り、説明を続ける。Ｓ８２０９Ｉの処理においてファイナルチャレンジ用コマンドがないと判別した場合には（Ｓ８２０９Ｉ：Ｎｏ）、その他のコマンド処理を実行し（Ｓ８２１１Ｉ）、Ｓ８２０１Ｉの処理に戻る。

【６８４６】

以上、説明したように、本第３３制御例では、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を変動毎に規則的に可変させる構成とし、特定の変動パターン種別（例えば、スーパーリーチ）が設定された特図変動においては、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄と同一態様の第３図柄を停止表示可能に構成している。これにより、左図柄列Ｚ１に同一態様の第３図柄が連続して停止表示された場合には、今回の特図変動で大当たり当選している可能性が高いと予測できるため、遊技者に第３図柄の図柄態様に対して興味を持たせることが可能となる。また、前回の停止図柄と同一態様であるかを判別するためには、前回の特図変動において停止表示された第３図柄の態様を遊技者が確認しておく必要があるため、特別図柄抽選の結果に関わらず、第３図柄の図柄態様に注目させることで、遊技者を遊技に集中させることが可能となる。なお、本第３３制御例では、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を変動毎に１ずつ昇順に可変させる構成としたが、これに限るものではなく、変動毎に１ずつ降順に可変させる構成としても良い。

【６８４７】

また、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄を変動毎に１ずつ昇順（または降順）に可変させる構成としても良いし、中図柄列Ｚ２に停止表示される第３図柄を変動毎に１ずつ昇順（または降順）に可変させる構成としても良い。また、保留球内の特別図柄抽選の結果を、その保留球に基づく特図変動が開始されるよりも前に示唆する演出（所謂、先読み演出）として、左図柄列Ｚ１に連続して同一態様の第３図柄を停止表示させる構成としても良い。例えば、保留球を３つ保有している状態で３つ目の保留球が大当たり当選である場合に、１つ目の保留球に基づく特図変動と、２つ目の保留球に基づく特図変動において、左図柄列Ｚ１に同一態様の第３図柄を停止表示させ、３つ目の保留球に基づく特図変

動においても左図柄列Ｚ１に同一態様の第３図柄を停止表示させる構成としても良い。つまり、左図柄列Ｚ１に連続して同一態様の第３図柄が停止表示される回数が多いほど大当たり当選期待度が高くなる。このように構成することで、左図柄列Ｚ１に連続して同一態様の第３図柄が停止表示された場合に、その特図変動が大当たり当選でなかったとしても、次に実行される特図変動で再度左図柄列Ｚ１に同一態様の第３図柄が停止表示されることを遊技者に期待させ、遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、このように構成する場合、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様だけでなく、中図柄列Ｚ２、右図柄列Ｚ３にそれぞれ停止表示される第３図柄を前回の特図変動において停止表示された第３図柄と同一態様とする構成としても良い。具体的には、左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄のみが連続して同一態様である場合よりも、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３に停止表示された第３図柄がそれぞれ連続して同一態様である場合の方が大当たり当選期待度が高く、さらに、全ての図柄列に停止表示された第３図柄がそれぞれ連続して同一態様である場合には、大当たり当選確定という構成としても良い。

【６８４８】

なお、本第３３制御例では、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄が特図変動毎に規則的に可変する構成とし、その他の図柄列の第３図柄は不規則に可変する構成としたが、これに限るものではない。例えば、左図柄列Ｚ１の第３図柄のみ可変させ、その他の図柄列の第３図柄は可変させずに固定とする構成としても良い。具体的には、電源投入時、または大当たり遊技終了時に右図柄列Ｚ３の第３図柄の図柄態様を抽選で決定し、中図柄列Ｚ２の第３図柄には１図柄Ｄ１を決定し、特図変動が実行されても可変させない構成とする。例えば、右図柄列Ｚ３の第３図柄の図柄態様として５図柄Ｄ５が決定された場合、中図柄列Ｚ２には１図柄Ｄ１、右図柄列Ｚ３には５図柄Ｄ５が停止表示された状態となる。そして、特図変動が開始されると、左図柄列Ｚ１の第３図柄のみが変動表示され、その他の図柄列の第３図柄は停止表示されたままとする。左図柄列Ｚ１の第３図柄は、特図変動毎に１ずつ可変する構成とした場合、例えば、電源投入後の１変動目では、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１、中図柄列Ｚ２に１図柄Ｄ１、右図柄列Ｚ３に５図柄Ｄ５が停止表示された状態となる。ここで、中図柄列Ｚ２の第３図柄は、左図柄列Ｚ１の第３図柄の図柄態様が１周した場合（即ち、再び１図柄Ｄ１が停止表示された場合）に、１ずつ可変する。つまり、電源投入後、９回目の特図変動では、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１、中図柄列Ｚ２に２図柄Ｄ２、右図柄列Ｚ３に５図柄Ｄ５が停止表示された状態となる。このように構成した場合、３６回特図変動が実行されると、中図柄列Ｚ２に５図柄Ｄ５が停止表示されることとなる。そして、４０回目の特図変動で左図柄列Ｚ１に５図柄Ｄ５が停止表示されるため、左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２、右図柄列Ｚ３にそれぞれ５図柄Ｄ５が停止表示された状態となり、大当たり当選であることが報知される。つまり、電源投入時、又は大当たり遊技終了時に、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に付与される特典（天井特典）を付与する特別図柄抽選回数を抽選で決定し、決定した回数に達した場合に各図柄列に大当たり当選であることを示すための第３図柄の組み合わせが停止表示される構成としている。このように構成することで、次に大当たり当選するまでに何回特図変動を実行させるとよいかを遊技者に分かり易くすることができるため、遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。なお、天井特典が付与される特別図柄抽選回数に達する前に大当たり当選した場合には、各図柄列に停止表示される第３図柄の組み合わせによって報知するのではなく、例えば、特定の図柄列に表示される第３図柄の態様を可変させたり（例えば、赤色で発光させる）、装飾用可動役物Ｙｍ１を可動させたりすることで大当たり当選であることを報知する構成とすると良い。

【６８４９】

＜第３３制御例の第１変形例＞

次に、図１９４４～図１９８５を参照して、第３３制御例の第１変形例について説明する。上述した第３３制御例では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１（図１８３９参照）に停止表示させる第３図柄の図柄態様を規則的に可変（特図変動毎に

１ずつ昇順に数字を可変）させる構成であった。これに対して、第３３制御例の第１変形例では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様を規則的に可変させる構成としている。また、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を保留図柄の保留図柄態様によって示唆する構成としている。具体的には、保留図柄の保留図柄態様を、図１９４５に示すように、各第３図柄を構成するキャラクタによって構成し、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄のキャラクタと同一のキャラクタで構成された第３図柄が左図柄列Ｚ１に停止表示される。そして、右図柄列Ｚ３の第３図柄は規則的に可変するため、保留図柄の表示位置（副表示領域Ｄｓの第１保留エリア～第４保留エリア）と、実行中の特図変動における右図柄列Ｚ３の停止図柄の図柄態様から保留球内にリーチ演出が実行され得る保留球があるか否かを遊技者は予測することができる。例えば、実行中の特図変動において、右図柄列Ｚ３に３図柄Ｄ３が停止表示された場合に、第３保留エリアにアンコウのキャラクタｃ６態様（左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６が停止表示されることを示唆する態様）の保留図柄が表示されていれば、３変動後に該キャラクタｃ６態様の保留図柄が副表示領域Ｄｓの実行エリアにシフトするため、左図柄列Ｚ１には６図柄Ｄ６が停止表示され、右図柄列Ｚ３にも６図柄Ｄ６が停止表示されるため、リーチ演出が実行されると遊技者は予測できる。このように構成することで、遊技者に第３図柄の図柄態様だけでなく、保留図柄の保留図柄態様にも興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【６８５０】

また、本第３３制御例の第１変形例では、設定されている演出モードによって、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様の可変パターンを異ならせている。具体的には、通常状態において海モードと山モードの２つの演出モードのうち１の演出モードを設定可能に構成しており、海モードが設定されている場合には、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄が１ずつ降順に可変（８図柄Ｄ８、７図柄Ｄ７、６図柄Ｄ６・・・の順に可変）し、山モードが設定されている場合には、右図柄列Ｚ３に停止表示されている第３図柄が１ずつ昇順に可変（１図柄Ｄ１、２図柄Ｄ２、３図柄Ｄ３・・・の順に可変）する。このため、例えば、海モードが設定されている状態で、実行中の特図変動において右図柄列Ｚ３に３図柄Ｄ３が停止表示された場合に、第１保留エリアに表示されている保留図柄がサメのキャラクタｃ４態様（左図柄列Ｚ１に４図柄Ｄ４が停止表示されることを示唆する態様）の保留図柄が表示されている状況で、海モードから山モードに演出モードが切り替わった場合には、次変動で右図柄列Ｚ３に４図柄Ｄ４が停止表示されることとなるため、リーチ演出が実行される。このような、演出モードが切り替わればリーチ態様となる状況となった場合に、遊技者に演出モードが切り替わることを期待させて演出に注目させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【６８５１】

また、上述した第３３制御例におけるタイマー演出では、タイマー秒数決定演出において内部的に決定されたタイマー設定値がタイマーＴｍ１に設定される構成であった。これに対して、本第３３制御例の第１変形例では、タイマー秒数決定演出において、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に演出ボタン２２ａの操作を促す態様の風船Ｆｕ１～Ｆｕ５をそれぞれ表示し、遊技者が演出ボタン２２ａを操作した回数によって、最終的にタイマーＴｍ１に設定されるタイマー設定値を異ならせる構成としている。具体的には、図１９５５（ａ）に示すように、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に演出ボタン２２ａの操作を促す態様の風船Ｆｕ１～Ｆｕ５が表示され、遊技者が演出ボタン２２ａを操作すると、第１表示位置Ｈｉ１から順に風船が破裂し、表示秒数が表示される。そして、遊技者が演出ボタン２２ａを５回押下し、第５表示位置Ｈｉ５に表示されている風船Ｆｕ５まで破裂させた場合には、図１９５５（ｂ）に示すように、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５の表示秒数を合計した値に対応する１６秒がタイマーＴｍ１のタイマー設定値として設定される。一方、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン２２ａを４回しか押下しなかった場合には、図１９５６（ａ）に示すように、第５表示位置Ｈｉ５に風船Ｆｕ５が残った状態となり、第１表示位置Ｈｉ１～第４表示位置Ｈｉ４に表示された表示秒数を合計した値に対応する１１秒が

タイマーＴｍ１のタイマー設定値として設定される。なお、本第３３制御例の第１変形例では、同一のタイマー演出種別であっても、演出ボタン２２ａが操作された回数によってタイマー設定値が０になった場合に表示される発動時報知態様が異なり、演出ボタン２２ａの操作回数が上限（本制御例では５回）に近いほど、信憑性の高い演出情報を報知する発動時報知態様が表示され易い構成としている。このように構成することで、積極的に遊技に参加する遊技者（演出ボタン２２ａの操作を行う遊技者）の方が、消極的な遊技者（演出ボタン２２ａを操作しない遊技者）よりもより信憑性の高い演出情報を得ることができるため、遊技者に積極的な遊技への参加を促すことが可能となる。

【６８５２】

本第３３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３３制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６８５３】

＜第３３制御例の第１変形例における演出内容について＞

図１９４４～図１９５６を参照して、本第３３制御例の第１変形例における特徴的な演出内容について説明する。まず、図１９４４（ａ）及び（ｂ）を参照して、本第３３制御例の第１変形例における第３図柄の態様について説明する。本第３３制御例の第１変形例では、通常状態における演出用のモードとして、海モードと山モードの２種類のモードのうち、どちらかの演出モードが設定される。海モードでは、図１９４４（ａ）に示すように、海の生物をモチーフにしたキャラクタによって各第３図柄が構成される。具体的には、１図柄Ｄ１はタコのキャラクタｃ１と数字の「１」ｎ１によって構成され、２図柄Ｄ２はフグのキャラクタｃ２と数字の「２」ｎ２によって構成され、３図柄Ｄ３はカメのキャラクタｃ３と数字の「３」ｎ３によって構成され、４図柄Ｄ４はサメのキャラクタｃ４と数字の「４」ｎ４によって構成され、５図柄Ｄ５はエビのキャラクタｃ５と数字の「５」ｎ５で構成され、６図柄Ｄ６はアンコウのキャラクタｃ６と数字の「６」ｎ６で構成され、７図柄Ｄ７はジュゴンのキャラクタｃ７と数字の「７」ｎ７で構成され、８図柄Ｄ８は熱帯魚のキャラクタｃ８と数字の「８」ｎ８によって構成されている。また、山モードでは、図１９４４（ｂ）に示すように、陸上の生物をモチーフにしたキャラクタによって各第３図柄が構成される。具体的には、１図柄Ｄ９はゾウのキャラクタｃ９と数字の「１」ｎ１によって構成され、２図柄Ｄ１０はライオンのキャラクタｃ１０と数字の「２」ｎ２によって構成され、３図柄Ｄ１１はヘビのキャラクタｃ１１と数字の「３」ｎ３によって構成され、４図柄Ｄ１２はヤギのキャラクタｃ１２と数字の「４」ｎ４によって構成され、５図柄Ｄ１３はクジャクのキャラクタｃ１３と数字の「５」ｎ５で構成され、６図柄Ｄ１４はクマのキャラクタｃ１４と数字の「６」ｎ６で構成され、７図柄Ｄ１５はイノシシのキャラクタｃ１５と数字の「７」ｎ７で構成され、８図柄Ｄ１６はサイのキャラクタｃ１６と数字の「８」ｎ８によって構成されている。このように、モードによって第３図柄を構成するキャラクタを異ならせることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【６８５４】

次に、図１９４５を参照して、本第３３制御例の第１変形例における保留図柄の態様（保留図柄態様）について説明する。図１９４５（ａ）は、海モードにおける保留図柄態様を示した図であり、図１９４５（ｂ）は、山モードにおける保留図柄態様を示した図である。図１９４５（ａ）に示すように、海モードでは、タコのキャラクタｃ１で構成された保留１図柄ｈｚ１と、フグのキャラクタｃ２で構成された保留２図柄ｈｚ２と、カメのキャラクタｃ３で構成された保留３図柄ｈｚ３と、サメのキャラクタｃ４で構成された保留４図柄ｈｚ４と、エビのキャラクタｃ５で構成された保留５図柄ｈｚ５と、アンコウのキャラクタｃ６で構成された保留６図柄ｈｚ６と、ジュゴンのキャラクタｃ７で構成された

保留７図柄ｈｚ７と、熱帯魚のキャラクタｃ８で構成された保留８図柄ｈｚ８の保留図柄態様から１の保留図柄が設定される。なお、海モードにおける各保留図柄を構成する各キャラクタｃ１～ｃ８は、海モードにおける各第３図柄を構成するキャラクタｃ１～ｃ８と同一の態様であり、特図変動においては、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示された保留図柄を構成するキャラクタと同一のキャラクタによって構成された第３図柄が、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１に停止表示される。つまり、保留図柄のキャラクタは、該保留図柄に対応する特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を示唆するものである。また、図１９４５（ｂ）に示すように、山モードでは、ゾウのキャラクタｃ９で構成された保留９図柄ｈｚ９と、ライオンのキャラクタｃ１０で構成された保留１０図柄ｈｚ１０と、ヘビのキャラクタｃ１１で構成された保留１１図柄ｈｚ１１と、ヤギのキャラクタｃ１２で構成された保留１２図柄ｈｚ１２と、クジャクのキャラクタｃ１３で構成された保留１３図柄ｈｚ１３と、クマのキャラクタｃ１４で構成された保留１４図柄ｈｚ１４と、イノシシのキャラクタｃ１５で構成された保留１５図柄ｈｚ１５と、サイのキャラクタｃ１６で構成された保留１６図柄ｈｚ１６の保留図柄態様から１の保留図柄が設定される。山モードでも、海モードと同様に、特図変動においては、副表示領域Ｄｓの実行エリアに表示された保留図柄を構成するキャラクタと同一のキャラクタによって構成された第３図柄が、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１に停止表示される。

【６８５５】

次に、図１９４６及び図１９４７を参照して、海モードにおける右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の可変パターンについて説明する。図１９４６及び図１９４７は、海モードにおける変動毎の右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の可変パターンの一例を示した図であり、図１９４６（ａ）は、１回目の特図変動（１変動目）において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示した図である。図１９４６（ａ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に４図柄Ｄ４、中図柄列Ｚ２に６図柄Ｄ６、右図柄列Ｚ３に８図柄Ｄ８がそれぞれ停止表示されている。図１９４６（ｂ）は、図１９４６（ａ）に示した状況から新たな特図変動（２変動目）が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示した図である。図１９４６（ｂ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に８図柄Ｄ８、中図柄列Ｚ２に３図柄Ｄ３、右図柄列Ｚ３に７図柄Ｄ７がそれぞれ停止表示されている。図１９４７（ａ）は、図１９４６（ｂ）に示した状況から新たな特図変動（３変動目）が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示した図である。図１９４７（ａ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１、中図柄列Ｚ２に６図柄Ｄ６、右図柄列Ｚ３に６図柄Ｄ６がそれぞれ停止表示されている。図１９４７（ｂ）は、図１９４７（ａ）に示した状況から新たな特図変動（４変動目）が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示した図である。図１９４７（ｂ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６、中図柄列Ｚ２に４図柄Ｄ４、右図柄列Ｚ３に５図柄Ｄ５がそれぞれ停止表示されている。図１９４６及び図１９４７に示したように、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄は、１変動目が８図柄Ｄ８、２変動目が７図柄Ｄ７、３変動目が６図柄Ｄ６、４変動目が５図柄Ｄ５と、変動毎に１ずつ降順で図柄態様が可変している。

【６８５６】

次に、図１９４８及び図１９４９を参照して、山モードにおける右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の可変パターンついて説明する。図１９４８及び図１９４９は、山モードにおける変動毎の右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の可変パターンの一例を示した図であり、図１９４８（ａ）は、１回目の特図変動（１変動目）において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示した図である。図１９４８（ａ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に４図柄Ｄ４、中図柄列Ｚ２に６図柄Ｄ６、右図柄列Ｚ３に８図柄Ｄ８がそれぞれ停止表示されている。図１９４８（ｂ）は、図１９４８（ａ）に示した状況から新たな特図変動（２変動目）が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示

した図である。図１９４８（ｂ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に８図柄Ｄ８、中図柄列Ｚ２に３図柄Ｄ３、右図柄列Ｚ３に１図柄Ｄ１がそれぞれ停止表示されている。図１９４９（ａ）は、図１９４８（ｂ）に示した状況から新たな特図変動（３変動目）が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示した図である。図１９４９（ａ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に１図柄Ｄ１、中図柄列Ｚ２に６図柄Ｄ６、右図柄列Ｚ３に２図柄Ｄ２がそれぞれ停止表示されている。図１９４９（ｂ）は、図１９４９（ａ）に示した状況から新たな特図変動（４変動目）が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に外れを示す組み合わせで第３図柄が停止表示された状況を示した図である。図１９４９（ｂ）に示す例では、左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６、中図柄列Ｚ２に４図柄Ｄ４、右図柄列Ｚ３に３図柄Ｄ３がそれぞれ停止表示されている。図１９４８及び図１９４９に示したように、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄は、１変動目が８図柄Ｄ８、２変動目が１図柄Ｄ１、３変動目が２図柄Ｄ２、４変動目が３図柄Ｄ３と、変動毎に１ずつ昇順で図柄態様が可変している。このように、本第３３制御例の第１変形例では、海モードにおいては、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様が変動毎に１ずつ降順で可変し、山モードでは、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様が変動毎に１ずつ昇順で可変する構成としている。このように、演出モードによって右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様の可変パターンを異ならせることで、遊技が単調になり遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図１９５０及び図１９５１を参照して、モードが切り替わることによりリーチ演出が実行される場合の演出内容について説明する。

【６８５７】

図１９５０（ａ）は、海モードにおける特図変動において、右図柄列Ｚ３に６図柄Ｄ６が停止表示された状況を示す図である。図１９５０（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍでは、左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６、中図柄列Ｚ２に４図柄Ｄ４、右図柄列Ｚ３に６図柄Ｄ６が停止表示されている。また、小表示領域ＨＲ２には、海モードが設定されていることを示すための態様である「海モード」と言う文字が表示されている。副表示領域Ｄｓには、実行エリアの台座ｍ０上に保留６図柄ｈｚ６が、第１保留エリアの台座ｍ１上に保留７図柄ｈｚ７が、第２保留エリアの台座ｍ２上に保留２図柄ｈｚ２が、第３保留エリアの台座ｍ３上に保留３図柄ｈｚ３が、第４保留エリアの台座ｍ４上に保留６図柄ｈｚ６が、それぞれ表示されている。上述したように、本第３３制御例の第１変形例では、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０に表示されている保留図柄に対応する表示態様で表示する構成としており、図１９５０（ａ）に示す例では、台座ｍ０上に保留６図柄ｈｚ６が表示されているため、左図柄列Ｚ１には、保留６図柄ｈｚ６を構成するキャラクタｃ６により構成される６図柄Ｄ６が停止表示されている。なお、実行エリアの台座ｍ０に表示されている保留図柄のキャラクタと異なるキャラクタで構成された第３図柄を左図柄列Ｚ１に停止表示させるパターンを設定可能に構成しても良い。このように構成する場合、今回の特図変動が大当たり当選である場合にのみ、異なるキャラクタで構成された第３図柄を表示する構成とすると良い。このように構成することで、実行エリアの保留図柄と左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様が同一であるか否かにも遊技者の興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示される場合に、第３図柄を拡大して表示し、その後、実行エリアの保留図柄を拡大して表示する構成としても良い。このように構成することで、実行エリアの保留図柄を構成するキャラクタと、左図柄列Ｚ１の第３図柄を構成するキャラクタが同一であるか否かを遊技者に分かり易くすることができる。なお、第１保留エリアの保留図柄が実行エリアにシフトする場合に、実行エリアの保留図柄を拡大して表示し、左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示される場合に第３図柄を拡大して表示する構成としても良い。なお、図１９５０（ａ）に示す例では、第１保留エリアの台座ｍ１上には、保留７図柄ｈｚ７が表示されているが、海モードでは、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様が１ずつ降順で可変するため、次の特図変動では、左図柄列Ｚ１には保留７図柄ｈｚ７に対応する第３図柄である７図

柄Ｄ７が停止表示され、右図柄列Ｚ３には５図柄Ｄ５が停止表示され、リーチ演出は実行されないと遊技者は予測することとなり、遊技者の次変動に対する興味は薄れてしまう。しかしながら、演出モードが山モードに変更されると、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様は１ずつ昇順で可変するため、次の特図変動において、左図柄列Ｚ１には保留７図柄ｈｚ７に対応する第３図柄である７図柄Ｄ７が停止表示され、右図柄列Ｚ３には７図柄Ｄ７が停止表示されることとなり、リーチ演出が実行される。

【６８５８】

図１９５０（ｂ）は、図１９５０（ａ）に示した状況から新たな特図変動（保留７図柄ｈｚ７に対応する特図変動）の開始時に、モード変更演出が実行された場合の演出の一例を示した図である。図１９５０（ｂ）に示す例では、図１９５０（ａ）に示した状況から新たな特図変動が開始され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の第３図柄の変動表示が開始される。副表示領域Ｄｓでは、各保留エリアの台座ｍ１～ｍ４上に表示されていた各保留図柄がそれぞれ１つ若い番号の保留エリアの台座上にシフトして表示される。主表示領域Ｄｍの中央部には、モード変更演出が実行されることを報知する態様であるモードチェンジアイコンＡｋ２が表示され、モードが変更されたことにより、副表示領域Ｄｓの各保留エリアの台座ｍ０～ｍ３に表示されている保留図柄が山モードに対応する保留図柄態様にそれぞれ可変する。具体的には、実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留７図柄ｈｚ７（海モードにおいて左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７が停止表示されることを示唆する保留図柄態様）は、山モードにおいて左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ７が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留１５図柄ｈｚ１５へと可変する。また、第１保留エリアｍ１上に表示されている保留２図柄ｈｚ２（海モードにおいて左図柄列Ｚ１に２図柄Ｄ２が停止表示されることを示唆する保留図柄態様）は、山モードにおいて左図柄列Ｚ１に２図柄Ｄ２が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留１０図柄ｈｚ１０へと可変する。また、第２保留エリアｍ２上に表示されている保留３図柄ｈｚ３（海モードにおいて左図柄列Ｚ１に３図柄Ｄ３が停止表示されることを示唆する保留図柄態様）は、山モードにおいて左図柄列Ｚ１に３図柄Ｄ３が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留１１図柄ｈｚ１１へと可変する。また、第３保留エリアｍ３上に表示されている保留６図柄ｈｚ６（海モードにおいて左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６が停止表示されることを示唆する保留図柄態様）は、山モードにおいて左図柄列Ｚ１に６図柄Ｄ６が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留１４図柄ｈｚ１４へと可変する。そして、小表示領域ＨＲ２に表示されている「海モード」という表示は、山モードが設定されていることを報知する態様である「山モード」という表示に可変する。そして、該特図変動の開始から所定の時間が経過すると、図１９５１に示すように、左図柄列Ｚ１に７図柄Ｄ１５が停止表示され、その後右図柄列Ｚ３にも７図柄Ｄ１５が停止表示されリーチ演出が実行される。このように、本第３３制御例の第１変形例では、遊技者は、実行中の特図変動における右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様と、保留図柄の表示位置（第１保留エリア～第４保留エリア）と、演出モードからリーチ演出が実行される保留球があるか否かを予測することが可能であり、現在設定されている演出モードではリーチ演出が実行されないと予測した場合であっても、演出モードが変更されることでリーチ演出が実行されるかもしれないと遊技者に思わせることができる。これにより、演出モードが変更されるタイミングに対して遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出モードが変更される場合には、右図柄列Ｚ３にエフェクトを表示し、停止表示される図柄態様が変わることを強調する構成としても良い。これにより、演出モードが切り替わり、右図柄の可変する法則が切り替わったことを遊技者に分かり易くすることができる。

【６８５９】

次に、図１９５２～図１９５４を参照して、オーバー入賞演出について説明する。オーバー入賞演出は、右図柄列Ｚ３に７図柄Ｄ７（または７図柄Ｄ１５）が停止表示される特図変動において、実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄の保留図柄態様が７図柄Ｄ７（または７図柄Ｄ１５）に対応する保留図柄態様（保留７図柄ｈｚ７、または保

留１５図柄ｈｚ１５）ではない場合（即ち、その特図変動においてリーチ態様とならない場合）に実行される演出である。具体的には、左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示された後、右図柄列Ｚ３に第３図柄が停止表示されるまでの期間でオーバー入賞（特図１保留球（特図２保留球）を上限数まで獲得している状態で第１入球口６４（第２入球口６４０）に遊技球が入球すること）すると左図柄列Ｚ１に停止表示されている第３図柄の図柄態様と、実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄の保留図柄態様が可変し、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、かつ大当たり種別が大当たりＡであれば左図柄列Ｚ１に停止表示されている第３図柄が７図柄Ｄ７に、実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄が７図柄Ｄ７に対応する保留図柄態様に可変する。以下、このオーバー入賞演出の詳細な演出内容について説明する。図１９５２（ａ）は、オーバー入賞演出が実行される特図変動の１つ前の特図変動の停止画面を示した図である。左図柄列Ｚ１には１図柄Ｄ１が、中図柄列Ｚ２には３図柄Ｄ３が、右図柄列Ｚ３には８図柄Ｄ８がそれぞれ停止表示されている。図１９５２（ａ）に示す例では、演出モードとして海モードが設定されているため、次の特図変動では、右図柄列Ｚ３に７図柄Ｄ７が停止表示されることとなる。また、副表示領域Ｄｓでは、実行エリアの台座ｍ０上に保留１図柄ｈｚ１が、第１保留エリアの台座ｍ１上に保留５図柄ｈｚ５が、第２保留エリアの台座ｍ２上には保留３図柄ｈｚ３が、第３保有エリアの台座ｍ３には保留２図柄ｈｚ２が、第４保留エリアの台座ｍ４には保留１図柄ｈｚ１がそれぞれ表示されている。そして、次の特図変動が実行される場合には、第１保留エリアの台座ｍ１上に表示されている保留５図柄ｈｚ５が実行エリアの台座ｍ０上にシフトするため、次の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄は５図柄Ｄ５となる。この場合、モード変更演出が実行されたとしても、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄と、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様が一致することはない（即ち、リーチ態様とならない）ため、次の特図変動に対する遊技者の興味が薄れてしまう。そこで、図１９５２（ｂ）に示すように、オーバー入賞演出が実行される。図１９５２（ｂ）は、オーバー入賞演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図１９５２（ｂ）に示す状況は、図１９５２（ａ）に示した状況から新たな特図変動が開始され、所定時間経過した後に、左図柄列Ｚ１に５図柄Ｄ５が停止表示された状況を示している。図１９５２（ｂ）に示す通り、主表示領域Ｄｍでは、左図柄列Ｚ１に５図柄Ｄ５が停止表示されており、中図柄列Ｚ２と右図柄列Ｚ３では第３図柄が変動表示されている。また、小表示領域ＨＲ１には、オーバー入賞演出の演出内容を案内する態様である「へそ（第１入球口６４）に球を入れて左図柄を変えろ！「７」に変われば・・・」というコメントが表示されている。これにより、第１入球口６４に遊技球を入球させることで、左図柄列Ｚ１に停止表示されている第３図柄の図柄態様が可変し、７図柄Ｄ７に変わればリーチ演出が実行されることを遊技者に分かり易くすることができる。副表示領域Ｄｓでは、第１入球口６４に遊技球が入球したことに対応して第４保留エリアの台座ｍ４上に新たに保留２図柄ｈｚ２が表示されている。この場合は、オーバー入賞ではないため左図柄列Ｚ１に停止表示されている第３図柄の図柄態様と、実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄の保留図柄態様は可変しない。その後、新たに第１入球口６４に遊技球が入球すると、図１９５３（ａ）に示す通り、左図柄列Ｚ１に停止表示されている第３図柄が５図柄Ｄ５から６図柄Ｄ６へと可変し、合わせて実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留５図柄ｈｚ５は保留６図柄ｈｚ６へと可変する。そして、主表示領域Ｄｍの小表示領域ＨＲ１には、オーバー入賞演出が継続していることを示唆する態様である「まだまだ」というコメントが表示される。そして、特別図柄抽選の結果が大当たりＡ当選であれば、２回目のオーバー入賞で左図柄列Ｚ１の第３図柄が６図柄Ｄ６から７図柄Ｄ７に可変し、７図柄Ｄ７でリーチ態様となることが確定する。なお、本第３３制御例の第１変形例では、７図柄Ｄ７でリーチ態様となるのは、大当たりＡ当選である場合のみであるため、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３に第３図柄が停止表示されるよりも前に特別図柄抽選の結果が大当たりＡ当選であることを遊技者は知ることができる。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりＡ当選ではない場合（大当たりＢ当選、外れ、または小当たり当選である場合）には、図１９５４に示すように、２回目のオーバー入賞で左図柄列Ｚ１

の第３図柄が６図柄Ｄ６から８図柄Ｄ８に可変し、リーチ態様とならないことが確定する。また、小表示領域ＨＲ１には、オーバー入賞演出が失敗であることを示す態様である「外れ」というコメントが表示される。このように、オーバー入賞演出では、オーバー入賞させることで特図変動時間が経過するよりも前に遊技者は特別図柄抽選の結果を知ることができるが、オーバー入賞演出が実行された時点で保留球を上限まで獲得していない場合には、オーバー入賞演出の実行期間中に保留球を上限まで獲得した上で、更にオーバー入賞させる必要がある。つまり、オーバー入賞演出が実行された時点で保留球を上限まで獲得している場合よりも、オーバー入賞演出の実行期間中に第１入球口６４に遊技球を入球させる回数が増えるので、オーバー入賞演出の実行期間中にオーバー入賞できないということも起こり得る。従って、いつオーバー入賞演出が実行されてもいいように、遊技者に保留球を上限まで獲得した状態を維持させ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、本第３３制御例の第１変形例では、オーバー入賞演出においてオーバー入賞した場合に左図柄列Ｚ１の第３図柄の図柄態様を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様を可変させる構成としても良い。例えば、右図柄列Ｚ３において第３図柄が変動表示されている状態で、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様を示唆する示唆態様（例えば、第３図柄の縁だけが表示された態様）で表示し、オーバー入賞する毎に示唆態様が可変する構成としても良い。

【６８６０】

次に、図１９５５及び図１９５６を参照して、本第３３制御例の第１変形例におけるタイマー秒数決定演出について説明する。上述した第３３制御例のタイマー秒数決定演出では、タイマー秒数決定演出が開始されてから時間が経過すると、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示されている風船Ｆｓ１～Ｆｓ５が順番に破裂して表示秒数が表示され、全ての表示位置の風船が破裂して表示秒数が表示されると、全ての表示秒数を合算した値に対応するタイマー秒数がタイマーＴｍ１に設定される構成であった。これに対して、本第３３制御例の第１変形例では、遊技者の演出ボタン２２ａの操作によりタイマー秒数決定演出における最終的なタイマー秒数を決定する構成としている。具体的には、図１９５５（ａ）に示すように、タイマー秒数決定演出が実行されると、主表示領域Ｄｍでは、各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に演出ボタン２２ａの操作を促す態様である風船Ｆｕ１～Ｆｕ５が表示され、演出ボタン２２ａのＳＷ有効時間を示す態様であるＳＷ有効時間ゲージｇａ１が表示される。このＳＷ有効時間ゲージｇａ１は、残りＳＷ有効時間を示すゲージｇａ１ａと、経過したＳＷ有効時間を示すゲージｇａ１ｂで構成されており、時間の経過に合わせてゲージｇａ１ａが減っていき、ゲージｇａ１ｂが増えていく。そして、ＳＷ有効時間が終了すると、ＳＷ有効時間ゲージｇａ１がゲージｇａ１ｂのみの態様となる。これにより、遊技者に演出ボタン２２ａの操作有効期間を分かり易くすることができる。また、タイマー秒数が設定されていない状態のタイマーＴｍ１と、銃を持ったうさぎのキャラクタ８０１が表示される。副表示領域Ｄｓでは、保留図柄の表示に変わり、タイマー秒数決定演出の演出内容を案内する態様である「ボタンを押して風船を割るんだ」というコメントが表示される。これにより、演出ボタン２２ａを操作することで、各風船Ｆｕ１～Ｆｕ５が破裂することを遊技者に分かり易くすることができる。そして、遊技者が演出ボタン２２ａを１回押下すると、第１表示位置Ｈｉ１に表示されている風船Ｆｕ１が破裂し、第１表示位置Ｈｉ１に表示秒数が表示される。その後、遊技者が演出ボタン２２ａを押下する毎に第２表示位置Ｈｉ２、第３表示位置Ｈｉ３・・・と、順番に風船が破裂し表示秒数が表示される。

【６８６１】

図１９５５（ｂ）は、タイマー秒数決定演出の実行期間中に遊技者が演出ボタン２２ａを５回押下し、第５表示位置Ｈｉ５に表示されている風船Ｆｕ５が破裂した状態の表示画面の一例を示した図である。図１９５５（ｂ）に示すように、第１表示位置Ｈｉ１には表示秒数として「５（秒）」、第２表示位置Ｈｉ２には「１（秒）」、第３表示位置Ｈｉ３には「２（秒）」、第４表示位置Ｈｉ４には「３」、第５表示位置には「５（秒）」がそ

れぞれ表示され、上述した第３３制御例と同様に、タイマーＴｍ１に各表示秒数を合算した値がタイマー秒数として設定される（図１８５６参照）。次に、図１９５６を参照して、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン２２ａを５回押下しなかった場合の演出内容について説明する。図１９５６（ａ）は、タイマー秒数決定演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを４回しか押下しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。タイマー秒数決定演出における演出ボタン２２ａの押下回数が４回であった場合には、図１９５６（ａ）に示すように、第１表示位置Ｈｉ１～第４表示位置Ｈｉ４では、風船Ｆｕ１～Ｆｕ４が破裂して表示秒数が表示され、第５表示位置Ｈｉ５には風船Ｆｕ５が表示された状態となる。第５表示位置Ｈｉ５に表示されている風船Ｆｕ５は、ＳＷ有効時間内には演出ボタン２２ａの操作を促す態様（図１９５５（ａ）参照）で表示されるが、ＳＷ有効時間が終了すると、演出ボタン２２ａの操作が無効であることを示唆する態様である「ＰＵＳＨ」の文字が消えた態様に可変する。これにより、演出ボタン２２ａを押下しても風船Ｆｕ５は破裂しないことを遊技者に認識させることができる。そして、ＳＷ有効時間が終了すると、図１９５６（ｂ）に示すように、第１表示位置Ｈｉ１～第４表示位置Ｈｉ４に表示された表示秒数を合算した値である「１１秒」が最終的なタイマー秒数としてタイマーＴｍ１に設定され、第５表示位置Ｈｉ５に表示されている風船Ｆｕ５は、主表示領域Ｄｍの上端に向かって飛んでいき、上端に達すると非表示となる演出が実行される。このように、本第３３制御例の第１変形例では、タイマー秒数決定演出における遊技者の演出ボタン２２ａの押下回数によって最終的なタイマー秒数が可変する。また、本第３３制御例の第１変形例では、タイマー秒数決定演出の実行中に遊技者が演出ボタン２２ａを押下した回数に応じて、タイマー秒数が０となった場合に表示される報知態様の内容が異なる構成としている。ここで、図１９６４を参照して、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉＡについて説明する。図１９６４は、タイマー演出内容設定テーブル２２２ｅｉＡの規定内容を模式的に示した図である。図１９６４に示す通り、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉＡは、表示用変動パターン毎にタイマー演出種別がそれぞれ規定されている。そして各タイマー演出種別は、押下回数カウンタ値に対応して主表示領域Ｄｍの各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５に表示する表示秒数と、発動時報知態様が規定されている。

【６８６２】

具体的には、表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチＡ」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出Ａ」が設定される。このタイマー演出Ａは、押下回数カウンタ値が「１」である場合には第１表示位置Ｈｉ１に表示秒数「５」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「１」のままでＳＷ有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として５秒が設定され、発動時には「チャンス？」という報知態様が表示される。この「チャンス？」という報知態様は、リーチ演出が実行される可能性があることを示唆する態様である。押下回数カウンタ値が「２」である場合には第２表示位置Ｈｉ２に表示秒数「３」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「２」のままでＳＷ有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として８秒が設定され、発動時には「チャンス」という報知態様が表示される。この「チャンス」という報知態様は、リーチ演出が実行されることを示唆する態様である。押下回数カウンタ値が「３」である場合には第３表示位置Ｈｉ３に表示秒数「４」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「３」のままでＳＷ有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として１２秒が設定され、発動時には「導光板発光」という報知態様が表示される。この「導光板発光」という報知態様は、導光板発光演出が実行されることを報知する態様である。押下回数カウンタ値が「４」である場合には第４表示位置Ｈｉ４に表示秒数「３」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「４」のままでＳＷ有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として１５秒が設定され、発動時には「熱」という報知態様が表示される。この「熱」という報知態様は、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が５０％以上であることを示唆する態様である。押下回数カウンタ値が「５」である場合には第５表示位置Ｈｉ５に表示秒数「５」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「５」でＳＷ有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として２０秒が設定され、発動時には「激アツ」という報知態様が表示さ

れる。この「激アツ」という報知態様は、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が８０％以上であることを示唆する態様である。このように、本第３３制御例の第１変形例におけるタイマー演出では、遊技者が演出ボタン２２ａを押下した回数によって、最終的に設定されるタイマー設定値が可変し、更に発動時の報知態様も異なる構成としている。また、演出ボタン２２ａを押下した回数が多い方が少ない場合よりも、特別図柄抽選の結果を予測し易くなる報知態様が表示される構成としているため、遊技者に演出ボタン２２ａを押下しようと思わせることが可能となり、遊技に積極的に参加させ易くなる。なお、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン２２ａを１度も押下しなかった場合には、タイマーＴｍ１にタイマー秒数が設定されず、カウントダウン演出も実行されない。なお、本第３３制御例の第１変形例では、表示用変動パターンに役物可動演出の実行が含まれている場合には、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン２２ａを押下しなかったことにより発動時報知態様で「役物可動」が設定されなかったとしても役物可動演出自体は実行される構成であるが、これに限るものではない。例えば、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン２２ａを押下した回数に基づいて特図変動における演出態様を決定する構成としても良い。なお、本第３３制御例の第１変形例では、１の特図変動中にタイマー演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、複数の特図変動に跨がってタイマー演出を実行する構成としても良い。例えば、タイマー秒数決定演出を実行した特図変動ではタイマー秒数を設定せずにスタンバイ状態とし、次変動でタイマー秒数を設定し、カウントダウン演出を実行する構成としても良い。また、カウントダウン演出を複数の特図変動に跨がって実行する構成としても良い。このように構成することで、どの特図変動で発動時報知態様が表示されるのか遊技者に分かり難くなるため、タイマー演出の対象となる特図変動以外の特図変動においても発動時報知態様が表示されるのではないかと遊技者に思わせることで、特図変動に注目させることができる。或いは、発動時報知態様として「再セット」が表示された場合に、次回の特図変動で新たなタイマー秒数が設定される構成としても良い。

【６８６３】

＜第３３制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１９５７～図１９６４を参照して、本第３３制御例の第１変形例における電気的構成について説明する。まず、図１９５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。図１９５７に示すように、本第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第３３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉに代えてタイマー内容設定テーブル２２２ｅｉＡが規定されている点と、新たに保留図柄演出態様設定テーブル２２２ａｉＡと、保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡと、を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。次に、図１９５９を参照して、保留図柄演出態様設定テーブル２２２ａｉＡについて説明する。図１９５９は、この保留図柄演出態様設定テーブル２２２ａｉＡの規定内容を模式的に示した図である。図１９５９に示すように、保留図柄演出態様設定テーブル２２２ａｉＡは、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別と、変動パターン種別と、第２演出カウンタ値に対応して保留図柄演出の演出態様が規定されている。

【６８６４】

具体的には、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～９９９」の範囲内であれば演出態様として「リーチなし」の演出態様が設定される。このリーチなしの演出態様が設定された場合には、今回の入賞情報に対応する保留図柄が副表示領域Ｄｓの実行エリアに表示される場合に、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄を構成するキャラクタと、実行エリアに表示される保留図柄を構成するキャラクタとが一致しないように保留図柄態様を決定する。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば演出態様として「リーチなし」の演出態様が設

定され、「５００～８９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（ガセ）」が設定され、「９００～９９９」の範囲内であれば「オーバー入賞演出（ガセ）」が設定される。この「モード変更あり（ガセ）」の演出態様は、モード変更演出が実行されるものの、リーチ演出が実行されない演出態様であり、「オーバー入賞演出（ガセ）」の演出態様は、オーバー入賞演出が実行されるものの、リーチ演出が実行されない演出態様である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～７９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「８００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定される。この「モード変更なし（リーチ）」は、モード変更演出を実行せずにリーチ演出が実行される演出態様であり、「モード変更あり（リーチ）」は、モード変更演出を実行してリーチ演出が実行される演出態様である。

【６８６５】

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～７９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「８００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＡ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「５００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＡ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～３９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「４００～７９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定され、「８００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「オーバー入賞演出（リーチ）」が設定される。この「オーバー入賞演出（リーチ）」の演出態様は、オーバー入賞演出が実行され、リーチ演出が実行される演出態様であり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＡ」である場合のみ実行される演出である。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＡ」であり、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～３９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「４００～７９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定され、「８００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「オーバー入賞演出（リーチ）」が設定される。

【６８６６】

特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＢ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「５００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＢ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「５００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりＢ」であり、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし（リーチ）」の演出態様が設定され、「５００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり（リーチ）」が設定される。特別図柄抽選の結果が小当たり当選であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、第２演出カウンタ値が「０～９９９

」の範囲内であれば演出態様として「リーチなし」が設定される。このように、本第３３制御例の第１変形例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりもモード変更演出が実行され易く構成しているため、モード変更演出が実行されることで遊技者に大当たり当選するかもしれないという期待感を抱かせることが可能となる。

【６８６７】

次に、図１９６０～図１９６３を参照して、保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡについて説明する。図１９６０は、保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡの規定内容を模式的に示したブロック図である。図１９６０に示す通り、保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡには、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１と、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ２と、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ３と、が少なくとも規定されている。通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１は、リーチなしの演出態様が設定された入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を決定する場合に参照されるテーブルである。また、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ２は、モード変更ありの演出態様が設定された入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を決定する場合に参照されるテーブルであり、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ３は、モード変更なしの演出態様が設定された入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を決定する場合に参照されるテーブルである。図１９６１は、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１の規定内容を模式的に示した図である。図１９６１に示す通り、図柄カウンタ値と、設定中の演出モードに対応して、保留図柄態様が規定されている。図１９６２は、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ２の規定内容を模式的に示した図である。図１９６２に示す通り、図柄カウンタ値と、保留図柄が表示される保留エリアと、モード変更実行カウンタ値と、設定中の演出モードに対応して保留図柄態様が規定されている。例えば、図柄カウンタ値が「１」であり、今回の保留図柄が表示される保留エリアが第３保留エリアである場合、モード変更実行カウンタ値が「１」であり、設定中の演出モードが「海」モードである場合には、今回の保留図柄が第２保留エリアにシフトした場合にモード変更演出が実行され、「山」モードに切り替わるため、該保留図柄が実行エリアにシフトした場合の図柄カウンタ値は「２」となり、右図柄列Ｚ３には２図柄Ｄ２が停止表示される。したがって、保留図柄態様として、２図柄Ｄ２に対応する保留図柄態様である「フグ」のキャラクタｃ２が決定される。また、図柄カウンタ値が「１」であり、今回の保留図柄が表示される保留エリアが第３保留エリアである場合、モード変更実行カウンタ値が「２」であり、設定中の演出モードが「海」モードである場合には、今回の保留図柄が第１保留エリアにシフトした場合にモード変更演出が実行され、「山」モードに切り替わるため、該保留図柄が実行エリアにシフトした場合の図柄カウンタ値は「８」となり、右図柄列Ｚ３には８図柄Ｄ８が停止表示される。したがって、保留図柄態様として、８図柄Ｄ８に対応する保留図柄態様である「熱帯魚」のキャラクタｃ８が決定される。

【６８６８】

次に、図１９６３を参照して、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ３について説明する。図１９６３は、このモード変更なし保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ３の規定内容を模式的に示した図である。図１９６８に示す通り、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ３は、図柄カウンタ値と、今回の保留図柄が表示される保留エリアと、設定中の演出モードに対応して保留図柄態様が規定されている。例えば、図柄カウンタ値が「１」であり、今回の保留図柄が表示される保留エリアが第３保留エリアであり、設定中の演出モードが「海」モードである場合には、今回の保留図柄が実行エリアにシフトする時点で図柄カウンタ値が「６」となり、右図柄列Ｚ３には６図柄Ｄ６が停止表示されるため、保留図柄態様として「アンコウ」のキャラクタｃ６が設定される。

【６８６９】

次に、図１９５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡ

Ｍ２２３に規定されている内容について説明をする。図１９５８に示すように、本第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａｉと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉと、変動開始フラグ２２３ｄｉと、停止種別選択フラグ２２３ｅｉと、第１演出カウンタ２２３ｆｉと、第２演出カウンタ２２３ｇｉと、従遊技状態格納エリア２２３ｈｉと、時短情報更新エリア２２３ｉｉと、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉと、遊技環境格納エリア２２３ｋｉと、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉと、図柄カウンタ２２３ｍｉと、図柄情報格納エリア２２３ｎｉと、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉと、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉと、ボタン押下フラグ２２３ｑｉと、シナリオカウンタ２２３ｒｉと、図柄変更演出実行フラグ２２３ｓｉと、押下回数カウンタ２２３ｔｉと、演出情報格納エリア２２３ｕｉと、再セットフラグ２２３ｖｉと、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉと、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉと、左停止フラグ２２３ｙｉと、オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡと、オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡと、モード情報格納エリア２２３ｃｉＡと、モード変更待機フラグ２２３ｄｉＡと、入賞カウンタ２２３ｅｉＡと、入賞フラグ２２３ｆｉＡと、オーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡと、モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡと、その他メモリエリア２２３ｚｉと、を少なくとも有している。なお、入賞情報格納エリア２２３ａｉと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉと、変動開始フラグ２２３ｄｉと、停止種別選択フラグ２２３ｅｉと、第１演出カウンタ２２３ｆｉと、第２演出カウンタ２２３ｇｉと、従遊技状態格納エリア２２３ｈｉと、時短情報更新エリア２２３ｉｉと、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉと、遊技環境格納エリア２２３ｋｉと、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉと、図柄情報格納エリア２２３ｎｉと、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉと、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉと、ボタン押下フラグ２２３ｑｉと、シナリオカウンタ２２３ｒｉと、図柄変更演出実行フラグ２２３ｓｉと、押下回数カウンタ２２３ｔｉと、演出情報格納エリア２２３ｕｉと、再セットフラグ２２３ｖｉと、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉと、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉと、左停止フラグ２２３ｙｉは上述した第３３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３が有しているものと同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【６８７０】

オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡは、保留球（入賞情報）内にオーバー入賞演出が実行される保留球が存在することを示すためのフラグである。このオーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡがオンに設定されている場合に、オーバー入賞演出実行処理（Ｓ４６１４Ｉ）においてオーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡのカウンタ値が更新される。オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡは、保留図柄態様設定処理（図１９６９のＳ３３０７Ｉ）においてオーバー入賞演出ありの演出態様が設定された場合にオンに設定され、オーバー入賞演出実行処理（図１９７８のＳ４６１４Ｉ）においてオーバー入賞実行カウンタ値が０であると判別された場合にオフに設定される。オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡは、オーバー入賞演出が設定された入賞情報（保留球）に基づく特図変動が実行されるまでの期間を計測するためのカウンタである。保留図柄態様設定処理（図１９６９のＳ３３０７Ｉ）においてオーバー入賞演出が設定された場合に、対象となる入賞情報（保留球）が格納される入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の保留エリアの番号に対応する値がカウンタ値として設定される。例えば、対象となる入賞情報が入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の第２保留エリアに格納される場合にはカウンタ値として「２」が設定され、第３保留エリアに格納される場合にはカウンタ値として「３」が設定される。オーバー入賞演出実行カウンタ値は、特図変動毎に実行されるオーバー入賞演出実行処理（図１９７８のＳ４６１４Ｉ）において１減算され、カウンタ値が０になった場合にオーバー入賞演出が実行される。このように、オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡのカウンタ値によって、対象となる入賞情報に基づく特図変動が何変動後に実行されるのかを判別することができる。

【６８７１】
モード情報格納エリア２２３ｃｉＡは、設定中の演出モードに関する情報が格納されるデータ領域である。このモード情報格納エリア２２３ｃｉＡに格納されているモード情報によって、設定されている演出モードが「海モード」か「山モード」かを判別する。モード変更待機フラグ２２３ｄｉＡは、保留球内に演出モード変更演出が実行される保留球が存在することを示すためのフラグである。このモード変更待機フラグ２２３ｃｉＡがオンに設定されている場合に、モード変更演出実行処理（図１９７４のＳ４６０８Ｉ）においてモード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値が更新される。そして、モード変更演出実行処理においてモード変更実行カウンタ値が０であると判別された場合に、モード変更演出が実行される。

【６８７２】
入賞カウンタ２２３ｅｉＡは、オーバー入賞演出の実行中にオーバー入賞した回数を計測するためのカウンタである。この入賞カウンタ２２３ｅｉＡには、オーバー入賞演出実行処理（図１９７８のＳ４６１４Ｉ）において、現在の図柄カウンタ値と、実行エリアの保留図柄態様に対応する図柄カウンタ値との差分に対応する値がカウンタ値として設定され、オーバー入賞演出実行中処理（図１９８２のＳ３６１８Ｉ）においてカウンタ値が更新される。入賞フラグ２２３ｆｉＡは、オーバー入賞したことを示すためのフラグであり、オーバー入賞演出の実行期間中に主制御装置１１０からオーバー入賞コマンドを受信した場合にオンに設定され、オーバー入賞演出実行中処理（図１９８２のＳ３６１８Ｉ）においてオフに設定される。

【６８７３】
オーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡは、オーバー入賞演出の実行期間中であることを示すためのフラグである。このオーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡは、オーバー入賞演出実行処理（図１９７８のＳ４６１４Ｉ）においてオーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡのカウンタ値が０であると判別された場合にオンに設定され、オーバー入賞演出実行中処理（図１９８２のＳ３６１８Ｉ）において入賞カウンタ２２３ｅｉＡのカウンタ値が０であると判別された場合にオフに設定される。モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡは、演出モードの変更が実行されるまでの期間を計測するためのカウンタである。詳細は後述するが、本第３３制御例の第１変形例では、モード変更ありの演出態様が設定された入賞情報以外にリーチありの変動パターンが設定された入賞情報が存在する場合には、そのリーチありの変動パターンが設定された入賞情報に基づく特図変動が終了するまでは、モード変更演出を実行しない構成としている。そして、モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡには、そのリーチありの変動パターンが設定された入賞情報に基づく特図変動が実行されるまでの特図変動回数に対応する値がカウンタ値として設定され、特図変動毎に実行されるモード変更演出実行処理（図１９７４のＳ４６０８Ｉ）において更新される。

【６８７４】
＜第３３制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞
次に、図１９６５を参照して、本第３３制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について説明する。本第３３制御例の第１変形例では、上述した第３３制御例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）の処理内容を一部変更している点で相違しており、その他の制御処理については同一である。同一の制御処理については、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。図１９６５は、本第３３制御例の第１変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）を示したフローチャートである。上述した第３３制御例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｉ）に対して、第１入球口６４への入賞があった場合に、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｉのカウンタ値（Ｎ１）が、４以下ではないと判別した場合（即ち、保留球数が上限値である場合）には（Ｓ８０３Ｉ）、オーバー入賞コマンドを設定する（Ｓ８１５Ｉ）点で相違しており、その他の処理内容は同一である。ここで設定されたオーバー入賞コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図１８９５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１Ｉ）で音声ランプ制御装置１１３に送信され、音声ランプ制御装

置１１３は、このオーバー入賞コマンドにより、オーバー入賞回数を把握し、オーバー入賞回数に応じてオーバー入賞演出における第３図柄の図柄態様と、保留図柄の保留図柄態様を可変させる。

【６８７５】

＜第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１９６６～図１９８４を参照して、本第３３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。上述した第３３制御例に対して、コマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）の処理内容を一部変更した点と、保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４６１１Ｉ）の処理内容を一部変更した点と、特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）の処理内容を一部変更した点と、演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）の処理内容を一部変更した点と、停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）の処理内容を一部変更した点で相違しており、その他の処理内容については同一である。同一の処理内容については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。まず、図１９６６を参照して、本第３３制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）について説明する。本第３３制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）は、上述した第３３制御例におけるコマンド判定処理（図１９０１参照）に対して、入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）の処理内容を一部変更した点と、オーバー入賞コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１７Ｉ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２１８Ｉ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【６８７６】

次に、図１９４５を参照して、入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）について説明する。図１９６７は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）を示したフローチャートである。上述した第３３制御例における入賞情報コマンド処理（図１９０２参照）に対して、Ｓ３３０２Ｉの処理においてファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンではないと判別した場合に（Ｓ３３０２Ｉ：Ｎｏ）、通常状態が設定されているかを判別し（Ｓ３３０５Ｉ）、通常状態であると判別した場合に（Ｓ３３０５Ｉ：Ｙｅｓ）、保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）を実行する点で相違している。この保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）は、通常状態における保留図柄の保留図柄態様を設定するための処理である。ここで、図１９６９を参照して、保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）について説明する。図１９６９は、この保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）を示したフローチャートである。保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）は、保留図柄を用いた演出の演出態様（保留図柄演出態様）を決定し、決定した保留図柄演出態様に応じて副表示領域Ｄｓに表示させる保留図柄の保留図柄態様を決定するための処理である。保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）が実行されると、まず、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値を取得し（Ｓ３４５１Ｉ）、保留図柄演出態様設定テーブル２２２ａｉＡと第２演出カウンタ値に基づいて保留図柄演出態様を決定する（Ｓ３４５２Ｉ）。次に、決定した保留図柄演出態様はリーチなしの演出態様であるかを判別し（Ｓ３４５３Ｉ）、リーチなしの演出態様であると判別した場合には（Ｓ３４５３Ｉ：Ｙｅｓ）、保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に５加算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３４５４Ｉ）、決定した保留図柄態様を所定の保留エリア（副表示領域Ｄｓの保留図柄が表示されていない保留エリアのうち、最も若い番号の保留エリア）に表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５５Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４５３Ｉの処理において、決定した演出態様がリーチなしの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ３４５３Ｉ：Ｎｏ）、次に、オーバー入賞演出ありの演出態様であるかを判別し（Ｓ３４５６Ｉ）、オーバー入賞演出ありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ３４５６Ｉ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞演出設定処理を実行する（Ｓ３４５７Ｉ）。このオーバー入賞演出設定処理（Ｓ３４５７Ｉ）の詳細な説明については、図１９７０を参照して後述する。オーバー入賞演出設定処理（Ｓ３４５７Ｉ）が終了すると、次に、オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡをオンに設定し（Ｓ３４５８Ｉ）、表示される保留エリアに対応する値をオーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡに設定する（Ｓ３４５９

Ｉ）。具体的には、今回の入賞情報に対応する保留図柄が、例えば、第２保留エリアの台座ｍ２上に表示される場合には、現在実行中の特図変動から２変動後にオーバー入賞演出が実行されるため、オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡのカウンタ値として「２」が設定される。Ｓ３４５６Ｉの処理において、オーバー入賞演出ありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ３４５６Ｉ：Ｎｏ）、次に、モード変更ありの演出態様であるかを判別し（Ｓ３４６９Ｉ）、モード変更ありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ３４６９Ｉ：Ｙｅｓ）、モード変更演出設定処理を実行し（Ｓ３４６１Ｉ）、Ｓ３４５５Ｉの処理に移行する。なお、モード変更演出設定処理（Ｓ３４６１Ｉ）の詳細については、図１９７１を参照して後述する。Ｓ３４６０Ｉの処理において、モード変更演出ありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ３４６０Ｉ：Ｎｏ）、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ３から対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３４６２Ｉ）、Ｓ３４５５Ｉの処理に移行する。

【６８７７】

次に、図１９６８を参照して、オーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２１８Ｉ）について説明する。図１９６８は、このオーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２１８Ｉ）を示したフローチャートである。オーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２１８Ｉ）が実行されると、まず、オーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡがオンであるかを判別し（Ｓ３３５１Ｉ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３３５１Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞フラグ２２３ｆｉＡをオンに設定し（Ｓ３３５２Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３５１Ｉの処理において、オーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３５１Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６８７８】

次に、図１９７０を参照して、オーバー入賞演出設定処理（Ｓ３４５７Ｉ）について説明する。図１９７０は、このオーバー入賞演出設定処理（Ｓ３４５７Ｉ）を示したフローチャートである。オーバー入賞演出設定処理（Ｓ３４５７Ｉ）が実行されると、まず、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは副表示領域Ｄｓの第１保留エリアであるかを判別する（Ｓ３５５１Ｉ）。第１保留エリアであると判別した場合には（Ｓ３５５１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し（Ｓ３５５２Ｉ）、海モードであると判別した場合には（Ｓ３５５２Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を３減算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５５３Ｉ）、Ｓ３５５４Ｉの処理に移行する。ここで、本第３３制御例の第１変形例では、図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値によって、特図変動における右図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄の図柄態様を決定する構成であり、海モードが設定されている場合には、図柄カウンタ値は第１特別図柄の特図変動が実行される場合に１減算される。例えば、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第１保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から１減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を３減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の数字と、該保留図柄に対応する第３図柄の数字を２つズレた状態とすることができる。Ｓ３５５２Ｉの処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には（Ｓ３５５３Ｉ：Ｎｏ）、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し（Ｓ３５５４Ｉ）、山モードであると判別した場合には（Ｓ３５５４Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を３加算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５５５Ｉ）、本処理を終了する。Ｓ３５５１Ｉの処理において、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは第１保留エリアではないと判別した場合には（Ｓ３５５１Ｉ：Ｎｏ）、次に、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは副表示領域Ｄｓの第２保留エリアであるかを判別する（Ｓ３５５６Ｉ）。第２保留エリアであると判別した場合には（Ｓ３５５６Ｉ：Ｙｅｓ）、次に

、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し（Ｓ３５５７Ｉ）、海モードであると判別した場合には（Ｓ３５５７Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を４減算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５５８Ｉ）、Ｓ３５５９Ｉの処理に移行する。なお、海モードにおいて、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第２保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から２減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を４減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の数字と、該保留図柄に対応する第３図柄の数字を２つズレた状態とすることができる。Ｓ３５５７Ｉの処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には（Ｓ３５５７Ｉ：Ｎｏ）、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し（Ｓ３５５９Ｉ）、山モードであると判別した場合には（Ｓ３５５９Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を４加算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５６０Ｉ）、本処理を終了する。Ｓ３５５６Ｉの処理において、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは第２保留エリアではないと判別した場合には（Ｓ３５５６Ｉ：Ｎｏ）、次に、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは副表示領域Ｄｓの第３保留エリアであるかを判別する（Ｓ３５６１Ｉ）。第３保留エリアであると判別した場合には（Ｓ３５６１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し（Ｓ３５６２Ｉ）、海モードであると判別した場合には（Ｓ３５６２Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を５減算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５６３Ｉ）、Ｓ３５６４Ｉの処理に移行する。なお、海モードにおいて、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第３保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から３減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を５減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の数字と、該保留図柄に対応する第３図柄の数字を２つズレた状態とすることができる。Ｓ３５６２Ｉの処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には（Ｓ３５６２Ｉ：Ｎｏ）、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し（Ｓ３５６４Ｉ）、山モードであると判別した場合には（Ｓ３５６４Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を５加算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５６５Ｉ）、本処理を終了する。Ｓ３５６１Ｉの処理において、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは第３保留エリアではないと判別した場合には（Ｓ３５６１Ｉ：Ｎｏ）、第４保留エリアである場合であるため、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し（Ｓ３５６６Ｉ）、海モードであると判別した場合には（Ｓ３５６６Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を６減算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５５６７）、Ｓ３５６８Ｉの処理に移行する。なお、海モードにおいて、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第４保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から４減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を６減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の数字と、該保留図柄に対応する第３図柄の数字を２つズレた状態とすることができる。Ｓ３５６６Ｉの処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には（Ｓ３５６６Ｉ：Ｎｏ）、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し（Ｓ３５６８Ｉ）

、山モードであると判別した場合には（Ｓ３５６８Ｉ：Ｙｅｓ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を６加算した値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３５６９Ｉ）、本処理を終了する。

【６８７９】

次に、図１９７１を参照して、モード変更演出設定処理（Ｓ３４６１Ｉ）について説明する。図１９７１は、このモード変更演出設定処理（Ｓ３４６１Ｉ）を示したフローチャートである。モード変更演出設定処理（Ｓ３４６１Ｉ）が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ａｉに格納されている入賞情報の中に、リーチありの変動パターン（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの何れか）を含む入賞情報があるかを判別し（Ｓ３６５１Ｉ）、リーチありの入賞情報がないと判別した場合には（Ｓ３６５１Ｉ：Ｎｏ）、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別する（Ｓ３６５２Ｉ）。設定されている演出モードは海モードであると判別した場合には（Ｓ３６５２Ｉ：Ｙｅｓ）、モード情報格納エリア２２３ｃｉＡに山モードに対応するモード情報を設定し（Ｓ３６５３Ｉ）、設定した演出モードを第３図柄表示装置８１の表示画面に表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５５Ｉ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ１から保留図柄態様を決定し（Ｓ３６５６Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６５２Ｉの処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には（Ｓ３６５２Ｉ：Ｎｏ）、モード情報格納エリア２２３ｃｉＡに海モードに対応するモード情報を設定し（Ｓ３６５４Ｉ）、Ｓ３６５５Ｉの処理に移行する。Ｓ３６５１Ｉの処理において、入賞情報格納エリア２２３ａｉに格納されている入賞情報の中に、リーチありの変動パターンを含む入賞情報があると判別した場合には（Ｓ３６５１Ｉ：Ｙｅｓ）、該入賞情報は、入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の第３保留エリアに格納されているかを判別し（Ｓ３６５７Ｉ）、第３保留エリアに格納されていると判別した場合には（Ｓ３６５７Ｉ：Ｙｅｓ）、モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡにカウンタ値「３」を設定し（Ｓ３６５８Ｉ）、モード変更待機フラグ２２３ｄｉＡをオンに設定し（Ｓ３６５９Ｉ）、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡ２から対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３６６０Ｉ）、本処理を終了する。ここで、上述したように、本第３３制御例の第１変形例では、海モードでは右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様が特図変動毎に１ずつ降順に可変し、山モードでは１ずつ昇順に可変する構成である。このため、リーチありの変動パターンを含む入賞情報が他に存在する状態でモード変更演出を実行すると、該入賞情報に対応する特図変動が実行される場合に、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示される保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様が対応しない状態（即ち、リーチ態様とならない）となる。例えば、海モードにおいて右図柄列Ｚ３に５図柄Ｄ５が停止表示された場合に、副表示領域Ｄｓの第３保留エリアの台座ｍ３上に保留２図柄ｈｚ２（左図柄列Ｚ１に２図柄Ｄ２が停止表示されることを示唆する態様）が表示されている場合、３回目の特図変動においてリーチ演出が実行されると遊技者は予測できるが、２回目の特図変動においてモード変更演出が実行され山モードに変更されると、保留２図柄ｈｚ２に対応する特図変動において右図柄列Ｚ３には４図柄Ｄ４が停止表示されリーチ演出が実行されないこととなり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞がある。このため、モード変更演出ありの演出態様が決定された保留球（入賞情報）よりも前にリーチありの変動パターンを含む入賞情報がある場合には、そのリーチありの変動パターンを含む入賞情報に対応する特図変動が実行されるまでモード変更演出の実行を待機させる構成としている。図１９７１に戻り、説明を続ける。Ｓ３６５７Ｉの処理において、リーチありの変動パターンを含む入賞情報が格納されているのは入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の第３保留エリアではないと判別した場合には（Ｓ３６５７Ｉ：Ｎｏ）、次に、該入賞情報が格納されているのは入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の第２保留エリアであるかを判別する（Ｓ３６６１Ｉ）。第２保留エリアで有ると判別した場合には（Ｓ３６６１Ｉ：Ｙｅｓ）、モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡにカウンタ値として「２」を設定し（Ｓ３６６２Ｉ）、Ｓ３６５９Ｉの処理に移行する。Ｓ３６１１Ｉの処理において、リーチありの変動パターンを含む入賞情報が格納されてい

るのは入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の第２保留エリアではないと判別した場合には（Ｓ３６６２Ｉ：Ｎｏ）、該入賞情報は入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の第１保留エリアに格納されているため、モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡにカウンタ値として「１」を設定し（Ｓ３６６３Ｉ）、Ｓ３６５９Ｉの処理に移行する。

【６８８０】

次に、図１９７２を参照して、本第３３制御例の第１変形例における保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４１１Ｉ）について説明する。図１９７２は、この保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４１１Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第１変形例における保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４１１Ｉ）では、リーチありの変動パターンが設定されている特図変動において、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様とが一致しない場合に、保留図柄の保留図柄態様を、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様に対応する保留図柄態様に可変させるための処理を実行する。例えば、モード変更演出の実行が待機されている状態で新たな入賞があった場合に、その入賞に基づく入賞情報がリーチありの変動パターンを含むものである場合、その入賞情報に対応する特図変動が実行される前にモード変更演出が実行されることで、該入賞情報に対応する特図変動が実行される場合に、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示される保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様が対応しない状態（即ち、リーチ態様とならない）となることがある。そこで、リーチありの変動パターンが設定されている特図変動において、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様とが一致しない場合に、保留図柄の保留図柄態様を、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様に対応する保留図柄態様に可変させることにより、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。本第３３制御例の第１変形例における保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４１１Ｉ）は、上述した第３３制御例における保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４０７Ｉ）に対して、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではない場合に実行される保留図柄変化演出を設定するための処理を追加している点で相違し、その他の処理内容は同一である。具体的には、Ｓ５２０１Ｉの処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンではないと判別した場合には（Ｓ５２０１Ｉ：Ｎｏ）、次に、今回の特図変動はリーチありの変動パターンであるかを判別し（Ｓ５２１０Ｉ）、リーチありの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５２１０Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、リーチありの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５２１０Ｉ：Ｙｅｓ）、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様と、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示される保留図柄の保留図柄態様のキャラクタは一致するかを判別する（Ｓ５２１１Ｉ）。具体的には、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアに格納されている保留図柄情報が示す保留図柄態様が、図柄カウンタ値と一致するかを判別する。右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様と、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示される保留図柄の保留図柄態様のキャラクタが一致すると判別した場合には（Ｓ５２１１Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｓ５２１１Ｉ：Ｎｏ）、オーバー入賞演出ありの演出態様であるかを判別する（Ｓ５２１２Ｉ）。具体的には、オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｂｉＡのカウンタ値が「１」である場合に今回の特図変動においてオーバー入賞演出が実行されると判別する。なお、保留図柄変化演出設定処理（Ｓ４４１１Ｉ）の後に実行されるオーバー入賞演出実行処理（図１９７８のＳ４６１４Ｉ）においてオーバー入賞演出実行カウンタ値は更新され、オーバー入賞カウンタ値が０となる特図変動においてオーバー入賞演出が実行される。オーバー入賞演出ありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ５２１２Ｉ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、オーバー入賞演出ありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ５２１２Ｉ：Ｎｏ）、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＡから図柄カウンタ値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ５２１３Ｉ）、決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアに格納し（Ｓ５２

１４Ｉ）、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に表示されている保留図柄の保留図柄態様を、決定した保留図柄態様に可変させる表示用コマンドを設定し（Ｓ５２１５Ｉ）、本処理を終了する。

【６８８１】

次に、図１９７３を参照して、本第３３制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）について説明する。図１９７３は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）は、上述した第３３制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）に対して、モード変更演出実行処理（Ｓ４６０８Ｉ）と、オーバー入賞演出実行処理（Ｓ４６１４Ｉ）を新たに追加した点と、設定されている演出モードによって図柄カウンタ２２３ｍｉの更新方法を異ならせている点で相違し、その他の処理内容は同一である。特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）が実行されると、まず、今回の特別図柄抽選の結果と変動パターンに基づいて通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ１から表示用変動パターンを決定し（Ｓ４６０２Ｉ）、モード変更演出実行処理を実行する（Ｓ４６０８Ｉ）。ここで、図１９７４を参照して、モード変更演出実行処理（Ｓ４６０８Ｉ）について説明する。図１９７４は、このモード変更演出実行処理（Ｓ４６０８Ｉ）を示したフローチャートである。モード変更演出実行処理（Ｓ４６０８Ｉ）が実行されると、まず、モード変更待機フラグ２２３ｄｉＡはオンであるかを判別し（Ｓ５３０１Ｉ）、モード変更待機フラグ２２３ｄｉＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、モード変更待機フラグ２２３ｄｉＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値は０であるかを判別し（Ｓ５３０２Ｉ）、モード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ５３０２Ｉ：Ｙｅｓ）、モード変更待機フラグ２２３ｄｉＡをオフに設定し（Ｓ５３０３Ｉ）、設定されている演出モードは海モードであるかを判別する（Ｓ５３０４Ｉ）。海モードであると判別した場合には（Ｓ５３０４Ｉ：Ｙｅｓ）、モード情報格納エリア２２３ｃｉＡに山モードを示すモード情報を設定し（Ｓ５３０５Ｉ）、設定した演出モードを表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０７Ｉ）、本処理を終了する。Ｓ５３０４Ｉの処理において設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には（Ｓ５３０４Ｉ：Ｎｏ）、モード情報格納エリア２２３ｃｉＡに海モードを示すモード情報を設定し（Ｓ５３０６Ｉ）、Ｓ５３０７Ｉの処理に移行する。また、Ｓ５３０２Ｉの処理においてモード変更実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５３０２Ｉ：Ｎｏ）、モード変更実行カウンタ値を１減算し（Ｓ５３０８Ｉ）、本処理を終了する。

【６８８２】

図１９７３に戻り説明を続ける。モード変更演出実行処理（Ｓ４６０８Ｉ）が終了すると、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し（Ｓ４６０９Ｉ）、海モードであると判別した場合には（Ｓ４６０９Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を１減算し（Ｓ４６１０Ｉ）、Ｓ４６０４Ｉの処理に移行する。一方、海モードではないと判別した場合（即ち、山モードが設定されている場合）には（Ｓ４６０９Ｉ：Ｎｏ）、図柄カウンタ値を１加算し（Ｓ４６０１Ｉ）、Ｓ４６０４Ｉの処理に移行する。Ｓ４６０４Ｉの処理では、飾り図柄演出設定処理を実行する（Ｓ４６１１Ｉ）。ここで、図１９７５を参照して、本第３３制御例の第１変形例における飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６１１Ｉ）について説明する。図１９７５は、この飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６１１Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第１変形例における飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６１１Ｉ）は、上述した第３３制御例における飾り図柄演出設定処理（図１９０９参照）に対して、Ｓ４７０３Ｉの処理に代えてＳ４７１２Ｉの処理を、Ｓ４７１０Ｉの処理に代えてＳ４７１３Ｉの処理をそれぞれ実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。なお、Ｓ４７１２Ｉの処理では、図柄カウンタ値に対応する図柄態様を右図柄（右図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄）として決定し、Ｓ４７１３Ｉの処理では、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている図柄情報に対応する図柄

態様を右図柄として決定する。

【６８８３】

図１９７３に戻り説明を続ける。飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６１１Ｉ）が終了すると、次に、チャンスゾーン演出設定処理を実行し（Ｓ４６０４Ｉ）、タイマー演出設定処理を実行する（Ｓ４６１２Ｉ）。なお、チャンスゾーン演出設定処理（Ｓ４６０４Ｉ）は、上述した第３３制御例におけるチャンスゾーン演出設定処理（Ｓ４６０４Ｉ）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。ここで、図１９７６を参照して、本第３３制御例の第１変形例におけるタイマー演出設定処理（Ｓ４６１２Ｉ）について説明する。図１９７６は、このタイマー演出設定処理（Ｓ４６１２Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第１変形例におけるタイマー演出設定処理（Ｓ４６１２Ｉ）は、上述した第３３制御例におけるタイマー演出設定処理（図１９１１参照）に対して、Ｓ４９０６Ｉの処理に代えてＳ４９０８Ｉの処理を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。なお、Ｓ４９０８Ｉの処理では、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉにカウンタ値として５０００を設定する（Ｓ４９０８Ｉ）。これにより、タイマー秒数決定演出において演出ボタン２２ａの操作が有効となる。図１９７３に戻り説明を続ける。タイマー演出設定処理（Ｓ４６１２Ｉ）が終了すると、次に、楽曲演出設定処理を実行し（Ｓ４６０６Ｉ）、リーチ図柄変更演出設定処理を実行する（Ｓ４６１３Ｉ）。なお、楽曲演出設定処理（Ｓ４６０６Ｉ）は、上述した第３３制御例における楽曲演出設定処理（図１９１２参照）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。ここで、図１９７７を参照して、本第３３制御例の第１変形例におけるリーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６１３Ｉ）について説明する。図１９７７は、このリーチ得柄変更演出設定処理（Ｓ４６１３Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第１変形例におけるリーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６１３Ｉ）は、上述した第３３制御例におけるリーチ図柄変更演出設定処理（図１９１３参照）に対して、Ｓ５１０２Ｉの処理に代えてＳ５１０６Ｉの処理を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、Ｓ５１０２Ｉの処理では、左図柄（左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄）が７図柄Ｄ７であるかを判別したが、Ｓ５１０６Ｉの処理では、右図柄（右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄）が７図柄Ｄ７であるかを判別する（Ｓ５１０６Ｉ）。

【６８８４】

図１９７３に戻り説明を続ける。リーチ図柄変更演出設定処理（Ｓ４６１３Ｉ）が終了すると、次に、オーバー入賞演出実行処理を実行し（Ｓ４６１４Ｉ）、本処理を終了する。ここで、図１９７８を参照して、オーバー入賞演出実行処理（Ｓ４６１４Ｉ）について説明する。図１９７８は、このオーバー入賞演出実行処理（Ｓ４６１４Ｉ）を示したフローチャートである。オーバー入賞演出実行処理（Ｓ４６１４Ｉ）が実行されると、まず、オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡがオンであるかを判別し（Ｓ５３０１Ｉ）、オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値を１減算し（Ｓ５３０２Ｉ）、減算後のオーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ５３０３Ｉ）。オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５３０３Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、オーバー入賞演出実行カウンタ２２３ｈｉＡのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ５３０３Ｉ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞演出待機フラグ２２３ａｉＡをオフに設定し（Ｓ５３０４Ｉ）、オーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡをオンに設定し（Ｓ５３０５Ｉ）、オーバー入賞演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０６Ｉ）、現在の図柄カウンタ値と、副表示領域Ｄｓの実行エリアに表示されている保留図柄態様に対応する図柄カウンタ値との差分に対応する値を入賞カウンタ２２３ｅｉＡに設定し（Ｓ５３０７Ｉ）、本処理を終了する。

【６８８５】

次に、図１９７９を参照して、本第３３制御例の第１変形例における演出更新処理（Ｓ

３１１２Ｉ）について説明する。図１９７９は、この演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第１変形例における演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）は、上述した第３３制御例における演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）に対して、秒数決定演出更新処理（Ｓ３６０３Ｉ）とタイマー演出更新処理（Ｓ３６１６Ｉ）に代えて秒数決定演出更新処理（Ｓ３６１５Ｉ）及びタイマー演出更新処理（Ｓ３６１６Ｉ）を実行する点と、オーバー入賞演出実行中処理（Ｓ３６１８Ｉ）を新たに追加した時点で相違しており、その他の構成については同一である。図１９７９に示すとおり、Ｓ３６１０Ｉの処理において、図柄変更フラグ２２３ｓｉがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６１０Ｉ：Ｎｏ）、オーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡがオンであるかを判別し（Ｓ３６１７Ｉ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３６１７Ｉ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞演出実行中処理を実行する（Ｓ３６１８Ｉ）。このオーバー入賞演出実行中処理（Ｓ３６１８Ｉ）は、オーバー入賞演出の実行中にオーバー入賞があれば、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１に停止表示されている第３図柄の図柄態様を可変させるための処理を実行する処理である。なお、オーバー入賞演出実行中処理（Ｓ３６１８Ｉ）の詳細については、図１９８２を参照して後述する。オーバー入賞演出実行中処理（Ｓ３６１８Ｉ）が終了すると、その他演出更新処理（Ｓ３６１４Ｉ）を実行し、本処理を終了する。

【６８８６】

次に、図１９８０を参照して、本第３３制御例の第１変形例における秒数決定演出更新処理（Ｓ３６１５Ｉ）について説明する。図１９８０は、この秒数決定演出更新処理（Ｓ３６１５Ｉ）を示したフローチャートである。上述した第３３制御例における秒数決定演出更新処理（図１９１６参照）に対して、演出ボタン２２ａが操作されたことに対応して秒数決定演出における各表示位置Ｈｉ１～Ｈｉ５の表示内容を可変させるための処理を実行する点で相違している。秒数決定演出更新処理（Ｓ３６１５Ｉ）が実行されると、まず、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉのカウンタ値を１減算し（Ｓ３７０８Ｉ）、ＳＷ有効時間カウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３７０９Ｉ）。ＳＷ有効時間カウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３７０９Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｓ３７１１Ｉ～Ｓ３７１５Ｉの処理をスキップし、Ｓ３７１６Ｉの処理に移行する。一方、Ｓ３７０９Ｉの処理において、ＳＷ有効時間カウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３７０９Ｉ：Ｎｏ）、ボタン押下フラグ２２３ｑｉがオンであるかを判別し（Ｓ３７１０Ｉ）、ボタン押下フラグ２２３ｑｉがオンではないと判別した場合（即ち、演出ボタン２２ａが操作されていない場合）には（Ｓ３７１０Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。ボタン押下フラグ２２３ｑｉがオンであると判別した場合には（Ｓ３７１０Ｉ：Ｙｅｓ）、ボタン押下フラグ２２３ｑｉをオフに設定し（Ｓ３７１１Ｉ）、押下回数カウンタ２２３ｔｉのカウンタ値に１加算する。そして、押下回数カウンタ値に対応する風船破裂演出を実行するための表示用コマンドを設定する（Ｓ３７１３Ｉ）。具体的には、押下回数カウンタ値が「１」であれば第１表示位置Ｈｉ１に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「２」であれば第２表示位置Ｈｉ２に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「３」であれば第３表示位置Ｈｉ３に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「４」であれば第４表示位置Ｈｉ４に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「５」であれば第５表示位置Ｈｉ５に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。Ｓ３７１３Ｉの処理が終了すると、次に、押下回数カウンタ値は「５」であるかを判別し（Ｓ３７１４Ｉ）、押下回数カウンタ値が「５」ではないと判別した場合には（Ｓ３７１４Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、押下回数カウンタ値が「５」であると判別した場合には（Ｓ３７１４Ｉ：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉの値を０に設定し（Ｓ３７１５Ｉ）、Ｓ３７１６Ｉの処理に移行する。Ｓ３７１６Ｉの処理では、秒数決定演出実行フラグ２２３ａａｉをオフに設定し（Ｓ３７１６Ｉ）、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉをオンに設定し（Ｓ３

７１７Ｉ）、ＳＷ有効期間表示（図１９６０のＳＷ有効時間ゲージｇａ１）を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７１８Ｉ）、押下回数カウンタ値に対応するタイマー設定値を演出実行カウンタ２２３ａｂｉに設定し（Ｓ３７１９Ｉ）、設定した演出実行カウンタ値に対応するタイマー秒数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７２０Ｉ）、本処理を終了する。このように、秒数決定演出更新処理（Ｓ３６１５ｉ）は、特別図柄変動中のボタン操作により変動演出の演出態様を可変させることが可能な第１演出であるタイマー秒数決定演出を実行可能な制御である。

【６８８７】

次に、図１９８１を参照して、本第３３制御例の第１変形例におけるタイマー演出更新処理（Ｓ３６１６Ｉ）について説明する。図１９８１は、このタイマー演出更新処理（Ｓ３６１６Ｉ）を示したフローチャートである。上述した第３３制御例におけるタイマー演出更新処理（図１９１７参照）に対して、タイマー演出終了時（報知態様を報知した場合）に、押下回数カウンタ値を０に設定する処理（Ｓ３８１４Ｉ）を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。

【６８８８】

次に、図１９８２を参照して、オーバー入賞演出実行中処理（Ｓ３６１８Ｉ）について説明する。図１９８２は、このオーバー入賞演出実行中処理（Ｓ３６１８Ｉ）を示したフローチャートである。オーバー入賞演出実行中処理（Ｓ３６１８Ｉ）が実行されると、まず、入賞フラグ２２３ｆｉＡはオンであるかを判別し（Ｓ４１５１Ｉ）、入賞フラグ２２３ｆｉＡがオンではないと判別した場合（即ち、オーバー入賞していない場合）には（Ｓ４１５１Ｉ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、入賞フラグ２２３ｆｉＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４１５１Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２２３ｅｉＡのカウンタ値を１減算し（Ｓ４１５２Ｉ）、入賞カウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ４１５３Ｉ）。入賞カウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ４１５３Ｉ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞演出実行フラグ２２３ｇｉＡをオフに設定し（Ｓ４１５４Ｉ）、今回の特別図柄抽選の結果は大当たり当選であるかを判別する（Ｓ４１５５Ｉ）。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４１５５Ｉ：Ｙｅｓ）、左停止図柄（主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄）の図柄態様を、図柄カウンタ値に対応する図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５６Ｉ）、副表示領域Ｄｓの実行エリアに表示されている保留図柄の態様を、可変後の左停止図柄の図柄態様と対応する保留図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５９Ｉ）、入賞フラグ２２３ｆｉＡをオフに設定し（Ｓ４１６０Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１５５Ｉの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４１５５Ｉ：Ｎｏ）、左停止図柄の図柄態様を、図柄カウンタ値に１加算した値に対応する図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５７Ｉ）、Ｓ４１５９Ｉの処理に移行する。また、Ｓ４１５３Ｉの処理において、入賞カウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４１５３Ｉ：Ｎｏ）、左停止図柄の図柄態様を、現在の左停止図柄の数字に１加算した値に対応する図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５８Ｉ）、Ｓ４１５９Ｉの処理に移行する。

【６８８９】

次に、図１９８３を参照して、本第３３制御例の第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）について説明する。図１９８３は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｉ）を示したフローチャートである。上述した第３３制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１９００）に対して、ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２ａへの操作ありと判別した場合であって（Ｓ３１５４Ｉ）、タイマー演出の実行期間中であると判別した場合にも（Ｓ３１５９Ｉ：Ｙｅｓ）、ボタン押下フラグ２２３ｑｉをオンに設定する（Ｓ３１６０Ｉ）点で相違し、その他の処理については同一である。次に、図１９８４を参照して、本第３３制御例の第１変形例における停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）について説明する。図１９８４は、この停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）を示したフローチャートである。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）は、音声ランプ制御装置

１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（図１９０５のＳ３１１４Ｉ）の一処理である。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動における特別図柄種別は第２特別図柄であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｉ）、第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５３０２Ｉ）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５３０３Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１Ｉの処理において、第２特別図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｎｏ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている図柄情報に対応する図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄の図柄態様として決定し（Ｓ５３１３Ｉ）、副表示領域Ｄｓに表示されている保留図柄の保留図柄態様に対応する第３図柄の図柄態様を左図柄（左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄）の図柄態様として決定する（Ｓ５３１４Ｉ）。具体的には、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアに格納されている保留図柄情報を読み出し、その保留図柄情報から保留図柄態様を示す情報を取得し、その保留図柄態様に対応する第３図柄の図柄態様を左図柄として決定する。Ｓ５３１４Ｉの処理が終了すると、次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるかを判別する（Ｓ５３０５Ｉ）。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５３０５Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内の左図柄列Ｚ１に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を中図柄列Ｚ２の図柄態様として決定し（Ｓ５３１５Ｉ）、表示用停止図柄コマンドを設定し（Ｓ５３０７Ｉ）、本処理を終了する（Ｓ５３０７Ｉ）。Ｓ５３０５Ｉの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ５３０５Ｉ：Ｎｏ）、次に今回の特図変動における変動パターンはリーチありの変動パターンであるかを判別する（Ｓ５３０８Ｉ）。リーチありの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５３０８Ｉ：Ｎｏ）、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に２加算した値に対応する図柄態様を中図柄Ｚ２に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３１０Ｉ）、Ｓ５３０７Ｉの処理に移行する。また、Ｓ５３０８Ｉの処理において、リーチありの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５３０８Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄態様決定テーブル２２２ｇｉから図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値に１減算した値に対応する図柄態様を中図柄Ｚ２に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３１２Ｉ）、Ｓ５３０７Ｉの処理に移行する。

【６８９０】

以上、説明したように、本第３３制御例の第１変形例では、特図変動毎に右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄の図柄態様を規則的に可変させる構成とし、設定されている演出モードによって可変パターンを異ならせる構成としている。また、実行エリアに表示されている保留図柄の保留図柄態様によって、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を示唆する構成としている。このように構成することで、実行中の特図変動において右図柄列Ｚ３に停止表示された第３図柄の図柄態様と、設定中の演出モードと、各保留図柄の保留図柄態様という３つの要素から保留球内にリーチ演出が実行される保留球が存在するかを遊技者に予測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６８９１】

＜第３３制御例の第２変形例＞

次に、図１９８５から図２００９を参照して、第３３制御例の第２変形例について説明する。上述した第３３制御例では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様を規則的に可変させる（例えば、第３図柄の数字を変動毎に１ずつ昇順で可変させる）構成であった。これに対して、本第３３制御例の第２変形例では、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の保留図柄態様を規則的に決定する構成としている。具体的には、図１９８５に示すように、異なるキャラクタにより構成された保留図柄ｈｚ１～ｈｚ８を、入賞毎に１ずつ昇順で表示する。そして、リーチありの変動パターン種別が設定された保留球である場合には、前回の入賞時に表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様で保留図柄を表示可能に構成している。また、同一態様の保

留図柄が連続して表示される回数が多い方が（例えば、３回連続した場合）、少ない場合（例えば、２回連続した場合）よりも大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。このように構成することで、保留図柄が１つしか表示されていない場合よりも、複数表示されている場合の方が遊技者は特別図柄抽選の結果を予測し易くなるため、保留図柄をより多く表示させようと、特図変動の実行中であっても遊技者に遊技球の発射を促すことが可能となる。本第３３制御例の第２変形例は、上述した第３３制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵにより実行される制御処理を一部変更している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【６８９２】

＜第３３制御例の第２変形例における演出内容について＞

図１９８５及び図１９９１を参照して、本第３３制御例の第２変形例における特徴的な演出について説明する。まず、図１９８５を参照して、保留図柄の表示順序について説明する。図１９８５は、保留図柄の表示順序を模式的に示した図である。本第３３制御例の第２変形例における保留図柄には、図１９８５に示す通り、保留１図柄ｈｚ１～保留８図柄ｈｚ８の８つの保留図柄態様があり、それぞれキャラクタｃ１～ｃ８で構成されている。そして、基本的には、入賞毎に保留１図柄ｈｚ１から１ずつ昇順で保留図柄態様として決定される。例えば、パチンコ機１０の電源投入後、１回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留１図柄ｈｚ１が決定され、副表示領域Ｄｓの実行エリアに表示される。そして、２回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留２図柄ｈｚ２が決定される。８回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留８図柄ｈｚ８が決定され、９回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留１図柄ｈｚ１が表示され、以後ループする。次に、図１９８６及び図１９８７を参照して、同一態様の保留図柄が連続して表示される演出について説明する。詳細な処理内容については後述するが、本第３３制御例の第２変形例では、第１入球口６４に遊技球が入賞し、その入賞に対応する保留球の変動パターン種別としてリーチありの変動パターン種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれか）が設定された場合に、該保留球に対応する保留図柄の保留図柄態様として前回の入賞時に表示された保留図柄と同一態様の保留図柄態様を決定する構成としている。図１９８６（ａ）は、同一態様の保留図柄が２連続で表示される演出（コンボ演出）が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図１９８６（ａ）に示すように、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上には保留８図柄ｈｚ８が表示され、第１保留エリアの台座ｍ１上には保留１図柄ｈｚ１が表示され、第２保留エリアの台座ｍ２上には保留２図柄ｈｚ２が表示され、第３保留エリアの台座ｍ３上には保留３図柄ｈｚ３が表示されている。本第３３制御例の第２変形例では、リーチなしの変動パターン種別が設定されている入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様は、図１９８６（ａ）に示すように、保留１図柄ｈｚ１、保留２図柄ｈｚ２・・・と規則的に並ぶように決定される。そして、新たに第１入球口６４に遊技球が入賞したことに対応して、第４保留エリアの台座ｍ４上には新たな保留図柄として保留３図柄ｈｚ３が表示されている。この保留エリアの台座ｍ４上に表示されている保留３図柄ｈｚ３は、第３保留エリアの台座ｍ３上に表示されている保留図柄と同一態様の保留図柄であり、保留３図柄ｈｚ３が２連続で並んでいる状態となる。また、主表示領域Ｄｍには、コンボ演出が実行されたことを報知するための態様である「２ＣＯＭＢＯ」という吹き出しＦｋ１が表示される。詳細は後述するが、本第３３制御例の第２変形例では、リーチありの変動パターン種別が設定されている場合に保留図柄態様として、前回の入賞情報に対応する保留図柄と同一態様の保留図柄を決定可能に構成している。つまり、同一態様の保留図柄が連続して表示された場合には、リーチ演出が実行されると遊技者は予測することができる。なお、本第３３制御例の第２変形例では、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様は、副表示領域Ｄｓの実行エリアに表示される保留図柄のキャラクタに対応する図柄態様が決定される構成である。図１９８６（ａ）に示す例では、副表示領域Ｄｓの実行エリアの台座ｍ０上に保留８図柄ｈｚ８が表示されているため、

左図柄列Ｚ１には保留８図柄ｈｚ８と同一のキャラクタで構成された８図柄Ｄ８が停止表示される。

【６８９３】

次に、図１９８６（ｂ）を参照して、同一態様の保留図柄が３連続で表示される３コンボ演出について説明する。図１９８６（ｂ）は、３コンボ演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。この３コンボ演出は、コンボ演出が実行されている状態で新たに第１入球口６４へ遊技球が入賞した場合に実行され得る演出である。詳細は後述するが、本第３３制御例の第２変形例では、リーチありの変動パターン種別が設定された入賞情報の保留図柄態様を決定する場合に、コンボ演出の演出態様として、コンボ演出なし、コンボ演出あり、３コンボ演出ありの演出態様のうち、いずれか１つの演出態様が決定される。３コンボ演出は、リーチありの変動パターン種別が設定された入賞情報の特別図柄抽選の結果が、外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が決定され易い演出態様である。図１９８６（ｂ）に示す例は、図１９８６（ａ）に示す特図変動が終了し、第１保留エリアの台座ｍ１上に表示されていた保留１図柄ｈｚ１に対応する特図変動が実行されている状況を示している。新たな特図変動が開始されたことに対応して、各保留エリアの台座上に表示されていた保留図柄は、それぞれ１つ若い番号の保留エリアにシフトしている。そして、空き状態となった第４保留エリアの台座ｍ４上には、第１入球口６４に新たに遊技球が入賞したことに対応して、保留３図柄ｈｚ３が表示されている。図１９８６（ｂ）に示す例では、第３保留エリアの台座ｍ３上に表示されている保留３図柄ｈｚ３に対応する入賞情報に対して３コンボ演出ありの演出態様が設定されているため、第４保留エリアの台座ｍ４上に表示されている保留図柄も第２保留エリアの台座ｍ２上に表示されている保留図柄と同一態様となっている。なお、第３保留エリアの台座ｍ３上に表示されている保留図柄に対応する入賞情報にコンボ演出あり（３コンボ演出なし）の演出態様が設定されている場合には、第４保留エリアの台座ｍ４上には、保留４図柄ｈｚ４が表示される。第４保留エリアの台座ｍ４上に３連続目の同一態様の保留図柄が表示されると、図１９８７（ａ）に示すように、第４保留エリアの台座ｍ４上に表示されていた保留３図柄ｈｚ３が第３保留エリアの台座ｍ３上に表示されている保留３図柄ｈｚ３に向かって飛んでいって重なり、図１９８７（ｂ）に示すように、赤保留図柄ｈｚ９に可変する演出が実行される。なお、この赤保留図柄ｈｚ９は、特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方が設定され易い保留図柄態様であり、３コンボ演出が実行された場合に最終的に表示される保留図柄態様の１つである。３コンボ演出において、最終的に表示される保留図柄態様には、緑保留図柄と、赤保留図柄、虹保留図柄の３種類から１つの態様が決定される。緑保留図柄は、大当たり当選である場合よりも、外れ当選である場合の方が決定され易く、虹保留図柄は大当たり当選である場合のみ決定される保留図柄態様である。このように、３コンボ演出において最終的に３コンボ演出の対象保留図柄（３コンボ演出が設定された入賞情報に対応する保留図柄）の図柄態様を可変させることで、注目すべき保留図柄を遊技者に分かり易くすることができる。なお、３コンボ演出ありの演出態様が設定されている場合であっても、３コンボ演出ありの演出態様が設定された後に、新たな入賞がなければ３コンボ演出は実行されない。したがって、コンボ演出が実行された場合に、新たな入賞によって３コンボ演出が実行されるか否かで遊技者は保留球内の特別図柄抽選の結果を予測し易くなるため、３コンボ演出を見たい遊技者に第１入球口６４に向けて遊技球を発射する遊技を積極的に行わせることができる。なお、図１９８７（ａ）に示す例では、第４保留エリアの台座ｍ４上に表示されていた保留３図柄ｈｚ３が第３保留エリアに向けて移動表示された後、第４保留エリアの台座ｍ４上には保留３図柄ｈｚ３の次に表示される保留図柄態様である保留４図柄ｈｚ４が代わりに表示される。

【６８９４】

次に、図１９８８～図１９９１を参照して、入賞可変演出について説明する。この入賞可変演出は、主表示領域Ｄｍにおいて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が外れを示す組み合わせで停止表示された後に、第１入球口６４に遊技球が入球すると停止表示されている

第３図柄の図柄態様が可変し、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であれば、最終的には当たりを示す第３図柄の組み合わせに可変する演出である。図１９８８（ａ）は、入賞可変演出の導入演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図１９８８（ａ）に示すように、左図柄列Ｚ１には６図柄Ｄ６が、中図柄列Ｚ２には６図柄Ｄ６が、右図柄列Ｚ３には２図柄Ｄ２がそれぞれ仮停止されている。なお、小表示領域Ｄｍ１ｂでは、第１特別図柄が変動中であることを示す第４図柄の態様が表示されており、第３図柄が仮停止している状態でも特図変動は継続していることを示している。入賞可変演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲでは、入賞可変演出の演出内容を報知する態様である「へそ（第１入球口６４）入賞で右図柄を代えろ」というコメントが表示される。これにより、第１入球口６４に遊技球を入球させると、右図柄列Ｚ３に表示されている第３図柄の図柄態様が可変することを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図１９８８（ａ）に示すとおり、左図柄列Ｚ１と中図柄列Ｚ２に停止表示されている第３図柄の図柄態様は同一であるため、右図柄列Ｚ３に停止表示されている第３図柄の図柄態様が可変して、他の図柄列に停止表示されている第３図柄の図柄態様と同一態様になれば、大当たり当選であることを示す第３図柄の組み合わせとなることがわかる。入賞可変演出の導入演出が終了すると、図１９８８（ｂ）に示すように、表示領域ＨＲ１には、入賞可変演出の残り時間を示す態様である「あと１０秒」という残時間が表示され、第１入球口６４への入賞に対応して、第１保留エリアの台座ｍ１上には保留７図柄ｈｚ７が表示され、右図柄列Ｚ３の第３図柄が２図柄Ｄ２から３図柄Ｄ３に可変する。このように、入賞可変演出では、第１入球口６４に遊技球が入球する毎に第３図柄が１つずつ昇順で可変する。図１９８９（ａ）は、図１９８８（ａ）に示した状況において、変動中の特別図柄の特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に、入賞可変演出において第１入球口６４に４個遊技球が入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、第１入球口６４に４個目の遊技球が入賞すると右図柄列Ｚ３に停止表示されている第３図柄が、他の図柄列Ｚ１、Ｚ２と同一態様に可変し、大当たり当選を示す組み合わせとなる。一方、変動中の特別図柄の特別図柄抽選の結果が外れである場合には、図１９８９（ｂ）に示すように、第１入球口６４への４個目の遊技球が入賞した場合に右図柄列Ｚ３に停止表示されている第３図柄が６図柄Ｄ６ではなく、７図柄Ｄ７に可変する。なお、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、入賞可変演出の演出時間中に第１入球口６４に所定数の遊技球が入賞しなかった場合（図１９９０（ａ）に示す例）には、図１９９０（ｂ）に示すように、ブラックアウト演出を実行し、図１９９１に示す復活演出を実行する。このように、入賞可変演出が実行されることで、特別図柄抽選の結果をいち早く知りたい遊技者に、特図変動中であっても第１入球口６４に向けて遊技球を発射する遊技を積極的に行わせることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、本第３３制御例では、右図柄列Ｚ３に停止表示されている第３図柄の図柄態様を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、左図柄列Ｚ１、または中図柄列Ｚ２に停止表示されている第３図柄の図柄態様を可変させる構成としても良い。また、１つの図柄列に停止表示されている第３図柄だけでなく、複数の第３図柄を可変させる構成としても良い。

【６８９５】

＜第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１９９２～図１９９８を参照して、第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明する。まず、図１９９２を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。図１９９２に示すように、本第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢと、チャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉと、タイマー演出設定テーブル２２２ｄｉと、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉと、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉと、楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉと、図柄変更演出設定テーブル２

２２ｈｉと、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉと、入賞可変演出シナリオ２２２ｂｉＢと、保留コンボ演出設定テーブル２２２ｃｉＢと、保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢと、図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢと、が少なくとも規定されている。なお、チャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉと、タイマー演出設定テーブル２２２ｄｉと、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉと、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉと、楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉと、図柄変更演出設定テーブル２２２ｈｉと、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉは、上述した第３３制御例において説明したものと同一であるため、詳細な説明を省略する。変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢには、通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢ１と、時短用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ２と、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ３が少なくとも規定されている。通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢ１は、通常状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、時短用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ２は、時短状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル２２２ａｉ３は、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に用いられる変動パターン選択テーブルである。各変動パターン選択テーブルは、第１演出カウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に各変動パターンの種別（外れ、ガセ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。ここで、図１９９４を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢに規定されている通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢ１について説明する。図１９９４は、この通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢ１の規定内容を模式的に示した図である。図１９９４に示す通り、当別図柄抽選の結果、変動パターン種別、第１演出カウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に対応して表示用変動パターンが規定されている。各表示用変動パターンには、上述した入賞可変演出と、装飾用可動役物Ｙｍ１を可動させる役物演出と、第３図柄表示装置８１の液晶画面の前面側に設けられている導光板を発光させる導光板発光演出の有無が予め規定されており、特図変動中にこれらの演出が実行されるか否かによって、実行中の特図変動の特別図柄抽選の結果を遊技者が予測し易く構成している。具体的には、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「外れ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れＡ」が設定される。この「外れＡ」は入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ガセ外れ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「ガセ外れＡ」が設定される。この「ガセ外れＡ」は入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～３９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチＡ」が設定される。この「外れノーマルリーチＡ」は入賞可変演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「４０～９９」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチＢ」が設定される。この「外れノーマルリーチＢ」は入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、４０／１００（４０％）で導光板演出が実行される表示用変動パターン（外れノーマルリーチＡ）が設定され、６０／１００（６０％）で何れの演出も実行されない表示用変動パターン（外れノーマル

リーチＢ）が設定されるため、特別図柄抽選の結果が外れで、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターンが設定され易い。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～３９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチＡ」が設定される。この「当たりノーマルリーチＡ」は、入賞可変演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「４０～８９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチＢ」が設定される。この「当たりノーマルリーチＢ」は、入賞可変演出と、導光板発光演出は実行されないが、役物演出が実行される表示用変動パターンである。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチＣ」が設定される。この「当たりノーマルリーチＣ」は、入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、４０／１００（４０％）で導光板発光演出が実行される当たりノーマルリーチＡが設定され、５０／１００（５０％）で役物演出が実行される当たりノーマルリーチＢが設定され、、１０／１００（１０％）で何れの演出も実行されない当たりノーマルリーチＣが設定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターン（当たりノーマルリーチＣ）が設定され難く、導光板演出または役物演出の何れかが実行される表示用変動パターン（当たりノーマルリーチＡ、当たりノーマルリーチＢ）が設定され易い。これにより、特図変動において、何れの演出も実行されない場合には、特別図柄抽選の結果が外れである可能性が高く、導光板演出や役物演出が実行された場合には特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと遊技者は予測することができる。

【６８９６】

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～２９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ」が設定される。この「外れスーパーリーチＡ」は、入賞可変演出が実行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「３０～４９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＢ」が設定される。この「外れスーパーリーチＢ」は、役物演出が実行され、入賞可変演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「５０～６９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＣ」が設定される。この「外れスーパーリーチＣ」は、導光板発光演出が実行され、入賞可変演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「７０～７９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＤ」が設定される。この「外れスーパーリーチＤ」は、入賞可変演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「８０～８９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＥ」が設定される。この「外れスーパーリーチＥ」は、入賞可変演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＦ」が設定される。この「外れスーパーリーチＦ」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、入賞可変演出が

実行されない表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、３０／１００（３０％）で入賞可変演出のみが実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＡ）が設定され、２０／１００（２０％）で役物演出のみが実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＢ）が設定され、２０／１００（２０％）で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＣ）が設定され、１０／１００（１０％）で入賞可変演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＤ）が設定され、１０／１００（１０％）で入賞可変演出と役物演出が実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＥ）が設定され、１０／１００（１０％）で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（外れスーパーリーチＦ）が設定される。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＡ」は、入賞可変演出が実行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「１０～１９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＢ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＢ」は、役物演出が実行され、入賞可変演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「２０～２９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＣ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＣ」は、導光板発光演出が実行され、入賞可変演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「３０～４９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＤ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＤ」は、入賞可変演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「５０～６９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＥ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＥ」は、入賞可変演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「７０～８９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＦ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＦ」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、入賞可変演出が実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＧ」が設定される。この「当たりスーパーリーチＧ」は、入賞可変演出、役物演出及び導光板発光演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、１０／１００（１０％）で入賞可変演出のみが実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＡ）が設定され、１０／１００（１０％）で役物演出のみが実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＢ）が設定され、１０／１００（１０％）で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＣ）が設定され、２０／１００（２０％）で入賞可変演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＤ）が設定され、２０／１００（２０％）で入賞可変演出と役物演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＥ）が設定され、２０／１００（２０％）で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＦ）が設定され、１０／１００（１０％）で入賞可変演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターン（当たりスーパーリーチＧ）が設定される。つまり、特図変動において入賞可変演出、役物演出、

導光板発光演出のうち、何れか１つの演出が実行された場合よりも、複数の演出が実行された場合の方が特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高くなる。また、入賞可変演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ設定される表示用変動パターンであるため、より多くの演出が実行されることを遊技者に期待させることで、変動演出に注目させ、演出効果を高めることが可能となる。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スペシャルリーチ」であり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスペシャルリーチＡ」が設定される。この「当たりスペシャルリーチＡ」は、入賞可変演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が小当たりであり、変動パターンが長小当たりであり、第１演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「長小当たりＡ」が設定される。この「長小当たりＡ」は、入賞可変演出、役物演出及び導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。

【６８９７】

次に、図１９９５を参照して、入賞可変演出シナリオ２２２ｂｉＢについて説明する。図１９９６は、入賞可変演出シナリオ２２２ｂｉＢのシナリオテーブルを模式的に示した図である。図１９９５に示すように、入賞可変演出シナリオ２２２ｂｉＢは、シナリオカウンタ２２３ｒｉのカウンタ値に対応して第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示する演出内容が規定されている。具体的には、シナリオカウンタ値が「１５０００」である場合（即ち、特図変動開始から１５秒が経過した場合）に、左図柄列Ｚ１に第３図柄を停止させ、シナリオカウンタ値が「２００００」である場合（即ち、特図変動開始から２０秒が経過した場合）には、右図柄列Ｚ３に第３図柄を停止表示させ、シナリオカウンタ値が「２５０００」である場合（即ち、特図変動開始から２５秒が経過した場合）には、中図柄列Ｚ２に第３図柄を停止表示させ、シナリオカウンタ値が「２５００１」である場合には仮停止タイミングとなり、シナリオカウンタ値が「３５０００」である場合（即ち、特図変動開始から３５秒が経過した場合）には、最終報知タイミングとなる。この仮停止タイミングとは、入賞可変演出の導入演出を開始するタイミングを示すものであり、最終報知タイミングとは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合において、第１入球口６４に所定数の遊技球が入球しなかった場合に、図１９９０（ｂ）および図１９９１に示す復活演出を実行するための処理を実行するタイミングであることを示すものである。

【６８９８】

次に、図１９９６を参照して、保留コンボ演出設定テーブル２２２ｃｉＢについて説明する。図１９９６は、この保留コンボ演出設定テーブル２２２ｃｉＢの規定内容を模式的に示した図である。保留コンボ演出設定テーブル２２２ｃｉＢは、音声ランプ制御装置１１３において、入賞情報コマンドを受信した場合に、その入賞情報コマンドから抽出した入賞情報に対応する保留図柄の演出態様として、保留コンボ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。図１９９６に示す通り、保留コンボ演出設定テーブル２２２ｃｉＢは、特別図柄抽選の結果と、第２演出カウンタ値に対応して、演出態様が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、第２演出カウンタ値が「０～２９９」の範囲内である場合には、演出態様として「保留コンボなし」が決定される。なお、「保留コンボなし」の演出態様が決定された場合には、保留図柄態様として、保留図柄カウンタ２２３ｅｉＢのカウンタ値に対応する保留図柄態様が決定される。保留図柄カウンタ２２３ｅｉＢとは、保留図柄の保留図柄態様を決定するためのカウンタであり、カウンタ値は「１」～「８」の範囲内で入賞情報コマンドを受信する毎にカウンタ値が１ずつ更新され、カウンタ値が「８」になると次回は「１」に更新され、以後ループするループカウンタである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、第２演出カウンタ値が「３００～６９９」の範囲内である場合には、演出態様として「保留コンボあり（３コンボなし）」の演出態様が決定される。この「保留コンボあり（３コンボな

し）」の演出態様が決定された場合は、保留図柄態様として前回表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様が決定される。なお、次回の入賞情報コマンド受信時には、その入賞情報コマンドから抽出した入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様は、保留図柄カウンタ値に基づいて決定され、３コンボ演出は実行されない。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、第２演出カウンタ値が「７００～９９９」の範囲内である場合には、演出態様として「保留コンボあり（３コンボあり）」の演出態様が決定される。この「保留コンボあり（３コンボあり）」の演出態様が決定された場合には、保留図柄態様として、前回表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様が決定される。また、次回の入賞情報コマンド受信時には、その入賞情報コマンドから抽出した入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様も、前回表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様が決定され、３コンボ演出が実行される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、３００／１０００（３０％）で保留コンボなしの演出態様が決定され、７００／１０００（７０％）で保留コンボありの演出態様が決定される。また、３００／１０００（３０％）で３コンボ演出が実行される。

【６８９９】

特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第２演出カウンタ値が「０～６９９」の範囲内であれば、「保留コンボなし」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「７００～８９９」の範囲内であれば「保留コンボあり（３コンボなし）」の演出態様が決定され、第２演出カウンタ値が「９００～９９９」の範囲内であれば演出態様として「保留コンボあり（３コンボあり）」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、７００／１０００（７０％）で保留コンボ演出なしの演出態様が決定され、３００／１０００（３０％）で保留コンボありの演出態様が決定される。また、１００／１０００（１０％）で３コンボ演出ありの演出態様が決定される。したがって、保留コンボ演出及び３コンボ演出は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が外れである場合よりも決定され易く構成している。このため、保留コンボ演出が実行されることで、遊技者に特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと思わせることが可能となり、さらに保留球を獲得すれば３コンボ演出が実行されるかもしれないと思わせることで、保留球を獲得しようと積極的に遊技球を発射させることができる。なお、本第３３制御例の第２変形例では、特別図柄抽選の結果が外れである場合にも、３コンボ演出が決定されるように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ３コンボ演出が実行される構成としても良い。

【６９００】

次に、図１９９７を参照して、保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢについて説明する。図１９９７（ａ）は、保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢの規定内容を模式的に示したブロック図である。図１９９７（ａ）に示すように、保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢには、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ１と、３コンボ中保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ２が規定されている。通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢは、３コンボ演出の演出態様が設定されていない期間における第１特別図柄の保留球の保留図柄態様を決定するためのテーブルであり、３コンボ中保留図柄態様決定テーブルは、３コンボ演出ありの演出態様が設定されている期間における第１特別図柄の保留球の保留図柄態様を決定するためのテーブルである。図１９９７（ａ）は、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ１の規定内容を模式的に示した図である。図１９９７（ｂ）に示すように、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ１は、保留図柄カウンタ２２３ｄｉＢのカウンタ値に対応して、保留図柄態様がそれぞれ規定されている。具体的には、保留図柄カウンタ値が「１」である場合には、保留図柄態様として「タコ」のキャラクタｃ１が決定され、保留図柄カウンタ値が「２」である場合には、保留図柄態様として「フグ」のキャラクタｃ２が決定され、保留図柄カウンタ値が「３」である場合には、保留図柄態様として「カメ」のキャラクタｃ３が決定され、保留図柄カウンタ値が「４」である場合には、保留図柄態様として「サメ」のキャラクタｃ４が決定され、保留図柄カウンタ値が「５」である場合には、保留図柄態様として「エビ」のキャラクタｃ５

が決定され、保留図柄カウンタ値が「６」である場合には、保留図柄態様として「アンコウ」のキャラクタｃ６が決定され、保留図柄カウンタ値が「７」である場合には、保留図柄態様として「ジュゴン」のキャラクタｃ７が決定され、保留図柄カウンタ値が「８」である場合には、保留図柄態様として「熱帯魚」のキャラクタｃ８が決定される。なお、上述したように、保留図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信する毎に１ずつカウンタ値が更新されるため、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の保留図柄態様は、規則的に決定されることとなる。

【６９０１】

次に、図１９９７（ｃ）を参照して、３コンボ中保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ２について説明する。図１９９７（ｃ）は、３コンボ中保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ２の規定内容を模式的に示した図である。３コンボ中保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ２では、特別図柄抽選の結果と第２演出カウンタ値に対応して、３コンボ演出において最終的に表示される保留図柄態様が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、第２演出カウンタ値が「０～１９９」の範囲内であれば保留図柄態様として「緑保留」が決定され、第２演出カウンタ値が「２００～７９９」の範囲内であれば「赤保留」が決定され、第２演出カウンタ値が「８００～９９９」の範囲内であれば「虹保留」が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、２００／１０００（２０％）で「緑保留」が決定され、６００／１０００（６０％）で「赤保留」が決定され、２００／１０００（２０％）で「虹保留」が決定される。一方、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第２演出カウンタ値が「０～６９９」の範囲内であれば「緑保留」が決定され、第２演出カウンタ値が「７００～９９９」であれば「赤保留」が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、７００／１０００（７０％）で「緑保留」が決定され、３００／１０００（３０％）で「赤保留」が決定される。したがって、緑保留は特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合よりも、外れである場合に決定され易く、赤保留は特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が決定され易い。また、虹保留は特別図柄抽選の結果が大当たり当選の場合のみ決定される保留図柄態様である。このように構成することで、３コンボ演出が実行された場合に、最終的にどの保留図柄態様が表示されるのか遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９０２】

次に、図１９９８を参照して、図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢついて説明する。図１９９８は、この図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢの規定内容を模式的に示した図である。図１９９８に示すように、図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢは、保留図柄カウンタ値に対応して各第３図柄態様が規定されている。具体的には、保留図柄カウンタ値が「１」である場合には、第３図柄態様として１図柄Ｄ１が決定され、保留図柄カウンタ値が「２」である場合には、第３図柄態様として２図柄Ｄ２が決定され、保留図柄カウンタ値が「３」である場合には、第３図柄態様として３図柄Ｄ３が決定され、保留図柄カウンタ値が「４」である場合には、第３図柄態様として４図柄Ｄ４が決定され、保留図柄カウンタ値が「５」である場合には、第３図柄態様として５図柄Ｄ５が決定され、保留図柄カウンタ値が「６」である場合には、第３図柄態様として６図柄Ｄ６が決定され、保留図柄カウンタ値が「７」である場合には、第３図柄態様として７図柄Ｄ７が決定され、保留図柄カウンタ値が「８」である場合には、第３図柄態様として８図柄Ｄ８が決定される。なお、保留図柄カウンタ値は、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉに格納され、保留図柄情報格納エリア内の実行エリアにシフトした場合に、格納されている保留図柄カウンタ値に基づいて第３図柄態様が決定されるため、副表示領域Ｄｓに表示されている保留図柄のキャラクタと、その保留図柄に対応する特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を構成するキャラクタが一致することとなる。

【６９０３】

次に、図１９９３を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容について説明をする。図１９９３に示すように、本第３３

制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａｉと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉと、変動開始フラグ２２３ｄｉと、停止種別選択フラグ２２３ｅｉと、第１演出カウンタ２２３ｆｉと、第２演出カウンタ２２３ｇｉと、従遊技状態格納エリア２２３ｈｉと、時短情報更新エリア２２３ｉｉと、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉと、遊技環境格納エリア２２３ｋｉと、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉと、図柄情報格納エリア２２３ｎｉと、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉと、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉと、ボタン押下フラグ２２３ｑｉと、シナリオカウンタ２２３ｒｉと、図柄変更演出実行フラグ２２３ｓｉと、押下回数カウンタ２２３ｔｉと、演出情報格納エリア２２３ｕｉと、再セットフラグ２２３ｖｉと、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉと、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉと、左停止フラグ２２３ｙｉと、入賞フラグ２２３ａＩＢと、入賞カウンタ２２３ｂＩＢと、３コンボ実行フラグ２２３ｃＩＢと、保留コンボカウンタ２２３ｄＩＢと、保留図柄カウンタ２２３ｅＩＢと、入賞可変演出実行フラグ２２３ｆＩＢと、仮停止中フラグ２２３ｇＩＢと、を少なくとも有している。なお、入賞情報格納エリア２２３ａｉと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｉと、変動開始フラグ２２３ｄｉと、停止種別選択フラグ２２３ｅｉと、第１演出カウンタ２２３ｆｉと、第２演出カウンタ２２３ｇｉと、従遊技状態格納エリア２２３ｈｉと、時短情報更新エリア２２３ｉｉと、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｊｉと、遊技環境格納エリア２２３ｋｉと、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉと、図柄情報格納エリア２２３ｎｉと、タイマー演出実行フラグ２２３ｏｉと、楽曲演出実行フラグ２２３ｐｉと、ボタン押下フラグ２２３ｑｉと、シナリオカウンタ２２３ｒｉと、図柄変更演出実行フラグ２２３ｓｉと、押下回数カウンタ２２３ｔｉと、演出情報格納エリア２２３ｕｉと、再セットフラグ２２３ｖｉと、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉと、Ｖ態様表示フラグ２２３ｘｉと、左停止フラグ２２３ｙｉは上述した第３３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３が有しているものと同一であるため、その詳細な説明を省略する。入賞フラグ２２３ａＩＢは、入賞可変演出の実行期間中に入賞情報コマンドまたはオーバー入賞コマンドを受信したことを示すためのフラグである。後述する入賞情報コマンド処理（図２０００参照）において、仮停止中フラグ２２３ｇＩＢがオンであると判別した場合に（Ｓ３３０８Ｉ：Ｎｏ）、オンに設定される。また、オーバー入賞コマンド処理（図２００１参照）において、仮停止中フラグ２２３ｇＩＢがオンであると判別した場合に（Ｓ３３５３Ｉ：Ｎｏ）、オンに設定される。そして、入賞可変演出更新処理（図２００８参照）において、オフに設定される。

【６９０４】

入賞カウンタ２２３ｂＩＢは、入賞可変演出において、入賞情報コマンドまたはオーバー入賞コマンドを受信した場合に、主表示領域Ｄｍの右図柄列Ｚ３に停止表示されている第３図柄（右図柄）の図柄態様を可変させる場合に、右図柄の可変後の図柄態様を決定するためのカウンタである。３コンボ実行フラグ２２３ｃＩＢは、３コンボ演出の実行が決定されていることを示すためのフラグであり、保留図柄態様設定処理（図２００２参照）の保留コンボ演出実行処理（図２００４のＳ３４６９Ｉ）において、３コンボ演出ありの演出態様が決定されたと判別した場合に（Ｓ３５５１Ｉ：Ｙｅｓ）、オンに設定され、３コンボ演出実行処理（図２００３のＳ３４６６Ｉ参照）が実行される場合にオフに設定される。保留コンボカウンタ２２３ｄＩＢは、コンボ演出の対象となる入賞情報に対応する特図変動が実行されるまでの期間を計測するためのカウンタであり、コンボ演出ありの演出態様が決定された場合に、対象となる入賞情報に対応する保留図柄の表示位置（副表示領域Ｄｓの第１保留エリア～第４保留エリアのいずれか）に対応するカウンタ値が設定される。具体的には、例えば、第２保留エリアに表示される場合には、カウンタ値として「２」が設定され、第３保留エリアに表示される場合にはカウンタ値として「３」が設定される。そして、特図１演出態様設定処理（図２００５参照）において、カウンタ値が１減算され、カウンタ値が０であると判別した場合には３コンボ実行フラグ２２３ｃＩＢがオ

フに設定される。この特図１演出態様設定処理は、第１特別図柄の特図変動が実行される場合に、実行される処理であるため、コンボカウンタ値が０になる前に新たな入賞がなければ３コンボ演出は実行されないこととなる。

【６９０５】

保留図柄カウンタ２２３ｅｉＢは、保留図柄の保留図柄態様を決定するためのフラグであり、入賞情報を受信する毎にカウンタ値が１加算される。入賞可変演出実行フラグ２２３ｆｉＢは、特図変動において入賞可変演出を実行することが決定されたことを示すためのフラグであり、入賞可変演出設定処理（図２００６参照）においてオンに設定され、入賞可変演出更新処理（図２００８参照）において、入賞可変演出が終了する場合にオフに設定される。仮停止中フラグ２２３ｇｉＢは、特図変動中において第３図柄が仮停止していることを示すためのフラグである。この仮停止フラグ２２３ｇｉＢがオンに設定されている場合には、入賞情報コマンド及びオーバー入賞コマンドを受信した場合に、入賞フラグ２２３ａｉＢがオンに設定される。

【６９０６】

＜第３３制御例の第２変形例の音声ランプ制御装置１１３における制御処理について＞

次に、図１９９９～図２００９を参照して、本第３３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第３３制御例と同一の処理内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図１９９９を参照して、本第３３制御例の第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）について説明する。図１９９９は、このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）は、上述した第３３制御例のコマンド判定処理（図１９０４参照）に対して、オーバー入賞コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１７Ｉ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２２０Ｉ）を実行する点で相違しており、その他の処理内容については同一である。次に、図２０００を参照して、本第３３制御例の第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｉ）の一処理である入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）について説明する。図２０００は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１０Ｉ）を示したフローチャートである。図２０００に示すとおり、上述した第３３制御例における入情報コマンド処理（図１９０５参照）に対して、Ｓ３３０２Ｉの処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ２２３ｌｉがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｉ：Ｎｏ）、次に、通常状態が設定されているかを判別し（Ｓ３３０５Ｉ）、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ３３０５Ｉ：Ｙｅｓ）、保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）を実行する点と、仮停止中フラグ２２３ｇｉＢがオンであると判別した場合に（Ｓ３３０８Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞フラグ２２３ａｉＢをオンに設定する処理（Ｓ３３０９Ｉ）を実行する点で相違している。なお、保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）の詳細については、図２００２を参照して後述する。次に、図２００１を参照して、オーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２１８Ｉ）について説明する。図２００１は、このオーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２１８Ｉ）を示したフローチャートである。オーバー入賞コマンド処理（Ｓ３２１８Ｉ）が実行されると、仮停止中フラグ２２３ｇｉＢがオンであるかを判別し（Ｓ３３５３Ｉ）、オンであると判別した場合（即ち、入賞可変演出において第３図柄の仮停止中である場合）には（Ｓ３３５３Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞フラグ２２３ａｉＢをオンに設定し（Ｓ３３５２Ｉ）、本処理を終了する。一方、仮停止中フラグ２２３ｇｉＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３５３Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３３５２Ｉの処理をスキップし、本処理を終了する。

【６９０７】

次に、図２００２を参照して、保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）について説明する。図２００２は、この保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）を示したフローチャートである。保留図柄態様設定処理（Ｓ３３０７Ｉ）が実行されると、まず、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値を取得し（Ｓ３４５１Ｉ）、保留図柄カウンタ２２３ｅｉＢのカウンタ値に１加算する（Ｓ４６３Ｉ）。次に、入賞可変演出実行フラグ２２３ｆｉＢが

オンであるかを判別し（Ｓ３４６４Ｉ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３４６４Ｉ：Ｙｅｓ）、Ｓ３４７０Ｉの処理に移行する。一方、入賞可変演出実行フラグ２２３ｆｉＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４６４Ｉ：Ｎｏ）、次に、３コンボ実行フラグ２２３ｃｉＢはオンであるかを判別し（Ｓ３４６５Ｉ）、３コンボ実行フラグ２２３ｃｉＢがオンであると判別した場合には、３コンボ演出実行処理を実行し（Ｓ３４６６Ｉ）、Ｓ３４７１Ｉの処理に移行する。なお、３コンボ演出実行処理（Ｓ３４６６Ｉ）の詳細については、図２００３を参照して後述する。Ｓ３４６５Ｉの処理において、３コンボ実行フラグ２２３ｃｉＢはオンではないと判別した場合には（Ｓ３４６５Ｉ：Ｎｏ）、次に、今回受信した入賞情報に含まれる変動パターン種別は、リーチありの変動パターン種別であるかを判別し（Ｓ３４５３Ｉ）、リーチありの変動パターン種別ではないと判別した場合には（Ｓ３４５３Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３４７０Ｉの処理に移行する。一方、Ｓ３４５３Ｉの処理において、リーチありの変動パターン種別であると判別した場合には（Ｓ３４５３Ｉ：Ｙｅｓ）、保留コンボ演出設定テーブル２２２ｃｉＢから保留コンボ演出の有無を決定し（Ｓ３４６７Ｉ）、保留コンボありの演出態様が決定されたかを判別する（Ｓ３４６８Ｉ）。保留コンボありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ３４６８Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３４７０Ｉの処理に移行する。一方、保留コンボ演出ありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ３４６８Ｉ：Ｙｅｓ）、保留コンボ演出実行処理を実行し（Ｓ３４６９Ｉ）、Ｓ３４７１Ｉの処理に移行する。なお、保留コンボ演出実行処理（Ｓ３４６９Ｉ）の詳細については図２００９を参照して後述する。Ｓ３４７０Ｉの処理では、通常用保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ１から保留図柄カウンタ値に対応する保留図柄態様を決定し（Ｓ３４７０Ｉ）、決定した保留図柄態様を保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の空きエリアのうち最も若い番号のエリアに格納し（Ｓ３４７１Ｉ）、決定した保留図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５５Ｉ）、本処理を終了する。

【６９０８】

次に、図２００３を参照して、３コンボ演出実行処理（Ｓ３４６６Ｉ）について説明する。図２００３は、この３コンボ演出実行処理（Ｓ３４６６Ｉ）を示したフローチャートである。３コンボ演出実行処理（Ｓ３４６６Ｉ）が実行されると、まず、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の今回の入賞情報に対応する保留図柄情報が格納される保留エリアの１つ前の保留エリア（前回の入賞情報が格納されている保留エリア）に格納されている保留図柄態様を示す情報を読み出し、その情報により示される保留図柄態様と同一態様の保留図柄態様を決定し（Ｓ３６５１Ｉ）、３コンボ実行フラグ２２３ｃｉＢをオフに設定する（Ｓ３６５２Ｉ）。そして、入賞情報格納エリア２２３ａｉ内の今回の入賞情報が格納されるエリアの１つ前のエリア（前回の入賞情報が格納されているエリア）に格納されている入賞情報（前回の入賞情報）を読み出し（Ｓ３６５３Ｉ）、読み出した入賞情報と、第２演出カウンタ値に基づいて、３コンボ中保留図柄態様決定テーブル２２２ｄｉＢ２から最終的に表示される保留図柄態様を決定し（Ｓ３６５４Ｉ）、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の今回の入賞情報に対応する保留図柄情報が格納される保留エリアの１つ前の保留エリアに、Ｓ３６５４Ｉの処理で決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納し（Ｓ３６５５Ｉ）、今回の入賞情報に対応する保留図柄が表示される保留エリアの１つ前の保留エリアに表示されている保留図柄の保留図柄態様を、Ｓ３６５４Ｉの処理で決定した保留図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５６Ｉ）、コンボカウンタ値をクリアし（Ｓ３６５７Ｉ）、本処理を終了する。

【６９０９】

次に、図２００４を参照して、保留コンボ演出実行処理（Ｓ３４６９Ｉ）について説明する。図２００４は、この保留コンボ演出実行処理（Ｓ３４６９Ｉ）を示したフローチャートである。保留コンボ演出実行処理（Ｓ３４６９Ｉ）が実行されると、まず、３コンボありの演出態様であるかを判別し（Ｓ３５５１Ｉ）、３コンボありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ３５５１Ｉ：Ｙｅｓ）、３コンボ実行フラグ２２３ｃｉＢをオンに設定し（Ｓ３５５２Ｉ）、Ｓ３５５３Ｉの処理に移行する。一方、Ｓ３５５１Ｉにおいて３コンボありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ３５５１Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３５５２

Ｉの処理をスキップし、Ｓ３５５３Ｉの処理に移行する。Ｓ３５５３Ｉの処理では、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の今回の入賞情報に対応する保留図柄情報が格納される保留エリアの１つ前の保留エリアに格納されている保留図柄情報により示される保留図柄態様と同一態様の保留図柄態様を決定し（Ｓ３５５３Ｉ）、今回の保留図柄の表示位置に対応するカウンタ値を保留コンボカウンタ２２３ｄｉＢに設定し（Ｓ３５５４Ｉ）、本処理を終了する。

【６９１０】

次に、図２００５を参照して、本第３３制御例の第２変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）について説明する。図２００５は、この東頭１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）を示したフローチャートである。特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）が実行されると、まず、保留図柄情報格納エリア２２３ｗｉ内の実行エリアに格納されている保留図柄情報から保留図柄カウンタ値を取得し（Ｓ４６１５Ｉ）、保留コンボカウンタ値が０より大きいかを判別する（Ｓ４６１６Ｉ）。保留コンボカウンタ値が０より大きくないと判別した場合（即ち、０である場合）には（Ｓ４６１６Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４６２０Ｉの処理に移行する。一方、保留コンボカウンタ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ４６１６Ｉ：Ｙｅｓ）、保留コンボカウンタ値を１減算し（Ｓ４６１７Ｉ）、保留コンボカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ４６１８Ｉ）。保留コンボカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ４６１８Ｉ：Ｙｅｓ）、３コンボ実行フラグ２２３ｃｉＢをオフに設定する（Ｓ４６１９Ｉ）。保留コンボカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４６１８Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４６２０Ｉの処理に移行する。Ｓ４６２０Ｉの処理では、図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢから読み出した保留図柄カウンタ値に対応する図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる第３図柄（左図柄）として決定し（Ｓ４６２０Ｉ）、決定した図柄態様に対応する図柄情報を図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納する（Ｓ４６２１Ｉ）。そして、今回の特別図柄抽選の結果と変動パターン種別とに基づいて、通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉＢ１から表示用変動パターンを決定し（Ｓ４６０２Ｉ）、入賞可変演出ありの表示用変動パターンであるかを判別する（Ｓ４６２２Ｉ）。入賞可変演出ありの表示用変動パターンであると判別した場合には（Ｓ４６２２Ｉ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｉのカウンタ値を取得し、カウンタ値が３より小さいかを判別する（Ｓ４６２３Ｉ）。３より小さいと判別した場合には（Ｓ４６２３Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞可変演出設定処理を実行する（Ｓ４６２４Ｉ）。なお、この入賞可変演出設定処理（Ｓ４６２４Ｉ）の詳細については図２００６を参照して後述する。一方、Ｓ４６２３Ｉの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ値が３より大きいと判別した場合には（Ｓ４６２３Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４６０４Ｉの処理に移行する。なお、Ｓ４６０４Ｉ～Ｓ４６０７Ｉの処理は、上述した第３３制御例における処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【６９１１】

次に、図２００６を参照して、入賞可変演出設定処理（Ｓ４６２４Ｉ）について説明する。図２００６は、この入賞可変演出設定処理（Ｓ４６２４Ｉ）を示したフローチャートである。入賞可変演出設定処理（Ｓ４６２４Ｉ）が実行されると、まず、特別図柄１保留球数カウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ４６５１Ｉ）。０であると判別した場合には（Ｓ４６５１Ｉ：Ｙｅｓ）、保留図柄カウンタ値を４減算した値に対応する図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄（右図柄）の図柄態様として決定し（Ｓ４６５２Ｉ）、入賞カウンタ２２３ｂｉＢに「４」を設定する（Ｓ４６５３Ｉ）。そして、図柄態様決定テーブル２２３ｅｉＢから保留図柄カウンタ値に対応する図柄態様を中図柄列Ｚ２に停止表示させる第３図柄（中図柄）として決定し（Ｓ４６５９Ｉ）、決定した各図柄態様に対応する各図柄情報を図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内の対応する各エリアに格納し（Ｓ４６６０Ｉ）、入賞可変演出シナリオを設定し（Ｓ４６６１Ｉ）、入賞可変演出実行フラグ２２３ｆｉＢをオンに設定し（Ｓ４６６２Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６５１Ｉの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４６５１Ｉ：Ｎｏ）、次に特別図柄１保留球数カウンタ値が「１」であるかを判別する

（Ｓ４６５４Ｉ）。１であると判別した場合には（Ｓ４６５４Ｉ：Ｙｅｓ）、保留図柄カウンタ値を３減算した値に対応する図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄（右図柄）の図柄態様として決定し（Ｓ４６５５Ｉ）、入賞カウンタ２２３ｂｉＢに「３」を設定し（Ｓ４６５６Ｉ）、Ｓ４６５９Ｉの処理に移行する。また、Ｓ４６５４Ｉの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ４６５４Ｉ：Ｎｏ）、保留図柄カウンタ値を２減算した値に対応する図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄（右図柄）の図柄態様として決定し（Ｓ４６５７Ｉ）、入賞カウンタ２２３ｂｉＢに「２」を設定し（Ｓ４６５８Ｉ）、Ｓ４６５９Ｉの処理に移行する。

【６９１２】

次に、図２００７を参照して、本第３３制御例の第２変形例における演出更新処理（３１１２Ｉ）について説明する。図２００７は、この演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）を示したフローチャートである。本第３３制御例の第２変形例における演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）は、上述した第３３制御例における演出更新処理（図１９１８参照）に対して、入賞可変演出実行フラグ２２３ｆｉＢがオンであると判別した場合に（Ｓ３６１９Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞可変演出更新処理（Ｓ３６２０Ｉ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図２００８を参照して、入賞可変演出更新処理（Ｓ３６２０Ｉ）について説明する。図２００８は、この入賞可変演出更新処理（Ｓ３６２０Ｉ）を示したフローチャートである。入賞可変演出更新処理（Ｓ３６２０Ｉ）では、入賞可変演出の実行期間中にシナリオカウンタ値に対応する演出を実行するための処理を行う。入賞可変演出更新処理（Ｓ３６２０Ｉ）が実行されると、まず、仮停止中フラグ２２３ｇｉＢはオンであるかを判別し（Ｓ３７５１Ｉ）、仮停止中フラグ２２３ｇｉＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ３７５１Ｉ：Ｎｏ）、シナリオカウンタ値が入賞可変演出シナリオ２２２ｂｉＢにおける仮停止タイミングを示す値であるかを判別し（Ｓ３７５２Ｉ）、仮停止タイミングであると判別した場合には（Ｓ３７５２Ｉ：Ｙｅｓ）、仮停止中フラグ２２２ｂｉＢをオンに設定し（Ｓ３７５３Ｉ）、Ｓ３７５４Ｉの処理に移行する。一方、Ｓ３７５２Ｉの処理において、仮停止タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３７５２Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３７５３Ｉの処理をスキップし、Ｓ３７５４Ｉの処理を実行する。Ｓ３７５４Ｉの処理では、シナリオカウンタ値が入賞可変演出シナリオ２２２ｂｉＢにおける図柄停止タイミングであるかを判別し（Ｓ３７５４Ｉ）、図柄停止タイミングであると判別した場合には（Ｓ３７５４Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている各図柄情報（左図柄、中図柄、右図柄の図柄態様を示す図柄情報）に対応する図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５５Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７５４Ｉの処理において、図柄停止タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３７５４Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３７５５Ｉの処理をスキップし、本処理を終了する。また、Ｓ３７５２Ｉの処理において、仮停止中フラグ２２３ｇｉＢがオンであると判別した場合には（Ｓ３７５１Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、シナリオカウンタ値が入賞可変演出シナリオ２２２ｂｉＢにおける最終報知タイミングを示す値であるかを判別し（Ｓ３７５６Ｉ）、最終報知タイミングであると判別した場合には（Ｓ３７５６Ｉ：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄抽選の結果は大当たり当選であるかを判別する（Ｓ３７５７Ｉ）。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ３７５７Ｉ：Ｙｅｓ）、復活演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５８Ｉ）、入賞カウンタ値をクリアし（Ｓ３７５９Ｉ）、Ｓ３７６８Ｉの処理に移行する。Ｓ３７５７Ｉの処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ３７５７Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ３７５８Ｉの処理をスキップし、Ｓ３７５９Ｉの処理に移行する。また、Ｓ３７５６Ｉの処理において最終報知タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３７５６Ｉ：Ｎｏ）、次に、入賞フラグ２２３ａｉＢはオンであるかを判別し（Ｓ３７６０Ｉ）、入賞フラグ２２３ａｉＢがオンであると判別した場合には（Ｓ３７６０Ｉ：Ｙｅｓ）、入賞フラグ２２３ａｉＢをオフに設定し（Ｓ３７６１Ｉ）、入賞カウンタ値を１減算する（Ｓ３７６２Ｉ）。そして、入賞カウンタ値が０であるか判別し（Ｓ３７６３Ｉ）、０であると判別した場合には（Ｓ３７６３Ｉ：Ｙｅｓ）、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ３７６４Ｉ）、大当たり当選であると

判別した場合には（Ｓ３７６４Ｉ：Ｙｅｓ）、右図柄を保留図柄カウンタ値に対応する図柄態様を決定し、決定した図柄態様に可変させる表示用コマンドを設定し（Ｓ３７６５Ｉ）、Ｓ３７６８Ｉの処理に移行する。一方、Ｓ３７６４Ｉの処理において、特別図柄抽選の結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ３７６４Ｉ：Ｎｏ）、右図柄の図柄態様として、保留図柄カウンタ値に１加算した値に対応する図柄態様を決定し、決定した図柄態様に可変させる表示用コマンドを設定し（Ｓ３７６７Ｉ）、Ｓ３７６８Ｉの処理に移行する。Ｓ３７６８Ｉの処理では、仮停止中フラグ２２３ｇｉＢをオフに設定し（Ｓ３７６８Ｉ）、入賞可変演出実行フラグ２２３ｆｉＢをオフに設定し（Ｓ３７６９Ｉ）、本処理を終了する。また、Ｓ３７６３Ｉの処理において、入賞カウンタ値は０ではないと判別した場合には（Ｓ３７６３Ｉ：Ｎｏ）、右図柄の図柄態様として、保留図柄カウンタ値から入賞カウンタ値を減算した値に対応する図柄態様を決定し、決定した図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７６６Ｉ）、本処理を終了する。

【６９１３】

次に、図２００９を参照して、本第３３制御例の第２変形例における停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）について説明する。図２００９は、この停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）を示したフローチャートである。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（図１９０５のＳ３１１４Ｉ）の一処理である。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動における特別図柄種別は第２特別図柄であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｉ）、第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５３０２Ｉ）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５３０３Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１Ｉの処理において、第２特別図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｎｏ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている図柄情報に対応する図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる第３図柄の図柄態様として決定し（Ｓ５３０４Ｉ）、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるかを判別する（Ｓ５３０５Ｉ）。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５３０５Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内の左図柄列Ｚ１に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３の図柄態様として決定し（Ｓ５３０６Ｉ）、表示用停止図柄コマンドを設定し（Ｓ５３０７Ｉ）、本処理を終了する（Ｓ５３０７Ｉ）。Ｓ５３０５Ｉの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ５３０５Ｉ：Ｎｏ）、次に今回の特図変動における変動パターンはリーチありの変動パターンであるかを判別する（Ｓ５３０８Ｉ）。リーチありの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５３０８Ｉ：Ｎｏ）、図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢから保留図柄カウンタ２２３ｅｉＢのカウンタ値に４加算した値に対応する図柄態様を右図柄Ｚ３に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３１５Ｉ）、図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢから保留図柄カウンタ２２３ｅｉＢのカウンタ値に２加算した値に対応する図柄態様を中図柄Ｚ２に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３１６Ｉ）、Ｓ５３０７Ｉの処理に移行する。また、Ｓ５３０８Ｉの処理において、リーチありの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５３０８Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉ内の左図柄列Ｚ１に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を右図柄列Ｚ３の図柄態様として決定し（Ｓ５３１７Ｉ）、図柄態様決定テーブル２２２ｅｉＢから保留図柄カウンタ２２３ｅｉＢのカウンタ値に１減算した値に対応する図柄態様を中図柄Ｚ２に停止表示させる図柄態様に決定し（Ｓ５３１８Ｉ）、Ｓ５３０７Ｉの処理に移行する。

【６９１４】

以上、説明したように、本第３３制御例の第２変形例では、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の保留図柄態様を規則的に決定する構成とし、リーチありの変動パターン種別が設定された保留球である場合には、前回の入賞時に表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様で保留図柄を表示可能に構成している。また、同一態様の保留図柄が連続して表示される回数が多い方が（例えば、３回連続した場合）、少ない場合（例えば、２回連

続した場合）よりも大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。これにより、保留図柄が１つしか表示されていない場合よりも、複数表示されている場合の方が遊技者は特別図柄抽選の結果を、その特別図柄抽選の結果を示すための特図変動が実行されるよりも前に予測し易くなるため、保留図柄をより多く表示させようと、特図変動の実行中であっても遊技者に遊技球の発射を促すことが可能となる。なお、本第３３制御例の第２変形例では、コンボ演出（同一態様の保留図柄が連続して表示される演出）が実行される場合、コンボ演出の対象となる対象保留図柄の保留図柄態様を、前回獲得した保留球に対応する保留図柄と同一態様で表示する構成としているが、これに限るものではなく、対象保留図柄が表示された後に獲得した保留球に対応する保留図柄を対象保留図柄と同一態様で表示する構成としても良い。このように構成することで、コンボ演出が実行された場合に連続して同一態様で表示されている保留図柄の内、どちらの保留図柄が対象保留図柄なのか遊技者には分からないため、対象保留図柄ではない保留図柄に対応する特図変動においても遊技者に対してリーチ演出が実行されることを期待させ、遊技に集中させることが可能となる。また、リーチありの変動パターン種別が設定された保留球に対してコンボ演出が設定されず、前回の保留図柄とは異なる態様の保留図柄態様で保留図柄が表示されている場合に、特定条件が成立することで既に表示されている保留図柄の保留図柄態様を可変させ、同一態様の保留図柄が連続して表示されるように構成しても良い。例えば、保留球を上限数まで獲得している状態で第１入球口６４に遊技球が入賞した場合（所謂、オーバー入賞した場合）に、保留球内にリーチありの変動パターン種別が設定されている保留球が存在すれば、その保留球に対応する保留図柄をコンボ演出の対象保留図柄とし、対象保留図柄の１つ前に表示されている保留図柄と同一態様に可変可能に構成しても良い。このように構成することで、保留球を上限数まで獲得したにも関わらずコンボ演出が実行されなかった場合であっても、オーバー入賞することで保留図柄態様が可変するかもしれないと遊技者に思わせることで、遊技意欲の低下を抑制し、オーバー入賞させようと遊技球の発射を促すことができるため、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、既に表示されている保留図柄の保留図柄態様を可変させる特定条件は、オーバー入賞に限るものではなく、保留図柄のシフトに合わせてコンボ演出を実行するか否かの再抽選を実行する構成としても良いし、新たな保留球を獲得した場合に、新たに獲得した保留球だけでなく、全ての保留球に対してコンボ演出を実行するか否かの再抽選を実行する構成としても良い。なお、本第３３制御例の第２変形例では、リーチありの変動パターンが設定された保留球に対するコンボ演出が設定される場合に、３コンボ演出を実行するか否かも合わせて決定する構成としたが、これに限るものではなく、コンボ演出の対象となる保留球の後に保留球を獲得した場合に、３コンボ演出を実行するか否かの抽選を実行する構成としても良い。

【６９１５】

＜第３３制御例の第３変形例＞

次に、図２０１１～図２０２３を参照して、第３３制御例の第３変形例について説明する。上述した第３３制御例では、第３図柄の態様として、数字と、数字に対応するキャラクタによって構成していた。具体的には、図１８３８に示すように、１図柄Ｄ１は、数字の１ｎ１と、タコのキャラクタｃ１によって構成され、２図柄Ｄ２は、数字の２ｎ２と、フグのキャラクタｃ２によって構成される等、各数字に固有のキャラが予め設定されている構成であった。これに対して、本第３３制御例の第３変形例では、第３図柄を構成する数字とキャラクタが紐付いておらず、第３図柄の図柄態様として、数字図柄態様と、キャラ図柄態様をそれぞれ分けて設定する構成としている。また、上述した第３３制御例では、変動毎に第３図柄が規則的に可変する構成であった。これに対して、本第３３制御例の第３変形例では、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を構成する数字図柄態様と、キャラ図柄態様は、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の態様と同一態様とならない範囲で変動毎に不規則に可変し、特定の変動パターン種別（例えば、スーパーリーチ）が設定された特図変動が実行される場合に、左図柄列Ｚ１に停止表示される数字図柄態様、又はキャラ図柄態様が、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停

止表示された数字図柄態様、又はキャラ図柄態様と同一態様で停止表示される構成としている。上述した第３３制御例では、第３図柄を構成するキャラ図柄態様と数字図柄態様が対応しており、変動毎に第３図柄が規則的に可変するため、例えば、遊技者が、前回の特図変動における第３図柄を確認していなくても、２変動前、３変動前の特図変動における第３図柄を確認していれば、前回の特図変動における第３図柄の態様を把握することが可能であった。これに対して本第３３制御例の第３変形例では、第３図柄を構成する複数の要素（数字図柄態様、キャラ図柄態様）の内、一部の要素が前回の特図変動における第３図柄の態様と同一態様であるかを遊技者が判別するためには、毎変動、停止表示された第３図柄の態様を確認しておく必要がある。つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、毎変動、遊技者は停止表示される第３図柄を確認するために液晶画面を注視することとなるため、遊技に集中させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。本第３３制御例の第３変形例は、上述した第３３制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵにより実行される制御処理を一部変更している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【６９１６】

＜第３３制御例の第３変形例における演出内容について＞

図２０１１及び図２０１２を参照して、本第３３制御例の第３変形例における特徴的な演出について説明する。図２０１１（ａ）及び（ｂ）は、本第３３制御例の第３変形例における通常の左図柄（左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄）の表示パターンを示した図である。図２０１１（ａ）は、変動パターン種別として「外れ」が設定されている特図変動（１変動目）の変動時間が経過し、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止表示されている状況を示している。図２０１１（ａ）に示す通り、左図柄列Ｚ１には、数字図柄態様として１ｎ１と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタｃ３が停止表示されている。また、中図柄列Ｚ２には、数字図柄態様として１ｎ１と、キャラ図柄態様としてタコのキャラクタｃ１が停止表示されている。また、右図柄列Ｚ３には、数字図柄態様として２ｎ２と、キャラ図柄態様としてサメのキャラクタｃ４が停止表示されている。左図柄列Ｚ１と、中図柄列Ｚ２にはそれぞれ数字図柄態様として１ｎ１が停止表示されているが、キャラ図柄態様が異なっている。このように、本第３３制御例の第３変形例では、第３図柄を構成する数字図柄態様とキャラ図柄態様が紐付いておらず、それぞれの態様を別々に設定する構成としている。図２０１１（ｂ）は、図２０１１（ａ）に示した状況から新たな特図変動（２変動目）が実行され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止表示された状況を示している。２変動目では、変動パターンとして「外れ」が設定されており、図２０１１（ｂ）に示す通り、左図柄列Ｚ１には数字図柄態様として４ｎ４と、キャラ図柄態様としてサメのキャラクタｃ４が停止表示され、中図柄列Ｚ２には、数字図柄態様として３ｎ３と、キャラ図柄態様としてアンコウのキャラクタｃ６が停止表示されている。また、右図柄列Ｚ３には、数字図柄態様として８ｎ８と、キャラ図柄態様としてタコのキャラクタｃ１が停止表示されており、特別図柄抽選の結果が外れであることを示している。ここで、上述した第３３制御例では、１変動目に左図柄として１図柄Ｄ１が停止表示された場合には、２変動目では左図柄として２図柄Ｄ２が停止表示されるといったように、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様が規則的に可変する構成であった。これに対して、第３３制御例の第３変形例では、通常（特定の変動パターン（スーパーリーチ）が設定されていない場合）、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の図柄態様（数字図柄態様、キャラ図柄態様）は規則的に可変せず、前回の特図変動における左図柄の図柄態様と同一態様にならない範囲で不規則に決定される。なお、具体的な処理内容については後述する。

【６９１７】

次に、図２０１２を参照して、２変動目がスーパーリーチの変動パターンが設定されている特図変動である場合の左図柄の表示パターンについて説明する。図２０１２（ａ）は、変動パターン種別として「外れ」が設定されている特図変動（１変動目）の変動時間が経過し、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止

表示されている状況を示している。図２０１２（ａ）に示す通り、左図柄列Ｚ１には、数字図柄態様として１ｎ１と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタｃ３が停止表示されている。また、中図柄列Ｚ２には、数字図柄態様として１ｎ１と、キャラ図柄態様としてタコのキャラクタｃ１が停止表示されている。また、右図柄列Ｚ３には、数字図柄態様として２ｎ２と、キャラ図柄態様としてサメのキャラクタｃ４が停止表示されている。図２０１２（ｂ）は、図２０１２（ａ）に示した状況から新たな特図変動（２変動目）が実行され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に第３図柄が停止表示された状況を示している。２変動目では、変動パターンとして「スーパーリーチ」が設定されており、図２０１２（ｂ）に示す通り、左図柄列Ｚ１には数字図柄態様として４ｎ４と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタｃ１が停止表示され、中図柄列Ｚ２では第３図柄が変動表示されている。また、右図柄列Ｚ３には、数字図柄態様として４ｎ４と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタｃ１が停止表示されており、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３に停止表示された第３図柄がリーチ態様となっている。また、表示領域ＨＲ１には、今回のリーチ演出が「スーパーリーチ」であることを報知する態様である「スーパーリーチ」という表示がされている。

【６９１８】

ここで、図２０１２（ａ）で示した１変動目では、左図柄列Ｚ１にキャラクタｃ３と数字の１ｎ１が停止表示され、図２０１２（ｂ）で示した２変動目では、左図柄列Ｚ１にキャラクタｃ３と数字の４ｎ４が停止表示されており、左図柄列Ｚ１に停止表示されたキャラ図柄態様が連続して同一態様となっている。このように、本第３３制御例の第３変形例では、特定の変動パターン（スーパーリーチ）が設定されている場合には、左図柄列Ｚ１に停止表示されるキャラ図柄態様、または数字図柄態様の少なくともどちらかを前回の特図変動における左図柄列Ｚ１の第３図柄と同一態様で停止表示させる構成としている。「スーパーリーチ」の変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも設定され易い変動パターンであるため、左図柄列Ｚ１に、前回の左図柄列Ｚ１の第３図柄と同一態様のキャラ図柄態様、または数字図柄態様が停止表示された場合には、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることができる。また、上述した第３３制御例と異なり、第３図柄を構成するキャラ図柄態様と、数字図柄態様が紐付いていないため、変動毎に異なる組み合わせのキャラ図柄態様と数字図柄態様で構成された第３図柄が停止表示されることとなる。上述した第３３制御例では、第３図柄を構成するキャラ図柄態様と数字図柄態様が対応しており、変動毎に第３図柄が規則的に可変するため、例えば、遊技者が、前回の特図変動における第３図柄を確認していなくても、２変動前、３変動前の特図変動における第３図柄を確認していれば、前回の特図変動における第３図柄の態様を把握することが可能であった。これに対して、第３３制御例の第３変形例では、第３図柄を構成するキャラ図柄態様と数字図柄態様が紐付いておらず、更に、変動毎に第３図柄が不規則に可変するため、前回の特図変動における第３図柄の態様と同一態様であるかを遊技者が判別するためには、毎変動、停止表示された第３図柄を確認しておく必要がある。つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、毎変動、遊技者は停止表示される第３図柄を確認するために液晶画面を注視することとなるため、遊技に集中させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。なお、本第３３制御例の第３変形例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ、今回の左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の態様を、前回の特図変動における第３図柄の態様と完全一致（即ち、キャラ図柄態様と数字図柄態様がどちらも同一態様）させることが可能に構成している。これにより、前回の特図変動における第３図柄を確認していた遊技者は、今回の特図変動において特別図柄抽選の結果が報知されるよりも前に、左図柄列Ｚ１に第３図柄が停止表示された時点で特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると把握することが可能となり、優越感を与えることができる。

【６９１９】

なお、本第３３制御例では、左図柄列Ｚ１に前回の特図変動における第３図柄の態様と完全に同一態様の第３図柄が停止表示された場合に、大当たり当選であることが確定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、２変動以上続いて左図柄列Ｚ１にキャ

ラ図柄態様、または数字図柄態様のいずれかが同一態様で停止表示される構成とし、連続した回数が多い程大当たり当選期待度が高くなる構成としても良い。このように構成することで、前回の特図変動における第３図柄と同一態様の第３図柄が停止表示された特図変動において特別図柄抽選の結果が外れであった場合であっても、次変動でさらに同一態様の第３図柄が停止表示されれば、大当たり当選の可能性が高くなるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、このように構成する場合、左図柄列Ｚ１に同一態様の第３図柄が停止表示された場合に、連続した回数を示唆する態様（例えば、「２回目」等の表示）を表示する構成としても良いし、連続していることを示唆する態様（例えば、「続いてるよ」等のコメント表示）を表示する構成としても良い。このように構成することで、２変動以上の特図変動を跨いで同一態様の第３図柄が停止表示されることを遊技者に分かり易くすることが可能となる。これにより、例えば、４変動に跨がって同一態様の第３図柄が停止表示される演出が設定されている場合に、２変動目の特図変動で同一態様の第３図柄が停止表示されたにも関わらず、特別図柄抽選の結果が外れであったことから遊技意欲を無くした遊技者が４変動目の特図変動（特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動）が実行されるよりも前に遊技を止めてしまうといった不具合を抑制することができる。

【６９２０】

＜第３３制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図２０１３～図２０１７を参照して、本第３３制御例の第３変形例における電気的構成について説明する。まず、図２０１３を参照して、本第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２０１３に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａｉと、チャンスゾーン演出設定テーブル２２２ｃｉと、タイマー演出設定テーブル２２２ｄｉと、タイマー内容設定テーブル２２２ｅｉと、再セット用報知態様設定テーブル２２２ｆｉと、楽曲演出設定テーブル２２２ｇｉと、図柄変更演出設定テーブル２２２ｈｉと、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル２２２ｉｉと、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣと、キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣと、同一図柄停止演出態様決定テーブル２２２ｃｉＣと、が少なくとも記憶されている。なお、上述した第３３制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣは、第３図柄の数字図柄態様を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、図２０１５を参照して、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣについて説明する。図２０１５は、この数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣの規定内容を模式的に示した図である。図２０１５に示すように、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣは、図柄カウンタ値と、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別に対応して数字図柄態様が規定されている。具体的には、図柄カウンタ値が「１」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず１図柄（数字の１ｎ１）が決定され、図柄カウンタ値が「２」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず２図柄（数字の２ｎ２）が決定され、図柄カウンタ値が「３」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず３図柄（数字の３ｎ３）が決定され、図柄カウンタ値が「４」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず４図柄（数字の４ｎ４）が決定され、図柄カウンタ値が「５」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず５図柄（数字の５ｎ５）が決定され、図柄カウンタ値が「６」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず６図柄（数字の６ｎ６）が決定される。また、図柄カウンタ値が「７」である場合には、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ」である場合には７図柄（数字の７ｎ７）が決定され、大当たり種別が「大当たりＢ」である場合、または特別図柄抽選の結果が「小当たり」、「外れ」である場合には、８図柄（数字の８ｎ８）が決定される。

【６９２１】

図２０１３に戻り説明を続ける。キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣは、第３図柄のキャラ図柄態様を決定するために参照されるテーブルである。ここで、図２０１６を

参照して、キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣについて説明する。図２０１６は、このキャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣの規定内容を模式的に示した図である。図２０１６に示すように、キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣは、図柄カウンタ値と、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別に対応してキャラ態様が規定されている。具体的には、図柄カウンタ値が「１」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「タコｃ１」が決定され、図柄カウンタ値が「２」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「フグｃ２」が決定され、図柄カウンタ値が「３」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「カメｃ３」が決定され、図柄カウンタ値が「４」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「サメｃ４」が決定され、図柄カウンタ値が「５」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「エビｃ５」が決定され、図柄カウンタ値が「６」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「アンコウｃ６」が決定される。また、図柄カウンタ値が「７」である場合には、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ」である場合にはキャラ態様として「ジュゴンｃ７」が決定され、大当たり種別が「大当たりＢ」である場合、または特別図柄抽選の結果が「小当たり」、「外れ」である場合には、キャラ態様として「熱帯魚ｃ８」が決定される。

【６９２２】

図２０１３に戻り、説明を続ける。同一図柄停止演出態様決定テーブル２２２ｃｉＣは、同一図柄停止演出の演出態様を決定するために参照されるテーブルである。ここで、図２０１７を参照して、同一図柄停止演出態様決定テーブル２２２ｃｉＣについて説明する。図２０１７は、この同一図柄停止演出態様決定テーブル２２２ｃｉＣの規定内容を模式的に示した図である。この同一図柄停止演出態様決定テーブル２２２ｃｉＣは、特図変動における表示用変動パターンとして、同一図柄停止演出を含む表示用変動パターンが決定された場合に、その同一図柄停止演出の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。図２０１７に示す通り、同一図柄停止演出態様決定テーブル２２２ｃｉＣは、特別図柄抽選の結果と、第２演出カウンタ２２３ｇｉのカウンタ値に対応して演出態様が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば、演出態様として「同一キャラ・同一数字」が決定される。この「同一キャラ・同一数字」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列Ｚ１に、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄のキャラ図柄態様と数字図柄態様のどちらとも同一態様である第３図柄を停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、第２演出カウンタ値が「５００～７４９」の範囲内であれば、演出態様として「同一キャラ」が決定される。この「同一キャラ」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列Ｚ１に、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄のキャラ図柄態様と同一態様である第３図柄を停止表示させ、数字図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、第２演出カウンタ値が「７５０～９９９」の範囲内であれば、演出態様として「同一数字」が決定される。この「同一数字」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列Ｚ１に、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の数字図柄態様と同一態様である第３図柄を停止表示させ、キャラ図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」であり、第２演出カウンタ値が「０～４９９」の範囲内であれば、演出態様として「同一キャラ」が決定される。この「同一キャラ」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列Ｚ１に、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄のキャラ図柄態様と同一態様である第３図柄を停止表示させ、数字図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」であり、第２演出カウンタ値が「５００～９９９」の範囲内であれば、演出態様として「同一数字」が決定される。この「同一数字」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列Ｚ１に、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の数字図柄態様と

同一態様である第３図柄を停止表示させ、キャラ図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。図２０１７に示すように、「同一キャラ・同一数字」の演出態様は、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合にのみ決定される演出態様である。つまり、特図変動において、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の態様と、完全に一致する態様の第３図柄が左図柄列Ｚ１に停止表示された場合には、大当たり当選確定であると遊技者は認識することができる。なお、本第３３制御例の第３変形例では、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、２５０／１０００（２５％）で「同一キャラ」の演出態様が決定され、２５０／１０００（２５％）で「同一数字」の演出態様が決定される。また、特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」である場合には、５００／１０００（５０％）で「同一キャラ」の演出態様が決定され、５００／１０００（５０％）で「同一数字」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」である場合の方が、「大当たり」である場合よりも、「同一キャラ」のみ、または「同一数字」のみの演出態様が決定され易い構成となっている。なお、これに限ることなく、例えば、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、４００／１０００（４０％）で「同一キャラ」の演出態様が決定され、１００／１０００（１０％）で「同一数字」の演出態様が決定される構成とし、特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」である場合には、２００／１０００（２０％）で「同一キャラ」の演出態様が決定され、８００／１０００（８０％）で「同一数字」の演出態様が決定されるといったように、特別図柄抽選の結果が「大当たり当選」である場合の方が「外れ」または「小当たり」である場合よりも決定され易い演出態様を設ける構成としても良い。このように構成することで、同一図柄停止演出において「同一キャラ・同一数字」の演出態様で演出が実行されなかったとしても、キャラ図柄態様と数字図柄態様のうち、どちらが前回と同一態様なのかによって特別図柄抽選の結果を予測し易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９２３】

次に、図２０１４を参照して、本第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１内のＲＡＭ２２３について説明する。本第３３制御例の第３変形例における音声ランプ装置１１３のＭＰＵ２２１内のＲＡＭ２２３は、上述した第３３制御例における音声ランプ装置１１３のＭＰＵ２２１内のＲＡＭ２２３に対して、新たにキャラカウンタ２２３ａｉＣを設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。キャラカウンタ２２３ａｉＣは、第３図柄のキャラ図柄態様を決定するためのカウンタであり、１～７の範囲のループカウンタである。キャラカウンタ２２３ａｉＣは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理内の演出更新処理（図１９１５参照）のＳ３６１４Ｉの処理において、各種カウンタと共にカウンタ値が更新される。なお、上述した第３３制御例では、図柄カウンタ２２３ｍｉのカウンタ値を特図変動が実行される場合に実行される特図１演出態様設定処理（図１９０９のＳ４４０９Ｉ参照）において更新する構成としていた。つまり、特図変動が実行されていない期間には図柄カウンタ値が更新されない構成であった。これに対して、本第３３制御例の第３変形例では、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理内の演出更新処理（図１９１５参照）のＳ３６１４Ｉの処理において、各種カウンタと共にカウンタ値が更新される構成としている。つまり、特図変動が実行されていない期間にも図柄カウンタ値が更新される構成である。上述した第３３制御例では、例えば、前回の特図変動で図柄カウンタ値が「１」に更新された場合、次回の特図変動が実行されるタイミングに関わらず、次回の特図変動において更新される図柄カウンタ値は「２」となるため、第３図柄の図柄態様を特図変動毎に規則的に可変させる。一方、本第３３制御例の第３変形例では、特図変動が実行されていない期間にも図柄カウンタ値が更新されるため、前回の特図変動で図柄カウンタ値が「１」に更新された場合、次回の特図変動が実行されるタイミングによって図柄カウンタ値が異なり、第３図柄の図柄態様が不規則に可変する。

【６９２４】

＜第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２０１８～図２０２３を参照して、本第３３制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第３３制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図２０１８を参照して、本第３３制御例の第３変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）について説明する。図２０１８は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）を示したフローチャートである。特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）が実行されると、まず、図柄カウンタ２２３ｍｉと、キャラカウンタ２２３ａｉＣのカウンタ値をそれぞれ取得する（Ｓ４６２３Ｉ）。なお、上述した第３３制御例では、特図変動が実行される毎に図柄カウンタ値が更新される構成であったが、本第３３制御例の第３変形例では、演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）のＳ３６１４Ｉの処理において、各種カウンタの更新に合わせて、図柄カウンタ値と、キャラカウンタ値も更新される。つまり、特図変動が実行されていない期間も演出更新処理（Ｓ３１１２Ｉ）が実行される毎にカウンタ値は更新される構成としている。このため、特図１演出態様設定処理（Ｓ４４０９Ｉ）において取得する図柄カウンタ値と、キャラカウンタ値は変動毎に不規則な値となるため、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄の態様は変動毎で不規則に可変する。Ｓ４６２３Ｉの処理が終了すると、次に、今回の特別図柄抽選の結果と、受信した入賞情報コマンドに含まれる変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択テーブル２２２ａｉＡから表示用変動パターンを決定し（Ｓ４６０２Ｉ）、次に、飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）を実行する（Ｓ４６０３Ｉ）。ここで、図２０１９を参照して、本第３３制御例の第３変形例における飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）について説明する。図２０１９は、この飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）を示したフローチャートである。飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動における表示用変動パターンは同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであるか判別する（Ｓ４７０１Ｉ）。同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｉ：Ｎｏ）、通常図柄態様決定処理を実行する（Ｓ４７１５Ｉ）。通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）は、同一図柄停止演出なしの表示用変動パターンが設定された特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示させる第３図柄の図柄態様を決定するための処理である。なお、通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）の詳細については、図２０２０を参照して後述する。通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）が終了すると、Ｓ４７１６Ｉの処理に移行する。Ｓ４７１６Ｉの処理では、Ｓ４７１５Ｉ、及びＳ４７１９Ｉ～Ｓ４７２３Ｉの処理において決定された数字図柄態様とキャラ図柄態様に対応する図柄情報をそれぞれ図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納する。一方、Ｓ４７０１Ｉの処理において、同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｉ：Ｙｅｓ）、同一図柄演出態様決定テーブル２２２ｃｉＣ（図２０１７参照）に基づいて同一図柄停止演出の演出態様を決定し（Ｓ４７１７Ｉ）、決定した演出態様が「同一キャラ」（前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄のキャラ図柄態様と同一態様のキャラ図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる演出態様）であるかを判別し（Ｓ４７１８Ｉ）、「同一キャラ」図柄停止ありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ４７１８Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されているキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する（Ｓ４７１９Ｉ）。一方、「同一キャラ」図柄停止ありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ４７１８Ｉ：Ｎｏ）、キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣからキャラカウンタ値に対応するキャラ図柄態様を決定する（Ｓ４７２０Ｉ）。Ｓ４７１９Ｉ、またはＳ４７２０Ｉの処理が終了すると、次に、Ｓ４７２１Ｉの処理を実行する。Ｓ４７２１Ｉの処理では、Ｓ４７１７Ｉの処理において決定した同一図柄停止演出の演出態様が「同一数字」（前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の数字図柄態様と同一態様の数字図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる演出態様）であるかを判別し（Ｓ４７２１Ｉ）、「同一数字」図柄停止ありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ４７２１Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ａｉＣに格納されている数字図柄情報に対応する数字図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる数字図柄態様として決定する（Ｓ４７

２２Ｉ）。一方、Ｓ４７２１Ｉの処理において、「同一数字」図柄停止ありの演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ４７２１Ｉ：Ｎｏ）、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣから図柄カウンタ値に対応する数字図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる数字図柄態様として決定する（Ｓ４７２３Ｉ）。Ｓ４７２２Ｉ、またはＳ４７２３Ｉの処理が終了すると、Ｓ４７１６Ｉの処理に移行する。次に、図２０２０を参照して、通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）について説明する。図２０２０は、この通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）を示したフローチャートである。通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）では、同一図柄停止演出が実行されない場合の第３図柄の図柄態様を決定するための処理を実行する。通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）が実行されると、まず、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣから図柄カウンタ値に対応する数字図柄態様を決定し（Ｓ４８５１Ｉ）、前回の特図変動における数字図柄態様と同一態様であるかを判別する（Ｓ４８５２Ｉ）。具体的には、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている数字図柄情報を読み出し、Ｓ４８５１Ｉの処理において決定された数字図柄態様と同一態様であるかを判別する。前回の数字図柄態様と同一態様であると判別した場合には（Ｓ４８５２Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄カウンタ値に１加算し、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣから図柄カウンタ値に対応する対応する数字図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる数字図柄態様として決定する（Ｓ４８５３Ｉ）。一方、Ｓ４８５２Ｉの処理において、前回の数字図柄態様と同一態様ではないと判別した場合には（Ｓ４８５２Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４８５１Ｉの処理において決定した数字図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる数字図柄態様として決定する（Ｓ４８５４Ｉ）。Ｓ４８５３Ｉ、またはＳ４８５４Ｉの処理が終了すると、キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣからキャラカウンタ値に対応するキャラ図柄態様を決定し（Ｓ４８５５Ｉ）、決定したキャラ図柄態様が前回のキャラ図柄態様と同一態様であるかを判別する（Ｓ４８５６Ｉ）。具体的には、図柄情報格納エリア２２２ｎｉに格納されているキャラ図柄情報を読み出し、Ｓ４８５５Ｉの処理において決定されたキャラ図柄態様と同一態様であるかを判別する。前回のキャラ図柄態様と同一態様であると判別した場合には（Ｓ４８５６Ｉ：Ｙｅｓ）、キャラカウンタ値に１加算し、キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣからキャラカウンタ値に対応するキャラ図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する（Ｓ４８５７Ｉ）。一方、Ｓ４８５６Ｉの処理において、前回のキャラ図柄態様と同一態様ではないと判別した場合には（Ｓ４８５６Ｉ：Ｎｏ）、Ｓ４８５５Ｉの処理において決定したキャラ図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する（Ｓ４８４５８Ｉ）。このように通常図柄態様決定処理（Ｓ４７１５Ｉ）が実行されることにより、前回の数字図柄態様、キャラ図柄態様と同一態様の図柄態様が決定されないようにすることができる。図２０１８に戻り、説明を続ける。飾り図柄演出設定処理（Ｓ４６０３Ｉ）が終了すると、次に、チャンスゾーン演出設定処理を実行する（Ｓ４６０４Ｉ）。なお、Ｓ４６０４Ｉ～Ｓ４６０７Ｉの処理は、上述した第３３制御例における処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【６９２５】

次に、図２０２１を参照して、本第３３制御例の第３変形例における停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）について説明する。図２０２１は、この停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）を示したフローチャートである。停止種別設定処理（Ｓ４３０９Ｉ）が実行されると、まず、今回の特図変動が第２特別図柄であるかを判別する（Ｓ５３０１Ｉ）。第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンドから抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５３０２Ｉ）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５３０３Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１Ｉの処理において、第２特別図柄ではない（即ち、第１特別図柄である）と判別した場合には（Ｓ５３０１Ｉ：Ｎｏ）、数字図柄態様決定処理を実行する（Ｓ５３１９Ｉ）。ここで、図２０２２を参照して、数字図柄態様決定処理（Ｓ５３１９Ｉ）について説明する。図２０２２は、この数字図柄態様決定処理（Ｓ５３１９Ｉ）を示したフローチャートである。数字図柄態様決定処理（Ｓ５３１９Ｉ）は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示させる第３図柄の数字図柄態様を決定するため

の処理である。数字図柄態様決定処理（Ｓ５３１９Ｉ）が実行されると、まず、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている数字図柄情報を読み出し、その数字図柄情報に対応する数字図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させる数字図柄態様として決定する（Ｓ５４０１Ｉ）。次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ５４０２Ｉ）、大当たりであると判別した場合には（Ｓ５４０２Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている数字図柄情報に対応する数字図柄態様を中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３に停止表示させる数字図柄態様として決定し（Ｓ５４０３Ｉ）、本処理を終了する。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字図柄態様が停止表示される。一方、Ｓ５４０２Ｉの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が「大当たり」ではないと判別した場合には（Ｓ５４０２Ｉ：Ｎｏ）、次に、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターン（即ち、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターン）であるかを判別し（Ｓ５４０４Ｉ）、リーチありの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５４０４Ｉ：Ｎｏ）、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣから図柄カウンタ値に４加算した値に対応する数字図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させる数字図柄態様として決定し（Ｓ５４０５Ｉ）、図柄カウンタ値に２加算した値に対応する数字図柄態様を中図柄列Ｚ２に停止表示させる数字図柄態様として決定し（Ｓ５４０６Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０４Ｉの処理において、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されている数字図柄情報に対応する数字図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させる数字図柄態様として決定し（Ｓ５４０７Ｉ）、数字図柄態様決定テーブル２２２ａｉＣから図柄カウンタ値を１減算した値に対応する数字図柄態様を中図柄列Ｚ２に停止表示させる数字図柄態様として決定し（Ｓ５４０８Ｉ）、本処理を終了する。

【６９２６】

図２０２１に戻り説明を続ける。数字図柄態様決定処理（Ｓ５３１９Ｉ）が終了すると、次に、キャラ図柄態様決定処理を実行する（Ｓ５３２０Ｉ）。ここで、図２０２３を参照して、キャラ図柄態様決定処理（Ｓ５３２０Ｉ）について説明する。図２０２３は、このキャラ図柄態様決定処理（Ｓ５３２０Ｉ）を示したフローチャートである。キャラ図柄態様決定処理（Ｓ５３２０Ｉ）は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示させる第３図柄のキャラ図柄態様を決定するための処理である。キャラ図柄態様決定処理（Ｓ５３２０Ｉ）が実行されると、まず、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されているキャラ図柄情報を読み出し、そのキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を左図柄列Ｚ１に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する（Ｓ５５０１Ｉ）。次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ５５０２Ｉ）、大当たりであると判別した場合には（Ｓ５５０２Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されているキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し（Ｓ５５０３Ｉ）、本処理を終了する。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一のキャラ図柄態様が停止表示される。一方、Ｓ５５０２Ｉの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が「大当たり」ではないと判別した場合には（Ｓ５５０２Ｉ：Ｎｏ）、次に、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターン（即ち、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターン）であるかを判別し（Ｓ５５０４Ｉ）、リーチありの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５５０４Ｉ：Ｎｏ）、キャラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣからキャラカウンタ値に４加算した値に対応するキャラ図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し（Ｓ５５０５Ｉ）、キャラカウンタ値に２加算した値に対応するキャラ図柄態様を中図柄列Ｚ２に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し（Ｓ５５０６Ｉ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０４Ｉの処理において、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５５０４Ｉ：Ｙｅｓ）、図柄情報格納エリア２２３ｎｉに格納されているキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を右図柄列Ｚ３に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し（Ｓ５５０７Ｉ）、キャ

ラ図柄態様決定テーブル２２２ｂｉＣからキャラカウンタ値を１減算した値に対応するキャラ図柄態様を中図柄列Ｚ２に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し（Ｓ５５０８Ｉ）、本処理を終了する。

【６９２７】

図２０２１に戻り、説明を続ける。キャラ図柄態様決定処理（Ｓ５３２０Ｉ）が終了すると、次に、表示用停止図柄コマンドを設定し（Ｓ５３２１Ｉ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５３２１Ｉで設定する表示用停止図柄コマンドには、Ｓ５３１９Ｉ及びＳ５３２０Ｉの処理において決定された各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示される第３図柄の数字図柄態様とキャラ図柄態様を示す情報が少なくとも含まれており、ここで設定された表示用停止図柄コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１８９９参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２Ｉ）において表示制御装置１１４に送信される。表示制御装置１１４では、この表示用停止図柄コマンドに対応する各第３図柄を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示するための処理を実行する。

【６９２８】

以上、説明したように、本第３３制御例の第３変形例では、第３図柄を構成する数字とキャラクタが紐付いておらず、第３図柄の図柄態様として、数字図柄態様と、キャラ図柄態様をそれぞれ分けて設定する構成としている。また、左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を構成する数字図柄態様と、キャラ図柄態様は、前回の特図変動における左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄の態様と同一態様とならない範囲で変動毎に不規則に可変し、特定の変動パターン種別（例えば、スーパーリーチ）が設定された特図変動が実行される場合に、左図柄列Ｚ１に停止表示される数字図柄態様、又はキャラ図柄態様が、前回の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示された数字図柄態様、又はキャラ図柄態様と同一態様で停止表示される構成としている。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず、毎変動、遊技者は停止表示される第３図柄を確認するために液晶画面を注視することとなるため、遊技に集中させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。なお、本第３３制御例の第３変形例では、特定の変動パターン種別が設定された特図変動が実行される場合に左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄が、前回の特図変動における第３図柄と同一態様で表示される構成としたが、これに限るものではなく、右図柄列Ｚ３、または中図柄列Ｚ２に停止表示される第３図柄を前回の特図変動における同図柄列の第３図柄の態様と同一態様としても良い。また、今回の特図変動がスーパーリーチである場合に、前回の特図変動において各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示された第３図柄を構成する要素（数字図柄態様、キャラ図柄態様）のいずれかが、今回の特図変動においていずれかの図柄列に停止表示される構成としても良い。このように構成することで、更に遊技者を遊技に集中させることができる。また、このように構成する場合に、前回の特図変動において表示された第３図柄の態様と同一態様の図柄を複数表示可能に構成しても良く、同一態様の図柄が１つのみの場合よりも、同一態様の図柄が多い方が大当たり当選期待度が高いことを示唆する構成としても良い。

【６９２９】

なお、本第３３制御例の第３変形例では、左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２、右図柄列Ｚ３の３つの図柄列に停止表示される第３図柄の組み合わせにより、特別図柄抽選の結果を報知する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、左図柄列Ｚ１と中図柄列Ｚ２に停止表示される第３図柄の組み合わせで特別図柄抽選の結果を報知する構成としても良い。この場合、例えば、次の特図変動において左図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄によって報知する構成としても良い。つまり、右図柄列Ｚ３の第３図柄として左図柄列Ｚ１に停止表示された第３図柄と同一態様の第３図柄が停止表示された場合には、次の特図変動で左図柄列Ｚ１に連続して同一態様の第３図柄が停止表示されることとなるため、今回の特図変動が外れであった場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、このように構成する場合、右図柄列Ｚ３に停止表示される第３図柄を特別図柄の変動時間が経過した後の図柄確定時間（特別図柄抽選の結果を確定表示する時間）に停止表示させる構成としても良い。つ

まり、特別図柄の変動時間中に左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ３の順に第３図柄を停止表示させ、特別図柄の変動時間終了後に右図柄列Ｚ３に第３図柄を停止表示させる。これにより、特別図柄抽選の結果として外れを示す態様が表示された場合に、右図柄列Ｚ３に左図柄と同一態様の第３図柄が停止表示されることを遊技者に期待させることで、特別図柄抽選の結果が外れであったことよりも右図柄の態様に遊技者の気を向けることができるため、遊技意欲が低下することを抑制することができる。また、当選、特別図柄の変動時間内に右図柄列Ｚ３に第３図柄を停止表示させても良い。

【６９３０】

＜第３４制御例＞

次に、図２０２４～図２０９３を参照して第３４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。従来より、特別図柄の大当たりに当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されている期間に、保留記憶されている特別図柄の抽選権利（以下、保留球と言う）の当否判定結果を事前判別（所謂、先読み）した結果、保留球の中に大当たり当選する保留球が有ると判別した場合の一部で、大当たり遊技中に大当たり当選する保留球が存在することを示唆する演出（所謂、保留連演出）を実行する遊技機が知られている。このような保留連演出が実行されることにより、大当たり遊技中に保留連演出が実行されることを遊技者に期待させ、大当たり遊技が単調となることを抑制するとともに、大当たり遊技が終了した後も、次回の大当たり当選が確定しているという安心感を遊技者に与えることで遊技意欲を向上させることができるものであった。しかしながら、従来の保留連演出は大当たり遊技が開始されるまでに獲得している保留球の先読み結果に基づいて実行されるものであり、大当たり遊技開始までに保留球を獲得できなかった場合には大当たり遊技中に保留連演出が実行されることはないため、大当たり遊技が単調となってしまうという問題があった。

【６９３１】

これに対して、本第３４制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技中にも保留球を獲得可能に構成し、大当たり遊技中に獲得した保留球が大当たり当選する保留球である場合にも、実行中の大当たり遊技中に保留連演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技開始前に保留球を獲得できなかった場合であっても、大当たり遊技中に新たな保留球を獲得することで保留連演出が実行され得るため、大当たり遊技中に保留連演出が実行されることを遊技者に期待させることが可能となる。

【６９３２】

また、従来より、特別図柄の抽選結果を報知するための変動演出において、遊技者に演出用ボタンを操作させる演出（以下、ボタン演出）を実行する遊技機が知られている。このようなボタン演出を実行する遊技機では、ボタン演出が開始される前にボタン演出が開始されることを示唆する表示（以下、ボタン演出準備表示）をした後にボタン演出を実行するものがあり、この場合、ボタン演出が開始されるまではボタン操作が無効となり、ボタン演出が実行されている期間のみボタン操作が有効となるものが一般的である。具体的な制御内容としては、演出用ボタンのセンサ（以下、ボタンセンサという）のオン・オフによってボタン操作が実行されたか否かを判別するが、この際、ボタン操作の有効期間が開始された後にボタンセンサがオフからオンに遷移しないとボタン演出においてボタン操作が有効とならないのが一般的であり、例えば、ボタン演出準備表示中に遊技者がボタンを押下し、押下したままの状態（所謂、長押し状態）でボタン演出が開始されたとしても、ボタン演出内でボタン操作が実行されたとは判別されず、ボタン演出開始後に一度ボタンから手を離し、再度ボタン押下することでボタン操作が有効と判別されることとなる。このため、ボタン演出準備表示を見てボタン演出開始前にボタン操作を実行してしまった遊技者に対してボタン操作が有効とならないことにストレスを感じさせてしまう虞があった。

【６９３３】

これに対して、本第３４制御例のパチンコ機１０では、ボタン演出が開始される前（即ち、ボタン操作の有効期間が開始される前）に遊技者がボタン操作を開始した場合であっ

ても、ボタン演出開始後に遊技者が演出用ボタンから一度手を離さなくてもボタン操作を有効と判別可能に構成している。具体的には、５００ｍｓ毎にボタンセンサの状況を記憶し、ボタン演出が開始される場合（ボタン操作有効期間となった場合）に保持しているボタンセンサの過去データと照らし合わせ、過去２回以上オン状態が連続している場合にはオンである（ボタン操作が有効である）と判別し、それ以外の場合にはオフである（ボタン操作が無効である）と判別する。このように構成することで、遊技者の演出用ボタンの操作タイミングのズレによりボタン演出中のボタン操作が上手く反映されず遊技者にストレスを感じさせる不具合を抑制することができる。本第３４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６９３４】

以下、本第３４制御例のパチンコ機１０について、添付図面を参照して説明する。図２０２４は、本第３４制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図２０２６および図２０２７はパチンコ機１０の遊技盤１３の右側領域の球流れを示した模式図であり、図２０２８はパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた非電動役物７１０の動作を示した模式図であり、図２０２９はパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた第２可変入賞装置６５０の内部構造を示した模式図であり、図２０３０はパチンコ機１０に設けられた枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００の模式図である。

【６９３５】

パチンコ機１０は、図２０２４に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図２０２４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ（以下、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂの両方を示す場合には、第１入球口６４と称す。）、第２入球口６４０、スルーゲート６７、可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）等を有する遊技盤１３（図２０２５参照）が前面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面（遊技領域）を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２０４５参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図２０２４参照）左側に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図２０２４参照）右側に下降傾斜して形成され、そ

の傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。
【６９３６】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯または点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図２０２４参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。また、右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２０２５参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【６９３７】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。一方、下皿ユニット１５の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。なお、本第３４制御例では、上記した構成としたが、それに限らず、主制御装置１１０や他の制御装置が球発射ユニット１１２ａにより発射された球を検出する構成や、球発射ユニット１１２ａのソレノイドが球を発射したことを検出するように構成してもよい。また、検出した球の数をカウントして、ＲＡＭクリア等の処理が実行されるまで記憶するように構成してもよい。そして、下皿ユニット１５の上部に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が設けられている。枠ボタン（演出ボタン）２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景など

を可変させる場合などに、遊技者により操作される。なお、枠ボタン２２の内部には、図示しないボタンセンサが設けられており、枠ボタン２２が押下されていない場合にはボタンセンサをオフに可変し、枠ボタン２２が押下されている場合にはボタンセンサをオンに可変する。可変されたボタンセンサのオン・オフを示す信号は、音声ランプ制御装置１１３に送信され、後述する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２３により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）において判別される。また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図２０３０（ｂ）に示すように、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。なお、選択ボタン６００ａ～ｅには、それぞれに図示しない選択ボタンセンサが設けられており、選択ボタン６００ａ～ｅの内対応するボタンが押下されるとオンとなる。本第３４制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図２０４５参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図２０４５参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第３４制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように、遊技者が操作可能な枠ボタン２２及び選択ボタン６００をパチンコ機１０に配設することで、パチンコ機１０で実行される演出を任意に選択することが可能となり、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下操作可能な枠ボタン２２と選択ボタン６００を設けているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、遊技者が接触（或いは接近）したことを検知するセンサ式の操作手段や、遊技者が左右（或いは前後）方向に操作可能なレバー式の操作手段や、遊技者が回転操作可能なハンドル式の操作手段を設けてもよい、さらに、本実施形態では、操作手段の個数を２個としているが、それ以上に設けてもよいし、異なる操作方法の操作手段を複数設けてもよい。このように構成することで、遊技者がより多様な操作を実行することができ、操作手段に対する遊技者の操作に基づいて実行される演出の種類を増加させることができる。また、操作手段（枠ボタン（演出ボタン）２２及び選択ボタン６００）は、遊技者が遊技を実行しながら（右手で操作ハンドル５１を操作しながら）でも操作可能な位置（下皿ユニット１５の上部左側）に配設されているため、遊技者が遊技を実行している最中であっても、容易に枠ボタン２２を操作することができる。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【６９３８】

図２０２５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図２０２４参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２０２５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３

の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図２０２４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（始動口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。また、遊技領域は、戻り球防止部材６８を通過した球がアウト口６６や入賞口（入球口）を通過するまでに流下する領域はすべて含まれる。本パチンコ機１０では、可変表示装置ユニット８０の左側（遊技盤１３正面視で左側）を左遊技領域、右側を右遊技領域として形成し、左遊技領域を狙って球を発射する遊技（以下、左打ち遊技と称す）では、一般入球口６３や左第１入球口６４ａに球を入球させる遊技が行われ、右遊技領域を狙って球を発射する遊技（以下、右打ち遊技と称す）では、発射された球が可変表示装置ユニット８０の上方を通過し、右遊技領域に設けられる右第１入球口６４ｂ、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０等を狙う遊技が行われる。このように構成された本パチンコ機１０では、遊技者に対して遊技状態に応じた遊技（左打ち遊技又は右打ち遊技）を行わせることで、遊技が単調になることを抑制している。また、詳細は後述するが、本パチンコ機１０では設定される各種遊技状態（通常状態、時短状態、大当たり状態等）に応じて、遊技者に対して有利となる遊技（左打ち遊技又は右打ち遊技）が異なるように構成されている。これにより、遊技者に対して現在の遊技状態を把握しながら、遊技の内容を変更させることができ、より遊技が単調になることを抑制することができる。なお、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ及び第２入球口６４０には、それぞれ図示しないセンサ領域が設けられており、このセンサ領域を遊技球が通過した場合に、各種乱数値が取得される。

【６９３９】

図２０２５に戻り遊技盤１３の説明を続ける。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２０４５参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２０２５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２０２５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。本パチンコ機１０では、球が第１入球口６４、または第２入球口６４０のいずれかへ入球した場合に特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている第１特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、その開放が大当たり種別に応じた回数（ラウンド数）繰り返される。その結果、その第１特定入賞口６５ａに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【６９４０】

また、本パチンコ機１０では、特別図柄の抽選によって、大当たり以外（外れ）が判定された場合の一部にて特別遊技状態とは異なる特典が遊技者に付与される小当たりが判定されるように構成されている。特別図柄の抽選が小当たりに当選すると、第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａが所定期間（例えば、合計で１．８秒経過するまで、

或いは、球が１０個入賞するまで）開放される小当たり遊技が実行される。なお、詳細は後述するが、本パチンコ機１０では、この小当たり遊技中に第２特定入賞口６５０ａに入賞した球の一部が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図２０２９参照））を通過した場合に、小当たり遊技終了後に上述した大当たり遊技が実行されるように構成されている。これにより、遊技者は、特別図柄の抽選で大当たりに当選することを狙う遊技と、特別図柄の抽選で小当たりに当選することで実行される小当たり遊技の遊技結果に基づいて大当たりが実行されることを狙う遊技との両方を実行することができる。よって、遊技者に多様な遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、詳細は後述するが、本パチンコ機１０には、特別図柄の大当たり種別として「大当たりＡ」～「大当たりＤ」の４種類が設けられている。なお、「大当たりＡ」は、球が第１入球口６４へと入球したことを契機として実行される抽選（以下、第１特別図柄抽選）で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たりＢ」は、球が第２入球口６４０へと入球したことを契機として実行される抽選（以下、第２特別図柄抽選）で大当たりとなった場合、または、第２特別図柄抽選で小当たりとなり、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たりＣ～Ｄ」の２種類は、第２特別図柄抽選で小当たりとなり、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に決定され得る大当たり種別である。このように設けられた複数の大当たり種別は、大当たり遊技が実行された場合に遊技者に付与される特典として、大当たり遊技中の特典（例えば、ラウンド数、開放時間、開放動作パターン）や、大当たり遊技後に付与される特典（例えば、遊技者が次の大当たりを獲得しやすい遊技状態を付与する特典）が異なるように設定されている。これにより、遊技者に対して様々な契機で実行される大当たり遊技において、より有利な特典が付与される大当たり遊技を獲得しようと遊技意欲を高めさせることができるとともに、多彩な遊技性を提供することができる。特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、７秒～９０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数は、入球口の種別毎にそれぞれ最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４、または第２入球口６４０についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、詳細は後述するが、本第３４制御例では、第２特別図柄抽選で大当たりとならなかった場合には、全て小当たりとなるように構成している。つまり、第２特別図柄抽選が実行された場合には、必ず大当たり、または、小当たりのいずれかに当選することとなる。

【６９４１】

一方、スルーゲート（普通入球口）６７における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。なお、スルーゲート（普通入球口）６７には、図示しないセンサ領域が設けられており、このセンサ領域を遊技球が通過したことに基づいて各種乱数値を取得する。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、０．２秒または３秒）だけ遊技球を所定方向に案内するための部材である第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉扉６４０ａ１が開放位置に可変されることで第２入球口６４０が開放される。なお、通常時は、電動役物６４０ａの開閉扉６４０ａ１が閉鎖位置に配設されているため、第２入球口６４０が閉鎖されている。よって、普通図柄の当たりとなった場合は、球が第２入球口６４０へ入球し易くなり、その結果、第２特別図柄の抽選が行われ易くなる。なお、上述したように、本第３４制御例では、第２特別図柄抽選が実行されると必ず大当たり、または、小当たりのいずれかに当選するため、普通図柄の当たり当選が実質的に特別図柄の大当たり当選、または小当たり当選であると言える。また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒または４秒）が経過した後に

、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、スルーゲート（普通入球口）６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、詳細は後述するが、本第３４制御例では、時短状態として「時短Ａ～Ｃ」の３種類の時短種別があり、設定されている時短種別によって普通図柄の変動時間を異ならせる構成としている。本第３４制御例では、いずれの時短種別も特別図柄の変動表示が１回実行されることにより時短状態の終了条件が成立する構成としているため、１回の特別図柄の変動表示中に普通図柄抽選を多く実行できる方が遊技者に有利となるため、普通図柄の変動時間として短い変動時間が選ばれ易い時短種別が遊技者に有利な時短種別となる。

【６９４２】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」～「大当たりＤ」の４種類が設けられている。「大当たりＡ、Ｃ、Ｄ」になると、いずれもラウンド数が５ラウンドの特別遊技状態（５ラウンド大当たり）となり、「大当たりＢ」になるとラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０ラウンド大当たり）となる。また、いずれの大当たり種別の大当たりとなった場合には、その大当たり終了後に、普通図柄の当たり当選時に通常状態よりも第２入球口６４０に球が入球し易くなるように電動役物６４０ａが開放制御される遊技状態である時短状態が、特別図柄の変動が１回終了するまで付与される（時短回数１回）。上述したように、本実施形態で用いられるパチンコ機１０は、遊技状態を通常状態よりも第２入球口６４０に球を入球させ易い時短状態へと移行する機能（所謂、時短機能）を有し、特別図柄の大当たり確率や、普通図柄の大当たり確率を変更する機能（所謂、確率変動機能）を有していないが、これに限られることなく、確率変動機能を有するパチンコ機を用いてもよい。なお、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に応じて大当たり時のラウンド数を異ならせている。これに対して、全ての大当たり種別でラウンド数を共通（例えば、全て８ラウンド）としても良い。また、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を変えてもよい。また、「普通図柄の時短状態」となる期間を変える代わりに、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａを開放する時間や、１回の普通図柄の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数を変更するものとしても良い。また、本実施形態では、大当たりの種別によって、大当たり終了後に付与される特典が決定されるが、例えば、大当たり中に球が特定の領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）を通過したことを条件に大当たり終了後に特別図柄の確変状態や普通図柄の時短状態を付与するようにしてもよい。また、本実施形態では、時短状態が、特別図柄の変動回数が予め定められた特定回数（１回）実行されるまで継続するように構成しているが、時短回数を予め複数回（例えば、１０回）に設定し、特別図柄変動回数が時短回数に到達した場合、或いは、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果となった場合に、時短状態が終了するように構成してもよい。また、特別図柄の抽選とは異なる抽選（時短状態の継続有無を判定する抽選）を実行し、その抽選結果が時短状態を継続しない結果となった場合に時短状態を終了されるように構成してもよい。さらに、本実施形態では、大当たり遊技終了後には必ず時短状態が付与される構成としているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、時短状態が連続して付与される回数を計測する時短付与回数計測手段を設け、その時短付与回数計測手段による計測結果が所定回数（例えば、１０）となった場合には、どの大当たり種別による大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技終了後に時短状態が付与されないようにしてもよい。これにより、遊技者が有利となる遊技期間の上限を設定することができ、遊技者に対して過度な射幸性を提供することを抑制することができる。また、過度な射幸性を抑制する例として、連続して時短状態が付与される回数に上限を設定した例を示したが、それ以外にも、連続して時短状態が付与される期間（時短連荘期間）中に実行される特別図柄の変動回数に上限を設けるようにしてもよい。このように構成した場合であっても、時短連荘期間に上限を設定する

ことができるため、過度な射幸性を抑制することができる。なお、この場合は、時短状態が付与される回数（即ち、時短連荘期間中の大当たり回数）に上限を設定するものではないため、限られた期間（上限が設定された時短連荘期間）中に、数多くの大当たりを獲得しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【６９４３】

遊技領域の正面視右側上部（図２０２５の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第１図柄）を点灯状態により示したり、第１入球口６４、または第２入球口６４０に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。この第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球した場合、その入球回数は入球口毎に最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、複数の入球口への入球数を合算した数が上限数（例えば、８回）となるまで保留されるように設定してもよい。７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示等を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、ＬＥＤ３７ａには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）に応じた特別図柄（第１図柄）が示される。

【６９４４】

また、遊技領域には、球が入球することにより所定数（例えば、５個）の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第３図柄表示装置８１と、ＬＥＤで構成された第２図柄表示装置８３とが設けられている。この可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７の表示および第２図柄表示装置８３の表示に応じた装飾的な第３図柄（装飾図柄）の表示を行うものである。例えば、第１入球口６４、または第２入球口６４０へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が実行される。更に、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が行われる。また、スルーゲート６７を球が通過すると、それをトリガとして、第２図柄表示装置８３において普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される。更に、第３図柄表示装置８１では、その普通図柄の変動表示に同期して、その普通図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が行われる。第３図柄表示装置８１は、８インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示の

うち、特別図柄に関する表示が第１図柄表示装置３７で行われ、普通図柄に関する表示が第２図柄表示装置８３で行われるのに対して、第３図柄表示装置８１はその第１図柄表示装置３７の表示および第２図柄表示装置８３の表示に応じた装飾的な表示が行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。また、第３図柄表示装置８１として複数の液晶ディスプレイを設けても良いし、第３図柄表示装置８１が可動するように構成してもよい。ここで、第３図柄表示装置８１の表示内容について、図２０３１を参照して説明する。

【６９４５】

図２０３１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図２０３１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図２０３１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。図２０３１（ａ）に示すように、第１表示領域Ｄｍに第３図柄の一つである第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄（遊技状態により異なる）を示す、左（左側表示領域Ｄｍ１）、中（中表示領域Ｄｍ２）及び右（右側表示領域Ｄｍ３）の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の第１表示領域Ｄｍ上にて第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄）が変動表示（動的表示）されるようになっている。なお、第１表示領域Ｄｍで表示される第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄）は、「０」から「９」の数字を付しただ主図柄によりそれぞれ構成されている。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が特定の抽選結果（特別図柄の場合は大当たり、または小当たりの一部、普通図柄の場合は当たり）であった場合に、同一の第３図柄（主図柄）が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。具体的には、第１表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。また、第１表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【６９４６】

第１表示領域Ｄｍの右上領域には、第２表示領域Ｄｎ（Ｄｎ１～Ｄｎ６）が形成されている。この第２表示領域Ｄｎには、第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄を示す図柄列が表示される。具体的には、第２表示領域Ｄｎ１は、第１特別図柄を示す図柄列が表示される領域で、第２表示領域Ｄｎ２は、第２特別図柄を示す図柄列が表示される領域で、第２表示領域Ｄｎ３は、普通図柄を示す図柄列が表示される領域として形成されており、各図柄の変動表示に対応した変動表示が表示される。また、第２表示領域Ｄｎには、第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄のそれぞれの保留記憶数も表示される。具体的には、第２表示領域Ｄｓ４は、第１特別図柄の保留記憶数が表示される領域で、第２表示領域Ｄｓ５は、第２特別図柄の保留記憶数が表示される領域で、第２表示領域Ｄｓ６は、普通図柄の保留記憶数が表示される領域である。つまり、本パチンコ機１０では、第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄の変動表示に対応した表示、および、各図柄の保留記憶数に対応した表示が第３図柄表示装置８１の第２表示領域Ｄｎにて表示されるように構成されており、そのうち、一の図柄（遊技者に対して、報知すべき図柄）が主図柄として選択され、他の図柄が主図柄よりも目立たない従図柄として第２表示領域Ｄｎに表示される。これにより、遊技者は、主図柄の表示内容を確認するだけで最適な遊技を実行することができる。なお、本実施形態では、従図柄の表示態様を主図柄よりも小さくすることで、主図柄よりも目立たない表示態様としているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、主図柄

の表示態様よりも従図柄の表示態様の透過率を高くしたり、従図柄の表示領域を移動させたりすることで従図柄が主図柄よりも識別困難となるように構成してもよい。また、この第２表示領域Ｄｎにて表示される各図柄の図柄列態様としては、主図柄として表示される図柄列をそのまま表示してもよいし、図２０３２（ｂ）に示すような「○」、「×」の２種類の図柄列が並列して２列表示され、「○」図柄が２つ左右列に表示されると、第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄が当たりであったことを遊技者に報知するように構成してもよい。さらに、主図柄として表示される図柄に対応する従図柄を第３図柄表示装置８１に表示させないように構成してもよいし、従図柄の表示を第３図柄表示装置８１以外に場所で表示してもよい。

【６９４７】

本パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１に表示される主図柄（第３図柄）は、「０」から「９」の数字からなる表示態様で構成されているが、他の主図柄と識別可能な表示態様であれば数字以外の表示態様を用いてもよく、例えばキャラクタを模した表示態様や、キャラクタと数字とを組み合わせた表示態様を用いてもよい。また、第１表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示される図柄として、主図柄以外の図柄（即ち、有効ラインＬ１に同一の図柄が揃って停止したとしても遊技者に特典が付与されない図柄）として副図柄を含めた図柄列を用いてもよい。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図２０３１参照）により行われる特別図柄や普通図柄の抽選結果が当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。第１表示領域Ｄｍに表示される主図柄（第３図柄）は、有効ラインＬ１上に停止表示され、この停止表示状態は最低１秒間保持される。このように、停止した第３図柄を一定期間（１秒以上）表示させておくことで、遊技者が当たりに対応する第３図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄、普通図柄の抽選結果が当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。なお、上述した停止表示状態においては、有効ラインＬ１上に停止表示された主図柄のみを表示させ、それ以外の主図柄（各図柄列に設定される主図柄であって、有効ラインＬ１以外の箇所で停止表示されている主図柄）は表示させない（目立たないように表示させる）ようにするとよい。これにより、遊技者に対してより明確に主図柄の停止表示結果を報知することができる。また、停止表示された第３図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、１秒間の停止表示後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。

【６９４８】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄あるいは普通図柄の外れに対応する組み合わせの主図柄（第３図柄）が１秒間停止表示された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、１５秒）が経過するか、または、新たな主図柄の変動が開始されるまで継続する。そして、主図柄（第３図柄）が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。なお、本実施形態では、主図柄に対応する図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点でデモ演出が開始されるように構成されているが、主図柄、従図柄に関わらず、全図柄が停止表示されてからの経過時間に基づいて、デモ演出が開始されるように構成してもよいし、主図柄のみ停止表示されている場合のデモ演出と、主図柄、従図柄ともに停止表示されている場合のデモ演出とで演出の表示態様を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、主図柄のみ停止表示されている場合に実行されるデ

モ演出では、遊技の進行を促す報知を実行し、主図柄、従図柄ともに停止表示されている場合のデモ演出では、新たな遊技客による遊技を促すための報知を実行するようにするとよい。これにより、円滑に遊技を行わせることができる。

【６９４９】

次に、第１表示領域Ｄｍの下方に設けられる副表示領域Ｄｓについて図２０３１（ａ）を参照して説明する。図２０３１（ａ）に示すように、第１表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓは、遊技状況や遊技説明といった遊技者の遊技を補助するための補助表示態様が各遊技状態や遊技結果に対応して表示される領域である。具体的には、第１特別図柄に対応した保留図柄の数を表示したり（図２０３１（ｂ）参照）、第１表示領域Ｄｍにて実行されている主図柄の変動演出の内容を補助したり（図２０４１（ａ）参照）、これから行うべき遊技の内容を案内したり（図２０３７（ａ）参照）、遊技者に有利となる特定期間（時短期間）の残期間を表示したり（図２０３８（ａ）参照）する。これにより、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

【６９５０】

図２０２５に戻り遊技盤１３の説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る左第１入球口６４ａが配設されている。この左第１入球口６４ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、左第１入球口６４ａは、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。この左第１入球口６４ａは、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の経路へと球を打ち出した場合（所謂、左打ち遊技を行った場合）のほうが、右打ち遊技を行った場合よりも入球し易くなるように構成されている。左第１入球口６４ａの下方には、貯留装置７５０と特定一般入球口６３０とが配設されている。貯留装置７５０の詳細な説明については図２０２８を参照して後述するが、貯留装置７５０は、閉鎖状態と開放状態とに可変動作可能な貯留弁７５０ａと、貯留弁７５０ａが閉鎖状態の場合に、球を１個貯留可能な貯留領域を形成するための側壁とから構成されている。貯留弁７５０ａは、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合に球を貯留可能な閉鎖状態から、開放状態へと可変するように可変制御され、開放状態へと可変動作された場合に、貯留領域に貯留されていた球（或いは、貯留弁７５０ａが開放状態に可変している間に貯留装置７５０に流入した球）が貯留装置７５０の下方に流下するように構成されている。なお、貯留装置７５０は、左打ち遊技を行った場合も、右打ち遊技を行った場合も球を貯留可能な箇所に配設されている。貯留装置７５０の下方には、貯留装置７５０を通過した球が入球可能となるように特定一般入球口６３０が配設されている。この特定一般入球口６３０は球が入球すると１０個の球が賞球として払い出される入賞口であるとともに、非電動役物７１０を動作させる契機として用いられる。非電動役物７１０の詳細な説明については図２０２８を参照して後述するが、特定一般入球口６３０に入球した球の自重によって非電機構７１０ａが作動し、遊技盤１３の右側領域に設けられた非電動役物７１０が、右第１入球口６４ｂに球が入球可能な位置へと可変するように構成されている。

【６９５１】

一方、遊技盤１３の右側領域には、右打ち遊技された球が流下する２つの流路と、右打ち遊技によって発射された球を上述した２つの経路に振り分けるための振分部材７００と、非電動役物７１０と、右第１入球口６５ｂと、スルーゲート６７と、第２入球口６４０および電動役物６４０ａと、第１可変入賞装置６５と、第２可変入賞装置６５０とが配設されている。次に、図２０２５～図２０２７を参照して、本パチンコ機１０の遊技盤１３の右側領域の構成について説明をする。右打ち遊技によって発射された球は、振分部材７００によって、第１流路７０１と第２流路７０２とに交互に振り分けられる。第１流路７０１へと振り分けられた球は、屈曲路７０１ａ（図２０２６参照）を通過し、スルーゲート６７、第２入球口６４０を通過して右側領域下方へと流出する。また、第２流路７０２

へと振り分けられた球は、その下流側に設けられた非電動役物７１０が閉鎖状態（図２０２８（ａ）参照）の場合には、第３流路７０３ａを流下し、流入口７０４ａに流入して第１流路７０１の裏面側（図２０２５の視点で奥側）に設けられた第５流路７０４ｂを流下し、流出口７０４ｃより遊技盤１３上の右側領域下方へと流出する。一方、非電動役物７１０が開放状態（図２０２８（ｂ）参照）の場合には、第４流路７０３ｂを流下して、右第１入球口６４ｂに入球する。この右第１入球口６４ｂに球が入球すると３個の球が賞球として払い出される。なお、非電動役物７１０の詳細な説明については図２０２８を参照して後述するが、本実施形態では、非電動役物７１０が開放状態において、右第１入球口６４ｂに入球した球の自重によって非電動役物７１０が閉鎖状態へと可変されるように構成されている。そして振分部材７００によって２つの流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に振り分けられた球は右側領域下方で合流し、第２可変入賞装置６５０、第１可変入賞装置６５上を流下し、貯留装置７５０に流入可能な流路を流下しながらアウト口６６へと流入する。

【６９５２】

ここで、振分部材７００によって振り分けられた球の流れについて、図２０２６および図２０２７を参照して詳細に説明する。図２０２６は、右打ち遊技によって発射された球が第１流路７０１を流下する場合の球流れを示した模式図であり、図２０２７は、右打ち遊技によって発射された球が第２流路７０２を流下する場合の球流れを示した模式図である。図２０２６に示すように、振分部材７００は、右打ち遊技によって発射された球を交互に第１流路７０１と第２流路７０２に振り分けるため、１分間に１００個の球を発射した場合には、第１流路７０１に１．２秒間隔で５０個、第２流路７０２に１．２秒間隔で５０個流下するように振り分けられる。第１流路７０１は、球１個分の通路幅（約１５ｍｍ）で形成される球通路で構成されており、その途中に設けられる屈曲路７０１ａにより、球の流下速度を低下させており、第１流路７０１に流入した球が第１流路７０１から流出するまでの球通過時間が約２秒となるように構成されている。第１流路７０１の下流位置（屈曲路７０１ａよりも下流側）には、スルーゲート６７が配設されており、このスルーゲート６７の下流側に第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０は、電動役物６４０ａが閉状態の場合には球が第１流路７０１を通過可能となり、電動役物６４０ａが開状態の場合には第１流路７０１を通過した球が第２入球口６４０に入球するように構成されている。

【６９５３】

また、スルーゲート６７を通過した球が０．２秒後に第２入球口６４０に到達するように構成されている。詳細は後述するが、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄の変動時間は最短で２秒であるため、スルーゲート６７を通過した球が、その球がスルーゲート６７を通過したことを契機に実行される普通図柄の抽選に基づいて実行される電動役物６４０ａの開放動作によって第２入球口６４０に入球することが無いように構成されている。つまり、普通図柄の抽選に要する期間よりも、スルーゲート６７を通過してから第２入球口６４０（電動役物６４０ａ）に到達するまでの期間が短くなるように構成している。これにより、球を１個発射させるだけで、普通図柄の抽選を実行し、且つ、第２入球口６４０に球を入球させる行為を物理的に不可能にすることができる。よって、適切ではない遊技が実行されることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が振分部材７００によって第１流路７０１（スルーゲート６７、第２入球口６４０が配設される流路）と、第２流路７０２とに交互に振り分けられるため、普通図柄の抽選を実行させ（スルーゲート６７に球を通過させ）、普通図柄の抽選で当たりに当選し、電動役物６４０ａが開放し第２入球口６４０に球を入球させるために、少なくとも３個の球を発射させる必要があるため、より一層適切ではない遊技（例えば、単発打ち）が実行されることを抑制することができる。なお、本実施形態では振分部材７００によって振り分けられる２つの流路のうち一方の流路にスルーゲート６７と第２入球口６４０とを配設しているが、一方の流路にスルーゲート６７を配設し、他方の流路に第２入球口６４０を配設するように構成してもよい。このように構成する

ことで、例えば、悪意のある遊技者が振分部材７００を破壊し、何れか一方の流路にのみ球が流下する状態を作り出した場合に、スルーゲート６７へ球を通過させ、普通図柄が当たりに当選した場合に第２入球口６４０へ球が入球させる遊技を規制することができるようになり、不正な遊技が行われることを抑制することができる。

【６９５４】

次に、図２０２７を参照して、球が第２流路７０２を流下する場合の説明をする。第２流路７０２は、上述した第１流路７０１と比べて球が流下する期間が短くなるように構成されている。具体的には、第２流路７０２に流入した球が流出口７０４ｃから流出されるまでに要する時間が約１．５秒となるように構成されている。このように構成することで、１分間に１００個の球を右側領域に向けて発射した場合に、第１流路７０１に流入した球と、その球の次に発射され、第２流路７０２に流入した球とがほぼ同時（約０．１秒差）に遊技盤１３の右下領域（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０が配設される領域）を流下することとなる。よって、各可変入賞装置が開放される遊技状態（大当たり状態または小当たり状態）において、一度に複数の球を入賞させ易くすることができる。また、第２流路７０２の一部（第５流路７０４ｂ）を、第１流路７０１の裏側（図２０２７の視点で奥側）に設け、正面視（図２０２７の視点で正面視）で複数の流路が重複するように構成している。このように、遊技盤１３の奥行き方向を利用して複数の球流路を形成することで、球流路を形成するスペース（遊技盤１３を球流路が占有する領域）を小さくすることができる。さらに、第２流路７０２の球出口（流出口７０４ｃ）は、第１流路７０１の流出口（第２入球口６４０の下流側）よりも下方に位置し、且つ、遊技盤１３の右下領域において第１流路７０１から流出した球よりも下流側に球が流出するように構成されている。これにより、流出口７０４ｃから勢いよく流出した球（第１流路７０１を流下した球よりも高速で流出した球）が、第１流路７０１から流出した球に直接衝突してしまい不規則な球流れが発生してしまう事態を抑制することができる。なお、本実施形態では、振分部材７００によって右打ち遊技によって発射された球を交互に２つの流路に振り分ける構成を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、２つの流路に対して交互（１：１）ではなく、異なる割合で球を振り分けるように構成してもよいし、３つ以上の流路に対して球を振り分ける構成にしてもよい。また、本実施形態では、通過した球の自重によって次に通過する球の振り分け先が変化する振分部材７００を用いているが、例えば、予め定められた規則に沿って電気的に駆動する振分部材を用いてもよい。

【６９５５】

次に、図２０２８を参照して、本実施形態で用いられる貯留装置７５０と非電動役物７１０の動作の流れについて説明をする。図２０２８（ａ）は、貯留装置７５０と非電動役物７１０とが何れも閉状態（閉鎖状態）であることを示す模式図であり、図２０２８（ｂ）は、貯留装置７５０と非電動役物７１０とが何れも開状態（開放状態）であることを示す模式図である。図２０２８（ａ）に示すように、非電動役物７１０が閉状態（閉鎖状態）の場合は、右第１入球口６４ｂに球を入球させることが不可能（困難）な状態であるため、遊技状態が通常状態の場合に遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技を行い、右第１入球口６４ｂに球を入球させられることを抑制することができる。この非電動役物７１０は、球が特定箇所を通過した場合に当接する作用部を有しており、その作用部が当接した球の自重によって作動し、その作動に基づいて開放されるように構成されている。具体的には、特定一般入球口６３０に入球した球が上述した作用部に当接し、その作用に連動して作用連結部７１０ａが動作し、非電動役物７１０が開放される。これにより、右第１入球口６４ｂに球が入球可能な状態となる。さらに、右第１入球口６４ｂには、入球した球が当接可能な第２作用部が設けられており、この第２作用部に球が当接することにより、当接した球の自重によって第２作用部が作動して非電動役物７１０が閉鎖される。このように、非電動役物７１０は、電気的駆動源を用いること無く、球の自重によって作用する部材の作動に基づいて可変状態が切り替わるように構成されている。なお、非電動役物７１０の構成は上記した構成以外でもよく、球の自重に基づいて作動する構成として周知の構成を用いてもよい。

【６９５６】
非電動役物７１０を作動させる（開放させる）ための契機となる特定一般入球口６３０への球の入球は、上述したように特定一般入球口６３０の上方に設けられた貯留装置７５０によって規制されており、貯留装置７５０が解除状態となった場合に球が特定一般入球口６３０に入球可能となる。そして、この貯留装置７５０は上述したように所定の解除条件（例えば、大当たり遊技の開始）が成立した場合に、所定の閉鎖条件（例えば、１０秒経過）が成立するまでの間、解除状態となるように可変制御される。つまり、図２０２８（ｂ）に示すように、大当たり遊技が開始され、第１可変入賞装置６５が開放した場合に、貯留装置７５０が解除されるように構成している。そして、貯留装置７５０が解除状態となり、特定一般入球口６３０に球が入球したことに基づいて非電動役物７１０が開放される。なお、本第１実施形態では、左打ち遊技、右打ち遊技の何れの遊技によって発射された球も、貯留装置７５０を通過可能な位置に貯留装置７５０が配設されているため、右打ち遊技が行われる大当たり遊技中に、第１可変入賞装置６５に入賞しなかった球（第１可変入賞装置が一時的に閉鎖状態となるラウンド間インターバル中に第１可変入賞装置６５上を通過した球）を特定一般入球口６３０に入球させることができる。よって、大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５への入球に基づく賞球の払い出しと、特定一般入球口６３０への入球に基づく賞球の払い出しとを両方獲得することを可能とすることができる。さらに、第１可変入賞装置６５に入賞できなかった球が特定一般入球口６３０に入球可能となるように構成しているため、従来では無駄球となっていた大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５へ入賞しなかった球に遊技者に有利となる付加価値を付与することができる。

【６９５７】
本第３４制御例では、大当たり遊技が開始されてから（１回目の第１可変入賞装置６５の開放動作が実行されてから）１０秒間の間、貯留装置７５０を解除させるように貯留弁７５０ａを可変動作されるように構成している。よって、大当たり遊技における１ラウンド目の終了条件（例えば、球を１０個入賞させる）を１０秒以内に成立させることで、１ラウンド目終了から２ラウンド目が開始されるまでのインターバル（ラウンド間インターバル）期間と、貯留装置７５０が解除されている期間とを合致させることができる。これにより、ラウンド間インターバル期間中に第１可変入賞装置６５上を通過した球を特定一般入球口６３０に入球させることが可能となるため、大当たり遊技における１ラウンド目を早く（１０秒以内に）終了させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、大当たり遊技中に実行される貯留装置７５０の解除タイミングとして、上述した解除タイミング（大当たり遊技が開始されてから（１回目の第１可変入賞装置６５の開放動作が実行されてから）１０秒間）以外の解除タイミングを設定してもよく、所定間隔（例えば、１０秒間隔）で所定期間（例えば、３秒間）貯留装置７５０を解除させるように設定してもよい。このように構成することで、大当たり遊技の各ラウンドの終了タイミング（ラウンド間インターバルが設定されるタイミング）と、貯留装置７５０が解除されるタイミングとが全て一致した場合には大当たり遊技中に多くの球を特定一般入球口６３０に入球させることができる。また、上述した構成を用いた場合は、大当たり遊技における各ラウンドの終了条件を成立されるタイミングを調整することにより（例えば、ラウンド終了条件である１０個目の球を第１可変入賞装置に入賞させるタイミングを操作ハンドル５１の操作によって調整することにより）、大当たり遊技中に特定一般入球口６３０に入球させる球の数を可変させることが可能となるため、遊技者に対して、大当たり遊技中の各ラウンド終了タイミングを所定タイミング（貯留装置７５０が解除状態となるタイミング）に合わせるという新たな遊技性を提供することができ、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第３図柄表示装置８１に貯留装置７５０の解除タイミングを報知するための表示態様や、ラウンド間インターバルが実行されるタイミングを遊技者が予測可能な表示態様を表示できるように構成するとよい。これにより、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示される内容を把握しながら大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

【６９５８】

上述した第３４制御例では、大当たり遊技が実行されることを契機に、非電動役物７１０が開状態（開放状態）となるため、大当たり遊技中に右打ち遊技を行うことで、右第１入球口６４ｂに確実に球を入球させることができる。これにより、大当たり遊技終了後に移行する時短状態（通常状態の大当たりから移行する時短（初回時短））において、第１特別図柄の変動を確実に実行させることができる。さらに、本実施形態では、右第１入球口６４ｂに球が１個入球したことを契機に、非電動役物７１０が閉状態（閉鎖状態）へと移行するように作動するため、大当たり遊技中に過剰に球が右第１入球口６４ｂに入球することを抑制することができる。

【６９５９】

次に、図２０２９を参照して、第２可変入賞装置６５０における裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図２０２９（ａ）は、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１へと振り分けられる状態を示した模式図であり、図２０２９（ｂ）は、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられる状態を示した模式図である。図２０２９（ｂ）に示したように、切替部材６５０ｈが作動されていると、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられる。本実施形態では、特別排出流路６５０ｅ２に滞留部材６５０ｎが設けられる。この滞留部材６５０ｎにより、切替部材６５０ｈにより遊技球が特別排出流路６５０ｅ２側に振り分けられる先の領域である振分先領域６５０ｈ３に、遊技球を１球だけ滞留させることができる。これにより、振分先領域６５０ｈ３に遊技球が１球滞留している場合は、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられずに、通常排出流路６５０ｅ１へと流下することとなる。滞留部材６５０ｎは遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成されている。この滞留部材６５０ｎは、滞留ソレノイド２０９ｂ（図２０４５参照）の作動により、遊技盤１３の前後方向に動作する。この滞留部材６５０ｎは、前方へと進出動作（閉鎖動作）することで、振分先領域６５０ｈ３に遊技球を１球滞留させることができる。一方、後方へと退避動作（開放動作）することで、振分先領域６５０ｈ３に滞留する遊技球が特別排出流路６５０ｅ２へと流下する。

【６９６０】

ここで、第２可変入賞装置６５０は、小当たり遊技中において開閉扉６５０ｆ１が開放されることで、遊技球が入球可能となるものである。また、滞留部材６５０ｎは、小当たり遊技中（第２可変入賞装置６５０への入球が可能な場合）に閉鎖動作となり、開閉扉６５０ｆ１が閉鎖してから（第２可変入賞装置６５０へ新たな入球が不可能となってから）から所定時間経過後に開放動作するものである。即ち、本制御例では、第２可変入賞装置６５０へ入球した遊技球は、切替部材６５０ｈが動作していたとしても、特別排出流路６５０ｅ２へ流下する遊技球は１球に制限される。これにより、特別排出流路６５０ｅ２へ流下する遊技球が過剰となることを抑制することができる。特別排出流路６５０ｅ２へと流下した遊技球は、Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過することとなる。本第１実施形態ではＶ入賞スイッチ６５０ｅ３への遊技球の通過に基づいて、大当たり遊技が付与されるように構成している。なお、本第１実施形態では、特別排出流路６５０ｅ２へと流下する遊技球を１球に制限するように構成したが、これに限られず、振分先領域６５０ｈ３に遊技球が２球以上滞留可能としたり、滞留部材が小当たり遊技中において所定回数（例えば、２回）動作させるようにしたりすることで、制限する遊技球の個数を適宜変更してもよい。

【６９６１】

図２０２９（ａ）を参照して、通常排出流路６５０ｅ１に遊技球が誘導される場合について説明する。図２０２９（ａ）は、流路ソレノイド２０９ｃ（図２０３１参照）が非作動であり、特別排出流路６５０ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。本第３４制御例では、流路ソレノイド２０９ｃが非作動である場合においても、特別排出流路６５０ｅ２に設けられた滞留部材６５０ｎが

動作するように構成している。これにより、流路ソレノイド９２０９ｃの作動の有無に応じて処理を切り替える必要がないため、設計コストの低減やプログラム容量の削減を図ることができる。流路ソレノイド６５０ｋが非作動である場合は、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は全て通常排出流路６５０ｅ１へと流下する。一方、特別排出流路６５０ｅ２へと流下する遊技球はないため、本第１実施形態において新たに設けた滞留部材６５０ｎによる影響はない。

【６９６２】

次に、図２０３２を参照して本第３４制御例における遊技の流れを説明する。図２０３２は本第３４制御例における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本第３４制御例では、大きく分けて遊技状態が通常状態の場合に、左第１入球口６４ａを狙い第１特別図柄（特１）の抽選を実行する左打ち遊技と、遊技状態が時短状態の場合に、第２入球口６４０を狙い第２特別図柄（特２）の抽選を実行させる、或いは、遊技状態が当たり（大当たり、小当たり）状態の場合に、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０を狙う右打ち遊技が行われるように構成されており、左打ち遊技中に実行される第１特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選し、その当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が付与され、右打ち遊技へと移行する。この時短状態（時短遊技状態）は、所定条件が成立した場合（遊技状態が通常状態に移行し、且つ、第２特別図柄の保留球数が０となった場合）に終了し、通常状態である左打ち遊技へと移行する。つまり、本パチンコ機１０では、左打ち遊技（通常状態）中は、遊技者に有利となる右打ち遊技（時短遊技状態）へと移行することを目指して遊技を行い、右打ち遊技が行われる時短遊技状態中は、時短遊技状態を継続させることを目指して遊技が行われる。このように、異なる遊技性を有する遊技機において、その異なる遊技性を遊技者が球を発射させる位置を異ならせる遊技（右打ち遊技、左打ち遊技）に対応させることで、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

【６９６３】

図２０３２に示すように、左打ち遊技が行われる通常遊技状態では、左第１入球口６４ａを狙った遊技が実行される。左第１入球口６４ａへの球の入球に基づいて第１特別図柄の抽選を行い、その抽選結果が大当たりである場合には、必ず大当たり種別が大当たりＡとなる（大当たり当選時の１００％）。そして、その大当たりの終了後に第２入球口６４０への入賞が容易となる時短遊技状態（時短状態）が付与される。時短遊技状態（時短状態）に移行すると、遊技盤１３の右側領域に配設されている第２入球口６４０を狙うべく球を遊技盤１３の右側へ発射する右打ちを行う右打ち遊技が行われる。なお、本第３４制御例では、第１特別図柄の大当たり種別を１種類としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別を設ける構成としても良く、例えば、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態が付与されない大当たり種別を設ける構成としても良い。又、本第３４制御例では、第１特別図柄抽選の結果を大当たりと外れのみで構成したが、これに限るものではなく、小当たりを設けても良い。また、第１特別図柄の抽選結果が小当たりである場合に、その小当たり種別によって大当たり（Ｖ入賞）となるルートを設ける構成としても良い。

【６９６４】

次に、本パチンコ機１０において、遊技者に有利となる右打ち遊技中の流れについて説明をする。本パチンコ機１０では図２０２５～図２０２８を参照して説明をしたように、遊技盤１３の右側領域に右第１入球口６４ｂが配設されており、右打ち遊技が実行される大当たり遊技中に少なくとも１球は右第１入球口６４ｂに球が入球するように構成されている。つまり、通常遊技状態（通常状態）において、大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりに当選した場合、その大当たり遊技終了後には、第１特別図柄（特図１）の保留記憶を少なくとも１つ有し、第２特別図柄（特図２）の保留記憶が無い状態で時短状態が開始される。図２０３２に示すように、本パチンコ機１０では、第１特別図柄（特図１）の保留記憶と第２特別図柄（特図２）の保留記憶とが両方存在する場合には第２特別図柄（特図２）の保留記憶に基づく抽選（変動）が優先して実行されるように構成されている（所謂、特２優先変動）が、第２特別図柄（特図２）の保留記憶が無い状態では

、第１特別図柄（特図１）の保留記憶に基づいた抽選（変動）が実行される。ここで、時短遊技状態では、時短種別によって第１特別図柄の変動時間が決定されるように構成しており、時短種別が「時短Ａ」である場合には第１特別図柄の変動時間が６０秒となり、「時短Ｂ」または「時短Ｃ」である場合には第１特別図柄の変動時間が１２０秒となる。なお、第２特別図柄の変動時間については、図２０５２（ｃ）を参照して後述するが、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、短変動（０．５秒）または長変動（１２０秒）の何れかが決定される。

【６９６５】

第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、１００％時短種別「時短Ａ」の時短状態が付与されるため、時短状態が開始されてから６０秒の間は、第１特別図柄（特図１）の変動が実行されている状態となる。また、時短状態中に何れかの特別図柄（特図１、特図２）の変動（抽選）が１回実行された場合に、その時短状態の終了条件が成立するように構成されている（時短回数１回）。この、時短状態に第１特別図柄（特図１）が変動している期間中は、第２特別図柄（特図２）の保留記憶を獲得するための遊技が実行される。ここで、第２特別図柄（特図２）の保留記憶を獲得することができれば、時短終了後に第１特別図柄の変動が停止し、通常状態に移行した後に、第２特別図柄の保留記憶に基づく抽選が実行される。詳細は後述するが、本パチンコ機１０では第２特別図柄の抽選が、１／２００の確率で大当たりに当選し、１９９／２００の確率で小当たりに当選するように設定されており、さらに、第２特別図柄の抽選によって当選した小当たりは、特定領域（Ｖ入賞スイッチ６３０ｅ３）に球を通過可能（通過させやすい）な小当たり遊技が実行され、Ｖ入賞した場合に実行される大当たりは全て、その大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりが設定されている。よって、時短遊技状態において、第２特別図柄の保留記憶を有している限り、時短遊技状態が継続される。一方、時短状態に第１特別図柄が変動している期間中に、第２特別図柄の保留記憶を獲得することができず、第２特別図柄の保留記憶が無い状態で時短状態が終了した場合は、そのまま通常遊技状態へと移行し、右打ち遊技が終了することになる。

【６９６６】

また、時短状態中に、第２特別図柄の保留記憶を複数（例えば、２個）獲得した場合は、再度時短状態に突入した場合に、第２特別図柄の変動が開始されることになる。本第３４制御例では、時短状態における第２特別図柄の変動時間（特２変動時間）は、図２０５２（ｃ）に示すように、短変動（０．５秒）と長変動（１２０秒）の２種類があり、第２特別図柄抽選の結果が小当たりである場合の１９０／１９９で短変動が設定され、９／１９９で長変動が設定される。このように、第２特別図柄抽選において小当たり当選した場合のほとんどで短変動が設定される構成であり、時短状態における普通図柄の変動時間（２４秒から４０秒）よりも短くなるため、第２特別図柄の抽選（変動）が実行されている時短状態中に、新たに第２特別図柄の保留記憶を獲得し難い状態となる。これにより、遊技者に過度な賞球を提供してしまう事態を抑制することができる。一方、第２特別図柄の長変動が設定された場合には、新たに第２特別図柄の保留記憶を獲得することが可能となるため、第２特別図柄の変動時間として長変動が設定されることを遊技者に期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第３４制御例では、普通図柄（普図）の当たり当選確率が１００／３００、即ち、１／３となるように構成しており、「時短Ａ」が設定されている場合には、普図変動時間が３０秒となる。上述したように、時短Ａの時短状態においては第１特別図柄の変動時間が６０秒となるため、時短状態が終了するまでの期間に最大２回普図抽選を実行することができる。この場合、時短状態中に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約５６％となる。また、「時短Ｂ」が設定されている場合には、普図変動時間が２４秒となり、第１特別図柄の変動時間が１２０秒となるため、時短状態中に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約８８％となる。また、「時短Ｃ」が設定さえている場合には、普図変動時間が４０秒となり、第１特別図柄の変動時間が１２０秒となるため、時短状態中に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約７０％となる。

【６９６７】
次に、図２０３３を参照して、本第３４制御例における遊技状態と電動役物６４０ａの開放状態の関係について説明する。図２０３３は、遊技状態と電動役物６４０ａの開放状態の関係を示すタイミングチャートである。図２０３３に示すように、（ａ）は設定されている遊技状態を示し、（ｂ）は第１特別図柄（特図１）の変動状況を示し、（ｃ）は第２特別図柄（特図２）の変動状況を示し、（ｄ）は普通図柄（普図）の変動状況を示し、（ｅ）は電動役物６４０ａの可動状況を示している。上述したように、第２入球口６４０に遊技球を入球させるためには、普通図柄の当たりに当選し、電動役物６４０ａを開放位置に可変させる（開放状態）必要がある。詳細は後述するが、本第３４制御例では、通常状態が設定されている場合、普通図柄の当たりに当選した場合には、普通図柄の変動停止から３秒経過した後に０．２秒間電動役物６４０ａが開放状態となる。したがって、通常状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選しても電動役物６４０ａが高速開閉されるため、第２入球口６４０に遊技球を入球させることができない。一方、時短状態が設定されている場合、普通図柄の当たり変動停止から３秒経過した後に４秒間電動役物６４０ａが開放状態となる。したがって、時短状態が設定されている場合には、普通図柄の当たりに当選した場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。なお、通常状態が設定されている場合の普通図柄の変動時間は普通図柄の抽選結果にかかわらず２秒が設定される。また、時短状態が設定されている場合には、時短種別によって普通図柄の変動時間が異なるが、例えば、「時短Ａ」が設定されている場合、３０秒の変動時間が設定される。つまり、「時短Ａ」が設定されている場合、第１特別図柄の変動時間は６０秒であり、普通図柄の変動時間は３０秒であるため、時短Ａの時短状態が終了するまでの間に最大２回の普通図柄抽選が実行可能である。ここで、図２０３３に示すように、大当たり遊技が実行されている期間にも普通図柄抽選は並行して実行されており、大当たり遊技中は通常状態における普通図柄の変動時間（２秒）が設定される。そして、大当たり遊技終了間際に普通図柄の当たりに当選した場合、大当たり遊技中から第１特別図柄の変動に跨がって普通図柄の当たり遊技（電動役物６４０ａの開放位置への可変）が実行される事象が起こり得る。この場合、普通図柄の当たり遊技が終了した後に新たな普通図柄抽選が実行されるため、時短状態において第１特別図柄の変動が開始されてから１回目の普通図柄の変動が開始されるまでにタイムラグが生じ、第１特別図柄の変動中に２回目の普通図柄変動が終了しないこととなる。このため、本第３４制御例では、電動役物６４０ａの動作パターンを、普通図柄の変動開始時点における遊技状態に基づいて決定する構成としている。つまり、時短状態において開始された普通図柄の当たり変動が、時短状態終了後も継続し、大当たり遊技中を含む通常状態において停止した場合であっても、電動役物６４０ａの動作パターンは時短状態に対応する動作パターン（４秒間開放状態となる動作パターン）が設定される。これにより、大当たり遊技中にも第２入球口６４０へ遊技球が入球可能となり、大当たり遊技開始前に大当たり当選する保留球を獲得していない状態であっても、大当たり遊技中に獲得できるかもしれないと遊技者に期待感を抱かせ、遊技意欲を向上させることが可能となる。

【６９６８】
＜第３４制御例における演出内容について＞
次に、図２０３４～図２０４４を参照して、本第３４制御例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図２０３４～図２０３９を参照して、時短状態が設定されている場合の演出について説明する。図２０３４（ａ）は、時短Ａの時短状態（時短Ａ状態）が設定され、第１特別図柄と普通図柄が変動中である場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。時短状態が設定されているので、図２０３４（ａ）の正面視左上に形成される案内表示領域Ｄｍ１には、右打ち遊技を案内するための表示態様である「右打ち」の文字が表示される。また、第１表示領域Ｄｍの左側には、主保留図柄として第２特別図柄の保留記憶数を表示するための主保留図柄表示領域Ｄｍ２が形成される。なお、図２０３４（ａ）に示す状態においては、第２特別図柄の保留記憶数が「０」である。また、表示画面の正面視右上に

は第１表示領域Ｄｎ１～第６表示領域Ｄｎ６の６つの表示領域が形成され、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄に対応した第３図柄が、第２表示領域Ｄｎ２には第２特別図柄に対応した第３図柄が、第３表示領域には普通図柄に対応した第３図柄が、それぞれ従図柄として表示され、図２０３４（ａ）に示す状況では、第１表示領域Ｄｎ１および第３表示領域Ｄｎ３では対応する図柄が変動中であることを示すために第３図柄（従図柄）が変動表示され、第２表示領域Ｄｎ２では対応する図柄が変動していないことを示すための第３図柄（従図柄）が停止表示されている。なお、第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３に表示される従図柄の表示態様については、対応する図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）が変動中であるか否に対応した表示態様であればよい。また、停止している図柄に対応した表示態様としては、変動していないこと（停止していること）を把握できればよく、図２０３４（ａ）の第２表示領域Ｄｎ２に示したように「－」を停止表示させる表示態様でもよいし、前回の変動表示の停止表示態様をそのまま停止表示させる表示態様でもよい。そして、第４表示領域Ｄｎ４では、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）が３個であることを示すための表示態様として数字の「３」が表示され、第５表示領域Ｄｎ５では、第２特別図柄の保留記憶数（保留球数）が０個（保留記憶を獲得していない状態）であることを示すための表示態様として数字の「０」が表示され、第６表示領域Ｄｎ６では、普通図柄の保留記憶数（保留球数）が４個であることを示すための表示態様として数字の「４」が表示されている。この第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６に表示される各図柄の保留記憶数（保留球数）を示すための表示態様としては、本実施形態のように、各図柄の保留記憶数を具体的に示す値を数字で示す表示態様を用いてもよいし、各図柄の保留記憶の有無のみを示す表示態様（例えば、保留記憶がある場合は「○」、保留記憶がない場合は「－」）を用いてもよい。この場合は、保留記憶があることを示す「○」の表示態様の色を変更させることで、保留記憶数を示唆するようにしてもよい。また、保留記憶数を抽象的に示唆する表示態様を用いてもよい。

【６９６９】

さらに、主表示領域Ｄｍの下方に形成される副表示領域Ｄｓには、時短状態の残期間を示すための時間表示として「６０秒」が第２副表示領域Ｄｓ２に表示され、第２副表示領域Ｄｓ２の左側の第１副表示領域Ｄｓ１にて、設定されている演出モードを示すための案内表示として「チャージチャレンジ」が表示される。なお、本実施形態では第２副表示領域Ｄｓ２に表示される残期間として、時短状態中の特図１の変動期間（６０秒）の残期間を算出し、その算出した値を表示しているため、時短状態が終了するまでの正確な期間を第３図柄表示装置８１にて表示することができ、その期間が経過するまでの間、遊技者に安心して遊技を行わせることが可能となるが、第２副表示領域Ｄｓ２に表示する残期間表示として異なる値を表示するようにしてもよく、例えば、時短状態中の特図１の変動期間（６０秒）の残期間を上限とした値をランダムに設定し、その値が減算されるように表示してもよい。この場合、表示された値が０になるまでに、特図１の変動残期間を示す値とランダムに設定された値との差分を加算表示したり、表示される値を「？？？」の表示に変更させたりするとよい。このように構成することで、時短状態がいつまで続くのかを遊技者に把握させ難くすることができ、常にドキドキしながら遊技を行わせることができる。

【６９７０】

また、主表示領域Ｄｍの中央部には、第１小表示領域ＨＲ１が形成され、チャージチャレンジモードにおける遊技内容を示すための案内表示である「時間内に宝箱発見でＶ獲得のチャンス」という文字が表示される。ここで、チャージチャレンジモードでは、第１特別図柄の変動中に普通図柄の当たりに当選した場合に宝箱８０２（図２０３４（ｂ）参照）が表示される構成としている。つまり、宝箱８０２が表示されることで普通図柄の当たりに当選したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本第３４制御例では、チャージチャレンジモードにおける背景画像により普通図柄の抽選結果を普図変動停止前に事前に示唆する構成としている。具体的には、チャージチャレンジモードの背景画像として、「夜背景」、「朝背景」、「夕方背景」の３種類の背景画像から１の背景画像

を設定可能に構成しており、普図変動開始時に普通図柄の抽選結果に基づいて背景画像を決定する。なお、詳細については図２０５５（ｂ）を参照して後述するが、「夜背景」は普通図柄抽選の結果が当たり当選である場合にのみ決定され、「夕方背景」は普通図柄抽選結果が外れである場合よりも当たりである場合の方が決定され易く、「朝背景」は仏図柄抽選の結果が当たりである場合よりも外れである場合の方が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、チャージチャレンジモード中の背景画像から遊技者は普通図柄の抽選結果を予測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、チャージチャレンジモード中は、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタの種類によって設定されている時短種別を示唆する構成としている。上述したように、本第３４制御例では、時短種別によって普通図柄の変動時間が異なる構成としており、設定されている時短種別によって時短状態が終了するまで（即ち、第１特別図柄の変動表示が１回終了するまで）に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率が異なる。例えば、時短Ｂが設定されている場合には、第１特別図柄の変動時間が１２０秒であり、普通図柄の変動時間が２４秒となるため、第１特別図柄の変動終了までに最大５回の普通図柄抽選を実行可能である。なお、時短Ｂが設定されている場合における第１特別図柄の変動終了までに第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約８８％である。また、時短Ｃが設定されている場合には、第１特別図柄の変動時間が１２０秒であり、普通図柄の変動時間が４０秒となるため、第１特別図柄の変動終了までに最大３回の普通図柄抽選を実行可能である。なお、時短Ｃが設定されている場合における第１特別図柄の変動終了までに第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約７０％である。このように、設定されている時短種別によって時短状態が終了するまでに第２特別図柄の保留球を獲得できる確率が異なるため、時短状態においても比較的遊技者に有利な時短状態と、比較的遊技者に不利な時短状態とを創出することが可能となる。なお、詳細は図２０５５（ａ）を参照して後述するが、「時短Ａ」が設定される場合には１００％の割合でキャラクタとして「カメ」が決定され、「時短Ｂ」が設定される場合には「うさぎ」よりも「勇者」が決定され易く、「時短Ｃ」が設定される場合には「勇者」よりも「うさぎ」が決定され易く構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタの種類から、設定されている時短種別を推測する楽しみを遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９７１】

図２０３４（ｂ）は、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄の変動表示が停止した場合の演出内容について説明する。図２０３４（ｂ）は、、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄の変動表示が停止した場合の演出の一例を示した図である。第３表示領域Ｄｎ３には、普通図柄の当たりを示す表示態様である「〇〇」が停止表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では、カメ８０１が宝箱８０２を発見する様子が表示され、第１小表示領域ＨＲ１には「宝箱発見」の文字が表示される。なお、上述したように、普通図柄の当たりに当選したことに対応して第３図柄表示装置８１の表示画面に宝箱８０２が表示される構成であるため、第１小表示領域ＨＲ１の「宝箱発見」の文字と、宝箱８０２の表示は普通図柄の当たりに当選したことを報知するための報知態様である。なお、本第３４制御例では、宝箱８０２の表示によって普通図柄の当たり当選であることを報知する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、第３図柄の組み合わせによって報知する構成としても良い。また、普通図柄の当たりに当選したことに基づいて、電動役物６４０ａが開放状態となり、第２入球口６４０へと遊技球が入球可能になるため、第３図柄表示装置８１の表示画面の正面視右下には、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。このように構成することで、遊技球の発射を一時的に止めている遊技者が電動役物６４０ａの開放状態に気付かずに遊技球を発射せず、第２入球口６４０に遊技球を入球させる前に電動役物６４０ａが閉鎖状態となってしまう不具合を抑制することができる。なお、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様はこれに限るものではなく、例えば、音声出力装置２２６から出力される音声によって案内しても良いし、第２入球口６４０の周囲にＬＥＤ等の発光手段を配

置し、その発光手段を発光・点滅させることにより第２入球口６４０に遊技者を注目させ、入球可能な状態であることを案内する構成としても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１に注目していない遊技者に対しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球可能であることを知らせ易くすることができる。

【６９７２】

次に、図２０３５（ａ）を参照して、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の演出内容について説明する。図２０３５（ａ）は、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の演出の一例を示した図である。図２０３４（ｂ）に示した状況から、遊技者が第２入球口６４０に向けて遊技球を発射させ、第２入球口６４０に遊技球が入球したことに対応して、第３図柄表示装置８１の表示画面の中央部に表示された宝箱８０２が開き、中からＶアイコン８０３が出現する演出が表示される。このＶアイコン８０３は保留球内に大当たり、または小当たり当選する保留球が存在することを報知するための報知態様であり、本第３４制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には必ず大当たり、または小当たりに当選することから、第２特別図柄の保留球を獲得した場合には、このＶアイコン８０３が表示される。そして、主保留図柄表示領域Ｄｍ２にて、第２特別図柄の保留記憶数が「１」となったことを示す表示態様（図中では黒丸）が表示される。この状態では第５表示領域Ｄｎ５では第２特別図柄の保留記憶数が１個であることを示す表示態様として数字の「１」が表示される。また、第１小表示領域ＨＲ１には、第２特別図柄の保留球を獲得したことを報知する態様である「Ｖチャージ」の文字が表示される。

【６９７３】

次に、図２０３５（ｂ）を参照して、第２特別図柄の保留球が存在する状態で時短Ａ状態において第１特別図柄の変動が仮停止した場合の演出内容について説明する。図２０３５（ｂ）は、第２特別図柄の保留球が存在する状態で時短Ａ状態において第１特別図柄の変動が仮停止した場合の演出の一例を示した図である。時短状態において第１特別図柄の変動時間が残り３秒になると第２特別図柄の保留球の有無によって異なる演出が実行される。具体的には、第２特別図柄の保留球が存在する場合には図２０３５（ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動終了後に第２特別図柄の変動表示が開始されることを示唆する表示態様である「まもなくチャージ放出タイム」と言う文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示される。このチャージ放出タイムとは、本第３４制御例における第２特別図柄の変動表示のことを示す。なお、上述したように、本第３４制御例では、第２特別図柄の抽選結果は、大当たり当選、または小当たり当選の何れかであるため、第２特別図柄の変動終了後には大当たり遊技、または小当たり遊技の何れかが実行されることとなる。このため、第２特別図柄の変動表示が実行されることを示唆する態様が表示されることで、チャージチャレンジモード（時短状態）が終了しても引き続き大当たり遊技（または小当たり遊技）が控えていることを遊技者に分かり易くし、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、第１特別図柄の変動時間が残り３秒となった時点で第２特別図柄の保留球を獲得していない場合には、今回の右打ち遊技期間（通常状態で大当たり当選し、第２特別図柄の保留球を獲得せずに通常状態へと戻るまでの期間）で当選した大当たり回数、獲得した賞球数を表示するリザルト画面が表示される。

【６９７４】

次に、図２０３６（ａ）を参照して、第２特別図柄の保留球が存在する状態で第１特別図柄の変動時間が経過し、時短Ａ状態が終了する場合の演出内容について説明する。図２０３６（ａ）は、第２特別図柄の保留球が存在する状態で第１特別図柄の変動時間が経過し、時短Ａ状態が終了する場合の演出の一例を示した図である。第１特別図柄の変動時間が経過したことに対応して、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍには、第１特別図柄の抽選結果を示すための特図１主図柄Ｄｍａが停止表示される。なお、「５６４」という組み合わせは、特別図柄の抽選結果が外れであることを示す表示態様の１つであり、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には同一の数字が３つ揃った組み合わせで停止表示される。そして、第２特

別図柄の変動表示が開始されることを報知する態様である「チャージ放出タイム突入」と言う文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示される。その後、第２特別図柄の変動表示が開始されると、図２０３６（ｂ）に示すように、特図１主図柄Ｄｍａが特図２主図柄Ｄｍｂに切り替わり、変動表示を開始する。なお、特図１主図柄Ｄｍａと特図２主図柄Ｄｍｂは、見た目上の相違点はなく、遊技者目線では切り替わったことが分からないように構成している。また、第１小表示領域ＨＲ１及び第１副表示領域Ｄｓ１には、第２特別図柄の変動表示期間中であることを示唆する態様である「チャージ放出タイム」と言う文字が表示される。また、第２特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、主保留図柄表示領域Ｄｍ２に表示されていた特図２保留球が１個消化されるため、図２０３６（ｂ）に示す状況では、第２特別図柄の保留球数が０個であることを示す態様となる。また、第１表示領域Ｄｎ１では、前回の第１特別図柄の抽選結果を示す態様が停止表示されたままとなり、第２表示領域Ｄｎ２では第２特別図柄が変動表示中であることを示す態様で表示される。また、第５表示領域Ｄｎ５では、第２特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して保留球数が１減算され、「１」から「０」に可変する。そして、第２特別図柄の変動時間が経過すると、図２０３７（ａ）に示すように、第２表示領域Ｄｎ２では第２特別図柄の抽選結果を示す態様である「５５５」という第３図柄の組み合わせが停止表示され、主表示領域Ｄｍには特図２主図柄Ｄｍｂが第２特別図柄の抽選結果を示す態様で停止表示される。なお、「５５５」という第３図柄の組み合わせは、第２特別図柄が小当たり当選したことを示す第３図柄の組み合わせの１つであるため、副表示領域Ｄｓには小当たり遊技が実行されることを案内する態様である「Ｖを狙え」という文字が表示され、主表示領域Ｄｍの正面視右下には小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置６５０の箇所を遊技者に案内するための案内表示が表示される。そして、小当たり遊技中に遊技球が第２可変入賞装置６５０に入球し、特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）を球が通過すると大当たり遊技が開始される。

【６９７５】

次に、図２０３７（ｂ）を参照して、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の演出内容について説明する。図２０３７（ｂ）は、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。本第３４制御例では、特別図柄の変動表示が１回実行されたことに基づいて時短状態が終了する構成であるため、大当たり遊技が実行されている期間は通常状態となるが、上述したように、時短状態中に開始された普通図柄が大当たり遊技中に停止表示された場合には、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（電動役物６４０ａのロング開放パターン）が設定される。このため、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示され、電動役物６４０ａのロング開放が設定された場合には、図２０３７（ｂ）に示す「Ｖ追加チャンス演出」が実行される。この「Ｖ追加チャンス演出」では、大当たり遊技中に宝箱８０２が表示され、主表示領域Ｄｍにおいて第２入球口６４０へ向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。なお、第１小表示領域ＨＲ１には、「Ｖ追加チャンス演出」が実行されることを報知する態様である「Ｖ追加チャンス」の文字が表示される。なお、大当たり遊技中は、第３主表示領域Ｄｍ３が形成され、実行中の大当たり遊技のラウンド数が表示される。図２０３７（ｂ）に示す状況では、大当たり遊技の２ラウンド目が実行中であることを示している。また、副表示領域Ｄｓには、大当たり遊技中であることを示すための態様が表示される。この「Ｖ追加チャンス演出」の実行中に遊技球が第２入球口６４０に入球すると（即ち、第２特別図柄の保留球を獲得すると）、図２０３８（ａ）に示す「Ｖチャージ演出」が実行される。この「Ｖチャージ演出」では、宝箱８０２からＶアイコン８０３が出現する演出が実行され、第２特別図柄の保留球を獲得したことを遊技者に報知する。また、第２特別図柄の保留球を獲得したことに対応して、主保留図柄表示領域Ｄｍ２が第２特別図柄の保留球を１個獲得した状態であることを示す態様に可変し、第５表示領域Ｄｎ５では第２特別図柄の保留球数が１加算され、「０個」から「１個」になったことを示す態様に可変する。なお、本第３４制御例では、第２特別図柄の保留球を獲得した場合に、Ｖアイコン８０３を表示する構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄

の保留球を獲得したことが遊技者に分かる態様であれば良い。また、本第３４制御例では、第２特別図柄の保留球を獲得した場合にのみＶアイコンを表示する構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄の保留球内に大当たり当選する保留球がある場合にもＶアイコン８０３を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、時短状態が終了するまでの間に実行される第１特別図柄抽選の先読み結果に基づいてＶアイコン８０３を表示するか否かを決定しても良く、本第３４制御例の場合、時短回数１回である（１回の特別図柄の変動終了で時短状態が終了する）ため、第１特別図柄の第１保留エリアにある保留球の先読み結果が大当たり当選である場合にＶアイコン８０３を表示すると良い。また、第１特別図柄の保留球内に大当たり当選する保留球が存在し、その保留球に基づく第１特別図柄の変動表示が実行される前に時短状態が終了する場合（例えば、大当たり当選する保留球が第３保留エリアに存在し、第１保留エリアの保留球に基づく第１特別図柄の変動表示により時短状態が終了する場合）には、大当たり当選する保留球に基づく第１特別図柄の変動表示が実行されるまでの間、内部的には時短状態が終了した後も第３図柄表示装置８１の表示画面上は時短状態が継続しているように見せる構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコン８０３が表示されたにも関わらず時短状態が終了し、遊技者に不信感を与える不具合が生じることを抑制することができる。

【６９７６】

次に、図２０３８（ｂ）を参照して、通常リザルト画面について説明する。図２０３８（ｂ）は、時短Ｃ状態における通常リザルト画面の一例を示した図である。図２０３８（ｂ）に示す状況は、第２特別図柄の保留球が存在せず、外れ普通図柄が変動表示中に第１特別図柄の変動表示が終了した状況である。図２０３８（ｂ）に示すように、主保留図柄表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄の保留球が０個であることを示す態様が表示され、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄が外れであることを示す態様である「１２３」の組み合わせで第３図柄が停止表示される。また、第３表示領域では、普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示される。図２０３８（ｂ）では、時短Ｃ状態において第１特別図柄の変動表示が終了したことにより時短終了条件が成立し、且つ、第２特別図柄の保留球が存在しないことから時短状態が終了することを報知する「チャージチャレンジ終了」と言う文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では、うさぎのキャラクタ８０４が手を振る演出が実行される。また、今回の右打ち遊技期間中の累計大当たり回数と、累計獲得賞球数が表示される。このように構成することで、時短状態が終了することを遊技者に分かり易く報知することができる。一方、時短Ｃ状態において第２特別図柄の保留球が存在せず、当たり普通図柄が変動表示中に第１特別図柄の変動表示が終了した場合には、図２０３９（ａ）に示す復活リザルト画面が表示される。この復活リザルト画面では、通常リザルト画面と異なり、うさぎのキャラクタ８０４が「チャージチャンス準備中」と書かれたプラカード８０４ａを持った演出が実行される。このプラカード８０４ａは、現在変動表示中の普通図柄の抽選結果が当たり当選であり、電動役物６４０ａがロング開放されることを示唆する態様である。上述したように、本第３４制御例では、普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に基づき電動役物６４０ａの動作パターンが決定される構成である。つまり、図２０３９（ａ）に示す状況では、普通図柄の変動表示が時短状態中に開始されているため、時短状態が終了した後の通常状態において普通図柄が停止表示され、その普通図柄の抽選結果が当たり当選である場合には時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）で電動役物６４０ａが可動する。このように復活リザルト画面を表示することにより、時短状態が終了した後に第２入球口６４０へと遊技球が入球可能な状態となる前に遊技者が遊技を止めてしまう不具合を抑制することができる。また、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得できなかった場合であっても、復活リザルト画面が表示されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９７７】

図２０３９（ｂ）を参照して、チャージスタンバイモードについて説明する。図２０３９（ｂ）は、チャージスタンバイモードの表示画面の一例を示した図である。チャージス

タンバイモードは、時短状態中に当たり普通図柄の変動表示が開始され、その普通図柄の変動停止前に時短状態が終了し、通常状態が設定された場合に移行する演出モードである。図２０３９（ｂ）に示す状況は、当たり普通図柄の変動表示中に時短状態終了後１回転目の第１特別図柄の変動表示が実行されている状況である。この場合、内部的には通常状態が設定されているが、当たり普通図柄が停止表示されることで第２特別図柄の保留球を獲得し得るため、第３図柄表示装置８１の表示画面上は右打ち遊技が継続しているかのように見せることで、遊技者に対して遊技球の発射方向を短時間で変更することによりストレスを与えてしまう不具合を抑制することができる。また、第１小表示領域ＨＲ１にはまもなく第２入球口６４０に遊技球が入球可能になる（即ち、電動役物６４０ａがロング開放される）ことを示唆する態様である「宝箱まであと少し」と言う文字が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部には走るうさぎのキャラクタ８０４が表示される。そして、当たり普通図柄の変動時間が経過し、電動役物６４０ａがロング開放されると主表示領域Ｄｍの中央部には宝箱８０２が表示され、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。このように構成することで、遊技者は主表示領域Ｄｍを注視しているだけで遊技球を発射するタイミングを把握できるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、普通図柄の残り変動時間に対応して第１小表示領域ＨＲ１に表示される文字を可変させても良い。例えば、普通図柄の変動時間が残り１０秒の場合には「宝箱まであと少し」と表示し、普通図柄の変動時間が残り３秒となったら「まもなく宝箱に到着」と文字を可変させても良い。このように構成することで、遊技者が第１小表示領域ＨＲ１の態様から普通図柄の残り変動時間を予測し易くなり、更に余裕を持って遊技球の発射に備えることができる。

【６９７８】

次に、図２０４０～図２０４４を参照して、本第３４制御例における枠ボタン２２の操作を要する演出（ボタン連打演出）について説明する。まず図２０４０及び図２０４２を参照して、ボタン連打演出における自動押下対象演出について説明する。自動押下対象演出は、操作有効期間に遊技者により演出ボタン２２の長押し操作が実行される場合に、内部的に連打操作が実行されている場合と同様の処理が実行される演出である。一方、自動押下非対象演出は、操作有効期間に遊技者により演出ボタン２２の長押し操作が実行される場合に、内部的に単発操作が実行された場合と同様の処理が実行される演出である。なお、本第３４制御例では、特別図柄のリーチ前に実行される演出（リーチ前演出）として実行されるボタン連打演出は自動押下対象演出とし、特別図柄のリーチ後に実行される演出（リーチ中演出）として実行されるボタン連打演出は自動押下非対象演出としている。ここで、本第３４制御例では、リーチ前演出としてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出が成功することでリーチ演出に発展することが事前に報知されるものとし、リーチ中演出としてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出が成功することで特別図柄の変動時間が経過するよりも前に大当たり当選であることが報知される構成としている。つまり、リーチ前演出としてのボタン連打演出は賑やかしとしての意味合いが強いため、ボタン連打操作を面倒に感じる遊技者はボタン連打演出に積極的に参加しない可能性がある。そこで、リーチ前演出としてのボタン連打演出を自動押下対象演出とすることで、遊技者がボタン連打操作をしなくとも、演出ボタン２２を長押しするだけで内部的に連打操作と同様の処理が実行されるため、連打操作を面倒に感じる遊技者もボタン連打演出に参加させ易くなる。一方、リーチ中演出としてのボタン連打演出では、ボタン連打演出が成功することでいち早く特別図柄の当否判定結果を知ることができるので、ボタン連打操作を面倒に感じる遊技者も特別図柄の当否判定結果をいち早く知りたい場合にはボタン連打操作をせざるを得ず、リーチ前演出に比べてリーチ中演出としてのボタン連打演出は遊技者にボタン連打操作を行わせ易いため、自動押下非対象演出としている。このように構成することで、リーチ前演出としてのボタン連打演出よりもリーチ中演出としてのボタン連打演出に遊技者を集中させやすくなり、メリハリのある遊技を提供することができる。

【６９７９】

図２０４０に戻り、説明を続ける。図２０４０（ａ）は、自動押下対象演出の準備画面

中に遊技者がボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図である。本第３４制御例では、ボタン連打演出が実行される前に、ボタン連打演出が実行されることを事前に報知するボタン連打演出の準備画面が表示される。具体的には、図２０４０（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの中央部に演出ボタン２２を模したボタン態様Ｐｂ１と、そのボタン態様Ｐｂ１の上部に「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示される。また、第１小表示領域ＨＲ１には、ボタン連打演出の演出内容を説明するための説明態様である「ボタン連打でゲージを貯めろ！」の文字が表示される。更に、主表示領域Ｄｍの正面視左側は、インジケータＧｇ１が表示される。これにより、まもなくボタン連打演出が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。なお、このボタン連打演出の準備画面が表示されている期間はボタン操作有効期間ではないため、演出ボタン２２を押下してもその操作は有効と判別されず、インジケータＧｇ１の態様は可変しない。なお、自動押下対象演出であるボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に演出ボタン２２の押下を開始し、押下したままの状態でボタン連打演出が開始された場合には、図２０４０（ｂ）に示すように、長押し操作をするだけで連打操作をしなくても内部的には連打操作と同様の処理が実行され、インジケータＧｇ１の態様が可変する。ここで、図２０４２を参照して、ボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係について説明する。図２０４２は、ボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係を模式的に示したタイミングチャートである。図２０４２に示す「演出内容」は、第３図柄表示装置８１に表示される演出内容を示しており、「ゲージの状況」は、第３図柄表示装置８１に表示されるインジケータＧｇ１のゲージのレベルを示しており、「操作有効期間」は演出ボタン２２の操作が有効と判別されるか否かを示しており、「ボタンセンサ」は、演出ボタン２２のボタンセンサのオン・オフの状況を示している。なお、「ボタンセンサ」の「Ｆ」はボタンセンサが「ＯＦＦ」であることを示しており、「Ｎ」はボタンセンサが「ＯＮ」であることを示している。図２０４２に示す通り、「演出内容」としてボタン準備画面（ボタン連打演出の準備画面）が表示されている期間は、演出ボタン２２の操作が無効である。このため、ボタン準備画面中にボタンセンサがＯＮであると判別されても、ゲージの状況は「０」のまま可変しない。その後、ボタン連打演出が開始されると、ボタンセンサの状況に基づきインジケータＧｇ１のゲージのレベルを可変させる。なお、図２０４２に示す例では、ボタン連打演出が実行される前からボタンセンサがＯＮとなっており、ボタン連打演出の実行期間中もＯＦＦになることなくＯＮのままとなっている。つまり、図２０４２に示す例は、遊技者がボタン連打演出の開始前から演出ボタン２２の長押し操作を開始し、ボタン連打演出の実行期間中も長押し操作をしたままである状況を示している。図２０４２に示す例では、自動押下対象演出であるボタン連打演出が実行されているため、このように遊技者が長押し操作を行っている場合にも、内部的には連打操作が実行されている場合と同様の処理が実行される。なお、自動押下非対象演出であるボタン演出が実行されている場合には、ボタン連打演出開始前に長押し操作を開始し、そのままボタン連打演出が開始されても、演出ボタン２２の操作は有効と判別されず、インジケータＧｇ１のゲージのレベルは可変しない。また、ボタン連打演出開始後に長押し操作を開始した場合には、内部的には１回の演出ボタン２２の操作が実行された場合と同様の処理が実行される。

【６９８０】

次に、図２０４１及び図２０４３を参照して、自動押下非対象演出について説明する。図２０４１（ａ）は、自動押下非対象演出の準備画面中に演出ボタン２２の押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図である。図２０４１（ａ）に示す例では、特別図柄のスーパーリーチ中の演出としてボタン連打演出が実行されており、図２０４１（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの中央部に演出ボタン２２を模したボタン態様Ｐｂ１と、そのボタン態様Ｐｂ１の上部に「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示される。また、第１小表示領域ＨＲ１には、ボタン連打演出の演出内容を説明するための説明態様である「ボタン連打でゲージを貯めろ！」の文字が表示される。更に、主表示領域Ｄｍの正面視左側は、インジケータＧｇ１が表示される。これにより、まもなくボタン連打演出が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。なお、図２０４１（ａ）において実行されているボ

タン連打演出は、自動押下非対象演出であるため、ボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に演出ボタン２２の長押し操作を開始した場合には、ボタン連打演出（自動押下非対象演出）が実行された場合に、図２０４１（ｂ）に示すように、その操作が有効と判別されず、インジケータＧｇ１のゲージのレベルが可変しない。ここで、図２０４３を参照して、ボタン演出（自動押下非対象演出）とボタン操作の関係について説明する。上述した図２０４２に示す例と同様に、ボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に演出ボタン２２の長押し操作を開始し、そのままの状態でボタン連打演出が開始されている。なお、図２０４３に示すように、上述した図２０４２に示す例とは異なり、ボタン連打演出が開始された時点で演出ボタン２２のボタンセンサがＯＮであると判別されているにもかかわらず、インジケータＧｇ１のゲージのレベルは可変せず、ボタン連打演出が開始された後に一度演出ボタン２２のボタンセンサをオフとした後に、再度演出ボタン２２のボタンセンサをＯＮにすることで、その操作が有効と判別され、インジケータＧｇ１のゲージのレベルが可変する。このように、自動押下非対象演出では、演出ボタン２２のボタンセンサがＯＦＦからＯＮに遷移することでその操作が有効と判別される。

【６９８１】

次に、図２０４４を参照して、本第３４制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭに設けられているセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊの概要について説明する。図２０４４は、このセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊを模式的に示した図である。図２０４４に示すように、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊには、過去６０００００ｓ間（１０分間）の枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状況を示す情報（センサ情報）が０．５ｓ毎に記憶されており、本第３４制御例ではこのセンサ情報を基に演出ボタン２２の操作が有効であるか否かを判別する。具体的な処理については後述するが、電源投入から０．５ｓ毎に演出ボタン２２のボタンセンサの状況を読み取り、オンである場合にはオンを示すセンサ情報（本第３４制御例では、「Ｎ」）を、オフである場合にはオフを示すセンサ情報（本第３４制御例では、「Ｆ」）をセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊの最も新しいセンサ情報を格納する領域（図２０４４に示す例では、「－０．５ｓ」に対応する領域）に格納する。そして、新たなセンサ情報が格納されると、既に格納されていたセンサ情報はそれぞれ１つずつ古いセンサ情報を格納する領域へとシフトする。例えば、－０．５ｓに対応する領域に格納されていたセンサ情報は、－１ｓに対応する領域にシフトする。そして、－６０００００ｓに対応する領域に格納されていたセンサ情報は、新たなセンサ情報が格納された場合に消去される。なお、本第３４制御例では、過去１０分間のセンサ情報を記憶する構成としたが、これに限るものではなく、１０分よりも短い期間のセンサ情報を記憶する構成としても良いし、１０分よりも長い期間のセンサ情報を記憶する構成としても良い。また、本第３４制御例では、０．５ｓ毎にセンサ情報を記憶する構成としたが、これに限るものではなく、０．５ｓよりも短い間隔でセンサ情報を記憶する構成としても良いし、０．５よりも長い間隔でセンサ情報を記憶する構成としても良い。

【６９８２】

なお、図示していないが、本第３４制御例におけるセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊには、演出ボタン２２のボタンセンサのセンサ情報を格納する領域の他に、選択ボタン６００のボタンセンサのセンサ情報を格納する領域を有しており、選択ボタン６００ａ～ｅの各ボタンセンサのセンサ情報を記憶可能である。

【６９８３】

＜第３４制御例における電気的構成について＞

次に、図２０４５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２０４５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第３４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている。さらに、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される各種スイッチ２０８に含まれる構成やソレノイド２０９に含まれる構成の内容を変更して

いる点で相違している。上述した第１制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図２０４６参照）が設けられている。

【６９８４】

ここで、図２０４６を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【６９８５】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たり（および小当たり）の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別（大当たり図柄）の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、停止種別の選択に使用する停止種別カウンタＣ３と、小当たり種別（小当たり図柄）の選択に使用する小当たり種別カウンタＣ５と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示装置８３）の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【６９８６】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２０５６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２０７２参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ（以下、両方を示す場合には第１入球口６４と称す））に対する入賞について各カウンタ値が格納される特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと第２入球口６４０に対する入賞について各カウンタ値が格納される特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊとが設けられている。本実施形態では、第１入球口６４、第２入球口６４０には、保留球が最大４個までそれぞれ設けられており、合計最大８個の保留球が記憶可能に構成されている。そのため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に、球が第１入球口６４に入賞すると、各カウンタ値が特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納され、第２入球口６４０に球が入賞すると、各カウンタ値が特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納される。その後、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納された各カウンタ値が特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊ内に設けられた実行エリアに移動されて、第１特別図柄を変動表示（動的表示）するための各種設定や制御処理が実行される。同様にして、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納された各カウンタ値が特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊ内に設けられた実行エリアに移動されて、第２特別図柄を変動表示するための各種設定や制御処理が実行される。なお、本第３４制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄の何れも保留個数（保留記憶数）の上限を４個に設定しているが、各図

柄に対応する保留個数の上限数はこれに限られることなく、異なる値を設定してもよいし、一方の特別図柄のみ保留可能な構成にしてもよい。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の特別図柄の抽選が不可能な期間に、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞した場合には、入賞した入球口（始動口）に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、入賞した入球口に対応する特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに記憶される。また、入賞した入球口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、５個の賞球）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。なお、本第３４制御例では、保留球数の上限値は、第１入球口６４と第２入球口６４０とに対してそれぞれ４個としたが、これに限られず、４個より少なく（例えば３個）してもよいし、４個より多く（例えば、８個）してもよい。また、上限値を設けない構成としてもよい。

【６９８７】

図２０４６を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～１９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～１９９の値を取り得るカウンタの場合は１９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～１９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～１９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２０７２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに規定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに規定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【６９８８】

ここで、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊについて説明する。第１当たり乱数テーブル２０２ａｊは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、各遊技状態で当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊは、第１特別図柄の抽選に用いられる特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１と、第２特別図柄の抽選に用いられる特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２とが設けられており、第１特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるか判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。なお、本第３４制御例では、第１特別図柄に小当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値を設けていないが、これに限るものではなく、第１特別図柄にも小当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値を設けても良い。一方、第２特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるか判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１～１９９」であるか判別されて、「１～１９９」であれば、小当たりであると判別される。ここで、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊの実行エリア、または特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表

示態様は、同じ実行エリアに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。

【６９８９】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～１９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は１個あり、その乱数値である「０」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに格納されている。このように乱数値の総数が２００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が１なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。また、第２特別図柄の小当たりとなる確率は「１９９／２００」となる。したがって、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、大当たりまたは小当たりの何れかには必ず当選することとなる。

【６９９０】

また、本第３４制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、この第１当たり種別カウンタＣ２の値と第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊ（図２０４９（ａ）参照）とに基づいて、大当たり種別が選択されることとなる。具体的には図２０４９（ａ）を参照して後述する。停止種別選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本第３４制御例では、停止種別選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄としてリーチが掛かっている図柄とは異なる図柄が停止する「リーチ外れ」（例えば９０～９９の範囲）と、リーチが発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との２つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納される。また、球が第２入球口６４０に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納される。なお、停止種別選択カウンタＣ３の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。また、本第３４制御例ではこのテーブルを、通常状態用と、時短状態用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態であるか、時短状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

【６９９１】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、設定されている変動パターン選択テーブルより１の変動パターンが決定される。この変動パターンには、変動時間（動的表示期間）が設定されており、変動種別カウンタＣＳ１は、変動時間を決定するカウンタでもある。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図２０７２参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄｊ（図２０５１、および図２０５２参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。変動パターンテーブル２０２ｄｊには、変動パターンを選択するためのデータテーブルが複数規定されている（図２０５１、および図２０５２参照）。この変動パターンテーブル２０２ｄｊには、第１特別図柄と、第２特別図柄とにそれぞれ対応した複数の変動パターンテーブルが設定されており、それぞれに対して、遊技状態や当否判定結果別に対応した変動パターンテーブルが設定されている。各変動パターンテーブルの詳細については、図２０５１、および図２０５２を参照して後述する。

【６９９２】

第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本第３４制御例ではタイマ割込処理（図２０５６参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普図実行エリアに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図２０４８（ｃ）参照）に規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに規定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。例えば、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊにおいて、普通図柄の当たりとなる乱数値は１２個あり、その範囲は「０～９９」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が３００個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が１００個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「１００／３００（１／３）」となる。また、本第３４制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態とを設定可能に構成されており、遊技状態に応じて、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を異ならせており、通常状態よりも時短状態のほうが、第２入球口６４０へ球が入球し易くなるように構成されている。これにより、遊技状態が通常状態の場合においては、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ）を狙わせる遊技（左打ち遊技）を行わせ、遊技状態が時短状態の場合においては、第２入球口６４０を狙わせる遊技（右打ち遊技）を行わせることができる。通常状態において、球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が２秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～９９」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが「０．１秒間×２回」だけ開放（ショート開放）される。一方、時短状態において、球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過すると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が２４～４０秒間実行され、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～１００」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが「４秒間×１回」だけ開放（ロング開放）される。尚、本第３４制御例では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。なお、詳細な説明は後述するが、本第３４制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されるタイミング（普通図柄の抽選が実行されるタイミング）が時短状態である場合にのみ電動役物６４０ａがロング開放するように構成しているが、それ以外の構成にしてもよく、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されるタイミング（普通図柄の抽選が実行されるタイミング）が通常状態であっても、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了したタイミング（電動役物６４０ａの動作が設定されたタイミング）が時短状態であった場合には、電動役物６４０ａがロング開放されるように構成してもよい。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図２０５６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（４９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【６９９３】

図２０４５に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２０４６に図示した各種カウン

タのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２０７２参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２０７１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２０７０参照）が即座に実行される。

【６９９４】

次に、図２０４７～図２０５３を参照して、本第３４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の内容について説明する。図２０４７（ａ）は、本第３４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊと、変動パターンテーブル２０２ｄｊと、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊと、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊとが少なくとも設けられている。次に、図２０４８（ａ）～（ｃ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊについて説明をする。図２０４８（ａ）に示す通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊには、第１特別図柄の抽選に用いられる特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１と、第２特別図柄の抽選に用いられる特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２とが規定されている。具体的には、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１は、図２０４８（ｂ）に示す通り、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ）への入球に基づく、第１特別図柄の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。第１特別図柄の抽選では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるかが判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。その他、「１～１９９」の値であると判別された場合は、外れであると判別される。なお、本第３４制御例では、第１特別図柄には小当たりがないため、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１には小当たり判定値が規定されていないが、これに限るものではなく、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１に小当たり判定値を規定しても良い。一方、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２は、図２０４８（ｃ）に示す通り、第２入球口６４０への入球に基づく、第２特別図柄の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。第２特別図柄の抽選では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるかが判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１～１９９」であるか判別されて、「１～１９９」であれば小当たりであると判別されるため、外れと判定される判定値がなく、第２特別図柄抽選が実行されると大当たり、または小当たりの何れかに必ず当選する。

【６９９５】

第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図２０４８（ｄ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図２０４８（ｄ）に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第２当たり乱数カウンタバッファに格納された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が０～９９の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。なお、普通図柄の当たりと判定された場合は、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが所定

時間だけ開放される。ここで、本第３４制御例における電動役物６４０ａは、上述した通り、図示しないソレノイド（その他ソレノイド２０９ｚの一つ）の作動により、遊技盤１３の前後方向に動作する。この電動役物６４０ａは、前方へと進出動作（開放動作）することで、球を第２入球口６４０へ入球するように誘導する働きをする。一方、後方へと退避動作（閉鎖動作）することで、球を第２入球口６４０へ誘導しない（入球しない）働きをする。詳細は後述するが、本第３４制御例における電動役物６４０ａは、時短状態中の場合は４秒間の開放期間が設定される開放動作（ロング開放）が実行され、時短状態中ではない場合（通常状態中）は０．１秒間の開放期間（第１開放期間）の経過後、０．１秒間の閉鎖期間を経て、再度０．１秒間の開放期間（第２開放期間）が設定される開放動作（ショート開放）が実行される。これにより、時短状態中でない（通常状態中である）にも関わらず、第２入球口６４０へ球を入球させようとする遊技を抑制することができる。また、本第３４制御例における電動役物６４０ａは、第２入球口６４０に球が１個入球した場合に開放動作の終了条件が成立し、開放動作を終了するように設計されている。これにより、１回の電動役物６４０ａの開放動作によって複数個の球が第２入球口６４０に入球することを抑制することができる。さらに、本第３４制御例では、図２０２５～図２０２７を参照して説明をしたように、第２入球口６４０に入球可能な流路を流下する球を規制する構成を有しているため、複数個の球が一度に第２入球口６４０に入球する事態を抑制することができるため、１回の電動役物６４０ａの開放動作によって複数個の球が第２入球口６４０に入球することをより抑制可能することができる。

【６９９６】

次に、図２０４９（ａ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの詳細について説明する。図２０４９（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図２０２８参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図２０２８参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２と、を有している（図２０４９（ａ）参照）。図２０５０（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が選択される。この大当たりＡは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ａの時短状態が設定される大当たり種別である。一方、図２０４９（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。この大当たりＢは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡの場合は大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＢの場合は大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＣの場合は大当たりＤ（５Ｒ時短Ｃ大当たり）が選択される。この大当たりＣは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＤは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｃの時短種別が設定される大当たり種別である。なお、本第３４制御例では、大当たり遊技終了後に「時短回数１回」の時短状態が付与されるように構成しているが、大当たり遊技終了後に付与される時短回数はこれに限られるものではなく、２回以上の回数を設定してもよいし、選択された大当たり種別に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。また、選択された大当たり種別と大当たりに当選した（球が特定領域を通過した）時点において設定されている遊技状態に基づいて異なる回数の時短状態が

選択されるようにしてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の内容（大当たり遊技のラウンド数等）に加え、大当たり遊技終了後に付与される特典内容（時短状態の回数）を異ならせることができ、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後にどのような特典（時短状態）が付与されるのかを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第３４制御例では、予め設定された時短回数分、特別図柄の変動が実行されることで、時短状態が終了する時短終了条件を設定しているが、本実施形態とは異なる時短終了条件を設定してもよく、例えば、第１特別図柄の変動回数と、第２特別図柄の変動回数とをそれぞれ計測し、各特別図柄の変動に対して異なる終了条件を設定してもよい。具体的には、時短終了条件として、第１特別図柄の変動回数が４回、或いは、第２特別図柄の変動回数が１回となったことを時短終了条件としたり、第１特別図柄と第２特別図柄との合計変動回数が４回、或いは、第２特別図柄の変動回数が１回となったことを時短終了条件として設定したりしてもよい。それ以外にも、特別図柄の変動が実行される度に、時短状態を終了させるか否かの抽選を実行し、その抽選結果に基づいて時短状態を終了させてもよいし、特別図柄が所定の図柄で停止表示された場合に時短状態を終了させてもよい。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを複雑に設定することが可能となり、時短遊技中の遊技者に対して、時短状態が長く継続するように期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この場合、時短が終了しない期間の少なくとも一部を遊技者に報知可能に構成するとよい。これにより、時短が終了しない期間の一部を遊技者に把握させることができ、その期間中は安心して遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

【６９９７】

次に、図２０５０を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊの内容について説明する。図２０５０（ａ）及び（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊ１を有している（図２０５０（ａ）参照）。図２０５０（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～４９」の場合は小当たりＡ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～７４」の場合は小当たりＢ（Ｖ通過可能）が選択され、「７５～９９」の場合は小当たりＣ（Ｖ通過可能）が選択される。本第３４制御例では、小当たり種別に応じて、第２可変入賞装置６５０のＶ入口ソレノイド２０９ａ、流路ソレノイド２０９ｃの動作が設定される。具体的には、小当たりＡ～Ｃによる小当たり遊技では、第２可変入賞装置６５０の流路ソレノイド２０９ｃが動作しており、特別排出流路６５０ｅ２へと球が入球可能となっている。なお、本第３４制御例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてＶ通過可能な小当たり（特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり）としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にＶ通過できない小当たり種別（大当たりが付与されない小当たり）を設けても良い。本第３４制御例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められており、小当たりＡの後に付与される大当たりは大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）となり、小当たりＢの後に付与される大当たりは大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）となり、小当たりＣの後に付与される大当たりは大当たりＤ（５Ｒ時短Ｃ大当たり）となるように構成されている。なお、本第３４制御例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められているが、それ以外の仕様として、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合であっても、大当たり選択テーブルによって大当たりの種別を決定（大当たりの権利のみ獲得）しておき、その後の小当たり遊技においてＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を球が通過することで先ほど権利を獲得した大当たりを実行するようにしてもよい。このようにすることで、Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過させる小当たりを遊技者が選択可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）を通過したことに基づいて、所定の抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、大当たり種別を決定するように構成してもよい。これにより、特定領域を球が通過するタイミングに

よって実行される大当たり遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者が小当たり遊技を意欲的に行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９９８】

次に、図２０５１および図２０５２を参照して変動パターンテーブル２０２ｄｊの内容について説明する。変動パターンテーブル２０２ｄｊは、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル２０２ｄｊには、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図２０５１（ａ）に示すように、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊ１と、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊ２と、特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３と、特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４と、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５と、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６とが少なくとも規定されている。まず、図２０５１（ｂ）を参照して、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊについて説明をする。この特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊ１は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～５０」の範囲にノーマルリーチ（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にスーパーリーチ（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図２０５１（ｃ）を参照して、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊ２の内容について説明する。この特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊ２は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、特図１の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～９８」の範囲に短外れ（７秒）の変動パターンが対応付けられ、「９９～１９８」の範囲に長外れ（１０秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第１特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲にノーマルリーチ各種（３０秒）が対応付けられ、「１５０～１９７」の範囲にスーパーリーチ各種（６０秒）が対応付けられ、「１９８」にスペシャルリーチ各種（９０秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第３４制御例では、第１特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、９０秒）変動パターンが第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９９９】

次いで、図２０５２（ａ）を参照して、特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３の内容について説明する、この特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３は、時短Ａの時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、外れ（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり（６０秒）の変動パターンが対応付けられている。したがって、時短Ａの時短状態が設定されている場合に第１

特別図柄の変動表示が実行される場合には、必ず変動時間が６０秒となる。次いで、図２０５２（ｂ）を参照して、特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４の内容について説明する、この特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４は、時短Ｂまたは時短Ｃの時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長外れ（１２０秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）の変動パターンが対応付けられている。したがって、時短Ｂ・Ｃの時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、必ず変動時間が１２０秒となる。

【７０００】

図２０５２（ｃ）は、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５の内容を示した図である。この特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５には、通常状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短大当たり（０．５秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短小当たり（０．５秒）が対応付けられる。図２０５２（ｄ）は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６の内容を示した図である。この特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６には、時短状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１８９」の範囲に短小当たり（０．５秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１９０～１９８」の範囲に長小当たり（１２０秒）が対応付けられる。

【７００１】

次に、図２０５３を参照して、普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊの内容について説明する。図２０５３は、普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊの内容を示した図である。この普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊは、時短状態における普通図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動表示が開始される時点において設定されている時短種別によって普図変動パターン（変動時間）が決定される。図２０５３に示すように、遊技状態が時短Ａの時短状態である場合には普図抽選の結果にかかわらず３０秒の変動時間が決定され、時短Ｂの時短状態が設定されている場合には普図抽選の結果にかかわらず２４秒の変動時間が決定され、時短Ｃの時短状態が設定されている場合には普図抽選の結果にかかわらず４０秒の変動時間が決定される。なお、本第３４制御例では、時短種別毎に普図抽選の結果にかかわらず同一の変動時間が決定される構成としたが、これに限るものではなく、普図抽選の結果によって異なる変動時間を決定可能に構成しても良い。例えば、時短Ａの時短状態において普図抽選の結果が当たり当選である場合よりも外れ当選である場合の方が短い変動時間が決定される構成としても良い。或いは、普図変動種別カウンタを設け、普図変動種別カウンタの値によって複数の普図変動パターンの中から１の普図変動パターンを決定する構成としても良い。このように構成することで、同一の時短種別の時短状態であっても、決定される普図変動時間によって時短状態が終了するまでに実行可能な普図抽選回数を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７００２】

次に図２０４７（ｂ）を参照して、本第３４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容について説明する。図２０４７（ｂ）は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図２０４７（ｂ）に示した通り、ＲＡＭ２０３は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊ、

特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊ、時短中カウンタ２０３ｇｊ、大当たり開始フラグ２０３ｈｊ、大当たり中フラグ２０３ｉｊ、小当たり開始フラグ２０３ｊｊ、小当たり中フラグ２０３ｋｊ、Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊ、Ｖフラグ２０３ｎｊ、貯留解除フラグ２０３ｐｊ、解除カウンタ２０３ｑｊ、時短中当たりフラグ２０３ｒｊ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３、及びＣ５の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【７００３】

特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリアとを有している。この特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと同様であるため、その詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊや、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊや、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊや、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【７００４】
第１入球口６４の入球センサ領域を通過した遊技球数を計測するカウンタである特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図２０６２のＳ７０４Ｊ参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２０５７のＳ２１０Ｊ参照）。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（第１特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２０５７のＳ２１１Ｊ参照）。保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。第２入球口６４０の入球センサ領域を通過した遊技球数を計測するカウンタである特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図２０６２のＳ７１０Ｊ参照）。一方、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２０５７のＳ２０５Ｊ参照）。この特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値も、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。

【７００５】
普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊは、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図２０６６のＳ１１０４Ｊ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２０６４のＳ９０５Ｊ参照）。球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに記憶される（図２０６６のＳ１１０５Ｊ）。一方、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値が４であれば普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊには新たに何も記憶されない（図２０６６のＳ１１０３Ｊ：Ｎｏ）。

【７００６】

時短中カウンタ２０３ｇｊは、普通図柄の時短状態（時短状態）において、残りの時短期間（特別図柄の変動回数）をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｇｊは、大当たり遊技終了時に、１が設定される（図２０７３のＳ１８１６Ｊ参照）。即ち、本第３４制御例では、大当たり遊技後に時短状態が付与される場合には、１回の時短状態が付与される。大当たり開始フラグ２０３ｈｊは、大当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために用いるフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｈｊは、特別図柄変動処理（図２０５７参照）において抽選結果が大当たりである場合にオンに設定され（図２０５７のＳ２１９Ｊ参照）、大当たり制御処理（図２０７３参照）において大当たりの開始タイミングであるかを判別するために参照され（図２０７３のＳ１８０１Ｊ参照）、その大当たり制御処理において大当たり開始タイミングであると判別された場合にオフに設定されるものである（図２０７３のＳ１８０２Ｊ参照）。これにより、大当たり開始タイミングに応じた処理を実行することができる。上述した各制御例においても、図示は省略したが、同様にして大当たり開始タイミングを判別している。大当たり中フラグ２０３ｉｊは、大当たり中であるか否か、即ち、大当たり遊技が実行されているか否かを判別するために用いるフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｉｊは、上述した大当たり開始フラグ２０３ｈｊと同様に、特別図柄変動処理（図２０５７参照）において抽選結果が大当たりである場合にオンに設定される（図２０５７のＳ２１９Ｊ参照）。そして、大当たり制御処理（図２０７３参照）において、大当たり中であるか否かを判別するために参照され（図２０７３のＳ１８０５Ｊ参照）、その大当たり制御処理において、大当たり終了のタイミングであると判別された場合に、オフに設定される（図２０７３のＳ１８１３Ｊ参照）。

【７００７】

小当たり開始フラグ２０３ｊｊは、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために用いられるフラグである。この小当たり開始フラグ２０３ｊｊは、特別図柄変動処理（図２０５７参照）において抽選結果が小当たりであると判別された場合に実行される小当たり開始設定処理（図２０６１参照）においてオンに設定される（図２０６１のＳ６０４Ｊ参照）。そして、小当たり制御処理（図２０７４参照）において小当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために参照され（図２０７４のＳ１９０１Ｊ参照）、その小当たり制御処理において小当たりの開始タイミングであると判別された場合にオフに設定される（図２０７４のＳ１９０２Ｊ参照）。小当たり中フラグ２０３ｋｊは、小当たり中であるか否か、即ち、小当たり遊技が実行されているか否かを判別するために用いるフラグである。この小当たり中フラグ２０３ｋｊは、上述した小当たり開始フラグ２０３ｊｊと同様に、小当たり開始設定処理（図２０６１参照）においてオンに設定される（図２０６１のＳ６０４Ｊ参照）。そして、小当たり制御処理（図２０７４参照）において小当たり中であるか否かを判別するために参照され（図２０７４のＳ１９０６Ｊ）、その小当たり制御処理において小当たりの終了タイミングであると判別された場合にオフに設定される（図２０７４のＳ１９１１Ｊ）。

【７００８】

Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊは、小当たりに当選した際に、当選した小当たりの小当たり種別に対応する大当たり種別を格納するためのエリアであり、小当たり遊技状態中に球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たりの種別が格納されている。このＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊは小当たり開始設定処理（図２０６１参照）において、当選した小当たり種別に対応した大当たり種別が設定され（図２０６１のＳ６０８Ｊ参照）、Ｖ通過処理（図２０６９参照）において、設定された大当たり種別が読み出され（図２０６９のＳ１４０１Ｊ参照）、対応するＶフラグがオンに設定される（図２０６９のＳ１４０２Ｊ参照）。Ｖフラグ２０３ｎｊは、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を球が通過したことを記憶するためのフラグであり、小当たり遊技終了時にこのＶフラグ２０３ｎｊの値に基づいて大当たり種別を設定するものである。このＶフラグ２０３ｎｊは、Ｖ通過処理（図２０６９参照）においてＶ通過時大当たり種別の値に基づいて設定され（図２０６９のＳ１４０２Ｊ）、小当たり終了処理

において参照され（図２０７５のＳ２００３Ｊ，Ｓ２００４Ｊ）、その後にオフに設定される（図２０７５のＳ２００６Ｊ）。

【７００９】

貯留解除フラグ２０３ｐｊは、パチンコ機１０に設けられた貯留装置７５０の貯留弁７５０ａを解除（開放）させる期間を示すために用いられるフラグであって、オンに設定される場合に貯留装置７５０の貯留状態が解除され、オフに設定される場合に貯留装置７５０が貯留状態となる。この貯留解除フラグ２０３ｐｊは、大当たり制御処理（図２０７３参照）において大当たりの開始タイミングであると判別された場合に（図２０７３のＳ１８０１Ｊ：ＹＥＳ）、オンに設定され（図２０７３のＳ１８０４Ｊ）、貯留装置制御処理（図２０７７参照）において参照され（図２０７７のＳ２２０２Ｊ参照）、解除カウンタ２０３ｑｊの値が上限値（２５０００）に到達した場合に（図２０７７のＳ２２０５Ｊ参照）、オフに設定される（図２０７７のＳ２２０８Ｊ）。つまり、本第３４制御例では、大当たり遊技が開始されたタイミングで貯留装置７５０が解除状態となり（貯留弁７５０ａが開放動作し）、所定期間（１０秒間）経過した場合に、貯留状態となる（貯留弁７５０ａが閉鎖動作する）ように構成されている。これにより、大当たりに当選した場合に遊技者に付与される特典を増やすことができる。なお、貯留装置７５０の状態（貯留状態、解除状態）を可変させる構成として、本第３４制御例以外の構成を用いてもよく、例えば、貯留装置７５０を解除状態へと移行させる大当たりと、貯留装置７５０を解除状態へと移行させない大当たりとを、選択された大当たり種別によって設定可能にしてもよいし、複数の入賞口（例えば、第１特定入賞口６５、第２特定入賞口６５０）を予め定められた順序で開放動作される大当たり遊技が実行される場合には、特定の入賞口が開放されるタイミングで貯留装置７５０を解除状態へと移行されるようにしてよい。さらに、貯留装置７５０を解除状態から貯留状態へと移行される構成（解除状態の終了条件）についても、本第３４制御例では解除状態に移行してから１０秒経過した場合に解除状態を終了する構成とし、貯留装置７５０に球が貯留されていなくても、貯留装置７５０を球が通過可能としているが、貯留装置が解除状態となる期間を短くし（例えば０．５秒）、貯留装置７５０に貯留されている球のみが貯留装置７５０を通過可能となるようにしてもよい。これにより、貯留装置７５０の解除条件（大当たり）が成立するまでに、貯留装置７５０に球を貯留させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。解除カウンタ２０３ｑｊは、貯留装置７５０の貯留弁７５０ａを解除（開放）させる期間を計測するためのカウンタである。この解除カウンタ２０３ｑｊは、貯留装置用制御処理（図２０７７参照）において、貯留解除フラグ２０３ｐｊがオンに設定されたと判別した場合に（図２０７７のＳ２２０２Ｊ参照）、「１」に設定され（図２０７７のＳ２２０４Ｊ参照）、以降、貯留装置用制御処理が実行される度に、値を１加算する（図２０７７のＳ２２０６Ｊ参照）。そして、カウンタの値が「２５０００」に到達したかが判別され（図２０７７の２２０５Ｊ参照）、その判別結果に基づいて、貯留弁７５０ａの可変動作が制御され、貯留弁７５０ａが閉鎖状態に可変制御されると、解除カウンタ２０３Ｐａの値が「０」に設定される（図２０７７のＳ２２０９Ｊ参照）。

【７０１０】

時短中当たりフラグ２０３ｒｊは、抽選結果が当たりである普通図柄の抽選（普図抽選）がどの遊技状態で実行されたかを示すためのフラグであり、時短状態中に抽選が実行された場合に、オンに設定される。この時短中当たりフラグ２０３ｒｊは、普図抽選の当たりに基づいて実行される電動役物６４０ａの開放パターンを設定する際に参照される。その他メモリエリア２０３ｚは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶して置くためのエリアである。

【７０１１】

図２０３１に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第１特定入賞口６５ａを閉鎖または開放

するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２０７０参照）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【７０１２】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置２２７（装飾用ランプ２２７ａ、透過用ランプ２２７ｂ、その他ランプ２２７ｃ等）における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３と、を有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、選択ボタン６００などがそれぞれ接続されている。

【７０１３】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２または選択ボタン６００からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２または選択ボタン６００が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更し

たりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【７０１４】

次に、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について図２０５４、図２０５５を参照して説明する。図２０５４（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図２０５４（ａ）に示した通り、ＲＯＭ２２２は、変動パターン選択テーブル２２２ａｊと、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊと、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊとを少なくとも有している。変動パターン選択テーブル２２２ａｊは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち１の変動態様が決定される。

【７０１５】

時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊは、チャージチャレンジモード（時短状態）中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタの種類を決定するために用いられるデータテーブルである。なお、時短状態中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタは、設定されている時短種別を示唆するための態様である。ここで、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊの内容について図２０５５（ａ）を参照して説明する。図２０５５（ａ）は、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊの内容を模式的に示した模式図である。図２０５５（ａ）に示す通り、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊには、設定されている時短種別と、演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値に対応して各キャラクタが規定されている。具体的には、時短種別が「時短Ａ」である場合、演出カウンタ２２３ｆｊの値にかかわらず「カメ」のキャラクタが決定される。なお、上述したように、「時短Ａ」は、第１特別図柄の大当たりに当選した場合のみ設定される時短種別であり、第１特別図柄の変動時間として６０秒が設定され、普通図柄の変動時間として３０秒が設定されるため、「カメ」のキャラクタは、「時短Ａ」～「時短Ｃ」の中で時短状態中に実行され得る普通図柄の抽選回数が最も少ない状態であることを示唆する態様である。また、時短種別が「時短Ｂ」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～６９」の範囲内である場合には「勇者」のキャラクタが決定され、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「７０～９９」の範囲内である場合には「うさぎ」のキャラクタが決定される。また、時短種別が「時短Ｃ」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～２９」の範囲内である場合には「勇者」のキャラクタが決定され、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「３０～９９」の範囲内である場合には「うさぎ」のキャラクタが決定される。つまり、「時短Ｂ」が設定されている場合には、「うさぎ」のキャラクタよりも「勇者」のキャラクタが決定され易く、「時短Ｃ」が設定されている場合には、「勇者」のキャラクタよりも「うさぎ」のキャラクタが決定され易く構成している。上述したように、、時短Ｂと時短Ｃは第１特別図柄の変動時間として１２０秒が設定される点で共通しているため、チャージチャレンジモード開始時に表示される残時間態様からはどちらの時短種別の時短状態が設定されているのかを遊技者は判別できないが、「勇者」と「うさぎ」のどちらのキャラクタが表示されるかによって、どの時短種別が設定されているのかを遊技者に推測させる楽しみを提供可能に構

成している。なお、本第３４制御例では、「時短Ｂ」と「時短Ｃ」で共通のキャラクタが決定される構成としたが、これに限るものではなく、例えば、「時短Ｂ」が設定されている場合にのみ決定されるキャラクタの種類を設けても良い。「時短Ｂ」は全ての時短種別の中で最も遊技者に有利な時短種別であるため、時短Ｂ専用のキャラクタが表示されることで最も有利な時短種別の時短状態であることを遊技者に分かり易くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【７０１６】

次に、図２０５４（ａ）に戻り、説明を続ける。時短中背景設定テーブル２２２ｃｊは、チャージチャレンジモード（時短状態）中の背景画像を決定するためのデータテーブルである。なお、チャージチャレンジモード中の背景画像は、変動表示される普通図柄の抽選結果を示唆するための態様である。ここで、図２０５５（ｂ）を参照して、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊの内容について説明する。図２０５５（ｂ）は、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊの内容を模式的に示した模式図である。図２０５５（ｂ）に示す通り、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊには、普通図柄の抽選結果（当否）と、演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値に対応して各背景画像が規定されている。具体的には、普通図柄の抽選結果が「当たり」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～１９」の範囲内であれば「夜」背景が、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「２０～５９」の範囲内であれば「夕方」背景が、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「６０～９９」の範囲内であれば「朝」背景が決定される。一方、普通図柄の抽選結果が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～１９」の範囲内であれば「夕方」背景が、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「２０～９９」の範囲内であれば「朝」背景が決定される。つまり、背景画像として「夜」背景が表示された場合には普通図柄の当たり当選確定であり、「夕方」背景が表示された場合には普通図柄の当たり当選の可能性が高いと遊技者は予測することが可能となる。

【７０１７】

次に、図２０５４（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図２０５４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊと、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊと、停止種別選択フラグ２２３ｅｊと、演出カウンタ２２３ｆｊと、時短中フラグ２２３ｇｊと、時短残期間格納エリア２２３ｈｊと、変動時間カウンタ２２３ｉｊと、従状態格納エリア２２３ｋｊと、特２保留フラグ２２３ｋｊと、普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊと、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊと、従大当たり中フラグ２２３ｐｊと、従小当たり中フラグ２２３ｑｊと、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊと、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊと、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊと、演出モード記憶エリア２２３ｕｊと、従時短カウンタ２２３ｖｊと、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊと、ゲージカウンタ２２３ｘｊと、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊと、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【７０１８】

特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）の入賞情報がそれぞれ格納される。この特図用入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等を変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊは、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を特別図柄の種別毎に最大４回まで計数するカウンタである。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊが、第１特別図柄（特別図柄１）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応し、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊが、第２特別図柄（特別図柄２）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応する。上述したように

、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊにて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ）、第２入球口６４０への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊに格納する（図２０８３のＳ３５０９Ｊ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【７０１９】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、本第３４制御例では、普通図柄についても上述した特別図柄と同様に変動表示（図柄抽選の権利）を保留可能（上限４個）に構成されており、主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値が増減した場合に設定されるコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの内容に対応させて値を増減させるカウンタとして普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）を有しているが、音声ランプ制御装置１１３内で実行される処理、および、表示制御装置１１４内で実行される処理については、上述した特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊに対して対象となるコマンドが異なるだけであるため、その詳細な説明を省略する。この普通図柄保留球数カウンタの値は、例えば、第３図柄表示装置８１にて普通図柄の保留球数を表示する場合に用いられる。なお、普通図柄保留球数カウンタの値を第３図柄表示装置８１にて表示させる場合の詳細な内容については、上述した特別図柄の保留球数を第３図柄表示装置８１に表示させる場合と同様であるため、その説明については省略する。

【７０２０】
　また、本第３４制御例では、表示制御装置１１４において、表示用の各保留球数コマンドを受信した場合に、所定の領域（第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６（図２０３４（ａ）参照））に受信したコマンドに対応する保留球数を示すための表示がなされるとともに、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主保留図柄表示領域に表示させる保留球数コマンドを選択し、主保留図柄として保留球数を示すための表示がなされる。このように構成することで、主制御装置１１０にて設定される保留球数の増減に同期させた表示を第３図柄表示装置８１に表示できるとともに、現在の演出状態において遊技者に報知すべき図柄の保留球数を遊技者にわかりやすく報知することができる。なお、本第３４制御例では、表示制御装置１１４にて、各図柄（特図１、特図２、普図）の保留球数を全て所定の領域（第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６（図２０３４（ａ）参照））に表示させ、その一部を主保留図柄としても表示可能に構成しているが、保留図柄の表示方法としては、これに限られること無く、例えば、各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する保留球数コマンドを受信した場合に、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主保留図柄表示領域に表示させる保留図柄（主保留図柄）と、第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６に表示させる保留図柄（従保留図柄）とを判別し、その判別結果に基づいて第３図柄表示装置８１に各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する保留図柄を表示させるようにしてもよい。
【７０２１】
　特図用変動開始フラグ２２３ｄｊは、主制御装置１１０から送信される（特図用）変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図２０８６のＳ３７０４Ｊ参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図２０９０のＳ４２０２Ｊ参照）。特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、特図表示用変動パターンコマンドが設定される（図２０９０のＳ４２０５Ｊ参照）。ここで設定された特図表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２０７８参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この特図表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この特図表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。なお、本第３４制御例では、特図表示用変動パターンコマンドとして、第１特別図柄の変動に対応する特図１表示用変動パターンコマンドと、第２特別図柄の変動に対応する特図２表示用変動パターンコマンドとが設定可能に構成されている。表示制御装置１１４では、受信した特図表示用変動パターンコマンドの種別（特図１表示用変動パターンコマンド、特図２表示用変動パターンコマンド）に対応した変動パターンを第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。また、本第３４制御例では、表示制御装置１１４において、表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、所定の領域（第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３（図２０３４（ａ）参照））に受信した表示用変動パターンコマンドに対応する図柄列（変動パターン）を示すための表示がなされるとともに、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主表示領域Ｄｍに表示させる図柄（主図柄）を各図柄（特図１、特図２、普図）から選択し、選択された図柄を主図柄として表示するように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０にて設定される各図柄の変動パターンに同期させた表示を第３図柄表示装置８１に表示できるとともに、現在の演出状態において遊技者に報知すべき図柄の変動を遊技者にわかりやすく報知することができる。なお、本第３４制御例では、表示制御装置１１４にて、各図柄（特図１、特図２、普図）の変動表示（図柄列）を全て所定の領域（第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３（図２０３４（ａ）参照））に表示させ、その一部を主図柄として第１表示領域に表示可能に構成しているが、各図柄（特図１、特図２、普図）の表示方法としては、これに限られること無く、例えば、各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する表示用変動パターンコマンドを受信した場合

に、受信している表示用演出状態コマンドに基づいて、第１表示領域Ｄｍに表示させる図柄（主図柄）と、従図柄表示領域に表示させる図柄（従図柄）とを判別し、その判別結果に基づいて第３図柄表示装置８１に各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する変動表示（図柄列）を表示させるようにしてもよい。

【７０２２】

停止種別選択フラグ２２３ｅｊは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図２０８３のＳ３５０６Ｊ参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図２０９０のＳ４２０７Ｊ参照）。停止種別選択フラグ２２３ｅｊがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される（図２０９０のＳ４２０９Ｊ参照）。

【７０２３】

演出カウンタ２２３ｆｊは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタである。この演出カウンタ２２３ｆｊは、０から９９の範囲で更新される１バイトのループカウンタで構成されており、メイン処理（図２０７８参照）が実行される毎に、値が１ずつ加算されて更新される。なお、この演出カウンタ２２３ｆｊは、図示しない複数のカウンタを有しており、１回のループ処理内において複数のカウンタ値を参照して演出のパターンを決定する場合には、各々異なるカウンタの値が用いられる。これにより、１つの演出パターンを設定する際に、同一のカウンタ値が複数箇所で用いられることが無くなるため、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。なお、同一のカウンタから取得した値に対して異なる処理を施した上で算出された各値を用いて演出パターンを設定するように構成してもよい。具体的には、演出パターンのうち、一の選択では取得した値の一の位を参照し、他の選択では取得した値の十の位を参照し、さらに他の選択では取得した値の一の位を３倍にした値と十の位を５倍にした値とを乗じ、得られた値の一の位を参照するようにしてもよい。このように構成することで、演出パターンを設定する際に用いられるカウンタの数を減らしながらも、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。

【７０２４】

時短中フラグ２２３ｇｊは、現在が時短中であることを示すためのフラグである。この時短中フラグ２２３ｇｊがオンであれば、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態であることを示し、オフであれば、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態ではないことを示す。この時短中フラグ２２３ｇｊは、状態コマンド処理（図２０８４のＳ３５０２Ｊ参照）において、大当たり終了後に時短状態に移行すると判別した場合にオンに設定され（図２０８４のＳ３６１６Ｊ）、状態コマンド処理（図２０８４のＳ３５０２Ｊ参照）において、遊技状態が通常状態に変更され（図２０８４のＳ３６０２Ｊ：Ｙｅｓ）、特図２保留がないと判別された場合に（図２０８４のＳ３６０５Ｊ：Ｎｏ）、オフに設定される（図２０８４のＳ３６０７Ｊ）。

【７０２５】

時短残期間格納エリア２２３ｈｊは、時短状態中に実行される第１特別図柄または第２特別図柄の変動時間を格納するためのエリアである。ここで、本第３４制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態中に特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が１回変動した場合に、時短状態が終了するように構成されている。つまり、時短状態中に設定される特別図柄の変動時間がそのまま時短状態中の残期間となる。

【７０２６】

変動時間カウンタ２２３ｉｊは、時短状態中の特図１変動時間または特図２変動時間を計測するためのカウンタであって、計測されたカウンタの値に基づいて、時短状態の残期間が算出される。この変動時間カウンタ２２３ｉｊは、特図変動表示設定処理（図２０９１のＳ４２０４Ｊ参照）においてカウンタ値が設定され（図２０９１のＳ４３０９Ｊ、図２０９２のＳ４４０７Ｊ参照）、以降、カウンタ更新処理（図２０８２のＳ３３１１Ｊ参照）が実行される毎に、カウンタの値が「１」減算される（図２０８２のＳ３４０２Ｊ参

照）。そして、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値に基づいて、時短残期間（時短状態の残期間）が算出される（図２０８２のＳ３４０３Ｊ）。
【７０２７】
従状態格納エリア２２３ｊｊは、主制御装置１１０から出力される各種状態コマンドを受信した場合にその状態を一時的に格納するための格納エリアであって、コマンド判定処理（図２０８３のＳ３１１２Ｊ参照）において、状態コマンドを受信した場合に（図２０８３のＳ３５０１Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに基づいた状態情報が格納される（図２０８４のＳ３６０４Ｊ、３６１４Ｊ）。この状態格納エリア２２３ｊｊに格納された状態情報に基づいて表示用状態コマンドが設定され、第３図柄表示装置８１に表示される各種画像（背景画像やデモ画像）が主制御装置１１０にて設定された各種状態に対応した画像が表示される。
【７０２８】
特２変動フラグ２２３ｋｊは、第２特別図柄（特図２）の変動が開始されたことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、第２特別図柄（特図２）の変動が開始されたことを示すものである。この特２変動フラグ２２３ｋｊは、変動パターン関連処理（図２０８５のＳ３７０２Ｊ参照）において、受信した変動パターンコマンドは特図２用変動パターンコマンドの場合にオンに設定される（図２０８５のＳ３７０３）。そして、特図２変動表示設定処理（図２０９２のＳ４３１１Ｊ参照）においてオフに設定される。
【７０２９】
普図入賞情報格納エリア２２３ｍｊは、普通図柄の入賞情報コマンドを受信した場合に、その入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が格納されるエリアである。なお詳細な構成については、上述した特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊと同一であるため、その説明を省略する。普図用変動開始フラグ２２３ｎｊは、普通図柄の変動が実行されたことを示すフラグであって、オンに設定されることで、普通図柄が変動していることを示す。この普図用変動開始フラグ２２３ｎｊは、変動パターン関連処理（図２０８５のＳ３５０４Ｊ参照）において、受信した変動パターンコマンドが特図用変動パターンコマンドではない（普図用変動パターンコマンドである）と判別した場合にオンに設定され（図２０８５のＳ３５０４Ｊ参照）、普図変動表示設定処理（図２０９３のＳ４２１１Ｊ参照）において、オンに設定されていると判別された場合に（図２０９３のＳ４５０２Ｊ：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図２０９３のＳ４５０３Ｊ参照）。
【７０３０】
従大当たり中フラグ２２３ｐｊは、大当たり遊技の実行期間中であることを示すためのフラグであり、当たり関連処理（図２０８７のＳ３５１３Ｊ参照）において大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図２０８７のＳ３９０１Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定され（図２０８７のＳ３９０２Ｊ）、大当たり終了コマンドを受信した場合（図２０８７のＳ３９０６Ｊ：Ｙｅｓ）にオフに設定される。本第３４制御例では、普通図柄の当たりに当選した場合に、この従大当たり中フラグ２２３ｐｊの設定状況に応じて実行する演出を決定する構成としている（図２０８９参照）。
【７０３１】
従小当たり中フラグ２２３ｑｊは、小当たり遊技の実行期間中であることを示すためのフラグであり、当たり関連処理（図２０８７のＳ３５１３Ｊ参照）において小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図２０８７のＳ３９０９Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定され（図２０８７のＳ３９１１Ｊ）、小当たり終了コマンドを受信した場合（図２０８７のＳ３９１２Ｊ：Ｙｅｓ）にオフに設定される。本第３４制御例では、普通図柄の当たり変動が停止した場合に、この小当たり中フラグ２２３ｑｊの設定状況に応じて第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様を表示するか否かを決定する構成としている。ここで、本第３４制御例では、普通図柄に当選した場合に遊技者に対して第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様を表示するが、小当たり遊技中には第２特定入賞口６５０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。つまり、小当たり遊技中に普通図柄の当たり変動が停止表示した場合には、第２入球口６４０に向けた遊技球の発

射を促す案内態様と、第２特定入賞口６５０に向けた遊技球の発射を促す案内態様とが、同時に表示されることとなり、遊技者を混乱させてしまう不具合が生じる虞がある。このため、本第３４制御例では、小当たり遊技中に普通図柄の当たり変動が停止表示された場合には第２特定入賞口６５０に向けた遊技球の発射を促す案内態様を優先して表示する構成とし、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様は表示しない構成としている。これは、小当たり遊技中に第２特定入賞口６５０に遊技球を入球させ、特定領域（Ｖ領域）を通過させなければ大当たり遊技が実行されず、遊技者に著しい不利益を与えてしまうため優先的に遊技者に案内する必要性の高い情報であるからである。また、第２特定入賞口６５０に向けて遊技球を発射すれば、第２入球口６５０よりも上部に配置されている第２入球口６４０にも遊技球が流下するため、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様よりも第２特定入賞口６５０に向けた遊技球の発射を促す案内態様を優先して表示する構成としている。

【７０３２】

従時短中当たりフラグ２２３ｒｊは、時短状態が設定されている期間に普通図柄の当たり変動が開始されたことを示すためのフラグであり、普図変動表示設定処理（図２０９３のＳ４２１１Ｊ参照）において、普図変動開始タイミングが時短中であると判別した場合（図２０９３のＳ４５０５Ｊ：Ｙｅｓ）であって、普通図柄の抽選結果が当たりである場合（図２０９３のＳ４５０６Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定される（図２０９３のＳ４５０７Ｊ）。この従時短中当たりフラグ２２３ｒｊは、当たり普通図柄が停止表示された場合に参照され、オンに設定されている場合（即ち、時短状態が設定されている期間に普通図柄の変動表示が開始された場合）に、電動役物６４０ａがロング開放されることを報知する演出態様を表示する。

【７０３３】

超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊは、第２特別図柄のロング変動（変動時間が１２０秒の変動）が実行されている期間であることを示すためのフラグであり、特図２変動表示設定処理（図２０９２のＳ４３１１Ｊ参照）において変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが短小当たりではないと判別した場合（図２０９２のＳ４４０２Ｊ：Ｎｏ）にオンに設定され、受信した特図２停止コマンドを受信した場合にオフに設定される。

【７０３４】

小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊは、小当たり遊技中に第２特別図柄の保留球（特図２保留球）を獲得したことを示すためのフラグであり、入賞情報関連処理（図２０８６のＳ３５１１Ｊ参照）において、受信した入賞情報コマンドが特図２保留に対応するものであると判別した場合であって（図２０８６のＳ３８０３Ｊ：Ｙｅｓ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別した場合（図２０８６のＳ３８０４Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定される。また、当たり関連処理（図２０８７のＳ３５１３Ｊ参照）において、小当たり終了コマンドを受信した場合（図２０８７のＳ３９１２Ｊ）にオフに設定される。本第３４制御例では、小当たり遊技中にも当たり普通図柄の停止表示に基づいて電動役物６４０ａがロング開放されるため、第２特別図柄の保留球を獲得可能である。しかしながら、小当たり遊技中は、限られた時間内で第２特定入賞口６５０に遊技球を入賞させ、特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させなければ大当たり遊技が実行されないため、第２特定入賞口６５０へ向けた遊技球の発射を促す案内態様の表示中に第２特別図柄の保留球を獲得したことを報知する演出態様（Ｖチャージ演出）を同時に表示すると、遊技者が第２特定入賞口６５０へ向けた遊技球の発射を促す案内態様を見逃してしまい、遊技球の発射タイミングを逸する不具合が生じる虞がある。そこで、本第３４制御例では、小当たり遊技中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合には、小当たり遊技終了後にＶチャージ演出を実行する構成としている。これにより、第２特定入賞口６５０へ向けた遊技球の発射を促す案内態様と、Ｖチャージ演出が同時に表示されないため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。演出モード記憶エリア２２３ｕｊは、設定される演出モードを示すモード情報を記憶するための領域である。

【７０３５】
従時短カウンタ２２３ｖｊは、時短状態が設定されている場合に音声ランプ制御装置１１３において残時短回数を把握するためのカウンタであり、時短状態が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合に、時短回数に対応するカウンタ値が設定され、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されることに対応してカウンタ値が更新される。操作有効期間カウンタ２２３ｗｊは、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別される期間を示すためのカウンタであり、ボタン演出が実行される場合にカウンタ値が設定され、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行される毎にカウンタ値が更新される。ゲージカウンタ２２３ｘｊは、ボタン連打演出におけるインジケータＧｇ１の態様を可変させるために用いられるカウンタであり、ボタン連打演出において演出ボタン２２の操作が有効と判別された場合にカウンタ値が更新され、カウンタ値が更新されると、そのカウンタ値に対応してインジケータＧｇ１のゲージのレベルを可変させる。センサ状況記憶エリア２２３ｙｊは、演出ボタン２２のボタンセンサの状況及び選択ボタン６００のボタンセンサの状況を０．５ｓ毎に過去１０分間分記憶するための領域である。センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊは、０．５ｓ毎に演出ボタン２２のセンサ情報を記憶するための用いられるカウンタであり、枠ボタン入力監視・演出処理（ｓ３１０７Ｊ）が実行される毎に１ずつカウンタ値が加算され、カウンタ値が特定値（本第３４制御例では、５００）となった場合にセンサ情報を記憶する。また、カウンタ値が特定数となった場合には、カウンタ値がクリアされる。

【７０３６】
その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域であり、例えば、コマンド記憶領域が設けられる。このコマンド記憶領域は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２０８５参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【７０３７】
＜第３４制御例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２０５６から図２０７７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。図２０５６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に

格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本第３４制御例ではそれぞれ、１９９，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４Ｊ）。その後、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ（以下、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂの両方を示す場合には、第１入球口６４と称す。）または第２入球口６４０への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５Ｊ）。尚、特別図柄変動処理及び始動入賞処理の詳細は、図２０５７～図２０６３を参照して後述する。

【７０３８】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６Ｊ）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７Ｊ）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図２０６４～図２０６７を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、第２可変入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行する（Ｓ１０８Ｊ）。その後、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３への入賞に伴うＶ通過処理を実行する（Ｓ１０９Ｊ）。尚、Ｖ入口通過処理及びＶ通過処理の詳細は、図２０６８及び図２０６９を参照して後述する。次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【７０３９】

次に、図２０５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）について説明する。図２０５７は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ２０１Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ２０１Ｊ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２Ｊ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３Ｊ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４Ｊ）。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５Ｊ）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２０６Ｊ）。ここで設定

された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊにそれぞれ格納する。

【７０４０】

Ｓ２０６Ｊの処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｊ）。Ｓ２０７Ｊの処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２１３Ｊ）。なお、特別図柄変動開始処理については、図２０５８～図２０６０を参照して後述する。一方、Ｓ２０４Ｊの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ２０４Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）の値を取得する（Ｓ２０８Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ２０９Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ２０９Ｊ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ２０９Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ２１０Ｊ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２１１Ｊ）。Ｓ２１１Ｊの処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２１２Ｊ）。その後、Ｓ２１３Ｊの処理が実行される。

【７０４１】

Ｓ２０２Ｊの処理において、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４Ｊ）。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｊの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１４Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１５Ｊ）。停止図柄の設定は、図２０５８～図２０６０を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりとなるか、小当たりとなるか、外れとなるかが決定されると共に、特別図柄の大当たりまたは小当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２または小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて大当たりＡ～Ｄのいずれか、または、小当たりＡ～Ｃのいずれかが決定される。なお、本第３４制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて青色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりである場合には、赤色のＬＥＤを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、

変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【７０４２】

Ｓ２１５Ｊの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１６Ｊ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１６Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり種別に基づいて、特定入賞口の開放シナリオを設定し（Ｓ２１７Ｊ）、その後、大当たりの開始を設定する（Ｓ２１８Ｊ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｊと大当たり中フラグ２０３ｉｊとをオンに設定し（Ｓ２１９Ｊ）、時短中カウンタ２０３ｇｊを０に設定して（Ｓ２２０Ｊ）、Ｓ２２１Ｊの処理へ移行する。Ｓ２２１Ｊの処理では、停止コマンドを設定し（Ｓ２２１Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１６Ｊの処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ２１６Ｊ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ２２２Ｊ）。Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行する（Ｓ２２３Ｊ）。次いで、Ｓ２２１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊの値が１以上であるか判別する（Ｓ２２４Ｊ）。時短中カウンタ２０３ｇｊの値が０であると判別された場合には（Ｓ２２４Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ２２１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｇｊが１以上であると判別された場合には（Ｓ２２４Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｊの値を１減算し（Ｓ２２４Ｊ）、Ｓ２２１Ｊの処理を実行する。その後、本処理を終了する。

【７０４３】

次に、図２０５８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）について説明する。図２０５８は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の特別図柄変動処理（図２０５７参照）の中で実行される処理であり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊとの共通の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」、「特別図柄の小当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂおよび第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。特別図柄変動開始処理では、まず、時短中であるか否かを判定する（Ｓ３０１Ｊ）。時短中ではない場合（Ｓ３０１Ｊ：Ｎｏ）、通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）を実行し、本処理を終了する。一方、時短中である場合（Ｓ３０１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）を実行し、本処理を終了する。

【７０４４】

次いで、上述した特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）の中で実行される、通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）及び時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）について説明する。まず、図２０５９を参照して通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）について説明する。図２０５９は、特別図柄変動開始処理（図２０５８のＳ２１３Ｊ参照）の中で実行される通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）を示すフローチャートである。通常変動開始処理では、まず、対応する特別図柄保留球格納エリア（特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊ）における実行エリアのデータを取得する（Ｓ４０１Ｊ）。その後、取得した特別図柄の種別に対応した特別図柄大当たり乱数テーブルに基づいて、抽選結果を取得する（Ｓ４０２Ｊ）。具体的には、第１入球口６４への入球に基づく第１特別図柄の抽選であれば、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１（図２０４８（ｂ）参照）を参照して大当たりの判別を行い、第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選であれば、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２（図２０４８（ｃ）参照）を参照して大当たりまたは小当たりの判別を行う。次いで、抽選結果が大当たりであるか否かを判定

する（Ｓ４０３Ｊ）。抽選結果が大当たりである場合（Ｓ４０３Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４０１Ｊの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特別図柄と大当たり種別とに対応した通常大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ４０４Ｊ）。より具体的には、Ｓ４０１Ｊの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊ１または特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２に格納されている乱数値とを比較し、４種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ～Ｄ）のうち、大当たり種別が何であるかを判定する（図２０４９（ｂ）または（ｃ）参照）。このＳ４０４Ｊの処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）が停止種別として設定される。

【７０４５】

その後、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて通常大当たり変動パターンを決定し（Ｓ４０５Ｊ）、Ｓ４０６Ｊの処理へ移行する。Ｓ４０５Ｊの処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。具体的には、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊ１または特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図２０５１（ａ）または図２０５２（ｃ））。Ｓ４０６Ｊの処理では、Ｓ４０５Ｊの処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６Ｊ）。次いで、Ｓ４０４Ｊの処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ４０７Ｊ）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図２０７２参照）のＳ１７０１Ｊの処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置１１４へ送信する。Ｓ４０７Ｊの処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。

【７０４６】

一方、抽選結果が大当たりではない場合（Ｓ４０３Ｊ：Ｎｏ）、抽選結果が小当たり当選であるかを判別する（Ｓ４０８Ｊ）。小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４０８Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄と小当たり種別とに対応した通常小当たり時の表示態様を設定し（Ｓ４０９Ｊ）、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて通常小当たり変動パターンを決定する（Ｓ４１０Ｊ）。Ｓ４１０Ｊの処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。具体的には、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図２０５２（ｂ））。次いで、Ｓ４０６及びＳ４０７の処理を実行し、特別図柄変動処理へ戻る。Ｓ４０８の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４０８Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄に対応した通常外れ時の表示態様を設定する（Ｓ４１１Ｊ）。その後、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて通常外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ４１２Ｊ）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ４０５Ｊの処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、特図１用外れ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ２とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図２０５２（ｃ）または図２０５３（ｂ））。次いで、Ｓ４０６及びＳ４０７の処理を実行し、特別図柄変動処理へ戻る。

【７０４７】

次に、図２０６０を参照して、時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）について説明する。図２０６０は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ、図２０５８参照）の中で実行される時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）を示すフローチャートである。この時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）では、上述した通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）に対し、時短用の表示態様と変動パターンとを設定（決定）する点で相違し、その他の点は同一であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ５０５Ｊ、Ｓ５１０Ｊ、Ｓ５１２Ｊの処理において、第１特別図柄の時短用の変動パターンを決定する場合は、上述したように、設定されている時短種別に応じて特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３または特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４に基づいて決定する（図２０５２（ａ）または（ｂ）参照）。一方、第２特別図柄の時短用の変動パターンを決定する場合は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６に基づいて決定する（図２０５２（ｄ）参照）。

【７０４８】

次に、図２０６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）について説明する。図２０６１は、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の特別図柄変動処理（図２０５７参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に基づいて、小当たり遊技における、Ｖ入口ソレノイド２０９ａ、滞留ソレノイド２０９ｂ及び流路ソレノイド２０９ｃの動作を設定するための処理である。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）では、まず、上述した通常変動開始処理のＳ４０９Ｊの処理または時短変動開始処理のＳ５０９Ｊの処理で選択された小当たり種別に対応する開放シナリオを設定する（Ｓ６０１Ｊ）。なお、開放シナリオとは、具体的には、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１及び滞留部材６５０ｎの開放パターンの設定を示す。つまり、小当たり遊技演出中において、開閉扉６５０ｆ１及び滞留部材６５０ｎが所定期間開放されるようにＶ入口ソレノイド２０９ａ及び滞留ソレノイド２０９ｂの動作を設定することを示す。Ｓ６０１Ｊの処理が終了すると、各小当たり種別に対応したＶ通過時大当たり種別をＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに設定する（Ｓ６０２Ｊ）。より具体的には、Ｓ６０１Ｊの処理で取得した小当たり種別と特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２に基づいて、Ｖ通過時大当たり種別（大当たりＢ～Ｄ）を判定する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＢ（１０ラウンド時短Ｂ大当たり）であると判定し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＣ（５ラウンド時短Ｂ大当たり）であると判定し、小当たり種別がＣであれば、大当たりＤ（５ラウンド時短Ｃ大当たり）であると判定する（図２０４９（ｃ）参照）。次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ６０３Ｊ）、小当たり開始フラグ２０３ｊｊと小当たり中フラグ２０３ｋｊをオンに設定する（Ｓ６０４Ｊ）。その後、本処理を終了する。なお、本第３４制御例では、全ての小当たり種別で流路ソレノイド２０９ｃの動作シナリオを設定する構成としたが、これに限るものではなく、流路ソレノイド２０９ｃの動作シナリオを設定しない小当たり種別を設けても良い。つまり、流路ソレノイド２０９ｃがオンとなる小当たり種別のみにおいて、第２可変入賞装置６５０へ入球した球が特別排出流路６５０ｅ２へ流下可能となる構成としても良い。このように構成することで、大当たりが付与される小当たり種別と、大当たりが付与されない小当たり種別とを設けることが可能となり、遊技の興趣を教条させることができる。

【７０４９】

次に、始動入賞情報処理（Ｓ１０５Ｊ）を説明する。まず、図２０６２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）を説明する。図２０６２は、この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行され、第１入球口６４または第２入球口６４０への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタを取得し、その値の保留処理を実行するための処理である。始動入賞処理（図２０６２，Ｓ１０５Ｊ）が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ７０１Ｊ）。ここでは

、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ７０２Ｊ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ７０３Ｊ）。そして、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ７０１Ｊ：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ７０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ７０７Ｊの処理へ移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、且つ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ７０３Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ７０４Ｊ）。そして、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ７０５Ｊ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊに格納する。

【７０５０】

Ｓ７０５Ｊの処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、小当たり種別カウンタＣ５の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ７０６Ｊ）。尚、Ｓ７０６Ｊの処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。次いで、Ｓ７０７Ｊ～Ｓ７１２Ｊまでの処理では、Ｓ７０１Ｊ～Ｓ７０６Ｊまでの処理に対して、同様の処理が第２入球口６４０の入賞に対しても実行される。第２入球口６４０の入賞に対して、第２特別図柄に対する保留処理が実行される点で異なるのみで、その他の処理については同一であるので、その詳細な説明は省略する。そして、Ｓ７０７Ｊの処理において球が第２入球口６４０へ入賞していないと判定された場合（Ｓ７０７Ｊ：Ｎｏ）と、Ｓ７１２Ｊの処理の後、先読み処理を実行する（Ｓ７１３Ｊ）。その後、この処理を終了する。

【７０５１】

次に、図２０６３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（図２０６２のＳ１０５Ｊ参照）内の１処理である先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）について説明する。図２０６３は、この先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）を示すフローチャートである。この先読み処理（図２０６３，Ｓ７１３Ｊ）では、まず、第１入球口６４または第２入球口６４０に新たな入賞があるかどうかが判定される（Ｓ８０１Ｊ）。判定の結果、第１入球口６４または第２入球口６４０に新たな入賞がない場合（Ｓ８０１Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第１入球口６４または第２入球口６４０に新たな入賞があった場合（Ｓ８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、その入賞が第１特別図柄の入賞であるか否かを判別する（Ｓ８０２Ｊ）。Ｓ８０２Ｊの処理において、入賞が第１特別図柄の入賞であると判別された場合は（Ｓ８０２Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１、特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊ１に基づいて、抽選結果、大当たり種別を取得し（Ｓ８０３Ｊ）、Ｓ８０４Ｊの処理へ移行する。Ｓ８０４Ｊの処理では、Ｓ８０３Ｊ（又はＳ８０５Ｊ）で取得した、大当たり判定結果、大当たり種別、小当たり判定結果、及び、小当たり種別を含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ８０４Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８０２Ｊの処理において、入賞が第２特別図柄の入賞であると判別され

た場合は（Ｓ８０２Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２、特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２及び特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊ１に基づいて、抽選結果、大当たり種別、及び、小当たり種別を取得し（Ｓ８０５Ｊ）、Ｓ８０４Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【７０５２】

次に、図２０６４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）について説明する。図２０６４は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行され、第２図柄表示装置において行う第２図柄の変動表示や、第２入球口６４０に付随する電動役物の開放時間などを制御するための処理である。この普通図柄変動処理（図２０６４，Ｓ１０６Ｊ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（Ｓ９０１Ｊ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ９０１Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ９０２Ｊ）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中でなければ（Ｓ９０２Ｊ：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ９０３Ｊ）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ９０４Ｊ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ９０４Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ９０４Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ９０５Ｊ）。

【７０５３】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ９０６Ｊ）。Ｓ９０６Ｊの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ９０７Ｊ）。次に、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ９０８Ｊ）。本第３４制御例では、普通図柄の抽選における、高確率状態と低確率状態との区別がなく、普通図柄の当たりとなる確率は常に一定となっている。具体的には、Ｓ９０７Ｊの処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに格納されている乱数値とを比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０～９９」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「１００～２９９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図２０４８（ｄ）参照）。その後、Ｓ９０８Ｊの処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ９０９Ｊ）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（Ｓ９０９Ｊ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定し（Ｓ９１０Ｊ）、Ｓ９１２Ｊの処理へ移行する。このＳ９１０Ｊの処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。Ｓ９０９Ｊの処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ９０９Ｊ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ９１１Ｊ）。このＳ９１１Ｊの処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ９１２Ｊの処理へ移行する。

【７０５４】

Ｓ９１０Ｊ又はＳ９１１Ｊの処理が終了すると、Ｓ９１２Ｊの処理において、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ９１２Ｊ）。パチンコ機１０が普通図柄の時短状態である場合は（Ｓ９１２Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ９１３Ｊ）、当たりであると判定した場合には（Ｓ９１３Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオンに設定する（Ｓ９１４Ｊ）。一方、外れであると判定した場合には（Ｓ９１３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９１５の処理を実行する。Ｓ９１５Ｊの処理では、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊに基づいて設定する（Ｓ９１５Ｊ）。具体的には、普通図柄の当否判定結果と、設定されている時短種別とに基づいて普図変動パターン（変動時間）を決定する。そして、表示用普図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９１７Ｊ）、本処理を終了する。一方、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態でない場合は（Ｓ９１２Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を２秒間に設定して（Ｓ９１６Ｊ）、表示用普図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９１７Ｊ）、本処理を終了する。

【７０５５】

一方、Ｓ９０２Ｊの処理において、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であれば（Ｓ９０２Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ９１８Ｊ）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置において変動表示が開始される前に、Ｓ９１５Ｊの処理またはＳ９１６Ｊの処理によって予め設定された時間である。Ｓ９１８Ｊの処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ９１８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１８Ｊの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ９１８Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置の停止表示を設定する（Ｓ９１９Ｊ）。Ｓ９１９Ｊの処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ９１０Ｊの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ９１１Ｊの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ９１９Ｊの処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図２０７２参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１７０８Ｊ参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置における変動表示が終了し、Ｓ９１０Ｊの処理またはＳ９１１Ｊの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）される。次いで、普図停止コマンドを設定する（Ｓ９２０Ｊ）。ここで設定された普図停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、この普図停止コマンドを受信した場合に、普通図柄の当たり当選を報知するための演出（Ｖチャージチャンス演出）を実行するための処理を行う。次に、第２図柄表示装置において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理（図２０６４，Ｓ１０６Ｊ）によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ９２１Ｊ）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ９２１Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物制御処理を実行し（Ｓ９２２Ｊ）、本処理を終了する。

【７０５６】

次に、図２０６５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）について説明する。この電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の普通図柄変動処理（図２０６４参照）の中で実行される処理であり、図２０６５は、電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）を示したフローチャートである。電動役物制御処理では、まず、時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンであるか否かを判定する（Ｓ１００１Ｊ）。時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンである場合は（Ｓ１００１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオフに設定し（Ｓ１００２Ｊ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作を、閉鎖（２秒）、開放（４秒間）に設定し（Ｓ１００３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１００１Ｊにおい

て、時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンでない（即ち、オフである）場合（Ｓ１００１Ｊ：Ｎｏ）は、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作を、開放（０．１秒間）、閉鎖（０．１秒間）、開放（０．１秒間）に設定し（Ｓ１００４Ｊ）、本処理を終了する。このように、普通図柄の時短状態では、普通図柄の通常状態と比較して、第２入球口６４０の開放動作が「開放（０．１秒間）、閉鎖（０．１秒間）、開放（０．１秒間）→閉鎖（２秒間）、開放（４秒間）」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。また、電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）によって、電動役物６４０ａの開放動作が設定されると、次にメイン処理（図２０７２参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始される。

【７０５７】

次に、図２０６６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を説明する。図２０７０は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【７０５８】

スルーゲート通過処理（図２０６６，Ｓ１０７Ｊ）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１１０１Ｊ）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１１０２Ｊ）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１１０３Ｊ）。球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し（Ｓ１１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ１１０３Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ１１０４Ｊ）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ１１０５Ｊ）。尚、Ｓ１１０５Ｊの処理では、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。Ｓ１１０５Ｊの処理が終了すると、普図先読み処理を実行する（Ｓ１１０６Ｊ）。

【７０５９】

ここで、図２０６７を参照して、普図先読み処理について説明する（Ｓ１１０６Ｊ）。図２０６７は、この普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）の内容を示したフローチャートである。普図先読み処理（図２０６７、Ｓ１１０６Ｊ）では、まず、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに新たに格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいた事前判別を実行する（Ｓ１２０１Ｊ）。具体的には、Ｓ１１０５Ｊの処理で新たに格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに格納されている乱数値とを比較する。次に、事前判別の結果に基づいて、当たり事前判定結果を取得する（Ｓ１２０２Ｊ）。その後、普図入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１２０３Ｊ）、本処理を終了し、スルーゲート通過処理へ戻る。

【７０６０】

図２０６６に戻って説明を続ける。普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）が終了すると、次いで、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１１０７Ｊ）。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１１０７Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１１０７Ｊ：Ｎｏ）、今現在が、小当たり

中であるか否かを判定する（Ｓ１１０８Ｊ）。判定の結果、小当たり中であれば（Ｓ１１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。小当たり中でなければ（Ｓ１１０８Ｊ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動中であるか否かを判定する（Ｓ１１０９Ｊ）。判定の結果、第２特別図柄の変動中であれば（Ｓ１１０９Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。第２特別図柄の変動中でなければ（Ｓ１１０９Ｊ：Ｎｏ）、時短中であるか否かを判定する（Ｓ１１０９Ｊ）。判定の結果、時短中であれば（Ｓ１１１０Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。時短中でなければ（Ｓ１１１０Ｊ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１１１１Ｊ）、本処理を終了する。一方、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過していないか（Ｓ１１０１Ｊ：Ｎｏ）、或いは、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ１１０３Ｊ：Ｎｏ）、普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）をスキップし、Ｓ１１０７Ｊ～Ｓ１１１１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【７０６１】

次に、図２０６８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０８Ｊ）について説明する。図２０６８は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０８Ｊ）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８Ｊ）では、まず小当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１３０１Ｊ）。Ｓ１３０１Ｊの処理において、小当たり中であると判別された場合（Ｓ１３０１Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１３０２Ｊ）、本処理を終了する。小当たり中ではない場合は（Ｓ１３０２Ｊ：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、第２可変入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０３Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１３０２Ｊの処理において設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第２可変入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。

【７０６２】

次に、図２０６９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０９Ｊ）について説明する。図２０６９は、Ｖ通過処理（Ｓ１０９Ｊ）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０９Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まずＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１４０１Ｊ）、取得したＶ通過時大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｎｊをオンに設定する（Ｓ１４０２Ｊ）。そして、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ１４０３Ｊ）、本処理を終了する。

【７０６３】

図２０７４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１５０１Ｊ）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御

を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【７０６４】
　次に、図２０７１を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図２０７１は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１６０１Ｊ）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１６０２Ｊ）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１６０３Ｊ）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ１６０４Ｊ）、オンされていれば（Ｓ１６０４Ｊ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１６１２Ｊへ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１６０４Ｊ：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１６０５Ｊ）、記憶されていなければ（Ｓ１６０５Ｊ：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１６１２Ｊへ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１６０５Ｊ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１６０６Ｊ）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１６０７Ｊ：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１６１２Ｊへ移行する。なお、図２０７２のＳ１７１６Ｊの処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【７０６５】
　Ｓ１６１２Ｊの処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１６１２Ｊ）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１６１３Ｊ）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１６１４Ｊ）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１６１０Ｊの処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１６０４Ｊ：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１６０５Ｊ：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１６０７Ｊ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１６０８Ｊ）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１６０９Ｊ）、Ｓ１６１０Ｊの処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。Ｓ１６１０Ｊの処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、割込みを許可して（Ｓ１６１１Ｊ）、後述するメイン処理に移行す

る。
【７０６６】
次に、図２０７２を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図２０７２は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１７０１Ｊ～Ｓ１７０９Ｊの各処理が実行され、その残余時間でＳ１７１２Ｊ，Ｓ１７１３Ｊのカウンタ更新処理が実行される構成となっている。メイン処理（図２０７２参照）においては、まず、タイマ割込処理（図２０５６参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１７０１Ｊ）。具体的には、タイマ割込処理（図２０５６参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２０５７参照）や始動入賞処理（図２０６２参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図２０７３参照）で設定された大当たり開始コマンド、ラウンド数コマンド、大当たり終了コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１７０２Ｊ）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第３４制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【７０６７】
変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１７０３Ｊ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１７０４Ｊ）。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に第１特定入賞口６５ａを開放し、第１特定入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、又は第１特定入賞口６５ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると第１特定入賞口６５ａを閉鎖する。この第１特定入賞口６５ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第３４制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）をメイン処理（図２０７２参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図２０５６参照）において実行しても良い。次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（Ｓ１７０５Ｊ）。小当たり制御処理では、開放シナリオに基づいて開閉扉６５０ｆ１を開放し、開閉扉６５０ｆ１の最大開放時間が経過したか、又は開閉扉６５０ｆ１に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると開閉扉６５０ｆ１を閉鎖する。尚、本第３４制御例では、小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）をメイン処理（図２０７２参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図２０５６参照）において実行しても良い。
【７０６８】
Ｓ１７０５Ｊの処理が終了すると、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１７０６Ｊ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図２０６４参照）の中で実行される電動役物制御処理（図２０６５，Ｓ９２０Ｊ）によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、電動役物制御処理（図２０６５，Ｓ９２０Ｊ）におけるＳ１００３Ｊの処理またはＳ１００４Ｊの処理で設定された開放動作が終了す

るまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１７０７Ｊ）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２０５８参照）中で実行される通常変動開始処理（図２０５９，Ｓ３０２Ｊ）または時短変動開始処理（図２０６０，Ｓ３０３Ｊ）のＳ４０５Ｊ，Ｓ４１０Ｊ，Ｓ４１２Ｊの処理またはＳ５０５Ｊ，Ｓ５１０Ｊ，Ｓ５１２Ｊの処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本第３４制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、通常変動開始処理（図２０５９参照）または時短変動開始処理（図２０６０参照）のＳ４０５Ｊ，Ｓ４１０Ｊ，Ｓ４１２Ｊの処理またはＳ５０５Ｊ，Ｓ５１０Ｊ，Ｓ５１２Ｊの処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、通常変動開始処理（図２０５９参照）または時短変動開始処理（図２０６０参照）のＳ４０４Ｊ，Ｓ４０９Ｊ，Ｓ４１１Ｊの処理またはＳ５０４Ｊ，Ｓ５０９Ｊ，Ｓ５１１Ｊの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【７０６９】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１７０８Ｊ）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図２０６４参照）のＳ９１５Ｊの処理またはＳ９１６Ｊの処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図２０６４参照）のＳ９１８Ｊの処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図２０６４参照）のＳ９１０Ｊの処理またはＳ９１１Ｊの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。次に、貯留装置７５０に付随する貯留弁７５０ａの開放および閉鎖を設定するための貯留装置制御処理を実行する（Ｓ１７０９Ｊ）。

【７０７０】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７１０Ｊ）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１７１０Ｊ：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１７１１Ｊ）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１７１１Ｊ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７０１Ｊへ移行し、上述したＳ１７０１Ｊ以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１７１１Ｊ：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１７１２Ｊ，Ｓ１７１３Ｊ）。まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新

を実行する（Ｓ１７１２Ｊ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１７０２Ｊの処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１７１３Ｊ）。

【７０７１】

ここで、Ｓ１７０１Ｊ～Ｓ１７０９Ｊの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。また、Ｓ１７１０Ｊの処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７１０Ｊ：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２０７０のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１７１４Ｊ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１７１４Ｊ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１７１５Ｊ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１７１６Ｊ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１７１７Ｊ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１７１０Ｊの処理は、Ｓ１７０１Ｊ～Ｓ１７０９Ｊで行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１７１２ＪとＳ１７１３Ｊの処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１７０１Ｊの処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１７０１Ｊの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１６０１Ｊ）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１７０１Ｊの処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【７０７２】

次に、図２０７３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を説明する。図２０７３は、この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、メイン割込処理（図２０７２参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、第１特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１８０１Ｊ）。具体的には、特別図柄変動処理（図２０５７参照）のＳ２１９Ｊの処理により大当たり開始フラグ２０３ｈｊがオンに設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンド（オープニングコマンド）を設定する（Ｓ１８０３Ｊ）。ここで設定された大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され

、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり開始コマンドを受信すると、表示用大当たり開始コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用大当たり開始コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりを開始する演出が表示される。Ｓ１８０３Ｊの処理が終了すると、貯留解除フラグ２０３ｐｊをオンに設定して（Ｓ１８０４Ｊ）、本処理を終了する。

【７０７３】

一方、Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１８０５Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｉｊがオンであるか否かにより判別する。Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１８０６Ｊ）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１８０８Ｊ）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。一方、Ｓ１８０６Ｊの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１８０９Ｊ）。具体的には、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、第１可変入賞装置６５に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを閉鎖して、本処理を終了する。一方、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、大当たり終了のタイミングであるか否かを判定する（Ｓ１８１１Ｊ）。具体的には、大当たり種別毎に規定されているラウンドの最終ラウンドが終了した場合に、大当たり終了のタイミングであると判定する。例えば、大当たりＡ（５ラウンド時短Ａ大当たり）の大当たり遊技が実行されている場合には、５ラウンド目が終了した場合に、大当たり終了タイミングであると判定する。Ｓ１８１１Ｊの処理において、大当たり終了のタイミングである場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定する（Ｓ１８１３Ｊ）。次いで、実行されていた特別遊技の大当たり種別に対応する時短種別を設定し（Ｓ１８１４Ｊ）、設定した時短種別に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１８１５Ｊ）。そして、時短中カウンタ２０３ｇｊの値に「１」を設定し（Ｓ１８１６Ｊ）、本処理を終了する。ここで設定された大当たり終了コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり終了コマンドを受信すると、表示用大当たり終了コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって

表示用大当たり終了コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たり終了の演出が開始される。

【７０７４】

次いで、図２０７４を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）について説明する。図２０７４は、メイン処理（図２０７２参照）の中で実行される小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）は、メイン処理（図２０７２参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放又は閉鎖するための処理である。小当たり制御処理では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１９０１Ｊ）。具体的には、小当たり開始設定処理（図２０６１参照）のＳ６０４Ｊの処理により小当たり開始フラグ２０３ｊｊがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ１９０１Ｊの処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり開始フラグ２０３ｊｊをオフに設定し（Ｓ１９０２Ｊ）、小当たり開始コマンド設定する（Ｓ１９０３Ｊ）。ここで設定された小当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、小当たり開始コマンドを受信すると、表示用小当たり開始コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用小当たり開始コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において小当たりを開始する演出が表示される。Ｓ１９０３Ｊの処理を終えると、開放シナリオに基づいてＶ入口ソレノイド２０９ａと流路ソレノイド２０９ｃをオンに設定し（Ｓ１９０４Ｊ）、滞留部材６５０ｎの作動を開始して（Ｓ１９０５Ｊ）、本処理を終了する。このＳ１９０４Ｊの処理において参照する開放シナリオは、上述した小当たり開始設定処理（図２０６１参照）において設定されるものである。また、Ｓ１９０５Ｊの処理において滞留部材６５０ｎの作動が開始（滞留ソレノイド２０９ｂがオン）されることで、振分先領域６５０ｈ３に球が１球滞留させることが可能となる。

【７０７５】

一方、Ｓ１９０１Ｊの処理において、特別図柄の小当たりが開始されるタイミングでない場合には（Ｓ１９０１Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判定する（Ｓ１９０６Ｊ）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、小当たり中フラグ２０３ｋｊがオンであるか否かにより判別する。Ｓ１９０６Ｊの処理において、特別図柄の小当たり中でなければ（Ｓ１９０６Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１９０６Ｊの処理において、特別図柄の小当たり中であると判別された場合は（Ｓ１９０６Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入口の閉鎖条件が成立したか否かを判別する（Ｓ１９０７Ｊ）。具体的には、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放した後に所定時間（例えば、６．５秒）が経過した場合、または、第２可変入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。尚、第２特定入賞口６５０ａに所定個数（例えば１０個）の球が入球したことを閉鎖条件としてもよい。

【７０７６】

Ｓ１９０７Ｊの処理において、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１９０７Ｊ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を閉鎖するためにＶ入口ソレノイド２０９ａをオフに設定し（Ｓ１９０８Ｊ）、滞留部材６５０ｎの作動を終了させるために滞留ソレノイド２０９ｂをオフに設定し（Ｓ１９０９Ｊ）、本処理を終了する。一方、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１９０７Ｊ：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングであるか否かを判定する（Ｓ１９１０Ｊ）。具体的には、上述したＶ入口の閉鎖条件が成立し

てから所定時間経過後（本制御例では３秒）に、小当たり終了のタイミングであると判別する。これにより、滞留部材６５０ｎの作動が終了してから小当たり終了処理（流路ソレノイド２０９ｃのオフ）を実行することができるので、振分先領域６５０ｈ３に滞留されている球をＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ確実に入球させることができる。Ｓ１９１０Ｊの処理において、小当たり終了のタイミングである場合には（Ｓ１９１０Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ｋｊをオフに設定し（Ｓ１９１１Ｊ）、小当たり終了処理を実行し（Ｓ１９１２Ｊ）、各ソレノイドの開放シナリオをクリアして（Ｓ１９１３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９１０Ｊの処理において、小当たり終了のタイミングでない場合には（Ｓ１９１０Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７０７７】

ここで、図２０７５を参照して、小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）の詳細について説明する。図２０７５は小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）を示すフローチャートである。この小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）は、小当たり制御処理において小当たり終了のタイミングであると判別された場合に実行される処理である。小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）では、まず、流路ソレノイド２０９ｃをオフに設定し（Ｓ２００１Ｊ）、Ｖフラグ２０３ｎｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ２００２Ｊ）。Ｓ２００２Ｊの処理において、Ｖフラグ２０３ｎｊがオンであると判別された場合は（Ｓ２００２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に球が第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過した場合であるので、Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３の通過に基づく大当たり遊技の実行を開始するための処理を行う。具体的には、Ｖフラグ２０３ｎｊに対応する大当たり種別に基づいて第１特定入賞口６５ａの開放シナリオを設定し（Ｓ２００３Ｊ）、Ｖフラグ２０３ｎｊに対応する大当たり種別に基づいて大当たりの開始を設定する（Ｓ２００４Ｊ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｊと大当たり中フラグ２０３ｉｊとをオンに設定し（Ｓ２００５Ｊ）、Ｖフラグ２０３ｎｊをオフに設定する（Ｓ２００６Ｊ）。そして、時短中カウンタ２３０ｇｊを0に設定し（Ｓ２００７Ｊ）、Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに格納されているＶ通過時大当たり種別値の値をクリアし（Ｓ２００８Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２００２Ｊの処理において、Ｖフラグ２０３ｎｊがオンでないと判別された場合は（Ｓ２００２Ｊ：Ｎｏ）、小当たり球に球がＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過しなかった場合であるので、大当たりを付与せず終了するために、小当たり終了コマンドを設定する（Ｓ２００９Ｊ）。その後、Ｓ２００８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。ここで設定された小当たり終了コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり終了コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３の特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊに格納されている入賞情報に基づいて、小当たり終了の演出の表示態様を決定する。そして、決定した小当たり終了の表示態様に応じた表示用小当たり終了コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用小当たり終了コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において小当たり終了の演出が開始される。

【７０７８】

次いで、図２０７６を参照して、電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）について説明する。図２０７６は、メイン処理（図２０７２参照）の中で実行される電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）を示すフローチャートである。この電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）は、メイン処理（図２０７２参照）の中で実行され、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行うための処理である。電動役物開閉処理では、まず、電動役物６４０ａの開放動作が設定されているか否かを判別する（Ｓ２１０１Ｊ）。尚、電動役物６４０ａの開放動作は、普通図柄変動処理（図２０６４参照）の中で実行される電動役物制御処理（図２０６５，Ｓ９２１Ｊ）によって設定される。Ｓ２１０１Ｊの処理において、電動役物６４０ａの開放動作が設定されていない場合は（Ｓ２１０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０１Ｊの処理において、電動役物６４０ａの開放動作が設定され

ている場合は（Ｓ２１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、電動役物６４０ａの開放タイミングであるかを判別する（Ｓ２１０２Ｊ）。Ｓ２１０２Ｊの処理にて電動役物６４０ａの開放タイミングであると判別された場合は（Ｓ２１０２Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放を設定し（Ｓ２１０３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０２Ｊの処理にて電動役物６４０ａの開放タイミングではないと判別された場合は（Ｓ２１０２Ｊ：Ｎｏ）、次に、電動役物６４０ａの閉鎖タイミングであるかを判別する（Ｓ２１０４Ｊ）。電動役物６４０ａの閉鎖タイミングであると判別された場合は（Ｓ２１０４Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの閉鎖を設定し（Ｓ２１０６Ｊ）、次いで、開放動作の設定をクリアし（Ｓ２１０７Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０４Ｊの処理にて電動役物６４０ａの閉鎖タイミングではないと判別された場合は（Ｓ２１０４Ｊ：Ｎｏ）、次に、第２入球口６４０へ球が入球したかを判別する（Ｓ２１０５Ｊ）。第２入球口６４０へ球が入球してないと判別された場合は（Ｓ２１０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、第２入球口６４０へ球が入球したと判別された場合（Ｓ２１０５Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１０６Ｊ及びＳ２１０７Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【７０７９】

次いで、図２０７７を参照して、貯留装置制御処理（Ｓ１７０９Ｊ）について説明する。図２０７７は、メイン処理（図２０７２参照）の中で実行される貯留装置制御処理（Ｓ１７０９Ｊ）を示すフローチャートである。この貯留装置制御処理（Ｓ１７０９Ｊ）は、メイン処理（図２０７２参照）の中で実行され、貯留装置７５０に付随する貯留弁７５０ａの開放および閉鎖を設定するための処理である。貯留装置制御処理では、まず、解除カウンタ２０３ｑｊの値が１より大きいか否かを判別する（Ｓ２２０１Ｊ）。解除カウンタ２０３ｑｊの値が１より大きくない（即ち、０又は１である）と判別した場合は（Ｓ２２０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、貯留解除フラグ２０３ｐｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ２２０２Ｊ）、オンであると判別した場合は（Ｓ２２０２Ｊ：Ｙｅｓ）、貯留解除（即ち、貯留弁７５０ａの開放）を設定する（Ｓ２２０３Ｊ）。そして、解除カウンタ２０３ｑｊの値を１にセットし、Ｓ２２０５Ｊの処理へ移行する。一方、Ｓ２２０１Ｊの処理において、解除カウンタ２０３ｑｊ値が１より大きいと判別した場合は（Ｓ２２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０１Ｊ～Ｓ２２０４Ｊの処理をスキップし、Ｓ２２０５Ｊの処理へ移行する。Ｓ２２０５Ｊの処理では、解除カウンタ２０３ｑｊの値が２５０００であるか否かを判別する（Ｓ２２０５Ｊ）。解除カウンタ２０３ｑｊの値が２５０００でないと判別した場合は（Ｓ２２０５Ｊ：Ｎｏ）、解除カウンタ２０３ｑｊの値を１加算し（Ｓ２２０６Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０５Ｊの処理において、解除カウンタ２０３ｑｊの値が２５０００であると判別した場合は（Ｓ２２０５Ｊ：Ｙｅｓ）、貯留閉鎖（即ち、貯留弁７５０ａの閉鎖）を設定し（Ｓ２２０７Ｊ）、貯留解除フラグ２０３ｐｊをオフに設定する（Ｓ２２０８Ｊ）。次いで、解除カウンタ２０３ｑｊの値を０に設定し、本処理を終了する。

【７０８０】

＜第３４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２０７８から図２０９３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２０７８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２０７８は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ３１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ３１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、Ｓ３１０２～Ｓ３１１１Ｊの処理を行わずにＳ３１１２Ｊの処理へ移行する。Ｓ３１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ３１０２～Ｓ３１１１Ｊが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ３１１２Ｊのコマンド判定処理、Ｓ３１１３Ｊの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ３１１２Ｊの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から

送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ３１１３Ｊの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ３１０１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ３１０３～Ｓ３１１１Ｊの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ３１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ３１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ３１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ３１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５の処理へ移行する。

【７０８１】

Ｓ３１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ３１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ３１０７Ｊ）。この枠ボタン入力監視・演出処理は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２の操作に対応する表示用コマンドを設定する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ３１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ３１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ３１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ３１１０）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ３１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ３１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【７０８２】

カウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）の後に、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ３１１２Ｊ）。このコマンド判定処理の詳細については、図２０８３～図２０８９を参照して後述する。次に、Ｓ３１１３Ｊの処理へ移行する。Ｓ３１１３Ｊの処理では、変動表示設定処理が実行される（Ｓ３１１３Ｊ）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図２０９０～図２０９３を参照して後述する。そして、変動表示設定処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ３１１４Ｊ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ３１１４Ｊの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ３１１４Ｊ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ３１１６Ｊ）、電源断処理を実行する（Ｓ３１１７Ｊ）。電源

断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ３１１８Ｊ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ３１１４Ｊの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ３１１４Ｊ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ３１１５Ｊ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ３１１５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ３１１５Ｊ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【７０８３】

次に、図２０７９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）について説明する。図２０７９は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行されると、まず、演出ボタン２２のボタンセンサの状態を取得する（Ｓ３２０１Ｊ）。次いで、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値に１加算し（Ｓ３２０２Ｊ）、カウンタ値が５００であるかを判別する（Ｓ３２０３Ｊ）。５００であると判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ３２０１Ｊの処理で取得したセンサ状態を示すセンサ情報をセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納し（Ｓ３２０４Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値をクリアし（Ｓ３２０５Ｊ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３２０３Ｊの処理においてセンサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ３２０６Ｊの処理では、ボタン演出の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ３２０６Ｊ）、ボタン演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値として５０００を設定し（Ｓ３２０７Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値として８を設定する（Ｓ３２０８Ｊ）。一方、ボタン演出開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｎｏ）、次に、操作有効期間中であるかを判別し（Ｓ３２０９Ｊ）、操作有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３２０９Ｊ：Ｙｅｓ）、操作判別処理を実行する（Ｓ３２１０Ｊ）。この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）は、操作有効期間における演出ボタン２２の操作が有効であるか否かを判別するための処理である。なお、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）の詳細については、図２０８０を参照して後述する。Ｓ３２０９Ｊの処理において、操作有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３２０９Ｊ：Ｎｏ）、その他のボタン操作に関する処理を実行し（Ｓ３２１０Ｊ）、本処理を終了する。なお、Ｓ３２１０Ｊの処理では、例えば、選択ボタン６００のボタンセンサの状況を取得し、選択ボタン６００の操作があったと判別した場合には、その操作内容に対応して音量・光量を調整するための処理を実行する。また、操作有効期間外に演出ボタン２２が操作された場合には、第３図柄表示装置８１に表示される背景画像を変更する処理を実行する。

【７０８４】

なお、ボタン演出の開始タイミングであると判別した場合において、演出ボタン２２のボタンセンサの状況を見てオンであると判別した場合に、今回のボタン演出が自動押下対象演出である場合には、自動押下対象演出専用のボタン制御処理を実行する構成としても良い。自動押下対象演出専用のボタン制御処理としては、例えば、ボタン演出中に演出ボタン２２の操作が継続されなくても演出ボタン２２が押下された場合と同様の処理を実行する制御（自動押下制御）や、自動押下制御が実行中であることを報知する報知態様（例

えば、「自動押下機能ＯＮ」等の表示）を表示する制御がある。
【７０８５】
次に、図２０８０を参照して、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）について説明する。図２０８０は、この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を示したフローチャートである。操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）が実行されると、まず、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３０１Ｊ）、カウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３３０２Ｊ）。操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｎｏ）、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ情報を取得する（Ｓ３３０３Ｊ）。そして、現在ボタンセンサはオンであるか（上述した枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）のＳ３２０１Ｊの処理において取得した演出ボタン２２のボタンセンサの状態がオンであるか）を判別し（Ｓ３３０４Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３０４Ｊの処理において、現在ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、実行中のボタン演出が自動押下対象演出であるか否かを判別し（Ｓ３３０５Ｊ）、自動押下対象演出ではないと判別した場合には（Ｓ３３０５Ｊ：Ｎｏ）、今回のボタンセンサの状況がオフからオンに遷移したものであるかを判別する（Ｓ３３０７Ｊ）。具体的には、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報のうち、－０．５ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報（即ち、０．５秒前のボタンセンサの状態を示す情報）がオフを示す情報であるかを判別し、オフであれば今回のボタンセンサのオン状態はオフからオンへの遷移であると判別する。一方、－０．５ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報がオンを示す情報である場合には、オフからオンへの遷移ではないと判別する。つまり、今回のボタンセンサの状況がオフからオンに遷移したものである状態とは、演出ボタン２２を押下していない状態から演出ボタン２２を押下した場合を指す。
【７０８６】
Ｓ３３０７Ｊの処理において、オフからオンへの遷移であると判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理を実行する（Ｓ３３０８Ｊ）。この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）は、演出ボタン２２の操作が有効であると判別された場合に実行される処理であり、演出ボタン２２の操作に基づいてボタン演出における演出態様を可変させるための処理を実行する。なお、この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）の詳細については、図２０８１を参照して後述する。Ｓ３３０７Ｊの処理において演出ボタン２２のボタンセンサがオフからオンへの遷移ではないと判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｎｏ）、今回の演出ボタン２２の操作は有効と判別されないため、本処理を終了する。Ｓ３３０５Ｊの処理において、実行中のボタン演出が自動押下対象演出であると判別した場合には（Ｓ３３０５Ｊ：Ｙｅｓ）、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続しているかを判別する（Ｓ３３０６Ｊ）。具体的には、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報のうち、－０．５ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報と、－１ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報がオンを示す情報である場合には、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続していると判別し、いずれかのセンサ情報がオフを示す情報である場合、またはいずれもがオフを示す情報である場合には、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続していないと判別する。つまり、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続している状態とは、演出ボタン２２が１秒以上長押し操作されている場合を指す。Ｓ３３０６Ｊの処理において、過去２回以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を実行する。一方、過去２回以上オンが連続してないと判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３３０７Ｊの処理に移行する。このように、本第３４制御例では、実行されるボタン演出が自動押下対象演出である場合には、演出ボタン２２の長押し操作が実行された場合に、演出ボタン２２を押下していない状態から演出ボタン２２を押下した場合と同様の処理が実行され、自動押下非対象演出である場合には、長押し操作をしても演出ボタン２２を押下していない状態から演出ボタン２２を押下した場合と同様の処理は実行されない。このため、自動押下非対象演出では、操作有効期間が設定された後に演出ボタン２２の長押し操作が実行された場合には、押下

を開始した時点でのボタンセンサのオンは、オフからオンへの遷移であるため、その操作は有効と判別されるが、そのまま演出ボタン２２の押下を継続してもボタンセンサのオフからオンへの遷移ではないため、操作が有効と判別されない。一方、操作有効期間が設定される前に演出ボタン２２の長押し操作を開始した場合には、押下を開始した時点でのボタンセンサのオンは操作有効期間中ではないため有効とならず、演出ボタン２２の押下を継続した状態で操作有効期間が設定されてもボタンセンサのオフからオンへの遷移ではないため、その操作は有効と判別されない。これに対して、自動押下対象演出では、操作有効期間が設定される前に演出ボタン２２の長押し操作が開始された場合であっても、操作有効期間が開始された時点でボタンセンサが過去２回以上オンが連続していると判別した場合には、その操作が有効と判別される。

【７０８７】

Ｓ３３０２Ｊの処理において、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、実行されているボタン演出の演出シナリオは成功シナリオ（インジケータＧｇ１のゲージレベルがＭＡＸまで到達するシナリオ）であるかを判別する（Ｓ３３０９Ｊ）。なお、本第３４制御例では、特別図柄の表示用変動パターンを決定するための変動パターン選択テーブル２２２ａｊに、ボタン演出ありの表示用変動パターン種別と、ボタン演出なしの表示用変動パターン種別と、が規定されており、ボタン演出ありの表示用変動パターン種別は、更に、ボタン演出が成功する表示用変動パターンと、ボタン演出が失敗する表示用変動パターンと、に区分される。つまり、ボタン演出の成功シナリオであるか否かは、設定されている表示用変動パターン種別によって判別される。Ｓ３３０９Ｊの処理において、実行中のボタン演出が成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３３０９Ｊ：Ｙｅｓ）、インジケータＧｇ１のゲージレベルをＭＡＸの態様で表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３１０Ｊ）、ボタン演出成功を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ３３１１Ｊ）。一方、Ｓ３３０９Ｊの処理において、実行中のボタン演出が成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３３０９Ｊ：Ｎｏ）、ボタン演出失敗を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３１２Ｊ）、本処理を終了する。このように構成することで、実行中のボタン演出が成功シナリオであるにもかかわらず、遊技者がボタン演出において演出ボタン２２を操作しなかった場合であっても、ボタン演出終了時にインジケータＧｇ１のゲージレベルをＭＡＸの態様に可変させることができる。なお、本第３４制御例では、成功シナリオのボタン演出においてボタン演出中に遊技者が演出ボタン２２を操作しなかった場合には、ボタン演出終了時に自動的にインジケータＧｇ１のゲージレベルがＭＡＸの態様に可変する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が演出ボタン２２を操作しなかった場合には、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させないままボタン演出を終了させる構成としても良い。このように構成することで、演出ボタン２２を操作しなければボタン演出が成功であるのか否かが分からないままボタン演出が終了してしまうため、遊技者に演出ボタン２２を操作しようと思わせることができる。

【７０８８】

次に、図２０８１を参照して、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）について説明する。図２０８１は、この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を示したフローチャートである。この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）は、演出ボタン２２の操作が有効と判別された場合に実行される処理であり、ボタン演出におけるインジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理が実行される。有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）が実行されると、まず、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別し（Ｓ３３５１Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｙｅｓ）、実行中のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３３５２Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５３Ｊ）、ボタン演出成功を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３５４Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値をクリアする（Ｓ３３

５５Ｊ）。Ｓ３３５１Ｊの処理において、ゲージカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５６Ｊ）、ゲージカウンタ値に対応するインジケータＧｇ１のゲージレベルを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ３３５７Ｊ）。なお、本第３４制御例では、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１ではない場合には、演出ボタン２２の操作が有効と判別されると、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を必ず更新する構成としたが、これに限るものではなく、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を更新させるか否かを抽選によって決定する構成としても良い。例えば、演出ボタン２２の操作が有効と判別された場合に、１／３の確率でゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を減算させる抽選を実行し、当選した場合にゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算する。このように構成することで、演出ボタン２２の操作が有効と判別された場合にインジケータＧｇ１のゲージレベルが可変する場合（抽選に当選した場合）と、可変しない場合（抽選に当選しなかった場合）とを創出でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このように構成する場合、成功シナリオと失敗シナリオとで、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を減算させる抽選の当選確率を異ならせる構成としても良い。具体的には、成功シナリオの場合には１／２の確率で当選し、失敗シナリオの場合には１／４の確率で当選する構成としても良い。このように構成することで、成功シナリオでは失敗シナリオよりもゲージカウンタＧｇ１のカウンタ値が減算され易くなるため、インジケータＧｇ１のゲージレベルの可変状況からボタン演出が成功するか否かを遊技者が予測し易くなり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【７０８９】

次に、図２０８２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるカウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）について説明する。図２０８２は、このカウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）を示したフローチャートである。このカウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２０７８参照）の中で実行され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１に設けられた各種カウンタの値を更新するための処理である。カウンタ更新処理では、まず、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値が０であるかを判別し（Ｓ３４０１Ｊ）、０であると判別した場合（Ｓ３４０１Ｊ：Ｙｅｓ）には、その他の各種カウンタを更新し（Ｓ３４０５Ｊ）、本処理を終了する。一方、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３４０１Ｊ：Ｎｏ）、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値を１減算し（Ｓ３４０２Ｊ）、更新後の変動時間カウンタ２２３ｉｊの値に基づいて時短残期間を算出し時短残期間格納エリア２２３ｈｊに格納する（Ｓ３４０３Ｊ）。次いで、表示用時短残期間コマンドを設定し（Ｓ３０４Ｊ）、Ｓ３４０５Ｊの処理を実行する。

【７０９０】

次に、図２０８３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）について説明する。図２０８３は、このコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２０７８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。コマンド判定処理（図２０８３、Ｓ３１１２Ｊ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域（図示せず）から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３５０１Ｊ）。状態コマンドは遊技状態が通常状態であるか、時短状態であるかを通知するためのコマンドであって、主制御装置１１０において遊技状態が変更された（設定された）場合に出力される。Ｓ３５０１Ｊの処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３５０１Ｊ：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行する（Ｓ３５０２Ｊ）。ここで、図２０８４を参照して、状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）の詳細について説明する。図２０８４は、この状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）を示したフローチャートである。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）では、

主制御装置１１０から出力された状態コマンドに対応する遊技状態に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面において表示される演出モードを決定するための処理を実行する。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか否かを判別し（Ｓ３６０１Ｊ）、遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、遊技状態に変更ありと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、通常状態への変更であるかを判別する（Ｓ３６０２Ｊ）。通常状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であるかを判別し（Ｓ３６０３Ｊ）、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ３６０３Ｊの処理において、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納し（Ｓ３６０４Ｊ）、次に、第２特別図柄の保留球（特図２保留球）が存在するか否かを判別する（Ｓ３６０５Ｊ）。具体的には、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値が０ではない場合に特図２保留球が存在すると判別する。特図２保留球が存在すると判別した場合には（Ｓ３６０５Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージ放出タイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６０６Ｊ）、Ｓ３６１２Ｊの処理を実行する。上述したように、本第３４制御例では、通常状態（大当たり遊技（小当たり遊技）中を除く）では左打ち遊技、時短状態では右打ち遊技が適切な遊技方法となるように構成しており、遊技状態が変更された場合には、遊技者に適切な遊技方法を案内するための表示態様（図２０３４，案内表示領域Ｄｍ１参照）が表示される。したがって、通常状態が設定された場合には、案内表示領域Ｄｍ１には左打ち遊技を案内する表示態様（例えば、「左打ち」の文字）が表示されるが、時短状態で獲得した特図２保留球に基づく特図２変動が通常状態で実行される場合、第２特別図柄（特図２）の抽選が実行されると、大当たりまたは小当たりの何れかに当選するため、大当たり遊技を経て再度時短状態が設定されることとなる。つまり、短期間で時短状態から通常状態、通常状態から時短状態へと遊技状態が変更されることとなり、その都度遊技方法を案内する表示態様が変更されると遊技者を混乱させてしまう。このため、本第３４制御例では、遊技状態として通常状態が設定される場合であっても特図２保留球が存在する場合には、通常モードを示す表示態様を表示しないことで時短状態が継続しているかのように遊技者に見せるように構成している。これにより、時短状態が終了して通常状態が設定された後、短期間で再度時短状態が設定される場合には、遊技方法を案内する表示態様が連続して変更されないので、遊技者を混乱させてしまう不具合を抑制することができる。

【７０９１】

一方、特図２保留球が存在しないと判別した場合には（Ｓ３６０５Ｊ：Ｎｏ）、時短中フラグ２２３ｇｊをオフに設定し（Ｓ３６０７Ｊ）、次いで、普通図柄の変動中であるかを判別する（Ｓ３６０８Ｊ）。普通図柄の変動中ではない（即ち、停止中である）と判別した場合には（Ｓ３６０８Ｊ：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６１１Ｊ）、Ｓ３６１２Ｊの処理を実行する。Ｓ３６０８Ｊの処理において、普通図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ３６０８Ｊ：Ｙｅｓ）、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりであるかを判別する（Ｓ３６０９Ｊ）。具体的には、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合に当たりであると判別する。Ｓ３６０９Ｊの処理において、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合には（Ｓ３６０９Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージスタンバイモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６０９Ｊ）、Ｓ３６１２Ｊの処理を実行する。上述したように、本第３４制御例では、時短中に開始された当たり普通図柄の変動表示が通常状態設定後に停止表示された場合、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）が設定されるため、特図２保留球を獲得可能となる。しかしながら、通常状態が設定されたことに対応して左打ち遊技を案内するための表示態様を表示した後に当たり普通図柄が停止表示されたことに基づいて電動役物６４０ａがロング開放された場合、右打ちをしないと第２入球口６４０に遊技球を入球させることができないため、

遊技者に対して急いで左打ち遊技から右打ち遊技に遊技方法を変えさせることとなり、左打ち遊技から右打ち遊技に変える前に電動役物６４０ａが閉鎖状態になってしまう不具合が生じる虞がある。このため、本第３４制御例では、遊技状態が通常状態に変更された場合であっても当たり普通図柄が変動表示中である場合には、チャージスタンバイモードを示す表示態様を表示し、右打ち遊技を案内する構成としている。

【７０９２】

一方、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ３６０９Ｊ：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定する（Ｓ３６１１Ｊ）。Ｓ３６１２Ｊの処理では、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納する（Ｓ３６１２Ｊ）。Ｓ３６０２Ｊの処理において、通常状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｎｏ）、次いで、、時短状態への変更であるかを判別する（Ｓ３６１３Ｊ）。時短状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納する（Ｓ３６１４Ｊ）。なお、状態コマンドに含まれる時短情報には、時短回数、時短種別を示す情報が含まれており、これにより、音声ランプ制御装置１１３においても、設定されている時短種別を判別することができる。Ｓ３６１４Ｊの処理が終了すると、次いで、従時短カウンタ２２３ｖｊに時短回数に対応する値を設定し（Ｓ３６１５Ｊ）、チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６１６Ｊ）、時短中フラグ２２３ｇｊをオンに設定し（Ｓ３６１７Ｊ）、Ｓ３６１２Ｊの処理を実行する。

【７０９３】

図２０８３に戻り、説明を続ける。Ｓ３５０１Ｊの処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、変動パターン関連コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３５０３Ｊ）。なお、変動パターン関連コマンドは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドまたは、普通図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドであって、主制御装置１１０から、選択された変動パターン（変動時間）が第１特別図柄および第２特別図柄、あるいは、普通図柄の夫々に対応して出力される。変動パターン関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３５０３Ｊ：Ｙｅｓ）、変動パターン関連処理を実行する（Ｓ３５０４Ｊ）。この変動パターン関連処理は、主制御装置１１０から出力された（受信した）変動パターン関連コマンドに基づいて変動パターンを抽出し、表示制御装置１１４に対して演出表示を実行させるために用いられる。ここで、図２０８５を参照して、変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）の詳細について説明する。図２０８５は、この変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）を示したフローチャートである。この変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）は、今回受信した変動パターンコマンドがどの図柄に対応する変動パターンであるかを判別し、判別結果に基づいて、受信した図柄に対応する処理を実行する処理である。この変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）では、今回受信した変動パターン関連コマンドが特別図柄（特図）用の変動パターンコマンドであるかを判別する（Ｓ３７０１Ｊ）。Ｓ３７０１Ｊの処理において、特図用変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ３７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ３７０２Ｊに移行する。Ｓ３７０２Ｊの処理において、特図２用変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ３７０２Ｊ：Ｙｅｓ）、特２変動フラグ２２３ｋｊをオンに設定し（Ｓ３７０３Ｊ）、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊをオンに設定し、受信したコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ３７０５Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７０１Ｊの処理において、今回受信した変動パターン関連コマンドが、特図用変動パターンコマンドではないと判別した場合（Ｓ３７０１Ｊ：Ｎｏ）は、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊをオンに設定し（Ｓ３７０６Ｊ）、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ３７０７Ｊ）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、特別図柄または普通図柄の変動パターン種別であることを特別図柄または普通図柄の種別毎（対応す

る第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）に識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図２０９０参照）において、表示制御装置１１４に対して特別図柄または普通図柄の変動表示演出の開始と、その特別図柄または普通図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（特別図柄または普通図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。

【７０９４】

図２０８３に戻り、説明を続ける。Ｓ３５０３Ｊの処理において、変動パターン関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５０３Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３５０５Ｊ）。停止種別コマンド（特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンド、普図停止種別コマンドのいずれか）を受信したと判別した場合は（Ｓ３５０５Ｊ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの種別に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定する（Ｓ３５０６Ｊ）。具体的には、特図１停止種別コマンドを受信した場合に、第１特別図柄に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定し、特図２停止種別コマンドを受信した場合に、第２特別図柄に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定し、普図停止種別コマンドを受信した場合に、普通図柄に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定する。Ｓ３５０６Ｊの処理を終えると、次に、受信した停止種別コマンドから停止種別（完全外れ（外れ）、リーチ外れ、小当たり、大当たり（当たり）のいずれか）を抽出して（Ｓ３５０７Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３５０７Ｊの処理において抽出された停止種別は、音声ランプ制御装置１１３にＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに記憶される。そして、後述の変動表示設定処理（図２０９０参照）が実行される場合に参照され、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【７０９５】

Ｓ３５０５Ｊの処理において、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５０５Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ３５０８Ｊ）。保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３５０８Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（即ち、第１特別図柄、または第２特別図柄の変動表示の保留球数）が抽出されて、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた対応するカウンタ値を更新する（Ｓ３５０９Ｊ）。より具体的には、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を抽出した場合は、ＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊに抽出したカウンタ値を格納し、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を抽出した場合は、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊに抽出したカウンタ値を格納する。なお、Ｓ３５０９Ｊの処理では。普通図柄の保留球数を示す普通図柄保留球数コマンドを受信した場合に、図示しない普通図柄保留球数カウンタの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）が抽出されて、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた対応するカウンタ値も更新する。

【７０９６】

Ｓ３５０８Ｊの処理を終えると、入賞情報関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ３５１０Ｊ）。Ｓ３５１０Ｊの処理において、入賞情報関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５１０Ｊ：Ｙｅｓ）、入賞情報関連処理を実行する（Ｓ３５１１Ｊ）。この入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）では、第３図柄表示装置８１にて実行される各種演出を設定するために参照される各種フラグの設定や各種カウンタの設定が行われる。これにより、保留中の特別図柄の抽選結果に基づいて、その保留中の特別図柄の変動が開始されるよりも前（即ち、対象の特別図柄の変動よりも前に実行されている特別図柄の変動表示中）に、入賞情報コマンドを送信した特別図柄の抽選結果を示す演出を実行することが可能となり、１つの特別図柄の抽選結果を複数の特別図柄の変動表示期間を用いて遊技者に示唆報知することができ、演出効果を高めることができる。ここで、入賞情報関連処理（Ｓ

３５１１Ｊ）について、図２０８６を参照して説明をする。図２０８６は入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）の内容を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）が実行されると、まず、今回受信した入賞情報関連コマンドが、特図（特別図柄）に関する入賞情報コマンドであるかを判別する（Ｓ３８０１Ｊ）。特図に関する入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ３８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドを特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊに格納し（Ｓ３８０２Ｊ）、今回受信した入賞情報コマンドが特図２保留に関する入賞情報コマンドであるかを判別する（Ｓ３８０３Ｊ）。特図２保留に関する入賞情報コマンドではないと判別した場合には（Ｓ３８０３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特図２保留に関する入賞情報コマンドであると判別した場合には（Ｓ３８０３Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであるかを判別する（Ｓ３８０４Ｊ）。従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンではないと判別した場合（即ち、小当たり遊技中ではないと判別した場合）には（Ｓ３８０５Ｊ：Ｎｏ）、Ｖチャージ演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０５Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３８０４Ｊの処理において、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別した場合（即ち、小当たり遊技中であると判別した場合）には、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊをオンに設定し（Ｓ３８０６Ｊ）、本処理を終了する。なお、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊがオンに設定された場合には、実行中の小当たり遊技が終了するタイミングでＶチャージ演出が実行される。このように、本第３４制御例では、特図２保留球を獲得した場合にはＶチャージ演出を実行する一方で、小当たり遊技中に特図２保留球を獲得した場合にはＶチャージ演出の実行タイミングを遅らせることで、小当たり遊技を案内する表示態様とＶチャージ演出が同時に実行されないため、遊技者を小当たり遊技に集中させることができる。

【７０９７】

Ｓ３８０１Ｊの処理において、今回受信した入賞情報関連コマンドが、特図（特別図柄）に関する入賞情報コマンドではないと判別した場合（即ち、普通図柄に関する入賞情報コマンドである）には（Ｓ３８０１Ｊ：Ｎｏ）、受信した入賞情報を普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊに格納し（Ｓ３８０７Ｊ）、本処理を終了する。

【７０９８】

図２０８３に戻り、説明を続ける。Ｓ３５１０Ｊの処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５１０Ｊ：Ｎｏ）、次に、当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ３５１２Ｊ）。当たり関連コマンドを受信した場合は（Ｓ３５１２Ｊ：Ｙｅｓ）、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を実行する。ここで、図２０８７を参照して、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）について説明する。図２０８７は、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を示すフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）は、コマンド判定処理（図２０８３参照）において当たり関連のコマンドを受信したと判別された場合に実行される処理である。当たり関連処理では、まず大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３９０１Ｊ）。大当たり開始コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ３９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３９０２Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊをオンに設定し（Ｓ３９０３Ｊ）、本処理を終了する。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２０７８参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆（報知）する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０１Ｊ：Ｎｏ）、次いで、ラウンド数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９０４Ｊ）。Ｓ３９０４Ｊの処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ３９０４Ｊ：Ｙｅｓ）、対応するラウンド数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３９０５Ｊ）、本処理を終了する。

【７０９９】

Ｓ３９０４Ｊの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０４Ｊ：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９０６Ｊ）。Ｓ３９０６Ｊの処理において、大当たり終了コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ３９０６Ｊ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ３９０７Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊをオフに設定し（Ｓ３９０８Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９０６Ｊの処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０６Ｊ：Ｎｏ）、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３９０９Ｊ）。Ｓ３９０９Ｊの処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ３９０９Ｊ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３９１０Ｊ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊをオンに設定し（Ｓ３９１１Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９０９Ｊの処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０９Ｊ：Ｎｏ）、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９１２Ｊ）。Ｓ３９１２Ｊの処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ３９１２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の終了を示唆する演出を実行するため、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ３９１３Ｊ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊをオフに設定する（Ｓ３９１４Ｊ）。次いで、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊはオンであるかを判別し（Ｓ３９１５Ｊ）、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ３９１５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊがオンであると判別した場合には（Ｓ３９１５Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊをオフに設定し（Ｓ３９１６Ｊ）、Ｖチャージ演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３９１７Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９１２Ｊの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９１２Ｊ：Ｎｏ）、Ｖ通過コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９１８Ｊ）。Ｓ３９１８Ｊの処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ３９１８Ｊ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３への入球に基づく処理を実行し、表示用Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ３９１９Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９１８Ｊの処理において、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９１８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【７１００】

図２０８３に戻り、説明を続ける。Ｓ３５１２Ｊの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５１２Ｊ：Ｎｏ）、次に、停止関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ３５１４Ｊ）。Ｓ３５１４Ｊの処理において停止関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５１４Ｊ：Ｙｅｓ）、停止関連処理を実行し（Ｓ３５１５Ｊ）、本処理を終了する。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）は、主制御装置１１０から特別図柄または普通図柄の停止コマンドを受信した場合に、受信した停止コマンドに対応する演出を実行するための処理である。ここで、図２０８８及び図２０８９を参照して、停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）の詳細について説明する。図２０８８は、この停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）を示したフローチャートである。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）が実行されると、まず、受信した停止コマンドが特図停止コマンドであるかを判別する（Ｓ４００１Ｊ）。特図停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、特図１の停止コマンドであるかを判別し（Ｓ４００２Ｊ）、特図１の停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４００２Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、時短状態が設定されているか判別する（Ｓ４００３Ｊ）。具体的には、従時短中フラグ２２３ｇｊがオンであるかを判別する。時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４００３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。一方、時短状態であると判別した場合には、次に、今回停止した特図１の抽選結果は大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４００４Ｊ）、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４００４Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。Ｓ４００４Ｊの処理において、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４００４Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、当たり普通図柄の変動中であるかを判別する（Ｓ４００５Ｊ）。具体的には、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであるかを判別する。当たり普通図柄の変動中ではな

いと判別した場合には（Ｓ４００５Ｊ：Ｎｏ）、通常リザルト画面（図２０３８（ｂ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００６Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理に移行する。一方、当たり普通図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ４００５Ｊ：Ｙｅｓ）、復活リザルト画面（図２０３９（ａ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００７Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理に移行する。上述したように、本第３４制御例では、何れの大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技終了後には時短回数が１回の時短状態となる。したがって、時短中に第１特別図柄の変動が停止した場合に、時短状態が終了することを報知する表示態様（通常リザルト画面または復活リザルト画面）を表示する構成としている。なお、時短回数を１回以上設定可能な構成とする場合には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に残時短回数をカウントするカウンタを設け、特図停止コマンドを受信する毎にカウンタを更新し、特定のカウンタ値（例えば、０）となった場合に時短状態が終了することを報知する表示態様を表示する構成とすると良い。Ｓ４００８Ｊの処理では、第３図柄の停止表示を設定する（Ｓ４００８Ｊ）。次いで、表示用停止コマンドを設定し（Ｓ４００９Ｊ）、本処理を終了する。

【７１０１】

Ｓ４００２Ｊの処理において、受信した特図停止コマンドが特図１の停止コマンドではないと判別した場合（即ち、特図２の停止コマンドである場合）には（Ｓ４００２Ｊ：Ｎｏ）、演出モードが超チャージチャレンジモードであるかを判別する（Ｓ４０１０Ｊ）。具体的には、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンであるかを判別する。超チャージチャレンジモード中であると判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｙｅｓ）、超チャージチャレンジモードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１１Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオフに設定し（Ｓ４０１２Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理に移行する。一方、超チャージチャレンジモード中ではないと判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｎｏ）、そのままＳ４００８Ｊの処理に移行する。なお、上述したように、超チャージチャレンジモードとは第２特別図柄のロング変動（変動時間１２０秒の変動）中であることを示す演出モードである。

【７１０２】

Ｓ４００１Ｊの処理において、今回受信した停止関連コマンドが特図停止コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｎｏ）、普図停止処理を実行し（Ｓ４０１３Ｊ）、本処理を終了する。ここで、図２０８９を参照して、普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）の詳細について説明する。図２０８９は、この普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）を示すフローチャートである。普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）が実行されると、まず、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであるかを判別し（Ｓ４１０１Ｊ）、オンではないと判別した場合は（Ｓ４１０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであると判別した場合は（Ｓ４１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオフに設定し（Ｓ４１０２Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンであるかを判別する（Ｓ４１０３Ｊ）。従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンであると判別した場合（即ち、大当たり遊技中である場合）には（Ｓ４１０３Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ追加チャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０４Ｊ）、本処理を終了する。一方、従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０３Ｊ：Ｎｏ）、次いで、チャージスタンバイモード中であるかを判別する（Ｓ４１０５Ｊ）。具体的には、演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納されている演出モード情報を読み出し、チャージスタンバイモードを示すモード情報であるかを判別する。チャージスタンバイモード中であると判別した場合には（Ｓ４１０５Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージスタンバイモードを終了するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０６Ｊ）、Ｖチャージチャンス演出（図２０３４（ｂ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０７Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ４１０５Ｊの処理において、チャージスタンバイモード中ではないと判別した場合には（Ｓ４１０５Ｊ：Ｎｏ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであるかを判別する（Ｓ４１０８Ｊ）。従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別

した場合（即ち、小当たり遊技中である場合）には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４１０７Ｊの処理を実行する。これにより、小当たり遊技中に第２特定入賞口６５０に向けた遊技球の発射を促す案内態様（図２０３７（ａ）参照）と、Ｖチャージチャンス演出（第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様）とが同時に表示されることを抑制することができる。なお、第２入球口６４０と第２特定入賞口６５０は、ともに遊技盤の右側領域（第３図柄表示装置８１の正面視右側の遊技領域）に配置されており、第２入球口６４０は第２特定入賞口６５０よりも上部に位置しているため、第２特定入賞口６５０に向けて遊技球が発射されると第２入球口６４０にも入球可能である。

【７１０３】

図２０８３に戻り、説明を続ける。Ｓ３５１４Ｊの処理において停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５１４Ｊ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３５１６Ｊ）、本処理を終了する。

【７１０４】

次に、図２０９０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）について説明する。図２０９０は、この変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２０７８参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図２０９０参照）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオンに設定されているか判別する（Ｓ４２０１Ｊ）。そして、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオフであると判別した場合には（Ｓ４２０１Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４２０６Ｊの処理へ移行する。一方、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、今回の特別図柄の変動表示の詳細な態様を決定するためのＳ４２０２Ｊ～Ｓ４２０５Ｊの各処理を実行する。より具体的には、まず、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊをオフに設定し（Ｓ４２０２Ｊ）、次いで、抽出した変動パターンを取得し（Ｓ４２０３Ｊ）、特図変動表示設定処理を実行する（Ｓ４２０４Ｊ）。ここで、図２０９１を参照して、特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）の詳細について説明する。図２０９１は、この特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）を示したフローチャートである。特図変動表示設定処理では、まず、演出カウンタ２２３ｆｊの値を取得し（Ｓ４３０１Ｊ）、今回の特図変動が特図１変動であるかを判別する（Ｓ４３０２Ｊ）。特図１変動であると判別した場合には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４３０３Ｊ）。時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｊ：Ｎｏ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊに基づいて設定し（Ｓ４３１０Ｊ）、本処理を終了する。なお、変動パターン選択テーブル２２２ａｊには、ボタン演出ありの演出態様、自動押下対象演出ありの演出態様、自動押下非対象演出ありの演出態様を少なくとも含む表示用変動パターンが規定されており、Ｓ４３１０Ｊの処理において抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンが設定される。一方、Ｓ４３０３Ｊの処理において、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４３０３Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特図１の抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４３０４Ｊ）、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４３０４Ｊ：Ｎｏ）、次に、普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊに格納されている普図入賞情報のうち、第１保留エリアに格納されている普図入賞情報（普図保留球）を読み出し、抽選結果が当たり当選であるかを判別する（Ｓ４３０５Ｊ）。第１保留エリアの普図保留球が当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４３０５Ｊ：Ｎｏ）、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊに基づいて時短中のキャラクタを決定し（Ｓ４３０６Ｊ）、設定したキ

ャラクタを表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する変動時間を変動時間カウンタ２２３ｉｊに設定し（Ｓ４３０９Ｊ）、Ｓ４３１０Ｊの処理に移行する。Ｓ４３０４Ｊの処理において特図１の抽選結果が大当たり当選であると判別した場合（Ｓ４３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、または、Ｓ４３０５Ｊの処理において第１保留エリアの普図保留球が当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４３０５Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中のキャラクタとして特殊キャラを決定し（Ｓ４３０７Ｊ）、Ｓ４３０８Ｊの処理に移行する。なお、本第３４制御例では、第１保留エリアの普図保留球が当たり当選である場合には、時短中に特図２保留球を獲得可能となり次回大当たり当選の可能性が高いことから、時短中のキャラクタとして特殊キャラを表示することで、次回大当たり当選の可能性が高いことを示唆する構成としている。

【７１０５】

Ｓ４３０２Ｊの処理において、今回の特図変動が特図１変動ではないと判別した場合（即ち、特図２変動である場合）には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｎｏ）、特図２変動表示設定処理を実行する（Ｓ４３１１Ｊ）。ここで、図２０９２を参照して、特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）の詳細について説明する。図２０９２は、この特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）を示したフローチャートである。特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）では、まず、設定されている遊技状態は時短状態であるかを判別し（Ｓ４４０１Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には、Ｓ４４０８Ｊの処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４４０１Ｊ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンは短小当たりであるかを判別し（Ｓ４４０２Ｊ）、短小当たりであると判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０８Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０２Ｊの処理において、短小当たりではないと判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｎｏ）、超チャージチャレンジモードモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０３Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオンに設定する（Ｓ４４０４Ｊ）。次いで、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊに基づいて時短中のキャラクタを設定し（Ｓ４４０５Ｊ）、設定したキャラクタを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４４０６Ｊ）。そして、抽出した変動パターンに対応する変動時間を変動時間カウンタ２２３ｉｊに設定し（Ｓ４４０７Ｊ）、Ｓ４４０８Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０８Ｊの処理では、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊに基づいて設定し（Ｓ４４０８Ｊ）、特図２変動フラグ２２３ｋｊをオフに設定し（Ｓ４４０９Ｊ）、本処理を終了する。

【７１０６】

図２０９０に戻り、説明を続ける。特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）が終了すると、特図表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４２０５Ｊ）、Ｓ４２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ４２０６Ｊの処理では、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｅｊのうち特図の停止種別を示すフラグがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４２０６Ｊ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅｊのうち特図の停止種別を示すフラグがオフであると判別した場合には（Ｓ４２０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４２１１Ｊの処理へ移行する。一方、Ｓ４２０６Ｊの処理において、停止種別選択フラグ２２３ｅｊのうち特図の停止種別を示すフラグがオンであると判別した場合には（Ｓ４２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、（特図用）停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオフに設定し（Ｓ４２０７Ｊ）、次いで、コマンド判定処理（図２０８３参照）のＳ３５０７Ｊの処理において抽出された停止種別を取得し（Ｓ４２０８Ｊ）、取得した停止種別をそのまま設定する（Ｓ４２０９Ｊ）。そして、表示制御装置１１４に対して停止種別を通知するための表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４２１０Ｊ）。その後、普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）を実行し、本処理を終了する。

【７１０７】

次に、図２０９３を参照して、普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）の詳細について説明する。図２０９３は、この普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）を示したフローチャートである。この普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）は、主制御装置１１０から普図変動に関する変動パターンコマンドを受信した場合に第３図柄表示装置８１において変

動表示演出を表示させるために実行する処理である。普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆｊの値を取得し（Ｓ４５０１Ｊ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４５０２Ｊ）。そして、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオフであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より普図に関する変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、本処理を終了する。一方、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｙｅｓ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊをオフに設定し（Ｓ４５０３Ｊ）、抽出した普図変動パターンを取得し（Ｓ４５０４Ｊ）、変動開始タイミングは時短中であるかを判別する（Ｓ４５０５Ｊ）。変動開始タイミングが時短中ではないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、変動開始タイミングが時短中であると判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｙｅｓ）、普図抽選結果が当たり当選あるかを判別し（Ｓ４５０６Ｊ）、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオンに設定し（Ｓ４５０７Ｊ）、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊに基づいて時短中背景を設定し（Ｓ４５０８Ｊ）、設定した時短中背景を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０９Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ４５０６Ｊの処理において、抽選結果が当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４５０８Ｊの処理を実行する。

【７１０８】

以上、説明したように、本第３４制御例では、当たり普通図柄停止時に設定される電動役物６４０ａの動作パターンを、当たり普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に応じて決定することで、時短状態において変動表示を開始した当たり普通図柄が大当たり遊技中に停止表示された場合には、電動役物６４０ａをロング開放することが可能となり、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得した場合に、その特図２保留球の当否判定結果を示唆する演出を実行可能な構成について説明した。なお、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得可能な構成はこれに限るものではなく、例えば、大当たり遊技中も時短状態を継続する大当たり種別と、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させる大当たり種別を設ける構成としても良い。

【７１０９】

また、ボタン演出として、演出ボタン２２の長押し操作が行われた場合に、演出ボタン２２の連打操作が実行された場合と同様の処理を行う自動押下対象演出と、演出ボタン２２の長押し操作が行われた場合に、演出ボタン２２の連打操作が実行された場合と同様の処理を行わない自動押下非対象演出の２種類のボタン演出を設ける構成とした。なお、本第３４制御例では、特別図柄のリーチ前演出として実行されるボタン演出を自動押下対象演出、特別図柄のリーチ中演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出として構成したが、これに限るものではない。例えば、リーチ前演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出としても良いし、リーチ中演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出としても良い。

【７１１０】

また、複数段階の設定値（例えば、設定１～設定６）から１の設定値を設定可能な遊技機（所謂、設定付きパチンコ機）において、同一態様のボタン演出であっても、設定されている設定値によって自動押下対象演出となる場合と、自動押下非対象演出となる場合と、を設ける構成としても良い。具体的には、１の特別図柄変動においてリーチ前演出として複数のボタン演出（ボタン演出Ａ～Ｆ）の内、１のボタン演出を実行可能な構成とした場合に、設定値として「設定６」が設定されている場合にはボタン演出Ａ～Ｆは全て自動押下対象演出となり、設定値として「設定５」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ～Ｅは自動押下対象演出、ボタン演出Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定４」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ～Ｄは自動押下対象演出、ボタン演出Ｅ，Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定３」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ～Ｃは自動押下対象演出、ボタン演出Ｄ～Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定２」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ，Ｂは自動押下対象演

出、ボタン演出Ｃ～Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定１」が設定されている場合には、ボタン演出Ａは自動押下対象演出、ボタン演出Ｂ～Ｆは自動押下非対象演出となるように構成する。このように構成することで、例えば、ボタン演出としてボタン演出Ｆが実行された場合に、遊技者が演出ボタン２２を長押し操作することで、インジケータＧｇ１のゲージレベルが可変すれば設定値が設定６であると推測でき、インジケータＧｇ１のゲージレベルが可変しなければ設定値が設定６ではないと推測することができる。なお、どのボタン演出を自動押下対象演出するか決定するために、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２にボタン演出用のテーブルを複数設け、特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）において表示用変動パターンを設定する場合に、設定されている設定値に対応するボタン演出用のテーブルに基づいてボタン演出の実行有無、ボタン演出の種類及び自動押下対象演出か否かを決定する構成とすると良い。

【７１１１】

＜第３４制御例の第１変形例について＞

次に、図２０９４から図２１２６を参照して、第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３４制御例では、時短状態が設定されている場合に特別図柄の変動表示が特定回数実行されることで時短状態を終了させる構成であった。具体的には、時短状態が設定された後に、特別図柄の変動表示が１回実行されると時短状態を終了させる構成であった。上述した第３４制御例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選することで第２特別図柄の保留球を獲得可能となり、第２特別図柄は大当たりまたは小当たりの何れかに必ず当選するため、普通図柄の当たり当選が実質特別図柄の大当たり（小当たり）当選となる。なお、時短状態は特別図柄の変動表示が１回実行されると終了するため、時短状態で普通図柄の抽選を受けることができる回数は、特別図柄の変動時間と、普通図柄の変動時間によって異なる構成であった。このため、例えば、特別図柄の変動時間を一定とし、普通図柄の変動時間を可変させることができる構成とした場合には、普通図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、２秒）が設定されるとより多くの普通図柄抽選を受けることができ、長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されると時短状態における普通図柄抽選の回数が少なくなり、遊技の興趣を向上させることができる一方で、例えば、時短状態が設定され特別図柄の変動表示が開始された後に、遊技者が遊技球を発射させず、スルーゲート６７に遊技球を通過させなかった場合には、普通図柄抽選が１度も実行されないまま時短状態が終了してしまうという不具合が生じる虞があった。これに対して本第１変形例では、時短状態が設定されている場合に普通図柄の変動表示が特定回数実行されることで時短状態を終了させる構成としている。これにより、時短状態における普通図柄抽選の回数は確約されたものとなり、普通図柄抽選を一度も受けることなく時短状態が終了するという不具合を抑制することができる。この第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７１１２】

＜第３４制御例の第１変形例における遊技盤の構成について＞

まず、図２０９４から図２０９６を参照して、本第３４制御例の第１変形例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。まず、図２０９４を参照して、本第３４制御例の第１変形例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について詳細な説

明を行う。図２０９４は、本第３４制御例の第１変形例における遊技盤１３の構成を示す正面図である。図２０９４に示した通り、本第３４制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３は、上述した第３４制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３（図２参照）に対して、貯留装置７５０を排除した点と、遊技盤１３の右側領域の構成を大きく変更した点とで相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【７１１３】

本第３４制御例の第１変形例では、上述した第３４制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第１入球口６４と、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第２入球口６４０とが遊技盤１３に配設されている。そして、第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて遊技球を所定方向に案内する部材である電動役物６４０ａの可動板６４０ａ１が開放制御された場合に遊技球が第２入球口６４０へと入球可能となるように構成している。ここで、図２０９４を参照して、遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。図２０９４に示した通り、遊技盤１３の右側領域には遊技球が流下可能な流下経路ｒｋが形成されており、操作ハンドル５１（図１参照）に対する操作量に基づいて発射制御装置１１２（図２０９４参照）によって遊技盤１３の右側領域に向けて発射された遊技球（右打ち遊技によって発射された遊技球）が遊技盤１３の右側領域に形成された流下経路ｒｋを流下するように構成している。この流下経路ｒｋには様々な構成要素が付設されており、流下経路ｒｋの上流側から順に、第２可変入賞装置６５０、スルーゲート６７、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５、一般入球口６３０ｂが設けられている。また、作動中（普図当たり遊技中）の電動役物６４０ａによって誘導された遊技球が入球可能な位置に第２入球口６４０が設けられ、上述した流下経路ｒｋの途中で分岐した遊技球が入球可能な位置に一般入球口６３０ａが設けられている。

【７１１４】

第２可変入賞装置６５０は、小当たり遊技中に開放制御される可変入球手段であって、遊技球が入賞した場合には１５個の賞球が払い出されるように構成している。ここで、図２０９５及び図２０９６を参照して、第２可変入賞装置６５０の詳細な構成について説明をする。図２０９５（ａ）は、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０を模式的に示した平面図であって、図２０９５（ｂ）は、開放状態の第２可変入賞装置６５０を模式的に示した平面図である。まず、図２０９５（ａ）を参照して、第２可変入賞装置６５０が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第２可変入賞装置６５０の閉鎖状態では、開閉扉６５０ｆが第２特定入賞口６５０ａの開口部を覆う位置（閉鎖位置）まで突出するように構成されており、流下経路ｒｋを流下し釘Ｑ２上を通過した遊技球が第２特定入賞口６５０ａに入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉６５０ｆの上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。ここで、図２０９４に示した通り、本第３４制御例の第１変形例では、開閉扉６５０ｆの左端（図２０９４の視点で正面視左端）から右端（図２０９４の視点で正面視右端）に向けて下り傾斜が形成されるように第２可変入賞装置６５０が遊技盤１３に配設されているため、開閉扉６５０ｆの上面に到達した遊技球は、図２０９５（ａ）に示した通り、左端側から右端側へと流下する。さらに、開閉扉６５０ｆの上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材（６５０ｆａ～６５０ｆｅ）が複数設けられている。具体的には、開閉扉６５０ｆの上流側（左端側）から下流側（右端側）に向けて順に第１規制部材６５０ｆａ、第２規制部材６５０ｆｂ、第３規制部材６５０ｆｃ、第４規制部材６５０ｆｄ、第５規制部材６５０ｆｅが設けられており、第１規制部材６５０ｆａ、第３規制部材６５０ｆｃ、第５規制部材６５０ｆｅが遊技球の流下方向（進行方向）に対して右側に設けられ、第２規制部材６５０ｆｂ、第４規制部材６５０ｆｄが遊技球の流下方向（進行方向）に対して左側に設けられている。このように構成された開閉扉６５０ｆの上面を遊技球が流下する場合には、地点Ａに到達した遊技球が第１規制部材６５０ｆａの曲面部、第２規制部材６５０ｆｂ

の曲面部、第３規制部材６５０ｆｃの曲面部と順に衝突しながら流下し、地点Ｂに到達する。その後、第４規制部材６５０ｆｄの曲面部、第５規制部材６５０ｆｅの曲面部に衝突しながら地点Ｃに到達し、開閉扉６５０ｆの上面に形成される流下経路の下流端から一般入球口６３０ｂの開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。

【７１１５】

このように、開閉扉６５０ｆの上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉６５０ｆの上面を蛇行状経路（図では矢印で表示）で遊技球を流下させることが出来ると共に、流下している遊技球を各規制部材へと衝突させることによって遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉６５０ｆの上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉６５０ｆの上面に滞在する期間を長くすることができる。よって、一定間隔（１分間に１００個）で発射され流下経路ｒｋを流下する遊技球が開閉扉６５０ｆに複数個位置している状況を比較的容易に創出することができるため、大当たり遊技によって第２可変入賞装置６５０が開放制御され開閉扉６５０ｆが開放状態となった場合に、一度に複数個の遊技球を第２特定入賞口６５０ａに入賞させることができ、遊技者に爽快感を与え易くすることができる。

【７１１６】

次に、図２０９５（ｂ）を参照して、第２可変入賞装置６５０が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第２可変入賞装置６５０の開放状態では、開閉扉６５０ｆが遊技盤１３の内部に埋設する位置まで退避し、第２特定入賞口６５０ａの開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、第２特定入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置６５０の第１誘導路６５０ｔ１を上流側（図２０９５視点で左側）から下流側（図２０９５視点で右側）へと流下するように構成している。そして、第１誘導路６５０ｔ１上を流下した遊技球が第１誘導路６５０ｔ１の下流端から排出されて特定領域６５０ｖを通過するように構成している。特定領域（Ｖゲート）６５０ｖは、遊技球が１個通過可能な幅（約１５ｍｍ）に形成された領域であって、図示しないＶ検知手段（近接スイッチ等）によって特定領域（Ｖゲート）６５０ｖを通過した遊技球を検知可能に構成している。そしてＶ検知手段が遊技球を検知した場合にはＶ検知信号が主制御装置１１０へと出力される。主制御装置１１０ではＶ検知信号が入力された場合においてＶ検知信号が入力されたタイミングが適正範囲内（小当たり遊技中）であるかを判別し、適正範囲内であると判別した場合に大当たり遊技の実行権利を設定（Ｖフラグ２０３ｆｅをオンに設定）するように構成している。また、主制御装置１１０側では検知信号が入力されることで第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞したことを判別し、対応する賞球数の払い出しを実行する処理と、小当たり遊技の終了条件（１０個入賞）が成立したかを判別する処理とが実行されるように構成している。次に、図２０９６を参照して、第２可変入賞装置６５０の内部構成について詳細な説明をする。図２０９６は、第２可変入賞装置６５０の内部構成を模式的に示した図である。図２０９６に示した通り、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が第１誘導路６５０ｔ１を流下し、特定領域６５０Ｖを有する流路に流下するように構成している。そして、特定領域６５０ｖを通過した遊技球は、パチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。

【７１１７】

スルーゲート６７は、普通図柄抽選の実行権利を取得可能な通過領域であって、右打ち遊技によって発射された遊技球が１００％通過するように遊技盤１３の右側領域の上方に設けられている。普通図柄変動が実行されていない状態で遊技球がスルーゲート６７を通過した場合には普通図柄抽選が実行される。また、普通図柄変動が実行されている状態で遊技球がスルーゲート６７を通過した場合には普通図柄抽選の実行権利が最大で４個記憶（保留記憶）される。そして、普通図柄が外れを示す表示態様で停止表示された後、又は、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技が終了した後、即ち、新たな普通図柄抽選を実行するための実行条件が成立した場合に保留記憶されている普通図柄抽選の実行権利を用いた普通図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行条件が成立した状態において即座に普通図

柄抽選を実行させることができる。スルーゲート６７の下方には普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技中に作動制御される電動役物６４０ａが配設されている。この電動役物６４０ａは、普図当たり遊技が実行されることで可動板６４０ａ１が作動位置へと位置した場合には遊技盤１３の右側領域に形成された流下経路ｒｋを遮るように突出し、図２０９４の視点において左上側から右下側へと下り傾斜となる誘導路が形成されるように構成している。この誘導路が上流端から下流端へと遊技球が流下するのに要する時間が約０．５秒となる長さで形成されており、下流端から流下した遊技球が第２入球口６４０へと入球するように構成している。一方で、普図当たり遊技が実行されていない状態では、電動役物６４０ａの可動板６４０ａ１が遊技盤１３に埋設された非作動位置に位置するように構成しており（図２０９４では点線で表示）、右側領域の流下経路ｒｋを流下する遊技球が非作動位置に位置している電動役物６４０ａを通過して第１可変入賞装置６５に向けて流下することになる。つまり、電動役物６４０ａは、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための誘導手段となる。このように構成することで、時短状態が設定されている間に普通図柄の当たりに当選した場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球し易くなり、通常状態が設定されている間は右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球しないようにすることができる。よって、通常状態が設定されている状況において右打ち遊技を行ったとしても第２特別図柄抽選を実行させることができないため、通常状態では左打ち遊技を行うことで第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。

【７１１８】

非作動中の電動役物６４０ａを通過した遊技球は誘導壁６００ｈ１に衝突し、その衝突位置が左傾斜位置（図２０９４の視点で左側の位置）となった遊技球は誘導壁６００ｈ１を転動しながら流下経路ｒｋを第１可変入賞装置６５に向かって流下する。一方、衝突位置が誘導壁６００ｈ１の右傾斜位置（図２０９４の視点で右側の位置）となった遊技球は誘導壁６００ｈ１を転動しながら一般入球口６３０ａへと誘導される。この一般入球口６３０ａは遊技球が入球することで１０個の賞球が払い出される入球手段である。電動役物６４０ａが非作動中に流下経路ｒｋへと進入し、非作動中の電動役物６４０ａを通過した遊技球の殆ど（約９５％）は誘導壁６００ｈ１の左側位置に衝突するように構成されており、作動中の電動役物６４０ａによって形成される誘導路を流下している途中で電動役物６４０ａの作動が終了した場合、即ち、電動役物６４０ａが作動位置に位置することで形成される誘導路上を第２入球口６４０に向かって流下している途中で電動役物６４０ａから落下し誘導壁６００ｈ１へと衝突した（誘導壁６００ｈ１の右側位置へと衝突した）遊技球が主に一般入球口６３０ａへと入球する遊技球となるように構成している。第１可変入賞装置６５は、上述した第３４制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放制御される可変入球手段であって、遊技球が１個入球した場合に１５個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。本第３４制御例の第１変形例では、当選した大当たりの種別（大当たり種別）に応じて大当たり遊技にて実行される第１可変入賞装置６５の開放制御内容を異ならせており、最も開放制御期間が短い大当たり遊技では５ラウンド分の開放制御が実行され、最も開放制御期間が長い大当たり遊技では１０ラウンド分の開放制御が実行されるように構成している。なお、本第３４制御例の第１変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいても第１可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技を実行可能に構成している。この場合は、第２可変入賞装置６５０が開放制御される小当たり遊技が終了した後に第１可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行されるため、複数の可変入球手段（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）を連続して開放制御させることが可能な遊技を遊技者に提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【７１１９】

なお、本第３４制御例の第１変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づ

いて実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たり遊技をＶ大当たり遊技と称して説明をする。また、図柄大当たり遊技におけるラウンド数とは、第１可変入賞装置６５に対して実行される１回目の開放制御を１ラウンド目のラウンド遊技とし、Ｖ大当たり遊技におけるラウンド数とは、小当たり遊技として第２可変入賞装置６５０に対して実行される開放制御を１ラウンド目のラウンド遊技とし、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技として第１可変入賞装置６５に対して実行される１回目の開放制御を２ラウンド目のラウンド遊技として説明をする。つまり、Ｖ大当たり遊技におけるラウンド数は第１可変入賞装置６５に対して実行される開放制御の回数では無く、小当たり遊技の開放制御も含めた回数となる。換言すれば、所定ラウンド数（例えば、１０ラウンド）のＶ大当たり遊技が実行された場合において、１ラウンド目の開放制御中（小当たり遊技中）に２ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるための実行条件を成立させることが可能に構成し、実行条件が成立した場合のみ２ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるように構成しているとも言える。第１可変入賞装置６５が開放制御されていない状況、即ち、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが閉状態に位置している場合は、開閉扉６５ｆの上面部が流下経路ｒｋの底面部となり、流下経路ｒｋを流下している遊技球が開閉扉６５ｆの上面部を転動しながら流下経路ｒｋの下流側に向けて流下することになる。閉状態の第１可変入賞装置６５を通過した遊技球は、一般入球口６３０ｂへと入賞する。一般入球口６３０ｂに遊技球が入賞した場合には、遊技球が１個入球した場合に１個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されている場合に、第２入球口６４０へと遊技球が入賞しない状況（普通図柄の外れ当選の場合）が続いても、右側領域に発射された遊技球は一般入球口６３０ｂに入球するため、遊技者は獲得した賞球を減らすことなく右打ち遊技を行うことができる。また、一般入球口６３０に遊技球が入賞した場合の賞球は、遊技球１個に対して１個賞球であるため、通常状態において遊技者が右打ち遊技を行っても遊技者の獲得賞球数は増加しない。

【７１２０】

次に、図２０９７を参照して本第３４制御例の第１変形例における遊技の流れを説明する。図２０９７は本第３４制御例の第１変形例における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本第３４制御例の第１変形例では、大きく分けて遊技状態が通常状態の場合に、左第１入球口６４ａを狙い第１特別図柄（特１）の抽選を実行する左打ち遊技と、遊技状態が時短状態の場合に、スルーゲート７２を狙い普通図柄（普図）の抽選を実行させる、或いは、遊技状態が当たり（大当たり、小当たり）状態の場合に、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０を狙う右打ち遊技が行われるように構成されており、左打ち遊技中に実行される第１特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選し、その当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が付与され、右打ち遊技へと移行する。この時短状態（時短遊技状態）は、所定条件が成立した場合（時短状態における普通図柄の変動回数が特定回数（１０５回）に達した場合）に終了し、通常状態である左打ち遊技へと移行する。つまり、本パチンコ機１０では、左打ち遊技（通常状態）中は、遊技者に有利となる右打ち遊技（時短遊技状態）へと移行することを目指して遊技を行い、右打ち遊技が行われる時短遊技状態中は、時短遊技状態を継続させることを目指して遊技が行われる。このように、異なる遊技性を有する遊技機において、その異なる遊技性を遊技者が球を発射させる位置を異ならせる遊技（右打ち遊技、左打ち遊技）に対応させることで、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

【７１２１】

図２０９７に示すように、左打ち遊技が行われる通常遊技状態では、左第１入球口６４ａを狙った遊技が実行される。左第１入球口６４ａへの球の入球に基づいて第１特別図柄の抽選を行い、その抽選結果が大当たりである場合には、５０％の割合で大当たり種別が大当たりＡａ（５Ｒ時短有大当たり）となり、残りの５０％で大当たりＢａ（５Ｒ時短無大当たり）となる。詳細は後述するが、本第１変形例における大当たりＡａと大当たりＢａは、大当たり遊技中のラウンド数は共に５ラウンドであるが、大当たり遊技終了後に設

定される遊技状態が異なっており、大当たりＡａでは時短状態が、大当たりＢａでは通常状態が設定される。したがって、大当たりＡａの方が大当たりＢａよりも遊技者に有利な大当たり種別であると言える。時短遊技状態（時短状態）に移行すると、遊技盤１３の右側領域に配設されているスルーゲート７２を狙うべく球を遊技盤１３の右側へ発射する右打ちを行う右打ち遊技が行われる。なお、本第３４制御例の第１変形例では、第１特別図柄の大当たり種別を２種類としたが、これに限るものではなく、ラウンド数の異なる大当たり種別を設ける構成としても良い。又、本第３４制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選の結果を大当たりと外れのみで構成したが、これに限るものではなく、小当たりを設けても良い。また、第１特別図柄の抽選結果が小当たりである場合に、その小当たり種別によって大当たり（Ｖ入賞）となるルートを設ける構成としても良い。

【７１２２】

次に、本パチンコ機１０において、遊技者に有利となる右打ち遊技中の流れについて説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０では、普通図柄の当たり当選確率を１／７５に設定し、時短状態中に普通図柄の変動表示が１０５回実行されると、時短状態が終了する構成としている。また、上述した第３４制御例と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、大当たりまたは小当たりの何れかには必ず当選する構成である。つまり、本第１変形例の時短状態中は、普通図柄の変動表示が１０５回実行されるまでに普通図柄の当たりに当選し、第２特別図柄抽選を実行させることを目指す遊技性となる。なお、普通図柄の抽選が１０５回実行されるまでに当たり当選する確率は約７５％である。時短状態中に普通図柄の当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が実行される場合、第２特別図柄の変動時間として変動時間が０．２秒の短変動と、変動時間が６０秒の長変動と、変動時間が１２０秒の超長変動の３つの変動時間のうち、何れかの変動時間が設定される。本第１変形例では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の約７５％で短変動が設定され、約２０％で長変動が設定され、約５％で超長変動が設定される。第２特別図柄の変動時間として６０秒または１２０秒が設定された場合には、「超チャージチャレンジ」に移行する。この超チャージチャレンジ中も時短状態は継続しており普通図柄の変動表示が実行されるため、超チャージチャレンジ中に特図２保留球の獲得を目指すことができる。なお、第２特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技（または小当たり遊技）が開始されると時短状態が終了するため、第２特別図柄の変動時間として短変動が設定された場合には、第２特別図柄の変動中に特図２保留球の獲得は難しい状態と言える。なお、第２特別図柄の大当たりに当選した場合は必ず大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、第２特別図柄の小当たりに当選した場合には、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖ（Ｖ領域）に遊技球を通過させることで、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。一方、小当たり遊技中にＶ領域に遊技球を通過させなかった場合にはＶ大当たり遊技が実行されず、小当たり遊技終了後に通常状態が設定される。なお、図２０９４に示した通り、本第１変形例では遊技盤の右側領域に第１特別図柄の抽選を実行するための第１入球口６５が配置されていないため、右打ち遊技を実行している限りは新たに第１特別図柄抽選が実行されることはない。しかしながら、通常状態において第１特別図柄の大当たりに当選した場合に特図１保留球を既に獲得している場合や、時短状態中に遊技者が誤って左打ち遊技をしてしまい第１入球口６４に遊技球を入球させてしまった場合には、時短状態においても第１特別図柄抽選が実行され得る。この場合に、第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、通常状態と同様に５０％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、残りの５０％で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。なお、本第１変形例では、第２特別図柄の大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定される構成としたが、これに限るものではなく、一部の大当たり種別では大当たり遊技終了後に通常状態が設定される構成としても良い。或いは、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせる構成としても良い。例えば、時短状態の終了条件として時短回数（普通図柄の変動回数）１０５回が設定される大当たり種別と、１０５回よりも少ない時短回数（例えば、５０回）が設定される大当たり種別と、を設ける構成としても良いし、１０５回よりも多い回数の時短回数（例えば、１００００回）が設定される大当たり種別を設ける構成としても良い

。

【７１２３】

＜第３４制御例の第１変形例における演出内容について＞

次に、図２０９８～図２１０１を参照して、本第３４制御例の第１変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な演出内容について説明する。図２０９８（ａ）は、時短状態が設定され、普通図柄が変動中である場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。時短状態が設定されているので、図２０９８（ａ）の正面視左上に形成される案内表示領域Ｄｍ１には、右打ち遊技を案内するための表示態様である「右打ち」の文字が表示される。また、第１表示領域Ｄｍの左側には、主保留図柄として第２特別図柄の保留記憶数を表示するための主保留図柄表示領域Ｄｍ２が形成される。なお、図２０９８（ａ）に示す状態においては、第２特別図柄の保留記憶数が「０」である。また、表示画面の正面視右上には第１表示領域Ｄｎ１～第６表示領域Ｄｎ６の６つの表示領域が形成され、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄に対応した第３図柄が、第２表示領域Ｄｎ２には第２特別図柄に対応した第３図柄が、第３表示領域には普通図柄に対応した第３図柄が、それぞれ従図柄として表示され、図２０９８（ａ）に示す状況では、第３表示領域Ｄｎ３では対応する図柄が変動中であることを示すために第３図柄（従図柄）が変動表示され、第１表示領域Ｄｎ１および第２表示領域Ｄｎ２では対応する図柄が変動していないことを示すための第３図柄（従図柄）が停止表示されている。なお、第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３に表示される従図柄の表示態様については、対応する図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）が変動中であるか否かに対応した表示態様であればよい。また、停止している図柄に対応した表示態様としては、変動していないこと（停止していること）を把握できればよく、図２０９８（ａ）の第１表示領域Ｄｎ１に示したように「－」を停止表示させる表示態様でもよいし、前回の変動表示の停止表示態様をそのまま停止表示させる表示態様でもよい。そして、第４表示領域Ｄｎ４では、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）が０個（保留記憶を獲得していない状態）であることを示すための表示態様として数字の「０」が表示され、第５表示領域Ｄｎ５では、第２特別図柄の保留記憶数（保留球数）が０個（保留記憶を獲得していない状態）であることを示すための表示態様として数字の「０」が表示され、第６表示領域Ｄｎ６では、普通図柄の保留記憶数（保留球数）が４個であることを示すための表示態様として数字の「４」が表示されている。この第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６に表示される各図柄の保留記憶数（保留球数）を示すための表示態様としては、本第１変形例のように、各図柄の保留記憶数を具体的に示す値を数字で示す表示態様を用いてもよいし、各図柄の保留記憶の有無のみを示す表示態様（例えば、保留記憶がある場合は「○」、保留記憶がない場合は「－」）を用いてもよい。この場合は、保留記憶があることを示す「○」の表示態様の色を変更させることで、保留記憶数を示唆するようにしてもよい。また、保留記憶数を抽象的に示唆する表示態様を用いてもよい。

【７１２４】

さらに、主表示領域Ｄｍの下方に形成される副表示領域Ｄｓには、時短状態の残回数を示すための残回数表示として「残り９９回」が第２副表示領域Ｄｓ２に表示され、第２副表示領域Ｄｓ２の左側の第１副表示領域Ｄｓ１にて、設定されている演出モードを示すための案内表示として「チャージチャレンジ」が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央部には、第１小表示領域ＨＲ１が形成され、チャージチャレンジモードにおける遊技内容を示すための案内表示である「図柄がそろえばＶチャージのチャンス！」という文字が表示され、第１小表示領域ＨＲ１の下方には普通図柄の抽選結果を報知するための普図主図柄Ｄｍｃが変動表示されている。ここで、本第１変形例では、時短状態において第２特別図柄が変動表示されていない期間は、普通図柄の変動表示を主図柄として主表示領域Ｄｍに表示する構成としている。このように構成することで、普通図柄が変動表示されていることを遊技者に分かり易くすることができる。なお、第２特別図柄の変動表示中は、主表示領域Ｄｍに表示される主図柄として普図主図柄Ｄｍｃに代えて特図２主図柄Ｄｍｂを表示する。また、時短状態において第１特別図柄が変動表示される場合には、第１特別図柄

の抽選結果が外れであれば主表示領域Ｄｍには普図主図柄Ｄｍｃを表示し、第１特別図柄の抽選結果が大当たり当選であれば主表示領域Ｄｍには特図１主図柄Ｄｍａを表示する。

【７１２５】

図２０９８（ｂ）を参照して、時短状態において当たり普通図柄が停止表示された場合の演出内容について説明する。図２０９８（ｂ）は、時短状態において当たり普通図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図２０９８（ａ）に示した状況から、普通図柄の変動時間が経過し、その普通図柄の抽選結果が当たり当選である場合には、第３表示領域Ｄｎ３には普通図柄の当たり当選であることを示す態様の「〇〇」が停止表示され、主表示領域Ｄｍでは普図主図柄Ｄｍｃが普通図柄の当たり当選であることを示す態様（「５５５」の組み合わせ）で停止表示される。また、普通図柄の当たり当選となったことに対応して電動役物６４０ａがロング開放され、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となるため、主表示領域Ｄｍの正面視右下領域に第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促すための案内態様が表示される。

【７１２６】

次に、図２０９９～図２１００を参照して、超チャージチャレンジモード中の演出内容について説明する。図２０９９（ａ）は、時短状態において第２特別図柄の長変動（変動時間が６０秒の特図２変動）が実行されている場合の演出内容の一例を示した図である。図２０９９（ａ）では、第２表示領域Ｄｎ２において第２特別図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、第３表示領域Ｄｎ３において普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。ここで、図２０９８（ｂ）に示した状況から、第２入球口６４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の変動表示が開始されるが、上述したように、第２特別図柄の変動表示が開始される場合において、第２特別図柄の変動パターンとして、変動時間が６０秒の長変動、または変動時間が１２０秒の超長変動が設定されると、「超チャージチャレンジ」モードに移行する。詳細は後述するが、この超チャージチャレンジモード中は、普通図柄の当否判定結果にかかわらず普図変動時間として２秒が設定され、時短回数が更新されない構成としている。なお、本第３４制御例の第１変形例では、特別図柄の大当たり遊技が開始される場合にも時短状態が終了する構成としているため、超チャージチャレンジモード中は、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの期間で時短状態が継続することとなる。このため、超チャージチャレンジモード中は第２副表示領域Ｄｓ２の表示態様が第２特別図柄の残変動時間を示す態様に切り替え、時短状態が終了するまでの残期間を遊技者に報知する構成としている。また、第２特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、主表示領域Ｄｍの中央部に表示される主図柄は、普図主図柄Ｄｍｃから特図２主図柄Ｄｍｂに切り替わる。なお、普通図柄の当たり当選した場合には、図２０９９（ｂ）に示すように主表示領域Ｄｍにおいて宝箱８０２を発見する演出が表示され、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。

【７１２７】

次に、図２１００～図２１０１を参照して、時短状態において第２特別図柄の変動表示が停止表示された場合の演出内容について説明する。まず、図２１００（ａ）を参照して、時短状態において外れ普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出について説明する。図２１００（ａ）は、時短状態において外れ普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図２１００（ａ）に示す状況では、第２表示領域Ｄｎ２に第２特別図柄が小当たり当選であることを示す態様の１つである「７７７」の組み合わせの第３図柄が停止表示され、第３表示領域Ｄｎ３に普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。また、主表示領域Ｄｍには第２特別図柄が小当たり当選であることを示す態様の１つである「７７７」の組み合わせの特図２主図柄Ｄｍｂが停止表示され、第２特別図柄の停止表示により時短状態が終了したため、時短状態が終了したことを示す態様である「超チャージチャレンジ終了」の文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示され、主表示領域Ｄｍにはピースをするうさぎのキャラクタ８０４が表示される。また、第２特別図柄の小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されるため、主表示領域Ｄｍの正面視右下領域には第２可変入賞装置６５０の特定

領域（Ｖ領域）６５０ｖに向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示され、第１副表示領域Ｄｓ１には「Ｖを狙え」の文字が表示される。次に、図２１００（ｂ）を参照して、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出について説明する。図２１００（ｂ）は、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。ここで、第２特別図柄が停止表示された時点で当たり普通図柄が変動表示中である場合には、小当たり遊技中、または大当たり遊技中にその当たり普通図柄が停止表示されることとなる。本第３４制御例の第１変形例では、上述した第３４制御例と同様に、普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に対応した電動役物６４０ａの動作パターンが設定される構成である。したがって、時短状態における第２特別図柄の変動表示中に変動を開始した当たり普通図柄が時短状態終了後に停止表示された場合には、時短状態に対応する電動役物６４０ａの動作パターン（ロング開放パターン）が設定されるため、小当たり遊技中または大当たり遊技中に電動役物６４０ａが開放状態となり特図２保留球を獲得可能となる。このため、本第３４制御例の第１変形例では、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合には、超チャージチャレンジモード終了後もうさぎのキャラクタ８０４が引き続き宝箱８０２を探す演出を実行することで、当たり普通図柄が変動中であることを示唆する構成としている。なお、第２特別図柄の停止表示時に当たり普通図柄が変動表示中である場合には、大当たり遊技中にその当たり普通図柄が停止表示されたことに対応して、図２１０１に示す宝箱８０２発見演出を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の変動終了時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果をうさぎのキャラクタ８０４の態様から遊技者が予測可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第３４制御例の第１変形例では、第２特別図柄の停止表示時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果が当たりである場合にのみうさぎのキャラクタ８０４が引き続き宝箱８０２を探す演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、外れの場合の一部でもうさぎのキャラクタ８０４が引き続き宝箱８０２を探す演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、第２特別図柄の停止表示時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果が外れ当選である場合でも、大当たり遊技中、または小当たり遊技中に特図２保留球を獲得できるのではないかという期待感を持たせることが可能となり、遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、このように構成する場合、その外れ普通図柄が停止表示されたことに対応してうさぎのキャラクタ８０４が走るのを止める演出を実行し、宝箱８０２を発見できなかったことを報知する構成とすると良い。

【７１２８】

＜第３４制御例における電気的構成について＞

次に、図２１０２～図２１１０を参照して、第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図２１０２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。本第３４制御例の第１変形例におけるカウンタは、上述した第３４制御例の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタに加え、第２変動種別カウンタＣＳ２が新たに設けられている点で相違している。この第２変動種別カウンタＣＳ２は、この第２変動種別カウンタＣＳ２は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。第２変動種別カウンタＣＳ２は、所定の範囲（例えば、０～１９８）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～１９８の値を取り得るカウンタの場合は１９８）に達した後０に戻る構成となっている。本第３４制御例の第１変形例では、この第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値に基づいて普通図柄の変動パターンを決定する。

【７１２９】

次に、図２１０３～図２１１０を参照して、本第３４制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の内容について説明する。図２１０３（ａ）は、本第３４制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容

を模式的に示した模式図である。上述した第３４制御例に対して、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２には、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＡを、変動パターンテーブル２０２ｄｊに代えて変動パターンテーブル２０２ｄｊＡを、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡを、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊに代えて普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡを新たに設けている点で相違しており、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明を省略する。

【７１３０】

次に、図２１０４（ａ）～（ｃ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡの詳細について説明する。図２０９４（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＡ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図２０９６参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＡ２と、を有している。図２１０４（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内の場合には「大当たりＡａ（５Ｒ時短有大当たり）」が選択される。この大当たりＡａは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。第１特別図柄の大当たり時に第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲内の場合には「大当たりＢａ（５Ｒ時短無大当たり）」が選択される。この大当たりＢａは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。一方、図２１０４（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＣａ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＣａは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡａの場合は大当たりＣａ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＢａの場合は大当たりＤａ（５Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＤａは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。なお、本第３４制御例の第１変形例では、大当たり遊技終了後に「時短回数１０５回」の時短状態が付与されるように構成しているが、大当たり遊技終了後に付与される時短回数はこれに限られるものではなく、１０５回以上の回数を設定してもよいし、１０５回以下の回数を設定しても良く、選択された大当たり種別に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。また、選択された大当たり種別と大当たりに当選した（球が特定領域を通過した）時点において設定されている遊技状態に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の内容（大当たり遊技のラウンド数等）に加え、大当たり遊技終了後に付与される特典内容（時短状態の回数）を異ならせることができ、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後にどのような特典（時短状態）が付与されるのかを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【７１３１】

次に、図２１０４（ｄ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＡについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＡは、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図２１０４（ｄ）に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第２当たり乱数カウンタバッファに格納された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が０～３の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。したがって、普通図柄の当たりに当選する確率は遊技状態にかかわらず４／３００（１／７５）となる。

【７１３２】
次に、図２１０５（ａ）及び（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡの内容について説明する。図２１０５（ａ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊＡ１を有している。図２１０５（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～４９」の場合は小当たりＡａ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～９９」の場合は小当たりＢａ（Ｖ通過可能）が選択される。本第３４制御例の第１変形例では、小当たり種別に応じて、第２可変入賞装置６５０のＶ入口ソレノイド２０９ａ、流路ソレノイド２０９ｃの動作が設定される。具体的には、小当たりＡ～Ｃによる小当たり遊技では、第２可変入賞装置６５０の流路ソレノイド２０９ｃが動作しており、特別排出流路６５０ｅ２へと球が入球可能となっている。なお、本第３４制御例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてＶ通過可能な小当たり（特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり）としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にＶ通過できない小当たり種別（大当たりが付与されない小当たり）を設けても良い。本第３４制御例の第１変形例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められており、小当たりＡａの後に付与される大当たりは大当たりＣａ（１０Ｒ時短有大当たり）となり、小当たりＢａの後に付与される大当たりは大当たりＤａ（５Ｒ時短有大当たり）となるように構成されている。
【７１３３】
次に、図２１０６および図２１０７を参照して変動パターンテーブル２０２ｄｊＡの内容について説明する。変動パターンテーブル２０２ｄｊＡは、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル２０２ｄｊＡには、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図２１０６（ａ）に示すように、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ１と、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ２と、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ３と、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ４と、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ５とが少なくとも規定されている。まず、図２１０６（ｂ）を参照して、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ１について説明をする。この特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ１は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～５０」の範囲にノーマルリーチ（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にスーパーリーチ（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図２１０５（ｃ）を参照して、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ２の内容について説明する。この特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ２は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、特図１の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～９８」の範囲に短外れ（７秒）の変動パターンが対応付けられ、「９９～１９８」の範囲に長外れ（１０秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第１特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲にノーマルリーチ各種（３０秒）が対応付けられ、「１５０～１９７」の範囲

にスーパーリーチ各種（６０秒）が対応付けられ、「１９８」にスペシャルリーチ各種（９０秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第３４制御例では、第１特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、９０秒）変動パターンが第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１３４】

次いで、図２１０７（ａ）を参照して、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ３の内容について説明する、この特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ３は、時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、外れ（０．５秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり（１２０秒）の変動パターンが対応付けられている。詳細については後述するが、本第３４制御例の第１変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示中は普通図柄の変動表示が実行されても残時短回数を更新しない構成としている。ここで、時短状態における超チャージチャレンジモード（第２特別図柄の長変動（または超長変動）が設定された場合の演出モード）中に普通図柄の変動表示によって残時短回数を更新する構成とした場合、例えば、残時短回数が１回しか残っていない状態で超チャージチャレンジモードに突入すると、超チャージチャレンジモード中に時短状態が終了してしまい、超チャージチャレンジモード中に普通図柄の当たりに当選しても通常状態の電動役物６４０ａの動作パターン（ショート開放パターン）が設定されることとなる。つまり、超チャージチャレンジモードに突入した時点における残時短回数によって、超チャージチャレンジモードの恩恵を受けることができない事象が生じるため、遊技者の遊技意欲の低下に繋がる虞がある。このため、本第１変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示中は普通図柄の変動表示が実行されても残時短回数を更新しない構成としている。なお、上述したように、本第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤の構成上、適正に右打ち遊技をしている場合には、時短状態において遊技球が第１入球口６４に新たに入賞することはないが、通常状態における第１特別図柄の大当たり当選までに既に特図１保留球を獲得していた場合には時短状態において第１特別図柄の変動表示が実行されることとなる。このため、時短状態における第１特別図柄の外れ変動の変動時間を０．５秒に設定することで、時短状態が設定される前に特図１保留球を獲得していても、時短状態において普通図柄の１回の変動表示が終了する前に第１特別図柄の外れ変動が終了し易くなり、大当たり遊技中に特図１保留球を貯めることで過度に遊技者が有利になってしまうことを抑制することができる。なお、時短状態において第１特別図柄の大当たりに当選した場合には１２０秒の長変動となり、第２特別図柄の長変動が設定された場合と同様に「超チャージチャレンジモード」に移行する。

【７１３５】

図２１０７（ｂ）は、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ４の内容を示した図である。この特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ４には、通常状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短大当たり（０．５秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短小当たり（０．５秒）が対応付けられる。図２１０７（ｃ）は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ５の内容を示した図である。この特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ５には、時短状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カ

ウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１８９」の範囲に短小当たり（０．５秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１９０～１９８」の範囲に長小当たり（１２０秒）が対応付けられる。

【７１３６】

次に、図２１０８を参照して、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡの内容について説明する。図２１０８（ａ）は、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡの内容を示した図である。この普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡは、普通図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動表示が開始される時点において設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値によって普図変動パターン（変動時間）が決定される。図２１０８（ａ）に示すように、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡは、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１と、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２と、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３によって構成されている。通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２は、遊技状態として時短状態が設定されており、特別図柄の変動表示が実行されていない場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３は、遊技状態として時短状態が設定されており、特別図柄の変動表示が実行されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルである。まず、図２１０８（ｂ）を参照して、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１について説明する。図２１０８（ｂ）は、この通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１の規定内容を示した図である。図２１０８（ｂ）に示す通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２の値にかかわらず「短当たり（２秒）」が設定され、当否判定結果が外れである場合には第２変動種別カウンタＣＳ２の値にかかわらず「短外れ（２秒）」が設定される。次に、図２１０８（ｃ）を参照して、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２について説明する。図２１０８（ｃ）は、この時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２の規定内容を示した図である。図Ａ－１５（ｃ）に示す通り、遊技状態として時短状態が設定され、特別図柄が変動表示されていない場合において、普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内では「中当たり（１５秒）」を、「１５０～１９８」の範囲内では「長当たり（３０秒）」を、それぞれ設定する。一方、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内では「短外れ（２秒）」を、「１５０～１７９」の範囲内では「中外れ（１５秒）」を、「１８０～１９８」の範囲内では「長外れ（３０秒）」を、それぞれ設定する。次に、図２１０８（ｄ）を参照して、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３について説明する。図２１０８（ｄ）は、この時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３の規定内容を示した図である。図Ａ－１５（ｄ）に示す通り、遊技状態として時短状態が設定され、特別図柄が変動表示されている場合において、普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短当たり（２秒）」を設定し、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短外れ（２秒）」を設定する。このように、本第１変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されていない期間に実行される普通図柄の変動表示では１５秒以上の変動時間を設定可能にすることで普図変動中に多様な演出を実行可能である。一方、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されている期間（即ち、超チャージチャレンジモード中）に実行される普通図柄の変動表示は短変動となるため、第２特別図柄の変動表示中に普通図柄抽選を多く実行可能である。

【７１３７】
次に、本第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について図２１０９、図２１１０を参照して説明する。図２１０９（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図２０５４（ａ）に示した通り、ＲＯＭ２２２は、変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡと、普図変動パターン選択テーブル２２２ｂｊＡと、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡとを少なくとも有している。変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち１の変動態様が決定される。

【７１３８】
普図変動パターン選択テーブル２２２ｂｊＡは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０から出力された普図変動パターンコマンドに基づいて、その普図変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（当たり、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、時短状態における普通図柄の変動表示においてさらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち１の変動態様が決定される。

【７１３９】
演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡは、設定されている遊技状態と、各図柄（特図１、特図２、普図）の変動状態に対応する演出状態を決定するためのデータテーブルである。本第１変形例では、決定された演出状態によって、どの図柄の変動状況、保留球獲得状況を主図柄、主保留図柄として第３図柄表示装置８１に表示させるかを異ならせる構成としている。ここで、図２１１０（ａ）を参照して、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡの内容について説明する。図２１１０（ａ）は、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡの内容を模式的に示した模式図である。図２１１０（ａ）に示す通り、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡには、時短中フラグ２２３ｇｊと、普図有効フラグ２２３ａｊＡと、特図２変動フラグ２２３ｋｊの設定状況に応じて演出状態が規定されている。具体的には、時短中フラグ２２３ｇｊがオフである場合（即ち、通常状態が設定されている場合）には、普図有効フラグ２２３ａｊＡと、特図２変動フラグ２２３ｋｊの設定状況にかかわらず演出状態１が設定される。演出状態１とは、図２１１０（ｂ）に示すように、第１特別図柄が主図柄となり、特図１保留球を主保留図柄として表示する演出状態である。図２１１０（ａ）に戻り、説明を続ける。時短中フラグ２２３ｇｊがオンであり、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオフである場合には、特図２変動フラグ２２３ｋｊがオフである場合に演出状態２が設定され、特図２変動フラグ２２３ｋｊがオンである場合に演出状態３が設定される。図２１１０（ｂ）に示すように、演出状態２とは、第１特別図柄が主図柄となり、特図２保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、詳細は後述するが、この演出状態２は、時短状態において第１特別図柄の大当たり当選変動が実行される場合に設定される演出状態である。また、演出状態３とは、第２特別図柄が主図柄となり、特図２保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、この演出状態３は、時短状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合に設定される演出状態である。図２１１０（ａ）に戻り、説明を続ける。時短中フラグ２２３ｇｊがオンであり、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンである場合には、演出状態４が設定される。図２１１０（ｂ）に示すように、演出状態４とは、普通図柄が主図柄となり、特図２保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、この演出状態４は、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されていない場合に設定される演出状態である。このように、特別図柄と普通図柄が同時に変動表示される構成で、且つ、遊技状態によってメインとなる図柄が可変する構成において、決定された演出状態によってどの図柄に基づいて主図柄と主保留図柄を表示するかを決定すること

で、遊技社に分かりやすい遊技を提供することができる。
【７１４０】
図２１０９に戻り、説明を続ける。図２１０９（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊと、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊと、停止種別選択フラグ２２３ｅｊと、演出カウンタ２２３ｆｊと、時短中フラグ２２３ｇｊと、時短残期間格納エリア２２３ｈｊと、変動時間カウンタ２２３ｉｊと、従状態格納エリア２２３ｋｊと、特２保留フラグ２２３ｋｊと、普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊと、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊと、従大当たり中フラグ２２３ｐｊと、従小当たり中フラグ２２３ｑｊと、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊと、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊと、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊと、演出モード記憶エリア２２３ｕｊと、従時短カウンタ２２３ｖｊと、普図有効フラグ２２３ａｊＡと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。なお、上述した第３４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【７１４１】
普図有効フラグ２２３ａｊＡは、第３図柄表示装置８１に表示される主図柄として普通図柄の変動表示に対応する主図柄を表示させるか否かを判別するためのフラグである。普図有効フラグ２２３ａｊＡは、演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）において特図２保留球が存在せず、且つ、大当たり当選する特図１保留球が存在しない場合にオンに設定され、遊技状態が通常状態に変更された場合、または時短状態において大当たり当選または小当たり当選する特別図柄の変動表示が実行される場合にオフに設定される。
【７１４２】
＜第３４制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２１１１から図２１１７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第３４制御例と同一の処理内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図２１１１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）について説明する。図２１１１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ２０１Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ２０１Ｊ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２Ｊ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３Ｊ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４Ｊ）。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５Ｊ）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２０６Ｊ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置

１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊにそれぞれ格納する。

【７１４３】

Ｓ２０６Ｊの処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｊ）。Ｓ２０７Ｊの処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２１３Ｊ）。なお、特別図柄変動開始処理については、図２０５８～図２０６０を参照して後述する。一方、Ｓ２０４Ｊの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ２０４Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）の値を取得する（Ｓ２０８Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ２０９Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ２０９Ｊ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ２０９Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ２１０Ｊ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２１１Ｊ）。Ｓ２１１Ｊの処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２１２Ｊ）。その後、Ｓ２１３Ｊの処理が実行される。

【７１４４】

Ｓ２０２Ｊの処理において、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４Ｊ）。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｊの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１４Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１５Ｊ）。停止図柄の設定は、図２０５８～図２０６０を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりとなるか、小当たりとなるか、外れとなるかが決定されると共に、特別図柄の大当たりまたは小当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２または小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて大当たりＡ～Ｄのいずれか、または、小当たりＡ～Ｃのいずれかが決定される。なお、本第３４制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて青色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりである場合には、赤色のＬＥＤを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【７１４５】

Ｓ２１５Ｊの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行中の

変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１６Ｊ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１６Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり種別に基づいて、特定入賞口の開放シナリオを設定し（Ｓ２１７Ｊ）、その後、大当たりの開始を設定する（Ｓ２１８Ｊ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｊと大当たり中フラグ２０３ｉｊとをオンに設定し（Ｓ２１９Ｊ）、時短中カウンタ２０３ｇｊを０に設定して（Ｓ２２０Ｊ）、Ｓ２２１Ｊの処理へ移行する。Ｓ２２１Ｊの処理では、停止コマンドを設定し（Ｓ２２１Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１６Ｊの処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ２１６Ｊ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ２２２Ｊ）。Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行する（Ｓ２２３Ｊ）。次いで、Ｓ２２１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ２２１Ｊの処理を実行する。その後、本処理を終了する。なお、上述した第３４制御例では、時短状態において特別図柄の変動時間が経過した場合であって、大当たりまたは小当たりのいずれにも当選しなかった場合には、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を更新する構成であった。一方、本第１変形例では、普通図柄の変動回数によって時短状態が終了する構成であるため、普通図柄の変動時間が経過した場合に時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を更新する処理を実行する。

【７１４６】

次に、図２１１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）について説明する。図２１１２は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）を示すフローチャートである。本第１変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）は、上述した第３４制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）に対して、普図変動開始処理（Ｓ９２２Ｊ）を新たに実行する点と、変動時間が経過した場合に時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０であると判別した場合に通常状態を設定する処理を実行する点で相違している。なお、同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図２１１２に示すように、Ｓ９０８の処理が終了した後、普図変動開始処理を実行する（Ｓ９２２Ｊ）。ここで、図２１１３を参照して、普図変動開始処理（Ｓ９２２Ｊ）について説明する。図２１１３は、この普図変動開始処理（Ｓ９２２Ｊ）を示したフローチャートである。普図変動開始処理（Ｓ９２２Ｊ）では、普通図柄の当否判定結果と、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定するための処理を実行する。具体的には、普図変動開始処理（Ｓ９２２Ｊ）が実行されると、まず、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５１Ｊ）、当たりであると判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３に表示する当たり時の表示態様を設定する（Ｓ９５２Ｊ）。一方、当たりでないと判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３に表示する外れ時の表示態様を設定する（Ｓ９５３Ｊ）。Ｓ９５２Ｊ、またはＳ９５３Ｊの処理が終了すると、次いで、時短中であるかを判別し（Ｓ９５４Ｊ）、時短中であると判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５５Ｊ）、普通図柄の当たりであると判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオンに設定し（Ｓ９５７Ｊ）、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。この時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンに設定されることで、今回の普通図柄変動が停止表示された場合に、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）が設定される。Ｓ９５５Ｊの処理において、普通図柄の当たりではないと判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９５７Ｊの処理をスキップし、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。Ｓ９５８Ｊの処理では、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ９５８Ｊ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｙｅｓ）、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５９Ｊ）、決定された普図変動パターンを示すための表示用普図変動パター

ンコマンドを設定し（Ｓ９６２Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５８Ｊの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ９６０Ｊ）、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９６１Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。Ｓ９５４Ｊの処理において、時短中ではないと判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｎｏ）、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５６Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。

【７１４７】

図２１１２に戻り、説明を続ける。Ｓ９１７Ｊの処理において、普図の変動時間が経過したと判別した場合には（Ｓ９１７Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定し（Ｓ９１８Ｊ）、普図停止コマンドを設定する（Ｓ９１９Ｊ）。そして、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０であるかを判別し（Ｓ９２３Ｊ）、カウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ９２３Ｊ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ９２４Ｊ）、Ｓ９２０Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ９２３Ｊの処理において、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ９２３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９２４Ｊの処理をスキップし、Ｓ９２０Ｊの処理を実行する。このように、本第３４制御例の第１変形例では、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値に基づいて普通図柄の変動パターンが設定されるため、上述した第３４制御例よりも普通図柄の変動パターンを多様にすることができる。このように構成することで、時短状態においては、普通図柄の変動パターンから普通図柄の当否判定結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。また、時短状態において特別図柄が変動している場合には、普通図柄が変動表示されても時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が更新されないため、超チャージチャレンジモード（第２特別図柄のロング変動）中に時短終了条件が成立してしまう不具合を抑制することができる。

【７１４８】

次に、図２１１４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を説明する。図２１１４は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。本第３４制御例の第１変形例におけるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）は、上述した第３４制御例におけるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）に対して、遊技球がスルーゲートを通過し、普通図柄の保留球を取得する場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４に加えて第２変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに格納する処理（Ｓ１１１２Ｊ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで取得された第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づき普通図柄開始処理（Ｓ９２２Ｊ）において普通図柄の変動パターンが決定される。

【７１４９】

次に、図２１１５を参照して、普図先読み処理について説明する（Ｓ１１０６Ｊ）。図２１１５は、この普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）の内容を示したフローチャートである。本第３４制御例の第１変形例における普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）は、上述した第３４制御例における普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）に対して、第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づく事前判別に加えて第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づく事前判別を実行し（Ｓ１２０４Ｊ）、その事前判別の結果に基づいて当たり事前判定結果と、普図変動種別を取得する（Ｓ１２０５Ｊ）点で相違する。そして、取得した当たり事前判定結果と、普図変動種別を示す情報を含む普図入賞コマンドを設定し（Ｓ１２０３Ｊ）、本処理を終了する。

【７１５０】

次に、図２１１６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１に

より実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を説明する。図２１１６は、この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、メイン割込処理（図２０７２参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、第１特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１８０１Ｊ）。具体的には、特別図柄変動処理（図２１１１参照）のＳ２１９Ｊの処理により大当たり開始フラグ２０３ｈｊがオンに設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンド（オープニングコマンド）を設定する（Ｓ１８０３Ｊ）。ここで設定された大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり開始コマンドを受信すると、表示用大当たり開始コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用大当たり開始コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりを開始する演出が表示される。Ｓ１８０３Ｊの処理が終了すると、本処理を終了する。

【７１５１】

一方、Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１８０５Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｉｊがオンであるか否かにより判別する。Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１８０６Ｊ）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１８０８Ｊ）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２０７２参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。一方、Ｓ１８０６Ｊの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１８０９Ｊ）。具体的には、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、第１可変入賞装置６５に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを閉鎖して、本処理を終了する。一方、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、大当たり終了のタイミングであるか否かを判定する（Ｓ１８１１Ｊ）。具体的には、大当たり種別毎に規定されているラウンドの最終ラウンドが終了した場合に、大当たり終了のタイミングであると判定する。例えば、大当たりＡａ（５ラウンド時短有大当たり）の大当たり遊技が実行されている場合には、５ラウンド目が終了

した場合に、大当たり終了タイミングであると判定する。Ｓ１８１１Ｊの処理において、大当たり終了のタイミングである場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定する（Ｓ１８１３Ｊ）。次いで、時短付与処理を実行し（Ｓ１８１７Ｊ）、本処理を終了する。この時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）は、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に応じて時短状態を付与するための処理である。

【７１５２】

次に、図２１１７を参照して、時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）について説明する。図２１１７は、この時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）を示したフローチャートである。時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別が時短有りの大当たり種別であるかを判別し（Ｓ１７５１Ｊ）、時短有りの大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５２Ｊ）、時短中カウンタ２０３ｇｊにカウンタ値として１０５を設定し（Ｓ１７５３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７５１Ｊの処理において時短有りの大当たり種別ではないと判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５４Ｊ）、本処理を終了する。

【７１５３】

＜第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２１１８から図２１２６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２１１８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２１１８は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第３４制御例の第１変形例におけるメイン処理は、上述した第３４制御例におけるメイン処理に対して、演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。なお、演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）の詳細については、図２１２６を参照して後述する。

【７１５４】

次に、図２１１９を参照して、状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）について説明する。図２１１９は、この状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）を示したフローチャートである。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）は、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）において状態コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であり、主制御装置１１０において遊技状態が変更されたことに対応して第３図柄表示装置８１において表示される演出モードを決定し設定するための処理を実行する。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるかを判別し（Ｓ３６０１Ｊ）、遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｙｅｓ）、通常状態への変更かを判別し（Ｓ３６０２Ｊ）、通常状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の遊技状態の変更が大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であるかを判別する（Ｓ３６０３Ｊ）。大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が大当たりＢａ（５Ｒ時短無大当たり）であるかを判別し（Ｓ３６１８Ｊ）、大当たりＢａではないと判別した場合には（Ｓ３６１８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たりＢａであると判別した場合には（Ｓ３６１８Ｊ：Ｙｅｓ）、またはＳ３６０３Ｊの処理において大当たり当選または小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納し（Ｓ３６０４Ｊ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定する（Ｓ３６１０Ｊ）。次いで、時短中フラグ２２３ｇｊをオフに設定し（Ｓ３６１１Ｊ）、設定されたモード情報を音声ランプ制御装置のＭＰＵ内の演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納する（Ｓ３６１２Ｊ）。次に、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ３６１９Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６１９Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終

了する。一方、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ３６１９Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオフに設定し（Ｓ３６２０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３６０２Ｊの処理において、今回の遊技状態の変更が通常状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｎｏ）、時短状態への変更であるかを判別し（Ｓ３６１３Ｊ）、時短状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納し（Ｓ３６１４Ｊ）、従時短カウンタ２２３ｃｊＡに時短回数に対応する値を設定し（Ｓ３６１５Ｊ）、時短中フラグ２２３ｇｊをオンに設定する（Ｓ３６１７Ｊ）。次いで、演出モード設定処理を実行し（Ｓ３６２１Ｊ）、本処理を終了する。この演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）は、時短状態における演出モードを決定し、設定するための処理である。

【７１５５】

次に、図２１２０を参照して、演出モード設定処理（Ｓ３６２０Ｊ）について説明する。図２１２０は、この演出モード設定処理（Ｓ３６２０Ｊ）を示したフローチャートである。本第１変形例における演出モードとは、第３図柄表示装置８１に表示される演出背景のことである。演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）が実行されると、まず、特図２保留球があるかを判別する（Ｓ３６５１Ｊ）。具体的には、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊのカウンタ値が１以上であるかを判別し、１以上である場合には特図２保留球ありと判別する。特図２保留球ありと判別した場合には（Ｓ３６５１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊの第１保留エリアに格納されている特図２保留球の入賞情報から変動種別を読み取り、短小当たりであるかを判別する（Ｓ３６５２Ｊ）。短小当たりであると判別した場合には（Ｓ３６５２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ放出タイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５３Ｊ）、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納して（Ｓ３６５５Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６５２Ｊの処理において短小当たりではないと判別した場合には（Ｓ３６５２Ｊ：Ｎｏ）、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５４Ｊ）、Ｓ３６５５Ｊの処理を実行する。Ｓ３６５１Ｊの処理において、特図２保留球が無いと判別した場合には（Ｓ３６５１Ｊ：Ｎｏ）、次に特図１保留球があるかを判別する（Ｓ３６５６Ｊ）。具体的には、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊのカウンタ値が１以上であるかを判別し、１以上である場合には特図１保留球ありと判別する。特図１保留球がないと判別した場合には（Ｓ３６５６Ｊ：Ｎｏ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオンに設定し（Ｓ３６５７Ｊ）、チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５８Ｊ）、Ｓ３６５５Ｊの処理を実行する。一方、Ｓ３６５６Ｊの処理において特図１保留球ありと判別した場合には（Ｓ３６５６Ｊ：Ｙｅｓ）、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊに格納されている特図１入賞情報の中に大当たり当選する保留球があるかを判別し（Ｓ３６５９Ｊ）、大当たり当選する保留球がないと判別した場合には（Ｓ３６５９Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３６５７Ｊの処理を実行する。一方、Ｓ３６５９Ｊの処理において大当たり当選する保留球があると判別した場合には（Ｓ３６５９Ｊ：Ｙｅｓ）、超チャージチャレンジスタンバイモードを示す表示コマンドを設定し（Ｓ３６６０Ｊ）、Ｓ３６５５Ｊの処理を実行する。なお、Ｓ３６５３Ｊ、Ｓ３６５４Ｊ、Ｓ３６５８Ｊ、Ｓ３６６０Ｊにおいて設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２１１８参照）、コマンド出力処理（Ｓ３１０２Ｊ）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、受信した表示用コマンドに対応する演出背景を表示するための処理を実行する。

【７１５６】

次に、図２１２１を参照して、停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）について説明する。図２１２１は、本第３４制御例の第１変形例における停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）を示したフローチャートである。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）は、コマンド判定処理（Ｓ３１１２ｊ）において、停止関連のコマンドを受信した場合に実行される処理である。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）が実行されると、まず、受信したコマンドが特図停止コマンドであ

るかを判別し（Ｓ４００１Ｊ）、特図停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｙｅｓ）、モード情報記憶エリアに記憶されているモード情報が超チャージチャレンジモードを示すモード情報であるかを判別し（Ｓ４０１０Ｊ）、超チャージチャレンジモードを示すモード情報であると判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｙｅｓ）、超チャージチャレンジモードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１１Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオフに設定する（Ｓ４０１２Ｊ）。次いで、変動表示中の主図柄の停止表示を設定し（Ｓ４００８Ｊ）、表示用停止コマンドを設定し（Ｓ４００９Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０１０Ｊの処理において超チャージチャレンジモード中ではないと判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｎｏ）、受信した特図停止コマンドは特図２の停止コマンドであるかを判別し（Ｓ４０１４Ｊ）、特図２の停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４０１４Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ放出タイム終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１５Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。Ｓ４０１４Ｊの処理において受信した停止コマンドが特図２の停止コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４０１４Ｊ：Ｎｏ）、次に普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４０１６Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４０１６Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４００９Ｊの処理を実行する。一方、オンではないと判別した場合には（Ｓ４０１６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。Ｓ４００１Ｊの処理において、受信した停止コマンドは特図停止コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｎｏ）、普図停止処理を実行し（Ｓ４０１３Ｊ）、本処理を終了する。

【７１５７】

次に、図２１２２を参照して、普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）について説明する。図２１２２は、本第３４制御例の第１変形例における普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）を示したフローチャートである。普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）が実行されると、まず、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊはオンであるかを判別し（Ｓ４１０１Ｊ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０１Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。一方、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオフに設定し（Ｓ４１０２Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊはオンであるかを判別する（Ｓ４１０３Ｊ）。従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ追加チャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０４Ｊ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４１０３Ｊの処理において、従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０３Ｊ：Ｎｏ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであるかを判別し（Ｓ４１０８Ｊ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｎｏ）、Ｖチャージチャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０７Ｊ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ４１０８Ｊの処理において、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４１０９Ｊの処理では、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４１０９Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０９Ｊ：Ｙｅｓ）、主図柄の停止表示を設定し（Ｓ４１１０Ｊ）、表示用普図停止コマンドを設定し（Ｓ４１１１Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ４１０９Ｊの処理において普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０９Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４１１０Ｊの処理をスキップし、Ｓ４１１１Ｊの処理を実行する。

【７１５８】

次に、図２１２３を参照して、特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）について説明する。図２１２３は、本第３４制御例の第１変形例における特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）を示したフローチャートである。特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２１１８）において実行される変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）内の一処理である。特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値を取得し（Ｓ４３０１Ｊ）、今回の

変動は特図１の変動表示であるかを判別する（Ｓ４３０２Ｊ）。特図１の変動表示であると判別した場合には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４３０３Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４３１０Ｊの処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４３０３Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特図１変動の当否判定結果は大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４３０４Ｊ）、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４３０４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４３１２Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオフであると判別した場合には（Ｓ４３１２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４３１５Ｊの処理に移行する。Ｓ４３１２Ｊの処理において、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４３１２Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオフに設定し（Ｓ４３１３Ｊ）、ブラックアウト演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１４Ｊ）、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定する（Ｓ４３１５Ｊ）。なお、上述したように、普図有効フラグ２２３ａｊＡは、遊技状態が時短状態に変更された場合に実行される演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）において、特図２保留球が存在せず、且つ、大当たり当選する特図１保留球が存在しない場合にオンに設定されるため、時短状態において特図１変動が実行される場合に普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンに設定され、且つ、今回の特図１変動が大当たり当選である場合というのは、時短状態が設定されている場合に遊技者が左打ち遊技を実行し、第１入球口６４に入賞した場合であるので、その場合には、普通図柄の変動表示に対応する主図柄が第３図柄表示装置８１に表示されているため、ブラックアウト演出を実行して主図柄を特図１変動に対応する主図柄に切り替えることで、遊技者に違和感を与え難く構成している。Ｓ４３１５Ｊの処理が終了すると、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納し（Ｓ４３１６Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する変動時間に対応するカウンタ値を変動時間カウンタ２２３ｉｊに設定し（Ｓ４３０９Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡに基づいて決定して設定し（Ｓ４３１０Ｊ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４３１０Ｊの処理では、決定した表示用変動パターンを表示するための表示用変動パターンコマンドも設定する。Ｓ４３０２Ｊの処理において、今回変動表示されるのが特図１ではないと判別した場合には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｎｏ）、特図２変動表示設定処理を実行し（Ｓ４３１１Ｊ）、本処理を終了する。

【７１５９】

次に、図２１２４を参照して特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）について説明する。図２１２４は、本第３４制御例の第１変形例における特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）を示したフローチャートである。特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４４０１Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４４０１Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４４０１Ｊ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターン種別は短小当たりであるかを判別し（Ｓ４４０２Ｊ）、短小当たりであると判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０２Ｊの処理において、抽出した変動パターン種別が短小当たりではないと判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｎｏ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンであるかを判別し（Ｓ４４０８Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４４０８Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。一方、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンではないと判別した場合には、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０３Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオンに設定し（Ｓ４４０４Ｊ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０９Ｊの処理では、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４４０９Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４４０９Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオフに設定し

（Ｓ４４１０Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡに基づいて決定し設定する（Ｓ４４０７Ｊ）。なお、Ｓ４４０７Ｊの処理では、決定した表示用変動パターンを表示するための表示用変動パターンコマンドも設定する。Ｓ４４０９Ｊの処理において普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンでは無いと判別した場合には（Ｓ４４０９Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４４１０Ｊの処理をスキップし、Ｓ４４０７Ｊの処理に移行する。

【７１６０】

次に、図２１２５を参照して、普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）について説明する。図２１２５は、本第３４制御例の第１変形例における普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）を示したフローチャートである。この普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）は、主制御装置１１０から普図変動に関する変動パターンコマンドを受信した場合に第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆｊの値を取得し（Ｓ４５０１Ｊ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４５０２Ｊ）。そして、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオフであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より普図に関する変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、本処理を終了する。一方、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｙｅｓ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊをオフに設定し（Ｓ４５０３Ｊ）、抽出した普図変動パターンを取得し（Ｓ４５０４Ｊ）、変動開始タイミングは時短中であるかを判別する（Ｓ４５０５Ｊ）。変動開始タイミングが時短中ではないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、変動開始タイミングが時短中であると判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｙｅｓ）、普図抽選結果が当たり当選であるかを判別し（Ｓ４５０６Ｊ）、当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４５１０Ｊの処理に移行する。一方、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオンに設定する（Ｓ４５０７Ｊ）。次いで、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４５１０Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ４５１０Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４５１０Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ４５１１Ｊ）、従時短カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値に対応する残時短回数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５１２Ｊ）、抽出した普図変動パターンに対応する表示用普図変動パターンを普図変動パターンテーブル２２２ｂｊＡから選択して決定し（Ｓ４５１３Ｊ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４５１３Ｊの処理では、決定した表示用普図変動パターンを表示するための表示用コマンドも設定する。

【７１６１】

次に、図２１２６を参照して、演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）について説明する。図２１２６は、この演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）を示したフローチャートである。演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２１１８参照）において実行される処理であり、遊技状態と、特別図柄及び普通図柄の変動状況から適切な演出状態を設定するための処理である。演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）が実行されると、まず、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡに基づいて演出状態を設定し（Ｓ４６０１Ｊ）、選択された演出状態を示すための表示用演出状態コマンドを設定し（Ｓ４６０２Ｊ）、本処理を終了する。

【７１６２】

＜第３４制御例の第２変形例について＞

次に、図２１２７～図２１４５を参照して、第３４制御例の第２変形例について説明する。上述した第３４制御例及び第３４制御例の第１変形例では、時短状態において特別図柄の大当たりまたは小当たりに当選した場合に一度時短状態を終了し、大当たり遊技終了時に再度時短状態を設定する構成であった。つまり、大当たり遊技中は、遊技状態として通常状態が設定された状態であり、大当たり遊技中に開始された普通図柄の変動表示にお

いて普通図柄の当たりに当選しても電動役物６４０ａの動作パターンとして通常状態に対応する動作パターン（ショート開放パターン）が設定される構成であるため、大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球を入球させ難い構成であった。これに対して、本第３４制御例の第２変形例では、詳細は後述するが、小当たり当選した場合に特定の小当たり種別である場合には、小当たり遊技～Ｖ大当たり遊技中も時短状態を継続する構成としている。つまり、小当たり種別として、時短状態を終了させる小当たり種別と、時短状態を終了させない小当たり種別とを設け、Ｖ大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し易い状況と、Ｖ大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し難い状況とを創出可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技の有利度合いとして、ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の違いに加えて、大当たり遊技中の遊技状態という要素も追加されるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、単調になりがちな大当たり遊技において、普通図柄の当たりに当選できるか否かに興味を持たせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第３４制御例の第２変形例のパチンコ機１０は、上述した第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３４制御例の第１変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７１６３】

＜第３４制御例の第２変形例における演出内容について＞

図２１２７～図２１２９を参照して、本第３４制御例の第２変形例における特徴的な演出内容について説明する。図２１２７（ａ）は、大当たり遊技中（時短状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。本第３４制御例の第２変形例では、大当たり遊技中も時短状態が継続するチャージボーナスと、時短状態が継続しないノーマルボーナスとがあり、図２１２７（ａ）は、チャージボーナス中の大当たりラウンド中の表示画面を示している。図２１２７（ａ）に示す通り、副表示領域Ｄｓには、チャージボーナス中であることを報知するための「チャージボーナス中」の文字が表示される。また、チャージボーナス中に普通図柄が当たり当選を示す態様で停止表示されると、主表示領域Ｄｍの中央部には、普通図柄の当たりに当選したことを示す態様である宝箱８０２と、第１小表示領域ＨＲ１に「宝箱発見！」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの正面視右下部には、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。これにより、大当たり遊技中であっても、第２入球口６４０に遊技球が入賞可能な状態であることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図２１２７（ａ）に示した状況から、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、宝箱８０２からＶアイコン８０３が出現する演出が実行される。一方、電動役物６４０ａが閉鎖状態となるまでに第２入球口６４０への入賞がなければ、宝箱８０２が開いて空であったことを示す演出が実行される。

【７１６４】

図２１２７（ｂ）は、大当たり遊技中（通常状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出内容について説明する。図２１２７（ｂ）は、大当たり遊技中（通常状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図２１２７（ｂ）に示す通り、副表示領域Ｄｓにはノーマルボーナス中であることを報知するための「ノーマルボーナス中」の文字が表示される。なお、本第２変形例では、時短状態が継続している大当たり遊技中であるか否かを報知する構成としたが、これに限るものではなく、

大当たり遊技中に時短状態が継続しているのか否かを遊技者に分かり難くする構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中に内部的には通常状態であっても、遊技者に時短状態が継続していることを期待させ普通図柄抽選を実行させるために意欲的に遊技球を発射させる遊技を行わせることができる。チャージボーナス中とは異なり、ノーマルボーナス中に当たり普図が停止表示された場合には、通常状態における電動役物６４０ａの動作パターン（ショート開放パターン）が設定されるため、第２入球口６４０に遊技球を入賞させることができない。したがって、図２１２７（ａ）に示した例のように、宝箱８０２が表示されず、通常の大当たり遊技ラウンド中（例えば、獲得賞球数の表示等）の演出が実行される。

【７１６５】

次に、図２１２８を参照して、大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係について説明する。図２１２８は、大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係を模式的に示したタイミングチャートである。（ａ）は設定されている遊技状態を示し、（ｂ）は特図２の変動状況を示し、（ｃ）は普図の変動状況を示し、（ｄ）は電動役物６４０ａの開閉状況を示している。図２１２８に示すように、時短状態において当たり普図が停止表示されると、普図停止から２秒経過後に電動役物６４０ａが開放状態となる。なお、電動役物６４０ａの開放時間は４秒間であるが、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、開放時間経過前に閉鎖状態となる。図２１２８に示す状況では、電動役物６４０ａが開放された１秒後に第２入球口６４０に遊技球が入賞しているため、第２入球口６４０への入賞に対応して電動役物６４０ａが閉鎖状態となっている。第２入球口６４０への入賞に基づいて特図２変動表示が実行され、停止表示されると、特図２の当否判定結果に対応する小当たり遊技が実行される。図２１２８に示す状況では、特図２が小当たりＡｂに当選したため、小当たりＡｂの小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球がＶ領域６５０ｖを通過したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行される。なお、詳細は後述するが、小当たりＡｂは時短状態を継続する小当たり種別である。したがって、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中も時短状態が継続する。小当たりＡｂの小当たり遊技終了後のＶ大当たり遊技中において当たり普図変動が開始され、停止表示された場合にはその当たり普図停止から２秒経過後に電動役物６４０ａが４秒間開放状態となる。これにより、大当たり遊技中も第２入球口６４０へと遊技球を入賞させることが可能となり、特図２保留球を獲得することができる。

【７１６６】

次に、図２１２９を参照して、大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係について説明する。図２１２９は、大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係を模式的に示したタイミングチャートである。図２１２９に示した状況では、図２１２８に示した状況とは異なり、特図２が小当たりＢｂに当選したため、小当たりＢｂの小当たり遊技が実行される。なお、小当たりＢｂは時短状態を終了させる小当たり種別であるため、小当たり遊技が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定される。これにより、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中は通常状態となる。したがって、Ｖ大当たり遊技中に当たり普図変動が開始され停止表示された場合であっても、電動役物６４０ａはロング開放しないので、第２入球口６４０へと遊技球を入賞させることができない。

【７１６７】

＜第３４制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図２１３０～図２１３５を参照して、本第３４制御例の第２変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１内容について説明する。図２１３０（ａ）は、本第３４制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢと、変動パターンテーブル２０２ｄｊＢと、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢと、普図変動

パターンテーブル２０２ｆｊＢとが少なくとも設けられている。次に、図２１３１（ａ）～（ｃ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢの詳細について説明する。図２１３１（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図２０９６参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＢ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図２０９６参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＢ２と、を有している（図２１３１（ａ）参照）。図２１３１（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば大当たりＡｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、「５０～９９」の範囲内であれば大当たりＢｂが選択される。この大当たりＡｂは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＢｂは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。一方、図２１３１（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＣｂ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＣｂは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡｂの場合は大当たりＣｂ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＢｂの場合は大当たりＤｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＣｂの場合は大当たりＥｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＤｂの場合は大当たりＦｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＤｂは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＥｂは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＦｂは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。なお、詳細は後述するが、本第３４制御例の第２変形例では、小当たり遊技が開始されるタイミングで、小当たり種別によって時短状態を継続するか否かを決定する構成であり、小当たり種別が小当たりＡｂまたは小当たりＣｂである場合には、時短状態を継続する構成としている（図２１３８参照）ため、小当たり遊技を経由して実行される大当たりＣｂ及び大当たりＥｂの大当たり遊技中は時短状態が継続している状態となる。なお、本第３４制御例の第２変形例では、小当たり当選し、その小当たり種別が特定の小当たり種別である場合に時短状態を継続させる構成としているが、これに限るものではなく、大当たり当選した場合の大当たり種別が特定の大当たり種別である場合に時短状態を継続させる構成としても良い。

【７１６８】

次に、図２１３１（ｄ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢの詳細について説明する。図２１３１（ｄ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢの内容を模式的に示した模式図である。第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢ（図２１３１（ｄ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図２１３１（ｄ）に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第２当たり乱数カウンタバッファに格納された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が０～３の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。したがって、本第３４制御例の第２変形例では、４／３００（１／７５）の確率で普通図柄の当たりに当選する。なお、普通図柄の当たりと判定された場合は、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが所定時間だけ開放される。ここで、本第３４制御例における電動役物６４０ａは、上述した通り、図示しないソレノイド（その他ソレ

ノイド２０９ｚの一つ）の作動により、遊技盤１３の前後方向に動作する。この電動役物６４０ａは、前方へと進出動作（開放動作）することで、球を第２入球口６４０へ入球するように誘導する働きをする。一方、後方へと退避動作（閉鎖動作）することで、球を第２入球口６４０へ誘導しない（入球しない）働きをする。

【７１６９】

次に、図２１３２を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢの内容について説明する。図２１３２（ａ）及び（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊＢ１を有している（図２１３２（ａ）参照）。図２１３２（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～９」の場合は小当たりＡｂ（Ｖ通過可能）が選択され、「１０～４９」の場合は小当たりＢｂ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～６９」の場合は小当たりＣｂ（Ｖ通過可能）が選択され、「６０～９９」の場合は小当たりＤｂ（Ｖ通過可能）が選択される。なお、本第３４制御例の第２変形例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてＶ通過可能な小当たり（特定領域（Ｖ領域６５０ｖ）に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり）としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にＶ通過できない小当たり種別（大当たりが付与されない小当たり）を設けても良い。なお、本第３４制御例の第２変形例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められているが、それ以外の仕様として、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合であっても、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢによって大当たりの種別を決定（大当たりの権利のみ獲得）しておき、その後の小当たり遊技においてＶ領域６５０ｖを球が通過することで先ほど権利を獲得した大当たりを実行するようにしてもよい。このようにすることで、例えば、大当たり種別として大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別を設け、小当たり開始時には時短状態を終了させない構成とした場合、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別が決定された場合に、小当たり遊技中にＶ領域６５０ｖを通過させるか否かを遊技者が選択可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ）を通過したことに基づいて、所定の抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、大当たり種別を決定するように構成してもよい。これにより、特定領域を球が通過するタイミングによって実行される大当たり遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者が小当たり遊技を意欲的に行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１７０】

次に、図２１３３および図２１３４を参照して変動パターンテーブル２０２ｄｊＢの内容について説明する。変動パターンテーブル２０２ｄｊＢは、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル２０２ｄｊＢには、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図２１３３（ａ）に示すように、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ１と、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ２と、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ３と、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ４と、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ５とが少なくとも規定されている。まず、図２１３３（ｂ）を参照して、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ１について説明をする。この特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ１は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～５０」の範囲にノーマルリーチ（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にスーパーリーチ

（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図２１３３（ｃ）を参照して、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ２の内容について説明する。この特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ２は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、特図１の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～９８」の範囲に短外れ（７秒）の変動パターンが対応付けられ、「９９～１９８」の範囲に長外れ（１０秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第１特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲にノーマルリーチ各種（３０秒）が対応付けられ、「１５０～１９７」の範囲にスーパーリーチ各種（６０秒）が対応付けられ、「１９８」にスペシャルリーチ各種（９０秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第３４制御例の第２変形例では、第１特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、９０秒）変動パターンが第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１７１】

次いで、図２１３４（ａ）を参照して、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ３の内容について説明する、この特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ３は、時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、外れ（２秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり（１２０秒）の変動パターンが対応付けられている。図２１３４（ｂ）は、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ４の内容を示した図である。この特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ４には、通常状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短大当たり（０．５秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短小当たり（０．５秒）が対応付けられる。図２１３４（ｃ）は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ５の内容を示した図である。この特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ５には、時短状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲に短小当たり（０．５秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１５０～１８９」の範囲に中小当たり（６０秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１９０～１９８」の範囲に長小当たり（１２０秒）が対応付けられる。

【７１７２】

次に、図２１３５を参照して、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢの内容について説明する。図２１３５は、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢの内容を示した図である。この普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢは、普通図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。図２１３５（ａ）に示す通り、普図変動パターンテーブル２０２２年４月２０日ｆｊＢは、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１と、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２と、

時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３と、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４と、が規定されている。図２１３５（ｂ）は、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１の規定内容を模式的に示した模式図である。通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１は、通常状態が設定されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第２変動種別カウンタ値ＣＳ２のカウンタ値）が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短当たり（２秒）」が決定され、外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短外れ（２秒）」が決定される。次に、図２１３５（ｃ）を参照して、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２の内容について説明する。図２１３５（ｃ）は、この時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２は、時短状態が設定されており、且つ、特別図柄の変動表示が実行されていない場合に普通図柄の変動表示が実行される場合の普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第２変動種別カウンタ値ＣＳ２）が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選であり、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内である場合には普通図柄の変動パターン（変動時間）として「中当たり（１５秒）」が決定され、「１５０～１９８」の範囲内である場合には「長小当たり（３０秒）」が決定される。一方、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内であれば「短外れ（２秒）」が決定され、「１５０～１６９」の範囲内であれば「中外れ（１５秒）」が決定され、「１７０～１９８」の範囲内であれば「長外れ（３０秒）」が決定される。なお、上述した第３４制御例の第１変形例と同様に、本第２変形例では、遊技状態として時短状態が設定されている場合には基本的に普通図柄の変動表示に対応した変動演出が第３図柄表示装置８１の表示画面において実行されることとなる。そして、上述したように、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも長い変動時間が決定され易いので、時短状態においては普通図柄の変動時間の長さによって遊技者は当否判定結果を予測することができる。次に、図２１３５（ｄ）を参照して、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３の内容について説明する。図２１３５（ｄ）は、この時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３は、時短状態が設定されており、且つ、特別図柄の変動表示が実行されている場合に普通図柄の変動表示が実行される場合の普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第２変動種別カウンタ値ＣＳ２）が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短当たり（２秒）」が決定され、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２編同種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短外れ（２秒）」が決定される。

【７１７３】

次に、図２１３５（ｅ）を参照して、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４の内容について説明する。図２１３５（ｅ）は、この時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４は、大当たり遊技中に時短状態が継続している場合において普通図柄の変動表示が実行される場合の普図変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。図２１３５（ｅ）に示す通り、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２の値にかかわらず「短当たり（２秒）」が決定され、普通図柄の当否判定結果

が外れである場合には「短外れ（２秒）」が決定される。
【７１７４】
＜第３４制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２１３６から図２１２７５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第３４制御例及び第１変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図２１３６を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）について説明する。図２１３６は、本第３４制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）を示したフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図２０５６参照）において実行される処理である。本第３４制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、上述した第３４制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２１１１参照）に対して、Ｓ２２０Ｊの処理を実行しない点で相違しており、その他の処理については同一である。なお、Ｓ２２０Ｊの処理を実行しないことで、今回の抽選結果が大当たり当選である場合に時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０に設定されないため、大当たり当選しても時短状態が終了しない。
【７１７５】
次に、図２１３７を参照して、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）について説明する。図２１３７は、本第３４制御例の第２変形例における小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）を示したフローチャートである。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）は、タイマ割込処理（図２０５６参照）の特別図柄変動処理（図２１１１参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡｂ～Ｄｂ）に基づいて、小当たり遊技における、Ｖ入口ソレノイド２０９ａ、の動作を設定するための処理である。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）では、まず、上述した通常変動開始処理のＳ４０９Ｊの処理または時短変動開始処理のＳ５０９Ｊの処理で選択された小当たり種別に対応する開放シナリオを設定する（Ｓ６０１Ｊ）。なお、開放シナリオとは、具体的には、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の設定を示す。つまり、小当たり遊技演出中において、開閉扉６５０ｆ１が所定期間開放されるようにＶ入口ソレノイド２０９ａの動作を設定することを示す。Ｓ６０１Ｊの処理が終了すると、各小当たり種別に対応したＶ通過時大当たり種別をＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに設定する（Ｓ６０２Ｊ）。より具体的には、Ｓ６０１Ｊの処理で取得した小当たり種別と特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＢ２に基づいて、Ｖ通過時大当たり種別（大当たりＣｂ～Ｆｂ）を判定する。上述したように、小当たり種別がＡｂであれば、大当たりＣｂ（１０ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がＢｂであれば、大当たりＤｂ（１０ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がＣｂであれば、大当たりＥｂ（５ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がＤｂであれば、大当たりＦｂ（５ラウンド時短有大当たり）で有ると判定する（図２１３１（ｃ）参照）。次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ６０３Ｊ）、小当たり開始フラグ２０３ｊｊと小当たり中フラグ２０３ｋｊをオンに設定する（Ｓ６０４Ｊ）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（Ｓ６０６Ｊ）、本処理を終了する。
【７１７６】
次に、図２１３８を参照して、小当たり用時短更新処理（Ｓ６０６Ｊ）について説明する。図２１３８は、この小当たり用時短更新処理（Ｓ６０６Ｊ）を示したフローチャートである。小当たり用時短更新処理（Ｓ６０６Ｊ）では、小当たり種別によって時短状態を終了させるか否かを決定するための処理を実行する。具体的には、今回の小当たり種別が小当たりＡｂまたは小当たりＣｂであるかを判別し（Ｓ６５１Ｊ）、小当たりＡｂまたは小当たりＣｂであると判別した場合には（Ｓ６５１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。つまり、小当たりＡｂまたは小当たりＣｂである場合には、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中も時短状態が継続することとなる。一方、Ｓ６５１Ｊの処理において、今回の小当たり種別がＡｂまたは小当たりＣｂではないと判別した場合には（Ｓ６５１Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値として０を設定し（Ｓ６５２Ｊ）、遊技

状態格納エリアに通常状態を示す情報を設定し（Ｓ６５３Ｊ）、本処理を終了する。つまり、小当たりＢｂまたは小当たりＤｂである場合には、時短状態が終了し、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中は通常状態が設定されることとなる。

【７１７７】

次に、図２１３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）について説明する。図２１３９は、本第３４制御例の第２変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）を示すフローチャートである。図２１３９に示すように、Ｓ９０１Ｊ～Ｓ９０８Ｊの処理については、上述した第３４制御例におけるＳ６０１Ｊ～Ｓ６０８Ｊの処理と同一である。Ｓ９０８の処理が終了した後、普図変動開始処理を実行する（Ｓ９２３Ｊ）。ここで、図２１４０を参照して、普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）について説明する。図２１４０は、この普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）を示したフローチャートである。普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）では、普通図柄の当否判定結果と、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定するための処理を実行する。具体的には、普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）が実行されると、まず、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５１Ｊ）、当たりであると判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３に表示する当たり時の表示態様を設定する（Ｓ９５２Ｊ）。一方、当たりでないと判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３に表示する外れ時の表示態様を設定する（Ｓ９５３Ｊ）。Ｓ９５２Ｊ、またはＳ９５３Ｊの処理が終了すると、次いで、時短中であるかを判別し（Ｓ９５４Ｊ）、時短中であると判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５５Ｊ）、普通図柄の当たりであると判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオンに設定し（Ｓ９５７Ｊ）、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。この時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンに設定されることで、今回の普通図柄変動が停止表示された場合に、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）が設定される。Ｓ９５５Ｊの処理において、普通図柄の当たりではないと判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９５７Ｊの処理をスキップし、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。Ｓ９５８Ｊの処理では、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ９５８Ｊ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｙｅｓ）、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５９Ｊ）、決定された普図変動パターンを示すための表示用普図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９６２Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５８Ｊの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｎｏ）、次いで、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ９６３Ｊ）、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ９６３Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ９６０Ｊ）、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９６１Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。Ｓ９６３Ｊの処理において、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ９６１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９６４Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。また、Ｓ９５４Ｊの処理において、時短中ではないと判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｎｏ）、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５６Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。このように、本第３４制御例の第２変形例では、上述した第３４制御例の第１変形例に対して、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されている場合と、大当たり遊技が実行されている場合には普通図柄の変動表示が実行されても時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を減算（更新）しない構成としている。このように構成することで、超チャージチャレンジモード中（第２特別図柄のロング変動中）、及び、チャージボーナス中（時短状態が継続している大当たり遊技中）に時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。

【７１７８】

図２１３９に戻り、説明を続ける。Ｓ９１８Ｊの処理において、普図の変動時間が経過したと判別した場合には（Ｓ９１８Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定し（Ｓ９１９Ｊ）、普図停止コマンドを設定する（Ｓ９２０Ｊ）。そして、今回の第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たり当選であるかを判別し（Ｓ９２１Ｊ）、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ９２１Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物制御処理を実行し（Ｓ９２２Ｊ）、本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果が当たり当選ではない（外れである）と判別した場合には（Ｓ９２１Ｊ：Ｎｏ）、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ９２６Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９２６Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９２６Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０であるかを判別し（Ｓ９２４Ｊ）、０であると判別した場合には（Ｓ９２４Ｊ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ９２５Ｊ）、本処理を終了する。一方、０ではないと判別した場合には（Ｓ９２４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【７１７９】

次に、図２１４１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を説明する。図２１４１は、第３４制御例の第２変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示すフローチャートである。上述した第３４制御例の第１変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）に対して、Ｓ１８０３Ｊの処理が終了した後に時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。ここで、図２１４２を参照して、時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）の内容について説明する。図２１４２は、この時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を示すフローチャートである。時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）では、今回の大当たり種別によって時短状態を継続させるか否かを決定するための処理を実行する（Ｓ１８１８Ｊ）。時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態は時短状態であるかを判別し（Ｓ２３０１Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ２３０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ２３０１Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであるかを判別し（Ｓ２３０２Ｊ）、大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであると判別した場合には、本処理を終了する。Ｓ２３０２Ｊの処理において、今回の大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂではないと判別した場合には（Ｓ２３０２Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を０に設定し（Ｓ２３０３Ｊ）、遊技状態格納エリアに通常状態を設定し（Ｓ２３０４Ｊ）、本処理を終了する。つまり、大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂである場合には大当たり遊技中も時短状態が継続し、大当たりＣｂまたは大当たりＥｂではない場合には大当たり遊技開始により時短状態が終了する。

【７１８０】

次に、図２１４３を参照して、小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）について説明する。図２１４３は、本第３４制御例の第２変形例における小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）を示したフローチャートである。本第３４制御例の第２変形例における小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）は、上述した第３４制御例における小当たり終了処理（図２０７５参照）に対して、Ｓ２００７Ｊの処理を実行しない点で相違し、その他の処理については同一である。

【７１８１】

＜第３４制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２１４４及び図２１４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２１４４を参照して、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）について説明する。図２１４４は、第３４制御例の第２変形例における当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を示したフローチャートである。当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２０８３参照）において当たり関連のコマンドを受信した場合に実行される処理である。上述した第３４制

御例における当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）に対して、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図２１４５を参照して、大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）について説明する。図２１４５は、この大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）を示したフローチャートである。大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）が実行されると、まず、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３９５１Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊをオンに設定する（Ｓ３９５２Ｊ）。次いで、今回の大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであるかを判別し（Ｓ３９５３Ｊ）、大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであると判別した場合には（Ｓ３９５３Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージボーナスを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３９５４Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９５３Ｊの処理において大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであると判別した場合には（Ｓ３９５３Ｊ：Ｎｏ）、ノーマルボーナスを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３９５５Ｊ）、本処理を終了する。

【７１８２】

＜第３４制御例の第３変形例について＞

図２１４６～図２１５３を参照して、第３４制御例の第３変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第３４制御例の第２変形例では、小当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中は通常状態とする場合と、小当たり遊技中に時短状態を終了させず、小当たり遊技中またはＶ大当たり遊技中も時短状態を継続させる場合とを設ける構成について説明した。これに対して、本第３変形例では、大当たり遊技中も時短状態を継続させ、同一ラウンド数の大当たり遊技であっても、大当たり種別によって大当たり遊技期間を異ならせ、大当たり遊技中に実行される普通図柄の変動表示回数を可変させる構成としている。具体的には、大当たり種別によってラウンド間における第１特定入賞口６５ａの閉鎖時間を異ならせることで、通常の大当たり遊技と、通常よりも大当たり遊技期間が長い大当たり遊技とを設ける構成としている。これにより、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し易い大当たり遊技と、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し難い大当たり遊技とを実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。本第３４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３４制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７１８３】

＜第３４制御例における第３変形例における第１特定入賞口６５ａの開放パターンについて＞

図２１４６を参照して、本第３４制御例の第３変形例における第１特定入賞口６５ａの開放パターンについて説明する。図２１４６は、本第３４制御例の第３変形例における第１特定入賞口６５ａの開放パターンの一例を模式的に示したタイミングチャートである。図２１４６に示す通り、大当たりＡｃと大当たりＦｃはいずれもラウンド数が５ラウンドの大当たり種別であるが、大当たり遊技期間が相違している。具体的には、大当たりＡｃは、第１特定入賞口６５ａの開放パターンが開放パターンＡである大当たり種別であり、大当たりＦｃは、第１特定入賞口６５ａの開放パターンが開放パターンＢである大当たり種別である。開放パターンＡは、各ラウンドにおける第１特定入賞口６５ａの開放時間が５秒であり、ラウンド間における第１特定入賞口６５ａの閉鎖時間が１秒である。したが

って、大当たりＡｃでは、５秒間の開放状態が５回、１秒間の閉鎖状態が４回であるため、大当たり遊技開始から最終ラウンド（５Ｒ）終了までの大当たり遊技期間は２９秒となる。なお、１回のラウンド中に第１特定入賞口６５ａに遊技球が１０球入賞した場合には、５秒経過する前に第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となるが、次のラウンドの開始タイミングは可変しない構成としている。これにより、大当たり遊技中にラウンド開始から早期に遊技球を発射して所定の遊技球を入賞させた遊技者と、ラウンド終了間際に遊技球を発射した遊技者とで、大当たり遊技期間が可変してしまう不具合を抑制することができる。一方、開放パターンＢは、各ラウンドにおける第１特定入賞口６５ａａの開放時間が５秒であり、ラウンド間における第１特定入賞口６５ａの閉鎖時間が７秒である。したがって、大当たりＦｃでは、５秒間の開放状態が５回、７秒間の閉鎖状態が４回であるため、大当たり遊技開始から最終ラウンド（５Ｒ）終了までの大当たり遊技期間は５３秒となる。なお、本第３４制御例の第３変形例では、大当たり遊技中の普通図柄の変動時間が２秒であるため、大当たりＡｃでは大当たり遊技中に最大１４回の普通図柄抽選を実行することが可能であり、大当たりＦｃでは大当たり遊技中に最大２６回の普通図柄抽選を実行することが可能である。つまり、大当たりＦｃでは大当たりＡｃよりも２倍近く普通図柄抽選を多く実行できるため、大当たりＦｃは大当たりＡｃに比べて大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し易い大当たり種別と言える。

【７１８４】

＜第３４制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図２１４７～図２１５１を参照して、本第３４制御例の第３変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１内容について説明する。図２１４７（ａ）は、本第３４制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢと、変動パターンテーブル２０２ｄｊＢと、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣと、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢと、動作シナリオテーブル２０３ｇｊＣとが少なくとも設けられている。次に、図２１５０を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣの内容について説明する。図２１３１（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図２０９６参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＣ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図２０９６参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＣ２と、を有している（図２１４８（ａ）参照）。図２１４８（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば大当たりＡｃ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、「５０～９９」の範囲内であれば大当たりＢｃが選択される。この大当たりＡｃは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＢｃは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。また、大当たりＡｃ及び大当たりＢｃは、いずれも第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＡが設定される。一方、図２１４８（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＣｃ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＣｃは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡｃの場合は大当たりＣｃ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＢｃの場合は大当たりＤｃ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され

、小当たりＣｃの場合は大当たりＥｃ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＤｃの場合は大当たりＦｃ（５Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＤｃは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＥｃは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＦｃは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、大当たりＣｃでは、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＣが設定され、大当たりＤｃでは第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＤが設定され、大当たりＥｃでは第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＡが設定され、大当たりＦｃでは第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＢが設定される。ここで、図２１５０を参照して、各開放パターンについて説明する。図２１５０に示す通り、開放パターンＡは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が５回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が１秒の開放パターンである。開放パターンＢは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が５回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が７秒の開放パターンである。つまり、開放パターンＡよりも開放パターンＢが設定された場合の方が大当たり遊技期間中に特図２保留球を獲得し易い状態となる。開放パターンＣは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が１０回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が１秒の開放パターンである。開放パターンＤは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が１０回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が７秒の開放パターンである。つまり、開放パターンＣよりも開放パターンＤが設定された場合の方が大当たり遊技期間中に特図２保留球を獲得し易い状態となる。なお、本第３４制御例の第３変形例では、各大当たり種別毎に第１特定入賞口６５ａの開放パターンが規定される構成としたが、これに限るものではなく、抽選によって開放パターンを決定する構成としても良い。

【７１８５】

次に、図２１４９を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣの内容について説明する。図２１４９（ａ）及び（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊＣ１を有している（図２１４９（ａ）参照）。図２１４９（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～９」の場合は小当たりＡｃ（Ｖ通過可能）が選択され、「１０～４９」の場合は小当たりＢｃ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～８９」の場合は小当たりＣｃ（Ｖ通過可能）が選択され、「９０～９９」の場合は小当たりＤｃ（Ｖ通過可能）が選択される。

【７１８６】

次に、図２１５１を参照して、動作シナリオテーブル２０２ｇｊＣの内容について説明する。図２１５１は、この動作シナリオテーブル２０２ｇｊＣの規定内容を模式的に示した模式図である。各開放パターンにはそれぞれ動作シナリオテーブルが設けられており、その動作シナリオに基づいて第１特定入賞口６５ａの動作制御が実行される。各動作シナリオテーブルには、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に対して動作内容が規定されている。ここで、開放パターンＡ動作シナリオの一例を説明する。開放パターンＡ動作シナリオには、シナリオカウンタ値「０」に対して「閉鎖」が設定され、シナリオカウンタ値「２５０」に対して「開放」が設定されている。なお、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値は、主制御装置１１０のメイン処理において４ｍｓ毎に実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）においてカウンタ値が更新されるため、シナリオカウンタ値「２５０」は、大当たり遊技開始から１秒経過した場合のシナリオカウンタ値である。つまり、大当たり遊技開始から１秒経過すると第１特定入賞口６５ａが開放状態となる。そして、シナリオカウンタ値が「１５００」になると第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となり、シナリオカウンタ値「１７５０」になると第１特定入賞口６５ａが開放状態となる

。シナリオカウンタ値「１５００」は第１特定入賞口６５ａが開放状態となってから５秒経過した時点でのカウンタ値となる。したがって、１回のラウンドにおいて第１特定入賞口６５ａは５秒間開放状態となる。なお、本第３４制御例の第３変形例では、１回のラウンド中に第１特定入賞口６５ａには１０球まで遊技球が入賞可能であり、第１特定入賞口６５ａに遊技球が１０球入賞したと判別した場合には、シナリオカウンタ値が「閉鎖」を示すカウンタ値となる前に第１特定入賞口６５ａを閉鎖状態とする。この場合であっても、次回、第１特定入賞口６５ａが開放状態となるのは、動作シナリオに規定されたシナリオカウンタ値となった場合である。このため、規定数の遊技球が入賞したことにより閉鎖状態となった場合と、開放時間が経過したことにより閉鎖状態となった場合とで、大当たり遊技期間は可変しない。その後、シナリオカウンタ値が「１７５０」になると第１特定入賞口６５ａが開放状態となり、シナリオカウンタ値が「３０００」になると第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となる。このように、開放パターンＡ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、１秒間の閉鎖状態を５ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。そして、最終ラウンド（５ラウンド目）の開放時間が経過し、第１特定入賞口６５ａを閉鎖状態とする動作シナリオが実行された後、次回のシナリオカウンタ２０３ａｊＣの更新によってＥＮＤ情報が示される。開放パターンＢ動作シナリオも、上述した開放パターンＡ動作シナリオと同様に、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に対して動作内容が規定されている。開放パターンＢ動作シナリオでは、シナリオカウンタ値が「１５００」になり、第１特定入賞口６５が閉鎖状態となるまでは開放パターンＡ動作シナリオと同じシナリオであるが、次に第１特定入賞口６５ａが開放状態となるのはシナリオカウンタ値が「３２５０」となった場合である。シナリオカウンタ値が「３２５０」になるのは、第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となってから７秒経過後である。このように、開放パターンＢ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、７秒間の閉鎖状態を５ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。これにより、大当たり遊技のラウンド数は同じであっても、開放パターンＡよりも開放パターンＢの方が大当たり遊技期間が長くなり、大当たり遊技中に実行可能な普通図柄抽選回数を増やすことができる。なお、図示しないが、開放パターンＣ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、１秒間の閉鎖状態を１０ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されており、開放パターンＤ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、７秒間の閉鎖状態を１０ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。

【７１８７】

＜第３４制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２１５２及び図２１５３を参照して、第３４制御例の第３変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第３４制御例及び各変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図２１５２を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）について説明する。図２１５２は、本第３４制御例の第３変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図２０７２参照）において実行される。大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）が実行されると、まず、大当たり遊技開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１８０１Ｊ）、大当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１８０３Ｊ）、時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を実行する。次いで、大当たり種別に対応する動作シナリオを設定し（Ｓ１８２１Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、大当たり開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１８０５Ｊ）。大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、シナリオ

カウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に１加算し（Ｓ１８１９Ｊ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１８０６Ｊ）。なお、本第３４制御例の第３変形例では、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値と、設定されている動作シナリオによって新たなラウンドの開始タイミングであるか否かの判別を行う。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの開放動作を設定し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１８０８Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０６Ｊの処理において新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、次に、第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１８０９Ｊ）。具体的には、シナリオカウンタ値が設定されている動作シナリオにおける閉鎖状態を示す値となった場合、或いは、第１特定入賞口６５ａに所定数の入賞があった場合に閉鎖条件が成立したと判別する。第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの閉鎖動作を設定し（Ｓ１８１０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり終了のタイミングであるかを判別する（Ｓ１８１１Ｊ）。なお、大当たり終了のタイミングであるか否かは、シナリオカウンタ値が動作シナリオにおける「ＥＮＤ情報」を示す値であるかによって判別し、「ＥＮＤ情報」を示すカウンタ値である場合には大当たり終了タイミングであると判別する。大当たり終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定し（Ｓ１８１３Ｊ）、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値をクリアする（Ｓ１８２０Ｊ）。そして、時短付与処理を実行し（Ｓ１８１７Ｊ）、本処理を終了する。

【７１８８】

次に、図２１５３を参照して、時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）について説明する。図２１５３は、本第３４制御例の第３変形例における時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）を示したフローチャートである。本第３４制御例の第３変形例における時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別が時短有りの大当たり種別であるかを判別し（Ｓ１７５１Ｊ）、時短有りの大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｊにカウンタ値として１０５を設定し（Ｓ１７５３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７５１Ｊの処理において、時短有りの大当たり種別ではないと判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５４Ｊ）、本処理を終了する。

【７１８９】

＜第３４制御例の第４変形例について＞

図２１５４～図２１５７を参照して、本第３４制御例の第４変形例について説明する。上述した第３４制御例及び各変形例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合にのみ、電動役物６４０ａが開放状態となり特図２保留球を獲得可能な構成であった。これに対して、本第３変形例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に加えて、特図２保留球の先読み結果（入賞情報を事前判別した結果）が特定結果であった場合に電動役物６４０ａを開放状態とする構成としている。具体的には、特図２保留球を獲得した場合に、その特図２保留球の入賞情報を先読み（事前判別）し、特定の大当たり種別（本第３変形例では大当たりＥｄ）に当選すると判別した場合に電動役物６４０ａを開放状態（開放位置）に可変させる。つまり、特図２保留球を追加で獲得することができるため、実質２回分の大当たり遊技が実行可能となる。このように構成することで、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第３４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３４制御例に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実

行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７１９０】

＜第３４制御例の第４変形例における演出内容について＞

図２１５４を参照して、本第３４制御例の第４変形例における特徴的な演出内容について説明する。図２１５４（ａ）は、時短状態において特図２保留球を獲得した場合に実行される演出の一例である。上述した第３４制御例と同様に、時短状態において当たり普通図柄が停止表示されると、主表示領域Ｄｍには普通図柄の当たりに当選したことを示唆する態様である宝箱８０２が表示され、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。そして、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、図２１５４（ａ）に示す、Ｖチャージ演出が実行され、特図２保留球を獲得したことが報知される。そして、獲得した特図２保留球の入賞情報を事前判別し（先読みし）、その先読み結果が大当たりＥｄ当選であると判別されると、図２１５４（ｂ）に示す、Ｖ追加チャージチャンス演出が実行される。このＶ追加チャージチャンス演出では、新たな宝箱８０２が表示され、第１小表示領域ＨＲ１には「Ｖ追加チャージチャンス！」の文字が表示される。また、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示されることで、電動役物６４０ａが開放状態（開放位置）に可変し、特図２保留球を獲得可能な状態であることを遊技者に報知する。なお、本第３４制御例の第４変形例では、普通図柄の当たり当選により電動役物６４０ａが開放状態となる場合と、特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄであることにより電動役物６４０ａが開放状態となる場合とで同一態様の宝箱８０２を表示する構成としたが、これに限るものではなく、普通図柄の当たり当選により電動役物６４０ａが開放状態となる場合と、特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄであることにより電動役物６４０ａが開放状態となる場合とで宝箱８０２の態様を異ならせても良いし、特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄであることにより電動役物６４０ａが開放状態となる場合には宝箱８０２ではなく他の表示態様によって報知（示唆）する構成としても良い。なお、本第３４制御例の第４変形例では、特図２保留球を獲得したタイミングで入賞情報を先読みし、先読み結果が大当たりＥｄである場合に電動役物６４０ａを開放状態とさせる構成としたが、これに限るものではなく、大当たりＥｄに当選する特図２保留球に基づく第２特別図柄の変動表示が開始される場合に電動役物６４０ａを開放状態とさせる構成としても良いし、大当たりＥｄに当選する第２特別図柄が停止表示された場合に電動役物６４０ａを開放状態とさせる構成としても良い。

【７１９１】

＜第３４制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図２１５５を参照して、本第３４制御例の第４変形例における電気的構成について説明する。なお、上述した第３４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図２１５５（ａ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤについて説明する。図２１５５（ａ）は、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤの規定内容を模式的に示したブロック図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤは、上述した第３４制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊに代えて主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられたデータテーブルである。図２１５５（ａ）に示すように、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤには、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図２０２８参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＤ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図２０２８参照

））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＤ２と、を有している。図２１５５（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には第１当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たりＡｄが決定される。この大当たりＡｄは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ａの時短状態が設定される大当たり種別である。一方、図２１５５（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば大当たりＢｄが、「５０～９９」の範囲内であれば大当たりＥｄが決定される。この大当たりＢｄ及び大当たりＥｄは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡの場合は大当たりＢｄ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＢの場合は大当たりＣｄ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＣの場合は大当たりＤｄ（５Ｒ時短Ｃ大当たり）が選択される。この大当たりＣｄは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＤｄは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｃの時短状態が設定される大当たり種別である。

【７１９２】

＜第３４制御例の第４変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２１５６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第３４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図２１５６は、本第３４制御例の第４変形例における先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）を示したフローチャートである。この先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）は、主制御装置１１０の始動入賞処理（図２０６２、Ｓ１０５Ｊ）において実行される処理である。Ｓ８０１Ｊ～Ｓ８０５Ｊの処理については、上述した第３４制御例におけるＳ８０１Ｊ～Ｓ８０５Ｊの処理と同一の処理である。Ｓ８０４Ｊの処理が終了すると、次に、今回取得した入賞情報に大当たりＥｄに対応する情報が含まれているかを判別し（Ｓ８０５Ｊ）、含まれていないと判別した場合には（Ｓ８０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たりＥｄに対応する情報が含まれていると判別した場合には、電動役物６４０ａの開放動作設定し（Ｓ８０６Ｊ）、本処理を終了する。

【７１９３】

＜第３４制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２１５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第３４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図２１５７は、入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２０８３、Ｓ３１１２Ｊ）において、入賞情報関連コマンドを受信した場合に実行される処理である。図２１５７に示すように、Ｓ３８０１Ｊ～Ｓ３８０６Ｊの処理については、上述した第３４制御例におけるＳ３８０１Ｊ～Ｓ３８０６Ｊの処理と同一の処理である。Ｓ３８０５Ｊの処理において、受信した入賞情報コマンドから取得した特図２保留球の大当たり種別が大当たりＥｄであるかを判別し（Ｓ３８０７Ｊ）、大当たりＥｄであると判別した場合には（Ｓ３８０７Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ追加チャージチャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０８Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０７Ｊの処理において、大当たりＥｄではないと判別した場合には（Ｓ３８０７Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７１９４】

＜第３４制御例の第５変形例について＞

図２１５８～図２１８１を参照して、第３４制御例の第５変形例について説明する。上述した第３４制御例及び各変形例では、特図２保留球を最大４つまで保留記憶することができる構成であるが、特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で普通図柄の当た

りに当選した場合、第２入球口６４に遊技球を入賞させても新たな特図２保留球は保留記憶されず、せっかく普通図柄の当たりに当選したにもかかわらず、特図２保留球が上限まで保留記憶されていない場合に第２入球口６４に入賞した場合との恩恵が著しく低いものとなってしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞がある。これに対して、本第３４制御例の第５変形例では、特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で新たに第２入球口６４への入賞があった場合に、電動役物６４０ａを連続して複数回開放状態とし、第２入球口６４０に遊技球を複数回入賞可能にすることで、遊技者に対して第２入球口６４０入賞に基づく賞球を複数回付与する恩恵を与える構成としている。このように構成することで、特図２保留球が上限まで保留記憶されていない場合に第２入球口６４に入賞した場合との恩恵の差を小さくすることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を軽減することができる。

【７１９５】

また、上述した第３４制御例では、ボタン演出が実行される場合に、実行されるボタン演出の操作内容（単発押し、連打、長押し等）はボタン演出の種類によって予め決まっていた。これに対して、本第３４制御例の第５変形例では、ボタン演出が実行される場合に、過去の操作パターンに基づいて操作内容を決定する構成としている。具体的には、過去１０分間のボタンセンサのオンオフ状況を記憶可能な構成であり、ボタン演出が実行される前のボタン演出準備画面が表示されている場合に、遊技者がボタン操作をしていれば、その操作内容に応じてボタン演出の操作内容を切り替える構成としている。例えば、ボタン演出準備画面において遊技者が演出ボタン２２を連打操作していればボタン演出の操作内容を連打操作に切り替え、長押し操作をしていればボタン演出の操作内容を長押し操作に切り替える。このように構成することで、ボタン演出における操作内容を遊技者の好みに合わせた操作内容にすることができる。なお、本第３４制御例の第５変形例のパチンコ機１０は、上述した第３４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３４制御例の第３変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７１９６】

＜第３４制御例の第５変形例における演出内容について＞

図２１５８～図２１６２を参照して、本第３４制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の特徴的な演出内容について説明する。図２１５８（ａ）は、大当たり遊技開始時に特図２保留球が上限（本第３４制御例の第５変形例では４個）まで保留記憶されている場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。図２１５８（ａ）に示すように、第２表示領域Ｄｎ２には第２特別図柄の大当たりに当選したことを示す態様である「５５５」の組み合わせで第３図柄が停止表示されており、第５表示領域Ｄｎ５には、特図２保留球が４個保留記憶されていることを示す「４」の文字が表示されている。また、第３表示領域Ｄｎ３には、普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、第６表示領域Ｄｎ６には、普図保留球が４個保留記憶されていることを示す「４」の文字が表示されている。また、第３主表示領域Ｄｍ３には、大当たり遊技の１ラウンド目であることを示す「ＲＯＵＮＤ１」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、大当たり遊技中であることを示す「大当たり遊技中」の文字が表示されている。また、特図２保留球が上限まで保留記憶されていることに対応して、第１小表示領域ＨＲ１には「今電チュー入賞すれば賞球ＵＰタイム突入！？」の文字が表示される。なお、電チューとは第２入球口６４

０のことを指し、賞球ＵＰタイムとは、電動役物６４０ａが複数回連続して開放状態となることを示唆するものである。つまり、この大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球が入賞すれば、電動役物６４０ａ牙複数回連続して開放状態となる動作パターンが設定され、第１特定入賞口６５ａに入賞したことに対する賞球に加え、第２入球口６４０に入賞したことに対する賞球を獲得可能な期間となることを示唆している。また、第２小表示領域ＨＲ２には、今回の大当たり遊技で獲得予定の賞球数を報知する態様である「１５００」と、今回の大当たり遊技で獲得済みの賞球数を報知する態様である「０」が表示される。なお、大当たり遊技中に賞球を獲得すると、「０」の表示が獲得した賞球数に対応する数字に可変して表示される。

【７１９７】

図２１５８（ｂ）は、図２１５８（ａ）に示した状況から第２入球口６４０に新たに遊技球が入賞した場合の演出の一例を示した図である。特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で第２入球口６４０に新たに遊技球が入賞すると賞球ＵＰタイムに突入し、図２１５８（ｂ）に示すように、第１小表示領域ＨＲ１には賞球ＵＰタイムに突入したことを報知する態様である「賞球ＵＰタイム突入！」の文字が表示される。ここで、本第３４制御例の第３変形例における賞球ＵＰタイムについて説明する。賞球ＵＰタイムは、通常の大当たり遊技に比べて獲得可能な賞球数が増加する特殊な期間である。具体的には、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で新たに第２入球口６４０に入賞（所謂、オーバー入賞）すると、電動役物６４０ａの連続開放パターンが設定される。上述したように、第３４制御例の通常の電動役物６４０ａの開放パターンでは、電動役物６４０ａが１回だけ開放状態となる。この開放状態は４秒間経過するか、第２入球口６４０に遊技球が１球入賞した場合に閉鎖状態となり、次回普通図柄の当たりに当選するまで閉鎖状態が継続する。一方、この電動役物６４０ａの連続開放パターンは、電動役物６４０ａが開放状態から閉鎖状態となった後、所定回数開放状態と閉鎖状態の可変を繰り返し実行する。より具体的には、オーバー入賞した後に新たなラウンドが開始されると電動役物６４０ａが開放状態となる。そして、開放から４秒経過した場合、或いは第２入球口６４０に遊技球が１球入賞した場合に閉鎖状態となり、次回のラウンドが開始されると、再度電動役物６４０ａが開放状態となる。その後、大当たり遊技最終ラウンド終了までこれを繰り返し実行する。なお、詳細は後述するが、本第３４制御例の第５変形例では、第２入球口６４０にオーバー入賞したラウンド数に応じて、電動役物６４０ａの連続開放回数が異なる構成としている。具体的には、１０ラウンド大当たりの１ラウンド目にオーバー入賞した場合、２ラウンド目から電動役物６４０ａが開放状態となり、最終ラウンド（１０Ｒ目）までで合計９回電動役物６４０ａが開放状態となる。一方、１０ラウンド大当たりの９ラウンド目にオーバー入賞した場合には、最終ラウンドでのみ電動役物６４０ａが開放状態となるため、合計１回電動役物６４０ａが開放状態となる。なお、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合、１球につき１５個の賞球が付与される。このため、例えば、１０ラウンド大当たりの１ラウンド目が開始される前のオープニング期間でオーバー入賞した場合には、電動役物６４０ａが合計１０回開放状態となるため、最大１５０個の賞球が付与されることとなる。

【７１９８】

図２１５９（ａ）は、賞球ＵＰタイム中の表示画面の一例を示した図である。図２１５９（ａ）に示すように、賞球ＵＰタイム中に電動役物６４０ａが開放状態となると、第２入球口６４０へ向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示され、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、図２１５９（ｂ）に示すように、第２入球口６４０への入賞に対する獲得賞球数を報知する態様である「＋１５」の文字表示Ｆｋ１が表示され、第２小表示領域ＨＲ２に表示されている獲得賞球数に加算される。なお、第２小表示領域ＨＲ２に表示されている「１５００」の文字は、大当たり遊技中に第１特定入賞口６５に遊技球が入賞することで得られる最大賞球数を示す態様であるため、第２入球口６４０に入賞したことに基づき得られる賞球数は含まれていない。したがって、賞球ＵＰタイムに突入した大当たり遊技が終了する際に表示される獲得賞球数の表示は、「１５００」を超える数字となる

ため、遊技者に優越感を与えることができる。
【７１９９】
次に、図２１６０～図２１６２を参照して、本第３４制御例の第５変形例におけるボタン演出について説明する。まず、図２１６０を参照して、ボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合のボタン演出について説明する。図２１６０（ａ）は、ボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合の表示画面の一例を示した図である。図２１６０（ａ）に示すように、ボタン演出準備画面は、これからボタン演出が実行されることを事前に報知するための演出であり、演出ボタン２２を模したボタン態様Ｐｂ１と、ボタン態様Ｐｂ１の上部に「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示されることで、操作有効期間ではないことを遊技者に報知している。また、主表示領域Ｄｍの正面視左側にはインジケーターＧｇ１が表示され、第１小表示領域ＨＲ１にはボタン演出の内容を報知するための態様である「ボタン操作でＭＡＸを目指せ！」の文字が表示される。これにより、ボタン演出では演出ボタン２２を操作し、インジケーターＧｇ１をＭＡＸにすれば演出成功であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、図２１６０（ａ）に示した例では、ボタン演出準備画面が表示されている期間に遊技者が演出ボタン２２を操作していない状況を示している。そして、操作有効期間になると、図２１６０（ｂ）に示すように、ボタン態様Ｐｂ１の上部の「ＲＥＡＤＹ」の文字が「ＧＯ」に可変する。これにより、操作有効期間であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、ボタン演出準備画面が表示されている期間に演出ボタン２２が操作されなかった場合には、ボタン演出として１回の演出ボタン２２の操作によりインジケーターＧｇ１を可変させる一撃演出が実行される。一方、図２１６１（ａ）に示すように、ボタン演出準備画面が表示されている期間に既に遊技者が演出ボタン２２を連打操作している場合には、図２１６１（ｂ）に示すように、ボタン演出として複数回の演出ボタン２２の操作によりインジケーターＧｇ１を可変させる連打演出が実行される。また、図２１６２（ａ）に示すように、ボタン演出準備画面が表示されている期間に既に遊技者が演出ボタン２２を長押し操作している場合には、図２１６２（ｂ）に示すように、ボタン演出として演出ボタン２２の長押し操作によりインジケーターＧｇ１を可変させる長押し演出が実行される。このように、本第３４制御例の第５変形例では、ボタン演出が開始されるまでの遊技者のボタン操作状況に基づいてボタン演出の操作内容を可変させることで、遊技者の好みに合わせた操作内容でボタン演出を実行可能となり、快適な遊技を提供することができる。
【７２００】
＜第３４制御例の第５変形例における電気的構成について＞
次に、図２１６３及び図２１６５を参照して、本第３４制御例の第５変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容について説明する。図２１６３（ａ）は、本第３４制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２１６３（ａ）に示す通り、上述した第３４制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２に対して、電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥと、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥを新たに追加して点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図２１６４を参照して、電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥについて説明する。図２１６４は、この電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥの規定内容を模式的に示した模式図である。図２１６４に示すように、電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥには、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値に対応する動作パターンが規定されている。具体的には、ラウンド数カウンタ値が「０」である場合（即ち、大当たり遊技の最終ラウンドにオーバー入賞した場合）には、動作パターンＡが規定されている。この動作パターンＡは電動役物６４０ａが一度も開放されない動作パターンである。なお、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥは、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において、大当たり遊技が開始される場合に今回の大当たり種別に対応するカウンタ値が設定され、新たなラウンドが開始される場合にカウンタ値が１減算される。また、ラウンド数カウンタ値が「１」である場

合には、動作パターンＢが設定される。なお、動作パターンＢは電動役物６４０ａが１回開放される動作パターンである。なお、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値は「０～１０」の範囲で更新され、それぞれのカウンタ値に対して動作パターンが規定されている。

【７２０１】

次に、図２１６５を参照して、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥについて説明する。図２１６５は、この継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥの規定内容を模式的に示した図である。本第３４制御例の第５変形例では、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで貯まっている状態で第２入球口６４０に新たに遊技球が入賞すると、電動役物６４０ａを所定回数連続して開放動作させる継続開放を実行するか否かの抽選（以下、継続開放抽選）を行い、この抽選に当選すると、電動役物６４０ａの動作パターンとして継続開放動作パターンが設定される。この継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥは、継続開放抽選に用いられるテーブルである。図２１６５に示す通り、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥには、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥのカウンタ値に対応付けて継続開放動作の有無が規定されている。具体的には、継続開放抽選カウンタ２０２ｃｊＥのカウンタ値が「０～４９」の範囲であれば継続開放有りとなり、カウンタ値が「５０～９９」の範囲内であれば継続開放無しとなる。なお、本第３４制御例では、継続開放抽選に当選した場合の大当たり遊技のラウンド数に対応する継続開放動作パターンが設定される構成としているが、これに限るものではなく、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥに継続開放の有無に加えて継続開放の回数、或いは継続開放時間を、継続開放抽選カウンタ２０２ｈｊＥのカウンタ値に対応付けて規定する構成としても良い。例えば、継続開放抽選カウンタ２０２ｈｊＥのカウンタ値が「０～２４」の範囲内には「継続開放１０回」が規定され、カウンタ値が「２５～４９」の範囲内には「継続開放５回」が規定され、カウンタ値が「５０～９９」の範囲内には「継続開放無し」が規定されている構成としても良い。

【７２０２】

次に、図２１６３（ｂ）を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容について説明する。図２１６３（ｂ）は、本第３４制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図２１６３（ｂ）に示すように、上述した第３４制御例の第３変形例に対して、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥと、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥと、を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥは、大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球がオーバー入賞したことを示すためのフラグである。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥは、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合に特図２保留球数が上限まで保留記憶されていることに基づいて実行されるオーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）においてオンに設定される。また、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において実行されるオーバー入賞終了処理（Ｓ１８２２Ｊ）においてオフに設定される。

【７２０３】

ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥは、大当たり遊技の残りラウンド数を示すためのフラグである。ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値は、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において大当たり開始タイミングであると判別された場合に今回の大当たり種別のラウンド数に対応する値が設定される。そして、新たなラウンドが開始されるタイミングでカウンタ値が更新される。本第３４制御例の第５変形例では、このラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値に基づいて第２入球口６４０にオーバー入賞した場合の電動役物６４０ａの動作パターンが設定される。

【７２０４】

次に、図２１６６（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容について説明する。図２１６６（ｂ）は、本第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２１６６（ｂ）に示す通り、上述した第３４制御例の第３

変形例に対して、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥは、音声ランプ制御装置１１３において賞球ＵＰタイム中の演出を実行するために参照されるフラグである。

【７２０５】

＜第３４制御例の第５変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図２１６７～図２１７１を参照して、本第３４制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において実行される各種制御処理について説明する。なお、上述した第３４制御例の第３変形例と同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図２１６７を参照して、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）について説明する。図２１６７は、本第３４制御例の第５変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）を示したフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）は、主制御装置１１０のタイマ割込処理において実行される処理である。本第５変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）は、上述した第３変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）に対して、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に特図２保留球数が上限まで保留記憶されていると判別した場合に（Ｓ７０９Ｊ：Ｎｏ）、オーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。ここで、図２１６８を参照して、オーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）について説明する。図２１６８は、このオーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）を示したフローチャートである。オーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ８５１Ｊ）、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ８５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ８５１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ８５２Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ８５２Ｊ：Ｎｏ）、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥのカウンタ値を取得し（Ｓ８５３Ｊ）、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥに基づき、継続開放の有無を決定する（Ｓ８５４Ｊ）。そして、継続開放ありであるかを判別し（Ｓ８５５Ｊ）、継続開放ありと判別した場合には（Ｓ８５５Ｊ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥをオンに設定し（Ｓ８５６Ｊ）、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値を取得し（Ｓ８５７Ｊ）、取得したラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値に対応する電動役物６４０ａの動作パターンを電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥに基づいて決定し設定する（Ｓ８５８Ｊ）。そして、オーバー入賞コマンドを設定し（Ｓ８５９Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８５２Ｊの処理においてオーバー入賞フラグａｊＥがオンであると判別した場合（Ｓ８５２Ｊ：Ｙｅｓ）、または、Ｓ８５５Ｊの処理において継続開放なしと判別した場合には（Ｓ８５５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ８５９Ｊの処理を実行する。なお、本第３４制御例の第５変形例では、第２入球口６４０にオーバー入賞した場合に継続開放抽選を実行し、継続開放抽選に当選した場合に、電動役物６４０ａを継続開放させる動作パターンを設定する構成としたが、これに限るものではなく、第２入球口６４０にオーバー入賞した場合には継続開放抽選を実行することなく継続開放動作を設定する構成としても良い。或いは、第２入球口６４０にオーバー入賞した場合に、特図２保留球の入賞情報を先読みし、特図２保留球の中に特定の大当たり種別（または小当たり種別）に当選する保留球が存在する場合に継続開放動作を設定する構成としても良い。また、本第３４制御例の第５変形例では、ラウンド数カウンタ値に基づいて継続開放動作の動作パターンを決定し設定する構成としたが、これに限るものではなく、実行中の大当たり遊技の大当たり種別によって開放回数の異なる動作パターンを設定する構成としても良い。具体的には、５Ｒ大当たりの場合には５回開放される継続開放動作を設定し、１０Ｒ大当たりの場合には１０回開放される継続開放動作を設定する構成としても良い。なお、本第３４制御例の第５変形例では、継続開放動作を設定するための条件を、第２入球口６４０へのオーバー入賞により実行される継続開放抽選の当選としたが、これに限るものではなく、例えば、電動役物６４０ａが開放されてから特定タイミング（例えば、２秒経過時点）で第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合に、継続開放動作を設定する構成としても良い。このように構成する

ことで、遊技者にタイミングを図って第２入球口６４０に遊技球を入賞させる新たなゲーム性の遊技を提供することができる。

【７２０６】

次に、図２１６９を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）について説明する。図２１６９は、本第３４制御例の第５変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図２０７２参照）において実行される。大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）が実行されると、まず、大当たり遊技開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１８０１Ｊ）、大当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１８０３Ｊ）、時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を実行する。次いで、大当たり種別に対応するラウンド数をラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥに設定し（Ｓ１８２４Ｊ）、本処理を終了する。具体的には、実行される大当たり遊技が５Ｒ大当たりである場合には、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥにカウンタ値として「５」を設定し、１０Ｒ大当たりである場合には、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥにカウンタ値として「１０」を設定する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、大当たり開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１８０５Ｊ）。大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に１加算し（Ｓ１８１９Ｊ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１８０６Ｊ）。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの開放動作を設定し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１８０８Ｊ）、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値を１減算し（Ｓ１８２２Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０６Ｊの処理において新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、次に、第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１８０９Ｊ）。第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの閉鎖動作を設定し（Ｓ１８１０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり終了のタイミングであるかを判別する（Ｓ１８１１Ｊ）。大当たり終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定し（Ｓ１８１３Ｊ）、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値をクリアする（Ｓ１８２０Ｊ）。そして、時短付与処理を実行し（Ｓ１８１７Ｊ）、オーバー入賞終了処理（Ｓ１８２３Ｊ）を実行した後、本処理を終了する。

【７２０７】

次に、図２１７０を参照して、オーバー入賞終了処理（Ｓ１８２３Ｊ）について説明する。図２１７０は、このオーバー入賞終了処理（Ｓ１８２３Ｊ）を示したフローチャートである。オーバー入賞終了処理（Ｓ１８２３Ｊ）が実行されると、まず、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ１８５１Ｊ）、オーバー入賞フラグａｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ１８５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ１８５１Ｊ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥをオフに設定し（Ｓ１８５２Ｊ）、次いで、電動役物６４０ａが開放状態であるかを判別する（Ｓ１８５３Ｊ）。電動役物６４０ａが開放状態ではないと判別した場合には（Ｓ１８５３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、電動役物６４０ａが開放状態であると判別した場合には（Ｓ１８５３Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａを閉鎖状態とするための動作パターンを設定し（Ｓ１８５４Ｊ）、本処理を終了する。このように構成することで、不具合によりラウンド数カウンタ値と対応しない継続開放

動作パターンが設定されてしまった場合に、大当たり遊技終了後も電動役物６４０ａの継続開放が継続してしまうことを抑制することができる。

【７２０８】

次に、図２１７１を参照して、電動役物開閉制御（Ｓ１７０６Ｊ）について説明する。図２１７１は、この電動役物開閉制御（Ｓ１７０６Ｊ）を示したフローチャートである。電動役物開閉制御（Ｓ１７０６Ｊ）が実行されると、まず、電動役物６４０ａの開閉動作が設定されているかを判別し（Ｓ２１０１Ｊ）、開閉動作が設定されていない場合には（Ｓ２１０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、開閉動作が設定されていると判別した場合には（Ｓ２１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２１０２Ｊ）、開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０２Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放動作を設定し（Ｓ２１０３Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ２１０２Ｊの処理において、開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０２Ｊ：Ｎｏ）、次に、閉鎖タイミングであるかを判別し（Ｓ２１０４Ｊ）、閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０４Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの閉鎖動作を設定し（Ｓ２１０６Ｊ）、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであるかを判別する（Ｓ２１０８Ｊ）。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ２１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０８Ｊ：Ｎｏ）、電動役物６４０ａの開放動作の設定をクリアし（Ｓ２１０７Ｊ）、本処理を終了する。なお、大当たり遊技中に継続開放動作パターンが設定された場合に、第１特定入賞口６５の開放タイミングに合わせて電動役物６４０ａを開放させるための処理として、シナリオカウンタ２０３ａｊＣを用いた処理を実行すると良い。具体的には、電動役物６４０ａの継続開放動作パターンを動作シナリオ（図Ｃ６参照）によって制御する構成とし、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値によって電動役物６４０ａの開放タイミングであるか否かを判別する。このように構成する場合、第１特定入賞口６５を開放状態とさせるシナリオカウンタ値と、電動役物６４０ａを開放状態とさせるシナリオカウンタ値を同一の値とすることで、大当たり遊技のどのタイミングで継続開放抽選に当選しても次のラウンド開始時に電動役物６４０ａを開放状態とすることができる。なお、本第３４制御例の第５変形例では、第１特定入賞口６５の開放タイミングと電動役物６４０ａの開放タイミングを合わせる構成としたが、これに限るものではなく、第１特定入賞口６５の閉鎖タイミングに合わせて電動役物６４０ａを開放させる構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の第１特定入賞口６５が閉鎖している期間で右打ち遊技を継続しても電動役物６４０ａが開放され第２入球口６４０に遊技球が入賞するため、遊技球が無駄球（何れの入賞口にも入賞せず排出される球）となり難くなる。

【７２０９】

＜第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２１７２～図２１８１を参照して、本第３４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。まず、図２１７２を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）について説明する。図２１７２は、本第３４制御例の第５変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行されると、まず、演出ボタン２２のボタンセンサの状態を取得し（Ｓ３２０１Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値に１加算する（Ｓ３２０２Ｊ）。次に、センサ状況記憶カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値が５００であるかを判別し（Ｓ３２０２Ｊ）、５００であると判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｙｅｓ）、取得したセンサ状態を示す情報をセンサ状況記憶エリア２２３ｕｊに格納し（Ｓ３２０４Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値をクリアし（Ｓ３２０５Ｊ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３２０３Ｊの処理においてセンサ状況記憶カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ３２０６Ｊの処理では、ボタン演出開始タイミングであるかを判別し（Ｓ３２０６Ｊ）、開始

タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出開始処理を実行する（Ｓ３２１２Ｊ）。ここで、図２１７３を参照して、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）について説明する。図２１７３は、このボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）が実行されると、まず、センサ状況記憶エリア２２３ｕｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３４５１Ｊ）、現在ボタンセンサがオンであるかを判別する（Ｓ３４５２Ｊ）。ボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｎｏ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊにカウンタ値として５０００を設定し（Ｓ３４５７Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４５２Ｊの処理においてボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、過去４回以上オンが連続しているかを判別し（Ｓ３４５３Ｊ）、過去４回以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３４５３Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン長押し操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４６１Ｊ）、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥをオンに設定し（Ｓ３４６２Ｊ）、Ｓ３４６０Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３４５３Ｊの処理において、過去４回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３４５３Ｊ：Ｎｏ）、過去２回以上オンからオフへの遷移があるかを判別し（Ｓ３４５４Ｊ）、過去２回以上オンからオフへの遷移があると判別した場合には（Ｓ３４５４Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン連打操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５８Ｊ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥをオンに設定し（Ｓ３４５９Ｊ）、ゲージカウンタｘｊのカウンタ値として８を設定し（Ｓ３４６０Ｊ）、Ｓ３４５７Ｊの処理に移行する。Ｓ３４５４Ｊの処理において、過去２回以上オンからオフへの遷移がないと判別した場合には（Ｓ３４５４Ｊ：Ｎｏ）、ボタン一撃操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５５Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値として１を設定し（Ｓ３４５６Ｊ）、Ｓ３４５７Ｊの処理に移行する。

【７２１０】

図２１７２に戻り、説明を続ける。Ｓ３２０６Ｊの処理においてボタン演出の開始タイミングではないと判別した場合（Ｓ３２０６Ｊ：Ｎｏ）、またはＳ３２１２Ｊの処理が終了した場合には、操作有効期間中であるかを判別し（Ｓ３２０８Ｊ）、操作有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３２０８Ｊ：Ｙｅｓ）、操作判別処理を実行する（Ｓ３２１０Ｊ）。ここで、図２１７４を参照して、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）について説明する。図２１７４は、この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を示したフローチャートである。操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）が実行されると、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３０１Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３３０２Ｊ）。カウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｎｏ）、ボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３３０４Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、センサ状況記憶エリア２２３ｕｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３３０３Ｊ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３３１３Ｊ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ３３１３Ｊ：Ｙｅｓ）、連打演出処理を実行する（Ｓ３３１６Ｊ）。

【７２１１】

ここで、図２１７６を参照して、連打演出処理（Ｓ３３１６Ｊ）について説明する。図２１７６は、この連打演出処理（Ｓ３３１６Ｊ）を示したフローチャートである。連打演出処理が実行されると、ボタンセンサの状況がオフからオンへの遷移であるかを判別し（Ｓ３７５１Ｊ）、オフからオンへの遷移ではないと判別した場合には（Ｓ３７５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、オフからオンへの遷移であると判別した場合には（Ｓ３７５１Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ３７５２Ｊ）。ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３７５２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３７５３Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３７５３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３７５３Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカ

ウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３７５４Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５５Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５６Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３７５２Ｊの処理において、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３７５２Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３７５７Ｊ）、所定の操作が有効と判別されたことを示す態様としてゲージカウンタ値に対応するインジケータの態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５８Ｊ）、本処理を終了する。

【７２１２】

図２１７４に戻り、説明を続ける。Ｓ３３１３Ｊの処理において、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３１３Ｊ：Ｎｏ）、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３３１４Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３３１４Ｊ：Ｙｅｓ）、長押し演出処理を実行する（Ｓ３３１７Ｊ）。ここで、図２１７７を参照して、長押し演出処理（Ｓ３３１７Ｊ）について説明する。図２１７７は、この長押し演出処理（Ｓ３３１７Ｊ）を示したフローチャートである。長押し演出処理が実行されると、ボタンセンサが過去２回以上オンが連続しているかを判別し（Ｓ３８５１Ｊ）、過去２回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３８５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、過去２回以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３８５１Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ３８５２Ｊ）。ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３８５２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３８５３Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３８５３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３８５３Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３８５４Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３８５５Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３８５６Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３８５２Ｊの処理において、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３８５２Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３８５７Ｊ）、ゲージカウンタ値に対応するインジケータの態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８５８Ｊ）、本処理を終了する。

【７２１３】

図２１７４に戻り、説明を続ける。Ｓ３３１４Ｊの処理において、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３１４Ｊ：Ｎｏ）、一撃演出処理を実行する（Ｓ３３１５Ｊ）。ここで、図２１７５を参照して、一撃演出処理（Ｓ３３１５Ｊ）について説明する。図２１７５は、この一撃演出処理（Ｓ３３１５Ｊ）を示したフローチャートである。一撃演出処理が実行されると、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３５５１Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３５５１Ｊ：Ｎｏ）、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３５５７Ｊ）、ゲージカウンタ値をクリアし（Ｓ３５５８Ｊ）、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ３５５５Ｊ）、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３５５１Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３５５２Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３５５３Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３５５４Ｊ）、Ｓ３５５５Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【７２１４】

図２１７４に戻り、説明を続ける。Ｓ３３０２Ｊの処理において、操作有効期間カウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出終了処理を実行する（Ｓ３３１８Ｊ）。ここで、図２１７８を参照して、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）について説明する。図２１７８は、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）が実行されると、まず、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ４０５１Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４０５１Ｊ：Ｙｅｓ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥをオフに設定す

る（Ｓ４０５２Ｊ）。一方、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ４０５１Ｊ：Ｎｏ）、次いで、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ４０５３Ｊ）、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４０５３Ｊ：Ｙｅｓ）、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥをオフに設定する（Ｓ４０５４Ｊ）。次いで、今回のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し（Ｓ４０５５Ｊ）、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｙｅｓ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５６Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５７Ｊ）、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ４０５８Ｊ）、ゲージカウンタ値をクリアし（Ｓ４０５９Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０５５Ｊの処理において、ボタン演出成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｎｏ）、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０６０Ｊ）、Ｓ４０５８Ｊの処理に移行する。

【７２１５】

次に、図２１７９を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）について説明する。図２１７９は、本第３４制御例の第５変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）を示したフローチャートである。図２１７９に示すとおり、本第５変形例におけるコマンド判定処理は、上述した第３変形例におけるコマンド判定処理に対して、オーバー入賞コマンドを受信した場合に（Ｓ３５１７Ｊ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞関連処理（Ｓ３５１８Ｊ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。

【７２１６】

次に、図２１８０を参照して、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）について説明する。図２１８０は、この当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を示したフローチャートである。図２１８０に示したとおり、本第５変形例における当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）は、上述した第３変形例における当たり関連処理に対して、ラウンド数コマンドを受信した場合に（Ｓ３９０４Ｊ：Ｙｅｓ）、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３９２１Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３９２１Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物開放中の表示を表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ３９２２Ｊ）点と、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３９０６Ｊ：Ｙｅｓ）、従オーバー入賞フラグａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３９２３Ｊ）、オンであると判別した場合に（Ｓ３９２３ＪＹｅｓ）、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥをオフに設定する（Ｓ３９２４Ｊ）点で相違し、その他の処理については同一である。

【７２１７】

次に、図２１８１を参照して、オーバー入賞関連処理（Ｓ３５０８Ｊ）について説明する。図２１８１は、このオーバー入賞関連処理（Ｓ３５０８Ｊ）を示したフローチャートである。オーバー入賞関連処理（Ｓ３５０８Ｊ）が実行されると、まず、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥはオンであるかを判別し（Ｓ４７０１Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｎｏ）、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥをオンに設定し（Ｓ４７０２Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ｊの処理において、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、賞球数を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０３Ｊ）、電動役物開放中の表示を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０４Ｊ）、本処理を終了する。

【７２１８】

以上、説明したように、本第３４制御例の第５変形例では、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合に、新たに第２入球口６４０に遊技球が入賞（オーバー入賞）したことに基づいて継続開放抽選を実行し、継続開放抽選に当選した場合に、電動役物６４０ａを所定回数継続開放させること（継続開放動作）で、大当たり遊技中に獲得可能な賞球を増加させる構成について説明した。なお、本第３４制御例の第５変形例における継続開放では、第２入球口６４０に遊技球が１球入賞すると電動役物６４０ａが閉鎖状態となり、次の開放動作が実行される構成としたが、これに限るものではなく、継続開放動作が実行されている場合は、第２入球口６４０に遊技球が８球入賞した場合に

電動役物６４０ａを閉鎖状態とする構成としても良い。なお、このように構成する場合、継続開放動作における電動役物６４０ａの１回の開放時間を複数の開放時間から設定可能に構成すると良い。具体的には、継続開放動作における電動役物６４０ａの１回の開放時間として、例えば、３秒、５秒、１０秒の内から１の開放時間を設定可能に構成する。なお、一般的なパチンコ機では１分間（６０秒間）に１００球の遊技球を発射可能であることから、１０球の遊技球を発射するのに６秒を要するため、３秒の開放時間が設定された場合には、第２入球口６４０に遊技球が８球入賞する前に電動役物６４０ａが閉鎖状態となる。一方、１０秒の開放時間が設定された場合には、電動役物６４０ａの開放時間が経過する前に第２入球口６４０に遊技球を８球入賞させることができる。つまり、大当たり遊技中に電動役物６４０ａの継続開放動作が設定された場合に、第２入球口６４０への入賞によって獲得可能な賞球数を異ならせることができる。このように構成することで、大当たり遊技において獲得可能な賞球数を多様に可変させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、継続開放動作における電動役物６４０ａの１回の開放時間は、実行中の大当たり種別によって決定する構成としても良いし、継続開放抽選によって継続開放の有無に合わせて開放時間も決定する構成としても良い。大当たり種別によって開放時間を決定する構成としては、例えば、実行中の大当たり遊技の大当たり種別が大当たりＡであれば３秒の開放時間、大当たりＢであれば５秒の開放時間、大当たりＣであれば１０秒の開放時間が設定される。

【７２１９】

なお、本第３４制御例の第５変形例では、継続開放抽選に当選した時点で実行中の大当たり遊技ラウンド数に応じて異なる開放動作パターンを設定する構成としたが、これに限るものではなく、ラウンド数にかかわらず同一の開放動作パターンを設定し、電動役物６４０ａの開放回数が規定回数に達した場合にその開放動作を終了させる構成としても良い。具体的には、継続開放動作の開放動作パターンとして、３秒間の開放状態と、２秒間の閉鎖状態を１０回繰り返し実行する動作パターンを設定する構成とする。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３に電動役物６４０ａの開放回数を計測するためのカウンタ（開放回数カウンタ）を設ける。この開放回数カウンタは１回の大当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放回数を計測するカウンタであり、大当たり遊技中に電動役物６４０ａが開放状態となる毎にカウンタ値が更新（減算）される。そして、継続開放動作が設定される場合に、この開放回数カウンタのカウンタ値として、ラウンド数に対応する数値を設定する。そして、開放回数カウンタのカウンタ値が「０」になった時点で、設定された継続開放動作を完走していなくても設定されている開放動作パターンをクリアし、以降の開放動作を実行しないようにする。このように構成することで、継続開放動作の開放動作パターンとして複数の開放動作パターンデータを有することなく、開放回数カウンタに所定のカウンタ値を設定するだけで、電動役物６４０ａの開放回数を多様にすることができるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のデータ容量を軽減することができる。

【７２２０】

＜第３４制御例の第５変形例の別例１について＞

以下、第３４制御例の第５変形例の別例１について説明する。上述した第３４制御例の第５変形例では、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合であっても、その大当たり遊技中に普通図柄の当たりに当選しなければ電動役物６４０ａは開放状態とならないため、オーバー入賞が発生し難い構成であった。これに対して、第３４制御例の第５変形例の別例１では、特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合には、大当たり遊技中に１回は電動役物６４０ａが開放状態となる構成としている。具体的には、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において、大当たり遊技が開始される場合に、特図２保留球数が上限値であるかを判別し、上限値である場合には電動役物６４０ａのロング開放動作を設定する。このように構成することで、大当たり遊技開始までに特図２保留球を上限まで獲得した遊技者に対して継続開放抽選を受けるチャンスを創出できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【７２２１】
なお、大当たり遊技開始までに特図２保留球を上限まで獲得した遊技者に対して継続開放抽選を受けるチャンスを創出するための構成は、これに限るものではなく、例えば、大当たり遊技開始時に特図２保留球数が上限値であると判別した場合には、普通図柄抽選を特殊な第２当たり乱数テーブルで実行するためのフラグをオンに設定し、その大当たり遊技中に実行される普通図柄抽選は上気した特殊な第２当たり乱数テーブルを用いる構成としても良い。この特殊な第２当たり乱数テーブルで普通図柄抽選が実行される場合には、１／１で普通図柄の当たりに当選するように構成することで、大当たり遊技中に普通図柄抽選が実行されたことに基づいて必ず電動役物６４０ａをロング開放させることができる。
【７２２２】
＜第３４制御例の第５変形例の別例２について＞
以下、第３４制御例の第５変形例の別例２について説明する。本第３４制御例の第５変形例における継続開放では、第２入球口６４０に遊技球が１球入賞すると電動役物６４０ａが閉鎖状態となり、次の開放動作が実行される構成としたが、本第３４制御例の第５変形例の別例２では、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放される場合には、第２入球口６４０に遊技球が８球入賞した場合に電動役物６４０ａを閉鎖状態とする構成としている。また、上述した第３４制御例の第５変形例の別例１と同様に、大当たり遊技が開始される場合に特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合には、大当たり遊技開始時に電動役物６４０ａのロング開放が設定される構成としている。また、本第３４制御例の第５変形例の別例２では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に第２入球口６４０に入賞した遊技球数を最大８まで計測可能なカウンタ（入賞個数カウンタ）を設けている。この入賞個数カウンタは、電動役物６４０ａの１回の開放動作において第２入球口６４０に遊技球が入賞する毎にカウンタ値が１加算され、閉鎖状態となる場合にカウンタ値がクリアされる。本第３４制御例の第５変形例の別例２では、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放した場合に、継続開放抽選に代えて入賞個数カウンタのカウンタ値が規定数（５）以上となった場合（即ち、第２入球口６４０に規定数（５球）以上の遊技球が入賞した場合）に継続開放動作を設定する。このように構成することで、大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球を入球させようと遊技者に遊技球の発射を積極的に行わせることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。
【７２２３】
なお、継続開放動作が設定されている場合に、１回の開放動作中に遊技球が所定数入賞する毎に継続開放動作を強制終了させる抽選を実行する構成としても良い。具体的には、継続開放動作が設定されている状態で、１回の開放動作中に入賞個数カウンタのカウンタ値が「５」であると判別された場合には継続開放終了抽選を実行する。この継続開放終了抽選では、取得した継続開放抽選カウンタ値と、継続開放終了抽選テーブルに基づいて電動役物６４０ａの閉鎖動作の設定有無を抽選する。この継続開放終了抽選において電動役物６４０ａの閉鎖動作の設定有りに当選すると、実行中の開放動作を強制的に終了させ電動役物６４０ａを閉鎖状態とし、設定されている継続開放動作をクリアする。このように構成することで、遊技者に対して継続開放動作がいつ終了するのかというドキドキ感を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【７２２４】
なお、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放されている場合に、第２入球口６４０に遊技球が入賞しなかった場合には、実行中の大当たり遊技を強制終了させる構成としても良い。具体的には、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放され、そのロング開放の開放時間が終了する場合に入賞個数カウンタのカウンタ値が「０」であれば、実行中の大当たり遊技を強制終了させ、通常状態を設定する。このように構成することで、遊技者に遊技球の発射を継続させることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。
【７２２５】

なお、上述した第３４制御例の第５変形例と、別例１及び別例２の構成は、その全部または一部を組み合わせても良い。

【７２２６】

＜第３４制御例の第６変形例について＞

図２１８２～図２１９３を参照して、第３４制御例の第６変形例について説明する。上述した第３４制御例では、実行されるボタン演出が自動押下対象演出であった場合に、遊技者が演出ボタン２２を長押しすることで、内部的にボタンセンサがオフからオンに遷移した場合と同様の処理を行い、演出ボタン２２を連打しなくても連打と同様の処理が実行される構成であった。これに対して、本第３４制御例の第６変形例では、ボタン連打演出が実行された場合に、遊技者が選択ボタン６００と演出ボタン２２を同時に操作することで自動連打機能がオンとなる構成としている。このように構成することで、例えば、音量・光量を調整するために選択ボタン６００を遊技者が操作しているタイミングで特別図柄の変動演出としてボタン連打演出が実行された場合に、一度演出ボタン２２を操作するだけで音量・光量の調整を継続しながらボタン連打演出を楽しむことができるため、快適な遊技を提供することができる。また、ボタン演出中に特定の操作を実行することで、ボタン演出が設定されない期間を設けることができる構成としている。具体的には、ボタン演出の開始から終了まで演出ボタン２２の長押し操作を継続し、ボタン演出終了後にその長押し操作を止めることで、次回演出ボタン２２を操作するまでの期間でボタン演出を設定しない構成としている。このように構成することで、遊技者の好みに合わせてボタン演出の有無を設定することができるので、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。なお、本第３４制御例の第６変形例のパチンコ機１０は、上述した第３４制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７２２７】

＜第３４制御例の第６変形例における演出内容について＞

図２１８２を参照して、本第３４制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０の特徴的な演出内容について説明する。図２１８２（ａ）は、連打演出開始時に演出ボタン２２のみ操作された場合の表示画面の一例を示した図である。図２１８２（ａ）に示す状況では、主表示領域Ｄｍの中央部に第１小表示領域ＨＲ１に「連打！」の文字が表示され、演出ボタン２２を模したボタン態様Ｐｂ１が表示されており、主表示領域Ｄｍの正面視左側にはインジケータＧｇ１が表示されることで、演出ボタン２２を連打操作し、インジケータＧｇ１のゲージをＭＡＸの態様にすれば演出成功であることを遊技者に分かり易く報知している。また、図２１８２（ａ）では、遊技者が演出ボタン２２を１回操作したことに対応して、インジケータＧｇ１のゲージが１メモリ分点灯している。これにより、演出ボタン２２の操作が有効と判別されたことを遊技者は認識することができる。なお、遊技者が演出ボタン２２を押下した状態を継続（長押し）しても、内部的にはボタンセンサがオフからオンに遷移していないため、演出ボタン２２の操作が有効と判別されない。したがって、遊技者は演出ボタン２２の押下を一旦止め、再度演出ボタン２２を押下する必要がある。ここで、図２１８３を参照して、ボタン演出開始時に演出ボタン２２のみ操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係について説明する。図２１８３は、ボタン演出開始時に演出ボタン２２のみ操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係を示したタイミングチャートである。図２１８３に示す「演出内容」は、第３図柄表示装置８１に表示される演出内容を示しており、「ゲージの状況」はボタン連打演出におけるインジケータＧｇ１のゲージレベルの状況

を示しており、「操作有効期間」は演出ボタン２２の操作が有効と判別される期間であるかを示しており、「演出ボタンセンサ」は演出ボタン２２のボタンセンサのオン・オフ状況を示しており、「選択ボタンセンサ」は選択ボタン６００のボタンセンサのオン・オフの状況を示しており、オート連打フラグ２２３ａｊＦの状態を示している。図２１８３に示すように、ボタン演出が実行されると、演出ボタン２２の操作有効期間が設定される。図２１８３に示す例では、操作有効期間となった時点で演出ボタンセンサが「オン」を示し、選択ボタンセンサが「オフ」を示している。この場合、オート連打フラグ２２３ａｊＥはオフのままとなるため、オート連打機能はオンにならない。オート連打機能がオンにならない場合には、演出ボタン２２の長押し操作を継続しても演出ボタン２２の操作は有効と判別されず（ボタンセンサがオンでもゲージレベルは可変しない）、一度演出ボタン２２の長押し操作を止め、再度演出ボタン２２の操作を実行することで演出ボタン２２の操作が有効と判別される（ゲージレベルが可変する）。なお、図２１８３に示す通り、ボタン演出開始時点で演出ボタン２２のボタンセンサがオンである場合には、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報が過去２回以上連続してオンであれば、その演出ボタン２２の操作は有効と判別し、単発のボタン操作が実行された場合と同様にインジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させる。

【７２２８】

次に、図２１８２（ｂ）を参照して、連打演出開始時に演出ボタン２２と選択ボタン６００が同時に操作された場合について説明する。図２１８２（ｂ）に示すように、連打演出開始時に演出ボタン２２と選択ボタン６００が同時に操作された場合には、複数の操作手段の操作が有効と判別されたことを示す態様としてインジケータＧｇ１の下部に「オート連打ＯＮ」の文字が表示される。これにより、自動連打機能が有効となったことを遊技者は認識することができる。なお、この自動連打機能の詳細は後述するが、遊技者が演出ボタン２２の長押しすることで内部的には演出ボタンが連打された場合と同様の処理を行う機能である。このため、図２１８２（ａ）に示した状況とは異なり、遊技者が演出ボタン２２の押下を一旦止め、再度演出ボタン２２を押下しなくても内部的にはボタンセンサがオフからオンに遷移したと見なされ、演出ボタン２２の操作が有効と判別される。これにより、長押ししている期間に対応してインジケータＧｇ１のゲージが増加する。ここで、図２１８４を参照して、ボタン演出開始時に演出ボタン２２と選択ボタン６００が操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係について説明する。図２１８２（ｂ）に示すように、ボタン演出が実行され、操作有効期間となった時点で演出ボタンセンサと選択ボタンセンサが共にオンである場合には、オート連打フラグ２２３ａｊＥがオンに設定され、オート連打機能がオンとなる。オート連打機能がオンである場合には、演出ボタン２２が長押し操作された場合に内部的には連打操作があった場合と同様の処理が実行されるため、ゲージレベルが可変する。そして、ボタン演出が終了するとオート連打フラグ２２３ａｊＥはオフとなり、オート連打機能がオフとなる。なお、本第３４制御例の第６変形例では、オート連打フラグ２２３ａｊＥがオンとなったボタン演出中に遊技者が選択ボタン６００の操作を止めてもオート連打フラグ２２３ａｊＥはオフにならず、オート連打フラグ２２３ａｊＥがオンとなったボタン演出中に遊技者が演出ボタン２２の操作を止めてもオート連打フラグ２２３ａｊＥはオフにならない構成としている。なお、これに限るものではなく、ボタン演出中に演出ボタン２２の操作を止めた場合にはオート連打フラグ２２３ａｊＥをオフに設定しオート連打機能をオフにさせる構成としても良い。なお、本第３４制御例の第６変形例では、オート連打機能がオンになっても、演出ボタン２２が操作されていなければゲージレベルを可変させない構成としたが、これに限るものではなく、オート連打機能がオンである場合には遊技者が演出ボタン２２を操作しなくてもボタン操作があった場合と同様の処理を実行する構成としても良い。

【７２２９】

次に、図２１８５を参照して、ボタン演出禁止期間が設定された場合の演出内容について説明する。図２１８５は、ボタン演出禁止期間が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。本第３４制御例の第６変形例では、ボタン演出開始時からボタン演出終了

までの間、遊技者が演出ボタン２２の長押し操作を継続し、ボタン演出終了後に演出ボタン２２の長押し操作を止めた場合にはボタン演出禁止期間が設定される。このボタン演出禁止期間は、遊技者が次に演出ボタン２２を操作するまで継続し、その間はボタン演出が設定されない。ボタン演出禁止期間が設定されると、図２１８５に示すように、第４小表示領域ＨＲ４が形成され、「ボタン演出カットモード設定中。演出ボタンを操作すると通常モードに切り替わるよ」の文字が表示される。これにより、ボタン演出禁止期間が設定されており、演出ボタン２２を操作することでボタン演出禁止期間を解除することができることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【７２３０】

次に、図２１８６を参照して、ボタン演出中に演出ボタン２２の長押し操作を止めた場合の各種フラグの状態について説明する。図２１８６は、ボタン演出中に演出ボタン２２の長押し操作を止めた場合の各種フラグの状態を模式的に示したタイミングチャートである。図２１８６に示すように、「演出内容」は第３図柄表示装置８１に表示される演出内容を示し、「操作有効期間」は演出ボタン２２の操作が有効と判別される期間であるかを示し、「演出ボタンセンサ」は演出ボタン２２のボタンセンサの状態を示し、「単発フラグ」は単発フラグ２２３ｂｊＦの状態を示し、「操作継続中フラグ」は操作継続中フラグ２２３ｃｊＦの状態を示し、「ボタン演出禁止フラグ」はボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦの状態を示している。なお、単発フラグ２２３ｂｊＦは、ボタン演出開始時に演出ボタン２２のボタンセンサがオンとなっていることを示すためのフラグである。単発フラグ２２３ｂｊＦは、ボタン演出が開始された時点で演出ボタン２２のボタンセンサがオンであると判別された場合にオンに設定され、ボタン演出中に演出ボタン２２のボタンセンサがオフであると判別された場合、またはボタン演出が終了する場合にオフに設定される。また、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦは、ボタン演出開始からボタン演出終了までの期間、演出ボタン２２の長押し操作が継続して実行されていることを示すためのフラグである。操作継続中フラグ２２３ｃｊＦは、ボタン演出終了時に単発フラグ２２３ｂｊＦがオンである場合にオンに設定され、演出ボタン２２のボタンセンサがオフとなった場合にオフに設定される。また、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、ボタン演出禁止期間であることを示すためのフラグである。ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、演出ボタン２２の操作有効期間外に操作継続中フラグ２２３ｃｊＦがオフに設定された場合にオンに設定され、演出ボタン２２のボタンセンサがオンになった場合にオフに設定される。図２１８６に示す例では、ボタン演出が実行される前から演出ボタンセンサがオンの状態となり、ボタン演出開始時点でもオンのままとなっている。この場合、ボタン演出開始時点で演出ボタン２２のボタンセンサがオンであるため、単発フラグ２２３ｂｊＦはオンに設定される。その後、ボタン演出実行中に演出ボタン２２のボタンセンサがオフと判別されると、単発フラグ２２３ｂｊＦもオフに設定される。なお、ボタン演出実行中に単発フラグ２２３ｂｊＦがオフとなった場合には、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦはオンに設定されない。

【７２３１】

次に、図２１８７を参照して、ボタン演出中に演出ボタン２２を押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合の各種フラグの関係について説明する。図２１８７は、ボタン演出中に演出ボタン２２を押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合の各種フラグの関係を模式的に示したタイミングチャートである。上述した図２１８６の例と同様に、ボタン演出開始時点で演出ボタン２２のボタンセンサがオンであるため、単発フラグ２２３ｂｊＦはオンに設定される。そして、図２１８７に示す例では、演出ボタン２２の長押し操作を継続したままボタン演出が終了している。この場合、ボタン演出終了時点で単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであるため、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦがオンに設定され、単発フラグ２２３ｂｊＦはオフに設定される。その後、ボタン演出終了後に遊技者が演出ボタン２２の長押し操作を止め、演出ボタン２２のボタンセンサがオフに設定されると、ボタン演出禁止フラグ２２ｄｊＦがオンに設定され、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦはオフに設定される。そして、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオン

の状態で、演出ボタン２２のボタンセンサがオンであると判別された場合にボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦはオフに設定される。このように、本第３４制御例の第６変形例では、遊技者がボタン演出中に長押し操作を止めたにはボタン演出禁止期間を設定せず、ボタン演出終了後に長押し操作を止めた場合にはボタン演出禁止期間を設定する構成としている。これにより、遊技者は長押し操作を止めるタイミングによってボタン演出禁止期間を任意に設定することができるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。

【７２３２】

＜第３４制御例の第６変形例における電気的構成について＞

次に、図２１８８を参照して、本第３４制御例の第６変形例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１内容について説明する。図２１８８（ｂ）は、本第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２１８８（ｂ）に示す通り、上述した第３４制御例における音声ランプ制御制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３に対して、オート連打フラグ２２３ａｊＦと、単発フラグ２２３ｂｊＦと、操作継続フラグ２２３ｃｊＦと、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦと、を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。オート連打フラグ２２３ａｊＦは、自動連打機能が有効であることを示すためのフラグであり、ボタン演出開始処理（Ｓ３１１２Ｊ）において演出ボタン２２のボタンセンサがオンであり、且つ、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであると判別された場合にオンに設定され（Ｓ３４６５Ｊ）、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）またはボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）においてオフに設定される。

【７２３３】

単発フラグ２２３ｂｊＦは、操作有効期間中に演出ボタン２２が操作されたことを示すためのフラグである。この単発フラグ２２３ｂｊＦは、遊技者によって操作有効期間中に演出ボタン２２が操作された場合にオンに設定され、遊技者が操作有効期間中に演出ボタン２２の操作を止めた場合、または、操作有効期間が終了する場合にオフに設定される。操作継続フラグ２２３ｃｊＦは、遊技者が操作有効期間中に演出ボタン２２の操作を開始し、操作有効期間終了時点でも演出ボタン２２の操作を継続して実行していることを示すためのフラグである。

【７２３４】

ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるフラグであり、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定されている期間は、特別図柄の変動表示においてボタン演出が設定されない。このボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、遊技者によって操作有効期間中に演出ボタン２２の操作が開始され、操作有効期間終了後にその操作が終了した場合にオンに設定される。

【７２３５】

＜第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２１８９～図２１９６を参照して、本第３４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。まず、図２１８９を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）について説明する。図２１８９は、本第３４制御例の第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行されると、まず、演出ボタン２２のボタンセンサの状態を取得し（Ｓ３２０１Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値に１加算する（Ｓ３２０２Ｊ）。次に、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００であるかを判別し（Ｓ３２０２Ｊ）、５００であると判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｙｅｓ）、取得したセンサ状態を示す情報をセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納し（Ｓ３２０４Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値をクリアし（Ｓ３２０５Ｊ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３２０３Ｊの処理においてセンサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ３２０６Ｊの処理では、ボタン演出開始タイミングであるかを判別し（Ｓ３２０６Ｊ

）、開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出開始処理を実行する（Ｓ３２１２Ｊ）。ここで、図２１９０を参照して、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）について説明する。図２１９０は、このボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）が実行されると、まず、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３４５１Ｊ）、現在ボタンセンサがオンであるかを判別する（Ｓ３４５２Ｊ）。ボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｎｏ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊにカウンタ値として５０００を設定し（Ｓ３４５７Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊに８を設定し（Ｓ３４６１Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４５２Ｊの処理においてボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６４Ｊ）、次いで、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３４６５Ｊ）、選択ボタン６００のボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３４５８Ｊの処理に移行する。一方、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６６Ｊ）、オート連打オン表示を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４６７Ｊ）、Ｓ３４５８Ｊの処理に移行する。このように、本第３４制御例の第６変形例では、ボタン演出が開始される場合に演出ボタン２２と選択ボタン６００が同時に操作されることで、自動連打（オート連打）機能がオンとなり、そのボタン演出中は演出ボタン２２を連打操作しなくても長押し操作するだけで連打操作があった場合と同様の処理が実行される。

【７２３６】

なお、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）の別例について説明する。まず、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３４５１Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊにカウンタ値として「５０００」を設定し（Ｓ３４５８Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊにカウンタ値として「８」を設定する（Ｓ３４６１Ｊ）。次いで、演出ボタン２２のボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３４５２Ｊ）、オンでなければ（Ｓ３４５２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、演出ボタン２２のボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６４Ｊ）、次に、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであるかを判別する（Ｓ３４６５Ｊ）。選択ボタン６００のボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６６Ｊ）、オート連打オン表示を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４６７Ｊ）、本処理を終了する。一方、選択ボタン６００のボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｎｏ）、次に、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報から過去２回以上オンが連続しているか（即ち、長押し操作されているか）を判別し（Ｓ３４６８Ｊ）、過去２回以上オンが連続している場合には（Ｓ３４６８Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３４６９Ｊ）、インジケータＧｇ１のゲージレベルをゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値に対応する態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４７０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３４６２Ｊの処理において、過去２回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３４６８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者がボタン演出開始前から演出ボタン２２の長押し操作を行ったままボタン演出が開始された場合に、一度だけその長押し操作に基づいてインジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理を実行することができる。なお、インジケータＧｇ１のゲージレベルが１度可変された後もその長押し操作を継続した場合、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定されなければ、その長押し操作によってインジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させる処理は実行されない。なお、ボタン演出開始時に演出ボタン２２のみが長押し操作されたことに基づいて、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させる場合には、第３図柄表示装置８１に「特殊押下中」の文字を表示するための表示用コマンドを設定する構成としても良い。このように構成することで、その長押し操作によりインジケータＧｇ１のゲージレベル

が可変するのは初回のみで、以降は長押し操作を継続してもインジケータＧｇ１のゲージレベルが可変しないことを遊技者に認識させることができる。

【７２３７】

なお、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオンに設定した場合に、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納されているセンサ情報をクリア（初期化）する構成としても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することができる。なお、このように構成する場合、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納されているセンサ情報のクリアが完了するまでに所定の初期化期間を要するが、この初期化処理が完了する前にオート連打機能がオンに設定されたことを報知する態様を表示しても良い。また、初期化処理が完了した場合にオート連打機能がオンに設定されたことを報知する態様を非表示としても良い。なお、本第３４制御例の第６変形例では、ボタン演出が開始時点において演出ボタン２２のボタンセンサがオンである場合に、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されている過去のセンサ情報に基づいて演出ボタン２２の操作が有効であるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではなく、ボタン演出開始から所定期間（例えば、１秒）経過後のセンサ情報に基づいて演出ボタン２２の操作を有効とするか否かを判別しても良い。具体的には、ボタン演出開始時に演出ボタン２２のボタンセンサがオンである場合には、ボタン演出開始時点ではその操作を有効とせず、ボタン演出開始から１秒経過後もボタンセンサがオンの状態であればその操作を有効とし、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理を実行する。一方、ボタン演出開始から１秒経過前にボタンセンサがオフになれば、その操作を無効とし、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理を実行しない。このように構成することで、例えば、ボタン演出において特定のタイミングで演出ボタン２２を操作することで、遊技者に有利な遊技情報（例えば、設定付き遊技機における設定値や今回の特図変動の当否判定結果等）が報知される遊技機において、遊技者が演出ボタン２２に意図せず手を置いた状態でそのボタン演出が開始されてしまった場合に、演出ボタン２２の操作をキャンセルするか否かを遊技者が任意に選択できる。

【７２３８】

図２１８９に戻り、説明を続ける。Ｓ３２０６Ｊの処理において、ボタン演出開始タイミングではないと判別した場合（Ｓ３２０６Ｊ：Ｎｏ）、または、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）が終了した場合には、次に、操作有効期間中であるかを判別する（Ｓ３２０８Ｊ）。具体的には、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０以上である場合に操作有効期間で有ると判別する。操作有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３２０８Ｊ：Ｙｅｓ）、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を実行する。ここで、図２１９１を参照して、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）について説明する。図２１９１は、この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を示すフローチャートである。操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）が実行されると、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３０１Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３３０２Ｊ）。カウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｎｏ）、ボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３３０４Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｎｏ）、単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであるかを判別する（Ｓ３３１９Ｊ）。単発フラグ２２３ｂｊＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３１９Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ３３１９Ｊ：Ｙｅｓ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオフに設定し（Ｓ３３２０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３３０４Ｊの処理において、ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、センサ状況記憶エリア２２３ｕｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３３０３Ｊ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであるかを判別し（Ｓ３３０５Ｊ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０５Ｊ：Ｙｅｓ）、演出ボタン２２のボタンセンサのセンサ状況が過去２回以上オンが連続しているかを判別し（Ｓ３３０６Ｊ）、過去２回以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理を実行する（Ｓ３３０８Ｊ）。一方、オート連打フ

ラグ２２３ａｊＦがオンではないと判別した場合（Ｓ３３０５Ｊ：Ｎｏ）、または、Ｓ３３０６Ｊの処理において過去２回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｎｏ）、今回の演出ボタン２２のボタンセンサのオンは、オフからオンへの遷移であるかを判別し（Ｓ３３０７Ｊ）、オフからオンへの遷移であると判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を実行する。Ｓ３３０７Ｊの処理において、オフからオンへの遷移ではないと判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ３３０２Ｊの処理において、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出終了処理を実行し（Ｓ３３１８Ｊ）、本処理を終了する。

【７２３９】

次に、図２１９２を参照して、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）について説明する。図２１９２は、この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を示すフローチャートである。有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）が実行されると、まず、単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであるかを判別し（Ｓ３３５９Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３３５９Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ３３５１Ｊの処理に移行する。一方、単発フラグ２２３ｂｊＦがオフであると判別した場合には（Ｓ３３５９Ｊ：Ｎｏ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオンに設定し（Ｓ３３６０Ｊ）、Ｓ３３５１Ｊの処理に移行する。Ｓ３３５１Ｊの処理では、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別し（Ｓ３３５１Ｊ）、カウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｙｅｓ）、今回のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３３５２Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５３Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ３３５４Ｊ）。次いで、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３３５５Ｊ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであるかを判別する（Ｓ３３６１Ｊ）。オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ３３６１Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定し（Ｓ３３６２Ｊ）、オート連打オン表示を非表示とするための表示用コマンドを設定する（Ｓ３３６３Ｊ）。そして、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ３３５６Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３５１Ｊの処理において、ゲージカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５７Ｊ）、ゲージカウンタ値に対応するインジケータ態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３５８Ｊ）、本処理を終了する。

【７２４０】

次に、図２１９３を参照して、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）について説明する。図２１９３は、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）が実行されると、まず、オート連打フラグ２２３ａｊＦはオンであるかを判別し（Ｓ４０６１Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４０６１Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定する（Ｓ４０６２Ｊ）。次いで、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ４０５５Ｊ）、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｙｅｓ）、インジケータ値ＭＡＸの態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５６Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５７Ｊ）、Ｓ４０５８Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ４０５５Ｊの処理において、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｎｏ）、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０６０Ｊ）、Ｓ４０５８Ｊの処理に移行する。Ｓ４０５８Ｊの処理では、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ４０５８Ｊ）、ゲージカウンタ値をクリアする（Ｓ４０５９Ｊ）。次いで、単発フラグ２２３ｂｊＦはオンであるかを判別し（Ｓ４０６１Ｊ）、単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４０６１Ｊ：Ｙｅｓ）、操作継続中フラグをオンに設定し（Ｓ４０６２Ｊ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオフに設定する（Ｓ４０６３Ｊ）。一方、Ｓ４０６１Ｊの処理においても単発フラグ２２３ｂｊＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ４０６１

Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本第３４制御例の第６変形例では、ボタン演出開始時にオート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定されると、遊技者がボタン演出中に演出ボタン２２の操作を止めても、ボタン演出終了まではオート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定されたままとなるように構成したが、これに限るものではなく、ボタン演出開始時にオート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定された場合であっても、遊技者がボタン演出中に演出ボタン２２の操作を止めた場合には、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者の任意のタイミングでオート連打機能をオフに設定することができる。なお、ボタン演出の実行途中でオート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定した場合、オート連打機能がオンであることを報知する報知態様（図２１８２（ｂ）参照）を非表示とする処理を実行する。

【７２４１】

図２１８９に戻り、説明を続ける。Ｓ３２０８Ｊの処理において、操作有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３２０８Ｊ：Ｎｏ）、操作有効期間外処理を実行する（Ｓ３２１３Ｊ）。ここで、図２１９４を参照して、操作有効期間外処理処理（Ｓ３２１３Ｊ）について説明する。図２１９４は、この操作有効期間外処理（Ｓ３２１３Ｊ）を示したフローチャートである。操作有効期間外処理が実行されると、まず、演出ボタン２２のボタンセンサはオンであるかを判別し（Ｓ４７０１Ｊ）、ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであるかを判別する（Ｓ４７０２Ｊ）。ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０２Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦをオフに設定する（Ｓ４７０３Ｊ）。なお、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦをオフに設定した場合に、ボタン演出禁止期間が解除されたことを報知するための演出を実行しても良い。例えば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに「ボタン演出カットモードが解除されました」の文字を表示しても良い。または、特別図柄の変動表示中に実行される演出の１つとして用いられる装飾用可動役物（例えば、特別図柄の変動演出として、遊技者から視認できない収納位置から、第３図柄表示装置８１の表示画面の前面側に可動することで、特別図柄の当否判定結果を示唆するための可動役物）を通常の動作パターンとは異なる特定の可動パターンで可動させることでボタン演出禁止期間が解除されたことを報知しても良い。このように構成することで、遊技者にボタン演出禁止期間が正常に解除されたことを分かり易く認識させることができる。

【７２４２】

一方、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ４７０２Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ４７０１Ｊの処理において、演出ボタン２２のボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｎｏ）、次いで、操作継続フラグ２２３ｃｊＦはオンであるかを判別し（Ｓ４７０４Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４７０４Ｊ：Ｙｅｓ）、操作継続フラグ２２３ｃｊＦをオフに設定し（Ｓ４７０５Ｊ）、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦをオンに設定する（Ｓ４７０６Ｊ）。このように、本第３４制御例の第６変形例では、操作有効期間中に演出ボタン２２の操作が開始され、その操作が操作有効期間終了後に終了した場合、次回演出ボタン２２が操作されるまでの期間はボタン演出を設定しない構成としている。これにより、特別図柄の変動表示中にボタン演出を実行させるか否かを遊技者に設定させることが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となる。なお、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定されている期間は、選択ボタン６００への電力供給を遮断することで選択ボタン６００の操作を無効とする構成としても良い。このように構成することで、電力使用量を軽減することができる。

【７２４３】

また、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定された場合に、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定された時点におけるセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報を、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられたセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊとは異なるセンサ情報を記憶するための領域（復帰エリア

）に格納し、ボタン演出禁止期間が解除された後にボタン演出が実行される場合には、その復帰エリアに格納されているセンサ情報に基づいてボタン演出の演出態様を設定する構成としても良い。例えば、復帰エリアに記憶されているセンサ情報から演出ボタン２２のボタンセンサが連続してオンの状態が所定回数以上であると判別した場合には長押し演出態様のボタン演出を設定し、オフからオンに遷移している回数が所定回数以上であると判別した場合には連打演出態様のボタン演出を設定する。ボタン演出禁止期間が設定されている期間にもセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊのセンサ情報は更新されるため、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊにはボタンセンサがオフであることを示すセンサ情報が多くなるが、ボタン演出禁止期間が設定される前のセンサ情報が復帰エリアに記憶されることで、ボタン演出禁止期間が解除された後に実行されるボタン演出において遊技者の好みに合わせたボタン演出を提供し易くなる。なお、復帰エリアに記憶されているセンサ情報は、ボタン演出禁止期間が解除されてから１０分経過した場合、またはボタン演出禁止期間が設定されてから３０分経過した場合にクリされる構成としても良い。

【７２４４】

次に、図２１９５を参照して、特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）について説明する。図２１９５は、この特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）を示すフローチャートである。上述した第３４制御例における特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）に対して、演出態様設定処理（Ｓ４３１７Ｊ）を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図２１９６を参照して、演出態様設定処理（Ｓ４３１７Ｊ）について説明する。図２１９６は、この演出態様設定処理（Ｓ４３２７Ｊ）を示すフローチャートである。演出態様設定処理（Ｓ４３１７Ｊ）が実行されると、まず、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであるかを判別し（Ｓ４８０１Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ４８０１Ｊ：Ｎｏ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを図示しない通常の変動パターン選択テーブルに基づいて決定し設定する（Ｓ４８０２Ｊ）。なお、この通常の変動パターン選択テーブルには、特別図柄の変動表示中に第３図柄表示措置８１において実行される各種演出態様を含む表示用変動パターンが演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値に対応付けて規定されている。また、ここで決定される演出態様にはボタン演出も含まれており、表示用変動パターン種別によって、ボタン演出成功シナリオか失敗シナリオかが予め規定されている。Ｓ４８０１Ｊの処理において、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを図示しないボタン演出無し変動パターン選択テーブルに基づいて決定し設定する（Ｓ４８０３Ｊ）。このボタン演出無し変動パターン選択テーブルは、通常の変動パターン選択テーブルに対して、ボタン演出を含む演出態様が規定されていない。したがって、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンである場合には、ボタン演出を含む演出態様の表示用変動パターンが設定されなくなる。

【７２４５】

以上、説明したように、本第３４制御例の第６変形例では、ボタン演出が開始される場合に遊技者によって演出ボタン２２と選択ボタン６００が押下されることでオート連打機能（オート連打フラグ２２３ａｊＦ）をオンに設定し、演出ボタン２２のみが押下された場合にはオート連打機能をオンに設定しない構成について説明した。なお、オート連打機能（オート連打フラグ２２３ａｊＦ）をオンに設定するための条件は上記したものに限らず、例えば、演出ボタン２２と選択ボタン６００の押下を所定期間（例えば、５秒間）継続した場合に、オート連打機能（オート連打フラグ２２３ａｊＦ）をオンに設定する構成としても良い。

【７２４６】

なお、本第３４制御例の第６変形例では、オート連打機能がオンに設定されている場合に、演出ボタン２２を長押し操作することで連打操作が実行された場合と同様の処理を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、オート連打機能がオンに設定されている場合には、遊技者が演出ボタン２２を押下しなくても演出ボタン２２のボタンセンサがオンであると判別される構成としても良い。このように構成することで、ボタン演

出における演出ボタン２２の操作を億劫に感じる遊技者に対して演出ボタン２２の操作を継続しなくてもボタン連打演出を楽しませることができる。

【７２４７】

また、本第３４制御例の第６変形例では、ボタン演出の実行期間中に長押し操作を継続し、ボタン演出終了後にその長押し操作を止めた場合にボタン演出禁止期間を設定する構成としたが、操作有効期間外に演出ボタン２２が連打操作された場合にはボタン演出を設定する構成としても良い。このように構成することで、ボタン演出を楽しみたい遊技者に対して任意のタイミングでボタン演出を設定可能となるため、更に遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。

【７２４８】

なお、本第３４制御例の第６変形例の構成と、上述した第３４制御例の構成を組み合わせても良い。具体的には、実行されるボタン演出が自動押下対象演出である場合には、ボタン演出開始時に演出ボタン２２と選択ボタン６００が押下されることでオート連打機能をオンに設定可能とし、自動押下非対象演出である場合には、ボタン演出開始時に演出ボタン２２と選択ボタン６００が押下してもオート連打機能をオンに設定しない構成としても良い。

【７２４９】

なお、上述した第３４制御例及び各変形例の構成は、全部又は一部を組み合わせても良い。

【７２５０】

＜第３５制御例＞

次に、図２１９７から図２２３３を参照して、第３５制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した各制御例におけるパチンコ機１０にて記載した通り、従来型のパチンコ機１０では、遊技者が操作ハンドル２１を操作することで発射された遊技球が入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）へと入球したことに基づいて遊技者に有利な特典（当たり遊技）を付与するか否かの抽選（特別図柄抽選）が行われ、その抽選結果（当たり当選、外れ等）を遊技者に示すための演出（変動演出）を、演出の一部として液晶画面（第３図柄表示装置８１）や、音声（音声出力装置２２６）を用いて実行することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させるように構成されていた。つまり、パチンコ機１０にて実行される遊技（特別図柄抽選の結果に基づいて当たり遊技が実行されることを目指して入球口へと遊技球を入球させる遊技）に対して遊技者が飽き難くなるように構成されていた。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技を終了した後に、今回の遊技の結果に基づく各種情報（遊技結果に関する情報や実行された変動演出の内容に関する情報）を遊技者が持ち帰ることができず、パチンコ機１０での遊技を終了した遊技者に対して次回も遊技を行おうと思わせ難いものであった。

【７２５１】

これに対して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が有する外部端末（外部端末Ｇ１０１）と、パチンコ機１０が有する通信モジュール（第１通信制御装置）とで双方向通信可能に構成している。そして、パチンコ機１０が有する第１通信制御装置から出力された各種情報（変動演出の演出態様に関する情報、遊技結果に関する情報）を外部端末（外部端末Ｇ１０１）が受信することで、今回行われた遊技の内容や付与された特典情報を遊技者自身が保有する外部端末にて管理可能となるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０での遊技を終了した遊技者が、今回行った遊技の内容を、外部端末を用いて振り返ることができるため、遊技の内容を振り返りながら次回の遊技の予定を立て易くすることができる。

【７２５２】

さらに、外部端末側で決定した情報（カスタム情報）を第１通信制御装置へと出力することで、外部から入力した情報（カスタム情報）に基づいた変動演出を実行可能に構成しているため、パチンコ機１０の製造過程にて予め記憶されているデータのみを用いて変動演出を実行する場合に比べて、変動演出の演出態様を多様化し易くすることができる。

【７２５３】
ここで、従来より、複数の機器間で情報を通信可能に接続する技術として、例えば、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信を用いる技術が知られている。しかしながら、上述した近距離通信機能を用いて外部端末と遊技機とを接続する際に、遊技者に対して煩雑な作業を行わせる必要があった。具体的には、多数の遊技機が設置されている遊技場では、各遊技機が横並びに数十台設置（島設置）されており、更に、遊技機が数十台設置されている島が、遊技者が通行可能な幅を有する通路を挟んで複数設置されるように構築されているため、島間の通路に立っている状態や、各遊技機に対応する座席に着席している状態にて近距離通信を実行しようとした場合に、通信範囲内に複数台の遊技機が存在してしまい、通信対象となる遊技機を遊技者が任意の作業で選択する必要があった。

【７２５４】
より具体的には、外部端末側にて任意の遊技機が有する固有コード（パスワード）を入力することで複数の遊技機の中から任意の遊技機が有する通信モジュールとの接続を行う必要があった。さらに、近年では、遊技者が遊技に飽きてしまい、遊技機の稼働が低下してしまうことを防ぐために、遊技場に設置されている遊技機の種類を頻繁に入れ替えるという事情があることから、例えば、特定の遊技機に対して固有コード（パスワード）を暗記したとしても、その暗記した固有コード（パスワード）を利用できる期間が短くなってしまうという問題があった。

【７２５５】
これに対して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、外部端末との間で各種情報を通信可能に構成されている第１通信モジュール（近距離通信用モジュール）とは別に、外部端末と接続するための第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）を設けており、遊技者が外部端末を第２通信モジュールに近づける作業を行うだけで任意のパチンコ機１０と外部端末との接続を完了させることができるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して煩雑な作業を行わせること無く遊技を行わせることができる。さらに、複数のパチンコ機１０が設置されている遊技場において、自身が保有する外部端末と任意のパチンコ機１０とを容易に接続することができる。

【７２５６】
上述した各第１制御例におけるパチンコ機１０は、図１に示した通り内枠１２と遊技盤１３とから構成されており、複数種類のパチンコ機１０に対して流用可能な各種機構を内枠１２に配設し、個々のパチンコ機１０専用の各種機構を遊技盤１３に配設するように構成している。これにより、内枠１２を変更すること無く、遊技盤１３のみを変更するだけで遊技場に既に設置されているパチンコ機１０を新たなパチンコ機１０へと変更（入れ替える）することが可能となり、新たなパチンコ機１０を設置するためのコストを削減することができるものであった。しかしながら、遊技機を形成する複数の部材のうち他の種類の遊技機へと流用可能に構成した場合には、遊技機として適切では無い部材の組合せが生じてしまうという問題点があった。このように構成されたパチンコ機１０において、例えば、外部端末との接続認証用に用いられる第２通信モジュールを内枠１２側に設け、外部端末との情報通信用に用いられる第１通信モジュールを遊技盤１３側に設けた場合には、新たなパチンコ機１０を設置するために、既存のパチンコ機１０の遊技盤１３のみを入れ替えた際に第１通信モジュールと第２通信モジュールとの組合せも異なってしまい、外部端末との接続認証を正常に行われ難くなるという問題があった。

【７２５７】
ここで、本第３５制御例におけるパチンコ機１０にて用いられるパチンコ機１０と外部端末との接続認証方法について簡単に説明をすると、パチンコ機１０の内枠側に設けられた第２通信モジュールは、所定範囲（１センチ）の領域内に進入してきた検知対象物（ＩＣタグ）を検知可能な検知手段を設けており、遊技者が外部端末を第２通信モジュールに近づける動作を行うことで検知される構成要素、即ち外部端末に設けられている検知対象物（ＩＣタグ）を検知手段が触れずに検知した場合に、対応する第１通信モジュール用の

機器名、アドレス、パスワードといった接続用情報（ペアリング情報）を外部端末へと出力する。その後、第２通信モジュールから出力された接続用情報（ペアリング情報）が入力された外部端末側で、入力された接続用情報を用いた第１通信モジュールとの接続処理が実行され、その接続処理が正常に完了した場合にパチンコ機１０と外部端末とが外部通信可能な通信状況となるように構成している。このように構成することで、外部端末を保有している遊技者は、任意のパチンコ機１０に近付いて内枠１２に設けられた第２モジュールの検知手段へと外部端末を近づけるだけで容易にパチンコ機１０との接続を完了することができる。

【７２５８】

また、第２通信モジュールから出力された接続用情報（ペアリング情報）に基づいて特定の第１通信モジュールに対して接続要求を行うため、複数の第１通信モジュールが存在している（複数のパチンコ機１０が設置されている）遊技場であっても、任意のパチンコ機１０以外のパチンコ機１０と外部端末とが接続されてしまうことを抑制することができる。このように構成された本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を終了する際に外部通信接続を解除するための処理を実行した直後に、自動的に外部通信が再接続されてしまう虞があった。具体的には、パチンコ機１０を遊技する遊技位置に位置している状態（パチンコ機１０に対応する座席に着席している状態）で外部通信接続を解除した場合には、当該パチンコ機１０が有する第１通信モジュール（近距離通信用モジュール）の検知範囲内に遊技者が有する外部端末Ｇ１０１が存在している状態となるため、外部通信接続を開始する際に取得した接続用情報（ペアリング情報）を用いた接続処理が自動的に実行されてしまうという問題があった。また、この問題を解決するために、外部端末Ｇ１０１が取得した接続用情報が、接続処理を１回実行した後にクリアされるように構成する技術も考えられるが、このような構成を用いた場合には、例えば、実行された接続処理にて不具合が発生してしまい再度接続処理を実行する（リトライする）状況が発生した場合において、遊技者に対して新たに接続用情報を取得させる作業（外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）とを近づける作業）を行ってもらう必要があり、遊技者が煩わしさを感じてしまうという問題があった。加えて、パチンコ機１０での遊技を行っている最中に休憩等で離席することで、一旦、外部端末Ｇ１０１が第１通信モジュールの検知範囲から外れてしまった場合にも遊技に復帰する際に再度遊技者に対して新たに接続用情報を取得させる作業（外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）とを近づける作業）を行ってもらう必要があり、遊技者が煩わしさを感じてしまうという問題があった。

【７２５９】

これに対して、本第３５制御例では、外部端末Ｇ１０１が有するＲＡＭ（記憶手段）に、少なくとも外部接続通信期間中は接続情報が保持されるように構成し、外部通信接続が解除されるまでは保持されている接続情報を用いて外部端末Ｇ１０１と、パチンコ機１０とが自動的に再接続されるように構成している。さらに、外部通信接続を解除するための処理が完了した時点で、第１通信モジュールに対応する接続情報の一部（パスワード）が異なる内容へと更新されることで、外部通信接続を解除するための処理が完了したにも関わらず、再度パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが自動的に接続されてしまうことを防ぐように構成している。このように構成することで、遊技を開始してから終了するまでの間、遊技者に煩わしさを感じさせること無く遊技を行わせることができる。

【７２６０】

本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更し、新たに、音声ランプ制御装置１１３と双方向通信可能に接続されている通信制御装置（第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１）を設けた点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行す

る制御内容の一部とを変更し、通信制御装置（第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１）にて実行される制御内容を追加した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７２６１】

＜第３５制御例におけるパチンコ機１０の構成について＞

図２１９７は、第３５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図２１９７に示した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０（図２参照）に対して、内枠１２の左側（上皿１７の左上側）に検知面Ｃ３５１が位置するように第２通信制御装置Ｃ３０１が設けられている。それ以外の各種構成については、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、図２１９８（ａ）を参照して、パチンコ機１０の内枠１２における第２通信制御装置Ｃ３０１近傍の構造について説明をする。図２１９８（ａ）は、パチンコ機１０の内枠１２に設けられている上皿１７の一部を平面視した模式図である。図２１９８（ａ）に示した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、正面枠１４から正面側に張り出すように上皿１７が形成されており、その底面部１７ａに賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面部１７ａは正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面部１７ｂには、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図４参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。さらに、第２通信制御装置Ｃ３０１の入力部となる検知面Ｃ３５１が枠ボタン２２の左側に位置するように設けられている。この検知面Ｃ３５１に対して遊技者が外部端末Ｇ１０１を近接させることで第２通信制御装置Ｃ３０１と外部端末Ｇ１０１との超近距離無線通信が実行可能となる。

【７２６２】

図２１９８（ａ）に示した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、上皿１７の平面視左側に検知面Ｃ３５１を配設しているため、操作ハンドル５１を右手で操作している遊技者が左手を用いて外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近接させ易くすることができる。次に、図２１９８（ｂ）を参照して、実際に遊技者が外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近接させた場合における上皿１７付近の状況について説明をする。図２１９８（ｂ）は、パチンコ機１０の内枠１２が有する第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１と、外部端末Ｇ１０１とを非接触で近接させた状況を示した図である。図２１９８（ｂ）に示した通り、遊技者が左手を用いて検知面Ｃ３５１を覆う位置に外部端末Ｇ１０１を位置させた（第２通信制御装置Ｃ３０１の無線検知領域に進入させた）としても、上皿１７の底面部１７ａの開口部の少なくとも一部を遊技者が視認できるように構成している。よって、外部端末Ｇ１０１と第２通信制御装置Ｃ３０１とを超近距離無線通信させようと外部端末Ｇ１０１を移動させた状況であっても、上皿１７に排出（供給）された賞球や貸出球を容易に把握することができる。また、上皿１７の上面部１７ｂが、正面枠１４に対して離間した位置（底面部１７ａを介した位置）に設けられているため、上面部１７ｂに設けられた検知面Ｃ３５１に外部端末Ｇ１０１を近づけた際に、外部端末Ｇ１０１が正面枠１４に接触してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本制御例における外部端末Ｇ１０１は、遊技者が保有する装置であって、遊技者の嗜好に合わせるために様々なデザイン（外形）で製品化されることが考えられる。この場合であっても、パチンコ機１０の正面枠１４と離間した位置に上面部１７ｂが配設され、その上面部１７ｂに検知面Ｃ３５１を設けることによって、様々なデザイン（外形）の外部端末Ｇ１０１を遊技者が用いたとしても外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近づける操作を好適に行わせることができる。

【７２６３】

なお、本制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、上面部１７ｂの検知面Ｃ３５１に外部端末Ｇ１０１を近づける操作を好適に行わせる構成を用いているが、それ以

外にも機能性を持たせた構成としても良く、例えば、検知面Ｃ３５１が有する検知範囲（１センチ）内で外部端末Ｇ１０１を保持可能な保持手段をパチンコ機１０に設けたり、遊技者が遊技をしながら外部端末Ｇ１０１の表示面を視認できるように外部端末Ｇ１０１が保持されている位置や角度を検知面Ｃ３５１が有する検知範囲内で調整可能な調整手段をパチンコ機１０に設けたりしても良い。このように構成することで、遊技を開始する際に外部端末Ｇ１０１を任意の位置に保持する操作を行うだけで良く、パチンコ機１０の遊技を行っている最中に外部端末Ｇ１０１の位置を移動させる手間を省くことができる。さらに、外部端末Ｇ１０１を保持している状態で外部端末Ｇ１０１に向けて電力を供給することで電池残量を増加させる（充電する）ことが可能な電力供給手段を設けても良い。このように構成することで、同一のパチンコ機１０で長時間遊技を行った場合であっても、外部端末Ｇ１０１の電池残量が無くなってしまうことを抑制することができる。なお、パチンコ機１０に外部端末Ｇ１０１を保持可能な機構を設けた場合には、遊技者が任意の操作を実行しない限り外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０から取り外すことができないロック手段を設けても良い。

【７２６４】

＜第３５制御例における外部通信接続に関する表示画面について＞

次に、図２１９９から図２２０３を参照して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを用いた外部通信接続を行う際に、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容について説明をする。まず、図２１９９から図２２０３を参照して、外部通信接続に関連して第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様のうち特徴的な表示内容について説明をする。図２１９９（ａ）は、ＲＡＭクリア処理が行われた後の電源復帰中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２１９９（ａ）に示した通り、電源復帰処理が実行されている期間は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１や、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２１１によって立ち上げ処理が実行される期間であって、正常な遊技を実行可能となるまで第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍに「電源復帰中しばらくお待ちください」の文字が表示される。また、ＲＡＭクリア処理後の電源復帰中においては、異なる種類のパチンコ機１０の遊技盤１３へと入れ替えられた可能性があるため、遊技盤１３側が予め有する固有コードと、内枠１２側が予め有する固有コードとが一致するかのチェックを行う処理が実行されるため、副表示領域Ｄｓに「固有コードチェック中」の文字が表示される。

【７２６５】

本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が有する外部端末Ｇ１０１と外部通信可能に構成しており、実際に行われた遊技に関する特典情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力可能としている。このように構成されたパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を開始するまでに、パチンコ機１０側の固有データ（固有コード）を正確に特定しなければ、実際に遊技を行っているパチンコ機１０とは異なるパチンコ機１０と外部通信接続してしまったり、実際に遊技を行っているパチンコ機１０とは異なる種別のパチンコ機１０に関する特典情報が出力されてしまったりする虞があった。特に、新たな種別のパチンコ機１０を設置する際に、既設の内枠１２に対して遊技盤１３のみを入れ替える作業を行った場合において、外部出力される特典情報の内容が、新たに入れ替えられた遊技盤１３では無く、撤去された遊技盤１３に対応するパチンコ機１０に関する特典情報の内容となってしまう虞があった。これに対して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の入替作業のうち、遊技盤１３のみを入れ替える場合において必ず実行されるＲＡＭクリア処理が行われた場合には遊技盤１３側が予め有する固有コードと、内枠１２側が予め有する固有コードとが一致するか否かを判別するための処理を実行するように構成しており、各固有コードが一致した場合に、電源復帰後（正常な遊技を実行可能な状態となった後）の状況を外部通信可能な状態とするように構成している。

【７２６６】

また、上述した固有コードチェックの結果として、各固有コードが一致していないと判別された場合には、遊技盤１３側が有する固有コードに関する情報を、内枠１２側に設定

する処理を行うことで、各固有コードが一致するように構成している。本処理を実行することで、内枠１２側が過去に有していた固有コード（撤去された遊技盤１３に対応する固有コード）を破棄することができるため、遊技者が有する外部端末Ｇ１０１に対して、撤去されたパチンコ機１０、即ち、遊技者が実際に遊技を行っていない種別のパチンコ機１０に関する特典情報が出力されてしまうことを防止することができる。

【７２６７】

なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、ＲＡＭクリア処理が実行された場合にのみ遊技盤１３側が予め有する固有コードと、内枠１２側が予め有する固有コードとが一致するかのチェックを行う処理が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０に対して電源投入される毎（電源復帰処理が実行される毎）に各固有コードをチェックする処理を実行するように構成しても良いし、遊技盤１３のみが入れ替わるパチンコ機１０の入替作業が行われた場合に実行される処理中に各固有コードのチェックが行われるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０の入替作業が行われたにも関わらず各固有コードのチェックが行われない事態が発生することを確実に防止することができる。

【７２６８】

次に、電源復帰処理中に実行された固有コードのチェック処理の結果、各固有コードが一致していると判別された場合に表示される表示内容について、図２１９９（ｂ）を参照して説明する。図２１９９（ｂ）は、電源復帰処理が終了した後の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。図２１９９（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍには、現在が正常な遊技が実行可能な状況であることを遊技者に認識させることが可能な表示態様として、装飾図柄ｓｚが停止表示されている表示画面（デモ画面）が表示され、小表示領域Ｄｍ１には、現在が遊技中（特別図柄変動中）では無いことを示すための「デモ中」の表示態様が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの下方に形成された副表示領域Ｄｓでは、外部通信に関する様々な情報に対応する表示態様が表示されている。具体的には、副表示領域Ｄｓ内の小表示領域Ｄｓ１には、外部通信に関する現在の状況を示すための通信状況態様として「外部通信可」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、遊技者が外部通信接続を行うために必要な作業を案内するための案内態様として「外部端末を近づけて下さい」の表示態様が表示されている。そして、遊技者が図２１９９（ｂ）に示した表示画面を視認することで、対象となるパチンコ機１０が空き台（他の遊技者が遊技していない状態）であること、外部通信接続可能なパチンコ機１０であること、及び、外部通信接続を開始するために行うべき作業内容について容易に把握することができる。

【７２６９】

図２１９９（ｂ）に示した表示画面を確認した上で、遊技者が自身の外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近づけると、次に、図２２００（ａ）に示した表示画面が表示される。図２２００（ａ）は、遊技者が外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけたことに基づいて表示される表示画面の一例を示した図である。図２２００（ａ）に示した通り、パチンコ機１０は遊技が行われていない期間（デモ期間）が継続しているため、主表示領域Ｄｍにはデモ画面が、小表示領域Ｄｍ１には「デモ中」の表示が継続して表示されており、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、通信状況態様として、外部通信接続を行っている最中であることを示すための「外部通信接続中」の表示態様が表示されている。また、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信接続が完了するまでの残期間がカウントダウン表示されるように構成しており、図２２００（ａ）では「接続完了まで残り５秒」の表示態様が表示されている。このように、遊技者が外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけたことに基づいて小表示領域Ｄｓ１に表示される通信状況態様を変化させるように構成することで、今からパチンコ機１０の遊技を行おうとしている遊技者、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面が視界に入るように位置している遊技者に対して、外部通信接続が開始されたことを分かり易く把握させることができる。

【７２７０】
　また、小表示領域Ｄｓ２にて外部通信接続が完了するまでの残期間が可変表示されるので、遊技者に対して外部通信接続が完了してから遊技を行うか、外部通信接続が完了するよりも前に遊技を行うかを選択させ易くすることができる。なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、小表示領域Ｄｓ２に表示される表示態様として、外部通信接続が開始されたと判別したタイミングで予め定められた残期間（５秒）が随時カウントダウンされる表示態様を表示するように構成しており、外部通信接続に関する処理の進捗を判別した結果に基づいて残期間を表示させる処理は行っていないため、例えば、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との通信環境が悪く、情報の送受を行うための通信処理の処理時間が延びたり、同一の通信処理を複数回実行（リトライ）したりすることで、外部通信接続に関する処理に要する期間が小表示領域Ｄｓ２に表示された残期間よりも長くなる場合もある。この場合は、小表示領域Ｄｓ２に表示された表示態様が残期間０秒を示した後に、「待機中」の表示態様が外部通信可能な状況となるまで継続表示される。
【７２７１】
　そして、正常に外部通信接続が完了すると、図２２００（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２２００（ｂ）は、外部通信接続が正常に完了した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２２００（ｂ）に示した通り、正常に外部通信接続が完了すると、小表示領域Ｄｓ１には、外部端末Ｇ１０１と外部通信接続されている状況であることを示すための通信状況態様として「外部通信中」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信によって外部端末Ｇ１０１から出力された情報（ユーザー名）を用いた通信中表示態様として「ようこそ○○さん」の表示態様が表示される。このように構成することで、パチンコ機１０と通信接続された外部端末Ｇ１０１が、自身が有する外部端末Ｇ１０１であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。
【７２７２】
　ここで、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信接続が正常に完了した場合において、パチンコ機１０側から外部端末Ｇ１０１に向けて初期通信情報として、パチンコ機１０の種別に関する情報、遊技者が来店している遊技場の情報、パチンコ機１０の番号（台番）に関する情報が出力される一方で、外部端末Ｇ１０１側からパチンコ機１０に向けて初期通信情報として、外部端末Ｇ１０１の保有者に関する情報（ユーザー名）や、予め外部端末Ｇ１０１側で任意に選択決定している遊技環境（音量レベル、光量レベル等）に関する情報（カスタム情報）が出力されるように構成し、外部通信接続の完了後、パチンコ機１０を用いた遊技を行わなくとも、完了した外部通信接続が正常に完了しているか否かを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、図２２００（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面に、外部端末Ｇ１０１から出力された保有者情報を用いた通信中表示態様を表示するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、外部端末Ｇ１０１から出力された遊技環境に関する情報を用いて、パチンコ機１０の音量レベルや光量レベルを遊技が開始されるよりも前に任意の値に設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が希望する任意の遊技環境での遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。
【７２７３】
　次に、外部通信中に実行された遊技の結果に基づいて、外部端末Ｇ１０１に向けて特典情報が出力される場合における表示画面について、図２２０１（ａ）を参照して説明をする。図２２０１（ａ）は、特典情報が外部出力される場合に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者の遊技意欲を高めるために、外部通信接続中に実行された遊技の結果（特別図柄抽選の結果）や、実行された変動演出の内容に基づいて特典情報（特典映像等）を外部出力可能に構成している。図２２０１（ａ）は、外部通信中における遊技の結果として、初めて特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて特典情報が外部出力される場合の表示内容を示しており、主表示領域Ｄｍでは、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示すための表示態様「９９９」で装飾図柄ｓｚが停止表示され、小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄に対応する

第３図柄が「９９９」で停止表示されている。そして、小表示領域Ｄｓ２には、特典情報の付与条件が成立したことと、付与される特典内容に関する情報を示すための表示態様として「大当たりおめでとう！！特典映像プレゼント！！」の文字が表示されている。

【７２７４】

図２２０１（ａ）に示した表示画面が表示されると、その後、パチンコ機１０では大当たり遊技が開始されると共に、外部端末Ｇ１０１に向けて、特典情報として特典映像の画像データを少なくとも含む通信信号が出力される。そして、外部端末Ｇ１０１側で入力された通信信号に基づいて特典映像が表示される。つまり、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果に基づいて第１特典（特別図柄抽選で当たり当選したことに基づいて多くの賞球を獲得し易くなる当たり遊技が実行される特典）と、その第１特典とは異なる第２特典（付与条件の成立に基づいて外部端末Ｇ１０１へと出力される特典情報に含まれる特典データ）とを遊技者に付与することが可能となることから、特典情報を外部出力することができないパチンコ機１０に対して、複数の特典を遊技者に付与させ易くすることができ、遊技の興趣を高めることができる。さらに、図２２０１（ａ）に示した例によれば、上述した第１特典（大当たり遊技）と第２特典（特典映像データ）とが同一契機（大当たり当選）に基づいて遊技者に付与されることから、本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技に関する１の遊技結果に対して複数種類の特典を遊技者に付与することが可能になる。このように構成することで、１の特典付与条件が成立した場合に付与される特典の数を遊技者に把握させ難くすることができるため、実際に特典が付与されるまでの間、遊技者に興味を持たせ続け易くすることができる。

【７２７５】

そして、外部通信中の遊技を終了する場合には、図２２０１（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２２０１（ｂ）は、外部通信接続を解除（切断）する処理が行われている間に表示される表示画面の一例を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第３５制御例では、外部通信中の外部端末Ｇ１０１を操作することで、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと通信解除信号を出力し、パチンコ機１０に通信解除信号が入力されたことに基づいて接続中の外部通信が解除されるように構成している。そして、外部通信が解除されるタイミングにおいては、外部通信接続中に実行された遊技の累積データに関する遊技情報や、解除を契機に成立した特典付与条件に対応する特典情報が外部端末Ｇ１０１へと出力されるように構成している。よって、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了するための操作を実行してから実際に外部通信が解除（切断）されるまでには所定の待機期間を要することになる。図２２０１（ｂ）に示した表示画面は、この待機期間中に表示されるものであって、小表示領域Ｄｓ１には、現在の通信状況を示すための通信状況態様として「外部通信接続解除中」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信が間もなく解除されることを案内するための案内態様として「○○さんお疲れ様でした、またね！！」の文字が表示される。図２２０１（ｂ）に示した例では、遊技が行われていない状況（特別図柄変動が行われていない状況）にて外部通信を解除する例を示しているため、主表示領域Ｄｍにはデモ画面が表示されている。

【７２７６】

次に、図２２０２（ａ）を参照して、電源復帰処理中に行われる固有データチェック処理において、遊技盤１３側が有する固有データ（固有コード）と、内枠１２側が有する固有データ（固有コード）とが一致しなかった場合（不一致の場合）に表示される表示内容について説明をする。図２２０２（ａ）は、固有データチェック処理の結果として、遊技盤１３側が有する固有データ（固有コード）と、内枠１２側が有する固有データ（固有コード）とが一致しなかった場合（不一致の場合）に表示される表示画面の一例を示した図である。図２２０２（ａ）に示した通り、固有データチェック処理の結果が不一致である場合には、主表示領域Ｄｍに、固有データチェック処理の結果を示すための表示態様として「固有データエラー発生」の文字が表示され、さらに、固有データエラーを解消するための作業内容を案内するための案内態様として「ＰＵＳＨ押下で固有データの書き換えを行います」の文字が表示される。なお、上述した固有データチェック処理は、ＲＡＭクリ

ア処理後の電源復帰処理が実行されている期間中、即ち、特別図柄抽選が実行されていない期間中に実行されることから、図２２０２（ａ）に示した図では、小表示領域Ｄｍ１に「デモ中」と表示されている。なお、図２２０２（ａ）に示した状況は、ＲＡＭクリア処理後の電源復帰処理が正常に終了した状況であって、単に固有データチェック処理にて不一致と判別された状況を示しており、パチンコ機１０の遊技が規制されている状況では無い。よって、固有データの書き換え処理を行うこと無く遊技が実行されると（特別図柄抽選が実行されると）、図２２０３に示した通り、主表示領域Ｄｍを用いた特別図柄変動演出が実行される。

【７２７７】

ここで、図２２０３を参照して、固有データチェック処理にて不一致と判別された状況のまま特別図柄抽選が実行された場合における表示内容について説明をする。図２２０３は、固有データチェック処理にて不一致と判別された状況のまま特別図柄抽選が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２２０３に示した通り、特別図柄抽選は正常に実行されることから、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍでは、変動中の特別図柄に対応する装飾図柄ｓｚが変動表示される変動表示演出が実行され、小表示領域Ｄｍ１には、実行中の特別図柄変動に対応した第３図柄が変動表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの下方に形成された副表示領域Ｄｓ内の小表示領域Ｄｓ１には、現在が外部通信接続を行うことができない状況であることを遊技者に認識させることが可能な通信状況態様として「外部通信不可」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信接続を行いたい遊技者に対する案内態様として「外部通信希望の方は店員をお呼び下さい」の文字が表示される。

【７２７８】

つまり、本第３５制御例では、外部通信接続が可能な状況であっても、不可能な状況であっても、パチンコ機１０における特別図柄抽選を正常に実行することが可能に構成している。よって、外部通信接続の可否に関わらず特別図柄抽選が実行された場合には、主表示領域Ｄｍにて変動表示演出を実行することで遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、図２２０３に示した表示画面が表示された後に、特別図柄抽選が実行されていない状況が所定期間継続した場合（デモ中になった場合）には、図２２０２（ａ）に示した表示画面を再度表示するように構成している。このように構成することで、固有データチェック処理が不一致であることを示す表示態様を、特別図柄抽選が実行されていない期間を用いて強調表示することが可能となるため、遊技場の店員に対して分かり易く報知することができる。また、新たに遊技を行おうとする遊技者に対して、遊技を行う前に店員を呼び易くすることができる。

【７２７９】

＜第５１制御例における電気的構成について＞

次に、図２２０４から図２２１０を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２２０４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３と双方向通信可能な通信制御部Ｃ１０１を設けている点で相違している。その他の構成については、第１制御例と同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図２２０５を参照して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成のうち通信制御部Ｃ１０１の構成について詳細に説明をする。図２２０５は、通信制御部Ｃ１０１の電気的構成を示すブロック図である。本制御例におけるパチンコ機１０は、図２２０５に示した通り、通信制御部Ｃ１０１が、遊技盤１３側に設けられた第１通信制御装置Ｃ２０１と、内枠１２側に設けられた第２通信制御装置Ｃ３０１と、から構成されており、音声ランプ制御装置１１３と双方向通信可能に構成されている。本第３５制御例では、音声ランプ制御装置１１３から通信制御部Ｃ１０１に対して、外部端末Ｇ１０１へと出力するための特典情報やパチンコ機１０の遊技結果情報を含む通信用コマンドが送信され、通信制御部Ｃ１０１からは、音声ランプ制御装置１１３に対して外部端末Ｇ１０１との通信接続に関する情報や、外部端

末Ｇ１０１から受信したカスタム情報が送信されるように構成している。
【７２８０】
第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０には、該ＭＰＵＣ２１０により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭＣ２１１と、そのＲＯＭＣ２１１に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭＣ２１２と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。第１通信制御装置Ｃ２０１では、ＭＰＵＣ２１０によって、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種情報を外部端末Ｇ１０１へと出力する処理や、外部端末Ｇ１０１から受信した各種情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理や、音声ランプ制御装置１１３又は第２通信制御装置Ｃ３０１から受信した情報に基づいてパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を開始したり終了したりする処理といったパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との双方向通信に係る主要な処理を実行する１チップマイコンである。ＲＯＭＣ２１１は、図２２１０（ａ）に示した各種データテーブル等を有している。なお、ＲＯＭＣ２１１に規定されている各種データテーブル等の詳細な説明は後述する。ＲＡＭＣ２１２は、ＭＰＵＣ２１０の内部レジスタの内容やＭＰＵＣ２１０により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。入出力部Ｃ２１３は、音声ランプ制御装置１１３、および第２通信制御装置Ｃ３０１との間で情報（信号）を送受信するための有線接続部と、外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）を送受信するための無線接続部と、を有している。ここで、第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部Ｃ２１３が有している無線接続部の構成について説明をする。第１通信制御装置Ｃ２０１は、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信用の通信モジュールを搭載しており、接続認証がされた（通信接続している）外部端末と双方向通信可能に構成している。なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０に搭載されている近距離通信用の通信モジュールの規格や仕様については、従来から一般的に知られている技術であるためその記載を省略する。
【７２８１】
次に、第２通信制御装置Ｃ３０１は、ＭＰＵＣ３１０と、ＲＯＭ３１１と、ＲＡＭＣ３１２と、入出力部Ｃ３１３と、から形成されており、入出力部Ｃ３１３を介して外部端末Ｇ１０１と双方向に通信可能に構成している。
【７２８２】
なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３側に第１通信制御装置Ｃ２０１を搭載し、内枠１２側に第２通信制御装置Ｃ３０１を搭載しているが、これに限ること無く、第１通信制御装置Ｃ２０１と第２通信制御装置Ｃ３０１との両方を遊技盤１３側に搭載したり、内枠１２側に搭載したりするように構成しても良い。
【７２８３】
次に、図２２０６（ａ）を参照して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２２０６（ａ）に示した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）に対して、固有データ記憶エリア２０２ｊａを追加している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。固有データ記憶エリア２０２ｊａは、パチンコ機１０の主制御装置１１０に対応する固有データ（機種コード、製造ナンバー）が主制御装置１１０の製造段階で予め記憶される記憶領域であって、記憶されている情報が書き換えられないように形成されている。つまり、固有データ記憶エリア２０２ｊａには、パチンコ機１０毎に異なる内容の情報（固有データ）が記憶されている。
【７２８４】
ここで、図２２０６（ｂ）を参照して、固有データ記憶エリア２０２ｊａに記憶されている内容について説明をする。図２２０６（ｂ）は、固有データ記憶エリア２０２ｊａに

記憶されている内容を模式的に示した図である。図２２０６（ｂ）に示した通り、固有データ記憶エリア２０２ｊａには、２種類の情報種別「機種コード」、「製造ナンバー」のそれぞれに対して固有情報が記憶されており、「機種コード」に対して「ＡＡＡＡ」が、「製造ナンバー」に対して「１２３４５」が記憶されている。この「機種コード」は、パチンコ機１０の種類を示すための情報であって、同一種類のパチンコ機１０に対しては同一内容の「機種コード」が付されている。「製造ナンバー」は、パチンコ機１０が製造された順番に対応して付される情報である。具体的には、最初に製造されたパチンコ機１０の主制御装置１１０に対して「００００１」、次に製造されたパチンコ機１０の主制御装置１１０に対して「００００２」が付されるように構成している。つまり、図２２０６（ｂ）に示した図では、「ＡＡＡＡ」の機種コードを有するパチンコ機１０であって、１２３４５台目に製造されたパチンコ機１０の主制御装置１１０が有する固有データを示している。なお、本制御例では、「製造ナンバー」として、製造された順に５桁の数字を増加させる仕様を用いているが、個々のパチンコ機１０（主制御装置１１０）を識別可能な情報が記憶されていれば良く、複数の製造工場で同一種類のパチンコ機１０が製造される場合には、「製造ナンバー」を７桁にし、その７桁の領域のうち、最も異なる数字が付され難い領域（上１桁目の領域）を用いて製造工場に対応する情報を付して、残りの領域を用いてその製造工場にて製造された順序で製造ナンバーを付すように構成しても良く、例えば、Ｐ工場で製造された５０００台目のパチンコ機１０（主制御装置１１０）に対応する製造ナンバーとして「Ｐ００５０００」といった情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、市場に設置されている複数のパチンコ機１０がどの製造工場で製造されたのかを把握し易くすることができる。また、パチンコ機１０が複数の期間に分かれて製造された場合には、その製造時期に対応する情報を「製造ナンバー」の一部に付すように構成しても良い。さらに、本制御例ではパチンコ機１０の種類に対応する「機種コード」と、「製造ナンバー」とを組み合わせた固有情報を用いているが、これに限ること無く、別の固有情報を用いても良い。例えば、３種類以上の情報を用いて固有情報を作成しても良いし、１種類の情報のみで固有情報を作成しても良い。

【７２８５】

この固有データ記憶エリア２０２ｊａに記憶されている情報は、パチンコ機１０の製造工程にて予め書き込まれる情報であって、その内容が書き換えられないように構成している。つまり、市場に存在する複数のパチンコ機１０は、それぞれ異なる情報（固有情報）を有する主制御装置１１０が搭載されていることになる。なお、詳細な説明は省略するがこの固有情報を用いて、パチンコ機１０の製造タイミングや、どの遊技場にどの期間設置されたのかを把握可能な情報や、パチンコ機１０を廃棄したタイミング等が管理されるように構成している。このように構成することで、例えば、製造段階における不具合が後に発覚した場合であっても、不具合の虞があるパチンコ機１０を効率良く特定することができる。また、不正改造されたパチンコ機１０が市場に出回ったり、不法にパチンコ機１０が廃棄されたりした場合であっても、そのパチンコ機１０を取り扱っていた遊技場を追跡し易くすることができる。

【７２８６】

以上、説明をした通り、本第３５制御例では、各遊技機固有の情報（固有コード）を、「機種コード」と「製造ナンバー」とを組み合わせて形成しているため、他の情報と組み合わせること無く１の情報のみで他のパチンコ機１０と識別可能な固有データを生成する場合に比べて少ない情報数で固有データを生成することができる。

【７２８７】

次に、図２２０７（ａ）を参照して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵが有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２２０７（ａ）は、本第３５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図２２０７（ａ）に示した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂと、演出情

報コード記憶エリア２２２ｋｃと、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄと、を追加している点で相違している。なお、図２８（ａ）に示した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２が有する各種演出の態様を選択する際に用いられる各種選択テーブルについては、各種演出選択テーブル２２２ｊａと表記し、その詳細な説明を省略し、それ以外の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７２８８】

遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂは、外部端末Ｇ１０１に対して出力される特典情報と、所定期間中にパチンコ機１０にて実行された遊技の結果（判別回数、当たり回数、獲得遊技球数等）を累積した遊技結果情報と、が対応付けられて規定されているデータ記憶領域であって、後述する遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶された遊技結果情報を用いて現在の遊技結果が新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に参照される。ここで、新たな特典情報の付与条件を満たしていると判別された場合には、付与条件を満たした特典情報に対応する遊技結果コードを特定し、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されている出力特典情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理が実行される。詳細な説明は後述するが、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１と通信接続されている期間における遊技の結果を後述する遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに蓄積するように構成している。

【７２８９】

演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃは、外部端末Ｇ１０１に対して出力される特典情報と、所定期間中にパチンコ機１０にて実行された変動演出の演出態様に関する情報（演出パターン、プレミアキャラの出現有無、ボタン押下回数等）を累積した演出情報と、が対応付けられて規定されているデータ記憶領域であって、後述する演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶された演出情報を用いて現在の演出情報が新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に参照される。ここで、新たな特典情報の付与条件を満たしていると判別された場合には、付与条件を満たした特典情報に対応する演出情報コードと特定し、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されている出力特典情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理が実行される。詳細な説明は後述するが、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１と通信接続されている期間にて実行された変動演出の演出態様に関する情報を後述する演出情報記憶エリア２２３ｋｂに蓄積するように構成している。

【７２９０】

出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄは、外部端末Ｇ１０１に向けて出力される特典情報が予め記憶されている記憶領域であって、各遊技結果コードに対応させて特典情報が規定されている。この出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに記憶されている情報は、所定期間中に実行された遊技の結果に基づいて遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂを参照して遊技結果コードが決定された場合に読み出される。ここで、読み出された特典情報は、外部端末Ｇ１０１へと送信する情報が一時的に格納される一時格納領域（外部端末用送信バッファ）に格納され、外部端末Ｇ１０１へと情報を送信する処理において一時格納領域に格納されている情報が送信される。

【７２９１】

次に、図２２０７（ｂ）を参照して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２２０７（ｂ）は、本第３５制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図２２０７（ｂ）に示した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３（図２８（ｂ）参照）に対して、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａと、演出情報記憶エリア２２３ｋｂと、外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃと、固有情報記憶エリア２２３ｋｄと、カスタム情報記憶エリア２２３ｋｅと、を有している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７２９２】
遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａは、主制御装置１１０から出力された各種コマンドに基づいて特定した遊技結果を一時的に記憶可能な記憶領域である。この遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている情報は、外部端末との通信接続が継続している期間を対象に累積記憶されるように構成しており、外部端末との通信接続が解除された場合に記憶されている遊技結果情報がクリアされる。そして、現在の遊技結果が新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に用いられる。このように構成することで、自身の遊技結果のみを反映させた遊技結果情報を用いて出力される特典情報を決定することができる。なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末との通信接続が継続している期間中における遊技結果に関する情報（遊技結果情報）のみを遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶するように構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０の電源投入以降に実行された全ての遊技結果情報を遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶するように構成し、外部端末と通信可能（外部通信可能）となったタイミングや、外部通信状況が解除されたタイミングを記憶可能なタイミングフラグを設けることで、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている遊技結果情報のうち、対象となる期間（外部通信中の期間）中に記憶された遊技結果情報のみを反映させた遊技結果情報を用いることができるように構成しても良い。
【７２９３】
さらに、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信中に実行された遊技に関する遊技結果情報に基づいて特典情報を決定するように構成しているが、外部端末Ｇ１０１との双方向通信可能な利点を生かして、例えば、外部端末Ｇ１０１に記憶されている過去の遊技結果情報をパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に設けられた遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶させることが可能に構成することで、前回実行した遊技から継続して遊技結果情報を累積記憶させることが可能となるため、１回の遊技時間を長く確保できない遊技者であっても、長時間の遊技結果に応じた特典情報を獲得することができ遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【７２９４】
演出情報記憶エリア２２３ｋｂは、主制御装置１１０から出力された各種コマンドに基づいて決定された演出態様に関する演出情報を一時的に記憶可能な記憶領域である。ここで、本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、主制御装置１１０にて実行される特別図柄抽選の結果に基づいて特別図柄の変動パターンとして複数の変動パターンのうち１の変動パターンが決定され、決定された変動パターンに応じた変動時間で特別図柄変動が実行される。そして、特別図柄抽選の結果、及び決定された変動パターンに対応する変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力され、音声ランプ制御装置１１３にて受信した変動パターンコマンドに基づいて変動演出の演出態様として複数の演出態様のうち１の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の抽選結果が同一である場合であっても、異なる演出態様の変動演出を実行可能に構成している。そして、演出情報記憶エリア２２３ｋｂには、実際に実行された変動演出の演出態様に関する演出情報が記憶されるように構成している。この演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている演出情報は、新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に用いられる。
【７２９５】
外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃは、接続された外部端末Ｇ１０１に関する情報が一時的に記憶される記憶領域である。この外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃには、外部端末Ｇ１０１から出力された初期情報（ユーザー名、ユーザーランクなど）が記憶され、記憶された初期情報に対応する表示態様が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。なお、外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃに記憶されている情報は、外部通信接続が解除された場合に全てクリアされる。
【７２９６】
固有情報記憶エリア２２３ｋｄは、パチンコ機１０の主制御装置１１０が有する固有情

報（遊技盤側の固有情報）と、パチンコ機１０の正面枠１４側の固有情報（枠体側の固有情報）と、一時的に記憶するための記憶領域である。

【７２９７】

カスタム情報記憶エリア２２３ｋｅは、外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム信号を受信した場合に、受信したカスタム信号に対応するカスタム情報が一時的に記憶される記憶領域である。このカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに新たなカスタム情報が記憶された場合には、変動演出の態様が記憶されているカスタム情報に対応した態様で設定される。

【７２９８】

通信状況記憶エリア２２３ｊｆは、外部端末Ｇ１０１との通信接続状況に関する情報を一時的に記憶するための記憶領域である。本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末との通信状況に応じて、現在の状態を、未接続状態、外部通信接続中状態、外部通信中状態、外部通信接続解除中状態と、４つの状態の何れであるかを判別し通信状況記憶エリア２２３ｊｆに記憶するように構成している。そして、通信状況記憶エリア２２３ｊｆに記憶されている現在の状況（通信状況）に応じた処理が実行される。ここで、通信状況として規定されている４つの状態の詳細について説明をする。まず、未接続状態は、パチンコ機１０が正常に動作している状況において、外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信が行われていない状態であって、新たな外部通信接続を許容している状態である。外部通信接続中状態は、外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信の接続が開始されてから接続が完了するまでの期間に対応する状態であって、外部通信中状態は、外部端末Ｇ１０１との外部通信が可能な期間に対応する状態であって、外部通信接続解除中状態は、遊技者が遊技を終了する際に外部端末Ｇ１０１との外部通信の接続を解除している期間に対応する状態である。

【７２９９】

次に、図２２０８（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２が有する遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂに規定されている内容について説明をする。図２２０８（ａ）は、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図２２０８（ａ）に示した通り、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂには、特定された遊技結果情報に対応付けてコード種別が規定されている。具体的には、コード種別「１」に対して、遊技結果情報「遊技回数ランク１」が規定されている。この「遊技回数ランク１」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている特別図柄抽選の実行回数（特図抽選回数）の累積値５００回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で特別図柄抽選が５００回実行された場合に、コード種別「１」が特定される。そして、特定されたコード種別に対応する特典情報が出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄから読み出され、読み出された特典情報に対応する演出データ（画像データ、動画データ）が第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力される。第１通信制御装置Ｃ２０１では、受信した演出データがＲＡＭＣ２１２の入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに格納される。そして、外部端末Ｇ１０１が特典情報の受信を許容した場合に、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ領域に格納されている演出データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの出力データ領域にシフトし、第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部Ｃ２１３を介して外部端末Ｇ１０１に向けて無線通信で出力される。

【７３００】

図２２０８（ａ）に戻り説明を続ける。コード種別「２」に対して、遊技結果情報「遊技回数ランク２」が規定されている。この「遊技回数ランク２」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている特別図柄抽選の実行回数（特図抽選回数）の累積値１０００回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で特別図柄抽選が１０００回実行された場合に、コート種別「２」が特定される。次に、コード種別「３」に対して、遊技結果情報「当たり回数１」が規定されている。この「当たり回数１」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されて

いる当たり回数の累積値１０回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行された当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技等）の累積回数が１０回に到達した場合に、コード種別「３」が特定される。コード種別「４」に対しては、遊技結果情報「当たり回数２」が規定されている。この「当たり回数２」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている当たり回数の累積値３０回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行された当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技等）の累積回数が３０回に到達した場合に、コード種別「４」が特定される。コード種別「５」に対しては、遊技結果情報「獲得球数１」が規定されている。この「獲得球数１」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている獲得球数（賞球数）１００００個に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で払い出された賞球数が１００００個に到達した場合に、コード種別「５」が特定される。コード種別「６」に対しては、遊技結果情報「獲得球数２」が規定されている。この「獲得球数２」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている獲得球数（賞球数）３００００個に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で払い出された賞球数が３００００個に到達した場合に、コード種別「６」が特定される。コード種別「７」に対しては、遊技結果情報「全達成」が規定されている。この「全達成」は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況でコード種別「１」～「６」が全て特定された場合に対応する遊技結果情報である。なお、詳細な説明は省略するが、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂには上述したコード種別「１」～「７」以外にも様々なコード種別が遊技結果情報に対応付けて規定されている。例えば、外部通信接続が継続している期間の長さが第１期間（３時間）となった場合に特定されるコード種別や、第１期間よりも長い第２期間（５時間）となった場合に特定されるコード種別や、実行された特別図柄変動が特定変動時間（例えば、２００秒）であった場合に特定されるコード種別や、遊技者に有利となる遊技状態（例えば、確変状態）が設定された回数が特定回数（１０回）に到達した場合に特定されるコード種別がある。このように、本制御例では、特別図柄抽選の結果に基づく遊技結果に関する累積情報に基づいて特典情報を遊技者に提供することができるため、賞球を多く獲得しようと遊技を行っている遊技者に対して、並行して別の特典を付与する遊技を行わせることができる。

【７３０１】

次に、図２２０８（ｂ）を参照して、演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂの内容について説明をする。図２２０８（ｂ）は、演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図２２６５（ｂ）に示した通り、この演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂには、パチンコ機１０にて実行された演出（変動演出）の内容に応じて特定され得る演出情報とコード種別（「Ａ」～「Ｇ」等）とが対応付けて規定されている。具体的には、コード種別「Ａ」に対しては、演出情報「特定演出１」が規定されている。この「特定演出１」は、演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されているプレミア演出Ａが発生されたことに対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況でプレミア演出Ａが発生した場合に、コード種別「Ａ」が特定される。そして、特定されたコード種別に対応する特典情報が出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄから読み出され、読み出された特典情報に対応する演出データ（画像データ、動画データ）又は、カスタムデータが第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力される。第１通信制御装置Ｃ２０１では、受信した各種データがＲＡＭＣ２１２の入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ領域に格納される。そして、外部端末Ｇ１０１が特典情報の受信を許容した場合に、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ領域に格納されている各種データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの出力データ領域にシフトし、第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部Ｃ２１３を介して外部端末Ｇ１０１に向けて無線通信で出力される。

【７３０２】

コード種別「Ｂ」に対しては、演出情報「特定演出２」が規定されている。この「特定演出２」は、演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂに記憶されているプレミア演出Ｂが発生されたことに対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況でプレミア演出Ｂが発生した場合に、コード種別「Ｂ」が特定される。コード種別「Ｃ」に対しては、演出情報「リーチ回数１」が規定されている。この「リーチ回数１」は、演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂに記憶されているリーチ回数１０回に対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行されたリーチ演出の回数が１０回に到達した場合に、コード種別「Ｃ」が特定される。コード種別「Ｄ」に対しては、演出情報「リーチ回数２」が規定されている。この「リーチ回数２」は、演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂに記憶されているリーチ回数３０回に対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行されたリーチ演出の回数が３０回に到達した場合に、コード種別「Ｄ」が特定される。コード種別「Ｅ」に対しては、演出情報「ボタン押下回数１」が規定されている。この「ボタン押下回数１」は、演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂに記憶されている枠ボタン２２に対する操作回数（押下回数）１００回に対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行された枠ボタン２２への操作回数（押下回数）が１００回に到達した場合に特定される。なお、本第３５制御例では特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動演出（特図変動演出）として、遊技者に枠ボタン２２を操作させるための操作演出が実行されている期間中（操作有効期間中）に実行された枠ボタン２２の操作回数（押下回数）、及び、大当たり遊技中に実行される操作演出が実行されている期間中（操作有効期間中）に実行された枠ボタン２２の操作回数（押下回数）を枠ボタン２２に対する操作回数（押下回数）としてカウントするように構成している。つまり、枠ボタン２２を操作（押下）することで実行中の演出（特図変動演出、大当たり遊技中の演出等）の演出態様が変化し得るタイミングで実行された枠ボタン２２の操作回数（押下回数）のみをカウントするように構成している。このように構成することで、実行中の特図変動演出として操作演出が実行された場合において、大当たり当選を信じて積極的に枠ボタン２２を遊技者に操作されながら、その操作回数に応じて大当たり遊技とは異なる特典を付与することが可能となる。また、操作演出が実行されていない期間中に枠ボタン２２を操作したとしてもカウントされないように構成しているため、特典情報を獲得しようと遊技をしていない状態で枠ボタン２２を複数回押下するといった行為が行われ難くすることができる。

【７３０３】

コード種別「Ｇ」に対しては、演出情報「全リーチ発生」が規定されている。この「全リーチ発生」は、本制御例におけるパチンコ機にて記憶行可能な演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂに、本パチンコ機１０にて実行され得る全種類のリーチ演出が実行された場合において、コード種別「Ｇ」が特定される。以上、説明をしたとおり、本第５１制御例では、パチンコ機１０の主となる遊技（特別図柄抽選の結果に基づく遊技）と、その主となる遊技の興趣向上を図るための演出（変動演出等）と、に基づいて特典情報の付与条件が成立するように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる遊技結果（大当たり当選）が提供された方が提供されない場合よりも特典情報を獲得し易くすることができると共に、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な遊技結果（大当たり当選）とならなかった場合であっても、実行された演出内容に基づいて特典情報を獲得することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７３０４】

次に、図２２０９を参照して、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄの内容について説明をする。図２２０９は、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図２２０９に示した通り、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄには、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂ、及び演出情報コード記憶エリア２２３ｊｂを参照して特定される各種コード種別（「１」～「７」，「Ａ」～「Ｇ」）に対応付けて各種特典情報データが規定されている。この出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄは、コード種

別が特定されたことに基づいて外部端末Ｇ１０１へと特典情報を出力する際に参照される。この出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄには、外部端末Ｇ１０１にて表示可能な形式（例えば、ＭＰＥＧ形式）で各種情報データ（映像データ）が予め格納されており、外部端末Ｇ１０１へと情報データ（映像データ）を出力する際には、当該情報データ（映像データ）が出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄから読み出される。なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１へと出力可能な情報データ（映像データ）が、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２内に格納する構成を用いることで、外部端末Ｇ１０１に対して直接情報データを送信（出力）する第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＯＭＣ２１１内にパチンコ機１０特有の情報データを予め格納しなくても良い構成としている。このように構成することで、第１通信制御装置Ｃ２０１に汎用性を持たせることができ、パチンコ機１０の製造コストを低減させることができる。なお、これに限ること無く、例えば、第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＯＭＣ２１０に予め格納しておくように構成しても良いし、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種映像データと同様に表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に外部出力用の映像データが格納される記憶領域を設けるように構成しても良い。

【７３０５】

具体的には、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄには、コード種別「１」に対して特典情報「特典１」が規定されている。この「特典１」は、キャラＡの特典画像に関する情報データ（映像データ）が予め格納されている。コード種別「２」に対して特典情報「特典２」が規定されている。この「特典２」は、キャラＡの特典動画に関する情報データ（映像データ）が予め格納されている。ここで、コード種別「１」と、コード種別「２」は、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂにて規定されているコード種別であって、何れも、特図抽選回数に基づいて特定されるコード種別である。さらに、コード種別「１」よりもコード種別「２」の方が特定され難い条件となっている。そして、上述した通り、コード種別「１」に対する特典情報「特典１」と、コード種別「２」に対する特典情報「特典２」と、は何れも、キャラＡに関する特典情報である。つまり、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で特図抽選を繰り返し実行している遊技者は、まず、コード種別「１」が特定され、外部端末Ｇ１０１にキャラＡの特典画像を表示させる特典情報を獲得し、その後、コード種別「２」が特定され、外部端末Ｇ１０１にキャラＡの特典動画を表示させる特典情報を獲得することになる。このように、共通の要素（特図抽選回数等）に対して達成難易度が異なる複数の条件、又は、段階的に成立し得る複数の条件に対応させて複数のコード種別が特定可能に構成し、共通の要素（特図抽選回数等）に基づいて特定され得る複数のコード種別（「１」，「２」）に対応させて共通テーマ（キャラＡ）に関する特典情報が提供されるように構成することで、特典情報の付与条件と、付与される特典情報の内容とに関連性を持たせることができるため、複数存在する特典情報の付与条件（コード種別）のうち、任意の付与条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【７３０６】

また、共通の要素に関する値が更新されることで複数のコード種別が順に特定される場合には、外部端末Ｇ１０１側で獲得する特典情報の価値が順に上がっていくように構成している。具体的には、先に特定されるコード種別に対応する特典情報では特典画像（１枚の静止画像）が提供され、後に特定されるコード種別に対応する特典情報では特典動画が提供されるように構成している。このように構成することで、獲得した特典情報と同一テーマ（キャラ）の特典情報を新たに獲得したい遊技者に対して、既に特定されたコード種別と共通の要素に関する値をより更新させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【７３０７】

図２２０９に戻り、説明を続ける。コード種別「３」に対して特典情報「特典３」が規定されている。この「特典３」は、キャラＢの特典画像得に関する情報データ（映像データ）が予め格納されている。コード種別「４」に対して特典情報「特典４」が規定されている。この「特典４」は、キャラＢの特典動画に関する情報データ（映像データ）が予め

格納されている。つまり、特典情報「特典３」と特典情報「特典４」とは、共通の要素に基づいて成立し得るコード種別が特定された場合に付与される特典情報であって、同一テーマ（キャラＢ）に関する特典情報が提供されるものである。次に、コード種別「５」に対して特典情報「特典５」が規定されており、コード種別「６」に対して特典情報「特典６」が規定されている。

【７３０８】

次に、図２２１０（ａ）を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１が有するＲＡＭＣ２１２に規定されている内容について説明をする。図２２１０（ａ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＡＭＣ２１２に規定されている内容を模式的に示した図である。図２２１０（ａ）に示した通り、ＲＡＭＣ３１２は、第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａ、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂ、第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃ、第１通信接続中フラグＣ２１２ｄ、第１通信接続終了フラグＣ２１２ｅ、出力中フラグＣ２１２ｆ、第１エラーフラグ群Ｃ２１２ｇ、固有コード記憶エリアＣ２１２ｈ、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉ、その他メモリエリアＣ２１２ｚを有している。

【７３０９】

第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａは、接続されている内枠１２側が有する第２通信制御装置Ｃ３０１に予め規定されている第２通信コード（内枠１２側の固有コード）を一時的に記憶するための記憶領域であって、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて第２通信制御装置Ｃ３０１から第１通信制御装置Ｃ２０１へと第２通信コードが出力された場合に、その出力された第２通信コードが記憶される。上述した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３が各パチンコ機１０専用の構造体であって、内枠１２は複数種類の遊技盤１３と接続可能な汎用性のある構造体となるように構成し、新たなパチンコ機１０を製造する際のコスト削減を目指している。また、汎用性のある内枠１２を残した状態で遊技盤１３を取替可能に構成しているため、新たなパチンコ機１０を設置する際の取替コスト（新たな内枠１２を購入するコスト、内枠１２を取り外すコスト等）を削減し易くできるように構成している。

【７３１０】

経過時間カウンタＣ２１２ｂは、第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行される各種制御の処理期間を計測するために用いられるカウンタであって、他の装置（音声ランプ制御装置１１３、第２通信制御装置Ｃ３０１、外部端末Ｇ１０１）との間で情報データの送受信を行う場合に経過時間カウンタＣ２１２ｂに対して特定の値がセットされる。そして、経過時間カウンタＣ２１２ｂにセットされた値に対応する時間が経過するまでの間に出力先の装置からの応答信号が入力されたと判別した場合に０にリセットされる。一方、出力先の装置から応答信号が入力されること無く経過時間カウンタＣ２１２ｂの値が０となった場合は、タイムオーバーとなり、特定期間内に情報データの送受信が正常に行えなかった場合のエラー処理が実行される。

【７３１１】

第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃは、外部通信接続が開始されたことを示すためのフラグであって、外部通信接続が開始された場合にオンに設定される。この第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃは、第２通信制御装置Ｃ３０１から接続要求信号を受信したと判別した場合（図２２２７のＳ６０１３Ｋ：Ｙｅｓ）に、オンに設定され（図２２２７のＳ６０１６Ｋ）、外部通信接続が完了し外部通信中となった場合にオフに設定される（図２２２７のＳ６００６Ｋ参照）。

【７３１２】

第１通信中フラグＣ２１２ｄは、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信中であることを示すためのフラグであって、外部通信接続が完了し、外部通信中となった場合にオンに設定される（図２２２７のＳ６００７Ｋ参照）。そして、第２通信制御装置Ｃ３０１から接続解除情報を受信した場合、即ち、外部通信を終了させる指示が届いた場合にオフに設定される。

【７３１３】

第１通信接続終了フラグＣ２１２ｅは、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除するための処理が実行されている状況であることを示すためのフラグであって、第１通信中フラグＣ２１２ｄがオフに設定された場合にオンに設定される。

【７３１４】

出力中フラグＣ２１２ｆは、他の装置へと情報データを出力している期間を示すためのフラグであって、他の装置へと情報データの出力を開始した場合にオンに設定される。そして、出力中フラグＣ２１２ｆがオンに設定されたことに基づいて、経過時間カウンタＣ２１２ｂに対応する経過時間に対応する値がセットされる。そして、出力先の装置から出力された情報データに関する応答情報を受信した場合、或いは、タイムオーバーとなった場合にオフに設定される。

【７３１５】

第１エラーフラグ群Ｃ２１２ｇは正常に外部通信を行うことが出来ない状況であることを示すためのフラグであって、通信環境の設定を行う期間や、外部通信を行う期間において正常では無い処理結果となった場合にオンに設定される。なお、図２２１０（ａ）では、第１エラーフラグ群Ｃ２１２ｇと記載しているが、実際には、発生し得るエラー種別毎に第１エラーフラグを設けており、オンに設定された第１エラーフラグの種別を作業者が認識可能な報知手段を有している。このように構成することで、正常に外部通信を行うことが出来ない状況を復旧させる作業を行う際に、原因をいち早く特定することができる。

【７３１６】

固有コード記憶エリアＣ２１２ｈは、音声ランプ制御装置１１３から出力された固有コード（固有情報）を一時的に記憶可能な記憶領域である。本第３５制御例では、遊技盤１３側の固有データを主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有しており、内枠１２側の固有データを第２通信制御装置Ｃ３０１のＲＯＭＣ３１１が有している。つまり、第１通信制御装置Ｃ３０１のＲＯＭＣ２１１が、パチンコ機１０固有の固有コード（固有情報）を予め記憶されないように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３、及び第２通信制御装置Ｃ３０１からそれぞれ固有コードを受信し、受信した２つの固有コードの判定を第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行するように構成している。このように構成することで、第１通信制御装置Ｃ２０１の汎用性をより高めることができると共に、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に実行される各固有コードの判定処理において、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１とが正常に接続されているかの判定も同時に行うことができる。なお、本第３５制御例の構成に限定されるものでは無く、遊技盤１３側の固有コードを、予め第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＯＭＣ２１１に格納するように構成しても良い。

【７３１７】

入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉは、音声ランプ制御装置１１３、第２通信制御装置Ｃ３０１、及び、外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報を一時的に記憶可能な入力用記憶領域（入力バッファ）と、音声ランプ制御装置１１３、第２通信制御装置Ｃ３０１、及び、外部端末Ｇ１０１へと出力するための各種情報を一時的に記憶可能な出力用記憶領域（出力バッファ）と、から構成される記憶領域である。

【７３１８】

その他メモリエリアＣ２１２ｚは、電源立ち上げ時の処理や電源断時の処理といった第１通信制御装置Ｃ２０１における一般的な制御処理を実行する際に用いられる各種フラグやカウンタや記憶領域を少なくとも有するエリアである。本第３５制御例における第１通信制御装置Ｃ２０１の構成や処理内容のうち、本第３５制御例において説明を省略している箇所の詳細な内容については、周知一般的な技術内容と同一であるためその説明を省略する。

【７３１９】

＜第３５制御例における外部通信接続に関する各制御装置にて実行される各制御の流れについて＞

次に、図２２１１から図２２１４を参照して、本第３５制御例における外部通信接続に

関する制御の流れについて説明をする。本第３５制御例では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが双方向に外部通信を行うことで、パチンコ機１０は外部通信接続中に実行された遊技の結果に関する情報を外部端末Ｇ１０１に出力し、外部端末Ｇ１０１は実行される遊技の演出環境（音量、光量等）をカスタムするためのカスタム情報をパチンコ機１０に出力することが可能に構成している。そこで、上述した外部通信を実行する際に行われる各制御装置の制御内容について説明をする。なお、ここでは外部通信接続に関する制御内容についてのみ説明をしており、それ以外の制御内容に関する制御装置（例えば、払出制御装置１１４等）についてはその説明を省略する。

【７３２０】

まず、図２２１１を用いて、パチンコ機１０に対してＲＡＭクリア処理が実行された場合における各制御装置における制御の流れについて説明をする。図２２１１に示した通り、本第３５制御例では、パチンコ機１０が遊技盤１３側に設けられた各制御装置と、内枠１２側に設けられた各制御装置と、から構成されており、外部通信接続に関する制御装置として、遊技盤１３側には、主制御装置１１０と、音声ランプ制御装置１１３と、第１通信制御装置Ｃ２０１と、が設けられている。そして、内枠１２側には、第２通信制御装置Ｃ３０１が設けられている。まず、電源が投入されると、主制御装置１１０にて電源復帰処理が実行され、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の固有データ記憶エリア２０２ｊａから主制御装置１１０の主固有データ（機種コード、製造番号）が読み出され、音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３は受信した主固有データを第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し、第１通信制御装置Ｃ２０１は、ＲＡＭＣ２１２の第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに主固有データを記憶する。また、第１通信制御装置Ｃ２０１は、新たに主固有データが第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶されたことに基づいて第２通信制御装置Ｃ３０１に対して、第２通信制御装置Ｃ３０１が有する固有情報（第２通信コード）を要求するための要求信号を出力する。第１通信制御装置Ｃ２０１からの要求信号を受信した第２通信制御装置Ｃ３０１は、ＲＡＭＣ３１２の第２通信コード記憶エリア３１２ａに記憶されている固有情報（第２通信コード）を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力する。

【７３２１】

そして、第２通信コードを受信した第１通信制御装置Ｃ２０１では、第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶されている固有情報（主固有データに関する情報）と、受信した固有情報（第２通信コード）と、を比較し、固有情報が一致するかを判別する処理（固有データチェック処理）を実行する。この固有データチェック処理において固有情報が一致すると判別した場合は、その判別結果（情報一致）を示すチェック結果情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する。音声ランプ制御装置１１３は情報一致を示すチェック結果情報を受信したことに基づいて外部通信接続が許可状態であることを示す「外部通信可」を表示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に出力し、第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｄｓ１に「外部通信可」が表示される。一方、第１通信制御装置Ｃ２０１は、固有データチェック処理において固有情報が一致しない（不一致）と判別した場合は、その判別結果（情報不一致）を示すチェック結果情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する。音声ランプ制御装置１１３は情報不一致を示すチェック結果情報を受信したことに基づいて外部通信接続が不許可状態であることを示す「外部通信不可」を表示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に出力し、第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｄｓ１に「外部通信不可」が表示される。

【７３２２】

なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信接続が不許可となった場合において、検知面Ｃ３５１を用いて検知された外部端末Ｇ１０１を無効とする制御を実行すると共に、第２通信制御装置Ｃ３０１から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信接続が行えない状況であることを示す通信情報を出力するように構成しており、外部端末Ｇ１０１の表示部に外部通信接続ができない旨を表示させることが可能な情報を外部端末Ｇ１０１へと出力することで外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近接させたにも関わらず外部

通信できない状況であることを遊技者に分かり易く把握させることができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、外部通信接続が不許可となったことを示すチェック結果情報を受信したことに基づいて、検知面Ｃ３５１が受ける電力をＧＮＤに落とすように電気回路を構成することで外部通信接続が不許可となった状況において検知面Ｃ３５１が外部端末Ｇ１０１を検知してしまうことを物理的に回避するように構成しても良い。つまり、外部通信接続することで誤った遊技情報が出力されてしまう可能性がある状況が発生した場合において、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されてしまうことを抑制するための制御（ソフト対策）を実行しても良いし、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されてしまうことを禁止する回路（ハード対策）を用いても良いい。

【７３２３】

次に、図２２１２を参照して、外部通信接続が許可されている状況において外部端末Ｇ１０１を用いて外部通信接続を行う場合における各制御装置の制御内容について説明をする。図Ｄ２は、外部端末Ｇ１０１を用いて外部通信接続を行う場合に実行される各制御装置の処理の流れを示した図である。まず、遊技者が外部端末Ｇ１０１を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１が有する検知範囲（１センチ）に進入させると、第２通信制御装置Ｃ３０１のＲＡＭＣ３１２の第２通信コード記憶エリアＣ３１２ａに記憶されている通信コードが外部端末Ｇ１０１に出力される。この通信コードには、第１通信制御装置Ｃ２０１が有する入力部Ｃ２１３へと無線接続するためのアドレス及びパスワードが含まれており、外部端末Ｇ１０１は受信した通信コードに含まれているアドレス及びパスワードを用いて第１通信制御装置Ｃ２０１に接続要求信号を出力する。第１通信制御装置Ｃ２０１は、入力部Ｃ２１３が接続要求信号を受信したことに基づいて外部接続を許可するための応答信号を外部端末Ｇ１０１に出力すると共に、第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＡＭＣ２１２が有する入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶されている初期遊技情報データを外部端末Ｇ１０１に出力する。外部端末Ｇ１０１は、応答信号を受信したことに基づいてパチンコ機１０と外部通信中であると判別し、外部端末Ｇ１０１側で予め設定されている遊技環境に対応するカスタム情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力すると共に、受信した初期遊技情報データに基づいて外部端末Ｇ１０１のＲＡＭＧ１１２に今回実行する遊技に関する初期情報（機種名、日時、場所）を設定し、さらに、受信した初期遊技情報データに含まれる画像データに基づいて表示部Ｇ１１３に表示される表示態様を決定する。

【７３２４】

次に、図２２１３を参照して、外部通信中に実行された遊技の結果や、変動演出内容に基づいてパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと特典情報を出力する場合における各制御装置の制御内容について説明をする。図２２１３は、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと特典情報を出力する場合における各制御装置の制御処理の流れを示した図である。主制御装置１１０では、外部通信の有無に関わらず、抽選条件の成立に基づいて特別図柄抽選を実行し、その抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力する。音声ランプ制御装置１１３は受信した変動パターンコマンドに基づいて変動演出の演出態様を決定し、決定した演出態様で変動演出を実行する。加えて、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて特別図柄抽選の結果を特定し、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている遊技結果情報を更新する。また、今回決定した演出態様に基づいて演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている演出情報を更新する。そして、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂに規定されているデータテーブルと、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに規定されているデータテーブルと、を用いて、今回更新された遊技結果情報、及び、演出情報が特典情報を出力するための出力条件を満たしているかを判別し、出力条件を満たしていると判別した場合には、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されているデータテーブルを用いて出力する特典情報を特定し、その特典情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力する。第１通信制御装置Ｃ２０１は、受信した特典情報データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶した後に外部端末Ｇ１０１に

向けて出力する。
【７３２５】
次に、図２２１４を参照して、外部通信接続を解除する場合における各制御装置の制御内容について説明をする。図２２１４は、外部通信接続を解除する場合における各制御装置の制御処理の流れを示した図である。本第３５制御例では、外部通信中の外部端末Ｇ１０１にて終了操作が実行されることによって、通信接続解除信号が第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力される。第１通信制御装置Ｃ２０１は、通信接続解除信号を受信した場合に、音声ランプ制御装置１１３へと接続解除情報を出力する。音声ランプ制御装置１１３は、接続解除情報を受信したことに基づいて、外部通信が終了すること対応する各種情報（終了時情報）を設定する。この終了時情報としては、例えば、外部通信期間中に行われた遊技内容に関する情報や、今回の遊技中に付与が決定された特典情報のうち、未出力中の特典情報が少なくとも含まれる。そして、音声ランプ制御装置１１３から第１通信制御装置Ｃ２０１へと終了時情報が出力され、終了時情報を受信した第１通信制御装置Ｃ２０１は、外部端末Ｇ１０１に向けて通信接続解除信号に対応する応答信号として、終了時情報を出力すると共に、第２通信制御装置Ｃ３０１へと接続解除情報を出力する。第２通信制御装置Ｃ３０１は、第１通信制御装置Ｃ２０１からの接続解除情報を受信したことに基づいて、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が可能な状況とするために、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂをオフに設定する処理を実行する。
【７３２６】
＜第３５制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図２２１５及び図２２１６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては上述した第１制御例と同様に、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。本第３５制御例では、上述した第１制御例に対して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１によって立ち上げ処理が実行された場合に、ＲＯＭ２０２に予め記憶されている固有データを音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。
【７３２７】
まず、図２２１５を参照して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理の内容について説明をする。図２２１５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、上述した第１制御例における立ち上げ処理（図５０参照）に対して、ＲＡＭの初期設定（Ｓ１７１４）を実行した後に、固有データ設定処理（図２２１６のＳ１７０１Ｋ参照）を実行する点で相違している。この固有データ設定処理（図２２１６のＳ１７０１Ｋ参照）では、ＲＯＭ２０２に予め記憶されている固有データを読み出し、音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理が実行される。この固有データは、個々のパチンコ機１０を識別可能な識別情報であって、パチンコ機１０の主制御装置１１０を製造する過程でＲＯＭ２０２の固有データ記憶エリア２０２ｋａに書き込まれる情報である。
【７３２８】
図２２１５に示した通り、立ち上げ処理が実行されると、まず、上述した第１制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図５０参照）と同様に、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の処理が実行される。そして、Ｓ１７１４の処理においてＲＡＭの初期設定が実行された後に、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行し、その後、Ｓ１７１０，Ｓ１７１１の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図２２１６を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１による立ち上げ処理にて実行される固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）の内容について説明をする。図２２１６は、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。こ

の固有データチェック処理（Ｓ１７０１Ｋ）では、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する固有データ記憶エリア２０２Ｋａに記憶されている固有データに関する情報を音声ランプ制御装置１１３側へ出力するための処理が実行される。具体的には、固有データチェック処理（Ｓ１７０１Ｋ）が実行されると、まず、固有データ記憶エリア２０２Ｋａに記憶されている固有情報（固有データ）を読み出し（Ｓ１７５１Ｋ）、読み出した固有情報（固有データ）に対応する固有情報コマンドを設定し（Ｓ１７５２Ｋ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ１７５２Ｋの処理で設定された固有情報コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）内の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力され、音声ランプ制御装置１１３側では固有情報コマンドを受信したことに基づいて固有情報記憶エリア２２３ｋｄに受信した固有情報を記憶する。そして、固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶された固有情報は、音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１による制御処理によって正常な固有情報であるかの判別に用いられる。又、第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力され、パチンコ機１０の遊技盤１３側が有する固有情報（主制御装置１１０の固有情報）と、パチンコ機１０の内枠１２側が有する固有情報（第２通信制御装置Ｃ３０１の固有情報）と、が正常な組合せであるかを判定する際に用いられる。

【７３２９】

ここで、近年のパチンコ機１０は、大別して２つの構造体（遊技盤１３、内枠１２）から成るように構成されており、遊技盤１３はパチンコ機１０毎に異なる仕様の各種装置が設けられた専用構造体として構成され、内枠１２は複数種類のパチンコ機１０に対して共通に用いることが可能な汎用構造体として構成されていることが一般的である。よって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを外部通信接続可能な機能を用いる場合には、パチンコ機１０の遊技盤１３と内枠１２との組合せを適正に管理できている状況でなければ、実際に遊技者が遊技を行っているパチンコ機１０の内容と、外部通信に用いられるパチンコ機１０の情報とが相違してしまうといった問題が発生する虞があるため、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信接続可能な状況であるかの判定をパチンコ機１０に電源が投入された際に実行するように構成している。このように構成することで、実際に遊技者が遊技を行っているパチンコ機１０と、外部通信接続することによってデータの送受信が行われるパチンコ機１０とを確実に一致させることができる。

【７３３０】

なお、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、図２２１５に示した通り、パチンコ機１０に電源が投入される度に固有データ設定処理（図２２１５のＳ１７０１Ｋ）を実行するのでは無く、ＲＡＭ消去スイッチが押下されたと判別した場合（図２２１５のＳ１７０４：Ｙｅｓ）に固有データ設定処理（図２２１５のＳ１７０１Ｋ）を実行するように構成している。ここで、近年のパチンコ機１０では既存の内枠１２に対して新たな遊技盤１３を接続する場合（所謂、盤入替を行う場合）には、必ず、ＲＡＭ消去スイッチを押下する必要があるように構成している。つまり、パチンコ機１０を構成する２つの構造体（遊技盤１３、内枠１２）の組合せが新たな組合せとなる場合、即ち、実際に遊技者が遊技を行っているパチンコ機１０の内容と、外部通信に用いられるパチンコ機１０の情報とが相違してしまうといった問題が発生し得る事象が発生した場合に固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を確実に実行し、ＲＡＭ消去スイッチが押下されること無くパチンコ機１０に電源が投入された場合には固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行しないように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０に電源が投入される毎に固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行してしまうことで立ち上げ処理の処理負荷が増加してしまうことを抑制することができる。なお、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行する条件については、本第３５制御例におけるパチンコ機１０にて用いた条件（ＲＡＭ消去スイッチの押下）とは異なる条件を設けても良く、例えば、パチンコ機１０に電源が投入される毎に固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行するように構成しても良いし、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）の実行有無を作業者が任意に選択可能な選択手段（設定スイッチ等）を設けても良い。

【７３３１】
＜第３５制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図２２１７から図２２２６を参照して、本第３５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理の処理内容について説明する。本第３５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理は、上述した第１制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、メイン処理（図５８参照）に代えてメイン処理（図２２１７参照）を、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図２２２４のＳ４１１２Ｋ参照）を、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図２２２５のＳ４１１３Ｋ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図２２２６のＳ４１０７Ｋ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２２１７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図２２１７は、メイン処理の処理内容を示したフローチャートである。なお、メイン処理にて実行される各種処理のうち、上述した第１制御例と同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図２２１７に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、通信設定処理を実行し（Ｓ４１０１Ｋ）、その後、該メイン処理が開始されてから、或いは、前回Ｓ４１１５の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していないと判別した場合は（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２からＳ４１１１、及び後述するＳ４１０２Ｋの処理をスキップして、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）を実行し（Ｓ４１１２Ｋ）、次いで、上述した第１制御例と同一のＳ４１１３からＳ４１１８の処理を実行する。

【７３３２】
次に、図２２１８を参照して、通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２１８は、通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２１７参照）にて実行される処理であって、主制御装置１１０から固有情報コマンドを受信したことに基づいて、受信した固有情報コマンドに含まれる固有コード（固有情報）が正常であるかを判定する処理や、第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力する処理が実行される。また、受信した固有コード（固有情報）に基づいて外部通信接続の可否を設定する処理が実行される。図２２１８に示した通り、通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）が実行されると、まず、主制御装置１１０から固有情報コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４１２０Ｋ）。この固有情報コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図２２１５参照）中の固有データ設定処理（図２２１６のＳ１７０１Ｋ参照）にて設定されるコマンドであって、メイン処理（図５１参照）内の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力されるコマンドである。Ｓ４１２０Ｋの処理によって、固有情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４１２０Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した固有情報コマンドに含まれる固有コード（固有情報）を固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶し（Ｓ４１２１Ｋ）、記憶された固有コードに対応する外部通信用初期情報を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ４１２２Ｋ）、Ｓ４１２３Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ４１２０Ｋの処理において、固有情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４１２０Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４１２１Ｋ、及びＳ４１２２Ｋの処理をスキップして、Ｓ４１２３Ｋの処理へ移行する。

【７３３３】
Ｓ４１２３Ｋの処理では、固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶されている固有コード（固有情報）を読み出し、読み出した固有コードが正常な情報であるかを判別し（Ｓ４１２４Ｋ）、正常であると判別した場合は（Ｓ４１２４Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア

２２３Ｋｆに「通信可」を設定し（Ｓ４１２５Ｋ）、その他処理を実行し（Ｓ４１２６Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１２４Ｋの処理において、読み出した固有コードが正常では無いと判別した場合は（Ｓ４１２４Ｋ：Ｎｏ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１２７Ｋ）、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに「通信不可」を設定し（Ｓ４１２８Ｋ）、その他処理を実行し（Ｓ４１２６Ｋ）、本処理を終了する。

【７３３４】

以上、説明をした通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに「通信不可」が設定される状況、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続出来ない状況であっても、その状況を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示するが、パチンコ機１０の遊技自体が実行可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の稼働が、通信状況に応じて低下してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本制御例とは異なり、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続出来ない状況となった場合に、パチンコ機１０の遊技自体も停止させるように構成しても良い。

【７３３５】

次に、図２２１９を参照して、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の内容について説明をする。図２２１９は、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）では、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに記憶されている通信状況に応じた様々な処理が実行される。図２２１９に示した通り、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）が実行されると、まず、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに記憶されている通信状況を読み出し（Ｓ４１５１Ｋ）、通信状況が「外部通信不可」であるかを判別し（Ｓ４１５２Ｋ）、「外部通信不可」であると判別した場合は（Ｓ４１５２Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５３Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４１５２Ｋの処理において、通信状況が「外部通信不可」では無いと判別した場合は（Ｓ４１５２Ｋ：Ｎｏ）、次に、外部通信状況が「外部通信可」であるかを判別し（Ｓ４１５４Ｋ）、「外部通信可」であると判別した場合は（Ｓ４１５４Ｋ：Ｙｅｓ）、「外部通信可」に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５５Ｋ）、外部通信開始処理を実行し（Ｓ４１５６Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４１５６Ｋの処理で実行される外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）の詳細な内容については、図２２２０を参照して後述する。

【７３３６】

Ｓ４１５４Ｋの処理において、通信状況が「外部通信可」では無いと判別した場合は（Ｓ４１５４Ｋ：Ｎｏ）、次いで、通信状況が「外部通信接続中」であるかを判別し（Ｓ４１５７Ｋ）、「外部通信接続中」であると判別した場合は（Ｓ４１５７Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信接続中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５８Ｋ）、外部通信接続中処理を実行し（Ｓ４１５９Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４１５９Ｋの処理にて実行される外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）の詳細な内容については、図２２２１を参照して後述する。一方、Ｓ４１５７Ｋの処理において、通信状況が「外部通信接続中」では無いと判別した場合は（Ｓ４１５７Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ４１６０Ｋ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｙｅｓ）、「外部通信中」に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１６１Ｋ）、外部通信中処理を実行し（Ｓ４１６２Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４１６２Ｋの処理において実行される外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）の詳細な内容については、図２２２２を参照して後述する。

【７３３７】

一方で、Ｓ４１６０Ｋの処理において、通信状況が「外部通信中」では無いと判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況が「外部通信接続解除中」であるかを判別し（Ｓ４１６３Ｋ）、「外部通信接続解除中」であると判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｙｅｓ）、「外部通信接続解除中」に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１６４Ｋ）、外部通信接続解除中処理を実行し（Ｓ４１６５Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４

１６３Ｋの処理において、通信状況が「外部通信接続解除中」では無いと判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ４１６５Ｋの処理において実行される外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）の処理内容については、図２２２３を参照して後述する。

【７３３８】

次に、図２２２０を参照して、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２０は、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）は、通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信可」であると判別した場合、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続可能な状況であって、且つ、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と通信接続されていない状況において実行される処理である。図２２２０に示した通り、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部通信開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０１Ｋ）、外部通信開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、外部通信開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに「外部通信接続中」を設定し（Ｓ４３０２Ｋ）、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａの各領域に記憶されている情報をクリアし（Ｓ４３０３Ｋ）、演出情報記憶エリア２２３ｋｂの各領域に記憶されている情報をクリアし（Ｓ４３０４Ｋ）、カスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに記憶されている情報をクリアし（Ｓ４３０５Ｋ）、本処理を終了する。

【７３３９】

次に、図２２２１を参照して、外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２１は、外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）は、通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信接続中」であると判別した場合、即ち、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部通信開始コマンドを受信したことに基づいて外部通信接続が行われている期間中に実行される処理である。図２２２１に示した通り、外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１から出力される接続完了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０１Ｋ）、接続完了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋ：Ｙｅｓ）、接続完了コマンドに含まれている外部端末情報（外部端末Ｇ１０１のアドレス、外部端末Ｇ１０１の使用者に対応するユーザー名情報等）を外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃに格納し（Ｓ４４０２Ｋ）、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに「外部通信中」を設定し（Ｓ４４０３Ｋ）、外部通信用初期情報を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ４４０４Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０１Ｋの処理において、接続完了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋ：Ｎｏ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続エラーコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０５Ｋ）、接続エラーコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに「外部通信不可」を設定し（Ｓ４４０６Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０５Ｋの処理において接続エラーコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７３４０】

次に、図２２２２を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２２は、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）は、通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信中」であると判別した場合、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが双方向通信可能な状況である場合に実行される処理であって、実行中の遊技結果に基づいて付与される特典情報を外部端末Ｇ１０１へと出力したり、外部端末Ｇ１０１にて設定された遊技環境（カスタム情報）に関するコマンド（カスタムコマンド）を受信した場合に、受信したカスタム情報に応じた遊技環

境を設定するための処理が実行される。つまり、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）では、外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報に含まれる内容を判定する処理を実行し、その判定結果に対応する遊技（カスタムされた遊技環境に対応する遊技）を実行するための処理が行われる。図２２２２に示した通り、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１からカスタムコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｋ）、カスタムコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに記憶する（Ｓ４５０２Ｋ）。

【７３４１】

そして、Ｓ４５０１Ｋの処理において、カスタムコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４５０１Ｋ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５０２Ｋの処理を終えた場合は、次に遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている情報（遊技結果情報）が更新されているかを判別し（Ｓ４５０３Ｋ）、遊技結果情報の更新ありと判別した場合は（Ｓ４５０３Ｋ：Ｙｅｓ）、更新後の情報（遊技結果情報）に該当するコード種別があるかを、遊技結果コード記憶エリア２２２Ｋｂを参照して特定する（Ｓ４５０４Ｋ）。その後、Ｓ４５０４Ｋの処理において、コード種別の特定があるかを判別し（Ｓ４５０５Ｋ）、コード種別の特定が無いと判別した場合は（Ｓ４５０５７Ｋ：Ｎｏ）、次に、演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている情報（演出情報）が更新されているかを判別し（Ｓ４５０６Ｋ）、更新されていると判別した場合は（Ｓ４５０６Ｋ：Ｙｅｓ）、更新後の情報（演出情報）に該当するコード種別があるか否かを、演出情報コード記憶エリア２２２Ｋｃを参照して特定し（Ｓ４５０７Ｋ）、次いで、特定されたコード種別があるかを判別する（Ｓ４５０８Ｋ）。

【７３４２】

ここで、Ｓ４５０５Ｋの処理、或いは、Ｓ４５０８Ｋの処理においてコード種別の特定があると判別した場合（Ｓ４５０５Ｋ：Ｙｅｓ、或いは、Ｓ４５０８Ｋ：Ｙｅｓ）、即ち、遊技者に特典情報を付与するための条件が成立した場合は、次に、出力特典情報記憶エリア２２２Ｋｄから今回特定されたコード種別に対応する情報データを読み出し（Ｓ４５０９Ｋ）、読み出した情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力する（Ｓ４５１０Ｋ）。なお、Ｓ４５０３Ｋの処理において、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている情報が更新されていないと判別した場合は（Ｓ４５０３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０４Ｋ、及びＳ４５０５Ｋの処理をスキップしてＳ４５０６Ｋの処理が実行され、Ｓ４５０６Ｋの処理において、演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている情報が更新されていないと判別した場合は（Ｓ４５０６Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０７ＫからＳ４５１０Ｋの処理をスキップして、後述するＳ４５１１Ｋの処理へ移行する。

【７３４３】

Ｓ４５１１Ｋの処理では、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続解除コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５１１Ｋ：Ｙｅｓ）、接続解除コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５１１Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに「外部通信接続解除中」を設定し（Ｓ４５１２Ｋ）、外部通信用終了時情報を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ４５１３Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４５１１Ｋの処理において、接続解除コマンドを受信しなかったと判別した場合は（Ｓ４５１１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５１２Ｋ、及びＳ４５１３Ｋの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【７３４４】

次に、図２２２３を参照して、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２３は、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）は、通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信接続解除中」であると判別した場合、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を終了させる場合に実行される処理である。図２２２３に示した通り、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続

解除完了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３Ｋｆに「外部通信可」を設定し（Ｓ４６０２Ｋ）、外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃに記憶されている情報をクリアし（Ｓ４６０３Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０１Ｋの処理において、接続解除完了コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４６０１Ｋ：Ｎｏ）、即ち、外部通信接続解除に関する処理中であって、未だ完了していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

【７３４５】

次に、図２２２４を参照してコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２４は、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２１７参照）の中で実行される処理であって、図示しない記憶領域（バッファ）に格納されている主制御装置１１０から受信した各コマンドを特定し、特定したコマンドに応じた処理が実行される。なお、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図２２２４に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）が実行されると、まず、上述した第１制御例と同一のＳ４２０１からＳ４２１９の処理を実行する。そして、Ｓ４２１９の処理を実行した後、或いは、Ｓ４２０２の処理、Ｓ４２０５の処理、Ｓ４２０８の処理、Ｓ４２１０の処理、Ｓ４２１２の処理、Ｓ４２１４の処理、Ｓ４２１６の処理、Ｓ４２１８の処理を実行した後に、受信したコマンドに含まれる情報に対応する遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａの記憶領域の値を更新し（Ｓ４２０１Ｋ）、本処理を終了する。

【７３４６】

次に、図２２２５を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２５は、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２１７参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する処理が実行されるものであって、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に対して、今回決定された変動演出の演出態様に関する演出情報を演出情報コード記憶エリア２２３ｋｂに記憶するための処理が追加されている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）が実行されると、まず、上述した変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一のＳ４９０１からＳ４９０８の処理を実行し、その後、今回決定された演出態様に対応する演出情報記憶エリア２２３Ｋｂの記憶領域に格納されている値を更新し（Ｓ４９０１Ｋ）、上述した変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一のＳ４９０９からＳ４９１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【７３４７】

次に、図２２２６を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２６は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２１７参照）の中で実行され、遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づく処理、及び枠ボタン２２を遊技者に押下させる期間（有効時間）の管理を行う処理が実行される。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）は、上述した第１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に対して、枠ボタン２２への遊技者の押下操

作に関する情報を演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶させる処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図２２２６に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）が実行されると、まず、上述した第１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）と同一のＳ５３０１からＳ５３０８の処理、及び、Ｓ５３１０からＳ５３１６の処理を実行する。そして、Ｓ５３０８の処理を実行した後、Ｓ５３１５の処理を実行した後、Ｓ５３１６の処理を実行した後、或いは、Ｓ５３１３の処理において、操作中カウンタの値が０では内と判別した場合（Ｓ５３１３：Ｎｏ）、に有効時間内における枠ボタン２２押下に対応する演出情報記憶エリア２２３ｋｂの記憶領域に格納されている値を更新し（Ｓ５３０１Ｋ）、その他のボタン処理を実行し（Ｓ５３０９）、本処理を終了する。

【７３４８】

＜第３５制御例における第１通信制御装置の処理内容について＞

次に、図２２２７から図２２２９を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行される各種制御処理の内容について説明をする。この第１通信制御装置Ｃ２０１は、パチンコ機１０の遊技盤１２に設けられている通信制御装置であって、音声ランプ制御装置１１３、及び第２通信制御装置Ｃ３０１と双方向に通信可能に有線接続されている。また、入出力部を介して外部端末Ｇ１０１と無線接続可能に構成している。そして、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０は、パチンコ機１０の遊技盤１３側が保有する固有情報（固有コード）と、内枠１２側が保有する固有情報（固有コード）と、を判定する処理と、外部端末Ｇ１０１との外部通信接続状況を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理と、外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理と、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種情報を外部端末Ｇ１０１へと出力する処理と、を実行可能に構成されている。

【７３４９】

まず、図２２２７を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図２２２７は、第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図２２２７に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、通信環境設定処理を実行する（Ｓ６００１Ｋ）。この通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）は、パチンコ機１０へと電源が投入されたことに基づいて実行される処理であって、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３と内枠１２との組合せが適正であるかを判定し、外部通信接続可能な遊技環境であるかを判別するための処理が実行される。なお、通信関連設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の詳細な内容については、図２２２８を参照して後述する。図２２２７に戻り説明を続ける。Ｓ６００１Ｋの処理を終えると、次に、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６００２Ｋ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６００２Ｋ：Ｎｏ）、通信環境エラーに対応する第１エラーフラグＣ２１２ｇをオンに設定し（Ｓ６００３Ｋ）、通信環境エラーに対応する情報コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３に出力し（Ｓ６００４Ｋ）、その他各種処理を実行し（Ｓ６０１８Ｋ）、本処理を終了する。

【７３５０】

一方、Ｓ６００２Ｋの処理において、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ６００２Ｋ：Ｙｅｓ）、次いで、第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６００５Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ６００５Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃをオフに設定し（Ｓ６００６Ｋ）、第１通信中フラグＣ２１２ｄをオンに設定し（Ｓ６００７Ｋ）、音声ランプ制御装置１１３に接続完了コマンドを出力し（Ｓ６００８Ｋ）、Ｓ６０１８Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。

【７３５１】

次に、図２２２８を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０にて実行

される通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２８は、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１におけるメイン処理（図２２２７参照）中に実行される処理であって、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と外部通信可能な状況であるかを判別するための処理が実行される。具体的には、図２２２８に示した通り、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）が実行されると、まず、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６１０１Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ６１０１Ｋ：Ｙｅｓ）、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続可能な正常な状況であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６００１Ｋの処理において、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋ：Ｎｏ）、次に、音声ランプ制御装置１１３から出力された固有コードを受信したかを判別する（Ｓ６１０２Ｋ）。詳細な説明は後述するが、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２には、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種コマンドに含まれる情報を一時的に記憶するための記憶領域（音声ランプ用受信バッファ）を有しており、Ｓ６１０２Ｋの処理では、音声ランプ用受信バッファに記憶されている情報の中に固有コードに対応する情報が含まれているかを判別する処理が実行されるように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて各種コマンドを第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力する周期（コマンド出力処理（図２２１７のＳ４１０２参照）が実行される１ミリ秒毎）と、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）が実行される周期とが異なる場合であっても、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種コマンドに基づく処理を確実に実行することができる。

【７３５２】

図２２２８に戻り説明を続ける。Ｓ６１０２Ｋの処理において、固有コードの受信があると判別した場合は（Ｓ６１０２Ｋ：Ｙｅｓ）、今回受信した固有コード（遊技盤１３（主制御装置１１０）の固有情報）、及び機種情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ記憶領域に記憶（格納）する（Ｓ６１０３Ｋ）。なお、この入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶される情報の少なくとも一部は、パチンコ機１０の電源が断されている状況（電源がＯＦＦの状況）であっても、所定期間（例えば、４８時間）の間、記憶情報が保持されるように構成している。つまり、毎日実行されるパチンコ機１０の電源を立ち上げる作業において、ＲＡＭ消去スイッチを押下しなかった場合には、前日の時点で入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶された情報が読み出されることになる。このように構成することで、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３と内枠１２との組合せが変更されていない状況で実行される毎日の電源立ち上げ作業時に、前日と同一内容の固有コードを音声ランプ制御装置１１３から第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力する処理、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１にて入力された固有コードに対応する情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶させる処理を実行する必要がなくなり、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に実行される各種制御処理の処理負荷を軽減することができる。

【７３５３】

なお、本第３５制御例では、ＲＡＭ消去スイッチを押下しながらパチンコ機１０の電源が投入された（ＲＡＭクリア操作が行われた）ことに基づいて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと固有コード（情報）が出力され、音声ランプ制御装置１１３では主制御装置１１０から固有コード（情報）を受信したことに基づいて第１通信制御装置Ｃ２０１へと固有コードに対応するコマンドを出力するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０の電源が投入された後に、まず第１通信制御装置Ｃ２０１にて遊技盤１３の固有コード（情報）や機種情報が入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶されているかを判別し、記憶されていないと判別した場合に、音声ランプ制御装置１１３に向けて固有コード（情報）の出力を要求するための要求コマンドを出力する処理を追加するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、遊技盤１３と内枠１２との組合せが変更されていないパチンコ機１０であって、電源ＯＦＦの期間が

所定期間（例えば、４８時間）よりも長いパチンコ機１０に対して電源投入した場合においても、第１通信制御装置Ｃ２０１側に遊技盤１３側の固有コードや機種情報を確実に記憶させることが可能となる。

【７３５４】

Ｓ６１０２Ｋの処理において、固有コードの受信が無いと判別した場合（Ｓ６１０２Ｋ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１０３Ｋの処理を実行した後は、第２通信コードの受信があるかを判別し（Ｓ６１０４Ｋ）、第２通信コードを受信したと判別した場合は（Ｓ６１０４Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した第２通信コードを第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶し（Ｓ６１０５Ｋ）、Ｓ６１０６Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ６１０４Ｋの処理において、第２通信コードを受信していないと判別した場合は（Ｓ６１０４Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ６１０５Ｋの処理をスキップして、Ｓ６１０６Ｋの処理へ移行する。このＳ６１０６Ｋの処理では、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶されている固有コード（情報）と、第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶されている第２通信コード（情報）と、を比較し、正常な組合せであるかを判別し、その判別結果を判定（正常又は異常）するための処理が実行される。その後、Ｓ６１０６Ｋの処理に基づいて、各コード（固有コード、第２通信コード）が正常であるかを判別し（Ｓ６１０７Ｋ）、正常であると判別した場合は（Ｓ６１０７Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信コードを第２通信制御装置Ｃ３０１へと出力し（Ｓ６１０９Ｋ）、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂをオンに設定し（Ｓ６１１０Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１０７Ｋの処理において、各コード（固有コード、第２通信コード）が正常ではないと判別した場合は（Ｓ６１０７Ｋ：Ｎｏ）、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の実行期間がタイムオーバーしたかを判別し（Ｓ６１０８Ｋ）、タイムオーバーしていないと判別した場合は（Ｓ６１０８Ｋ：Ｎｏ）、上述したＳ６１０２Ｋの処理へと移行する。また、Ｓ６００１Ｋの処理において、タイムオーバーしたと判別した場合は（Ｓ６１０８Ｋ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【７３５５】

次に、図２２２９を参照して、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２２９は、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１通信中処理（Ｓ６００１Ｋ）は、上述した第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０によって実行されるメイン処理（図２２２７参照）中に実行される制御処理であって、第１通信中フラグＣ２１２ｄがオンに設定されていると判別した場合（図２２２７のＳ６００９Ｋ：Ｙｅｓ）に実行される。この第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが通信接続されている状況において、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間でデータ（情報）の送受信を行うための処理が実行される。図２２２９に示した通り、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信したかを判別し（Ｓ６２０１Ｋ）、情報データを受信したと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した情報データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶（格納）し（Ｓ６２０２Ｋ）、記憶（格納）された情報データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力し（Ｓ６２０３Ｋ）、Ｓ６２０４Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ６２０１Ｋの処理において、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信していないと判別した場合（Ｓ６２０１Ｋ：Ｎｏ）は、Ｓ６２０２Ｋ、及びＳ６２０３Ｋの処理をスキップしてＳ６２０４Ｋの処理へ移行する。

【７３５６】

Ｓ６２０４Ｋの処理では、外部端末Ｇ１０１からのコマンドを受信したかを判別し（Ｓ６２０４Ｋ）、コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ６２０４Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる各種情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶し（Ｓ６２０５Ｋ）、次に、今回記憶された情報がカスタム情報であるかを判別し（Ｓ６２０６Ｋ）、カスタム情報であると判別した場合は（Ｓ６２０６Ｋ：Ｙｅｓ）、格納した情報に対応する送信情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２０７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ６２０６Ｋの処理において、Ｓ６２０５Ｋの処理にて格納された（記憶された）情報がカスタム情報では無いと判別した場合は（Ｓ６２０６Ｋ：Ｎｏ）、次に、Ｓ６２

０５Ｋの処理にて格納された（記憶された）情報が接続解除情報であるかを判別し（Ｓ６２０８Ｋ）、接続解除情報であると判別した場合は（Ｓ６２０８Ｋ：Ｙｅｓ）、応答信号を第２通信制御装置Ｃ３０１へと出力し（Ｓ６２０９）、今回格納された情報（接続解除情報）に対応する送信情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２０７Ｋ）、本処理を終了する。

【７３５７】

一方、Ｓ６２０８Ｋの処理において、接続解除情報では無いと判別した場合は（Ｓ６２０８Ｋ：Ｎｏ）、その他格納情報に対応する情報を対応する装置（音声ランプ制御装置１１３、又は第２通信制御装置Ｃ３０１）へと出力し（Ｓ６２１０Ｋ）、本処理を終了する。

【７３５８】

次に、図２２３０、及び図２２３１を参照して、第２通信制御装置Ｃ３０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。この第２通信制御装置Ｃ３０１は、パチンコ機１０を構成する内枠１２に設けられている装置であって、第１通信制御装置Ｃ２０１との間で情報の送受信が可能となるように有線接続している。また、外部端末Ｇ１０１との間でも情報の送受信を無線で行えるように構成している。この第２通信制御装置Ｃ３０１は、主に、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信接続を開始する際の制御処理を実行するものである。まず、図２２３０を参照して第２通信制御装置Ｃ３０１内のＭＰＵＣ３１０にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図２２３０は、第２通信制御装置Ｃ３０１のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。メイン処理が開始されると、まず、第２通信制御装置Ｃ３０１のＲＯＭＣ３１１に予め記憶されている第２通信コード（内枠１２側の固有情報）を読み出し第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し（Ｓ７００１Ｋ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から第１通信コードを受信したかを判別し（Ｓ７００２Ｋ）、第１通信コードを受信していないと判別した場合は（Ｓ７００２Ｋ：Ｎｏ）、経過時間がタイムオーバーしたかを判別し（Ｓ７００３Ｋ）、タイムオーバーしていないと判別した場合は（Ｓ００３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ７００２Ｋの処理へと移行し、タイムオーバーするまでＳ７００２Ｋ，Ｓ７００３Ｋの処理をループする。

【７３５９】

また、Ｓ７００２Ｋの処理において、第１通信コードを受信したと判別した場合は（Ｓ７００２Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、受信した第１通信コードを第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａに格納（記憶）し（Ｓ７００４Ｋ）、Ｓ７００７Ｋの処理へと移行する。一方、Ｓ７００３Ｋの処理において、タイムオーバーしたと判別した場合は（Ｓ７００３Ｋ：Ｙｅｓ）、認証エラーに対応する第２エラーフラグＣ３１２ｄをオンに設定し（Ｓ７００５Ｋ）、認証エラーに対応する情報コマンドを設定し、外部端末Ｇ１０１、及び第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し（Ｓ７００６Ｋ）、本処理を終了する。

【７３６０】

Ｓ７００７Ｋの処理では、第１制御装置Ｃ２０１から外部通信不可情報を受信したかを判別し（Ｓ７００７Ｋ）、受信していないと判別した場合（Ｓ７００７Ｋ：Ｎｏ）、即ち、外部通信接続が可能な状況で有る場合には、第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１が外部端末Ｇ１０１を検知したかを判別する（Ｓ７００８Ｋ）。Ｓ７００８Ｋの処理において外部端末Ｇ１０１を検知していないと判別した場合は（Ｓ７００８Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ７００７Ｋの処理へ移行し、以降、外部端末Ｇ１０１を検知するまでＳ７００７Ｋの処理、Ｓ７００８Ｋの処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ７００８Ｋの処理において、外部端末Ｇ１０１を検知したと判別した場合は（Ｓ７００８Ｋ：Ｙｅｓ）、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂがオンであるかを判別し（Ｓ７００９Ｋ）、オンでは無いと判別した場合は（Ｓ７００９Ｋ：Ｎｏ）、第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａに記憶されている接続用情報（第１通信制御装置Ｃ２０１に対応するアドレス情報）を外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ７０１０Ｋ）、本処理を終了する。

【７３６１】

一方、Ｓ７００７Ｋの処理において、外部通信不可情報を受信したと判別した場合は（

Ｓ７００７Ｋ：Ｙｅｓ）、通信不可に対応する第２エラーフラグＣ３１２ｄをオンに設定し（Ｓ７０１１Ｋ）、通信不可エラーに対応する情報コマンドを設定し、外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ７０１２Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ７００９Ｋの処理において、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７００９Ｋ：Ｙｅｓ）、通信不可エラーに対応する情報コマンドを設定し、外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ７０１２Ｋ）、本処理を終了する。

【７３６２】

次に、図２２３１から図２２３３を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行される各種制御処理のうち、パチンコ機１０との外部通信に関する制御処理の内容について説明をする。なお、本第３５制御例における外部端末Ｇ１０１は、パチンコ機１０との外部通信専用の端末では無く、他にも多様な機能（例えば、通話機能、撮影機能など）を有しており、本第３５制御例にて図示した処理内容以外にも様々な制御処理が実行されるが、そのようなパチンコ機１０との外部通信以外の機能に対応する各種制御処理の内容、及び外部端末Ｇ１０１の電源立ち上げ時や電源ＯＦＦ時に実行される各種制御処理の内容については、周知一般的な技術を転用しているだけであるため、その説明を省略する。

【７３６３】

まず、図２２３１を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理について説明をする。図２２３１は、外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図２２３１に示した通り、外部端末Ｇ１０１のメイン処理が実行されると、まず、通信情報を取得したかを判別し（Ｓ８００１Ｋ）、通信情報を取得したと判別した場合は（Ｓ８００１Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信接続開始処理を実行し（Ｓ８００２Ｋ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ８００１Ｋの処理において、通信情報を取得していないと判別した場合は（Ｓ８００１Ｋ：Ｎｏ）、次に、現在が外部通信中であるかを判別し（Ｓ８００３Ｋ）、外部通信中であると判別した場合は（Ｓ８００３Ｋ：Ｙｅｓ）、情報通信処理を実行する（Ｓ８００４Ｋ）。この情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）は、パチンコ機１０と外部通信中に実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１に設けられている操作手段を用いて設定したカスタム情報を送信バッファに記憶させる処理や、パチンコ機１０から出力可能となった遊技情報、特典情報を受信するための処理や、外部通信を終了する（外部通信接続を解除する）ための処理が実行される。なお、情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）の詳細な処理内容については、図２２３３を参照して後述する。

【７３６４】

図２２３１に戻り説明を続ける。Ｓ８００４Ｋの処理を終えると、次に、送信バッファにパチンコ機１０へと出力するための情報が記憶されているかを判別し（Ｓ８００５Ｋ）、情報があると判別した場合は（Ｓ８００５Ｋ：Ｙｅｓ）、送信バッファに格納されている情報を第１通信制御装置へと出力し（Ｓ８００６Ｋ）、送信バッファに格納されている情報をクリアし（Ｓ８００７Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８００５Ｋの処理において、送信バッファに情報が無いと判別した場合は（Ｓ８００５Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ８００６Ｋ，Ｓ８００７Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。また、Ｓ８００３Ｋの処理において、現在が外部通信中では無いと判別した場合は（Ｓ８００３Ｋ：Ｎｏ）、その他各種処理を実行し（Ｓ８００８Ｋ）、本処理を終了する。

【７３６５】

次に、図２２３２を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行される外部通信接続開始処理（Ｓ８００２Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２３２は、外部通信接続開始処理（Ｓ８００２Ｋ）の処理内容を示した図である。この外部通信接続開始処理（Ｓ８００２Ｋ）は、外部端末Ｇ１０１を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１へと近づけた際に取得した接続用情報に含まれている第１通信制御装置Ｃ２０１のアドレスに対して外部通信接続を要求するための接続要求信号を出力する処理、及び、接続要求信号に対する応答信号を受信する処理が実行される。

【７３６６】

次に、図２２３３を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行される情報通信処理（Ｓ８０

０４Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２３３は、情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図２２３３に示した通り、情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ３０１から遊技情報に関する情報を受信したかを判別し（Ｓ８２０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ８２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、取得した遊技情報に基づいて累積遊技情報の内容を更新し（Ｓ８２０２Ｋ）、更新後の累積遊技情報に応じた表示態様を表示し（Ｓ８２０３Ｋ）、Ｓ８２０４Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ８２０１Ｋの処理において、遊技情報を受信していないと判別した場合は（Ｓ８２０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ８２０２Ｋ、及びＳ８２０３Ｋの処理をスキップしてＳ８２０４Ｋの処理へ移行する。Ｓ８２０４Ｋの処理では、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了するための終了操作が実行されたかを判別し（Ｓ８２０４Ｋ）、終了操作が実行されたと判別した場合は（Ｓ８２０４Ｋ：Ｙｅｓ）、通信接続解除を示すための解除信号を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ８２０５Ｋ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から出力された応答信号を受信したかを判別し（Ｓ８２０６Ｋ）、応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ８２０６Ｋ：Ｎｏ）、経過時間がタイムオーバーとなったかを判別し（Ｓ８２０７Ｋ）、タイムオーバーでは無いと判別した場合は（Ｓ８２０７Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ８２０６Ｋの処理へ移行し、経過時間がタイムオーバーとなるまで、Ｓ８２０６Ｋ、及びＳ８２０７Ｋの処理をループし、応答信号の受信を待つ。

【７３６７】

そして、Ｓ８２０６Ｋの処理において、応答信号を受信したと判別した場合は（Ｓ８２０６Ｋ：Ｙｅｓ）、通信接続を解除し（Ｓ８２０８Ｋ）、接続用情報をクリアし（Ｓ８２０９Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８２０７Ｋの処理において、タイムオーバーとなったと判別した場合は（Ｓ８２０７Ｋ：Ｙｅｓ）、Ｓ８２０５Ｋの処理によって出力された解除信号に基づいてパチンコ機１０側で通信接続を解除する処理が正常に行われなかった場合であるため、通信接続解除失敗の処理を実行し（Ｓ８２１０Ｋ）、本処理を終了する。

【７３６８】

＜第３５制御例の第１変形例について＞

次に、図２２３４から図２２４８を参照して、上述した第３５制御例における第１変形例について説明をする。上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、１人の遊技者が外部通信中は、他の遊技者が別の外部端末Ｇ１０１（２台目）を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近づけたとしても、検知結果を無効にする処理が実行されるように構成していた。つまり、遊技中の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１（１台目）のみ外部通信接続可能に構成していた。これに対して、本第３５制御例における第１変形例では、実際に遊技を行っていない遊技者（既に遊技中であるため遊技を行うことが出来ない遊技者）が有する外部端末Ｇ１０１（２台目）とも外部通信接続が可能となるように構成している点で相違している。このように構成することで、現在遊技中の遊技者が遊技を終了した場合に、優先して特定の遊技者（２台目の外部端末Ｇ１０１を保有している遊技者）に対して遊技を提供し易くすることができる。

【７３６９】

＜第３５制御例の第１変形例における表示画面について＞

まず、図２２３４、及び図２２３５を参照して、本第３５制御例の第１変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される特徴的な表示内容について説明をする。本第３５制御例の第１変形例では、上述した第３５制御例に対して、外部通信中のパチンコ機１０に対して、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を可能とすることで、パチンコ機１０の遊技予約を実行可能に構成している点で相違している。図２２３４（ａ）は、外部通信中のパチンコ機１０に対して、新たな外部端末Ｇ１０１（２台目）が第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近接し、遊技予約が行われた場合に表示される表示画面を示した図である。図２２３４（ａ）に示した通り、遊技予約が実行されると、主表示領域Ｄｍの右上に予約表示領域ＤｍＡが形成され、遊技予約を行った遊技者に対応する表示態様である丸印ＹＢ１が表示される。なお、本第３５制御例の第１変形例では、最大で２

人分の遊技予約を実行可能に構成しており、図２２３４（ａ）に示した表示画面では、遊技予約が１人であるため、１人分の丸印ＹＢ１が表示されているが、遊技予約を行った遊技者が２人の場合には、丸印ＹＢ１の右横に丸印ＹＢ２が表示される。なお、それ以外の表示画面の表示要素については、上述した第３５制御例と同一であるため、同一の符号を付してその説明を省略する。

【７３７０】

次に、図２２３４（ｂ）を参照して、遊技予約が行われている状況で外部通信接続が解除された場合に表示される表示画面について説明をする。図２２３４（ｂ）は、外部接続終了後に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図２２３４（ｂ）に示した表示画面に表示されている表示要素のうち、上述した第３５制御例と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図２２３４（ｂ）に示した通り、外部通信接続が終了した場合には、丸印ＹＢ１に対応する遊技者（一人目の遊技予約者）に対して、遊技可能であることを示すための表示態様として「△△さん遊技の順番がきました」の表示、及び、呼出期間を示す表示態様として「残り１５：００」が表示されている。また、小表示領域Ｄｓ１には「呼出期間中」の文字が表示されている。ここで、本第３５制御例の第１変形例では、遊技予約用に外部通信接続が行われた場合には、第２通信制御装置Ｃ３０１から第１通信制御装置Ｃ２０１へと外部端末Ｇ１０１に関する情報として、外部端末Ｇ１０１のアドレス情報と、ユーザー情報と、を少なくとも含む待機要求情報が出力され、その後、第１通信制御装置Ｃ２０１から音声ランプ制御装置１１３へと外部端末Ｇ１０１のアドレス情報と、ユーザー情報と、を少なくとも含む待機開始情報が出力されるように構成している。

【７３７１】

よって、音声ランプ制御装置１１３側でも、遊技予約者の個別情報（アドレス情報、ユーザー情報）を用いた表示態様（「△△さん」）を表示することができる。このように構成することで、遊技予約をしていない遊技者が当該パチンコ機１０で遊技を開始してしまうことを抑制することができる。なお、本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面を用いて現在が遊技予約者を呼び出している状況であることを報知することで他の遊技者が遊技を行い難くしているが、これに限ること無く、例えば、呼出期間中はパチンコ機１０の遊技の実行を禁止する処理（遊技者が遊技球を発射できないようにする処理等）を実行するように構成しても良い。

【７３７２】

次に、図２２３５を参照して、遊技予約者への呼出期間（予約期間）が経過した場合に表示される表示画面の表示内容について説明をする。図２２３５は、予約期間タイムオーバーに表示される表示画面の一例を示した図である。図２２３５に示した通り、呼出期間（予約期間）である１５分が経過しても遊技予約をした遊技者が遊技を開始しなかった場合には、タイムオーバーとなり予約情報が消去されるため、小表示領域Ｄｓ１には「呼出期間終了」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には「△△さんタイムオーバーで予約が取り消されました」の文字が表示される。また、遊技予約者の存在を示すための表示領域ＤｍＡも消滅する。なお、図２２３４（ｂ）に示した通り、本第１変形例では、予約遊技者を呼び出す呼出期間として１５分間が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、状況に応じて呼出期間の長さを異ならせて設定可能に構成しても良く、例えば、予約遊技者の数が少ない（１人）場合よりも、多い（２人）場合の方が、予約期間の長さが短くなるように構成すると良い。このように構成することで、後で待っている予約遊技者が当該パチンコ機１０で遊技できる可能性を高めることができる。また、現在の時刻に応じて予約期間の長さを異ならせても良く、例えば、遊技場の閉店時間に近い時刻になるほど予約期間の長さが短くなるように構成しても良い。さらに、対象となるパチンコ機１０の稼働レベル（人気）によって予約期間の長さを異ならせても良いし、特定条件を満たしている状況において遊技予約機能を停止させるように構成しても良い。

【７３７３】

＜第３５制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２２３６、及び図２２３７を参照して、本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第３５制御例の第１変形例では、上述した第３５制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。まず、図２２３６を参照して、本第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図２２３６は、本第３５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図２２３６に示した通り、本第３５制御例の第１変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第３５制御例のＲＡＭ２２３に対して、予約数カウンタ２２３ｋａＡ、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡ、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡ、呼出中フラグ２２３ｋｄＡを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７３７４】

予約数カウンタ２２３ｋａＡは、遊技予約されている遊技者の数（予約数）を計測するためのカウンタであって、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機開始情報が出力される毎に値が１加算される。そして、遊技予約していた遊技者が新たに遊技を開始した場合、または、予約期間が経過して（タイムオーバーして）、予約情報が消去された場合に値が１減算される。この予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を参照して、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域ＤｍＡに予約遊技者数に対応する丸印ＹＢ１が表示される。

【７３７５】

予約情報格納エリア２２３ｋｂＡは、遊技予約している遊技者の固有情報（アドレス情報、ユーザー名等）が一時的に記憶される記憶領域であって、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機開始情報が出力された場合に、待機開始情報に含まれる固有情報が記憶される。

【７３７６】

予約期間カウンタ２２３ｋｃＡは、予約遊技者を呼び出す呼出期間の残期間を計測するためのカウンタであって、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上の状況（遊技予約者が存在している状況）において外部接続解除処理が終了した場合に、１５分に対応する値が設定される。そして、予約遊技者が有する外部端末Ｇ１０１が第１通信制御装置Ｃ２０１と通信接続された場合に値が０にリセットされる。また、１５分が経過し、予約期間カウンタ２２３ｋａＡの値が０になった場合には、タイムオーバーと判別し、予約情報を消去する処理が実行される。呼出中フラグ２２３ｋｄＡは、予約遊技者を呼び出している呼出期間であることを示すためのフラグであって、呼出期間が設定された場合にオンに設定される。

【７３７７】

次に、図２２３７を参照して、本第３５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成について説明をする。図２２３７は、本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成を模式的に示した図である。図２２３７に示した通り、本第１変形例のＲＡＭＣ２１２は、上述した第３５制御例のＲＡＭＣ２１２に対して、待機数カウンタＣ２１２ａＡ、待機情報格納エリアＣ２１２ｂＡ、待機期間カウンタＣ２１２ｃＡを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７３７８】

＜第３５制御例の第１変形例における外部通信接続に関する各制御装置にて実行される各制御の流れについて＞

次に、図２２３８、及び図２２３９を参照して、本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と外部通信に関する各種制御の流れについて説明をす

る。本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０に対して、１の外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っている外部通信中においても、他の外部端末Ｇ１０１（２台目）との間で外部通信接続を実行可能に構成している点で大きく相違している。そして、外部通信中に他の外部端末Ｇ１０１（２台目）が外部通信接続されることで、２台目の外部端末Ｇ１０１を有している遊技者が対象となるパチンコ機１０の遊技予約を行えるように構成しており、現在外部通信を行っている遊技者（１台目の外部端末Ｇ１０１を有している遊技者）が遊技を止めた後に優先して遊技を行い易くなるように構成している。

【７３７９】

まず、図２２３８を参照して、外部通信中における各種制御の流れについて説明をする。図２２３８は、本第１変形例におけるパチンコ機１０の外部通信中における各種制御の流れを模式的に示した図である。なお、図２２３８に示した流れのうち、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御の流れ（図２２１３参照）と同一の内容についてはその説明を省略する。図２２３８に示した通り、通信状況が「外部通信中」において他の外部端末Ｇ１０１（２台目）を第２通信制御装置Ｃ３０１が検知した場合に実行される各種制御の流れが上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０と相違している。

【７３８０】

具体的には、通信状況が「外部通信中」において、２台目の外部端末Ｇ１０１が第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面へと近接させると（非接触操作すると）、１台目の外部端末Ｇ１０１を近接させた場合と同様に第２通信制御装置Ｃ２０１から外部端末Ｇ１０１に向けて待機情報が出力され、その後、第１通信制御装置Ｃ１０１に向けて待機要求情報を出力する。その後、第１通信制御装置Ｃ１０１にて待機許可判定（新たに待機状態とすることができるかの判定）を実行し、新たに待機状態とすることができる場合は、音声ランプ制御装置１１３に向けて待機開始情報を出力すると共に、外部端末Ｇ１０１に向けて待機応答情報を出力する。これにより、外部端末Ｇ１０１にて待機情報（予約権利）が付与される。

【７３８１】

その後、実行中の外部通信が終了すると、図２２３９に示した流れで２台目の外部端末Ｇ１０１との外部通信が開始される。具体的には、１台目の外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信が終了すると、待機情報として記憶されている複数の外部端末Ｇ１０１のうち、優先されている外部端末Ｇ１０１に対して呼出情報を出力する。

【７３８２】

＜第３５制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図２２４０から図２２４８を参照して、本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容の一部と、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される処理内容の一部と、を異ならせている点で相違している。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）に代えて通信関連設定処理（図２２４０のＳ４１０２Ｋ参照）を、外部通信開始処理（図２２２０のＳ４１５６Ｋ参照）に代えて外部通信開始処理（図２２４１のＳ４１７１Ｋ参照）を、外部通信処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）に代えて外部通信処理（図２２４２のＳ４１６２Ｋ参照）を、外部通信接続解除中処理（図２２２３のＳ４１６５Ｋ参照）に代えて外部通信接続解除中処理（図２２４４のＳ４１７１Ｋ参照）を、実行する点、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図２２４６のＳ６０１０Ｋ参照）を実行する点で相違している。また、パチンコ機１０以外の構成要素である外部端末Ｇ１０１にて実行される処理内容の一部も異ならせており、外部端末Ｇ１０１のメイン処理（図２２３１参照）に代えてメイ

ン処理（図２２４８参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【７３８３】

まず、図２２４０を参照して、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の処理内容について説明をする。この通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）は、上述した第３５制御例の通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）と同様に、外部端末Ｇ１０１との外部通信状況に応じた各種処理が実行されるものであって、上述した第３５制御例の通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）に対して、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の処理内容の一部と、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容の一部とを変更し、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されている場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。通信関連設定処理（図２２４０のＳ４１０２Ｋ）が実行されると、まず、上述した第３５制御例の通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）と同一のＳ４１５２ＫからＳ４１６１Ｋの処理を実行する。

【７３８４】

そして、Ｓ４１６１Ｋの処理を終えた後、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）を実行し、本処理を終了する。なお、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の詳細な内容については、図２２４２を参照して後述する。一方で、Ｓ４１６０Ｋの処理において、通信状況は外部通信中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況は外部通信接続解除中であるかを判別し（Ｓ４１６３Ｋ）、外部通信接続解除中であると判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｙｅｓ）、上述した第３５制御例と同一のＳ４１６４Ｋの処理を実行し、その後、外部通信接続解除中処理を実行し（Ｓ４１７２Ｋ）、本処理を終了する。なお、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容については、図２２４３を参照して後述する。さらに、Ｓ４１６３Ｋの処理において、通信状況は外部通信接続解除中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｎｏ）、次に、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４１７３Ｋ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４１７３Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出期間中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１７４Ｋ）、呼出期間中処理を実行し（Ｓ４１７５Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４１７３Ｋの処理において、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４１７３Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７３８５】

次に、図２２４１を参照して、外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２４１は、外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）は、上述した第３５制御例の外部通信開始処理（図２２２０のＳ４１５６Ｋ参照）と同様に、第１制御装置Ｃ２０１から外部通信開始コマンドを受信したと判別した場合に新たな外部通信の開始に対応させて各種設定情報を初期段階（開始段階）とするための処理が実行されるものであって、上述した第３５制御例の外部通信開始処理（図２２２０のＳ４１５６Ｋ参照）に対して、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されている場合に実行される処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７３８６】

図２２４１に示した通り、外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）が実行されると、まず、外部通信開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０１Ｋ）、外部通信開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４３２０Ｋ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４３２０Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオフに設定し（Ｓ４３２１Ｋ）、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を１減算し（Ｓ４３２２Ｋ）、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡの情報を更新し（Ｓ４３２３Ｋ）、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値をリセットし（Ｓ４３２４Ｋ）、呼出終了に対応する表示用

コマンドを設定し（Ｓ４３２５Ｋ）、現在の予約状況に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ４３２６Ｋ）。その後、上述した第３５制御例の外部通信開始処理（図２２２０のＳ４１５６Ｋ参照）と同一のＳ４３０２ＫからＳ４３０５Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４３２０Ｋの処理において、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４３２１ＫからＳ４３２６Ｋの処理をスキップして、Ｓ４３０２Ｋの処理へ移行する。

【７３８７】

次に、図２２４２を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２４２は、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）は、上述した第３５制御例における外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）と同様に、遊技状況が外部通信中である場合に実行される処理であって、上述した外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）に対して、待機開始コマンドを受信した場合に実行される制御処理を追加した点で相違している。なお、上述した第３５制御例における外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理については、説明の便宜上、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）中に実行されるサブルーチンである外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）を用いて図２２４３を参照して示しているが、処理内容は同一であるため、その説明を省略する。

【７３８８】

図２２４２に示した通り、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）が実行されると、まず、カスタムコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｋ）、カスタムコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに格納（記憶）し（Ｓ４５０２Ｋ）、Ｓ４５２１Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ４５０１Ｋの処理においてカスタムコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０２Ｋの処理をスキップして、Ｓ４５２１Ｋの処理へ移行する。Ｓ４５２１Ｋの処理では、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機開始コマンド受信したかを判別し（Ｓ４５２１Ｋ）、待機開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５２１Ｋ：Ｙｅｓ）、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を１加算し（Ｓ４５２２Ｋ）、受信した待機開始コマンドに含まれる待機情報を予約情報記憶エリア２２３ｋｂＡに格納し（Ｓ４５２３Ｋ）、その後、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値に対応する表示態様を示す表示用コマンドや、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡに格納されている予約情報（ユーザー名等）に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５２４Ｋ）、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）、その後、上述した第３５制御例の外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）と同一のＳ４５１１ＫからＳ４５１３Ｋを実行して本処理を終了する。また、Ｓ４５２１Ｋの処理において待機開始コマンドを受信していないと判別した場合は（図４５２１Ｋ参照）Ｓ４５２２ＫからＳ４５２４Ｋの処理をスキップして、本処理を終了する。

【７３８９】

次に、図２２４３を参照して、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２４３は、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図２２４３に示した通り、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）では、上述した第３５制御例における外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理と同一の処理が実行されるように構成しているため、その詳細な説明を省略する。

【７３９０】

次に、図２２４４を参照して、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２４４は、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容をしめしたフローチャートである。この外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）は、上述した第３５制御例における外部通信接続解除中処理（図２２２３のＳ４１６５Ｋ）に対して、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を判別する処理、及び、予約数カウンタが２２３

ｋａＡの値が１以上である場合に、予約遊技に対して遊技案内（空き台報知）を実行可能に構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７３９１】

図２２４４に示した通り、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）が実行されると、まず、接続解除完了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であるか、即ち、遊技予約されているかを判別し（Ｓ４６２１Ｋ）、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上では無いと判別した場合（Ｓ４６２１Ｋ：Ｎｏ）は、上述した第３５制御例における外部通信接続解除中処理（図２２２３のＳ４１６５Ｋ参照）と同一のＳ４６０２Ｋ、及びＳ４６０３Ｋの処理を実行して、本処理を終了する。一方で、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４６２１Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオンに設定し（Ｓ４６２２Ｋ）、予約期間カウンタの値に１５分に対応する値をセットし（Ｓ４６２３Ｋ）、呼出状態に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６２４Ｋ）、予約情報格納エリアに格納されている予約情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６２５Ｋ）、呼出情報を外部出力し（Ｓ４６２６Ｋ）、予約情報格納エリアに格納されている予約情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６２７Ｋ）、上述したＳ４６０２Ｋ、及びＳ４６０３Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。

【７３９２】

次に、図２２４５を参照して、呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２４５は、呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）は、通信関連設定処理（図２２４０のＳ４１０２Ｋ参照）中に呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていると判別した場合に実行される制御処理であって、主に、呼出期間の残期間（予約期間カウンタ２２３ＫｃＡ）の値を更新する処理と、呼出期間の残期間が０秒となった場合の処理が実行される。具体的には、図２２４５に示した通り、呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）が実行されると、まず、予約期間カウンタ２２３ＫｃＡの値を更新し（Ｓ４２０１Ｋ）、更新後の予約期間カウンタ２２３ＫｃＡの値が０であるかを判別する（Ｓ４２０２Ｋ）。Ｓ４２０２Ｋの処理において、予約期間カウンタ２２３ＫｃＡの値が０であると判別した場合（Ｓ４２０２Ｋ：Ｙｅｓ）、即ち、予約期間の残期間が０秒であると判別した場合は、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオフに設定し（Ｓ４２０３Ｋ）、呼出状態の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０４Ｋ）、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡに格納されている予約情報を更新する（Ｓ４２０５Ｋ）。具体的には、今回の呼出期間の対象である予約情報を消去し、残りの予約情報が格納されている位置をシフトする処理を行う。

【７３９３】

Ｓ４２０５Ｋの処理を終えると、次に、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を１減算し（Ｓ４２０６Ｋ）、減算後の予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４２０７Ｋ）、１以上では無い（０である）と判別した場合、即ち、遊技予約されていない状況であると判別した場合は（Ｓ４２０７Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この場合、遊技予約されていない状況となるため、通信状況が「外部通信接続可状態」となり、誰でも遊技可能な通常のデモ画面が表示される。一方、Ｓ４２０７Ｋの処理において、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４２０７Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオンに設定し（Ｓ４２０８Ｋ）、予約期間カウンタ２２３ＫｃＡの値に１５分に対応する値をセットし（Ｓ４２０９Ｋ）、呼出状態に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２１０Ｋ）、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡに格納されている予約情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２１１Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４２０２Ｋの処理において、予約期間カウンタ２２３ＫｃＡの値が０であると判別した場合は（Ｓ４２０２Ｋ：Ｎｏ）、現在が遊技予約中であって、呼出期間（予約期間）の残期間が存在している状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【７３９４】

次に、図２２４６、及び図２２４７を参照して、本第３５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理について説明をする。本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信中の期間であっても、他の外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が可能に構成されており、現在外部通信中の外部通信接続が解除された後に優先して遊技を行い易くする遊技予約機能を有している点で上述した第３５制御例のパチンコ機１０と異なっている。そして、本第３５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理についても、外部通信中に実行される処理の一部を異ならせている。具体的には、第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図２２４６のＳ６０１０Ｋ）を実行する点で相違している。

【７３９５】

まず、図２２４６を参照して、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２４６は、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２０１にて実行されるメイン処理（図２２２７参照）中に第１通信中フラグＣ２１２ｄがオンに設定されていると判別した場合に実行される制御処理であって、外部通信中に入力した各種情報に応じた処理が実行される。本第１変形例にて実行される第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、上述した第３５制御例における第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）に対して、音声ランプ制御装置１１３から呼出データ（情報）を受信した場合に実行される処理と、第２通信制御装置Ｃ３０１から待機要求信号を受信した場合に実行される処理と、を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７３９６】

図２２４６に示した通り、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信したかを判別し（Ｓ６２０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、今回受信したデータが呼出データであるかを判別し（Ｓ６２２１Ｋ）、呼出データであると判別した場合は（Ｓ６２２１Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出情報を外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ６２２２Ｋ）、上述した第３５制御例の第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）と同一のＳ６２０２ＫからＳ６２１０Ｋの処理を実行する。また、Ｓ６２２１Ｋの処理において、呼出データを受信していないと判別した場合は（Ｓ６２２１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ６２２２Ｋの処理をスキップして、Ｓ６２０２Ｋの処理へ移行する。

【７３９７】

Ｓ６２１０Ｋの処理、或いは、Ｓ６２０７Ｋの処理を終えると、次いで、第２通信制御装置Ｃ３０１から待機要求信号を受信したかを判別し（Ｓ６２２３Ｋ）、待機要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６２２３Ｋ：Ｙｅｓ）、待機許可判定処理を実行し（Ｓ６２２４Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２２３Ｋの処理において、待機要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ６２２３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ６２２４Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。次に、Ｓ６２２４Ｋの処理にて実行される待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）の処理内容について、図２２４７を参照して説明をする。図２２４７は、待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）は、遊技予約を行うための処理であって、今回受信した待機要求信号に基づいて遊技予約に関する情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理と、遊技予約数が上限に到達したか否かを判定し、上限に到達した場合に以降の遊技予約操作が実行されないようにするための処理が実行される。

【７３９８】

具体的には、図２２４７に示した通り、待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）が実行されると、まず、待機要求信号に含まれる外部端末情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに格納し（Ｓ６２５１Ｋ）、外部端末情報（外部端末Ｇ１０１のアドレス、ユーザー情報等）を含む待機開始情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２５２Ｋ）、待機

応答信号を外部端末Ｇ１０１へと出力し（Ｓ６２５３Ｋ）、待機数カウンタＣ２１２ａＡの値に１を加算し（Ｓ６２５４Ｋ）、加算後の待機数カウンタＣ２１２ａＡの値が２であるか、即ち、遊技予約数が上限に到達しているかを判別し（Ｓ６２５５Ｋ）、２である（上限である）と判別した場合は（Ｓ６２５５Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信不可を示す外部通信不可情報を第２通信制御装置Ｃ３０１へと出力し（Ｓ６２５６Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ６２５５Ｋの処理において、待機数カウンタＣ２１２ａＡの値が２では無い、即ち、遊技予約数が上限に到達していないと判別した場合は（Ｓ６２５５Ｋ：Ｎｏ）、更なる遊技予約を受付可能な状況であるため、Ｓ６２５６Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。

【７３９９】

次に、図２２４８を参照して、本第３５制御例の第１変形例における外部端末Ｇ１０１にて実行される制御処理内容について説明をする。図２２４８は、本第３５制御例の第１変形例における外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第３５制御例の第１変形例では、外部端末Ｇ１０１を用いて遊技予約を実行可能に構成しており、遊技予約を行った場合にパチンコ機１０から出力される応答情報を受信した場合に実行される処理と、遊技予約を行っている状況において対象となるパチンコ機１０が空き台とった際に出力される呼出情報を受信した場合に実行される処理と、を追加した点で上述した第３５制御例の外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理（図２２３１参照）と異ならせている。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７４００】

図２２４８に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、上述した第３５制御例の外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理（図２２３１参照）と同一のＳ８００１ＫからＳ８００７Ｋの処理を実行する。そして、Ｓ８００３Ｋの処理において、現在が外部通信中では無いと判別した場合は（Ｓ８００３Ｋ：Ｎｏ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機応答情報を取得（受信）したかを判別し（Ｓ８０２１Ｋ）、待機応答情報を取得（受信）したと判別した場合は（Ｓ８０２１Ｋ：Ｙｅｓ）、現在が遊技予約中（待機中）であることを示す待機情報を外部端末Ｇ１０１の表示面に表示し（Ｓ８０２２Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ８０２２Ｋの処理では、遊技予約の対象となるパチンコ機１０の情報（機種名、台番等の基本情報と、現在遊技を行っている遊技者（前任者）の遊技内容を含む遊技情報）と、遊技予約状況（遊技予約数、呼出期間の長さ（１５分））に関する予約情報も外部端末Ｇ１０１の表示面に表示される。このように構成することで、遊技予約が完了した後に一旦対象となるパチンコ機１０から離れたとしても、遊技予約をしているパチンコ機１０へと容易に戻ることができる。また、前任者の遊技状況を把握可能に構成することで、前任者が遊技を止めるタイミングを予測させ易くすることができる。なお、本第１変形例では、遊技予約に関する各種情報を第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部から直接外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成しているが、これ以外にも、音声ランプ制御装置１１３や第１通信制御装置Ｃ２０１にて設定された各種情報を、遊技場全体を範囲としてデータの送受信を可能としている広域無線通信を用いて外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成しても良い。このように構成することで、遊技予約を行った遊技者が、遊技予約の対象となるパチンコ機１０の周辺（第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の許容範囲内）に滞在していなくても、遊技状態で待機しているだけで遊技予約中の出力された各種情報を確実に取得することができる。

【７４０１】

Ｓ８０２１Ｋの処理において、待機応答情報を取得していないと判別した場合は（Ｓ８０２１Ｋ：Ｎｏ）、次に、呼出データを取得（受信）したかを判別し（Ｓ８０２３Ｋ）、呼出データを取得したと判別した場合は（Ｓ８０２３Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出情報を表示し（Ｓ８０２４Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ８０２４Ｋの処理によって呼出情報を外部端末Ｇ１０１の表示面に表示する場合には、予約期間の残期間を、外部端末Ｇ１０１を用いて容易に把握することができるため、呼出を受けたにも関わらず、遊技者に容易に把握

させることができる。
【７４０２】
＜第３５制御例の第２変形例について＞
次に、図２２４９から図２２６０を参照して、上述した第３５制御例の第２変形例について説明をする。上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０が有する第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近接させることで非接触の状況で外部通信接続を開始させることが可能に構成されており、外部通信接続された場合には、外部端末Ｇ１０１からの終了操作を受け付けない限りパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信が継続するように構成していた。このように構成することで、外部通信中にトイレ休憩等で遊技者が離席したとしても、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信が途切れないようにすることができるため、長時間遊技を行う遊技者にとって円滑な遊技環境を提供することができるものであった。
【７４０３】
しかしながら、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１を用いた終了操作を実行しない限り外部通信接続が解除されないため、悪意ある遊技者が外部通信接続されている状態で遊技を止めることで他の遊技者が外部通信接続することができない状況が発生してしまうという問題があった。これに対して本第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信中において第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信を用いて外部端末Ｇ１０１の位置を常時監視するように構成し、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０から離れた位置に移動したと判別した場合には自動的に外部通信接続が解除されるように構成している。このように構成することで、遊技を止めた遊技者との外部通信接続が長時間に渡って放置されてしまう事態が発生することを抑制することができる。
【７４０４】
さらに、本第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０から離れたと判別した場合（遊技者が離席した場合）であっても、所定期間の間は、外部通信中に実行された遊技に関する情報を記憶しておき、所定期間内に外部端末Ｇ１０１が再接続された場合には、離席前の遊技情報をそのまま用いて引き続き遊技情報を累積可能に構成している。このように構成することで、遊技中に一時的に席を離れたとしても外部通信を容易に再開することができる。つまり、実行される演出の終了である外部通信中に実行される専用演出（カスタム演出等）が遊技者が離席したことに基づく専用演出の終了によって所定期間（離席期間）が設定され、その所定期間が経過するまでは外部通信中に受信した外部端末Ｇ１０１からの各種情報（カスタム情報やユーザ情報）を継続して記憶しておくようにし、所定期間内に外部端末Ｇ１０１が再接続された場合には記憶されている各種情報を用いて引き続き専用演出を実行可能に構成している。
【７４０５】
加えて、外部通信の再接続が可能のなる期間の長さを、遊技者が離席した時点における遊技状況に応じて異ならせるように構成している。具体的には、離席したタイミングにおけるパチンコ機１０の遊技状態が通常遊技状態である場合には再接続可能な期間の長さが２分間、通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態（確変状態、時短状態）である場合には再接続可能な期間の長さが１０分間、遊技者が意図して長時間の離席を行う食事休憩等の操作がされた場合には再接続可能な期間の長さが３０分間に設定されるように構成している。つまり、離席した遊技者が再度遊技を再開する可能性が高い状況である方が、離席した遊技者が再度遊技を再開する可能性が低い状況よりも、再接続可能な期間が長くなるように構成している。このように構成することで、外部通信を終了すること無く遊技を止めてしまう状況においてはいち早く外部通信接続を解除することができると共に、遊技者が遊技を再開する場合においては、離席前の遊技情報を用いた外部通信を円滑に再開することができる。
【７４０６】
また、本第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、再接続可能な期間中

は、パチンコ機１０側で離席前に外部通信接続されていた外部端末Ｇ１０１の情報を保持しているため、遊技者が遊技を再開するためのパチンコ機１０に着席するだけで、即ち、外部端末Ｇ１０１を第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信領域内に移動させるだけで自動的に外部通信接続が再開されるように構成している。よって、遊技者が遊技を再開する度に外部通信接続を再開させるための専用の操作を行う必要が無いため遊技者に煩わしい行為を行わせることで遊技者の遊技意欲が低下してしまうといった事態が発生することを抑制することができる。

【７４０７】

＜第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の表示内容について＞

まず、図２２４９を参照して、本第３５制御例の第２変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される特徴的な表示内容について説明をする。本第３５制御例の第２変形例では、上述した第３５制御例に対して、外部通信中のパチンコ機１０において、外部端末Ｇ１０１が離間し第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信が出来なくなった場合（遊技者が離席した場合）であっても、所定期間（例えば、３０分間）の間は再接続可能に構成している点で相違している。図２２４９（ａ）は、外部通信中のパチンコ機１０に対して、休憩操作が実行された場合に表示される表示画面を示した図である。図２２４９（ａ）に示した通り、休憩操作が実行されると、表示画面左下に形成された小表示領域Ｄｓ１に「休憩中」と表示され、小表示領域Ｄｓ２には、再接続可能な残時間を示す表示態様として「休憩時間残り２０：００」と表示される。つまり、図２２４９（ａ）に示した状況は、遊技者が休憩操作を行った後に、離席している状況を示している。なお、それ以外の表示画面の表示要素については、上述した第３５制御例と同一であるため、同一の符号を付してその説明を省略する。

【７４０８】

次に、図２２４９（ｂ）を参照して、遊技者が離席した状況で再接続可能な期間が経過した場合に表示される表示内容について説明をする。図２２４９（ｂ）は、離席時間を超過した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図２２４９（ｂ）に示した表示画面に表示されている表示要素のうち、上述した第３５制御例と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図２２４９（ｂ）に示した通り、離席時間が経過しても外部端末Ｇ１０１の再接続が行われなかった場合には、タイムオーバーとなり強制的に外部通信接続が解除されることを示す表示態様として、小表示領域Ｄｓ１には「外部通信強制解除」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、後の通信状況を遊技者に案内するための案内態様として「しばらくお待ちください外部通信可状態に復帰します」の文字が表示される。

【７４０９】

＜第３５制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図２２５０、及び図２２５２を参照して、本第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第３５制御例の第２変形例では、上述した第３５制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。まず、図２２５０（ａ）を参照して、本第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２２５０（ａ）は、本第３５制御例の第２変形例が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図２２５０（ａ）に示した通り、本第２変形例のＲＯＭ２２２は、上述した第３５制御例のＲＯＭ２２２に対して、離席時間選択テーブル２２２ＫａＢと、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ＫｂＢと、を追加した点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【７４１０】

離席時間選択テーブル２２２ＫａＢは、遊技者が離席したと判別された場合、即ち、第

１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信を用いた外部端末Ｇ１０１と情報通信が途切れた際に設定される再接続可能な期間（離席期間）を決定する場合に参照されるデータテーブルである。本第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、外部通信中において定期的に第１通信制御装置Ｃ２０１から外部端末Ｇ１０１に向けて接続確認信号を出力し、接続確認信号を受信した外部端末Ｇ１０１が第１通信制御装置Ｃ２０１へと接続確認応答信号を出力することで外部通信が正常に行われていることを管理するように構成している。そして、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続確認信号を出力したにも関わらず、所定期間（例えば、２秒間）内に接続確認応答信号を受信しなかった場合には、外部端末Ｇ１０１が第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信範囲内から移動したと判別（遊技者が外部端末Ｇ１０１を持って離席したと判別）するように構成している。このような状況が発生する原因としては、単に遊技者が遊技中に飲み物を買うために離席した場合や、トイレに行くために離席した場合といった再遊技の可能性が高い場合と、外部通信接続を解除すること無く遊技を止めた場合と、が考えられる。そこで、本第２変形例では、離席時における遊技に関する状況に応じて、再接続可能な離席時間を異ならせるために離席時間選択テーブル２２２ＫａＢを参照して離席時間を決定するように構成している。

【７４１１】

ここで、図２２５１（ａ）を参照して、離席時間選択テーブル２２２ＫａＢに規定されている内容について説明をする。図２２５１（ａ）は、離席時間選択テーブル２２２ＫａＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図２２５１（ａ）に示した通り、離席時間選択テーブル２２２ＫａＢには、離席時における遊技状態と、休憩中フラグ２２３ｋｂＢの設定状況と、に応じて決定される離席時間（離席時間カウンタ２２３ｋａＢ）の値が規定されている。具体的には、遊技状態が通常遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されている場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に３０分に対応する値が決定され、遊技状態が通常遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオフの場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に２分に対応する値が決定されるように規定されている。また、遊技状態が有利遊技状態（確変状態、時短状態等）であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されている場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に３０分に対応する値が決定され、遊技状態が有利遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオフの場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に１５分に対応する値が決定されるように規定されている。つまり、本第２変形例では、通常遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されていない状況、即ち、他の状況に比べて遊技者が再度遊技を行う可能性が低い状況では、離席時に設定される離席時間（再接続可能な期間）として他の状況よりも短い時間（２分間）が設定されるように構成している。

【７４１２】

図２２５０（ａ）に戻り説明を続ける。再接続回数特典情報記憶エリア２２２ＫｂＢは、外部端末Ｇ１０１が再接続されたことを条件に付与される特典情報の種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、再接続回数カウンタ２２３ＫｃＢの値に対応した特典情報が規定されている。この再接続回数特典情報記憶エリア２２２ＫｂＢは、第１通信制御装置Ｃ２０１から再接続コマンドを受信した場合に参照される。ここで、図２２５１（ｂ）を参照して、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ＫｂＢに規定されている内容について説明をする。図２２５１（ｂ）は、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ＫｂＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図２２５１（ｂ）に示した通り、再接続回数カウンタ２２３ＫｃＢの値「１」から「７」のそれぞれに対応して特典情報「特典１」から「特典７」が規定されている。つまり、本第２変形例では、外部通信中に外部端末Ｇ１０１の再接続を多く行った場合の方が、行わなかった場合よりも、遊技者に特典情報を付与し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して斬新な遊技性を提供することができる。なお、本第２変形例では、単に再接続回数に応じて特典情報を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、再接続回数に加え、１回の接続期間の長さや、外部通信中における遊技内容を組み合わせて異なる特典情報を付与可

能に構成しても良い。例えば、外部通信中に再接続されること無く実行された遊技期間の長さ（遊技者が離席すること無く行った遊技期間の長さ）が特定期間（例えば、１０時間）を超えた場合に成立する条件を満たしている状況で再接続された場合に専用の特典情報を付与するように構成しても良い。このように構成することで、単に長時間遊技するだけで無く、長時間遊技プラスアルファの遊技方法を遊技者に行わせることでのみ付与される特典を設けることができるため、特典を多く得たい遊技者に対して遊技方法を変更するといった条件を提供することができる。

【７４１３】

次に、図２２５０（ｂ）を参照して、本第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする図２２５０（ｂ）は、本第３５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図２２５０（ｂ）に示した通り、本第３５制御例の第１変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第３５制御例のＲＡＭ２２３に対して、離席時間カウンタ２２３ｋａＢ、休憩中フラグ２２３ｋｂＢ、再接続回数カウンタ２２３ＫｃＢを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７４１４】

離席時間カウンタ２２３ｋａＢは、外部端末Ｇ１０１の再接続を可能とする離席期間を計測するためのカウンタであって、遊技予約されている遊技者の数（予約数）を計測するためのカウンタであって、遊技者が離席したと判別した場合、即ち、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部端末Ｇ１０１との通信が行えない状況であることを示す離席コマンドを受信した場合に、離席時間選択テーブル２２２ＫａＢを参照して決定された値が設定される。そして、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０になるまでに（離席時間が経過するまでに）、外部端末Ｇ１０１が再接続された（第１通信制御装置Ｃ２０１と外部端末Ｇ１０１とが通信可能な状況となった）場合には、離席前の遊技情報を引き継いだ遊技が実行される。また、再接続されること無く離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０になった場合には、外部端末Ｇ１０１からの終了操作を受け付けること無く、外部通信接続を強制的に解除する処理が実行される。

【７４１５】

休憩中フラグ２２３ｋｂＢは、遊技者が任意にパチンコ機１０の遊技を中断して休憩を行う状況であることを示すためのフラグであって、休憩操作が行われた場合にオンに設定される。この休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されている状況は、離席中の遊技者が遊技を再開する可能性が高いため、離席時間として比較的長い時間（３０分間）が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技中に食事休憩を取った場合であっても遊技再開時に外部通信を継続させることができる。

【７４１６】

再接続回数カウンタ２２３ｋｃＢは、外部通信中に行われた外部端末Ｇ１０１の再接続回数を計測するためのカウンタであって、外部端末Ｇ１０１が再接続される毎にカウンタの値が１加算される。そして、外部通信接続が解除された場合に０にクリアされる。この再接続Ｂの値は、外部端末Ｇ１０１の再接続時に実行される特典情報の付与処理にて参照される。本第２変形例では、特定の外部端末Ｇ１０１と外部通信中である期間内において、遊技者の一時的な離席等によって外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）の送受信ができない状況が発生した場合であっても、所定期間（例えば、３０分）内に特定の外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）の送受信が出来る状況へと復帰した場合（再接続された場合）には、離席前に受信し記憶された外部端末情報（ユーザ情報、カスタム情報等）を用いた遊技（演出）を継続して実行可能に構成している。さらに、外部通信中である期間内に再度成立する条件である外部端末Ｇ１０１の再接続が行われた場合に成立する接続条件が成立した回数を計測可能に構成し、その接続条件の成立回数に応じて遊技者に特典情報（キャラクタ映像等）を付与可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０にて長時間継続して遊技を行うといった従来型の遊技とは異なり、一旦離席するこ

とで特典を獲得できるといった斬新な遊技を遊技者に提供することができる。
【７４１７】
次に、図２２５２を参照して、本第３５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成について説明をする。図２２５２は、本第３５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成を模式的に示した図である。図２２５２に示した通り、本第２変形例のＲＡＭＣ２１２は、上述した第３５制御例のＲＡＭＣ２１２に対して、第１離席中フラグＣ２１２ａＢを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【７４１８】
第１離席中フラグＣ２１２ａＢは、外部端末Ｇ１０１と通信できない状況（離席中）であることを示すためのフラグであって、外部端末Ｇ１０１と通信できない状況であると判別した場合にオンに設定される。そして、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されている状況で、外部端末Ｇ１０１からの接続確認応答信号を受信した場合、即ち、外部端末Ｇ１０１と通信できない状況となった後に、再び外部端末Ｇ１０１と通信可能な状況となった場合にオフに設定される。
【７４１９】
＜第３５制御例の第１変形例における制御処理について＞
次に、図２２５３から図２２６０を参照して、本第３５制御例の第２変形例にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容の一部と、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される処理内容の一部と、を異ならせている点で相違している。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）に代えて通信関連設定処理（図２２５３のＳ４１０２Ｋ参照）を、外部通信中処理に代えて外部通信中処理（図２２５４のＳ４１９１Ｋ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図２２５７のＳ４１９７Ｋ参照）を実行し、新たに、離席期間中処理（図２２５６のＳ４１９４Ｋ参照）を実行する点、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図２２５８のＳ６０１０Ｋ参照）を実行する点で相違している。また、パチンコ機１０以外の構成要素である外部端末Ｇ１０１にて実行される処理内容の一部も異ならせており、外部端末Ｇ１０１の情報通信処理に代えて情報通信処理（図２２６０のＳ８０５１Ｋ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。
【７４２０】
まず、図２２５３を参照して、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の処理内容について説明をする。この通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）は、上述した第３５制御例の通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）と同様に、外部端末Ｇ１０１との外部通信状況に応じた各種処理が実行されるものであって、上述した第３５制御例の通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）に対して、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の処理内容の一部を変更し、通信状況が離席中である場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。通信関連設定処理（図２２５３のＳ４１０２Ｋ）が実行されると、まず、上述した第３５制御例の通信関連設定処理（図２２１９のＳ４１０２Ｋ参照）と同一のＳ４１５２ＫからＳ４１６１Ｋの処理を実行する。
【７４２１】
そして、Ｓ４１６１Ｋの処理を終えた後、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）を実行し、本処理を終了する。なお、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の詳細な内容については、図２２５４を参照して後述する。一方で、Ｓ４１６０Ｋの処理において、通信状況は外部通

信中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況は外部通信接続解除中であるかを判別し（Ｓ４１６３Ｋ）、外部通信接続解除中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｎｏ）、通信状況が離席中であるかを判別する（Ｓ４１９２Ｋ）。Ｓ４１９２Ｋの処理において、現在の通信状況が離席中であると判別した場合は（Ｓ４１９６２Ｋ：Ｙｅｓ）、離席期間中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１８９３Ｋ）、離席期間中処理を実行し（Ｓ４１９４Ｋ）、本処理を終了する。

【７４２２】

次に、図２２５４を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２５４は、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）は、上述した第３５制御例における外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）と同様に、遊技状況が外部通信中である場合に実行される処理であって、上述した外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）に対して、離席コマンドを受信した場合に実行される制御処理を追加した点で相違している。なお、上述した第３５制御例における外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理については、説明の便宜上、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）中に実行されるサブルーチンである外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）を用いて図２２５５を参照して示しているが、処理内容は同一であるため、その説明を省略する。

【７４２３】

図２２５４に示した通り、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）が実行されると、まず、カスタムコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｋ）、カスタムコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに格納（記憶）し（Ｓ４５０２Ｋ）、Ｓ４５５１Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ４５０１Ｋの処理においてカスタムコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０２Ｋの処理をスキップして、Ｓ４５５１Ｋの処理へ移行する。Ｓ４５５１Ｋの処理では、第１通信制御装置Ｃ２０１から離席コマンド受信したかを判別し（Ｓ４５５１Ｋ）、離席コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５５１Ｋ：Ｙｅｓ）、離席時間選択テーブル２２２ＫａＢを参照して、今回の離席上限時間を決定し（Ｓ４５５２Ｋ）、決定した離席上限時間に対応する値を離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に設定し（Ｓ４５５３Ｋ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「離席中」を設定し（Ｓ４５５４Ｋ）、離席中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５５５Ｋ）、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）、その後、上述した第３５制御例の外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）と同一のＳ４５１１ＫからＳ４５１３Ｋを実行して本処理を終了する。また、Ｓ４５５１Ｋの処理において離席コマンドを受信していないと判別した場合は（図４５５１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５５２ＫからＳ４５５５Ｋの処理をスキップして、Ｓ４５２５Ｋの処理へ移行する。

【７４２４】

次に、図２２５５を参照して、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２５５は、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図２２５５に示した通り、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）では、上述した第３５制御例における外部通信中処理（図２２２２のＳ４１６２Ｋ参照）にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理と同一の処理が実行されるように構成しているため、その詳細な説明を省略する。

【７４２５】

次に、図２２５６を参照して、離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２５６は、離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）は、通信状況が「離席中」の場合に実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１が再接続されたことに基づく処理や、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値を更新する処理や、離席時間がタイムオーバーとなったことに基づく処理が実行される。具体的には、離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）が実行される

とまず、第１通信制御装置Ｃ２０１から再接続コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４０１Ｋ）、再接続コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｋ：Ｙｅｓ）、再接続回数カウンタ２２３ＫｃＢの値を１加算し（Ｓ５４０２Ｋ）、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ＫｂＢを参照して再接続時に付与される特典情報を決定し（Ｓ５４０３Ｋ）、読み出した情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ５４０４Ｋ）、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値を０にクリアし（Ｓ５４０５Ｋ）、再接続に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５４０６Ｋ）。Ｓ５４０６Ｋの処理において設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面には、外部通信が再開されたことを示すための表示態様と、離席前の遊技情報を再接続後も引き続き用いられることを遊技者に把握させるための表示態様と、が表示される。

【７４２６】

Ｓ５４０６Ｋの処理を終えると、次に、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５４０７Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５４０７Ｋ：Ｙｅｓ）、休憩中フラグ２２３ｋｂＢをオフに設定し（Ｓ５４０８Ｋ）、Ｓ５４０９Ｋの処理へ移行する。一方で、Ｓ５４０７Ｋの処理において、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５４０７Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５４０８Ｋの処理をスキップしてＳ５４０９Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ５４０１Ｋの処理において、再接続コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５４０２ＫからＳ５４０８Ｋの処理、即ち、離席期間中に外部端末Ｇ１０１との通信が再開した場合に実行される処理をスキップして、Ｓ５４０９Ｋの処理へ移行する。

【７４２７】

Ｓ５４０９Ｋの処理では、現在の離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が１以上であるかを判別し（Ｓ５４０９Ｋ）、１以上であると判別した場合は（Ｓ５４０９Ｋ：Ｙｅｓ）、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値を１減算し（Ｓ５４１０Ｋ）、次いで、減算後の離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０であるかを判別し（Ｓ５４１１Ｋ）、０であると判別した場合は（Ｓ５４１１Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信接続解除中」を設定し（Ｓ５４１２Ｋ）、外部通信接続解除に関する情報を第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し（Ｓ５４１３Ｋ）、本処理を終了する。つまり、上述したＳ５４１２Ｋの処理、及びＳ５４１３Ｋの処理は、離席時間を経過したにも関わらず外部端末Ｇ１０１との再接続が行われなかった場合に実行される強制的な外部通信接続解除処理となる。Ｓ５４０９Ｋの処理において離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５４０９：Ｎｏ）、離席時間中に再接続が行われた場合であるため、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ５４１１Ｋの処理において、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ５４１１Ｋ：Ｎｏ）、離席時間の残時間が存在している状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【７４２８】

次に、図２２５７を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２５７は枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）は、上述した第３５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理に対して、休憩ボタンを押下した場合の処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）が実行されると、まず、上述した第３５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理と同一のＳ５３０１からＳ５３０１Ｋの処理を実行し、その後、休憩ボタンが押下されたかを判別し（Ｓ５３５１Ｋ）、押下されたと判別した場合は（Ｓ５３５１Ｋ：Ｙｅｓ）、休憩中フラグ２２３ｋｂＢをオンに設定し（Ｓ５３５２Ｋ）、Ｓ５３０９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５３５１Ｋの処理において、休憩ボタンが押下されていないと判別した場合は（Ｓ５３５１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５３５２Ｋの処理をスキップして、Ｓ５３０９の処理を実行し、本処理を終了する。

【７４２９】

次に、図２２５８、及び図２２５９を参照して、本第３５制御例の第２変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理について説明をする。本第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信中の期間において、外部端末Ｇ１０１との間で通信接続可能な状況が継続しているかを監視するための接続確認処理を実行するように構成している点で相違している。そして、本第３５制御例の第２変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理についても、外部通信中に実行される処理の一部を異ならせている。具体的には、第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図２２５８のＳ６０１０Ｋ）を実行する点で相違している。

【７４３０】

まず、図２２５８を参照して、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２５８は、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２０１にて実行されるメイン処理（図２２２７参照）中に第１通信中フラグＣ２１２ｄがオンに設定されていると判別した場合に実行される制御処理であって、外部通信中に入力した各種情報に応じた処理が実行される。本第２変形例にて実行される第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、上述した第３５制御例における第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）に対して、外部端末Ｇ１０１との接続状況を確認するための接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７４３１】

図２２５８に示した通り、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信したかを判別し（Ｓ６２０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、今回受信したデータが呼出データであるかを判別し（Ｓ６２２１Ｋ）、呼出データであると判別した場合は（Ｓ６２２１Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出情報を外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ６２２２Ｋ）、上述した第３５制御例の第１通信中処理（図２２２９のＳ６０１０Ｋ参照）と同一のＳ６２０２ＫからＳ６２１０Ｋの処理を実行する。

【７４３２】

その後、接続確認処理を実行し（Ｓ６２７１Ｋ）、本処理を終了する。この接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）は、外部通信中において外部端末Ｇ１０１へと接続確認信号を出力し、それに対する応答信号が受信されるかを判別することで、外部端末Ｇ１０１が第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信範囲内に位置しているかを定期的に判別するための処理である。ここで、図２２５９を参照して、接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２５９は、接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）では、外部通信中における外部端末Ｇ１０１との通信状況を判別するための処理が実行される。具体的には、図２２５９に示した通り、接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）が実行されると、まず、接続確認用信号を外部端末Ｇ１０１へと出力し（Ｓ６２８１Ｋ）、次に、外部端末Ｇ１０１から出力された接続応答信号を受信したかを判別する（Ｓ６２８２Ｋ）。ここで、受信していないと判別した場合は（Ｓ６２８２Ｋ：Ｎｏ）、タイムオーバーかを判別し（Ｓ６２８３Ｋ）、タイムオーバーでは無いと判別した場合は（Ｓ６２８３Ｋ：Ｎｏ）、タイムオーバーとなるまで、Ｓ６２８２Ｋ、及びＳ６２８３Ｋの処理を繰り返し実行する。なお、本第２変形例では、Ｓ６２８１Ｋの処理によって接続確認用信号を外部端末Ｇ１０１へと出力してからの経過時間を計測するためのカウンタ（図示せず）を有しており、そのカウンタの値に基づいて２秒が経過した場合にＳ６２８３Ｋの処理によってタイムオーバーと判別されるように構成している。

【７４３３】

Ｓ６２８３Ｋの処理によって、タイムオーバーしたと判別した場合は（Ｓ６２８３Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部端末Ｇ１０１へと接続確認用信号を出力し

たにも関わらず所定期間内（２秒以内）に応答信号を受信しなかった場合、即ち、外部端末Ｇ１０１が第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信範囲外に移動している場合であるため、第１離席中フラグＣ２１２ａＢをオンに設定し（Ｓ６２８４Ｋ）、離席中情報を含む離席中コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２８５Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２８２Ｋの処理において、接続応答信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６２８２Ｋ：Ｙｅｓ）、次いで、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６２８６Ｋ）、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ６２８６：Ｙｅｓ）、即ち、一旦離席していた遊技者が遊技を再開した（外部端末Ｇ１０１が再接続された）場合は、第１離席中フラグＣ２１２ａＢをオフに設定し（Ｓ６２８７Ｋ）、再接続情報を含む再接続コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２８８Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ６２８６Ｋの処理において、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６２８６Ｋ：Ｎｏ）、正常に接続応答信号を受信している状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【７４３４】

次に、図２２６０を参照して、本第３５制御例の第２変形例における外部端末Ｇ１０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。図２２６０は、外部端末Ｇ１０１にて実行される情報通信処理（Ｓ８０５１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この情報通信処理（Ｓ８０５１Ｋ）は、上述した第３５制御例における情報通信処理（Ｓ８００１Ｋ）に対して、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続確認通信（信号）を受信した場合に、接続応答信号を出力する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図２２６０に示した通り、情報通信処理（Ｓ８０５１Ｋ）が実行されると、上述した第３５制御例における情報通信処理（Ｓ８００１Ｋ）と同一のＳ８２０１ＫからＳ８２１０Ｋの処理を実行し、その後、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続確認通信があるかを判別し（Ｓ８２５１Ｋ）、接続確認通信がある（接続確認信号を受信した）と判別した場合は（Ｓ８２５１Ｋ：ｙｅｓ）、接続応答信号を第１通信制御装置Ｃ２０１に向けて出力し（Ｓ８２５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ８２５１Ｋの処理において、接続確認通信が無い（接続確認信号を受信していない）と判別した場合は（Ｓ８２５１Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７４３５】

＜第３５制御例の第３変形例について＞

次に、図２２６１から図２２６５を参照して、上述した第３５制御例の第３変形例について説明をする。上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０を構成する各種構成要素のうち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１による制御処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１による制御処理、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０による制御処理、第２通信制御装置Ｃ３０１のＭＰＵＣ３１０による制御処理を用いて外部端末Ｇ１０１との外部通信を可能に構成していた。これに対して、本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、第１通信制御装置Ｃ２０１に代えて第１通信モジュールＭ１０１を、第２通信制御装置Ｃ３０１に代えて第２通信モジュールＭ２０１を設け、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１によって入出力される情報に関する各種制御処理を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行可能に構成している点で相違している。

【７４３６】

つまり、上述した第３５制御例では、外部端末Ｇ１０１との外部通信を行う際に各種情報の入出力が行われる全ての装置（音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１）がＭＰＵを有しており、各種装置にて実行される制御処理の結果を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて管理可能に構成することで、外部通信によって実行される要求に対して即座に対応できるように構成していたのに対して、本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３

のＭＰＵ２２１によって第１通信モジュールＭ１０１と、第２通信モジュールＭ２０１と、における情報の入出力を制御可能に構成しているため、外部通信に関する全ての情報の入出力を一元管理することができる。また、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１とがＭＰＵを有さない構成であるため、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０よりもパチンコ機１０の製造コストを削減することができる。

【７４３７】

次に、図２２６１を参照して、本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０と異なっている点について説明をする。図２２６１は、本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図２２６１に示した通り、本第３変形例では、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０（図２２０４参照）に対して、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１とが信号を送受信可能に接続されている点で相違し、それ以外は同一に構成されている。なお、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７４３８】

第１通信モジュールＭ１０１は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０が有する第１通信制御装置Ｃ２０１と同様に、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信用の通信モジュールであって、シリアルポートＭ１１０（図示せず）を介して音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と有線接続され、音声ランプ制御装置１１３との間で各種情報をシリアル通信可能に構成されている。この第１通信モジュールＭ１０１には、情報を書き込み保持可能な記憶手段であるＲＡＭＭ１０１ａと、様々な情報を無線通信するための変換手段であるＲＦ基板Ｍ１１３（図示せず）と、外部端末Ｇ１０１との間で実行される通信に用いられる電波信号（無線信号）の出入口となるアンテナＭ１０１ｂと、論理回路Ｍ１１１（図示せず）と、から構成されている。

【７４３９】

第２通信モジュールＭ２０１は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０が有する第２通信制御装置Ｃ３０１と同様に、通信範囲が数センチから数十センチとなる超近距離無線通信用の通信モジュールであって、シリアルポートＭ２１０（図示せず）を介して音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と有線接続され、音声ランプ制御装置１１３との間で各種情報をシリアル通信可能に構成されている。この第２通信モジュールＭ２０１には、情報を書き込み保持可能な記憶手段であるＲＡＭＭ２０１ａと、様々な情報を無線通信するための変換手段であるＲＦ基板Ｍ２１３（図示せず）と、外部端末Ｇ１０１との間で実行される通信に用いられる電波信号（無線信号）の出入口となるアンテナＭ２０１ｂと、論理回路Ｍ２１１（図示せず）と、から構成されている。

【７４４０】

次に、図２２６２を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成のうち、上述した第３５制御例のＲＡＭ２２３の構成（図２２０７（ｂ）参照）とは異なる点について説明をする。本第３変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０に対して、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶される通信状況の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の構成要素は同一である。同一の構成要素についてはその説明を省略する。図２２６２は、本第３変形例における通信状況記憶エリア２２３ｋｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図２２６２に示した通り、通信状況記憶エリア２２３ｋｆには、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信に関する通信状況を６つの種別に区分けして記憶可能な記憶エリアが形成されている。具体的には、種別「１」として「外部通信不可１」、種別「２」として「外部通信不可２」、種別「３」として「外部通信可」、種別「４」として「外部通信接続中」、種別「５」として「外部通信中」、種別「６」として「外部通信接続解除中」の記憶エリアが形成されており、パチンコ機１０の通信接続環境の判定結果や、外部通信にて取得した情報に基づく制御処理状況に応じて対

応する記憶エリアに情報が記憶される。ここで、通信状況記憶エリア２２３ｋｆにて区分けして記憶される通信状況（６種類）の内容について説明をする。

【７４４１】

「外部通信不可１」は、パチンコ機１０内の通信接続環境に不具合が生じており外部端末Ｇ１０１との間で正常に外部通信を行えない状況であることを示す種別である。具体的には、パチンコ機１０に電源を投入した場合に実行される通信設定処理（図２２６４参照）において、第２通信モジュールＭ２０１から枠固有情報を取得できなかった場合に決定される種別である。この「外部通信不可１」が通信状況として決定された状況では、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１に近接させ、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２０１ｂによって外部端末Ｇ１０１から出力される無線情報を検知した場合であっても、その無線情報が無効にされる。つまり、第２通信モジュールＭ２０１から出力される情報を音声ランプ制御装置１１３側で正常に入力することができない通信接続環境であることから、外部端末Ｇ１０１から無線出力される全ての情報が無効に扱われる状況である。この「外部通信不可１」が決定されている状況では、第３図柄表示装置８１の表示面には、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０を用いて説明をした表示画面（図２２０３参照）が表示され、現在が外部通信不可能な状況をあることを遊技者に把握させるように構成している。なお、第２通信モジュールＭ２０１と音声ランプ制御装置１１３との通信接続環境の不具合は実際の遊技（主制御装置１１０による制御処理を主とした遊技）には何ら影響を与えるものでは無いため、「外部通信不可１」が決定されている状況においてもパチンコ機１０の遊技は正常に実行可能となる。

【７４４２】

なお、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、「外部通信不可１」が決定された状況において、外部端末Ｇ１０１から出力された無線情報を全て無効にするように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂが外部端末Ｇ１０１からの無線信号を受信した場合に、外部通信が不可能な状況である旨を示す情報を外部端末Ｇ１０１へと出力可能にしたり、第２通信モジュールＭ２０１に報知手段（ＬＥＤ等）を設け、その報知手段を用いて、外部端末Ｇ１０１から出力された無線信号が無効に取り扱われたことに対応する報知態様による報知を実行可能にしたりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって管理される通信状況に応じて第２通信モジュールＭ２０１が有する報知手段の報知態様を異ならせるように構成し、例えば、「外部通信不可１」に対応する報知態様として報知手段を赤色に発光させるための制御信号を音声ランプ制御装置１１３から第２通信モジュールへと出力可能に構成しても良い。つまり、遊技者が外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させる作業を行う前に、第２通信モジュールＭ２０１近傍に配設された報知手段の報知態様を視認させることで、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させる行為が無意味であることを容易に把握させることが可能となり、遊技者に無用な作業を行わせてしまうことを抑制することができる。

【７４４３】

また、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との通信接続状況に関わらずパチンコ機１０の遊技を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、外部端末Ｇ１０１と外部通信が出来ない状況である場合には、パチンコ機１０の遊技も禁止されるように構成しても良く、例えば、遊技者が操作ハンドル５１を操作したとしても遊技球が発射されないように構成したり、第１入球口６４や第２入球口６４０に遊技球が入球したとしても、その入球（始動入賞）が無効になるように構成したりすれば良い、このように構成することで、パチンコ機１０の遊技を終えた後に外部通信によって遊技結果に関する情報を取得することが出来ないことに気付いた遊技者に対して不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【７４４４】

さらに、外部端末Ｇ１０１と外部通信が不可能な状況において、外部端末Ｇ１０１と外部通信が可能な状況とは異なる遊技性の遊技を提供可能に構成しても良く、例えば、外部

通信が不可能な状況における遊技の方が、外部通信が可能な状況における遊技よりも遊技者に有利となる遊技（特別図柄抽選で当たり当選する確率が高くなる遊技、専用の演出が実行される遊技等）が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、外部通信が不可能なパチンコ機１０であっても遊技者に積極的に遊技を行わせ易くすることができる。一方で、外部通信が不可能な状況における遊技の方が、外部通信が可能な状況における遊技よりも遊技者に不利となる遊技（特別図柄抽選で当たり当選する確率が低くなる遊技、演出パターンが少なくなる遊技等）が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、外部通信が不可能なパチンコ機１０よりも外部通信可能なパチンコ機１０の稼働を高めることができるため、遊技者に外部通信を行わせる機会を提供し易くすることができる。なお、上述した遊技の有利不利はあくまでも一例であって、外部通信が可能な状況と、外部通信が不可能な状況とで相対的に見て遊技の有利不利が生じれば良く、一方の状況において実行される遊技を不利とすることによって他方の状況において実行される遊技が相対的に有利となるように構成しても良いし、一方の状況において実行される遊技を有利とすることによって他方の状況において実行される遊技が相対的に不利となるように構成しても良いし、一方の状況において実行される遊技を有利とし、他方の状況において実行される遊技を不利とすることで相対的に有利不利を設けるように構成しても良い。

【７４４５】

図２２６２に戻り説明を続ける。「外部通信不可２」は、上述した「外部通信不可１」と同様に外部端末Ｇ１０１との外部通信が不可能な状況を示す通信状況であって、「外部通信不可１」に対して、第２通信モジュールＭ２０１から枠固有情報を取得しているが、その枠固有情報の内容が適正では無いと判別した場合に決定される通信状況である。ここで、近年のパチンコ機１０は、製造コストの削減を図るために、個々のパチンコ機１０専用の部材（主制御装置１１０や装飾役物といった盤側部材）と、複数種類のパチンコ機１０にて流用可能な汎用性のある部材（内枠１２等の枠側部材）と、を組み合わせて構成されることが一般的であって、遊技場に新たなパチンコ機１０を設置する場合には、盤側部材と枠側部材とが共に新しいパチンコ機１０を設置する場合と、既存の枠側部材に対して新たな盤側部材を取り付ける盤入替作業を行う場合と、がある。この盤入替作業を行った場合には、盤側部材に設けられた盤固有情報と、枠側部材に設けられた枠固有情報との組合せが異なってしまうため、盤固有情報と枠固有情報との組合せが正常であるか否かを判定する処理を実行する必要があり、本第３変形例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される通信設定処理（図２２６４参照）において、盤固有情報と枠固有情報とが正常の組合せであるかを比較判定するように構成している。この比較判定の結果が正常な組合せでない場合であって、且つ、枠固有情報を取得している状況、即ち、枠固有情報を第２通信モジュールＭ２０１から取得できる状況であって、取得した枠固有情報の内容が適正では無いと判定した場合に、通信状況種別「外部通信不可２」が決定される。よって、「外部通信不可２」は、第２通信モジュールＭ２０１から正常に情報を取得することができるが、盤固有情報と枠固有情報とが正常な組合せでは無いため外部通信によって外部端末Ｇ１０１へと遊技結果に関する情報を出力したり、外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報を入力したりした場合に正常な遊技ができなくなる虞があるため外部通信を行えなくしている状況となる。

【７４４６】

なお、この「外部通信不可２」は、上述した「外部通信不可１」とは異なり、第２通信モジュールＭ２０１から正常に情報を取得できている状況であるため、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が進入した状況であることを音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて検知することができるため、現在が外部通信不可能な状況であることに加え、外部端末Ｇ１０１を検知したことを第３図柄表示装置８１の表示面に表示することが可能となる。具体的には、上述した図２２０３に示した表示画面（外部通信不可能な状況において表示される表示画面）に対して、小表示領域Ｄｓ２に表示される表示態様を「お客様の外部端末を検知しましたが、現在は外

部通信を開始することができません。外部通信希望の方は店員をお呼び下さい」に切り替えた表示画面が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、パチンコ機１０が、第２通信モジュールＭ２０１に近接させた外部端末Ｇ１０１を検知しているか否かを容易に把握させることができる。また、店員に対しても現在の外部通信不可能な状況が、ハード面の不具合（接続問題）なのかソフト面の不具合（情報問題）なのかを把握させ易くすることができるため、外部通信不可能な状況から外部通信可能な状況へと復旧させる作業を行い易くすることができる。なお、本第３５制御例の第３変形例では、「外部通信不可２」の種別が決定されている状況であっても、パチンコ機１０の遊技を正常に実行することができるように構成している。なお、上述した「外部通信不可１」の種別が決定されている場合におけるパチンコ機１０の遊技の実行有無に関する技術思想を「外部通信不可２」の種別が決定されている状況において適用しても良い。

【７４４７】

「外部通信可」は、外部端末Ｇ１０１との外部通信を正常に実行可能な状況であって、現在が外部通信中では無い状況に対して決定される種別である。つまり、新たな外部通信を開始させることが可能な通信状況である場合に決定される種別である。この「外部通信可」の種別は、パチンコ機１０に電源を投入した場合に音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される通信設定処理（図２２６４参照）において、取得した盤固有情報と枠固有情報との組合せが正常である場合に決定される。また、外部通信接続が解除された後に決定される。通信状況種別が「外部通信可」となっている状況では、特別図柄抽選の実行有無に関わらず、第３図柄表示装置８１の表示面に「外部通信可」の表示態様が表示される（図２１９９（ｂ）参照）。このように構成することで、今からパチンコ機１０の遊技を開始しようとしている遊技者に対して、遊技を行う前に外部通信を行わせ易くすることができるため、例えば、遊技者が自身に適した遊技環境（音量レベル、光量レベル、演出カスタム等）を外部通信を用いてパチンコ機１０に設定させた状態で遊技を開始することができ、遊技者に好適な遊技環境を提供することができる。

【７４４８】

なお、本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、通信状況が「外部通信可」である場合にはどのタイミングでも外部通信を開始させることが可能となるように構成しているが、これに限ること無く、実際に行われている遊技の状況に応じて「外部通信可」の通信状況であっても外部通信を開始できないように構成しても良い。この場合、例えば、通信状況が「外部通信可」であって、且つ、特別図柄変動や当たり遊技が実行されていない場合（パチンコ機１０の遊技が実行されていない場合）にのみ外部通信を開始可能に構成しても良いし、特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示すための特別図柄変動が実行されている場合、或いは当たり遊技が実行されている場合や、遊技状態として遊技者に有利な有利遊技状態が設定されている状況といった遊技者に有利な遊技状況においては新たな外部通信を開始させないように構成しても良い。また、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理の処理状況を判別し、処理負荷が高い状況と判定した場合には新たな外部通信を開始させないように構成しても良い。

【７４４９】

また、通信状況が「外部通信可」であって、外部通信を開始させることが出来ない状況を創出可能に構成した場合には、現在の通信状況種別に関わらず、第３図柄表示装置８１の表示面に「外部通信不可」と表示するように構成すると良い。また、通信状況が「外部通信可」であって、外部通信を開始させることが出来ない状況下において外部端末Ｇ１０１を検知した場合には、その外部端末Ｇ１０１の検知を無効とする処理を実行しても良いし、外部端末Ｇ１０１の検知に関する情報を一時的に記憶手段に記憶しておき、外部通信を開始させることが出来る状況となった時点で記憶手段に記憶されている情報に基づいて外部通信接続を開始させる処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０全体における制御処理の処理負荷が過剰に増加してしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対して外部通信を開始させるための操作（外部端末Ｇ１

０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させる操作）を繰り返し行わせてしまうことを抑制することができる。

【７４５０】

さらにこの場合、最初に外部通信を開始させるための操作を実行してから、実際に外部通信接続が完了するまでの期間中に実行されたパチンコ機１０の遊技結果に関する情報を一時的に記憶可能な記憶手段を設け、外部通信接続が完了し外部通信中となった場合に、その記憶手段に記憶されている遊技結果に関する情報も外部通信中に実行された遊技結果に関する情報に加算するように構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が完了するまでの期間が経過するまで遊技者が遊技を中断する必要が無くなるため、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。

【７４５１】

「外部通信接続中」は、通信状況の種別が「外部通信可」の状況において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて外部端末Ｇ１０１が検知したと判定され、外部通信接続が開始された場合に決定される種別である。この「外部通信接続中」の通信状況が決定されると、第３図柄表示装置８１の表示面には「外部通信接続中」の表示態様と、外部通信接続が完了するまでの大まかな残時間と、が少なくとも表示される（図２２００（ａ）参照）。なお、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、「外部通信接続中」であることを示すための表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することで、外部端末Ｇ１０１が検知されたこと、及び、外部通信を実行するための処理が行われていることを遊技者に把握させ易くしているが、これに加えて、外部端末Ｇ１０１に関する簡易情報を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良く、例えば、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂに近接させることで外部端末Ｇ１０１側からパチンコ機１０側へと出力される情報に、遊技者に関する一部情報（遊技場の会員有無情報、ユーザー名情報）も含まれるように構成し、その第２通信モジュールＭ２０１を介して取得した情報に含まれる遊技者に関する一部情報に対応する表示態様を、外部通信接続中に表示される表示画面に表示するように構成しても良い。

【７４５２】

つまり、本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を行うにあたって、無線通信の範囲が狭く且つ、送受信可能なデータ容量が少ない第２通信モジュールＭ２０１を用いて外部通信の対象となるパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを特定し、無線通信の範囲が第２通信モジュールＭ２０１よりも広く、且つ、送受信可能なデータ容量も大きい第１通信モジュールＭ１０１を用いて外部通信を実行可能に構成することで、パチンコ機１０にて実行される外部端末Ｇ１０１の認証処理、及び、外部津端末Ｇ１０１との通信処理を円滑に行うように構成しており、「外部通信接続中」の通信状況は、第２通信モジュールＭ２０１を介して外部端末Ｇ１０１に関する一部情報を取得しているが、第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１との通信環境が確立していない状況であるため、外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との間で行われる無線通信の規定範囲に納まる形式の遊技者に関する一部情報を、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂを介してパチンコ機１０が取得可能に構成することで、「外部通信接続中」の通信状況であっても、遊技者に関する一部情報（簡素情報）に応じた表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することが可能となる。

【７４５３】

また、通信状況種別が「外部通信接続中」の状況下で、パチンコ機１０の電源が断されて、その後電源が再投入された場合には、電源断前に実行された外部通信接続に関する処理は全て破棄され、「外部通信可」の通信状況となる。そして、外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂの検知領域内に位置している場合には、再度、外部通信接続が開始されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の電源が断される前に実行されていた外部通信接続に関する処理を電源が再投入

された後も継続して実行するように構成した場合と比べ、外部通信接続の確実性を高めることができる。なお、これに限ること無くパチンコ機１０に対する電源供給の有無に関わらず、外部通信接続に関する処理が継続して実行されるように構成しても良く、例えば、外部端末Ｇ１０１から出力される無線信号を用いて外部通信接続の制御処理を実行可能な電源供給を受けるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０に電源が投入されていない状況であっても外部通信接続を実行することが可能となる。

【７４５４】

「外部通信中」は、通信状況の種別が「外部通信接続中」の状況において、外部通信を接続するための処理が完了した場合に決定される種別である。この「外部通信中」の通信状況が決定されると、遊技者は任意のタイミングで外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと情報を無線出力することが可能となる。また、パチンコ機１０にて外部端末Ｇ１０１に向けて出力される各種情報が設定された場合にも即座に外部端末Ｇ１０１へと無線出力することが可能となる。なお、本第３変形例では、通信状況が「外部通信中」となった場合には、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了させるための終了操作を実行し、その終了操作に対応する情報を含む無線情報が入力されるまで「外部通信中」が継続するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第３５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０のように、「外部通信中」において第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１との間で無線通信が実行可能な状況であるかを定期的に監視可能に構成し、外部端末Ｇ１０１にて終了操作が実行されなかった場合であっても、終了条件が成立した場合に外部通信接続を解除するための制御処理を実行するように構成しても良く、例えば、第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて定期的に確認用の無線信号を出力し、その確認用の無線信号を受信したことに基づいて外部端末Ｇ１０１から出力される応答用の無線信号を第１通信モジュールＭ１０１が受信したと判定することでパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが継続して外部通信中であると監視可能に構成されたパチンコ機１０において、所定期間の間、応答用の無線信号を受信しなかった場合に外部通信の終了条件が成立するように構成しても良いし、外部通信中にも関わらずパチンコ機１０の遊技（遊技球を発射する遊技）が所定期間実行されなかった場合に外部通信の終了条件が成立するように構成しても良いし、現在の時刻を計時可能な計時手段を設け、外部通信中の状況で遊技場の閉店時間を迎えた場合に外部通信の終了条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、実際に遊技が行われていない状況であるにも関わらず外部通信中の通信状況が継続してしまうことを抑制することができる。また、パチンコ機１０に少なくとも店員が操作可能な操作手段を設け、その操作手段を操作することで外部通信を強制的に終了させるように構成しても良い。

【７４５５】

また、「外部通信中」の状況下においてパチンコ機１０の電源が断された場合には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されていた各種遊技結果に関する情報（実行された変動演出に関する情報）がクリアされてしまうため、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、遊技結果に関する情報（実行された変動演出に関する情報）、及び、特典情報を随時外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成している。このように構成することで、「外部通信中」の状況下においてパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、外部端末Ｇ１０１側に極力多くの情報を提供することができる。なお、「外部通信中」の状況下にてパチンコ機１０の電源が断された後に再度電源が投入されたことに基づいて同一の外部端末Ｇ１０１との外部通信が再開された場合において、外部端末Ｇ１０１が取得済の遊技結果に関する情報を、パチンコ機１０に向けて無線出力可能に構成し、パチンコ機１０の電源が断されるよりも前に実行された遊技結果に関する情報を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶させるように構成しても良い。このように構成することで、「外部通信中」の状況下において一旦パチンコ機１０の電源が落ちたとしても、遊技結果に関する情報を継続して累積することができる。また、本第３変形例におけるパチンコ機１０にて用いる構成に代えて、外部出力させる情報を一時的に記憶可能な記憶領域（送信バッファ）を設け、該記憶領域（送信バ

ッファ）に記憶されている容量が規定量を超えた場合に第１通信モジュールＭ１０１を用いて外部端末Ｇ１０１へと無線出力するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で実行される通信の頻度を下げることができるため、外部端末Ｇ１０１の電池残量が過剰に低下してしまうことを抑制することができる。

【７４５６】

最後に、通信状況の種別が「外部通信接続解除中」は、通信状況の種別が「外部通信中」の状況下において、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了させるための終了操作が実行されたことに基づいて出力される外部通信接続を解除するための解除情報を第１通信モジュールＭ１０１のアンテナＭ１０１ｂが受信し、外部通信の接続を解除するための処理が実行された場合に決定される種別である。この「外部通信接続解除中」では、外部通信中に設定された遊技に関する情報（外部出力情報）を外部端末Ｇ１０１へと出力するための処理や、外部通信中に外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報（ユーザー情報、カスタム情報）をリセットする処理や、外部通信接続が解除された直後に同一の外部端末Ｇ１０１との間で再度外部通信接続が開始されてしまうことを抑制するために第１通信モジュールＭ１０１のパスワードを変更する処理と、が実行される。この「外部通信接続解除中」においてパチンコ機１０の電源が断された場合には、電源が断された時点において実行済の処理内容に応じて電源復旧後の状況が変わることになる。具体的には、「外部通信接続解除中」であって、第１通信モジュールＭ１０１のパスワードを変更する処理が実行されるよりも前に電源が断された場合には、電源復旧後に自動的に外部端末Ｇ１０１との外部通信が再開されることから、遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いて再度終了操作を実行する必要がある。一方、第１通信モジュールＭ１０１のパスワードを変更する処理が実行された後に電源が断された場合には、電源復旧後に外部端末Ｇ１０１との外部通信が再開されること無く、そのまま外部通信接続が解除されることになる。

【７４５７】

＜本第３５制御例の第３変形例における外部通信に関する流れについて＞

次に、本第３５制御例の第３変形例における外部通信に関する流れについて説明をする。本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１通信制御装置Ｃ２０１に代えて第１通信モジュールＭ１０１を設け、第２通信制御装置Ｃ３０１に代えて第２通信モジュールＭ２０１を設けている点、及び、パチンコ機１０にて外部通信を行うための通信環境を設定する処理、外部通信接続中の処理、外部通信中の処理、外部通信接続を解除する処理の何れも音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるように構成している点で相違している。

【７４５８】

まず、パチンコ機１０にてＲＡＭクリア操作を実行してから外部通信環境が設定されるまでの流れについて説明をする。本第３変形例におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３側に主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信モジュールＭ１０１が搭載されており、内枠１２側に第２通信モジュールＭ２０１が搭載されている。まず、ＲＡＭクリア操作が実行されると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理（図２２１５参照）によって固有情報（盤固有情報）を含む固有情報コマンドが設定され、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図５１参照）中に実行される外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと盤固有情報が出力される。出力された盤固有情報は、音声ランプ制御装置１１３の固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶され、その後、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されている枠固有情報の読み出しを行い、読み出した（取得した）枠固有情報を固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶する。そして、固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶されている盤固有情報と枠固有情報との組合せを判定し、正常な組合せであると判定した場合には通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信可」を設定し、外部端末Ｇ１０１との外部通信を正常に実行できる通信環境が設定される。

【７４５９】

一方、両固有情報（盤固有情報と枠固有情報）の組合せが正常では無いと判別した場合は、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信不可１」又は「外部通信不可２」を設定し、外部端末Ｇ１０１との外部通信を正常に実行できない通信環境が設定される。また、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶されている通信状況は、少なくとも、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様によって遊技者に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１を有する遊技者がパチンコ機１０との外部通信を行おうとする場合に、外部通信を実行可能なパチンコ機１０であるか否かを実際に外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０へと近接させること無く把握させることができる。

【７４６０】

外部通信が正常に実行できる通信環境が構築された後は、上述した第３５制御例にて説明をした第１通信制御装置Ｃ１０１、及び第２通信制御装置Ｃ２０１にて実行される各種制御処理が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される。なお、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０が有する第１通信制御装置Ｃ１０１、及び第２通信制御装置Ｃ２０１にて実行された各種制御が有する機能を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に適用する手法についてはその説明を省略するが、適宜周知一般的な構成を用いて音声ランプ制御装置１１３に機能を搭載できれば良い。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて上述した各機能を発揮するタイミングについても、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０が有する第１通信制御装置Ｃ１０１、及び第２通信制御装置Ｃ２０１にて実行される各種制御と同程度の効果を発揮できるタイミングであれば良い。

【７４６１】

＜本第３５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２２６３から図２２６５を参照して、本第３５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する各種制御処理のうち、上述した第３５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理とは異なる点について説明をする。本第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との外部通信を実行するための制御処理を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のみで実行するように構成している点で上述した第３５制御例とは大きく異なっている。具体的には、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１を用いた通信処理や、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１に対して情報を設定する処理や、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１から情報を取得する処理を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が集中的に実行するように構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一でありその説明を省略する。

【７４６２】

まず、図２２６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図２２６３は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図２２６３に示した通り、本第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図２２１７参照）に対して、通信設定処理（図２２１７のＳ４１０１Ｋ参照）に代えて通信設定処理（図２２６３のＳ４１８１Ｋ）を、通信関連設定処理（図２２１７のＳ４１０２Ｋ参照）に代えて通信関連処理（図２２６３のＳ４１８２Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【７４６３】

次に、図２２６４を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図２２６３参照）中に実行される

通信設定処理（Ｓ４１８１ｋ）の処理内容について説明をする。図２２６４は、通信設定処理（Ｓ４１８１ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信設定処理（Ｓ４１８１ｋ）では、上述した第３５制御例の通信設定処理（図２２１８のＳ４１０１Ｋ）と同様に、外部端末Ｇ１０１との外部通信環境を設定するための処理が実行される。

【７４６４】

具体的には、通信設定処理（Ｓ４１８１Ｋ）が実行されると、まず、主固有情報コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４１３１Ｋ）。この主固有情報コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される固有データ設定処理（図２２１６のＳ１７０１Ｋ参照）にて設定されるコマンドであって、図２２１６のＳ１７５２Ｋの処理にて設定され、図示しない送信用バッファに格納される。その後、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて送信用バッファに格納された主固有情報コマンドが音声ランプ制御装置１１３に出力される。

【７４６５】

図２２６４に戻り説明を続ける。Ｓ４１３１ｋの処理において、主固有情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４１３１ｋ：Ｙｅｓ）、受信した主固有情報コマンドに含まれる盤固有情報を固有情報記憶エリア２２３ｋｄに格納し（Ｓ４１３２Ｋ）、格納した盤固有情報を第１通信モジュールＭ１０１のＲＡＭＭ１０１ａに書き込み（Ｓ４１３３Ｋ）、次いで、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されている固有情報（枠固有情報）を読み出し（Ｓ４１３４Ｋ）、Ｓ４１３２Ｋの処理によって格納した盤固有情報と、Ｓ４１３４Ｋの処理によって読み出した枠固有情報との組合せを判定する（Ｓ４１３５Ｋ）。

【７４６６】

ここで、盤固有情報には、組合せ可能な枠に対応する情報（組合せ情報）が予め記憶されており、Ｓ４１３５ｋの処理では、盤固有情報に含まれる組合せ情報に枠固有情報が対応しているかが判定される。より具体的には、盤固有情報として予め記憶されている７桁のコードのうち上１桁目の欄に「０～９」の値を用いて組合せ情報が記憶されている。一方で、枠固有情報には、内枠１２の種類に対応した「０～９」の値が記憶されている。そして、Ｓ４１３５Ｋの処理では、読み出した盤固有情報の上１桁目の欄の値と、読み出した枠固有情報に記憶されている値とが一致するかの判定が行われる。

【７４６７】

Ｓ４１３５Ｋの処理を終えると、次に、Ｓ４１３５Ｋの処理の判定結果が正常であるかを判別し（Ｓ４１３６Ｋ）、組合せが正常であると判別した場合は（Ｓ４１３６Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報を読み込み（Ｓ４１３７Ｋ）、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭ（記憶エリア）Ｍ２０１ａに第１通信モジュールＭ１０１のアドレスを書き込み（Ｓ４１３８Ｋ）、通常状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信可」を設定し（Ｓ４１３９Ｋ）、その他の処理を実行し（Ｓ４１４０Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１３６Ｋの処理において、組合せが正常では無いと判別した場合は（Ｓ４１３６Ｋ：Ｎｏ）、外部通信不可種別決定処理を実行（Ｓ４１４１Ｋ）、その後Ｓ４１４０Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。

【７４６８】

次に、図２２６５を参照して、通信設定処理（図２２６４のＳ４１８１Ｋ）中に実行される外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）の処理内容について説明をする。図２２６５は、外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）は、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３側の固有情報（盤固有情報）と、内枠１２側の固有情報（枠固有情報）との組合せが正常では無く、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を実行することができない状況（外部通信不可状況）において、外部通信不可となった原因（種別）を決定するための処理が実行される。

【７４６９】

具体的には、図２２６５に示した通り、外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）が

実行されると、まず、枠固有情報を取得できたかを判別し（Ｓ４２０１Ｋ）、枠固有情報を取得できたと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されている情報を正常に取得できた場合、即ち、通信接続環境は正常だが、取得した情報（枠固有情報）の内容に問題がある状況であるため、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信不可２」を設定し（Ｓ４２０２Ｋ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０３ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０１Ｋの処理において、枠固有情報を取得できなかったと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｋ：Ｎｏ）、通信接続環境に不具合が生じている状況であるため、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信不可１」を設定し（Ｓ４２０４Ｋ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０３Ｋ）、本処理を終了する。

【７４７０】

以上、説明をした通り、本第３５制御例の第３変形例では、パチンコ機１０へと電源を投入した際に実行される通信設定処理（図２２６４のＳ４１８１Ｋ参照）において、外部通信不可と判別された場合に、その要因を外部通信不可種別決定処理（図２２６５のＳ４１４１Ｋ参照）を用いて特定可能に構成している。そして、外部通信不可種別決定処理（図２２６５のＳ４１４１Ｋ）によって決定された種別に応じて、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させた場合に実行される処理内容を異ならせることができるように構成している。具体的には、外部通信可の通信状況では、第１通信モジュールＭ１０１を用いて大容量の情報を用いた通信を実行可能であるのに対して、外部通信不可の通信状況のうち、「外部通信不可２」の通信状況においては、第２通信モジュールＭ２０１のみを用いた簡易的な外部通信を実行可能にし、「外部通信不可１」の通信状況においては、一切の外部通信を不可能とするように構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１との外部通信を可能に構成されたパチンコ機１０において、外部端末Ｇ１０１と外部通信が実行される機会を最大限に提供することができる。

【７４７１】

＜第３５制御例における外部通信に関する制御処理について＞

上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０は、従来型のパチンコ機１０に対して、遊技者が有する外部端末Ｇ１０１との間で外部通信可能に構成している点で大きく相違している。ここで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行う場合には、大きく分けて、外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）と、外部通信中における各種データの入出力を行う処理（通信中処理）と、外部通信の接続を解除する処理（切断処理）が実行され、上述した第３５制御例では各処理の一例を用いたパチンコ機１０について説明をした。しかしながら、外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）と、外部通信中における各種データの入出力を行う処理（通信中処理）と、外部通信の接続を解除する処理（切断処理）については、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０にて用いられた処理内容以外にも複数種類の処理内容が考えられる。そこで、外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）と、外部通信中における各種データの入出力を行う処理（通信中処理）と、外部通信の接続を解除する処理（切断処理）と、について、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０が用いた処理以外の処理内容も含めて各種処理内容について説明をする。

【７４７２】

ここで、下記の説明では、ペアリング処理、通信中処理、切断処理の各処理内容について個々に複数種類の処理内容を説明する。そして、組み合わせるべき各処理内容や、特有の効果を奏することが可能な処理内容の組合せについては追って説明をする。なお、下記の説明では、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理、外部端末Ｇ１０１側で実行される通信中処理、パチンコ機１０側で実行される通信中処理、外部端末Ｇ１０１側で実行される切断処理、パチンコ機１０側で実行される切断処理についてのみ説明をしているが、説明をした各種処理に応じて実行されるその他の処理や、説明をした各種処理を実行する際に必要となる構成（音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１を用いた具体的な制御内容、音声ランプ制御装置１１３の

ＭＰＵが有するＲＯＭ２２２の構成、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵが有するＲＡＭ２２３の構成等）については詳細な説明を省略する。また、下記の説明においては、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０の構成、即ち、外部通信を行うための構成として主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ１０１、第２通信制御装置Ｃ２０１を用いた構成では無く、上述した第３５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の構成、即ち、外部通信を行うための構成として主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信モジュールＭ１０１、第２通信モジュールＭ２０１を有する構成を用いて説明をする。なお、下記の説明において用いる構成として上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０が有する構成を用いても良い。

【７４７３】

＜パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）について＞

まず、図２２６６から図２２７５を参照して、ペアリング処理の処理内容について説明をする。このペアリング処理には、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理と、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理と、があり、図２２６６から図２２６８を用いて外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理の各種パターンについて説明をする。その後、図２２６９から図２２７４ａを用いてパチンコ機１０側で実行されるペアリング処理の各種パターンについて説明をする。なお、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理は、予め外部端末Ｇ１０１が取得しているアプリケーションソフトを用いて実行されるものであって、取得したアプリケーションソフトの種類や、外部通信対象となるパチンコ機１０の種別に応じたペアリング処理が実行される。

【７４７４】

具体的には、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２には、外部端末Ｇ１０１へと出力可能な接続情報に含まれる第１通信モジュールＭ１０１の機器名に対応する機器情報と、パチンコ機１０の外部から無線通信によって第１通信モジュールＭ１０１と接続するためのアドレス情報と、第１通信モジュールＭ１０１のパスワード情報と、が予め記憶されており、第１通信モジュールＭ１０１が有する記憶手段、および第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段へと上述した接続情報を構成する各種情報（機器情報、アドレス情報、パスワード情報）を書き込み可能に構成しており、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて実行される処理によって、ＲＯＭ２２２に記憶されている接続情報が第１通信モジュールＭ１０１および第２通信モジュールＭ２０１に書き込まれる。その状況において、第２通信モジュールＭ２０１が有する入出力部（アンテナ）が、外部端末Ｇ１０１の通信モジュールから出力される電波（接続信号）を受信した場合には、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報（機器情報、アドレス情報、パスワード情報）を、受信した電波を出力している外部端末Ｇ１０１の通信モジュールに対して出力する。

【７４７５】

ここで、外部端末Ｇ１０１は、少なくとも、各種情報に関する表示態様を表示可能な表示画面と、遊技者が操作可能な操作手段と、第２通信モジュールＭ２０１との間で信号（電波）の送受信が可能な通信モジュール（超近距離用通信モジュール）と、第１通信モジュールＭ１０１との間で信号（電波）の送受信が可能な通信モジュール（近距離用通信モジュール）と、パチンコ機１０から出力された各種情報を一時的に記憶可能な第１記憶手段と、外部端末Ｇ１０１の操作手段を操作することによって設定された情報を一時的に記憶可能な第２記憶手段と、パチンコ機１０との外部通信を実行するために取得したアプリケーションソフトを記憶可能な第３記憶手段と、を有しており、事前にインターネットを介して取得したアプリケーションソフトを起動し、表示画面に表示された「接続開始」の表示アイコンを押下操作することで、外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールが有する入出力部（アンテナ）から接続信号（電波）が出力される。この超近距離用通信モジュールが有する入出力部（アンテナ）の通信範囲は、上述したパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有する入出力部（アンテナ）と同様

に約１０センチと超近距離に設定されており、通信範囲内に近接されたモジュール間においてアドレス情報やパスワード情報を用いること無く信号を送受信可能に構成されている。つまり、遊技者は外部通信の接続開始状態となっている外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有する入出力部（アンテナ）に近づけるだけで、パチンコ機１０と外部通信するための接続情報を取得することが可能となる。

【７４７６】

一方、上述した超近距離用通信モジュールを用いた信号の送受信では、送受信可能なデータ容量が少なく、且つ、通信範囲が狭いことから、外部端末Ｇ１０１にて事前に設定した遊技関連情報（音量レベルや光量レベル、実行される演出の実行頻度調整レベル等）をパチンコ機１０に出力したり、パチンコ機１０にて実行された遊技の結果に関する遊技結果情報を外部端末Ｇ１０１へと出力するには不向きである。よって、上述した第３５制御例では、パチンコ機１０が有する超近距離用通信モジュール（第２通信モジュールＭ２０１）と、外部端末Ｇ１０１が有する超近距離用通信モジュールと、を用いた信号の送受信によって、パチンコ機１０が有する近距離用通信モジュール（第１通信モジュールＭ１０１）と、外部端末Ｇ１０１が有する近距離用通信モジュールとを自動的に接続させるための接続情報のみを送受信可能とし、上述した遊技関連情報や遊技結果情報に関する信号の送受信（外部通信）を超近距離用通信モジュールでは無く、近距離用通信モジュールを用いて実行するように構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけるだけで自動的にペアリング処理を完了させることができる。

【７４７７】

外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理は、取得済のアプリケーションソフトを起動させることで実行可能な処理であって、主として、外部端末Ｇ１０１にてアプリケーションソフトを起動し、外部端末Ｇ１０１の表示画面に表示された指示内容に従ってパチンコ機１０との外部通信接続を開始させるための操作を行うことで、外部端末Ｇ１０１が有する通信モジュール（図示せず）からパチンコ機１０の第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）Ｍ２０１へと無線信号（情報）を出力するための処理が実行される。そして、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１から出力された接続情報を受信し、受信した接続情報を用いてパチンコ機１０の第１通信モジュール（近距離通信用モジュール）Ｍ１０１へと外部通信接続を要求する要求信号を出力するための処理が実行され、その要求信号に対する接続応答信号を受信したと判別したことで外部通信の接続が完了した（ペアリング完了した）状況とする処理が実行される。また、処理パターンに応じて、上述した主な処理内容に加えて、無用にペアリング処理の処理期間が長期化してしまう事態や、意図しないペアリング処理が実行されてしまうことを抑制するための追加処理が実行される。

【７４７８】

まず、図２２６６を参照して、基本的なペアリング処理の処理内容について説明をする。図２２６６は最も基本的なペアリング処理の処理内容を示したフローチャートである。図２２６６に示した通り、ペアリング処理が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１にて接続処理を実行したかを判別し（Ｓ１００１ｋａ）、接続処理を実行していないと判別した場合は（Ｓ１００１ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、接続処理を実行していると判別した場合は（Ｓ１００１ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、外部端末Ｇ１０１が有する外部通信モジュール（図示せず）を起動し（Ｓ１００２ｋａ）、次いで、第２通信モジュールＭ２０１から接続情報を取得したかを判別する（Ｓ１００３ｋａ）。Ｓ１００３ｋａの処理において、接続情報を取得していないと判別した場合は（Ｓ１００３ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ１００２ｋａの処理において起動させた外部通信モジュール（超近距離用通信モジュール）から出力された信号に対する応答が無い場合であるため、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ１００３Ｋａの処理において接続情報を取得していないと判別される具体的な状況としては、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に進入していない状況や、対応するパチンコ機１０が既に他の外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っており、第２通信モジュールＭ２０１が新たな外部端

末Ｇ１０１の存在を検知しているにも関わらず接続情報を出力しない状況や、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ、或いは、外部端末Ｇ１０１が有する超近距離用通信モジュールのアンテナに不具合が生じている状況が考えられる。

【７４７９】

一方、Ｓ１００３Ｋａの処理において、接続情報を取得したと判別した場合には（Ｓ１００３ｋａ：Ｙｅｓ）、取得した接続情報を用いてパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１に接続要求信号を出力する（Ｓ１００４ｋａ）。具体的には、取得した接続情報に含まれる第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報、パスワード情報に対応する接続要求信号を外部端末Ｇ１０１が有する近距離用通信モジュールから出力される電波を介してパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１に向けて出力する。その後、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１から出力される接続応答信号を受信したかを判別し（Ｓ１００５ｋａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１００５ｋａ：Ｙｅｓ）、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とが正常に外部通信を開始したことになるため、外部通信開始に関する各種設定を実行し（Ｓ１００６ｋａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ１００５ｋａの処理において接続応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１００５Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信が失敗したことに対応する各種設定を実行し（Ｓ１００４Ｋａ）、本処理を終了する。なお、Ｓ１００６ｋａの処理では、例えば、外部端末Ｇ１０１の表示画面に、外部通信が正常に開始されたことを示すための表示態様として「外部通信接続完了」の文字を表示させる設定や、外部通信中に選択可能となる選択要素に対応する選択アイコンを表示させる設定等が行われる。また、Ｓ１００７ｋａの処理では、例えば、外部端末Ｇ１０１の表示画面に、外部通信が正常に開始されない状況であることを示すための表示態様として「外部通信接続失敗」の文字を表示させる設定や、再度、外部端末における接続作業を行わせるための案内態様として「接続開始操作を再度実行した後に外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけてください」の文字を表示させる設定等が行われる。

【７４８０】

以上、説明をした通り、本処理によれば、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信環境を確立させるために、入出力可能なデータ容量は少ないが簡単に接続可能な超近距離用通信モジュールを用いて第１段階の状況として外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とを紐付ける第１処理を実行し、その第１処理によって紐付けられた外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との間で第２段階の状況として入出力可能なデータ容量が比較的多い近距離用通信モジュールを用いた外部通信環境を確立するための第２処理を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者は保有する外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０と接続可能な状態にした上で任意のパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１の検知領域範囲内に進入させる（近接させる）作業を行うだけでパチンコ機１０との外部通信環境を容易に確立することができる。また、不特定多数の遊技者が触れるパチンコ機１０の構成（枠ボタン２２等）に触れること無く外部通信環境を確立することができるため衛生面においても遊技者に好適な環境を提供することができる。

【７４８１】

次に、図２２６７を参照して、上述したペアリング処理の第１別例について説明をする。図２２６６を参照して説明をしたペアリング処理では、Ｓ１００５ｋａの処理（図２２６６参照）において、接続応答信号を受信していないと判別される毎に外部通信失敗に対応する各種設定が実行されるように構成していたのに対して、本第１別例では、接続要求信号の受信有無を特定するまでに猶予期間を設けている点で相違している。つまり、上述したペアリング処理では、当該ペアリング処理が実行される毎に接続要求信号の受信有無が特定され、特定された結果に応じた各種設定が実行されるように構成した。よって、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールから接続要求信号を出力した後、正常にパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１から接続応答信号が出力される場合であっても、一時的に外部通信失敗に対応する各種設定が実行された後、外部通信開始に対応する各種設定が実行されるという問題があった。

【７４８２】

これに対して、本ペアリング処理の第１別例では、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールから接続要求信号が出力された後、所定期間（５秒）が経過しても接続応答信号を受信しなかった場合に外部通信失敗と特定するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０および外部端末Ｇ１０１にて外部通信環境を確立させるための正常な処理が実行されている期間中に外部通信失敗と特定されてしまうことを抑制することができる。

【７４８３】

ここで、図２２６７を参照して、本ペアリング処理の第１別例の処理内容について説明をする。図２２６７は、ペアリング処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、図２２６６を参照して上述したペアリング処理と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。ペアリング処理の第１別例が実行されると、上述したペアリング処理（図２２６６参照）と同一のＳ１００１ｋａからＳ１００７ｋａの処理を実行する。そして、Ｓ１００５ｋａの処理において、接続応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１００５ｋａ：Ｎｏ）、タイマ値を更新し（Ｓ１１０１ｋａ）、更新後のタイマ値が５秒以上であるかを判別し（Ｓ１１０２ｋａ）、５秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ１１０２ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ１００５ｋａの処理へ移行する。そして、Ｓ１００５ｋａ，Ｓ１１０１ｋａ，Ｓ１１０２ｋａの処理を繰り返し、Ｓ１１０２ｋａの処理において、タイマ値が５秒以上であると判別した場合は（Ｓ１１０２ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信失敗に対応する各種設定を実行し（Ｓ１１０７ｋａ）、本処理を終了する。

【７４８４】

本処理によれば、接続要求信号を出力してから接続応答信号の受信有無を特定するまでの間に所定（５秒）の猶予期間を設けることができるため、例えば、外部通信接続の対象となるパチンコ機１０の遊技状況によってパチンコ機１０の制御処理が過多になったり、隣接するパチンコ機１０における外部通信状況によって一時的に通信障害が生じたりすることで接続応答信号を受信するタイミングが正常なタイミングよりも若干遅延した場合であってもスムーズに外部通信環境を確立させることができる。なお、本第１別例では、タイマ値が５秒に到達するまでの猶予期間中は常に接続応答信号を受信したか否かの判別を実行するように構成しているため、接続応答信号を受信した場合に速やかに外部通信開始に対応する各種設定を実行することができるが、これに限ること無く、タイマ値が所定のタイミング（例えば、１秒、２秒、３秒、４秒）に対応する値となった場合に、接続応答信号を受信したか否かを判別するように構成しても良い。このように構成することで、Ｓ１００５Ｋａに示した判別処理が頻繁に実行されることを抑制することができる。

【７４８５】

また、本第１別例では、外部通信開始に対応する各種設定、或いは、外部通信失敗に対応する各種設定を実行可能に構成しているが、これに加えて、外部通信準備中に対応する各種設定を実行可能に構成しても良い。具体的には、Ｓ１１０５ｋａの処理において、接続応答信号を受信していないと判別（Ｓ１１０５ｋａ：Ｎｏ）してから、タイマ値が５秒以上となるまでの猶予期間を外部通信準備中に対応する期間とし、外部通信準備中に対応する各種設定を実行するように構成しても良く、この場合、外部端末Ｇ１０１の表示面に「外部通信準備中」の表示態様や、タイマ値が５秒に対応する値に更新されるまでの残時間に対応する表示態様（例えば、「完了まで残り２秒」）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて接続要求信号を出力してから外部端末Ｇ１０１が接続応答信号を受信するまでの期間にタイムラグが発生する場合であっても、パチンコ機１０に向けて接続要求信号を出力したことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、詳細な説明は省略するが、ペアリング処理の第１別例にて用いられたタイマ値は、Ｓ１００６ｋａ、或いは、Ｓ１００７ｋａの処理が実行される場合に０にクリアされるように構成している。

【７４８６】

次に、図２２６８を参照して、図２２６６を参照して上述した外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理の第２別例について説明をする。図２２６８は、外部端末Ｇ１０１側のペア

リング処理の第２別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述した外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理（図２２６６参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。上述した外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理（図２２６６参照）では、外部端末Ｇ１０１からの接続要求信号を１回しか出力しないように構成しているため、例えば、ノイズ等の通信障害が発生し、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１にて接続要求信号を受信できなかった時点で外部通信失敗となり、外部端末Ｇ１０１を用いた接続開始処理を最初からやり直す必要があった。また、上述したペアリング処理の第１別例（図２２６７参照）においても同様に、例えば、ノイズ等の通信障害が発生し、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１にて接続要求信号を受信できなかった場合には、所定の猶予期間経過後に外部通信失敗と特定されてしまうという問題があった。

【７４８７】

これに対して、本ペアリング処理の第２別例では、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールから接続要求信号を複数回出力可能に構成している点で上述した外部端末Ｇ１０１のペアリング処理とは相違している。つまり、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１から出力された接続応答信号を受信していないと判別した場合に、再度、接続応答信号を出力可能に構成している。このように構成することで、接続応答信号を受信できなかった原因が、そもそもパチンコ機１０にて接続要求信号を受信できなかったことに起因している場合であっても、円滑に外部通信環境を確立することができる。

【７４８８】

具体的には、図２２６８に示した通り、外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理の第２別例が実行されると、上述したペアリング処理（図２２６６参照）と同一のＳ１００１ｋａからＳ１００７ｋａの処理を実行する。そして、Ｓ１００５ｋａの処理において、接続応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１００５ｋａ：Ｎｏ）、リトライカウンタの値を１加算し（Ｓ１２０１ｋａ）、加算後のリトライカウンタの値が５以上であるかを判別する（Ｓ１２０２ｋａ）。Ｓ１２０２ｋａの処理において、リトライカウンタの値が５以上では無いと判別した場合は（Ｓ１２０２ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ１００４ｋａの処理へ移行し、再度、第１通信モジュールＭ１０１に対して接続要求信号を出力する。そして、Ｓ１００４ｋａ，Ｓ１００５ｋａ，Ｓ１２０１ｋａ，Ｓ１２０２ｋａの処理を繰り返し実行し、Ｓ１２０２ｋａの処理において、リトライカウンタの値が５以上であると判別した場合に（Ｓ１２０２ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信失敗に対応する各種設定を実行し（Ｓ１１０７ｋａ）、本処理を終了する。なお、本処理にて用いられたリトライカウンタとは、外部端末Ｇ１０１が有する記憶手段（ＲＡＭ）に予め記憶されており、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと接続要求信号を出力した回数をカウントするために用いられるカウンタである。このリトライカウンタは、ペアリング処理において、Ｓ１１０４ｋａの処理が実行される毎に値が１加算され、ペアリング処理が終了した場合に０にクリアされるように構成している。

【７４８９】

以上、図２２６６、図２２６７、図２２６８を参照して、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理の処理内容について複数種類の例を説明したが、これに限ること無く、他の技術を用いても良い。例えば、図２２６７を参照して示した第１別例と、図２２６８を参照して示した第２別例とを組合せ、所定の猶予期間経過後に再度接続要求信号を出力するように構成しても良い。また、本例では、超近距離用通信モジュールと近距離用通信モジュールとを有した外部端末Ｇ１０１を用いているが、これに限ること無く、超近距離用通信モジュールを有する第１外部端末と、近距離用通信モジュールを有する第２外部端末と、を設け、第１外部端末と第２外部端末との間を有線接続（無線接続）することで、第１外部端末が有する超近距離用通信モジュールにて取得した接続情報を第２外部端末へと出力し、第２外部端末が有する近距離用通信モジュールを用いてパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１に対して接続要求信号を出力するように構成しても良い。

【７４９０】

さらに、本例では、接続情報を取得した外部端末Ｇ１０１から第１通信モジュールＭ１０１に対して接続要求信号を出力し、接続要求信号を受信した第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１へと接続応答信号を出力するように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信環境が確立していない状況にて、パチンコ機１０に対して外部端末Ｇ１０１に関する個別情報が出力され難くしているが、これに限ること無く、例えば、超近距離用通信モジュールを用いて外部端末Ｇ１０１の接続情報（アドレス、パスワード、ユーザー情報等）をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１へと出力し、第２通信モジュールＭ２０１が取得した接続情報を用いて、第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて接続要求信号を出力するように構成しても良い。このように構成することで、外部通信環境を確立している期間においても、パチンコ機１０側で外部端末Ｇ１０１に関する個別情報（ユーザー情報）を用いた表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させることが可能となるため、例えば、「いらっしゃいませ○○さん」や「○○さん暫くお待ちください」といった表示態様を表示させることが可能となる。よって、遊技者が外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近接させる動作が適正に行われたことを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【７４９１】

次に、図２２６９から図２２７４ａを参照して、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理の複数種類の処理内容について説明をする。このパチンコ機１０側で実行されるペアリング処理は、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図２２１７参照）に含まれる一処理として実行される。本処理は、パチンコ機１０が有する第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）、および第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）を用いて外部端末Ｇ１０１との外部通信環境を確立するための処理（ペアリング処理）である。

【７４９２】

具体的には、事前に、パチンコ機１０の電源を立ち上げた際に実行される処理において、第１通信モジュールＭ１０１に記憶されている接続情報（アドレス情報、機種名情報）を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって、ＲＡＭ２２３に記憶された接続情報、およびパスワード情報を第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段に記憶させる処理を実行する。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって決定されたパスワード情報を第１通信モジュールＭ１０１が有する記憶手段に記憶させる処理を実行する。

【７４９３】

その後、外部端末Ｇ１０１との接続が可能な待機期間（待機状態）中において、接続処理が行われている外部端末Ｇ１０１が、第２通信モジュールＭ２０１が有する検知部（アンテナ）の検知範囲内へと進入したことを検知した場合に、第２通信モジュールＭ２０１は検知状態となる。そして、検知状態となった第２通信モジュールＭ２０１は、記憶手段に記憶されている接続情報、およびパスワード情報を入出力手段であるアンテナを介して外部端末Ｇ１０１へと出力する処理を実行する。その後、接続情報、およびパスワード情報が入力された外部端末Ｇ１０１から第１通信モジュールＭ１０１に向けて出力された接続要求信号を第１通信モジュールＭ１０１が有する入出力手段であるアンテナが受信することで第１通信モジュールＭ１０１の外部通信接続状態となり、外部通信接続状態となった第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信環境を正常に確立させることが可能な状況であることを示す接続応答信号を出力する処理を実行し、パチンコ機１０が外部通信中状態となる。

【７４９４】

外部通信中状態となったパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールと、パチンコ機１０が有する第１通信モジュールＭ１０１との間で各種情報の入出力が可能となり、例えば、パチンコ機１０にて実行される各種演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）

に関する情報を外部端末Ｇ１０１から受信、即ち、外部端末Ｇ１０１を用いて予め設定したカスタム設定情報を入力可能な構成としたり、パチンコ機１０にて実行された遊技の結果に関する情報（遊技結果情報）や、パチンコ機１０にて実行された遊技の結果に応じて実行された各種演出に関する情報（演出関連情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力したりすることが可能となる。また、パチンコ機１０側のペアリング処理では、外部端末Ｇ１０１から出力された接続要求信号に、第２通信モジュールＭ２０１から受信した接続情報の少なくとも一部に対応する情報（パスワード情報）が含まれるように構成しており、パチンコ機１０にて接続要求信号を受信した場合に、受信した接続要求信号に含まれるパスワード情報と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されているパスワード情報とが一致するか否かの判別を実行可能に構成している。このように構成することで、第２通信モジュールＭ２０１に近接させた外部端末Ｇ１０１と、接続要求信号を出力した外部端末Ｇ１０１とが同一であることを特定することができるため、接続処理を実行した後に第２通信モジュールＭ２０１へと外部端末Ｇ１０１を近接させる作業を行った遊技者に対して外部通信環境を確実に確立させることができる。

【７４９５】

なお、本パチンコ機１０側のペアリング処理が実行されるパチンコ機１０は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技盤１３側に音声ランプ制御装置１１３、および第１通信モジュールＭ１０１が設けられ、内枠１２側に第２通信モジュールＭ２０１が設けられており、既存のパチンコ機１０の内枠１２に対して新たな種類の遊技盤１３を取り付けることが可能に構成することでパチンコ機１０の入替コストを削減可能に構成している。つまり、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との組合せが変更される可能性があるように構成している。そこで、ペアリング処理が実行されるよりも前の段階、具体的には、パチンコ機１０の電源が投入された段階で、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって、第１通信モジュールＭ１０１に記憶されている接続情報に加え、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて決定されたパスワード情報を第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶させる処理を実行するように構成している。このように構成することで、遊技盤１３のみを入れ替える作業（盤入替作業）を行った場合であっても、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との組合せを適宜管理することができる。

【７４９６】

なお、詳細な説明は省略するが、第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段には、情報を書き込み可能であって、且つ、電源が供給されていない状況であっても書き込まれた情報を所定期間（６ヶ月）は保持可能な特定記憶領域（例えば、ＳＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ－Ｒａｎｄｏｍ－Ａｃｃｅｓｓ－Ｍｅｍｏｒｙ）を有しており、第１通信モジュールＭ１０１に関する接続情報は特定記憶領域に記憶されるように構成している。さらに、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される、第１通信モジュールＭ１０１の接続情報を第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段の特定記憶領域へと記憶させる処理を、パチンコ機１０に電源が投入される毎に実行するのでは無く、盤入替作業後に実行される電源投入処理、具体的には、ＲＡＭクリア操作を含む電源投入処理が実行された場合のみ実行するように構成している（詳細な内容は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため省略）。このように構成することで、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に新たな情報を書き込む頻度を低減させることができるため、第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段（特に、特定記憶領域）が消耗してしまうことを抑制することができる。加えて、パチンコ機１０に対してＲＡＭクリア操作を行うこと無く電源を投入する際に実行される各種制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【７４９７】

なお、これに限ること無く、パチンコ機１０に電源が投入される毎に第１通信モジュールＭ１０１に関する接続情報を第２通信モジュールＭ２０１へと記憶させる処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０に電源が投入される毎に新たに第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に接続情報を書き込みことが可能と

なるため、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に特定記憶領域を設ける必要が無くなるため、第２通信モジュールＭ２０１の製造コストを削減することができる。また、パチンコ機１０に電源が投入される毎に第１通信モジュールＭ１０１から接続情報を読み出し、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に読み出した接続情報を記憶させる処理が実行されることになるため、パチンコ機１０内にて有線接続されている各機器間（音声ランプ制御装置１１３、第１通信モジュールＭ１０１、第２通信モジュールＭ２０１）における情報の通信環境が正常であるかを判定し易くすることができる。

【７４９８】

さらに、本ペアリング処理を実行可能なパチンコ機１０においては、第１通信モジュールＭ１０１との接続を行う際に用いられる情報の一部であるパスワード情報を、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって複数種類のパスワード情報の中から決定し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶するように構成している。そして、ＲＡＭ２２３に記憶されたパスワード情報を用いて外部通信環境の確立是非を決定可能に構成している。つまり、第１通信モジュールＭ１０１との接続を行う際に用いられるパスワード情報を第１通信モジュールＭ１０１に予め記憶させておくのでは無く、外部通信を統括して管理する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶させるように構成している。このように構成することで、第１通信モジュールＭ１０１にパスワード情報が記憶される記憶領域を設ける必要が無くなるため、第１通信モジュールＭ１０１の製造コストを削減することができる。また、パチンコ機１０の遊技に関連して実行される各種演出の演出情報が記憶されているＲＯＭ２２２の空き領域を用いて複数種類のパスワード情報を記憶させておくことができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する記憶手段を効率良く用いることができる。

【７４９９】

加えて、パチンコ機１０の種別に応じて設けられる音声ランプ制御装置１１３の記憶手段に複数種類のパスワード情報を記憶させておくことができるため、例えば、高稼働が期待される種別のパチンコ機１０、即ち、異なる遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信を高頻度で実行し易いパチンコ機１０に対しては予め記憶されるパスワード情報の種類を比較的多く（１０種類）設定し、高稼働が期待されない種別のパチンコ機１０、即ち、異なる遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信を高頻度で実行し難いパチンコ機１０に対しては予め記憶されるパスワード情報の種類を比較的少なく（３種類）設定することが可能となる。つまり、第１通信モジュールＭ１０１の記憶手段に複数種類のパスワード情報を予め記憶させるのでは無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する記憶手段に複数種類のパスワード情報を予め記憶させるように構成することで、パチンコ機１０にて実行される遊技の仕様に応じて外部通信環境を確立するために用いられる接続情報の一部を決定し易くすることができる。

【７５００】

なお、本例に用いられた構成に限ること無く、第１通信モジュールＭ１０１が有する記憶手段に記憶される接続情報に、第１通信モジュールＭ１０１の機器情報、アドレス情報に加えてパスワード情報も含ませるように構成し、第１通信モジュールＭ１０１の記憶手段に記憶されている接続情報を読み出し、読み出した接続情報を第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶させるように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する記憶手段に一時的に接続情報を記憶させる処理を省略することができる。

【７５０１】

また、本例では、第１通信モジュールＭ１０１を用いた外部通信環境を確立させるために用いられるパスワード情報として複数種類のパスワード情報から１のパスワード情報を決定可能に構成している。つまり、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を開始させるにあたって異なるパスワード情報を決定することができるように構成している。そして、詳細は後述するが、外部通信環境が確立した場合、或いは、接続中の外部通信が

切断された場合に新たなパスワード情報が決定されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０での遊技が終了し、外部通信を切断した直後に意図すること無く再度外部通信環境が確立してしまうことを抑制することができる。

【７５０２】

なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理が実行されるパチンコ機１０では、第１通信モジュールＭ１０１に対応するパスワード情報を、パチンコ機１０側から外部端末Ｇ１０１側へと出力し、出力されたパスワード情報を含む接続要求信号が外部端末Ｇ１０１側からパチンコ機１０側へと出力されることで、パチンコ機１０にてパスワード情報の一致判別を行うように構成しているが、外部通信を行う外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とを確実に紐付け可能に構成されていれば良く、例えば、外部端末Ｇ１０１側に固有のパスワード情報を決定可能な機能を設け、外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールから第２通信モジュールＭ２０１へと出力される情報にパスワード情報を含ませるように構成する。そして、第２通信モジュールＭ２０１から入力されたパスワード情報を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶させ、その後、外部端末Ｇ１０１から出力される接続要求信号にもパスワード情報を含ませることで、ＲＡＭ２２３に記憶されているパスワード情報と、接続要求信号に含まれるパスワード情報とが一致するか否かの判定を行うように構成しても良い。また、パスワード情報は、数字またはアルファベットを用いた１０桁の情報が用いられているが、複数種類のパスワード情報として組合せが異なる１０桁の情報を予め記憶させておくように構成しても良いし、１のパスワード情報が決定されている状況において、決定されているパスワード情報とは異なる１０桁の情報を新たに決定可能に構成しても良い。さらに、パスワード情報をランダムに決定可能に構成しても良いし、遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。

【７５０３】

図２２６９に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接しているかを判別し（Ｓ２００１ｋａ）、近接していないと判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２００１ｋａの処理において、外部端末Ｇ１０１が近接していると判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭに記憶されている接続情報を出力し（Ｓ２００２ｋａ）、次いで、第１通信モジュールＭ１０１が接続要求信号を受信したかを判別し（Ｓ２００３ｋａ）、Ｓ２００３ｋａの処理において接続要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ２００３ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２００３ｋａの処理において、接続要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ２００３ｋａ：Ｙｅｓ）、受信した接続要求信号に含まれる接続情報を分析し（Ｓ２００４ｋａ）、パチンコ機１０側が有する接続情報と、接続要求信号に含まれる接続情報とが一致しているかを判別し（Ｓ２００５ｋａ）、一致していないと判別した場合は（Ｓ２００５ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７５０４】

一方で、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報が一致している（パスワード情報が一致している）と判別した場合は（Ｓ２００５ｋａ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１から接続応答信号を出力し（Ｓ２００６ｋａ）、外部通信開始に対応する各種設定を実行し（Ｓ２００７ｋａ）、本処理を終了する。

【７５０５】

本処理によれば、外部端末Ｇ１０１が近接されたことを検出可能な監視状態において、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナ（検知手段）の検出範囲内に進入（近接）した場合に、外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールから出力された情報が、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナを介してパチンコ機１０に入力された状態（第１入力状態）となり、第１入力状態となった場合に、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶された接続情報（第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報およびパスワード情報）がパチンコ機１０から出力される。その後、パチンコ機１０から出力された接続情報を受信した外部端末Ｇ１０１から出力される接

続要求信号をパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して入力された状態（第２入力状態）となった場合に、外部端末Ｇ１０１から所定の設定可能情報に関する情報（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、外部端末Ｇ１０１に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、パチンコ機１０の遊技結果に基づいて累積される遊技履歴情報や、パチンコ機１０にて実行された各種演出に関する演出関連情報等の出力）が可能となる。よって、パチンコ機１０に対して外部からの情報の入力、および、パチンコ機１０から外部への情報の出力を好適に行うことが可能となる。

【７５０６】

なお、図２２６９を参照して示したパチンコ機１０側のペアリング処理では、Ｓ２００３ｋａの処理において、接続要求信号を受信できなかったと判別した場合（Ｓ２００３ｋａ：Ｎｏ）、およびＳ２００５ｋａの処理において、接続情報が一致しないと判別した場合（Ｓ２００５ｋａ：Ｎｏ）は、外部通信を開始すること無くペアリング処理を終了するように構成している。つまり、予め定められたルーチンに従ってパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）の入出力がされなかった場合には、ペアリング処理が終了するように構成している。このように構成することで、１の外部端末Ｇ１０１を用いたペアリング処理が適正に終了しなかった場合、例えば、一旦、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内へと進入させた後、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１を離間させた場合、より具体的には、特定のパチンコ機１０にて遊技を行おうと着席し、外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけた遊技者が、即座に他のパチンコ機１０へと移動した場合において、ペアリング途中の状況で処理がストップしてしまうことが無いため、１の外部端末Ｇ１０１とは異なる外部端末Ｇ１０１を有する新たな遊技者が特定のパチンコ機１０にて遊技を行おうとした場合に適切にペアリング処理を実行することができる。

【７５０７】

なお、図２２６９を参照して示したパチンコ機１０側のペアリング処理を実行する場合においては、ペアリング処理の実行期間中は継続して外部端末Ｇ１０１を、パチンコ機１０と情報を入出力可能な範囲内（検知範囲内）に位置させる必要があり、万が一、外部端末Ｇ１０１を検知範囲外へと移動させた場合には実行中のペアリング処理が外部通信を開始させること無く終了し得るように構成している。よって、ペアリング処理が実行された場合、具体的には、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナが外部端末Ｇ１０１を検知した場合に、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にてペアリング処理を円滑に完了させるための喚起態様を表示するように構成すると良く、より具体的には、外部端末Ｇ１０１を検知したことに基づいて、ペアリング処理が開始されたことを遊技者に把握させるための態様として「ペアリング処理開始」の表示態様を表示すると共に、「ペアリング処理が完了するまでの間、外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０から離さないでください」といった表示態様を表示し、ペアリング処理中における外部端末Ｇ１０１への対応を遊技者に把握させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、より円滑にペアリング処理を完了させることができる。

【７５０８】

次に、図２２７０を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例について説明をする。図２２７０は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信中となっている状況において新たな外部端末Ｇ１０１が近接した場合に、新たな外部端末Ｇ１０１に対しても正常な接続情報を出力してしまうため、外部端末Ｇ１０１との間で多重接続が行われてしまうという問題があった。

【７５０９】

これに対して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例では、１の外部端末Ｇ

１０１との間で外部通信が開始されると、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報（第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報、第１通信モジュールＭ１０１の機器名情報、パスワード情報）のうち少なくとも１の情報を異なる情報（無効情報）へと書き換える処理を実行するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信中となっている状況では、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報の内容が正常な内容とは異なる無効内容となるため、新たに外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０に近接した場合において、無効内容の接続情報を取得することになり、外部端末Ｇ１０１との間で多重接続が行われてしまうことを抑制することができる。

【７５１０】

図２２７０に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例が実行されると、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一のＳ２００１ｋａからＳ２００６ｋａの処理を実行し、その後、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を無効情報に書き換え（Ｓ２１０１ｋａ）、外部通信開始に対応した各種設定を実行し（Ｓ２００７ｋａ）、本処理を終了する。このように構成することで、外部通信が開始されている状況で近接された新たな外部端末Ｇ１０１に対しては、接続情報として無効情報が出力されるため、Ｓ２００５ｋａの処理、即ち、接続要求信号に含まれる接続情報と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている接続情報とを比較する処理において、一致しないと判別され（Ｓ２００５ｋａ：Ｎｏ）、新たな外部端末Ｇ１０１との間で外部通信が開始されることを抑制することができる。

【７５１１】

ここで、Ｓ２１０１ｋａの処理内容について考えられる様々なパターンについて説明をする。例えば、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報のうち、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報を無効情報に書き換えた場合は、接続情報を受信した外部端末Ｇ１０１から出力される接続要求信号が異なるアドレスに対して出力されることになるため、第１通信モジュールＭ１０１が当該接続要求信号を受信することが無い。これにより、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図２２７０参照）におけるＳ２００３ｋａの処理にて、第１通信モジュールＭ１０１が接続要求信号を受信していないと判別され（Ｓ２００３ｋａ：Ｎｏ）、外部通信が開始されること無くペアリング処理が終了する。また、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報のうち、第１通信モジュールＭ１０１の機器名情報やパスワード情報を無効情報に書き換えた場合は、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報が正常なままとなる。よって、Ｓ２００３ｋａの処理にて第１通信モジュールＭ１０１にて接続要求信号を受信したと判別される（Ｓ２００３ｋａ：Ｙｅｓ）。そして、Ｓ２００５ｋａの処理において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている接続情報（正常な接続情報）と、接続要求信号に含まれる接続情報（無効情報を含む接続情報）と、が一致しないと判別され（Ｓ２００５ｋａ：Ｎｏ）、外部通信が開始されること無くペアリング処理が実行される。

【７５１２】

このように、接続情報の少なくとも一部を形成する各種情報を無効情報へと書き換えるように構成することで、外部通信を開始させること無くペアリング処理を終了させることができる。なお、本第１別例では、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報（第１通信モジュールＭ１０１の機器名情報、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報、パスワード情報）の全てを比較するように構成しているため、上述した通り、接続情報の少なくとも一部の情報を無効情報に書き換えるだけで外部端末Ｇ１０１の多重接続を回避可能となるが、これに限ること無く、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報のうち特定の範囲のみを比較する場合、例えば、パスワード情報のみを比較する場合や、機器名情報を構成するデータの特定番地の値のみを比較する場合には、比較対象となる情報の範囲を無効情報へと書き換えるように構成すれば良い。また、本第１別例では、第２通信モジュール

Ｍ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報の少なくとも一部を無効情報へと書き換える処理が実行されるように構成しているが、接続情報の全てを無効情報へと書き換えるように構成しても良いし、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報では無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている接続情報の少なくとも一部を無効情報へと書き換える処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報が一致しないと判別することができる。

【７５１３】

次に、図２２７１を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例について説明をする。図２２７１は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図２２７１参照）にて実行される処理内容のうち、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図２２６９を参照して説明をしたパチンコ機１０側のペアリング処理では、上述した通り、外部端末Ｇ１０１の多重接続を回避することができないという問題があった。また、図２２７０を参照して説明をしたパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例では、上述した通り、外部通信が開始された場合に、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を無効情報へと書き換えることで、外部端末Ｇ１０１の多重接続を回避可能に構成していた。しかしながら、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理によって新たな外部端末Ｇ１０１に対して外部通信が開始されないように制御する必要があるため（ソフト的に対応しているため）、パチンコ機１０全体で実行される制御処理の処理負荷を軽減することができないという問題があった。

【７５１４】

これに対して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図２２７１参照）では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信が開始された場合に、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナ（入出力手段）が受ける電力をＧＮＤに流す制御を実行することで、外部通信中のパチンコ機１０では、第２通信モジュールＭ２０１から外部に信号（電波）を出力できない、および第２通信モジュールＭ２０１が外部からの信号（電波）を受信できないように構成している（ハード的に対応している）点で相違している。

【７５１５】

図２２７１に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例が実行されると、まず、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一のＳ２００１ｋａからＳ２００５ｋａの処理を実行し、Ｓ２００５ｋａの処理において接続情報が一致していると判別した場合（Ｓ２００５ｋａ：Ｙｅｓ）、即ち、外部通信環境を確立する条件が成立した場合には、次いで、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部が受ける電力をＧＮＤに流すためのオン信号をセットし（Ｓ２２０１ｋａ）、外部通信の開始に対応する各種設定を実行し（Ｓ２００７ｋａ）、本処理を終了する。

【７５１６】

本処理では、外部通信が開始された後は、第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールとを用いて情報の通信（入出力）が実行されるように構成しているため、第２通信モジュールＭ２０１を用いた情報の通信（入出力）を物理的（ハード的）に不可能にする処理（第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部が受ける電力をＧＮＤに流すためのオン信号を出力する処理）を実行したとしても、外部通信中のパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で行われる情報の通信（入出力）には何ら影響を出すこと無く、新たな外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との間の外部通信接続のみを禁止することができる。

【７５１７】

換言すれば、特定の外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールから出力された情報が第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナを介してパチンコ機１０に入力された状態（第１入力状態）を経て、パチンコ機１０から出力された接続情報を受信した外部端末

Ｇ１０１から出力される接続要求信号をパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して入力された状態（第２入力状態）となった場合において、他の外部端末Ｇ１０１との関係で第１入力状態が創出されることを抑制することができるため、パチンコ機１０にて実行される外部通信に関する制御処理として、第１入力状態に対応する制御処理と、第２入力状態に対応する制御処理とが並行して実行されてしまい、処理負荷が増加してしまうことを抑制することができる。

【７５１８】

次に、図２２７２を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例について説明をする。図２２７２は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例の処理内容を示したフローチャートである。上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）では、１の外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とが外部通信中であっても、新たな外部端末Ｇ１０１との間でペアリング処理が実行されてしまうものであった。また、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図２２７０参照）では、１の外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とが外部通信中となる場合に第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を無効情報へと書き換える処理を実行することで、新たな外部端末Ｇ１０１との間で実行されるペアリング処理にて外部通信を開始させることなくペアリング処理を完了させるように構成することでパチンコ機１０が複数の外部端末Ｇ１０１との間で多重接続してしまうことを抑制するものであった。さらに、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図２２７１参照）では、１の外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とが外部通信中となった後に、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部が受ける電力をＧＮＤに流すための処理を実行することで、外部通信中は第２通信モジュールＭ２０１が新たな外部端末Ｇ１０１の近接を検知できないように構成し、パチンコ機１０が複数の外部端末Ｇ１０１との間で多重接続してしまうことを抑制するものであった。

【７５１９】

これに対して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例（図２２７２参照）では、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて現在の外部通信状況を管理可能に構成し、現在の外部通信状況が「外部通信中」である場合にはペアリング処理を実行しないように構成している点で相違している。このように構成することで、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図２２７０参照）のように、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を書き換える処理や、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図２２７１参照）のように、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部に対するハード的な対応を実行する処理を実行すること無く、非常に簡素的に複数の外部端末Ｇ１０１との間で多重接続してしまうことを抑制することができる。

【７５２０】

ここで、図２２７２を参照して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例の処理内容について説明をする。なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例が実行されると、まず、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ２３０１ｋａ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ２３０１ｋａ：Ｙｅｓ）、既に外部端末Ｇ１０１と外部通信を行っており、新たな外部端末Ｇ１０１との間でペアリング処理を実行できない状況であるため、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ２３０１ｋａの処理において、「外部通信中」では無いと判別した場合（Ｓ２２３０１ｋａ：Ｎｏ）、即ち、パチンコ機１０の外部通信状況が「外部通信中」では無いと判別した場合は、新たに外部端末Ｇ１０１と外部通信を可能な状況であるため、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一のＳ２００１ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【７５２１】

本処理によれば、パチンコ機１０の外部通信状況を管理することで、ペアリング処理の

実行有無を決定することができるため、非常に簡易な処理によって外部端末Ｇ１０１との多重接続を回避することができる。なお、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例では、上述した通り、外部通信状況が「外部通信中」である場合に、Ｓ２００１ｋａからＳ２００７ｋａの処理、即ち、外部端末Ｇ１０１との外部通信接続（ペアリング）を実行するための処理をスキップするように構成しているが、それ以外の状況においても外部通信接続（ペアリング）を実行するための処理をスキップ可能に構成しても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための特別図柄が変動表示されている期間（大当たり変動期間）や、大当たり遊技が実行されている期間、即ち、遊技者に有利となる特典（大当たり遊技）が付与されることが決定している期間や、遊技者に有利となる特典（大当たり遊技）が付与されている期間では、外部通信接続（ペアリング）を実行するための処理をスキップするように構成すると良い。これにより、大当たり当選する（した）タイミングで外部通信を開始させることで外部通信中に実行された遊技の結果が過剰に有利な遊技結果となることを抑制することができる。また、外部通信中に大当たり遊技を実行させるためには、大当たり変動期間や大当たり遊技期間とは異なる通常期間にてペアリング処理を実行させる必要があるため、パチンコ機１０にて実行される遊技期間に対して外部通信が行われている期間が占める割合を高め易くすることができる。さらに、特別図柄変動期間中に外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１に近接させることでペアリング処理が実行されるか否かを把握することで実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを事前に把握させることが可能となる。また、特別図柄変動期間外に外部通信接続（ペアリング）した場合における優位性を持たせるために、特別図柄変動期間中に外部通信接続（ペアリング）をした場合には、当該特別図柄変動期間中は外部通信が行われるようにし、当該特別図柄変動期間が終了した時点で自動的に外部通信が解除（切断）されるように構成しても良い。このように構成することで、外部通信中における遊技情報（遊技履歴）を遊技者に有利な情報にするために大当たり当選の期待度が高い変動演出が実行されてから外部通信接続（ペアリング）を行う行為を抑制することができる。また、特別図柄変動期間中において外部通信接続（ペアリング）を無効にする場合に対して、特別図柄変動１回といった遊技履歴を残すことができるため、より大当たり当選の期待度が高い変動演出が実行されてから外部通信接続（ペアリング）を行う行為を抑制することができる。

【７５２２】

また、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０のように、パチンコ機１０の外部通信状況を複数種別（未接続状態、外部通信接続中状態、外部通信中状態、外部通信接続解除中状態）に区分けして特定可能に構成した場合であっても、外部端末Ｇ１０１と何らかの通信が行われている状況（外部通信接続中状態、外部通信中状態、外部通信接続解除中状態）ではペアリング処理が実行されないように構成し、外部端末Ｇ１０１と通信が行われていない状況（未接続状態）ではペアリング処理が実行されるように構成すれば、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例と同一の効果を奏することができる。さらに、外部端末Ｇ１０１と何らかの通信が行われている状況のうち、現在実行されている外部通信が終了することが確定している状況（外部通信接続解除中状態）であれば、ペアリング処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、外部通信を終了するための処理が実行されている期間中であれば、外部端末Ｇ１０１と何らかの通信が行われている状況であっても、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を開始させることができる。

【７５２３】

次に、図２２７３を参照して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例について説明をする。図２２７３は、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述した本パチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例では、１台のパチンコ機１０が複数の外部端末Ｇ１０１と同時に外部通信可能（多重接続可能）な機能を有していることを前提にし

た構成であって、多重接続可能な上限数を予め設定しておき、外部通信されている外部端末Ｇ１０１数が上限数に到達するまでは新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続（ペアリング）を可能とし、上限数に到達した場合には新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続（ペアリング）が行われないように構成している点で相違している。

【７５２４】

このように外部通信の多重接続を可能に構成されたパチンコ機１０では、パチンコ機１０で実行された遊技の結果（遊技履歴）に関する情報を複数の外部端末Ｇ１０１へと出力することができるため、例えば、複数人のグループで遊技を行っている遊技者に対して、グループメンバーの遊技履歴を収集させ易くすることができる。また、多重接続された外部端末Ｇ１０１に対して、所定の優先順序（例えば、ペアリング処理が実行された順に応じて付与される優先順序）を決定可能な機能を追加することで、例えば、最優先の優先順序が付与された外部端末Ｇ１０１（最初にペアリング処理が実行された外部端末Ｇ１０１）を有する遊技者がパチンコ機１０にて遊技を行っている状況において、他の優先順序が付与された外部端末Ｇ１０１を有する遊技者に、対象となるパチンコ機１０の遊技を予約する権利を付与可能に構成しても良い。具体的な技術思想は、上述した第３５制御例の第１変形例と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【７５２５】

図２２７３に示した通り、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接しているかを判別し（Ｓ２００１Ｋａ）、近接していると判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、現在の外部通信数が上限値（５）以上であるかを判別する（Ｓ２４０１Ｋａ）。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている外部通信数カウンタ（図示せず）の値が、新たに外部通信接続が開始されるタイミングで１加算され、その加算後の外部通信数カウンタ（図示せず）の値を用いてＳ２４０１ｋａの処理が実行される。Ｓ２４０１ｋａの処理において、外部通信数（外部通信数カウンタの値）が上限数（５）以上であると判別した場合は（Ｓ２４０１ｋａ：Ｙｅｓ）、これ以上新たな外部通信接続を実行することができない状況であるため、ペアリング処理をそのまま終了する。

【７５２６】

一方で、Ｓ２４０１ｋａの処理において、外部通信数（外部通信カウンタの値）が上限数（５）以上では無い（４以下である）と判別した場合は（Ｓ２４０１ｋａ：Ｎｏ）、今回近接された外部端末Ｇ１０１との間で外部通信接続を開始するための上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一のＳ２００２ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。本処理によれば、複数の外部端末Ｇ１０１との多重接続を所定数を上限に許容することが可能となるため、パチンコ機１０が有する機能として、多重接続を前提とした機能を用いることができる。

【７５２７】

次に、図２２７４を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例について説明をする。図２２７４は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。本パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例では、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と外部通信している状況で新たな外部端末Ｇ１０１の近接を検出した場合に、接続中の外部端末Ｇ１０１との間の外部通信を解除（切断）し、新たな外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行うためのペアリング処理を実行するように構成している点で、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と相違している。

【７５２８】

このように構成することで、例えば、誰も遊技を行っていないパチンコ機１０が所在不明な外部端末Ｇ１０１と外部通信を行ったままの状況で放置されている場合に、当該パチンコ機１０での遊技を希望する遊技者が接続中の外部通信を解除し、自身が保有している外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信を容易に開始することができる。ここで、図２２７４

に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例が実行されると、まず、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１の近接を検出したかを判別し（Ｓ２００１ｋａ）、近接したと判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｙｅｓ）、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ２５０１ｋａ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ２５０１ｋａ：Ｙｅｓ）、通信中の外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除するための処理を実行し（Ｓ２５０２ｋａ）、第２通信モジュールＭ２０１から新たな外部端末Ｇ１０１（Ｓ２００１ｋａの処理において検出された外部端末Ｇ１０１）に向けて接続情報信号を出力し（Ｓ２５０３ｋａ）、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一のＳ２００３ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【７５２９】

一方、Ｓ２５０１ｋａの処理において、現在の外部通信状況が「外部通信中」では無いと判別した場合は（Ｓ２５０１ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０２ｋａの処理をスキップして、Ｓ２５０３ｋａの処理を実行し、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一のＳ２００３ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。つまり、Ｓ２００１ｋａの処理において外部端末Ｇ１０１の近接を検出した場合には、検出された外部端末Ｇ１０１との間で優先して外部通信を実行するために、外部通信中である場合には、その外部通信を切断する処理が実行される。なお、詳細な説明は省略するが、本第４別例の処理を実行可能なパチンコ機１０においては、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技者が遊技を行っている最中には、他の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１の近接を第２通信モジュールＭ２０１が検出し難い位置に第２通信モジュールＭ２０１の検知部（アンテナ部）を配設するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が外部通信を行いながら遊技を行っている最中に、悪意のある遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いて接続中の外部通信を切断する行為が行われ難くすることができる。

【７５３０】

次に、図２２７５を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例について説明をする。図２２７５は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例にて実行される処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例では、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例（図２２７４参照）に対して、外部通信中において新たな外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が検出した場合に、外部通信中の外部端末Ｇ１０１に対して強制的に外部通信が切断される旨を示す切断予告情報を出力するように構成している点で相違している。さらに、切断予告情報を出力してから所定の待機期間（５秒）が経過した場合に、既存の外部通信を切断し、新たな外部端末Ｇ１０１を対象にペアリング処理が実行されるように構成している点で相違している。

【７５３１】

このように構成することで、既存の外部通信が切断される前に外部端末Ｇ１０１に向けて切断予告情報を出力することができるため、外部端末Ｇ１０１の表示画面に外部通信が切断されることを事前に表示することが可能となる。よって、外部通信が切断されるよりも前に、接続中の外部通信を用いた各種情報の入出力を行えることができる。なお、既存の外部端末Ｇ１０１（外部通信中の外部端末Ｇ１０１）が、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）の信号（電波）出力可能範囲外に位置している場合、例えば、外部通信を切断すること無くパチンコ機１０の遊技を終了している場合では、第１通信モジュールＭ１０１から出力される切断予告情報を外部端末Ｇ１０１が受信できないが、この場合、既存の外部端末Ｇ１０１（外部通信中の外部端末Ｇ１０１）を有する遊技者が遊技を再開することが無いため、そのまま所定の待機期間（５秒）が経過した後に外部通信を切断しても何ら問題は無い。

【７５３２】

図２２７５に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例が実行される

と、まず、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が外部端末の近接を検出したかを判別し（Ｓ２００１Ｋａ）、外部端末Ｇ１０１の近接を検出したと判別した場合は（Ｓ２００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ２５０１Ｋａ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、現在外部通信中の外部端末Ｇ１０１に向けて切断応答信号を出力し（Ｓ２５５１Ｋａ）、切断用タイマ（図示せず）の値に所定のタイマ値（５秒に対応する値）をセットする（Ｓ２２５２Ｋａ）。

【７５３３】

Ｓ２２５２Ｋａの処理を終えると、次に、現在の切断用タイマのタイマ値が５秒以上経過しているかを判別し（Ｓ２２５３Ｋａ）、５秒以上経過していないと判別した場合は（Ｓ２２５３Ｋａ：Ｎｏ）、切断用タイマのタイマ値を更新し（Ｓ２２５４Ｋａ）、Ｓ２２５３Ｋａの処理へ移行する。そして、Ｓ２２５２Ｋａの処理にて切断用タイマのタイマ値がセットされてから５秒が経過するまで、Ｓ２２５３Ｋａ、及びＳ２２５４Ｋａの処理が繰り返し実行され、Ｓ２２５３Ｋａの処理において、タイマ値が５秒以上経過していると判別した場合は（Ｓ２２５３Ｋａ：Ｙｅｓ）、通信中の外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除するための処理を実行し（Ｓ２５０２ｋａ）、第２通信モジュールＭ２０１から新たな外部端末Ｇ１０１（Ｓ２００１ｋａの処理において検出された外部端末Ｇ１０１）に向けて接続情報信号を出力し（Ｓ２５０３ｋａ）、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図２２６９参照）と同一のＳ２００３ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【７５３４】

本処理によれば、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例と同様に、所在不明な外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が行われたままの状況であるパチンコ機１０に対して、新たに遊技を行おうとする遊技者が外部通信接続を開始し易くすることができるため、外部通信が行える状況となるまで遊技者が遊技の開始を待つ場合と比べてパチンコ機１０の遊技時間を長くし易くすることができる。

【７５３５】

なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例、及び第６別例の処理内容、即ち、接続中の外部通信を、新たな外部端末Ｇ１０１を用いて切断可能な機能を有するパチンコ機１０に対して、下記の機能を追加するように構成すると良い。例えば、外部通信接続を開始する場合において、開始される外部通信に用いられる外部端末Ｇ１０１のランクを記憶可能に構成する。ここで、外部端末Ｇ１０１のランクとは、遊技場の会員登録の有無や、外部通信中に実行した遊技結果に関する累積情報に基づいて決定されるものであって、例えば、遊技場の会員の方が、非会員よりも高いランクが付与され、累積情報に含まれる特図抽選回数が多い方が、少ない場合よりも高いランクが付与されるように構成すれば良い。

【７５３６】

そして、外部通信中の外部端末Ｇ１０１に対するランクと、新たに近接された外部端末Ｇ１０１に対するランクとを比較し、その比較結果に基づいて外部通信中の外部端末Ｇ１０１に対する外部通信切断処理の実行有無や実行内容を決定するように構成すると良い。より具体的には、外部通信中の外部端末Ｇ１０１よりも、新たに近接された外部端末Ｇ１０１の方がランクが高い場合には強制的に既存の外部通信が解除（切断）され、外部通信中の外部端末Ｇ１０１の方が、新たに近接された外部端末Ｇ１０１よりもランクが高い場合には、外部通信解除（切断）を要求する信号を出力し、外部端末Ｇ１０１側で外部通信解除（切断）を容認した場合、或いは、外部通信解除（切断）を要求する信号が出力されてから所定時間が経過した場合に既存の外部通信が解除（切断）され、外部端末Ｇ１０１側で外部通信解除（切断）を否認した場合には既存の外部通信が継続し、新たな外部端末Ｇ１０１とのペアリング処理が実行されないように構成しても良い。このように、各外部端末Ｇ１０１に付与されたランクに応じてパチンコ機１０との外部通信のし易さを異ならせることができるように構成することで、遊技者に対して外部端末Ｇ１０１のランクを上

げようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【７５３７】
　また、接続中の外部通信を、外部通信中の外部端末Ｇ１０１とは異なる外的要因によって解除（切断）可能な構成として、上述した第５別例、及び第６別例のように新たな外部端末Ｇ１０１を用いるのでは無く、パチンコ機１０に付設された外部通信強制解除用スイッチを用いる構成を採用しても良い。この場合、外部通信強制解除用スイッチを遊技者が操作し難い箇所、例えば、パチンコ機１０の裏面側に設置し、遊技場の従業員がパチンコ機１０を開放することで操作できるように構成すれば良い。
【７５３８】
　次に、図２２７６を参照して、パチンコ機１０側の通信中入力処理について説明をする。この通信中入力処理は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信を行っている最中にパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理であって、外部通信によって外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報（入力情報）に基づく各種設定処理が実行される。具体的には、ペアリング処理（図２２６９参照）において外部端末Ｇ１０１から出力された接続要求信号に含まれるユーザー情報や、外部通信中に出力されるカスタム設定情報に基づく設定処理が実行される。なお、外部通信中における処理としては、パチンコ機１０にて実行される処理（パチンコ機１０側の通信中入力処理）のみを説明し、外部端末Ｇ１０１側で実行される処理についてはその説明を省略する。
【７５３９】
　図２２７６は、通信中入力処理の処理内容を示したフローチャートである。この通信中入力処理は、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理にて定期的に実行される処理であって、外部通信中の外部端末Ｇ１０１から出力される各種情報を定期的に監視している。通信中入力処理が実行されると、まず、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ３００１Ｋａ）、「外部通信中」では無いと判別した場合は（Ｓ３００１Ｋａ：Ｎｏ）、外部端末Ｇ１０１から出力される各種情報を受信可能な状況では無いためそのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３００１Ｋａの処理において、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ３００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部端末Ｇ１０１からの入力データがあるかを判別し（Ｓ３００２Ｋａ）、入力データがあると判別した場合は（Ｓ３００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、入力データに含まれる各種情報を入力情報記憶エリアに格納し（Ｓ３００３Ｋａ）、入力情報記憶エリアに格納された各種情報を基に表示用コマンドを設定し（Ｓ３００４Ｋａ）、設定完了データを出力し（Ｓ３００５Ｋａ）、本処理を終了する。また、Ｓ３００２Ｋａの処理において、外部端末Ｇ１０１からの入力データが無いと判別した場合は（Ｓ３００２Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【７５４０】
　より具体的には、Ｓ３００２Ｋａの処理では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するバッファ（記憶領域）に記憶されている入力情報を取得することで入力データの有無が判別される。つまり、外部端末Ｇ１０１からは、外部端末Ｇ１０１にて実行される処理タイミングに応じて各種情報が出力され、その出力された各種情報が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するバッファ（記憶領域）に一時的に格納され、Ｓ３００２Ｋａの処理によって取得される。このように構成することで、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理のタイミングと、外部端末Ｇ１０１にて実行される処理のタイミングとが異なる場合であっても、漏らすこと無く入力情報を取得することができる。なお、これに限ること無く、例えば、通信中入力処理が実行された場合に、外部端末Ｇ１０１に対して入力情報の出力を要求する信号（入力情報要求信号）を送信し、入力情報要求信号を受信したことに基づいて入力情報が外部端末Ｇ１０１から出力されるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０に入力情報が入力されるタイミングを明確にすることができる。また、外部端末Ｇ１０１が入力情報を出力する直前にパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと信号が出力されるため、正常に外部通信を実行可能な環境にて入力情報を出力することができる。

【７５４１】
　また、Ｓ３００３Ｋａ、及びＳ３００４Ｋａの処理では、例えば、今回取得した入力情報がユーザー情報である場合には、ユーザー情報に含まれるユーザー名に関する情報が入力情報記憶エリアに格納され、格納された情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にユーザー名情報に対応する「○○さんこんにちは」といった表示態様が表示される。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１を有する遊技者に対して、外部通信が正常に行われていることを分かり易く把握させることができる。また、今回取得した入力情報がカスタム設定情報である場合には、カスタム設定情報に含まれる演出に関するパラメータ情報が入力情報記憶エリアに格納され、格納されたパラメータ情報に基づく演出パターンに対応する表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。
【７５４２】
　ここで、入力情報記憶エリアに格納されるカスタム設定情報について説明をする。パチンコ機１０は、外部端末Ｇ１０１を操作することで決定可能なカスタム設定情報の内容によって態様を変化させることが可能な演出として、第１カスタム演出（光量レベル、音量レベル）と、第２カスタム演出（変動演出や当たり中演出を構成する部分的な演出）とを実行可能に構成している。より具体的には、第１カスタム演出に含まれる光量レベルは、演出の一部としてパチンコ機１０が有する発光手段（ＬＥＤ等）の発光強度に関する値であって、５段階の光量レベル（光量１～光量５）を設定可能に構成されており、光量レベル「光量１」が最も発光強度が低く、光量レベル「光量５」が最も発光強度が高くなるように制御される。ここで、ＬＥＤの発光強度は、対象となる発光色に関わらず順方向電流と動作温度によって決定されるものであり、光量レベルに応じて順方向電流の電流値、或いは、動作温度を変化させることで設定された光量レベルに対応する発光強度でＬＥＤを発光される。
【７５４３】
　本例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０に搭載されている全ての発光手段が入力情報記憶エリアに格納されるカスタム設定情報に含まれる光量レベルに応じて発光強度を変化可能に構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０に搭載されている一部の発光手段のみ光量レベルに対応した発光強度で発光され、他の発光手段に対しては設定された光量レベルに関わらず一定の発光強度で発光させるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、パチンコ機１０が異常な状況であることを外部に報知するための発光手段（報知ＬＥＤ等）を、設定された光量レベルに関わらず一定の発光強度で発光させることができる。この光量レベルは、初期値として「光量３」が設定されるように構成しており、初期値設定条件（例えば、ＲＡＭクリア操作実行に成立する条件や、パチンコ機１０の遊技が所定時間（３０分）行われなかった場合に成立する条件）が成立した場合に、設定中の光量レベルに関わらず光量レベル「光量３」が設定される。
【７５４４】
　また、第１カスタム演出に含まれる音量レベルは、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される音量に関する値であって、５段階の音量レベル（音量１～音量５）を設定可能に構成されており、音量レベル「音量１」が最も音量が小さく、「音量５」が最も音量が大きくなるように制御される。本例におけるパチンコ機１０は、演出の一部としてパチンコ機１０から出力される全ての音声が入力情報記憶エリアに格納されるカスタム設定情報に含まれる音量レベルに応じて音量を変化可能に構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される一部の音声のみ音量レベルに対応した音量で出力され、他の音声に対しては設定された音量レベルに関わらず一定の音量で出力されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、パチンコ機１０が異常な状況であることを外部に報知するための音声（「左打ちに戻してください」や「扉が開いています」等の音声）を、設定された音量レベルに関わらず一定の音量で出力させることができる。この音量レベルは、初期値として「音量３」が設定されるように構成しており、初期値設定条件（例えば、ＲＡＭクリア操作実行に成立する条件や、パチンコ機１０の遊技が所定時間（３０分）行われなかった場合に成立する条件）が成立した

場合に、設定中の音量レベルに関わらず音量レベル「音量３」が設定される。
【７５４５】
なお、詳細な説明は省略するが、上述した第１カスタム演出に関する設定情報（光量レベル、音量レベル）は、外部端末Ｇ１０１との外部通信によって取得する入力方法以外に、パチンコ機１０に搭載されている枠ボタン２２（遊技者が操作可能な操作手段）を操作することでも取得可能に構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１との外部通信を行っていない遊技者であっても任意の遊技環境（光量、音量）を選択して遊技を行うことができる。一方で、外部通信によって第１カスタム演出に関する設定情報を入力情報記憶エリアに格納させて遊技環境を変化させる場合には、例えば、遊技者がパチンコ機１０に対峙していない状況（遊技場外にいる状況）であっても、外部端末Ｇ１０１にて予め設定情報を決定しておき、パチンコ機１０との外部通信を行った場合に予め決定しておいた設定情報をパチンコ機１０へと出力することができるため、パチンコ機１０に対峙している状況でパチンコ機１０に搭載された操作手段を操作することで遊技環境を選択する作業を行う場合よりも、パチンコ機１０に対峙している状況において遊技を実行できない時間を削減することができる。さらに、不特定多数の遊技者が接触し得るパチンコ機１０の枠ボタン２２に接触すること無く所望する遊技環境を設定することができるため、衛生的な遊技を遊技者に提供し易くすることができる。
【７５４６】
また、詳細な説明は省略するが、本例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作困難な位置（パチンコ機１０の裏面側）にも遊技環境（光量、音量）に関するレベル（光量レベル、音量レベル）を調整可能な調整手段（調整つまみ）を有しており、その調整手段を操作することで、光量レベルや音量レベルの初期値を調整（変更）したり、遊技者が操作手段を操作することで変化させることが可能なレベルの範囲を調整（変更）したり、各光量レベルに対応する発光手段の発射強度や各音量レベルに対応する音量を調整（変更）したりすることができるように構成している。このように構成することで、複数のパチンコ機１０が設置されている遊技場の環境（遊技場の大きさや、隣接するパチンコ機１０の種別等）に応じて遊技者が選択可能な遊技環境の範囲を変更することができる。
【７５４７】
次に、図２２７７を参照して、パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例について説明をする。図２２７７は、パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例にて実行される処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例では、上述したパチンコ機１０側の通信中入力処理（図２２７６参照）に対して、外部通信中の外部端末Ｇ１０１が、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）の検知範囲に存在している場合にのみ外部端末Ｇ１０１から出力された各種通信データを入力可能に構成している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。本パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例（図２２７７参照）にて実行される処理内容のうち、上述したパチンコ機１０側の通信中入力処理（図２２７６参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。
【７５４８】
パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例が実行されると、図２２７７に示した通り、まず、外部端末Ｇ１０１が近接中であるかを判別し（Ｓ３１０１Ｋａ）、近接中であると判別した場合（Ｓ３１０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、即ち、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナが外部端末Ｇ１０１を検知している状況であると判別した場合に、上述したパチンコ機１０側の通信中入力処理（図２２７６参照）と同一のＳ３００１ＫａからＳ３００５Ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。本処理によれば、外部端末Ｇ１０１が近接している場合であって、外部通信中である場合にのみ外部通信にて受信した入力データがパチンコ機１０に入力されるので、意図しない外部端末Ｇ１０１から出力された通信データを入力してしまうことを回避することができる。
【７５４９】
なお、この場合、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２

０１ｂの検知範囲内に、外部端末Ｇ１０１を保持（載置）可能な保持手段を設けると良い。このように構成することで、外部通信を行いながら遊技を行っている遊技者が、外部端末Ｇ１０１を所定位置（第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内）に位置させ続ける手間を省くことができる。加えて、上述した保持手段に保持されている状況で外部端末Ｇ１０１に対して電源を供給可能な供給手段を設けても良いし、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が外部通信中である場合に発光する第１報知手段や、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内容に位置している場合に発光する第２報知手段を設けても良い。さらに、上述した保持手段に対して、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内から逸脱しない範囲で外部端末Ｇ１０１の位置や保持角度を調整可能な保持位置調整手段を設けると良い。このように構成することで、保持手段に保持している状況であっても外部端末Ｇ１０１の表示画面を遊技中の遊技者が視認し易くすることができる。

【７５５０】

次に、図２２７８を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理について説明をする。この通信中出力処理は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信を行っている最中にパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理であって、パチンコ機１０にて実行された遊技に関する各種出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するための処理が実行される。なお、外部通信中における処理としては、パチンコ機１０にて実行される処理（パチンコ機１０側の通信中入力処理）のみを説明し、外部端末Ｇ１０１側で実行される処理についてはその説明を省略する。つまり、パチンコ機１０側の通信中出力処理によって出力された出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１側で受信した場合に実行される処理（外部端末Ｇ１０１側で入力した各種情報を記憶する処理、記憶した各種情報を累積する処理、表示画面に表示する処理等）については、その説明を省略する。なお、ここで省略した処理については、外部から出力された情報を所定の端末が受信した場合に実行される公知技術を適宜適用すれば良い。

【７５５１】

図２２７８は、通信中出力処理の処理内容を示したフローチャートである。この通信中出力処理は、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理にて定期的に実行される処理であって、外部通信先（外部端末Ｇ１０１）に向けて出力するための出力データが格納される送信用バッファを定期的に監視している。この通信中出力処理が実行されると、まず、現在が外部通信中であるかを判別し（Ｓ４００１Ｋａ）、外部通信中であると判別した場合は（Ｓ４００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信出力用の送信バッファに出力データ（出力情報）が格納されているかを判別し（Ｓ４００２Ｋａ）、出力データ（出力情報）が格納されていると判別した場合は（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、送信用バッファに格納されている出力データ（出力情報）を、第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して外部通信中の外部端末Ｇ１０１へと出力し（Ｓ４００３Ｋａ）、本処理を終了する。

【７５５２】

一方、Ｓ４００１Ｋａの処理において、外部通信中では無いと判別した場合（Ｓ４００１Ｋａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４００２Ｋａの処理において、送信用バッファに出力データ（出力情報）が格納されていないと判別した場合（Ｓ４００２Ｋａ：Ｎｏ）は、外部端末Ｇ１０１に向けて出力する出力データ（出力情報）が無い状況であるため、Ｓ４００３Ｋａの処理をスキップして本処理を終了する。本処理によれば、送信用バッファに出力データ（出力情報）が格納されているか否かを定期的に監視しながら、出力データ（出力情報）が格納されている場合には常にデータを外部端末Ｇ１０１へと出力することができる。

【７５５３】

次に、図２２７９を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例について説明をする。図２２７９は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例では、

上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図２２７８参照）に対して、外部通信中の外部端末Ｇ１０１が、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）の検知範囲に存在している場合にのみ外部端末Ｇ１０１に向けて出力データ（出力情報）を出力するように構成している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。本パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例（図２２７９参照）にて実行される処理内容のうち、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図２２７８参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【７５５４】

図２２７９に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接中であるかを判別し（Ｓ４１０１Ｋａ）、近接中であると判別した場合（Ｓ４１０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、即ち、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナが外部端末Ｇ１０１を検知している状況であると判別した場合に、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図２２７８参照）と同一のＳ４００１ＫａからＳ４００３Ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。本処理によれば、外部端末Ｇ１０１が近接している場合であって、外部通信中である場合にのみ外部通信を用いて送信用バッファに格納されている出力データ（出力情報）が出力されるので、パチンコ機１０から出力された出力データ（出力情報）を、外部端末Ｇ１０１に入力し易くすることができる。なお、上述した通り、本別例におけるパチンコ機１０では、出力データ（出力情報）の外部通信が行われる第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）の通信範囲よりも狭い通信範囲である第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）の検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在していることを出力データ（出力情報）の出力条件としている。そして、第２通信モジュールＭ２０１の検知範囲は、全てが第１通信モジュールＭ１０１の検知範囲に含まれるように構成している。このように構成することで、出力条件が成立している状況で出力された出力データ（出力情報）を、外部端末Ｇ１０１が入力できない事態が発生することをより確実に抑制することができる。なお、これに限ること無く、出力データ（出力情報）の出力条件として、第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）の通信範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在している場合に成立する出力条件を設けても良く、この場合、出力データ（出力情報）を出力する前に、パチンコ機１０が有する第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて確認用信号を出力し、その出力された確認用信号に対する応答情報として外部端末Ｇ１０１から出力された応答信号を第１通信モジュールＭ１０１が受信した場合に出力条件が成立するように構成すれば良い。

【７５５５】

また、本別例によれば、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させなければパチンコ機１０が出力データ（出力情報）を出力しないように構成しているため、例えば、外部端末Ｇ１０１の残電力（残電池量）が少なく、外部通信によって出力データ（出力情報）を常時入力させたくない場合には、意図的に外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲外であって、第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させることで、パチンコ機１０側から出力される出力データ（出力情報）を入力する処理を実行させること無く、外部端末Ｇ１０１からはパチンコ機１０に対して外部通信を介して各種情報（カスタム設定情報等）を出力することが可能となる。

【７５５６】

なお、本別例のように外部通信中の外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に位置している場合のみパチンコ機１０から出力データを出力可能に構成した場合には、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に、外部端末Ｇ１０１を保持（載置）可能な保持手段を設けると良い。このように構成することで、外部通信を行いながら遊技を行っている遊技者が、外部端末Ｇ１０１を所定位置（第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内）に位置させ続ける手間を省くことができる。加えて、上述した保持手段に保持されている状況

で外部端末Ｇ１０１に対して電源を供給可能な供給手段を設けても良いし、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が外部通信中である場合に発光する第１報知手段や、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内容に位置している場合に発光する第２報知手段を設けても良い。さらに、上述した保持手段に対して、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内から逸脱しない範囲で外部端末Ｇ１０１の位置や保持角度を調整可能な保持位置調整手段を設けると良い。このように構成することで、保持手段に保持している状況であっても外部端末Ｇ１０１の表示画面を遊技中の遊技者が視認し易くすることができる。

【７５５７】

次に、図２２８０を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例について説明をする。図２２８０は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図２２７８参照）に対して、送信用バッファに格納された出力データ（出力情報）の容量が上限量に到達した場合に出力条件が成立し、出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理を実行するように構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容には同一の符号を付してその説明を省略する。

【７５５８】

図２２８０に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例が実行されると、まず、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理と同一のＳ４００１ｋａ、及びＳ４００２ｋａの処理を実行し、Ｓ４００２ｋａの処理にて出力データありと判別された場合に（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、出力用バッファ（出力データ専用の送信用バッファ）に出力データを格納し（Ｓ４２０１Ｋａ）、出力用バッファのバッファデータ容量が上限量以上であるかを判別し（Ｓ４２０２Ｋａ）、上限量以上であると判別した場合は（Ｓ４２０２Ｋａ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して外部端末Ｇ１０１に向けて出力用バッファに格納されている出力データを出力し（Ｓ４００３Ｋａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０２ｋａの処理において、バッファデータ容量が上限量以上では無いと判別した場合は（Ｓ４２０２Ｋａ：Ｎｏ）、出力用バッファに更なる出力データを格納できる状況であるため、Ｓ４００３Ｋａの処理をスキップして本処理を終了する。

【７５５９】

なお、Ｓ４２０２Ｋａの処理によって判別される上限量とは、出力用バッファに格納可能なデータ容量の物理的な上限量よりも少なく、所定の空き容量を残したデータ容量を示しておる。具体的には、出力用バッファに格納可能なデータ容量の５０％の容量を上限量としている。このように構成することで、データ容量の大きな１つの出力データ（特典映像等）が生成される場合であっても、１つの出力データを形成するデータが出力用バッファに格納されない事態が発生してしまうことを抑制することができる。つまり、出力用バッファのデータ容量として、出力用バッファに格納され得る１の出力データを形成するデータ容量として最大となるデータ容量分の空き容量を少なくとも残しているデータ容量を上限量として規定すれば良い。

【７５６０】

本処理によれば、出力データが生成される毎に出力データを外部端末Ｇ１０１へと出力する必要が無くなるため、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと外部通信によってデータが出力される回数を削減することができ、データを出力する際の処理負荷を軽減することができる。

【７５６１】

ここで、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図２２７８参照）と、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図２２８０参照）と、を組合せ、パチンコ機１０にて生成される出力データの種別に応じて、随時出力データを出力する場合と、出力データを所定量（上限量）蓄積させた状況で出力する場合と、を混在させるように構成しても

良い。例えば、遊技者が外部通信を用いてリアルタイムに取得したい出力データ（例えば、特典映像に関する出力データ）に関しては、出力データが生成された直後に外部端末Ｇ１０１に向けて出力し、ある程度、累積した情報として取得したい出力データ（例えば、遊技履歴に関する出力データ）に関しては、所定量蓄積させた状況で外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成しても良い。また、遊技者がリアルタイムに取得したい出力データの種別と、累積した情報として取得したい出力データの種別と、を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、外部通信を用いて遊技者に付与される特典（各種情報）の付与タイミングに対して遊技者が不快に感じてしまうことを抑制することができる。

【７５６２】

さらに、本別例では、出力用バッファのデータ容量に応じて蓄積した出力データを出力するように構成することで、パチンコ機１０から出力データを出力する回数（出力回数）を削減するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、出力用バッファに格納されている出力データの内容が出力条件を満たした場合、具体的には、遊技履歴情報として、大当たり当選に関する遊技履歴情報が新たに格納された場合に、前回の大当たり遊技終了後から蓄積されていた遊技履歴情報に関する出力データを出力するように構成しても良い。つまり、パチンコ機１０にて遊技が実行される毎（特別図柄抽選が実行される毎）に生成される遊技履歴情報（特別図柄変動回数）を、大当たり遊技間の遊技履歴情報としてまとめて出力するように構成しても良い。また、遊技者が遊技を終了する際に行う外部通信の切断（解除）操作を行った場合に、出力用バッファに格納されている出力データを出力するように構成しても良い。

【７５６３】

また、出力用バッファに格納される出力データを個々に生成するのでは無く、所定の累積情報として生成するように構成しても良く、例えば、所定期間（大当たり遊技間や特別図柄変動１００回の期間等）内に実行された遊技に関する情報（遊技履歴情報）を用いて１の出力データを生成し、出力用バッファに格納するように構成しても良い。このように構成することで、出力用バッファに新たな出力データが格納される機会（回数）を削減することができるため、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図２２７８参照）を用いた場合であっても、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて出力データを出力する処理が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができる。

【７５６４】

次に、図２２８１を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例について説明をする。図２２８１は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図２２８０参照）に対して、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在している場合にのみ、送信用バッファに格納された出力データ（出力情報）の容量が上限量に到達した場合に出力条件が成立し、出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理を実行するように構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容には同一の符号を付してその説明を省略する。

【７５６５】

図２２８１に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例が実行されると、まず、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有するアンテナの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在しているか（外部端末近接中であるか）を判別し（Ｓ４３０１Ｋａ）、外部端末近接中であると判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図２２８０参照）と同一のＳ４００１Ｋａ、Ｓ４００２Ｋａ、Ｓ４２０１Ｋａ、Ｓ４２０２Ｋａ、Ｓ４００３Ｋａの処理を実行し本処理を終了する。

【７５６６】

本処理によれば、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）を用いて外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っている状況において、第１通信モジュールＭ１０１よりも検知範囲が狭い第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が対象となる外部端末Ｇ１０１を検知している状況である場合（外部通信を行うための第１条件が成立している状況において、第１条件とは異なる第２条件が成立している場合）に、出力用バッファのデータ容量が上限量（所定量）となった場合に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信を介して出力データを出力することができるため、所定量の出力データを蓄積した状況で出力される出力データを確実に外部端末Ｇ１０１に入力させることができると共に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて出力データを出力する処理が実行される回数を少なくすることができる。

【７５６７】

また、本処理を用いた場合には、遊技者が外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１の検知範囲内に位置し続ける必要があるため、１回の出力処理によって出力される出力データの容量が大きい場合、即ち、１回の出力処理に要する期間（データ出力期間）が長くなる場合であっても、外部端末Ｇ１０１に出力データを入力させ易くすることができる。

【７５６８】

次に、図２２８２を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例について説明をする。図２２８２は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図２２８０参照）に対して、外部端末Ｇ１０１から出力データの出力（送信）を要求するためのデータ送信要求信号を受信した場合に出力用バッファに格納されている出力データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７５６９】

図２２８２に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例が実行されると、まず、まず、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理と同一のＳ４００１Ｋａ、及びＳ４００２Ｋａの処理を実行し、Ｓ４００２Ｋａの処理にて出力データありと判別された場合に（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、出力用バッファ（出力データ専用の送信用バッファ）に出力データを格納し（Ｓ４２０１Ｋａ）、次いで、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求があるかを判別する（Ｓ４４０１Ｋａ）。Ｓ４４０１Ｋａの処理において、データ送信要求があると判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて出力用バッファに格納されている出力データを出力する処理を実行し（Ｓ４００３Ｋａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０１Ｋａの処理において、データ送信要求が無いと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７５７０】

ここで、Ｓ４４０１Ｋａの処理では、遊技者が外部端末Ｇ１０１の操作手段を用いて遊技関連情報（遊技履歴情報等）の取得を希望することを選択した場合（表示画面に表示されているデータ取得アイコンを押下した場合）に生成されるデータ送信要求信号が外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて出力され、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１がデータ送信要求信号を受信した場合にオンに設定される送信要求受信フラグの設定状況に基づいてデータ送信要求の有無が判別される。つまり、本第４別例における処理では、新たに出力データが生成された場合（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）に、データ送信要求があるか否か（送信要求受信フラグがオンに設定されているか否か）を判別するように構成しているため、外部端末Ｇ１０１から出力されたデータ送信要求信号を受信したとしても、その後新たな出力データが生成されるまでは出力用バッファに格納されている出力データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力されることが無い。このように構成することで、そのタイミングでデータ送信要求信号を受信した場合であっても、パチンコ機１０から

外部端末Ｇ１０１に向けて出力データが出力されるタイミングを、新たな出力データが生成されたタイミングに固定することができるため、パチンコ機１０にて実行される外部通信に関する処理の処理負荷を軽減することができる。また、送信要求受信フラグを設けることによって、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求を受けたことをパチンコ機１０側で継続して把握可能に構成しているため、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求信号を繰り返し出力させる処理を実行させる必要が無く、外部端末Ｇ１０１の電池残量を減りにくくすることができる。なお、送信供給受信フラグがオンに設定されていることに基づいて出力データを出力した場合には、出力データが正常に出力されたと判別した後に、送信供給受信フラグをオフに設定する処理を実行する。これにより、遊技者が所望しないタイミングで出力データが出力されてしまうことを抑制することができる。

【７５７１】

なお、上述した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例（図２２８２参照）では、新たな出力データが生成されたタイミングにおいて、送信要求受信フラグの設定状況を判別し、送信要求受信フラグがオンに設定されていると判別した場合に出力データを出力するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、送信要求受信フラグがオンに設定されていると判別した場合に、次いで、出力用バッファに出力データが格納されているかを判別し、出力用バッファに出力データが格納されていると判別した場合において、格納されている出力データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成しても良い。このように構成した場合には、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求信号を受信する毎に出力データを出力する処理が実行されるため、出力データを出力するタイミングが煩雑にはなるが、遊技者にリアルタイムで出力データを取得させ易くすることができる。

【７５７２】

次に、図２２８３を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例について説明をする。図２２８３は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例（図２２８２参照）に対して、外部通信中の外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有するアンテナの検知範囲内に位置していることを出力データの出力条件として追加している点で相違している。それ以外の処理内容は上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例と同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７５７３】

図２２８３に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例が実行されると、まず、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有するアンテナの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在しているか（外部端末近接中であるか）を判別し（Ｓ４５０１Ｋａ）、外部端末近接中であると判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例（図２２８２参照）と同一のＳ４００１Ｋａ、Ｓ４００２Ｋａ、Ｓ４２０１Ｋａ、Ｓ４４０１Ｋａ、Ｓ４００３Ｋａの処理を実行し本処理を終了する。

【７５７４】

本処理によれば、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）を用いて外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っている状況において、第１通信モジュールＭ１０１よりも検知範囲が狭い第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が対象となる外部端末Ｇ１０１を検知している状況である場合（外部通信を行うための第１条件が成立している状況において、第１条件とは異なる第２条件が成立している場合）、且つ、外部端末Ｇ１０１からのデータ送信要求を受信している場合に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信を介して出力データを出力することができるため、所定量の出力データを蓄積した状況で出力される出力データを確実に外部端末Ｇ１０１に入力させることができると共に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて出力データを出力する処理が実行される回数を少なくすることができる。

【７５７５】
なお、本第５別例における処理を有するパチンコ機１０によれば、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させておく必要があることから、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に、外部端末Ｇ１０１を保持（載置）可能な保持手段を設けると良い。このように構成することで、外部通信を行いながら遊技を行っている遊技者が、外部端末Ｇ１０１を所定位置（第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内）に位置させ続ける手間を省くことができる。加えて、上述した保持手段に保持されている状況で外部端末Ｇ１０１に対して電源を供給可能な供給手段を設けても良いし、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が外部通信中である場合に発光する第１報知手段や、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内容に位置している場合に発光する第２報知手段を設けても良い。さらに、上述した保持手段に対して、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内から逸脱しない範囲で外部端末Ｇ１０１の位置や保持角度を調整可能な保持位置調整手段を設けると良い。このように構成することで、保持手段に保持している状況であっても外部端末Ｇ１０１の表示画面を遊技中の遊技者が視認し易くすることができるため、保持手段に保持されている状態で外部端末Ｇ１０１の操作手段を操作してデータ送信要求信号を出力させ易くすることができる。
【７５７６】
以上、図２２７８から図２２８３を参照して説明をしたパチンコ機１０側の通信中出力処理（別例含む）を用いることで、例えば、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示された画像のキャプチャ画像データや、遊技履歴情報データや、遊技結果に応じた特典（特典映像や外部端末Ｇ１０１にダウンロードしたアプリソフト上の特典）データを出力データとして外部端末Ｇ１０１に出力したり、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される音声に対応する音声データを出力データとして外部端末Ｇ１０１に出力したりすることができる。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１は入力した音声データに応じた音声を出力することが可能となるため、例えば、外部端末Ｇ１０１と接続されたイヤホンでパチンコ機１０の音声を聞くことが可能となる。その他、パチンコ機１０にて実行される特別図柄抽選の結果を示唆する変動演出に関するデータを外部端末Ｇ１０１に出力することで、実行される変動演出の挙動と、外部端末Ｇ１０１の挙動とを同期させることも可能となるため、例えば、変動演出において図柄が揺れる演出が実行されるタイミングで外部端末Ｇ１０１が有する振動機能を用いて外部端末Ｇ１０１を振動させたり、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出によって対象となる特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す表示態様が表示されるよりも前に、外部端末Ｇ１０１の表示画面にて大当たり当選であることを示す表示態様を表示させたりすることができる。
【７５７７】
次に、図２２８４を参照して、接続中の外部通信を切断（解除）する際に実行される切断処理のうち、外部端末Ｇ１０１側で実行される切断処理について説明をする。図２２８４は、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の処理内容を示したフローチャートである。この外部端末Ｇ１０１側の切断処理は、外部端末Ｇ１０１の表示画面に表示されている接続解除アイコンを押下した場合に実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて外部通信の切断（解除）操作を実行したことに対応する切断要求信号を送信した後に、外部通信を切断する処理である。
【７５７８】
具体的には、外部端末Ｇ１０１側の切断処理が実行されると、まず、外部通信の切断要求信号をパチンコ機１０に出力し（Ｓ５００１Ｋａ）、その後、接続中の外部通信を切断（解除）するための処理を実行し（Ｓ５００２Ｋａ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５００１ｋａの処理によって出力された切断要求信号は、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介してパチンコ機１０側で受信するように構成しており、パチンコ機１０側では、切断要求信号を受信したことに基づいて切断中の外部通信を切

断（解除）するための処理が実行される。なお、パチンコ機１０側にて実行される切断処理の内容については、図２２８６を参照して後述する。また、詳細な説明は省略するが、上述した切断処理にて実行されるＳ５００２Ｋａでは、例えば、今回の外部通信中にパチンコ機１０側から出力された各種情報を蓄積した遊技データを、１回の遊技機会における遊技データとして遊技を行った日付や機種名といった固有情報と共に記憶する処理や、過去の遊技履歴が記憶されている過去履歴記憶エリアに記憶されている遊技情報に、今回の遊技機会にて獲得した遊技情報を加算（更新）する処理が実行される。このように構成することで、外部通信中に実行された遊技に関する情報を、外部通信が継続している期間を１単位として過去履歴として記憶させておくことができるため、過去の遊技内容を振り返る際に過去の遊技に関する情報を把握し易くすることができる。また、過去に実行された遊技に関する情報（遊技情報）を過去履歴記憶エリアに加算（更新）するように構成することで、過去に行った全遊技の内容を一括で把握させ易くすることができる。

【７５７９】

なお、過去の遊技に関する情報（遊技情報）を履歴として記憶可能な機能（過去履歴記憶エリアに遊技情報を記憶可能な機能）を外部端末Ｇ１０１が有している場合には、新たな外部通信を開始する際に過去履歴記憶エリアに記憶されている遊技情報（過去履歴情報）に関する情報をパチンコ機１０に出力可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、前日に遊技を実行したパチンコ機１０と同一種別のパチンコ機１０で遊技を行う場合において、前日の遊技結果として過去履歴記憶エリアに記憶されている過去履歴情報に関する情報をパチンコ機１０に出力することで、前日の遊技を引き継いだ内容で外部通信を介した遊技を実行することができる。よって、外部通信中の遊技をより長時間継続させることができるため、外部通信中に実行された遊技の結果に基づいて付与される特典の付与条件として遊技時間が所定時間に到達した場合に成立する付与条件や、大当たり当選した回数が所定回数に到達した場合に成立する付与条件といった長時間の遊技を実行した場合の方が、長時間の遊技を実行しなかった場合よりも成立し易い付与条件を成立し易くすることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【７５８０】

次に、図２２８５を参照して、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例について説明をする。図２２８５は、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。この外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例では、上述した外部端末Ｇ１０１側の切断処理（図２２８４参照）に対して、パチンコ機１０に切断要求信号を送信した後に、パチンコ機１０側から出力される出力データ（出力情報）を受信する受信期間を設け、その受信期間が経過した場合に外部通信を切断するための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７５８１】

図２２８５に示した通り、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例が実行されると、まず、外部通信の切断（解除）操作が実行されたことを示すための切断要求信号を送信し（Ｓ５００１Ｋａ）、その後、受信データ（パチンコ機１０側から出力された出力データ）があるかを判別し（Ｓ５１０１Ｋａ）、受信データがあると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、データの受信を行う（Ｓ５１０２Ｋａ）。以降、Ｓ５１０１ｋａ、及びＳ５１０２Ｋａの処理を、全ての受信データを受信するまで繰り返し実行し、Ｓ５１０１Ｋａの処理において受信データが無いと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信を切断するための通信切断処理を実行し（Ｓ５００２Ｋａ）、本処理を終了する。

【７５８２】

本処理によれば、パチンコ機１０が外部通信中に生成された出力情報（出力データ）を所定の出力条件（出力情報のデータ容量が所定量（上限量）に達した場合に成立する出力条件や、遊技期間が所定期間（大当たり間）となった場合に成立する出力条件）が成立するまで一時的に記憶領域（出力用バッファ等）に記憶する機能を有している場合においても、外部通信中に実行された遊技の結果に関する遊技情報を、確実に受信することができ

る。なお、このようなパチンコ機１０では、例えば、出力情報（出力データ）を出力するための出力条件として、外部端末Ｇ１０１側からの切断要求信号を受信した場合に成立する出力条件が規定すると良い。このように構成することで、切断要求信号を受信したことに基づいて記憶領域（出力用バッファ等）に記憶されている未出力の出力情報を全て外部端末Ｇ１０１に出力した状況で外部通信を解除（切断）することができる。

【７５８３】

次に、図２２８６を参照して、パチンコ機１０側の切断処理について説明をする。図２２８６は、パチンコ機１０側の切断処理の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信を行っている最中にパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１から出力された切断要求信号を受信した場合に実行される処理である。具体的には、外部端末Ｇ１０１から出力された切断要求信号を受信したかを判別し（Ｓ６００１Ｋａ）、切断要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信を切断するための処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ６００１Ｋａの処理において、切断要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ６００２Ｋａの処理を実行すること無く本処理を終了する。

【７５８４】

このパチンコ機１０側の切断処理が実行されると、接続中の外部通信を切断するための処理、例えば、外部通信状況を「未接続」と変更する処理を実行することで、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を許容可能な状態をするための処理や、外部通信中に一時的に記憶されていた情報をクリアする処理が実行される。さらに、第３図柄表示装置８１の表示面に外部通信が終了することを示す「○○さんお疲れ様でした」の表示態様や、今回解除される外部通信が行われていた期間にて実行された遊技の結果を示す「遊技時間○○分、獲得ポイント○○Ｐ」といった表示態様を表示するための処理が実行される。

【７５８５】

なお、上述した外部通信が解除（切断）される際に表示される各種表示態様の表示期間については、表示期間の開始タイミングおよび終了タイミングが共に外部通信中となるように設定しても良いし、表示期間の開始タイミングは外部通信中であって表示期間の終了タイミングが外部通信が解除（切断）された後となるように設定しても良いし、表示期間の開始タイミングおよび終了タイミングが共に外部通信が解除（切断）された後となるように設定しても良い。

【７５８６】

また、上述した外部通信が解除（切断）される際に表示される各種表示態様の表示期間の終了タイミングが外部通信が解除（切断）された後となるように構成した場合には、パチンコ機１０に一時的に記憶される外部通信中の遊技情報を、表示態様の表示期間が経過した後に削除する処理を実行するように構成すると良い。つまり、外部通信中に記憶された遊技情報を、外部通信が解除（切断）された後も所定期間（外部通信の終了に対応する各種表示態様の表示期間）が経過するまで保持するように構成し、その所定期間が経過した場合に削除（消去）するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が外部通信を解除（切断）するための操作を行ってから外部通信が解除（切断）されるまでの期間を短くした場合であっても、外部通信の終了に対応する各種表示態様の表示期間を極力長くすることが可能となる。加えて、上述した保持期間中（外部通信が解除（切断）されてから外部通信の終了に対応する各種表示態様の表示期間が経過するまでの期間中）を、新たな外部通信を開始可能な期間とした場合には、保持期間中に新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が開始されることで保持期間中に表示されている各種表示態様（前回の外部通信の終了に対応する各種表示態様）を保持期間が経過するよりも前に消去し、新たな外部通信接続の開始に対応する各種表示態様を表示するように構成すると良い。また、この場合、保持期間中の表示態様として、新たな外部通信接続を許容している期間であることを遊技者に把握させることが可能な表示態様（例えば、「外部通信ＯＫ」の表示

態様）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、外部通信の終了に対応する各種表示態様が表示されている保持期間中も新たな外部通信を開始させ易くすることができる。

【７５８７】

一方で、上述した保持期間中を、新たな外部通信接続を開始できない期間とした場合、即ち、何れの外部端末Ｇ１０１とも外部通信を行えない期間として設定した場合には、保持期間が経過するまでの間、新たな外部通信接続が許容されない期間であることを遊技者に把握させることが可能な表示態様（例えば、「外部通信ＮＧ、暫くお待ちください」の表示態様）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、保持期間中に遊技者に無用に外部通信接続を開始させるための動作（外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１に近接させる動作）を行わせ難くすることができる。また、保持期間中において新たな外部通信接続を許容しないように構成することで、前回の外部通信に関する処理が完全に終了するまでの間、新たな外部通信に関する処理を実行させないようにすることができるため、同一タイミングにてパチンコ機１０にて実行される外部通信に関する処理量を軽減することができる。

【７５８８】

次に、図２２８７を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第１別例について説明をする。図２２８７は、パチンコ機１０側の切断処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第１別例では、接続中の外部通信を切断（解除）した後、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信を許容するために第２通信モジュールＭ２０１に記憶されている接続情報を有効情報に書き換える処理を追加している点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図２２８６参照）と相違している。このパチンコ機１０側の切断処理の第１別例は、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図２２７０参照）のように、１の外部端末Ｇ１０１との間で外部通信接続が開始された場合において、他の外部端末Ｇ１０１との間でペアリング処理が実行されることを防ぐために、第２通信モジュールＭ２０１の接続情報を変化させる（無効情報を設定する）処理が採用されているパチンコ機１０にて適用される切断処理となる。

【７５８９】

パチンコ機１０側の切断処理の第１別例が実行されると、図２２８７に示した通り、上述したパチンコ機１０側の切断処理（図２２８６参照）と同一のＳ６００１Ｋａ、及びＳ６００２Ｋａの処理を実行し、その後、第２通信モジュールＭ２０１に記憶されている接続情報を無効情報から有効情報に書き換え（Ｓ６１０１Ｋａ）、本処理を終了する。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１との多重接続を回避するために第２通信モジュールＭ２０１の接続情報を無効な情報（無効情報）へと書き換える機能を有するパチンコ機１０側であっても、外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除（切断）する処理が終了した直後に第２通信モジュールＭ２０１に記憶されている接続情報を有効情報に変化させることができるため、即座に新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信を開始することができる。

【７５９０】

なお、本第１別例では、Ｓ６００２Ｋａの処理が終了した直後にＳ６１０１Ｋａの処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、Ｓ６００２Ｋａの処理が終了した後に所定の待機期間（例えば、５秒間）を設定し、その待機期間が経過した場合に接続情報変更条件が成立しＳ６１０１Ｋａの処理が実行されるように構成しても良い。この場合、外部通信が解除（切断）されてから次の外部通信が開始されるまでの間に猶予期間を設けることが可能となるため、外部通信の終了に関する報知が行われる期間を確保し易くすることができる。また、上述した接続情報変更条件を成立させるための要件として、所定時間の経過以外に、例えば、遊技者による枠ボタン２２の操作に基づく要件や、パチンコ機１０にて実行される遊技内容に基づく要件を採用しても良い。

【７５９１】

次に、図２２８８を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第２別例について説明をする。図２２８８は、パチンコ機１０側の切断処理の第２別例の処理内容を示したフロー

チャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第２別例は、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）の有するアンテナが検知している状況を外部通信中とする機能を採用しているパチンコ機１０、具体的には、パチンコ機１０側の通信中処理として、図２２７７、図２２７９、図２２８１、図２２８３の処理を採用しているパチンコ機１０に適用される切断処理であって、外部端末Ｇ１０１が近接していない（第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１を検知できない）状況となった場合に、外部通信を解除（切断）するための処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図２２８６参照）と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７５９２】

図２２８８に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第２別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接しているか（第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１を検知しているか）を判別し（Ｓ６２０１Ｋａ）、外部端末Ｇ１０１が近接していると判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信が継続可能な状況であるためそのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６２０１Ｋａの処理において外部端末Ｇ１０１が近接していない（第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１を検知していない）と判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信を切断（解除）するための処理を実行し（Ｓ６００２ｋａ）、本処理を終了する。

【７５９３】

本処理によれば、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０に近接している場合にのみ外部通信が実行され、外部通信中において外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０から遠ざけるだけで外部通信を解除（切断）することができる。つまり、外部端末Ｇ１０１を保有している遊技者がパチンコ機１０で遊技を行うためにパチンコ機１０に近接するだけで外部通信が開始され、パチンコ機１０の遊技を終了して離席するだけで外部通信が解除（切断）される。よって、外部通信を行うための専用の所作を必要とせずスムーズに外部通信を行わせることができる。また、外部通信が解除（切断）されていない状況のパチンコ機１０が放置されてしまう事態が発生することも確実に抑制することができる。なお、本別例のように外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０から遠ざかった場合に外部通信を解除（切断）する処理が実行されるように構成した場合には、切断処理の実行をスキップする機能（例えば、図２２８８に示した処理において、Ｓ６２０１Ｋａの判別が実行されることをスキップする処理）を持たせると良く、例えば、遊技者がパチンコ機１０に設けられた操作手段を操作することで離席フラグをオンに設定し、この離席フラグがオンに設定されている間はＳ６２０１Ｋａの処理をスキップして切断処理を終了するように構成すると良い。また、離席フラグは所定期間（例えば、３０分）の経過、或いは、外部通信中の外部端末Ｇ１０１を用いた操作によってオフに設定されるように構成すると良い。このような機能を採用することによって、遊技中にトイレ休憩等でパチンコ機１０から離れる場合、即ち、引き続きパチンコ機１０の遊技を行う意思がある状況でパチンコ機１０から離れる場合に接続中の外部通信が解除（切断）されてしまうことを防ぐことができる。

【７５９４】

次に、図２２８９を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第３別例について説明をする。図２２８９はパチンコ機１０側の切断処理の第３別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第３別例は、パチンコ機１０側の電源が断された場合に外部通信を切断（解除）する処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図２２８６参照）と相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、パチンコ機１０の電源がオフにされたかを判別し（Ｓ６３０１Ｋａ）、オフにされたと判別した場合は（Ｓ６３０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信を解除（切断）するための処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６３０１Ｋａの処理において、オフにされていない（オンのままである）と判別した場合は（Ｓ６３０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【７５９５】
本処理によれば、外部通信を解除（切断）するための操作が行われていない状況（外部通信中の状況）において、パチンコ機１０の電源が不意に断された場合であっても正常に外部通信を解除（切断）することができる。なお、本第３別例における処理は、他の切断処理と併用して用いても良い。また、本第３別例における処理を確実に実行するために、パチンコ機１０の電源とは別に、パチンコ機１０の電源がオンされている状況において常時電力の供給を受けるサブ電源をパチンコ機１０に設けておき、そのサブ電源からの電力の供給を受けることで本第３別例の処理を実行するように構成しても良い。
【７５９６】
また、詳細な説明は省略するが、外部通信中の外部端末Ｇ１０１の電源がオフとなった場合に、パチンコ機１０側で外部通信を解除（切断）するための処理を実行するように構成しても良く、例えば、外部通信中の外部端末Ｇ１０１との間で常時接続確認用の信号の送受信を行うように構成し、その接続確認用の信号を所定期間受信できない状況となった場合に外部通信を解除（切断）するように構成すると良い。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１の電源がオフとなった場合であっても、正常に外部通信を解除（切断）することができる。
【７５９７】
次に、図２２９０を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第４別例について説明をする。図２２９０は、パチンコ機１０側の切断処理の第４別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第４別例は、外部端末Ｇ１０１から出力された切断要求信号を受信した時点で外部通信中に生成された未出力の出力データが存在している場合に未出力の出力データを外部端末Ｇ１０１に出力する処理を追加している点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図２２８６参照）と相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。本第４別例は、上述した図２２７８や図２２７９を用いて示したパチンコ機１０側の通信中出力処理、即ち、外部通信中に生成された出力データを常時外部端末Ｇ１０１に出力する処理が実行される構成には採用されず、上述した図２２８０～図２２８３を用いて示したパチンコ機１０側の通信中出力、即ち、外部通信中に生成された出力データを出力条件が成立するまで出力用バッファに格納する処理が実行される構成に採用されるものである。
【７５９８】
パチンコ機１０側の切断処理の第４別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１から出力される切断要求信号を受信したかを判別し（Ｓ６００１Ｋａ）、切断要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、切断要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、出力用バッファに未出力の出力データ（出力情報）が格納されているかを判別し（Ｓ６４０１Ｋａ）、未出力の出力データ（出力情報）が格納されていると判別した場合は（Ｓ６４０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、未出力の出力データ（出力情報）を出力し（Ｓ６４０２Ｋａ）、Ｓ６４０１Ｋａの処理へ移行する。その後、未出力の出力データが無くなるまでＳ６４０１ｋａ、及びＳ６４０２Ｋａの処理を繰り返し実行し、Ｓ６４０１Ｋａの処理において未出力の出力データが無いと判別した場合は（Ｓ６４０１Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信を解除（切断）するための処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。
【７５９９】
本処理によれば、外部端末Ｇ１０１から出力される切断要求信号を受信した場合であっても、出力すべきデータを全て出力してから外部通信を解除（切断）するための処理を実行することができる。なお、上述した第４別例においてＳ６４０１ｋａ、及びＳ６４０２Ｋａの処理が繰り返し実行されているデータ出力期間（出力データを出力している期間）が長くなるほど、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了させるための操作を実行してから実際に外部通信が解除（切断）するまでの期間が長くなるため、このデータ出力期間中は、第３図柄表示装置８１の表示面にて外部通信を終了するための切断処理は正常に実行さ

れている旨と、データ出力を行っている旨と、のうち少なくとも一部の旨を遊技者に把握させることが可能な表示態様（例えば、外部通信解除処理中の表示態様や、データ出力中です暫くお待ちくださいの表示態様等）が表示されるように構成すると良い。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１にて行った操作に基づいてパチンコ機１０側で外部通信を終了させるための処理（切断処理）が正常に行われていることを遊技者に把握させ易くすることができる。また、データ出力中に離席してしまうことを抑制することができる。

【７６００】

次に、図２２９１を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例について説明をする。図２２９１は、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第５別例は、遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１とは別に接続中の外部通信を強制的に切断（解除）可能な切断用外部端末Ｇ２０１（図示せず）を備える構成を前提とした処理であって、切断用外部端末Ｇ２０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が検知した場合に、切断要求信号の受信有無に関わらず外部通信を解除（切断）するための処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理の第１別例と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７６０１】

図２２９１に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例が実行されると、まず、第２通信モジュールＭ２０１が切断用外部端末Ｇ２０１を検知したかを判別し（Ｓ６５０１Ｋａ）、検知したと判別した場合は（Ｓ６５０１Ｋａ）、Ｓ６００１ｋａの処理をスキップしてＳ６００２ｋａ、Ｓ６１０１ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６５０１ｋａの処理において、切断用外部端末Ｇ２０１を検知していないと判別した場合は（Ｓ６５０１Ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ６００１ｋａの処理へ移行し、以降上述したパチンコ機１０側の切断処理の第１別例と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

【７６０２】

本処理によれば、切断用外部端末Ｇ２０１を従業員に携帯させることで、外部通信を解除（切断）することなく遊技者がパチンコ機１０の遊技を終了したまま放置された状況が発生した場合であっても、従業員が切断用外部端末Ｇ２０１を用いて放置されている外部通信を強制的に切断（解除）することができる。よって、新たな遊技者が外部通信を開始し易い環境を提供し易くすることができる。なお、本第５別例では、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が切断用外部端末Ｇ２０１を検知可能に構成されていることを前提としているが、これに限ること無く、切断用外部端末Ｇ２０１を検知可能な第３通信モジュールＭ３０１（超近距離用通信モジュール）をパチンコ機１０の背面側、即ち、遊技者が容易に外部端末Ｇ１０１を近接させることができない（第３通信モジュールＭ３０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させることができない）位置に備えるように構成されたパチンコ機１０を用いても良い。このように構成した場合には、従業員に携帯させる切断用外部端末Ｇ２０１の仕様を、遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１と同一の仕様とした場合であっても、第３通信モジュールＭ３０１が外部端末を検知したことに基づいて外部通信を強制的に解除（切断）する処理を実行させることができる。

【７６０３】

なお、本第５別例では、接続中の外部通信の状況に関わらず、切断用外部端末Ｇ２０１をパチンコ機１０が検知した場合に強制的に外部通信が解除（切断）されるように構成しているが、これに限ること無く、外部通信中において所定条件が成立している場合には、パチンコ機１０による切断用外部端末Ｇ２０１の検知を無効としたり、切断用外部端末Ｇ２０１を検知できないように構成したりしても良い。具体的には、外部通信中であって、且つ、パチンコ機１０の遊技が行われている期間中（特別図柄変動中、当たり遊技中）は、強制的に外部通信が解除（切断）されないように構成すると良い。つまり、明らかに遊技者が外部通信を行いながら遊技を行っている状況では強制的な外部通信の解除（切断）が行われないようにすると良い。このように構成することで、外部通信をしながら遊技を

行っている遊技者に好適な遊技を提供することができる。また、外部通信を開始するための接続処理（ペアリング処理）や、外部通信を終了させるための切断処理を実行している期間中においても強制的な外部通信の解除（切断）が行われないようにすると良い。このように構成することで、外部通信の接続や解除に関する処理が正常に行われている最中に強制的な処理が実行されることを防ぐことができるため、パチンコ機１０にて実行される外部通信に関する各種処理の処理負荷を軽減することができる。同様に外部通信を用いてパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて各種データが出力されている最中や、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて各種データが出力されている最中においても強制的な外部通信の解除（切断）が行われないようにすると良い。

【７６０４】

なお、本第５別例では、接続中の外部通信を強制的に解除（切断）するために、切断用外部端末Ｇ２０１を用いた無線通信によって強制的に外部通信を解除（切断）する構成を示したがこれに限ること無く、パチンコ機１０の裏面側（遊技者が容易に触れない位置）や、パチンコ機１０を開放した際に露出する位置に、接続中の外部通信を解除（切断）するための強制解除スイッチを設けても良い。この強制解除スイッチを操作した場合には、上述したパチンコ機１０側の切断処理の第５別例（図２２９１参照）におけるＳ６５０１Ｋａの処理において、Ｓ６５０１Ｋａ：Ｙｅｓとなる処理が実行されるように構成すれば良い。このように構成することで、遊技場で働いている全ての従業員に対して切断用外部端末Ｇ２０１を携帯させる必要が無くなるため、外部通信可能なパチンコ機１０を設置する遊技場にかかるコストを削減することができる。また、上述した強制解除スイッチの操作方法として、単純に押下式のスイッチを押下するといった単純な操作方法を採用した場合には外部通信を強制的に解除（切断）するための操作を簡素化することができる。一方で、所定の手順（例えば、遊技者が操作可能な枠ボタン２２を押下した状態で強制解除スイッチを押下する）を要する操作方法を採用した場合には誤って外部通信を強制的に解除（切断）してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【７６０５】

また、接続中の外部通信を強制的に解除（切断）した場合において、強制的に解除（切断）された外部通信（旧外部通信）中に生成された出力データ（出力情報）や、旧外部通信中に入力した各種情報（カスタム設定情報やユーザー情報等）に関する入力データや、入力データに基づいて設定された遊技環境情報については、旧外部通信が解除（切断）された時点で全て消去しても良いし、一時的に専用の記憶手段に記憶されるように構成しても良い。ここで、旧外部通信が解除（切断）された時点で全て消去する構成を採用した場合には、旧外部通信を解除（切断）することで旧外部通信に関する各種情報がパチンコ機１０から全て消去されるため、新たな遊技者に対して新たな外部通信を開始させ易くすることができる。一方で、旧外部通信中に獲得した各種情報を一時的に専用の記憶手段に記憶させる構成を採用した場合には、遊技継続の意思がある遊技者が所用で離席している最中に従業員が誤って旧外部通信を解除する事態が発生した場合であっても専用の記憶手段に記憶されている各種情報を読み出すことで旧外部通信を再開させることが可能となる。

【７６０６】

なお、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例では、上述したパチンコ機１０側の切断処理の第１別例（図２２８７参照）に対して、接続中の外部通信を強制的に解除（切断）する処理（強制解除機能）を追加した例を示したが、これに限ること無く、他の切断処理に対して強制解除機能を採用しても良い。

【７６０７】

次に、図２２９２を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第６別例について説明をする。図２２９２はパチンコ機１０側の切断処理の第６別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第６別例は、１の外部端末Ｇ１０１との外部通信期間に上限を設けるように構成している点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図２２８６参照）と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７６０８】
ここで、パチンコ機１０側の切断処理の第６別例を実行する構成を採用しているパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との外部通信を開始するペアリング処理が終了した際に、今回ペアリングした外部通信の継続時間を計測するための継続タイマがセットされるように構成している。この継続タイマはパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が定期的に実行する処理によって値が更新される。そして、更新後の継続タイマの値を参照することで１回の外部通信期間を判別可能にしている。図２２９２に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第６別例が実行されると、継続タイマの値、即ち、今回の外部通信期間（接続経過時間）が上限時間に到達しているかを判別し（Ｓ６６０１Ｋａ）、上限時間に到達している（上限時間以上である）と判別した場合は（Ｓ６６０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信を切断（解除）するための通信切断処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。

【７６０９】
本処理によれば、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信が開始されてからの経過時間を計測し、その経過時間が上限時間に到達した場合（タイムオーバーとなった場合）に外部通信を解除（切断）することができるため、１回の外部通信が無用に長時間継続してしまうことを抑制することができる。なお、本パチンコ機１０側の切断処理の第６別例が有するタイムオーバーによって外部通信の切断（解除）する機能を採用したパチンコ機１０によれば、以下の機能を搭載することが可能となる。例えば、継続タイマの値に遊技場の一日の営業時間よりも長い１４時間に対応する値をセットし、外部通信が開始されてから１４時間が経過した場合に上限時間に到達したと判別することで、外部通信中のまま遊技場の閉店時間を迎えたパチンコ機１０に対して個々に外部通信を切断（解除）する作業を行う必要が無くなる第１タイムオーバー機能。この第１タイムオーバー機能を採用することで遊技場の従業員が行う作業を軽減することができる。なお、この第１タイムオーバー機能を実現するために、外部通信が開始されてからの経過時間を計測するのでは無く、現在の時刻を計時可能な手段（計時手段）を設け、計時手段によって計時された時刻が閉店時刻であると判別した場合に外部通信を切断（解除）するように構成しても良い。このように構成することで、遊技場の営業期間中におけるどのタイミングで外部通信が開始された場合であっても、即ち、遊技場の閉店時刻を迎えたタイミングにおける経過時間の長さに関わらず閉店時刻を迎えた場合に外部通信を切断（解除）することができる。

【７６１０】
また、外部通信中の外部端末Ｇ１０１を保有する遊技者の遊技資格に応じて上限時間の長さを異ならせて設定可能な第２タイムオーバー機能。具体的には、遊技資格として遊技場の会員であるか否か、或いは、過去履歴情報が所定条件を満たしているか否かに応じて遊技者に異なる段階で遊技資格を付与可能に構成し、遊技場の非会員であったり、過去履歴情報を有していない遊技者に付与される低い段階の遊技資格（第１遊技資格）の遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合よりも、遊技場の会員であったり、過去履歴情報に多くの遊技情報が含まれている遊技者に付与される高い段階の遊技資格（第２遊技資格）の遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合のほうが、１回の外部通信で継続可能な期間（継続タイマの値が上限時間に対応する値に更新されるまでの期間）が長くなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者毎に１回の外部通信で継続可能な期間の長さを異ならせることができる。

【７６１１】
さらに、上述したパチンコ機１０側の切断処理の第６別例に記載されている構成に加え、継続タイマの値が上限時間に対応する値に到達するよりも前の事前段階で、間も無く上限時間に到達する向けを遊技者に把握させることが可能な報知を実行する事前報知機能を追加しても良い。このように構成することで、接続中の外部通信が時間経過に基づいて遊技者の意図しないタイミングで急に解除されてしまうことを抑制することができる。また、上述した事前段階のタイミングから上限時間に到達するまでのタイミングにおいて、継続タイマの値を遊技者が任意に変更可能な機能（タイムオーバーリセット機能）を採用し

ても良い。
【７６１２】
次に、図２２９３を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第７別例について説明をする。図２２９３はパチンコ機１０側の切断処理の第７別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第７別例は、外部通信を切断した後に、第１通信モジュールＭ１０１のＲＡＭＭ１０１ａに記憶されているパスワード情報、及び、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されているパスワード情報を変更する処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図２２８６参照）と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【７６１３】
ここで、パチンコ機１０側の切断処理の第７別例を実行する構成を採用しているパチンコ機１０では、外部通信が切断された後に、第１通信モジュールＭ１０１のパスワードと第２通信モジュールＭ２０１のパスワードを変更することによって、外部通信終了直後の外部端末Ｇ１０１、即ち、遊技を終了した直後の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１との外部通信の再接続が行われないように構成している。図２２９３に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第７別例が実行されると、Ｓ６００１Ｋａ、Ｓ６００２Ｋａの処理を実行した後に、第１通信モジュールＭ１０１のＲＡＭＭ１０１ａに記憶されているパスワード情報を変更する処理を実行し（Ｓ６７０１Ｋａ）、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されているパスワード情報を変更する処理を実行し（Ｓ６７０１Ｋａ）、本処理を終了する。
【７６１４】
本処理によれば、遊技を終了した直後の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１との外部通信の再接続が行われないようにすることができる（再接続する場合には、外部端末Ｇ１０１側で再度新たな外部通信接続を行う必要がある）ため、無用な外部通信接続が発生してしまうことを抑制することができる。また、外部通信を終了する毎に外部通信を開始する際に必要となるパスワードを変更することで、過去に外部通信を行ったことがあるパチンコ機１０に対して自動的に外部通信接続が行われてしまうことを防ぐことができる。なお、本第７別例では、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１のパスワードを変更するように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の通信モジュールに対してパスワードを変更する処理を実行するように構成しても良いし、外部通信の終了後、所定期間の間、外部通信接続を受け付けないように構成しても良い。
【７６１５】
＜第３５制御例の第４変形例＞
次に、図２２９４から図２３１２を参照して、上述した第３５制御例の第４変形例について説明をする。本第４変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３５制御例、及び上述した第３５制御例の各変形例と同様にパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信可能な機能を有している。加えて、上述した第３５制御例の第３変形例と同様にパチンコ機１０が第１通信モジュールＭ１０１、および第２通信モジュールＭ２０１を有しており、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が外部通信に関する各種制御を統括管理するように構成している。そして、本第４変形例では、パチンコ機１０にて実行される遊技（特別図柄抽選遊技、当たり遊技等）中に実行される各種演出（変動演出、当たり中演出等）にかかる環境（音量、光量、演出内容等）を遊技者が任意に選択可能な機能（以下、カスタム機能という）について詳細に説明をする。
【７６１６】
まず、図２２９４を参照して、本第４変形例におけるパチンコ機１０が有する操作手段（遊技者が操作可能な操作手段）の構成について説明をする。図２２９４（ａ）は、枠ボタン２２の構成を模式的に示した図であって、図２２９４（ｂ）は、選択ボタン６００の構成を模式的に示した図である。上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０は、図２１９７に示した通り、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン２２を設けていた。こ

れに対して本第４変形例におけるパチンコ機１０では、上述した枠ボタン２２に加えて、複数の操作部から形成される選択ボタン６００を有している。なお、枠ボタン２２の構成については上述した第３５制御例と同一であるためその詳細な説明を省略する。次に、図２２９４（ｂ）を参照して選択ボタン６００の構成について説明をする。図２２９４（ｂ）に示した通り、選択ボタン６００は遊技者が操作可能な操作手段であって、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅとから構成されており、遊技者がパチンコ機１０で遊技を行っている状態で片手で操作可能な位置（枠ボタン２２に対してパチンコ機１０正面視で右側の位置）に配設されている。本第４変形例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１の表示面を背面側から照らすバックライトや、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調整可能に構成している。また、始動入賞によって取得した各種カウンタ値や特別図柄抽選の結果に基づいて実行される各種演出（先読み演出、変動演出、当たり遊技中演出等）にて実行される演出の発生頻度や、特定態様の演出が実行された場合の期待度（当たり当選期待度、当たり遊技終了後に有利状態が設定される期待度）を変更可能（カスタム可能）に構成している。

【７６１７】

そして、上述したパチンコ機１０の遊技環境を調整（選択）するために選択ボタン６００が遊技者によって操作される。つまり、選択ボタン６００は、遊技者が任意の情報（遊技環境に関する選択情報）を入力することが可能な入力手段となる。なお、本第４変形例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、詳細な説明は後述するが、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、各種演出を構成する様々な要素に関する値（段階情報）を、選択ボタン６００を用いて選択（決定）可能に構成しているが、これに限ること無く、演出を構成する特定要素に関する値（段階情報）のみを選択（決定）可能な専用の操作手段を設けるように構成しても良い。

【７６１８】

さらに、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）を遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７６１９】

次に、図２２９５を参照して、本第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。図２２９５は、本第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第４変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３５制御例の第３変形例に対して選択ボタン６００を設けている点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。図２２９５に示した通り

、選択ボタン６００は中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅで構成されており、各ボタンが押下された場合に出力される情報（押下信号）が音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に入力されるように構成している。詳細な説明は省略するが、ここで入出力ポート２２５に入力された各押下信号は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図２２２６のＳ４１０７Ｋ参照）にて、選択ボタン６００が押下されたかを判別する処理において参照され、押下されたと判別した場合に、押下時点における状況に対応した情報が決定される。この決定には、複数の選択肢の中から１の選択肢を特定する決定や、選択された要素を記憶させる決定や、選択された要素に対応する表示態様の決定などが含まれる。

【７６２０】

＜第３５制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の表示内容について＞

次に、図２２９６から図２３０１を参照して、パチンコ機１０の遊技環境を選択する（カスタム設定する）際に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容について説明をする。図２２９６（ａ）は、パチンコ機１０にて遊技が実行されていない待機状態（デモ画面表示状態）中に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、第３図柄表示装置８１に表示される各要素のうち、上述した第３５制御例と同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。図２２９６（ａ）に示した表示画面は、外部通信状況が「外部通信可」の状況、即ち、外部端末Ｇ１０１と外部通信を行うことが可能な状況において表示される表示画面であるため、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には「外部通信可」が表示され、小表示領域Ｄｓ２には「外部端末を近づけてください」の文字が表示されている。また、主表示領域Ｄｍには、現在の状況（状態）が遊技中では無いことを示すための「デモ中」の文字が表示され、中央には「ＰＵＳＨでメニュー画面が開くよ」の文字と共に、枠ボタン２２を模したアイコンが表示される。つまり、パチンコ機１０にて遊技が実行されていない待機状態（デモ画面表示状態）において枠ボタン２２を押下することで遊技環境に関する各種選択（設定）を行うことが可能となるメニュー画面が表示されることを案内するための案内態様が表示されている。

【７６２１】

次に、図２２９６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態（デモ画面表示状態）中に遊技者が枠ボタン２２を押下した後に表示される表示画面について、図２２９６（ｂ）を参照して説明をする。図２２９６（ｂ）は、パチンコ機１０にて遊技が実行されていない待機状態にて表示されるメニュー表示画面の一例を示した図である。デモ画面表示状態にて遊技者が枠ボタン２２を押下すると、枠ボタン２２の押下を受け付けたことを遊技者に把握させるための押下音（メニュー画面へと切り替わることに対応する切り替わり音）が出力され、図２２９６（ｂ）に示した表示画面が表示される。具体的には、表示画面の左上側に形成される小表示領域Ｄｍｍ１に現在表示されている表示態様の種別を示す「メニュー表示」が表示され、表示画面の中央付近に、遊技者が選択可能な選択アイコンとして音量光量調整アイコンＭ１、モードカスタム選択アイコンＭ２、遊技履歴表示アイコンＭ３、戻るアイコンＭ４が表示される。そして、選択アイコン（Ｍ１～Ｍ４）の何れかに対応する位置に矢印アイコンｙａ１が表示される。図２２９６（ｂ）に示した図では、矢印アイコンｙａ１が音量光量調整アイコンＭ１に対応する位置に表示されている。

【７６２２】

この矢印アイコンｙａ１は、遊技者が上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを押下することで表示位置が変化し、例えば、図２２９６（ｂ）に示した通り、音量光量調整アイコンＭ１に対応する位置に矢印アイコンｙａ１が表示されている状態で遊技者が下ボタン６００ｄを押下すると、矢印アイコンｙａ１が下方向に移動しモードカスタム選択アイコンＭ２に対応する位置に表示される。なお、本第４変形例では、音量光量調整アイコンＭ１に対応に対応する位置に矢印アイコンｙａ１が表示されている状態で遊技者が上ボタン６００ｂを押下した場合には、選択アイコン（Ｍ１～Ｍ４）のうち最も下の位置に表示

されている戻るアイコンＭ４に対応する位置に表示されるように構成している。つまり、遊技者が上ボタン６００ｂ、或いは下ボタン６００ｄの何れか一方のみを操作するだけで矢印アイコンｙａ１を全ての選択アイコンに対応する位置に移動させることができるように構成している。このように構成することで、メニュー画面が表示されている状態において遊技者が操作する選択ボタン６００の種別を切り替えること無く任意の選択アイコンを選択することができる。また、これに限ること無く、矢印アイコンｙａ１を上方向に移動させる場合にのみ上ボタン６００ｂを、下方向に移動させる場合にのみ下ボタン６００ｄを押下させるように構成しても良い。このように構成することで、複数表示されている選択アイコンのうち最も上方向や下方向に位置している選択アイコンを選択しようとする際に、選択ボタン６００の押下回数を気にすること無く複数回選択ボタン６００を押下する動作を行うだけで所望する選択アイコンに対応する位置に矢印アイコンｙａ１を位置させ易くすることができる。

【７６２３】

また、表示領域の右下部に形成される小表示領域Ｄｍｍ２には、メニュー画面が表示されている状況において遊技者に行わせるボタン操作の内容を案内するための表示態様が表示されている。具体的には、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ及び下ボタン６００ｄを押下することで矢印アイコンｙａ１が移動することを案内するための表示態様として、選択ボタン６００を模したアイコンのうち、上ボタン６００ｂ及び下ボタン６００ｄに対応するアイコンを、右ボタン６００ｃ及び左ボタン６００ｅに対応するアイコンよりも遊技者に把握させ易く、且つ「選択」の文字が付された表示態様を表示し、枠ボタン２２を押下することで選択中の選択アイコン（矢印アイコンｙａ１が対応位置に表示されている選択アイコン）に対応する各種画面（下層の画面）が表示されることを案内させるための表示態様として、枠ボタン２２を模したアイコンに「決定」の文字が付された表示態様を表示している。なお、図２２９６（ｂ）に示した表示画面では、遊技者に視覚的に各種ボタンの操作内容を把握させるために小表示領域Ｄｍｍ２にアイコンを用いた表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、文字のみで各種ボタンの操作内容を案内するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略するが、遊技者が矢印アイコンｙａ１を移動させるために選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ及び下ボタン６００ｄを押下した場合や、選択中の選択アイコンを決定するために枠ボタン２２を押下した場合において、各種ボタンが押下されたことに基づいて効果音を出力するように構成している。このように構成することで、メニュー画面が表示されている状態で各種ボタンに対する押下操作を正常に行ったことを聴覚的にも遊技者に把握させ易くすることができる。この場合、遊技者が押下したボタンの種別に応じて異なる種別の効果音が出力されるように構成すると良く、これにより、押下操作が正常に行われたか否かだけで無く、押下操作の内容についても聴覚的に遊技者に把握させ易くすることができる。

【７６２４】

ここで、図２２９６（ｂ）に示したメニュー画面にて遊技者が選択可能な各選択アイコンの内容について説明をする。まず、音量光量調整アイコンＭ１は、パチンコ機１０から出力される音量や光量を調整する場合に選択される選択アイコンであって、この音量光量調整アイコンＭ１が選択されている状態で枠ボタン２２を押下すると、音量と光量を調整可能な表示画面（音量・光量調整表示）が表示される。この音量・光量調整表示の表示内容については、図２２９７（ａ）を参照して後述する。次に、モードカスタム選択アイコンＭ２は、パチンコ機１０にて実行される各種演出の演出内容（演出の発生頻度や期待度）を変更（カスタム）する場合に選択される選択アイコンであって、このモードカスタム選択アイコンＭ２が選択されている状態で枠ボタン２２を押下すると、演出に関する内容を変更（カスタム）可能な表示画面（モードカスタム表示）が表示される。このモードカスタム表示の表示内容については、図２２９７（ｂ）を参照して後述する。次に、遊技履歴表示アイコンＭ３は、当該パチンコ機１０にて実行された遊技に関する情報（遊技履歴情報）を確認する場合に選択される選択アイコンであって、この遊技履歴表示アイコンＭ３が選択されている状態で枠ボタン２２を押下すると、当日に実行された遊技に関する情

報（遊技履歴情報）が表示される表示画面（遊技履歴表示）が表示される。この遊技履歴表示の表示内容については、図２２９８（ａ）を参照して後述する。

【７６２５】

最後に、戻るアイコンＭ４は、表示中の表示画面（メニュー表示）をデモ画面（図２２９６（ａ）参照）へと切り替える場合に選択される選択アイコンである。つまり、遊技者が各種ボタンを押下したことに基づいて切替表示された表示画面（下層の表示画面）を、切替前に表示されていた表示画面（上層の表示画面）へと切り替えることが可能な選択ボタンである。ここで、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、メニュー画面に関わる各種表示画面の表示を終了させるための終了条件として、遊技者によるボタン操作が所定時間（例えば、１５秒）行われなかった場合に成立する時間経過終了条件が規定されている。つまり、メニュー画面が表示された後、遊技者がボタン操作を行わなかった場合には、１５秒経過後にデモ画面（図２２９６（ａ）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者がメニュー画面を表示している最中に遊技を止めた場合であっても、メニュー画面が継続して表示され続けること無くデモ画面へと切り替わるため、他の遊技者が空き台（誰も遊技を行っていないパチンコ機１０）であることを容易に把握することができる。また、メニュー画面に関わる各種表示画面の表示を終了させるための別の終了条件として、遊技者がメニュー画面に関わる各種設定や確認を終了する際に任意に所定のボタン操作を行った場合に成立する押下終了条件も規定されている。上述した戻るアイコンＭ４を決定する枠ボタン２２は、押下終了条件を成立させるボタン操作となる。この押下終了条件については、表示されている表示画面の種別に応じて異なっており、詳細な内容については、各種表示画面の内容と合わせて後述する。さらに、メニュー画面に関わる各種表示画面が表示されている状況でパチンコ機１０の遊技（特別図柄抽選等）が実行された場合に成立する遊技開始終了条件を規定されている。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面を用いてメニュー画面に関わる各種表示画面と、パチンコ機１０の遊技に関わる各種表示画面と、が表示されるパチンコ機１０において、メニュー画面が継続して表示されてしまうことによって、遊技の結果を遊技者に把握させ難くしてしまうことを抑制することができる。

【７６２６】

なお、本第４変形例では、上述した遊技開始終了条件が成立した場合には、表示されているメニュー画面が非表示となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、メニュー画面に関わる各種表示画面の表示態様や表示領域を異ならせて継続して表示するように構成しても良い。このように構成することで、各種設定を行っている最中に遊技を開始したとしても、各種設定を引き続き実行することができる。この場合、遊技中におけるメニュー画面に関わる各種表示画面の表示態様が特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出における結果を示す結果表示態様や、結果を示唆する結果示唆表示態様が表示される表示領域以外の装飾用表示態様が表示される表示領域に表示されるように構成すると良い。このように構成することで、デモ画面中に表示されるメニュー画面に関わる各種表示画面よりは視認し難くなるが、遊技に基づいて実行される変動表示演出の要部となる表示態様が見えにくくなることを抑制しながら各種設定を行うことが可能となる。また、各種表示画面の表示態様を変更することで各種設定に関する表示領域を小さくするように構成しても良く、例えば、図２２９６（ｂ）に示したメニュー表示に対しては、一つの選択アイコン（例えば、モードカスタム選択アイコンＭ２）と、矢印アイコンｙａ１のみが遊技者に視認可能な態様で表示される表示領域が形成され、その状態で上ボタン６００ｂや下ボタン６００ｄを押下することで、表示領域に異なる選択アイコンのみが表示されるように構成すると良い。このように構成することで、各種選択アイコンを選択可能であり、且つ、選択中の選択アイコンを遊技者に把握させ易くしつつ、表示領域を小さくすることができる。

【７６２７】

なお、本第４変形例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出が表示される表示領域と、メニュー画面を用いた各種設定を行う場合の表示画面が表示される表示領域

とが同一（第３図柄表示装置８１の表示面）であるため、上述した通り、遊技の待機状態中と、遊技の実行状態中とでメニュー画面を用いた各種設定に関する表示を変更するように構成しているが、例えば、第１表示手段（メイン液晶）と第２表示手段（サブ液晶と）とを有するパチンコ機１０であれば、第１表示手段（メイン液晶）にて変動表示演出を主として実行し、第２表示手段（サブ液晶）にて各種設定に関する表示を主として実行する構成すれば良い。このように構成することで、パチンコ機１０における遊技の実行有無に関わらずメニュー画面を用いた各種設定を遊技者に行わせ易くすることができる。

【７６２８】

また、本第４変形例では、デモ画面（図２２９６（ａ）参照）が表示されている状況で枠ボタン２２を押下しメニュー画面（図２２９６（ｂ）参照）を表示した場合に、矢印アイコンｙａ１の初期位置として、複数の選択アイコンのうち最も上の位置に表示されている選択アイコン（音量光量調整アイコンＭ１）に対応する位置が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、複数の選択アイコンのうち、上下方向に他の選択アイコンが存在する選択アイコン（例えば、モードカスタム選択アイコンＭ２）に対応する位置を矢印アイコンｙａ１の初期位置として設定されるように構成しても良い。このように構成することで、初期位置に表示されている矢印アイコンｙａ１を任意の選択アイコンに対応する位置へと移動させる際の操作回数を少なくすることが出来る。また、メニュー画面を介して実行された各種設定の履歴に関する情報を記憶可能に構成し、記憶された情報に基づいて前回選択した選択アイコンに対応する位置が矢印アイコンｙａ１の初期位置に設定されるように構成しても良い。つまり、同一の遊技者が各種設定を行う場合、特定の要素に対する設定についての微調整を繰り返し実行する可能性が高いため前回決定された選択アイコンに対応する位置を矢印アイコンｙａ１の初期位置とするように構成しても良い。このように構成することで、矢印アイコンｙａ１の表示位置を変更する操作（選択ボタン６００の押下）を簡素化することができる。

【７６２９】

次に、図２２９７（ａ）を参照して、音量・光量調整画面の表示内容について説明をする。図２２９７（ａ）は、音量・光量調整画面にて表示される表示内容の一例を示した図である。この音量・光量調整画面は、メニュー画面（図２２９６（ｂ）参照）にて音量光量調整アイコンＭ１を選択した場合に表示される表示画面であって、選択ボタン６００と枠ボタン２２とを用いてパチンコ機１０から出力される音声の音量や、パチンコ機１０に設けられている発光手段（ＬＥＤ等）の発光強度を調整可能な表示画面である。具体的には、図２２９７（ａ）に示した通り、表示領域に形成される小表示領域Ｄｍｍ１には、現在の状況が音量、及び光量を調整可能な状況であることを示すための「音量・光量調整表示」の表示態様が表示される。そして、表示領域の中央部には音量調整用の表示領域ＨＲ１と、光量調整用の表示領域ＨＲ２が形成される。また、小表示領域Ｄｍｍ２には、現在表示されている「音量・光量調整表示」の表示画面からメニュー画面（図２２９６（ｂ））へと切り替えるためのボタン操作と、デモ画面（図２２９６（ａ））へと切り替えるためのボタン操作と、を案内するための案内表示態様が表示されている。具体的には、選択ボタン６００のうち中ボタン６００ａが他のボタンよりも把握し易い表示態様のアイコンに「メニュー画面へ」の文字が付された表示態様と、枠ボタン２２を模したアイコンに「デモ画面へ」の文字が付された表示態様と、が表示されている。つまり、図２２９７（ａ）に示した音量・光量調整画面が表示されている状況では、遊技者によるボタン操作によって、音量レベルを変更する操作と、光量レベルを変更する操作と、メニュー画面（図２２９６（ｂ）参照）へと移行する操作と、デモ画面（図２２９６（ａ）参照）へと移行する操作と、を実行することができる。

【７６３０】

ここで、表示領域ＨＲ１に表示されている音量調整表示の表示内容について説明をする。表示領域ＨＲ１には、音量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている音量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、音量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態

様として、選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃ、又は左ボタン６００ｅを操作することで音量レベルを変更可能であることを示すために、右ボタン６００ｃに対応する右ボタンアイコンＳｗ２と、左ボタン６００ｅに対応する左ボタンアイコンＳｗ４が表示されている。そして、音量・光量調整画面が表示されている状況で遊技者が右ボタン６００ｃを１回押下すると、音量レベルが１上昇すると共に表示領域ＨＲ１に表示されている音量レベルに対応する表示態様のうち黒色で表示されるレベルが増加表示される。また、左ボタン６００ｅを１回押下すると、音量レベルが１減少すると共に表示領域ＨＲ１に表示されている音量レベルに対応する表示態様のうち黒色で表示されるレベルが減少表示される。このように、遊技者による複数のボタン操作が有効となる音量・光量調整画面が表示されている状況において、操作するボタン種別と、そのボタンを操作した場合に変更される遊技環境の内容とを近接して表示させることによって遊技者に分かり易い表示態様とすることができる。

【７６３１】

同様に、表示領域ＨＲ２には、光量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている光量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、光量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで光量レベルを変更可能であることを示すために、上ボタン６００ｂに対応する上ボタンアイコンＳｗ５と、下ボタン６００ｄに対応する下ボタンアイコンＳｗ３が表示されている。図２９９７（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタン６００ｃを押下することで、音量レベルが１段階上がり、左ボタン６００ｅを押下することで、音量レベルが１段階下がる。また、上ボタン６００ｂを押下することで光量レベルが１段階上がり、下ボタン６００ｄを押下することで光量レベルが１段階下がる。

【７６３２】

次に、図２９９７（ｂ）を参照して、モードカスタム画面の表示内容について説明をする。図２９９７（ｂ）は、モードカスタム画面として表示される表示内容の一例を示した図である。このモードカスタム画面は、メニュー画面（図２９９６（ｂ）参照）において、モードカスタム選択アイコンＭ２を選択した状態で枠ボタン２２を押下した場合に表示される表示画面である。図２９９７（ｂ）に示した通り、モードカスタム画面が表示されると、現在の表示画面がモードカスタム可能な表示画面であることを示すための表示態様として表示領域Ｄｍｍ１に「モードカスタム表示」の文字が表示される。そして、表示領域の中央部には、遊技者が選択可能な選択アイコンとして、ノーマルモード選択アイコンＭ５、アクティブモード選択アイコンＭ６、オリジナルモード選択アイコンＭ７、戻るアイコンＭ８が表示され、表示領域Ｄｍｍ２には、メニュー画面（図２９９６（ｂ）参照）と同様に、選択ボタン６００のうち上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄを押下することで矢印アイコンｙａ１の位置を変更させることが可能であることを示す案内表示態様と、枠ボタン２２を押下することで選択中の選択アイコン（矢印アイコンｙａ１の表示位置に対応する選択アイコン）に対応した設定（決定）が実行されることを示す案内表示態様が表示されている。

【７６３３】

ここで、本第４変形例におけるモードカスタム画面にて選択可能なモード種別について説明をする。まず、ノーマルモード選択アイコンＭ５を選択（決定）した場合には、演出モードとしてノーマルモードが決定され、その決定された情報がカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに記憶される。そして、演出態様を設定する際にカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに記憶されている情報を参照しノーマルモードに対応する演出態様が設定される。ノーマルモードが設定された場合にはパチンコ機１０にて実行される演出における特定態様の実行頻度や当たり期待度として一般値（設計値）が規定されている。次に、アクティブモード選択アイコンＭ６を選択（決定）した場合には、演出モードとしてアクティブモードが決定され、その決定された情報がカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに記憶される

。そして、演出態様を設定する際にカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに記憶されている情報を参照し、アクティブモードに対応する演出態様が設定される。アクティブモードが設定された場合には、上述したノーマルモードが設定されている場合よりも、演出における特定態様の実行頻度が高くなり、且つ当たり期待度が低くなるように設計されている。つまり、ノーマルモードよりも頻繁に特定態様の演出が実行され易くなるように構成している。なお、本第４変形例では、ノーマルモードよりも賑やかな演出が実行され易い演出モードとしてアクティブモードを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、ノーマルモードよりも演出における特定態様の実行頻度が低くなり、且つ当たり期待度が高くなるシンプルモードといった別の演出モードを設定可能にしても良い。次に、オリジナルモード選択アイコンＭ７を選択（決定）した場合には、演出における特定態様に関する設定をより詳細に選択可能なオリジナルモードが設定される。このオリジナルモードについては、図２２９８（ｂ）を参照して後述する。

【７６３４】

次に、図２２９８（ａ）を参照して、遊技履歴画面の表示内容について説明をする。図２９９８（ａ）は、遊技履歴画面として表示される表示内容の一例を示した図である。この遊技履歴画面は、メニュー画面（図２９９６（ｂ）参照）において、遊技履歴表示アイコンＭ３を選択した状態で枠ボタン２２を押下した場合に表示される表示画面である。図２９９８（ａ）に示した通り、遊技履歴画面が表示されると、現在の表示画面が過去の遊技履歴に関する情報が表示されている表示画面であることを示すための表示態様として表示領域Ｄｍｍ１に「遊技履歴表示」の文字が表示される。図２２９８（ａ）に示した図では、遊技履歴として、大当たり当選した回数に対応する大当たり回数Ｍ１１、遊技者が獲得した賞球数に対応する獲得Ｍ１２、遊技者が実行した特別図柄抽選の回数に対応したゲーム数Ｍ１３、演出態様として出現頻度の低い特定演出（プレミア演出）が実行された回数に対応するプレミアＭ１４、大当たり当選の期待度が低い変動演出（ノーマルリーチ）の演出結果が当たり当選となった回数に対応したノーマル当たりＭ１５の項目が表示され、各項目に対応する値が、本日実行された遊技のトータルに対応する表示領域Ｄｍｍ３の「本日」と、外部通信中に実行された遊技のトータルに対応する表示領域Ｄｍｍ４「通信中」と、に区分けして表示される。

【７６３５】

図２２９８（ａ）に示した図では、外部通信を行っていない状況における遊技履歴画面を示しているため、「本日」に対応する表示として、大当たり回数Ｍ１１「５回」、獲得Ｍ１２「１１１１Ｐ」、ゲーム数Ｍ１３「１２００回」、プレミアＭ１４「１回」、ノーマル当たりＭ１５「１回」が表示されており、「通信中」に対応する表示として、外部通信中では無いことを示す「－」が表示されている。このようにデモ画面中において遊技者が各種ボタンを操作することでパチンコ機１０の遊技履歴を確認することができるため、遊技を行うパチンコ機１０を遊技者に選択させ易くすることができる。

【７６３６】

なお、本第４変形例では、遊技履歴画面に表示される表示内容（履歴情報）として、大当たり回数、獲得賞球数、特別図柄抽選実行回数、プレミア演出発生回数、ノーマル当たり回数に関する情報を表示するように構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０にて実行された遊技にて発生し得る事象に関する情報（値）として別の情報を履歴情報として表示するように構成しても良い。また、遊技履歴画面に表示される履歴情報の項目を選択可能に構成し、選択された履歴情報を表示するように構成しても良い。さらに、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０のように、外部通信中における遊技結果に応じて特典映像を付与可能な機能を有する場合には、特典映像の付与に関する情報を履歴情報として表示するように構成しても良い。また、本第４変形例では、当日における遊技結果に関する履歴情報と、現在接続されている外部通信中に実行された遊技結果に関する履歴情報と、を表示するように構成しているが、これに限ること無く、前日を含む複数日分の履歴情報を個々に、或いは累計した情報を履歴情報として表示しても良い。また、外部通信によって外部端末Ｇ１０１に記憶されている過去の履歴情報（遊技情報）を入力可

能に構成し、外部端末Ｇ１０１に記憶されている過去の履歴情報と、今回の外部通信中に実行された遊技結果に関する履歴情報と、を累計した外部端末Ｇ１０１単位の遊技履歴情報を表示するように構成しても良い。

【７６３７】

次に、図２２９８（ｂ）を参照して、上述したオリジナルモードを選択した場合に表示される表示画面の表示内容について説明をする。図２２９８（ｂ）は、オリジナルモード設定中に表示される表示画面の一例を示した図である。この表示画面は、モードカスタム表示画面（図２２９７（ｂ）参照）にてオリジナルモード選択アイコンＭ７を選択した場合に表示される表示画面であって、パチンコ機１０にて実行される各種演出に関わる値を詳細に選択可能な表示画面である。図２２９８（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍｍ１には、現在がオリジナルモードの演出態様を選択可能な状況であることを示すための「オリジナルモード表示」の表示態様が表示されている。そして、演出内容を選択可能な項目として一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１、保留変化期態度設定アイコンＭ２２、ウサギキャラ期待度設定アイコンＭ２３が表示されており、矢印アイコンｙａ１を選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ、及び下ボタン６００ｄを操作することで選択可能な表示画面が表示されている。

【７６３８】

ここで、オリジナルモードにて遊技者が詳細な演出内容を選択可能な演出の態様について説明をする。本第４変形例では、オリジナルモードにて詳細な内容（発生頻度、当たり期待度）を選択可能な演出の態様として、一発告知演出、保留変化演出、ウサギキャラ演出の３つの態様がある。一発告知演出とは、特別図柄抽選の結果に対応して実行される変動演出の実行期間中、即ち、特別図柄抽選が実行されてからその特別図柄抽選の結果を示す特別図柄が停止表示されるまでの期間において実行される演出であって、変動中の特別図柄が当たり当選に対応した表示態様（当たり図柄）で停止表示されること（特別図柄抽選の結果が当たり当選であること）を遊技者に報知するための演出である。具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部領域や、パチンコ機１０の遊技盤１３に配設された特定の発光手段（一発告知ランプ）を演出領域とした演出であって、その演出領域にて特定態様（表示画面の一部領域を光らせた表示態様、一発告知ランプを点灯させる態様）が出力されることで遊技者に特別図柄抽選の結果が当たり当選であることをいち早く察知させるための演出である。

【７６３９】

図２２９８（ｂ）に示した通り、本第４変形例では、この一発告知演出の実行頻度（一発告知演出頻度）を遊技者が選択（カスタム）可能に構成している。具体的には、一発告知演出の発生頻度を「０％」～「１００％」の範囲から選択可能に構成している。ここで、上述した一発告知演出は、遊技者に対して特別図柄抽選の結果をいち早く把握させることができるというメリットがある一方で、実行中の変動演出が終了するよりも前に一発告知演出によって特別図柄抽選の結果が報知されてしまうことから、変動演出の演出結果が表示されることを楽しみにしている遊技者の遊技意欲が低下してしまうというデメリットがあった。本第４変形例では、一発告知演出が実行される頻度を遊技者が選択可能にすることで遊技者が所望する頻度で一発告知演出を実行させることができる。例えば、遊技者が一発告知演出の発生頻度「０％」を選択した場合には、変動演出の実行期間中に一発告知演出が実行されないようにすることができる。また、一発告知演出の発生頻度「１００％」を選択した場合には、大当たり当選に対応する変動演出の実行期間中に必ず一発告知演出が実行されるようにすることができる。

【７６４０】

なお、本第４変形例では、一発告知演出に対するカスタム内容として一発告知演出の発生頻度をカスタム（調整）可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、告知演出の当たり期待度を「０％」～「１００％」の範囲で選択可能に構成しても良い。この場合、例えば告知演出の当たり期待度「０％」を選択した場合には、告知演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である期待度が「０％」、即ち、対象

となる特別図柄抽選の結果が外れであることを告知するための演出となり、告知演出の当たり期待度「１００％」を選択した場合には、告知演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である期待度が「１００％」、即ち、対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを告知するための演出となる。また、告知演出の当たり期待度「１％」～「９９％」を選択した場合には、選択した当たり期待度となるように告知演出が実行される。また、告知演出の演出態様としては、例えば、告知演出の当たり期待度「０％」を選択した場合には「外れ」アイコンが表示される演出態様を、当たり期待度「１％」～「５０％」を選択した場合には「チャンス」アイコンが表示される演出態様を、当たり期待度「５１％」～「９９％」を選択した場合には「大チャンス」アイコンが表示される演出態様を、当たり期待度「１００％」を選択した場合には「当たり」アイコンが表示される演出態様を設定するように構成すると良い。このように構成することで遊技者が選択した当たり期待度に対応した演出態様で告知演出を実行することができる。また、上述した告知演出においては、当たり期待度に応じて異なる表示態様を表示させる演出態様が設定される構成を用いているがこれに限ること無く、特定の表示態様（例えば、丸形のアイコン）の色や明るさを選択された当たり期待度に応じて段階的に異ならせるように構成したり、特定の音声態様（例えば、ピコーンといった機械音等）の音量を選択された当たり期待度に応じて段階的に異ならせたりするように構成しても良い。

【７６４１】

次に、保留変化演出とは、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の態様を変化させることで対象となる特別図柄抽選の抽選結果が当たり当選している可能性を示唆する演出である。保留変化期待度は保留変化演出が実行された場合における対象となる特別図柄抽選の抽選結果が当たり当選している割合を異ならせることができる演出カスタムである。図２２９８（ｂ）に示した通り、本第４変形例では、保留変化期待度を「０％」～「１００％」の範囲で選択可能に構成しており、保留変化期待度「０％」を選択した場合には、保留変化演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「０％」、即ち、外れであることを示すための演出となり、保留変化期待度「１００％」を選択した場合には、保留変化演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「１００％」、即ち、当たり当選していることを示すための演出となり、保留変化期待度「１％」～「９９％」を選択した場合には、保留変化演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が外れ又は当たりであることを示すための演出となる。

【７６４２】

ウサギキャラ期待度とは、変動演出が実行されている期間中の少なくとも一部期間においてミニキャラとしてウサギキャラが登場するウサギキャラ演出が実行された場合における当たり当選の期待度に対応する値であって、「０％」～「１００％」の範囲でウサギキャラ期待度を選択可能に構成している。ウサギキャラ期待度「０％」を選択した場合には、ウサギキャラ演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「０％」、即ち、外れであることを示すための演出となり、ウサギキャラ期待度「１００％」を選択した場合には、ウサギキャラ演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「１００％」、即ち、当たり当選していることを示すための演出となり、ウサギキャラ期待度「１％」～「９９％」を選択した場合には、ウサギキャラ演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が外れ又は当たりであることを示すための演出となる。

【７６４３】

図２２９８（ｂ）に示した図では、矢印アイコンｙａ１が一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１に対応する位置に表示されており、この状況で選択ボタン６００の右ボタン６００ｃ、及び左ボタン６００ｅを押下することで、一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１内に表示されている矢印アイコンｙａ２を右方向、或いは左方向へと移動させることができる。この矢印アイコンｙａ２は、一発告知演出が発生する頻度を「０％」～「１００％」の範囲で選択するために用いられるものであって、図では「０％」に対応する位置に矢印

アイコンｙａ２が表示されており、矢印アイコンｙａ２の右側に現在選択している一発告知演出頻度の値「０％」が表示されている。

【７６４４】

また、同様に保留変化期待度設定アイコンＭ２２の表示領域には矢印アイコンｙａ３が保留変化期待度「２５％」に対応する位置に表示されており、矢印アイコンｙａ３の右側に現在選択している保留変化期待度の値「２５％」が表示されている。そして、ウサギキャラ期待度設定アイコンＭ２３の表示領域には矢印アイコンｙａ４がウサギキャラ期待度「８０％」に対応する位置に表示されており、矢印アイコンｙａ４の右側に現在選択しているウサギキャラ期待度の値「８０％」が表示されている。

【７６４５】

次に、図２２９９（ａ）を参照して、オリジナルモードの内容を決定した場合に表示される表示内容について説明をする。図２２９９（ａ）は、オリジナルモードの内容を決定した後に表示される表示画面の一例を示した図である。図２２９９（ａ）に示した通り、オリジナルモードの内容を図２２９８（ｂ）の表示画面で遊技者が任意に選択し、その後、枠ボタン２２を押下することで選択内容を決定すると、図２２９９（ａ）に示した表示画面が表示される。この表示画面には、一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１に対する選択値Ｍ２１ａに「０％」が、保留変化期待度設定アイコンＭ２２に対する選択値Ｍ２２ａに「２５％」が、ウサギキャラ期待度設定アイコンＭ２３に対する選択値Ｍ２３ａに「８０％」が表示されている。つまり、オリジナルモードの内容として選択した値のみが表示されるように構成している。このように構成することで、自身が選択したオリジナルモードの内容を分かり易く把握させることができる。

【７６４６】

次に、各種演出カスタムを行った状況で遊技を開始した場合の表示画面について図２２９９（ｂ）を参照して説明をする。図２２９９（ｂ）は、各種演出カスタムを行った状況で変動演出が実行されている表示画面の一例を示した図である。図２２９９（ｂ）に示した通り、変動演出が実行されると主表示領域Ｄｍでは主として変動演出が実行され、演出カスタムの内容は、待機状態中の表示される表示画面（図２２９９（ａ）参照）よりも小さい領域である表示領域Ｄｍｍ５、Ｄｍｍ６、Ｄｍｍ７、Ｄｍｍ８に表示される。このように構成することで、実行中の変動演出が見難くなることを抑制しながらも自身が選択したカスタム演出の内容を把握することができる。また、表示領域Ｄｍｍ６には、オリジナルモードにて選択した各種演出に対応する値に基づいて決定された演出タイプを示す表示態様として「エンジョイタイプ」が表示されている。なお、本第４変形例では、変動演出が実行されている間も演出カスタムの内容を遊技者が視認できるように所定領域内に常時表示するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出中は非表示とし、遊技者が操作手段に対して所定操作を行ったり、外部端末Ｇ１０１を介して演出カスタム内容を確認する信号を出力したりすることで変動演出中も演出カスタムの内容を表示するように構成しても良い。また、変動演出中には演出カスタム内容の一部を表示可能としても良いし、常時表示される演出カスタムの種類を遊技者が選択可能に構成しても良い。

【７６４７】

上述した通り、本第４変形例においては、オリジナルモードを選択した場合に３種類の演出に対して詳細な値を選択可能に構成しているが、それ以外の演出に対して詳細な値を選択可能に構成しても良く、例えば、パチンコ機１０に設けられている装飾用の可動役物を動作させる役物演出の発生頻度や、役物演出が実行された場合における当たり当選期待度を詳細に選択可能に構成したり、変動演出中に表示される各種表示態様に付される色が特定色（例えば、赤色）となる頻度や、当たり当選期待度を選択可能に構成したりしても良い。また、オリジナルモードにて詳細な値を選択可能な演出として変動演出中に実行される演出だけで無く当たり遊技中に実行される演出を対象にしても良い。さらに、当たり遊技中に再生される楽曲（映像と楽曲）として複数の楽曲の中から１の楽曲を選択可能に構成したり、複数の楽曲の再生順を選択可能に構成したりしても良い。また、この場合は、楽曲を選択する参考とするために、選択画面において１の楽曲を選択している最中（楽

曲を最終的に決定する前の段階）に選択中の楽曲が再生されるように構成すると良い。
【７６４８】
次に、図２３００、及び図２３０１を参照して、外部通信によって外部端末Ｇ１０１からカスタム情報を受信した場合にパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１に表示される表示画面について説明をする。なお、上述した第３５制御例、及び第３５制御例の各種別例のパチンコ機１０においても、外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合には本第４変形例におけるパチンコ機１０と同様の表示画面が表示されるがその説明を省略している。つまり、本第３５制御例の第４変形例は、上述した第３５制御例、及び第３５制御例の各種別例のパチンコ機１０において外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合においてパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面についても説明していることになる。
【７６４９】
まず、図２３００（ａ）を参照して、外部通信によって外部端末Ｇ１０１からカスタム情報を受信している場合に表示される表示内容について説明をする。図２３００（ａ）は、カスタム情報を受信している場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２３００（ａ）に示した通り、本図では、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信接続を行っている最中、より具体的には、第２通信モジュールＭ２０１を介して外部通信の対象となる外部端末Ｇ１０１に関する情報が入力された後（第１認証状態中）であって、第１通信モジュールＭ１０１とパチンコ機１０との間で外部通信を開始させるための情報の送受信を行っている状況（第２認証中）に表示される表示画面であって、表示領域Ｄｍｍ１には、現在の状況が外部端末Ｇ１０１からカスタム情報を受信している状況であることを遊技者に把握させることが可能な表示態様として「カスタム情報受信中」の文字が表示されている。また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には現在の外部通信状況が外部通信を開始させるための期間であることに対応する「外部通信接続中」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信接続中が終了するまで（外部通信中になるまで）に要する期間の目安として「接続完了まで残り５秒」の文字が表示されている。
【７６５０】
詳細な説明は後述するが、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信に関する状態として第１認証状態となった場合、即ち、外部通信の相手となる外部端末Ｇ１０１が特定されている状態となった場合に、特定された外部端末Ｇ１０１との間で所定情報の送受信が行われるように構成しており、外部端末Ｇ１０１が有する記憶手段に今回外部通信を行う対象となるパチンコ機１０に関する情報（過去の遊技情報、演出カスタム情報等）が記憶されている場合には、第１認証状態中に記憶手段に記憶されているパチンコ機１０に関する情報を入力可能に構成している。つまり、外部通信を開始させるための情報の送受信作業と、これから実行する遊技に関する情報の送受信作業と、の少なくとも一部作業を共通化できるように構成している。このように構成することで、外部通信を用いた各種情報の送受信に関する処理が頻繁に実行されていまい、外部端末Ｇ１０１のバッテリー残量（残電気量）が著しく減少してしまうことを抑制することができる。また、本第４変形例では、外部通信が開始されるよりも前に実行される外部端末Ｇ１０１を用いた各種情報の入出力タイミングにて演出カスタム情報の入出力を実行するように構成している。このように構成することで、外部通信が開始された時点で既に外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報に基づく設定を完了し易くすることができる。
【７６５１】
なお、図２３００（ａ）に示した図では、外部通信接続中に外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報が入力されるように構成しているが、外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報を受信するタイミングを異ならせるように構成しても良く、例えば、外部通信中に外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報が入力されるように構成しても良い。また、この場合、入力されたカスタム情報の種類や、カスタム情報が入力された時点におけるパチンコ機１０の遊技状況に応じて、入力されたカスタム情報に基づく演出態様（入力されたカスタム情報に含まれる対象演出における当たり期待度や実行頻度に対応し

た演出態様）が設定される（設定された演出態様を実行するための情報が出力される）タイミングを異ならせても良く、例えば、特別図柄変動中にカスタム情報が入力された場合には、特別図柄変動が実行されていない期間中にカスタム情報が入力された場合よりも上述した出力が実行されるタイミングを遅らせるように構成しても良い。具体的には、特別図柄変動が実行されている状況でカスタム情報が入力された場合には、実行中の特別図柄変動が終了した後（所定期間が経過した後）に上述した出力が実行され、特別図柄変動が実行されていない状況でカスタム情報が入力された場合には即座に上述した出力が実行されるように構成しても良い。

【７６５２】

さらに、カスタム情報が入力されたタイミングが特別図柄変動中である場合において、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果である当たり当選である場合には、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、カスタム情報が入力されたタイミングから上述した出力が実行されるまでの期間が長くなるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が実行されている期間中に外部端末Ｇ１０１を用いてカスタム情報を出力することによって実行中の特別図柄変動が当たり変動であるか外れ変動であるかを遊技者に予測させる楽しみも提供することができる。

【７６５３】

次に、図２３００（ｂ）を参照して、外部通信によるカスタム情報の受信が終了した場合に表示される表示画面について説明をする。図２３００（ｂ）は、カスタム情報の受信が終了した場合に表示される表示内容の一例を示した図である。図２３００（ｂ）に示した通り、カスタム情報の受信が終了すると、今回受信したカスタム情報の内容を遊技者に把握させることが可能な受信内容表示画面として、表示領域Ｄｍｍ１には「受信内容」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍには、設定された値を遊技者に把握させる態様としてカスタム可能な項目に対応させて音量アイコンＭ３１と設定された音量レベル「ＬＶ２」を示す音量レベルアイコンＭ３１ａ、光量アイコンＭ３２と設定された光量レベル「ＬＶ２」を示す光量レベルアイコンＭ３２ａ、一発告知演出頻度アイコンＭ２１と設定された一発告知頻度「０％」を示すアイコンＭ２１ａ、保留変化期待度アイコンＭ２２と設定された保留変化期待度「２５％」を示すアイコンＭ２２ａ、ウサギキャラ期待度アイコンＭ２３と設定されたウサギキャラ期待度「８０％」を示すアイコンＭ２３ａが表示されている。

【７６５４】

次に、図２３０１を参照して、外部通信によるカスタム情報に基づいて演出カスタムを実行した後に、パチンコ機１０に設けられている操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）を用いて演出カスタムを行った場合の表示内容について説明をする。図２３０１は、外部通信中にボタン操作で演出カスタムを行った場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２３０１に示した図は、選択ボタン６００を用いて外部通信によって受信したカスタム情報に対して光量レベルを１段階上げて光量レベル「３」にする操作を行った場合の表示画面であって、小表示領域Ｄｓ３に「中ボタン６００ａを押すと現在のカスタム情報を外部端末に出力します」との文字が表示されている。この状況で遊技者が中ボタン６００ａを押下することで、現在設定されている演出カスタム情報が外部端末Ｇ１０１に向けて出力される。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１を用いて事前に設定したカスタム情報に基づいて実際に遊技を行っている最中に実行した演出カスタム内容の微調整結果を外部端末Ｇ１０１に記憶させることができるため、次回以降の遊技においてより好適な遊技環境で遊技を行いやすくすることができる。また、演出カスタムの内容を変更する毎に変更後の演出カスタム情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するのでは無く、遊技者の操作によって演出カスタム情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成しているため、微調整中の情報、即ち、遊技者が所望していない演出カスタム情報を用いた無用な外部通信が行われることを抑制することができる。なお、演出カスタムの内容を変更する毎に変更後の演出カスタム情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するよう

に構成しても良い。

【７６５５】

次に、図２３０２から図２３０６を参照して、外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２に表示される各種表示内容について説明をする。この外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２に表示される表示内容については、上述した第３５制御例、及びその変形例や別例においては説明を省略しているが、本第４変形例において説明をしている内容のうち、共通して適用可能な内容については同一の表示内容が表示されるものである。

【７６５６】

本第４変形例においては、外部端末Ｇ１０１にインストールされたパチンコ機１０専用アプリケーション（ＡＰＰ）を用いて、パチンコ機１０が実行する各種演出に関する各種の設定を予め行うことが可能である。即ち、パチンコ機１０の操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）を用いて実行可能な演出カスタムの設定を外部端末Ｇ１０１を用いて遊技をしていない状況において行うことができるように構成されている。そして、遊技者が実際にパチンコ機１０で遊技を行うときに、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信によって外部端末Ｇ１０１に記憶させていた演出カスタムに関する情報をパチンコ機１０に入力させることで容易に演出カスタムを行うことができる。これにより、遊技場に滞在できる期間が限られている遊技者に対して、パチンコ機１０に着席した後に演出カスタムを行う場合に比べて長い遊技時間を提供し易くすることができる。

【７６５７】

図２３０２（ａ）は、外部端末Ｇ１０１においてパチンコ機１０専用のＡＰＰを起動させた場合に表示画面Ｇ２０２に表示される表示画面を示した図である。この外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２は、所謂タッチパネルで構成されており、遊技者が表示画面Ｇ２０２に表示されている各種アイコンを直接指で触れる（タッチする）ことで決定操作、選択操作が行われる。図２３０２（ａ）に示した通り、ＡＰＰが起動すると、カスタム設定アイコンＧ１、外部通信開始アイコンＧ２、データ確認アイコンＧ３、終了アイコンＧ４が表示される。ここでカスタム設定アイコンＧ１を遊技者がタッチすると、演出カスタムに関する各種設定を行うための表示画面に切り替わる。なお、カスタム設定用の表示画面については図２３０２（ｂ）を参照して後述する。次に、外部通信開始アイコンＧ２を遊技者がタッチすると、パチンコ機１０との外部通信接続を開始するための接続操作用画像が表示される表示画面に切り替わる。なお、外部通信開始アイコンＧ２をタッチした後の表示画面については、図２３０４（ａ）を参照して後述する。次に、データ確認アイコンＧ３を遊技者がタッチすると、過去の遊技情報（遊技履歴）が表示される表示画面に切り替わる。なお、このデータ確認アイコンＧ３をタッチした後の表示画面については説明を省略する。最後に、終了アイコンＧ４を遊技者がタッチすると、起動中のＡＰＰを終了する処理が実行される。

【７６５８】

次に、図２３０２（ｂ）を参照して、カスタム設定画面について説明をする。図２３０２（ｂ）は、図２３０２（ａ）に示した図においてカスタム設定アイコンＧ１をタッチした後に表示される表示画面を示した図である。図２３０２（ｂ）に示した通り、カスタム設定画面が表示されると、複数種類のパチンコ機１０（機種Ａ～機種Ｄ）に対応するアイコンＧ５が表示される。その中から今回カスタム設定したい機種に対応するアイコンをタッチすると、図２３０３（ａ）に示した表示画面が表示される。図２３０３（ａ）は、遊技者が選択した特定機種（機種Ａ）に対する詳細なカスタム設定を実行するための表示画面である。図２３０３（ａ）に示した通り、音量・光量アイコンＧ１０、保留変化期待度アイコンＧ１１、ウサギキャラ期待度アイコンＧ１２、一発告知系アイコンＧ１３が表示される。また、カスタム設定を終了する場合にタッチされる完了アイコンＧ０が表示される。なお、外部端末Ｇ１０１側でのカスタム設定（演出カスタム設定）のうち、パチンコ機１０にて実行可能なカスタム設定と同一内容のものについてはその詳細説明を省略するが、例えば、保留変化期待度アイコンＧ１１をタッチした場合には、図２３０３（ｂ）に示した通り、保留変化期待度を選択可能な表示画面が表示される。

【７６５９】
次に、図２３０４（ａ）を参照して、外部通信開始アイコンＧ２をタッチした場合に表示される表示画面について説明をする。図２３０４（ａ）は、外部通信開始アイコンＧ２をタッチした場合に表示される接続操作用画像の表示画面を示した図である。図２３０４（ａ）に示した通り、表示画面Ｇ２０２には、外部通信を開始させるために行う操作内容を案内するための案内態様として「遊技機に外部端末を接近させ、「接続」ボタンを押してください」の表示態様が表示される。また、「対象機種にカスタム設定情報がある場合は自動送信されます」の文字が表示される。本第４変形例では、カスタム設定情報が外部通信を開始させる操作を行った場合に自動的に出力されるように構成しているため、カスタム設定情報を出力するための専用の操作を省くことができる。なお、これに限ること無く、カスタム設定情報の出力有無を遊技者が決定可能な処理を実行可能に構成しても良い。また、外部通信中にカスタム設定情報のみを出力する機能も有しているがその説明は省略している。そして、表示画面Ｇ２０２には外部通信を開始する際にタッチされる接続アイコンＧ２１と、一つ前の表示画面に戻る場合にタッチされる戻るアイコンＧ２２が表示されている。
【７６６０】
そして、接続アイコンＧ２１をタッチしてパチンコ機１０との間で外部通信接続が開始されると、図２３０４（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２３０４（ｂ）は、外部通信接続中に表示される表示画面の一例を示した図である。図に示したとおり、外部端末Ｇの表示画面Ｇ２０２には、現在が外部通信接続中であることを示すための「ただいま接続中です」の文字に加え、接続中のパチンコ機１０の種別を示すための接続先アイコンＧ３０として「機種Ａ」が表示されている。さらに、外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との間で行われたデータの送受信にて受信した簡易データを用いたウサギキャラアイコンＧ３１が表示されている。つまり、第２通信モジュールＭ２０１は第１通信モジュールＭ１０１に対して送受信性能が低いが少量のデータ送受信は可能である。そこで、外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との間での認証作業（第１の段階状況）が終了し、第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信接続処理が行われている間、遊技者が飽きてしまうことを抑制し、且つ、外部通信接続が正常に進行していることを把握させるために、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に簡易的なパチンコ機１０に関するデータ（画像データ）を記憶させ、その画像データを用いた表示態様を外部端末Ｇ１０１の接続中画像として表示するように構成している。これにより、外部通信接続が正常に進行していることを遊技者に把握させ易くすることができる。
【７６６１】
次に、図２３０５を参照して、外部通信中における外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２に表示される表示内容について説明をする。図２３０５（ａ）は、外部通信中における外部端末Ｇ１０１の表示画面を示した図である。図２３０５（ａ）に示した通り、カスタム設定アイコンＧ４０、履歴情報受信アイコンＧ４１、通信終了アイコンＧ４２、完了アイコンＧ０が表示される。ここで、カスタム設定アイコンＧ４０は、外部通信中に新たにカスタム設定（演出カスタムの設定）を行う場合にタッチされるアイコンである。履歴情報受信アイコンＧ４１は、今回の外部通信中に実行された遊技結果に関する情報（遊技履歴情報）を取得する際にタッチされるアイコンである。この履歴情報受信アイコンＧ４１をタッチすることで、パチンコ機１０に対して履歴情報要求信号が出力され、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報（遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａ、演出情報記憶エリア２２３ｋｂ等に記憶されている情報）が外部端末Ｇ１０１に向けて出力される。そして、通信終了アイコンＧ４２をタッチすると、外部通信を切断（解除）する処理が実行される。
【７６６２】
次に、図２３０５（ｂ）を参照して、外部通信中におけるカスタム設定について説明をする。図２３０５（ｂ）は、外部通信中にカスタム設定アイコンＧ４０をタッチした場合に表示される表示画面である。図２３０５（ｂ）に示した通り、通常設定アイコンＧ５０

と、シークレット設定アイコンＧ５１が表示される。ここで、通常設定アイコンＧ５０をタッチした場合には、外部通信が行われていない状況におけるカスタム設定と同一内容の表示画面が表示され、同一のカスタム設定が行えるようになっており、その説明を省略する。なお、通常設定アイコンＧ５０をタッチした場合には、外部通信中のパチンコ機１０の種別（機種Ａ）が特定されている状況であるため、機種選択画面はスキップされる。シークレット設定アイコンＧ５１をタッチした場合には、図２３０６（ａ）に示した表示画面が表示される。

【７６６３】

次に、図２３０６（ａ）を参照して、外部通信中における外部端末Ｇ１０１を用いた演出カスタムのうちシークレットカスタムの内容について説明をする。図２３０６（ａ）は、シークレットカスタム中に外部端末Ｇ１０１の表示面Ｇ２０２に表示される表示内容の一例を示した図である。本第４変形例では、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１から演出カスタムに関する情報を受信した時点が特別図柄変動中である場合には、その特別図柄変動が終了した後に受信した演出カスタムに対応する設定を行うように構成している。このように構成することで、実行中の変動演出、即ち、既に実行される変動演出の演出パターンとして決定（設定）されている演出態様を途中段階で差し替えるといった処理が行われないように構成している。これに対して、シークレットカスタムに対応する演出カスタム情報を受信した場合には、外部端末Ｇ１０１に向けて実行中の変動演出の演出パターンに関する情報として、対応する特別図柄変動の当否結果に対応付いた対応情報（変動パターン種別や当たり当選時のみ選択される演出要素の選択有無に関する情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成している。そして、対応情報を受信した外部端末Ｇ１０１では、シークレットカスタムにて選択される値（％）に対応付けて外部端末Ｇ１０１の表示面Ｇ２０２を用いて実行中の変動演出の演出結果が当たりであるか否かを遊技者に把握させることが可能な演出を実行するように構成している。つまり、特別図柄変動中（変動演出の実行期間中）に外部端末Ｇ１０１から出力される演出カスタム情報のうち、シークレットカスタムに関する演出カスタム情報のみ当該特別図柄変動中にパチンコ機１０から受信した演出カスタム情報に対応する対応情報を出力可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０にて実行される変動演出に影響を与えること無く、外部端末Ｇ１０１側でのみ当たり当選に関する演出を実行することができる。なお、このようなシークレットカスタムを実行可能な機能を有する場合には、パチンコ機１０から新たな特別図柄抽選が実行される毎に特別図柄抽選結果に関する情報を外部端末Ｇ１０１へと出力することで、シークレットカスタムを行った場合において、外部端末Ｇ１０１が記憶している情報に基づいてアイコンＧ６０を光らせる処理を実行しても良い。

【７６６４】

最後に、図２３０６（ｂ）を参照して、通信終了アイコンＧ４２をタッチした場合の表示画面について説明をする。図２３０６（ｂ）は、外部通信終了時の表示画面を示した図である。図２３０６（ｂ）に示した通り、終了アイコンＧ７０が表示され、終了アイコンＧ７０をタッチすることで外部通信を切断（解除）するための処理が実行される。

【７６６５】

＜第３５制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図２３０７から図２３０９を参照して、本第３５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２について説明をする。図２３０７は、本第４変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図２３０７に示した通り、本第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤ、カスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７６６６】

カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤは、演出カスタム用に入力された値に対して、実際にパチンコ機１０に設定される所定の出力データとして共有選択値を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第４変形例では、実行される所定演出（一発告知演出、保留変化演出、ウサギキャラ登場演出）に対して、その実行頻度や当たり期待度を１％単位で設定可能に構成している。加えて、設定された実行頻度や当たり期待度を所定範囲で区分けし、実際にパチンコ機１０に設定される値を大別化するように構成している。このように構成することで、例えば、一発告知演出頻度を遊技者が０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、設定可能な値の種類（１０１種類）よりも少ない所定種類（０％、５０％、１００％の３種類等）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。

【７６６７】

ここで、図２３０８を参照して、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに規定されている内容について説明をする。図２３０８は、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに規定されている内容を示した図である。図２３０８に示した通り、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤには、演出カスタム可能なカスタム種別として「一発告知演出頻度」、「保留変化演出期待度」、「ウサギキャラ期待度」の３つの種別が規定されており、それぞれ、遊技者が入力した選択値（％）に対応させて、実際にパチンコ機１０に設定される共有選択値（％）が規定されている。具体的には、カスタム種別が「一発告知演出頻度」で選択値が「０」に対しては共有選択値「０」が規定されており、選択値が「１～９９」に対しては共有選択値「５０」が規定されており、選択値が「１００」に対しては共有選択値「１００」が規定されている。そして、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤを参照して決定された共有選択値は、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、参照して決定された演出態様に対応する出力情報として、各種表示用コマンドが表示制御装置１１４に出力され、各種音声用信号が音声出力装置２２６に出力され、演出情報が外部端末Ｇ１０１に向けて出力可能にされる。

【７６６８】

また、演出カスタム可能なカスタム種別として「保留変化演出期待度」で選択値が「０」に対しては共有選択値「０」が規定されており、選択値が「１～２５」に対しては共有選択値「２５」が規定されており、選択値が「２６～９９」に対しては共有選択値「９９」が規定されており、選択値が「１００」に対しては共有選択値「１００」が規定されている。演出カスタム可能なカスタム種別として「ウサギキャラ期待度」で選択値が「０」に対しては共有選択値「０」が規定されており、選択値が「１～２０」に対しては共有選択値「２０」が規定されており、選択値が「２１～４０」に対しては共有選択値「４０」が規定されており、選択値が「４１～８０」に対しては共有選択値「８０」が規定されており、選択値が「８１～９９」に対しては共有選択値「９９」が規定されており、選択値が「１００」に対しては共有選択値「１００」が規定されている。

【７６６９】

以上、説明をした通り、仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【７６７０】

さらに本変形例においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告

知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に共有選択値を定め、当該定めた共有選択値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。

【７６７１】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ２２２）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）の数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に共有選択値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【７６７２】

さらに本変形例においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【７６７３】

同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【７６７４】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【７６７５】

すなわち、本変形例におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【７６７６】

さらに、上述した技術思想、即ち、遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いて、事前にパチンコ機１０の演出カスタム内容を選択しておき、パチンコ機１０で遊技を行う際に予め記憶させておいた演出カスタム内容を外部通信を用いてパチンコ機１０に入力させることが可

能であり、且つ、入力された演出カスタム内容に含まれる各種数値（選択値）を参照して、共有選択値を決定可能な技術思想を、以下のパチンコ機１０に適用しても良い。例えば、パチンコ機１０に備えられている操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００等）を用いても演出カスタム可能な範囲を変化させることが可能な演出カスタム制限機能をパチンコ機１０に適用しても良い。この場合、例えば、パチンコ機１０に備えられている操作手段を用いて、一発告知演出頻度の選択可能範囲を通常範囲（「０％」から「１００％」）から、第１範囲（「０％」から「５０％」）や第２範囲（「５１％」から「１００％」）や第３範囲（「０％」または「１００％」）へと切替ることが可能に構成し、切り替わった後の範囲でのみカスタム設定可能とする。この場合、実際にパチンコ機１０で遊技を行う前の段階で外部端末Ｇ１０１に演出カスタム内容を記憶させている遊技者は、今から遊技を行うパチンコ機１０にどのような演出カスタム制限が規定されているかを把握することができないため、カスタム設定可能な範囲外の演出カスタム内容を外部通信を介して出力することになる。このような事象が発生した場合であっても、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに、現在設定されている演出カスタム制限の内容（通常範囲、第１範囲、第２範囲、第３範囲等）と、入力された選択値と、に対応させて共有選択値を規定することで、遊技者の興趣に沿った演出カスタムを行い易くすることができる。

【７６７７】

さらに、上述した第３５制御例の別例に記載した技術思想、即ち、従業員専用の外部端末Ｇ２０１と外部通信可能に構成されたパチンコ機１０においては、外部端末Ｇ２０１から出力される専用演出カスタム情報を入力したことに基づいて各種演出カスタム可能な選択範囲に制限を設けるように構成しても良い。このように構成することで、同一種別のパチンコ機１０が複数台並設されている遊技場において、遊技者が任意に調整可能な各種演出に一定の制限を設け易くすることができる。よって、遊技場全体における遊技環境を向上し易くすることができる。

【７６７８】

上述した演出カスタム制限機能を用いる際に操作される操作手段を、遊技者が容易に操作可能な操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００等）とした場合には、パチンコ機１０で遊技を行っている最中に自身で体験した演出の内容に基づいてさらに演出カスタムを行う場合において、誤って自身が所望しない演出カスタム内容が決定されてしまうことを抑制し易くすることができる。また、演出カスタム制限機能を用いる際に操作される操作手段を、遊技者が容易に操作することができない操作手段（従業員専用の外部端末Ｇ２０１等）とした場合には、遊技場の遊技環境に一体感を持たせ易くすることができる。

【７６７９】

なお、上述した演出カスタム制限機能を用いて設定される情報（値）については、遊技者が演出カスタム可能な演出の少なくとも一部（パチンコ機１０にて実行される各種演出、または演出を構成する要素の一部）に対して適用されれば良く、各要素に対して個々に制限をかけるものでも良いし、演出カスタム可能な演出全てに対して制限をかけるものでも良い。さらに、遊技者が演出カスタムすることができない演出の少なくとも一部（パチンコ機１０にて実行される各種演出、または演出を構成する要素の一部）に対しても制限をかけるものでも良い。また、上述した技術思想では、演出カスタム制限機能によって演出カスタム可能な範囲に制限が設けられている状況で外部端末Ｇ１０１から演出カスタム情報を受信した場合に、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤを参照して共有選択値を決定可能にしているが、これに限ること無く、所定の出力態様を出力させない状況として、制限の範囲外の演出カスタム情報を受信した場合にその演出カスタム情報を無効にするように構成しても良い。

【７６８０】

なお、本第４変形例では、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに規定されている共有選択値を決定する際に入力された選択値のみを参照しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の結果や、獲得済みの特別図柄の入賞情報（特図保留）の内容や、実行される変動パターン種別や、過去の演出発生状況（演出履歴）といった複

数の要素に基づいて共有選択値を決定可能に構成しても良い。さらに、本第４変形例では、共有選択値として遊技者が任意に選択可能な選択値として選択し得る値を規定することで、共有選択値専用の演出データテーブルを無くし処理負荷の軽減を図っているが、これに限ること無く、遊技者が任意に選択することができない選択値を共有選択値として規定するように構成しても良い。

【７６８１】

カスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤは、遊技者が演出カスタムにて選択した選択値を参照して、演出カスタムのタイプ毎に名称を付与する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図２３０９を参照してカスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤの内容について説明をする。図２３０９はカスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤに規定されている内容を模式的に示した図である。図２３０９に示した通り、カスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤには、一発告知演出頻度に対応する共有選択値と、保留変化期待度に対応する共有選択値と、ウサギキャラ期待度に対応する共有選択値とに対応させて演出タイプとして「超シンプルタイプ」、「シンプルタイプ」、「エンジョイタイプ」、「バランスタイプ」、「ドキドキタイプ」、「知りたがりタイプ」といった演出タイプが規定されている。このように構成することで、複数の演出に対して選択値を選択したことに基づく遊技者の傾向を分かり易く報知することができ、更なる演出カスタムを捗らせることができる。

【７６８２】

＜第３５制御例における第４変形例における制御処理について＞

次に、図２３１０から図２３１２を参照して、本第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。まず、図２３１０を参照して、本第４変形例における外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）の処理内容について説明をする。図２３１０は、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）の処理内容を示したフローチャートである。図２３１０に示した通り、本第４変形例における外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）では、上述した外部通信開始処理（図２２２０のＳ４１５６Ｋ参照）に対して、カスタム設定情報を受信した場合に実行される処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７６８３】

図２３１０に示した通り、本第４変形例における外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が接近しているかを判別し（Ｓ４３０１Ｋｂ）、接近していると判別した場合（Ｓ４３０１Ｋｂ：Ｙｅｓ）は、上述した外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）と同一のＳ４３０２ＫからＳ４３０５Ｋの処理を実行し、Ｓ４３０２Ｋｂの処理へ移行する。一方で、Ｓ４３０１Ｋｂの処理において外部端末Ｇ１０１が接近していないと判別した場合、即ち、外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１に近接している状態が継続していると判別した場合（Ｓ４３０１Ｋｂ：Ｎｏ）は、カスタム設定情報を受信したかを判別する（Ｓ４３０２Ｋｂ）。Ｓ４３０２Ｋｂの処理において、カスタム設定情報を受信したと判別した場合は（Ｓ４３０２Ｋｂ：Ｙｅｓ）、カスタム情報受信中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３ｋｂ）、待機中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０４Ｋｂ）、本処理を終了する。また、Ｓ４３０２Ｋｂの処理において、カスタム設定情報を受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０２Ｋｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本処理において、外部端末Ｇ１０１が接近したと判別した場合には、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されているパチンコ機１０に対応する簡易データ（簡易キャラ画像や機種名）を第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂから外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成している。これにより、外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２にてキャラアイコンＧ３１が表示される。なお、本第４変形例では、カスタム設定情報を外部通信開始処理（第２通信モジュールＭ２０１との間で外部通信が実行される第１の段階状況）にて外部通信するように構成しているが、これに限ること無く、第１通信モジュールＭ１

０１との間で外部通信が実行される場合にカスタム情報を外部通信するように構成しても良い。

【７６８４】

次に、図２３１１を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋｂ）の処理内容について説明をする。図２３１１は、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１５２Ｋｂ）は、上述した第３５制御例における外部通信中処理（Ｓ４１５２Ｋ参照）に対して、カスタムコマンドを受信した場合にカスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図２３１２を参照して、カスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）の処理内容について説明をする。図２３１２は、カスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）の処理内容を示したフローチャートである。このカスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）では、演出カスタムとしてオリジナルカスタムが行われた場合における各種処理が実行される。

【７６８５】

具体的には、図２３１１に示した通り、カスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）が実行されると、まず、オリジナルカスタムに関するカスタム情報を受信したかを判別し（Ｓ４５５１Ｋｂ）、オリジナルカスタムに関するカスタム情報を受信していないと判別した場合は（Ｓ４５５１Ｋｂ：Ｎｏ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに格納し（Ｓ４５５２Ｋｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５５１Ｋｂの処理において、オリジナルカスタムに関するカスタム情報を受信したと判別した場合は（Ｓ４５５１Ｋｂ：Ｙｅｓ）、入力された情報（オリジナルカスタムに関するカスタム情報）を用いてカスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤを参照して共有値を決定し（Ｓ４５５３Ｋｂ）、決定した共有値をカスタム情報記憶エリア２２３Ｋｅに格納し（Ｓ４５５４Ｋｂ）、共有値を用いてカスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂを山椒うしてカスタムタイプを決定し（Ｓ４５５５Ｋｂ）、決定したカスタムタイプをカスタム情報記憶エリアに格納し（Ｓ４５５６Ｋｂ）、決定したカスタムタイプに対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５５７Ｋｂ）、本処理を終了する。

【７６８６】

以上、説明をした通り、本第３５制御例、及び第３５制御例の各変形例におけるパチンコ機１０は、従来のパチンコ機１０と同様に遊技者により実行される遊技によって多くの特典（賞球）の獲得を目指しながら、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で様々な情報を送受信可能に構成している。具体的には、外部端末Ｇ１０１を用いて遊技者に適した遊技環境情報（パチンコ機１０から出力される音量や光量のレベル、パチンコ機１０にて実行される変動演出に対する当たり当選期待度等）を予め入力しておき、パチンコ機１０にて遊技を行う場合に外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと遊技環境情報に対応する信号を出力するだけで、遊技環境情報を受信したパチンコ機１０が遊技者に適した遊技環境を設定するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の遊技を行う前に自身に適した遊技環境をパチンコ機１０に設けられている操作手段（枠ボタン２２等）を直接操作する煩わしさを軽減することができる。また、パチンコ機１０の操作手段（枠ボタン２２等）を直接操作しなくても自身に適した遊技環境を設定することができるため、衛生面でも効果がある。

【７６８７】

さらに、パチンコ機１０からは外部端末Ｇ１０１と接続されている期間中（外部通信中）に実行された遊技の結果や、実行された変動演出の内容に関する遊技情報や、獲得した遊技情報によって付与条件が成立した特典情報（特典映像等）を外部端末Ｇ１０１へと出力可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０での遊技を終えた後も外部端末Ｇ１０１へと出力された各種情報（遊技情報、特典情報）を見ることが可能となる。よって、遊技者に次の遊技を行わせ易くすることができパチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。なお、本第３５制御例のパチンコ機１０では、遊技情報として、外部通信中に実行された遊技の結果（判別回数、当たり回数、獲得遊技球数等）を

累積した情報を外部通信接続解除時に出力するように構成しているが、これに限ること無く、累積した情報を特定タイミング、例えば、外部通信の経過時間を計測する計測手段を設け、その計測手段が所定時間（例えば、３０分）の経過時間を計測したことに基づいて累積した情報を出力したり、特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合や特定の当たり当選（大当たり当選）となったことに基づいて、前回の当たり遊技（大当たり遊技）が終了してから累積した情報を出力したりするように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０で遊技をしている最中にも外部端末Ｇ１０１を用いて遊技情報を確認することができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、本第３５制御例のパチンコ機１０とは異なり、情報が更新される毎に更新分の情報を外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成し、外部端末Ｇ１０１で入力された情報を累積するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で実行される情報の送受信回数は増加するが、外部端末Ｇ１０１側に個々の情報を記憶させることができるため、遊技者が所望する情報の分析を行い易くすることができる。

【７６８８】

従来より、パチンコ機１０等の遊技機において、外部端末と通信可能に構成し、実際に行われた遊技に関する情報を外部端末へと送信することで外部端末を有する遊技者に対して遊技に関する様々な情報を提供可能に構成したものがある。このように構成された従来型の遊技機では、例えば、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信を用いて情報の送受が行われていた。しかしながら、上述した近距離通信機能を用いて外部端末と遊技機とを接続する際に、遊技者に対して煩雑な作業を行わせる必要があった。具体的には、多数の遊技機が設置されている遊技場では、各遊技機が横並びに数十台設置（島設置）されており、更に、遊技機が数十台設置されている島が、遊技者が通行可能な幅を有する通路を挟んで複数設置されるように構築されているため、島間の通路に立っている状態や、各遊技機に対応する座席に着席している状態にて近距離通信を実行しようとした場合に、通信範囲内に複数台の遊技機が存在してしまい、通信対象となる遊技機を遊技者が任意の作業で選択する必要があった。

【７６８９】

これに対して、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０に近距離無線通信を搭載した第１通信制御装置Ｃ２０１と、超近距離無線通信を搭載した第２通信制御装置Ｃ３０１と、を有しており、第２通信制御装置Ｃ３０１と外部端末Ｇ１０１との通信によって、遊技者が接続したいパチンコ機１０を特定し、特定されたパチンコ機１０の第１通信制御装置Ｃ２０１と、外部端末Ｇ１０１とが自動的に外部通信接続されるように構成しているため、パチンコ機１０が複数台設置されている遊技場内において、遊技者が遊技を行おうとするパチンコ機１０と遊技者自身が保有する外部端末Ｇ１０１との通信接続を容易に行うことができる。

【７６９０】

従来より、パチンコ機等の遊技機において、異なる種類の遊技機との互換性が高い枠部材と、個々の遊技機専用となり異なる種類の遊技機との互換性が低い盤部材とを組み合わせることで構成される遊技機が知られている。このように構成することで、新たな遊技機を設置する場合において、既存の遊技機で用いられていた枠部材を新たな遊技機へと流用することが可能となり、新たな遊技機を設置する際のコストを下げることができるため、新たな遊技機を用いた遊技を遊技者に体験させ易くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。しかしながら、遊技機を形成する複数の部材のうち他の種類の遊技機へと流用可能に構成した場合には、遊技機として適切では無い部材の組合せが生じてしまうという問題点があった。

【７６９１】

また、従来より、遊技機を用いた遊技の自由度を高めるために、遊技機と外部端末とを通信可能に構成し、外部端末を用いて自由度の高いカスタム遊技を提供可能に構成したものがある。このように、外部端末と通信可能に構成された遊技機において、例えば、外部

端末と通信可能なモジュールが搭載されている部材と、他の部材とが適切に組み合わされていない場合等では、実際に行われている遊技の内容と、外部端末を用いて行われるカスタム遊技の内容とに相違が生じてしまうという事態が発生してしまうという問題があった。

【７６９２】

これに対して、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０に電源を投入する際に、遊技盤１３側が保有する固有情報（固有コード）と、内枠１２側が保有する固有情報（固有コード）と、を判定する処理を実行することで、パチンコ機１０が適切に組み合わされているかを事前に判別可能に構成し、適切に組み合わされていない場合には、外部端末Ｇ１０１との外部通信が行われないように構成しているため、外部端末Ｇ１０１を操作することで遊技者が所望するカスタム遊技に関するカスタム情報を外部通信中のパチンコ機１０に対して出力した場合に、適切なカスタム設定を実行することができる。

【７６９３】

さらに、パチンコ機１０に電源を投入する際に、遊技盤１３側が保有する固有情報（固有コード）と、内枠１２側が保有する固有情報（固有コード）と、を判定する処理を実行する際に、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１の全てを用いた情報の送受信、即ち、外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信にて用いられる各種装置の全てを用いた情報の送受信を実行した上で各固有情報（固有コード）が適正であるか否かの判別を行うように構成しているため、外部通信可能な状況でるにも関わらず、パチンコ機１０内での情報を伝達経路に不具合が生じており正常に情報を送受信できないといった不具合が発生することを抑制することができる。

【７６９４】

従来より、パチンコ機等の遊技機において、外部端末と通信可能に構成し、実際に行われた遊技に関する情報を外部端末へと送信することで外部端末を有する遊技者に対して遊技に関する様々な情報を提供可能に構成したものがある。このように構成された従来型の遊技機では、外部端末と遊技機との通信を接続した後に実行された遊技情報のみを遊技者に提供可能に構成されているため、外部端末と遊技機との通信を接続させる作業（通信接続作業）を行う必要があった。そして、通信接続作業を行うことで外部端末と遊技機との通信が接続している状況（通信接続状況）となったことに基づいて、遊技機が有する所定情報（初期情報）が外部端末へと送信され外部端末側で遊技中の遊技機に関する所定情報を視認できるものであった。

【７６９５】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、通信接続状況を創出したタイミングによらず、固定量の所定情報を外部端末へと送信するように構成しているため、例えば、遊技機にて多種な制御処理が実行されていない非遊技期間にて通信接続作業を行った場合も、遊技機にて多種な制御処理が実行されている遊技期間にて通信接続作業を行った場合も、固定量の所定情報（初期情報）を外部端末へと送信する制御処理が実行されてしまうため、遊技期間にて通信接続作業を行った場合には、一時的に遊技機が実行する制御処理の量が増加してしまうという問題があった。

【７６９６】

上述した問題を解決するために、上述した第３５制御例に対して以下の技術思想を追加したパチンコ機１０が考えられる。例えば、図２２１２を参照して説明をした通り、音声ランプ制御装置１１３が接続開始情報を受信した場合に、現在の遊技状況（デモ中、特図変動中、大当たり遊技中等）を判別し、その判別結果に基づいて、パチンコ機１０における制御処理量を特定する処理を実行する。そして、制御処理量が特定量（例えば、上限の２０％以下）である場合には、外部通信が開始された場合に出力可能な初期情報（機種名、台番、過去の遊技履歴等）の全データを含む情報データを出力し、制御処理量が特定量よりも多い場合には、初期情報の一部（機種名、台番等）データで形成される情報データを出力する手段を設ける。このように、外部通信接続が開始された時点における遊技状況

に応じて、初期情報として外部端末Ｇ１０１に向けて出力される情報のデータ量を変更可能に構成することで、パチンコ機１０にて実行される全制御処理の処理量が上限となる（上限に近付く）ことを抑制することができ、円滑な遊技を遊技者に提供し易くすることができる。なお、初期情報として一部データのみが出力された場合には、初期情報に含まれる全データのうち、出力済のデータと、未出力のデータと、を区分け可能な処理を実行し、パチンコ機１０にて実行される制御処理量が少なくなったタイミングで未出力のデータを出力する手段を設けることで、遊技中の遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１に全データを確実に出力することができる。

【７６９７】

また、上述した第３５制御例では、外部通信が開始された時点でパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が所定回数の遊技（例えば、２０回の特別図柄抽選）を実行した場合に初期情報を出力するように構成しても良い。つまり、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者は、極力遊技者に有利なパチンコ機１０で遊技を行うために、複数台設置されているパチンコ機１０の中から自分に適したパチンコ機１０を探す行為を繰り返し行い、自分に適したパチンコ機１０が見つかるまで複数のパチンコ機１０にて少量の遊技を行いながら移動することが一般的である。よって、外部通信が開始された直後に初期情報を出力する処理を行った場合には、外部端末Ｇ１０１にて初期情報を正常に受け付けるまでの期間が経過するよりも前に遊技者が他のパチンコ機１０へと移動してしまう事態が発生してしまう虞があった。この場合、パチンコ機１０においては、無用な制御処理（初期情報を出力する処理）が頻繁に実行され、処理負荷が増加してしまうと共に、遊技者においては、初期情報の受信が完了するまで次のパチンコ機１０へと移動し難い状況が創出されてしまうため、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうという問題があった。

【７６９８】

これに対して、外部通信が開始されてから所定回数の遊技が実行された場合に初期情報を出力するように構成する技術思想を用いた場合には、少量の遊技のみでパチンコ機１０の遊技を終了する遊技者に対しては外部通信が開始されたとしても初期情報を出力することが無くなるためパチンコ機１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。なお、このような技術思想を用いた場合には、例えば、外部通信が開始された直後には、外部通信が開始されたことを示す情報（第１通信制御装置Ｃ２０１から出力される応答信号に対応する情報）に基づく表示態様と、初期情報を獲得するまでの条件を示す表示態様と、が外部端末Ｇ１０１の表示画面に表示されるように構成すると良い。このように構成することで、外部通信が開始された事実を遊技者に把握させ易くすることができると共に、初期情報を獲得するために必要な条件を分かり易く把握させることができるため、外部通信による情報の送受信に不具合が発生していると誤解してしまうことを抑制することができる。

【７６９９】

なお、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信中に実行された遊技の内容や演出内容に基づいて特典情報（特典映像等）を外部端末Ｇ１０１へと出力可能に構成することで、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信を遊技者に意欲的に行わせるように構成しているが、特典情報の付与条件として別の条件を設けても良く、例えば、外部通信接続が開始されるタイミングによって成立し得る特典付与条件や、外部通信接続が行われる際に実行される抽選によって当選した場合に成立する特典付与条件や、所定期間（例えば３０日間）内で外部通信接続した回数が特定回数（例えば、５０回）に到達した場合に成立し得る特典付与条件や、外部端末Ｇ１０１に記憶されている外部通信履歴に基づいて、特定範囲に設置されているパチンコ機１０に対して複数回外部通信接続を行ったと判別した場合に成立し得る特典付与条件を設けても良い。さらに、特典付与条件が成立した場合に付与される特典として、第３５制御例におけるパチンコ機１０のように、成立した付与条件に対応した特典情報が付与されるのでは無く、遊技者が任意に特典情報を選択可能に構成しても良い。また、特典付与条件の成立回数を累積可能な累積手段

を外部端末Ｇ１０１に設け、累積手段によって累積された累積情報を外部通信中のパチンコ機１０に対して出力可能な手段を設け、パチンコ機１０において受信した累積情報に基づいて特典情報を決定可能に構成しても良い。さらに、付与される特典として、パチンコ機１０の遊技結果に直接影響が無い映像データ等以外にも、パチンコ機１０の遊技結果に直接影響のある特典（大当たり遊技の付与、賞球の付与等）を付与するように構成しても良い。

【７７００】

また、上述した第３５制御例における第１変形例について説明をする。上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、１人の遊技者が外部通信中は、他の遊技者が別の外部端末Ｇ１０１（２台目）を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知部に近づけたとしても、検知結果を無効にする処理が実行されるように構成していた。つまり、遊技中の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１（１台目）のみ外部通信接続可能に構成していた。これに対して、本第３５制御例における第１変形例では、実際に遊技を行っていない遊技者（既に遊技中であるため遊技を行うことが出来ない遊技者）が有する外部端末Ｇ１０１（２台目）とも外部通信接続が可能となるように構成している点で相違している。このように構成することで、現在遊技中の遊技者が遊技を終了した場合に、優先して特定の遊技者（２台目の外部端末Ｇ１０１を保有している遊技者）に対して遊技を提供し易くすることができる。

【７７０１】

また、上述した第３５制御例、第３５制御例における各種変形例、第３５制御例における各処理の別例については、適宜組合せても良い。さらに、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを用いた外部通信を行う場合において、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、２段階の認証（第２通信モジュールＭ２０１を用いた認証、第１通信モジュールＭ１０１を用いた認証）を行うように構成しているが、これに限ること無く、１段階の認証で外部通信接続を行ったり、３段階以上の認証で外部通信接続を行ったりしても良い。さらに、上述した第３５制御例では、パチンコ機１０を形成する内枠１２側に第２通信モジュールＭ２０１を設け、遊技盤１３側に第１通信モジュールＭ１０１を設けた例を示しているが、これに限ること無く、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１を内枠１２側に設けても良いし、第１通信モジュールＭ１０１、及び、第２通信モジュールＭ２０１を遊技盤１３側に設けても良い。また、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１とを別体でパチンコ機１０に配設しているが１つのモジュール機構として、超近距離無線通信機能と、近距離無線通信機能と、を有したモジュール機構を採用しても良い。

【７７０２】

＜その他記載＞

従来より、特定の遊技期間（例えば、大当たり遊技期間）において、楽曲を再生すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面に再生されている楽曲に対応する歌詞を表示することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させるものがある。

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。具体的には、大当たり遊技が実行され、楽曲の再生タイミングが到来した場合には、音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置２２６に対して対応する楽曲の音声データを再生（出力）するためのコマンドを出力し、表示制御装置１１４に対しては、大当たり遊技の進行状況に合わせて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示内容を示すコマンドを出力するように構成しているため、楽曲の再生と、歌詞の表示とは、開始タイミングを合わせることは可能であるが、それ以降において楽曲の再生状況と、歌詞の表示状況とを同期させることができず、楽曲再生処理、或いは、歌詞の表示処理にて処理が停滞した場合等に再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。

また、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうことを懸念して、最初から歌詞を表示しない構成を有しているパチンコ機１０もあるが、再生されている楽曲の歌詞が表示されないことで、楽曲の意味を遊技者が把握できず演出効果が低下してしま

うという問題があった。
　これに対して、従来型のパチンコ機１０と同様に、楽曲の再生タイミングに合わせて歌詞表示を行い、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレ得る事象が発生した場合にのみ歌詞を非表示にするように構成している。そして、歌詞を非表示する事態が発生した場合には、再生されている楽曲に関する情報（歌詞とは異なる情報）を歌詞の代わりに表示するように構成すると良い。
　このように構成することで、再生されている楽曲と、表示されている歌詞とがズレてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができると共に、歌詞が非表示となったとしても演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。
【７７０３】
　＜記載技術まとめ＞
　＜まとめ甲＞
　遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン２２）と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段（バトル演出における第２パート演出にて特別図柄抽選の結果に応じて操作有効期間を決定する処理）と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に、前記操作手段に対して所定の前記操作が実行されたことを判別可能な操作判別手段（長押し操作を判定する処理）と、その操作判別手段により前記所定の操作が実行されたと判別されたことに基づいて、演出態様（ＨＰ値）を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段（ＨＰ値の減少に応じてＨＰゲージ８９０の表示態様を可変させる処理）と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段（残ＨＰ値が０となった場合に処理演出を実行する処理）と、を有した遊技機において、前記演出態様を可変させることが可能な第１期間（非減少期間が設定されていない期間）と、その第１期間よりも前記演出態様を可変させることが困難な第２期間（非減少期間）とを、前記演出態様を可変させることが可能な状態（残ＨＰ値が最終ＨＰ値では無い状態）で実行される前記所定の操作（長押し操作）に基づいて決定可能な期間決定手段（非減少期間の突入抽選）を有することを特徴とする遊技機甲１。
【７７０４】
　＜まとめ乙＞
　遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作手段に対して所定期間継続して操作が実行される継続操作が実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記継続操作が実行されていると判別されている間、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記継続操作を第１期間継続して実行する場合の方が、前記第１期間よりも短い第２期間で前記継続操作を終了する場合よりも、前記演出態様を前記第２態様へと可変させ易い第１演出制御（非減少期間が設定されていない場合における長押し操作に基づくＨＰ値を減少させる制御）と、前記継続操作を第１期間継続して実行する場合よりも、前記第１期間よりも短い第２期間で前記継続操作を終了する場合の方が、前記演出態様を前記第２態様へと可変させ易い第２演出制御（非減少期間が設定されている状態において、長押し操作を中断することで非減少期間を解除する制御）と、を実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機乙１。
【７７０５】
　＜まとめ丙＞
　遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段による判別結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第

１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、その演出可変手段によって前記演出態様を可変させることが可能となる最終態様を前記複数の態様の中から決定可能な最終態様決定手段（最終ＨＰ値を決定する処理）と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行条件として、第１実行条件が成立した場合（押下操作と判別された場合）と、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合（長押し操作と判別された場合）とで、異なる可変態様で前記演出態様を前記最終態様へと可変させるものであることを特徴とする遊技機丙１。

【７７０６】

＜まとめ丁＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定（チャンス予告演出を実行するか否かを決定する抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出の演出態様を決定）と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判別手段による前記判別結果に関わらず前記第１演出態様を前記演出態様として決定する第２決定（演出実行カウンタ２２３ａａｈの値に基づいて強制的にチャンス予告演出の演出態様を決定）と、を実行可能であることを特徴とする遊技機丁１。

【７７０７】

＜まとめ戊＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第１演出態様が決定されたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定と、前記特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第１演出態様を決定する第２決定（チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている外れ演出に用いられた演出態様を当たり演出に用いる処理）と、を実行可能であることを特徴とする遊技機戊１。

【７７０８】

＜まとめ己＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に

報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基づいて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第１有効期間と、その第１有効期間よりも長い第２有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第２有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機己１。

【７７０９】

＜まとめ庚＞

取得条件の成立に基づいて取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記取得情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記取得手段が前記取得情報を取得し易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも取得し難い第２遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により実行される複数回の前記判別の結果に関する情報に基づいて演出態様が決定される期間演出を実行可能な期間演出実行手段（残確変回数が２０回以降に実行される各モード演出を実行する手段）を有し、前記遊技機は、前記期間演出の前記演出態様を決定する際に参照される前記情報に含まれる前記判別の範囲を異ならせる（先読み結果を対象にするか否かを決定、遊技者によって範囲を選択）ことが可能であることを特徴とする遊技機庚１。

【７７１０】

＜技術思想まとめ１＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、上述した各制御例の一部では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設けており、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。

さらに、上述した各制御例の一部では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選、或いは、時短当選が成立可能となり、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選が成立可能となる。即ち、時短当選の有無が判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立し易くなるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

加えて、上述した第２制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。

つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態にて保留記憶された第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行させるために、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

上述した各制御例の一部では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

具体的には、第１時短の終了条件として設定される時短回数よりも第２時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。

なお、上述した各制御例の一部では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、第２特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。

次に、上述した第２制御例の第１変形例は、通常状態が設定されている場合に実行される第１特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で上述した第２制御例と相違している。

上述した第２制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第２特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊

技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。
しかしながら、上述した第２制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。
これに対して、上述した第２制御例の第１変形例では、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。
さらに、上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。
これに対して、上述した第２制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数１回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第１変形例では、上述した第２制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。
さらに、上述した第２制御例の第１変形例では、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第１変形例では、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第１特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数１回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。
つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図２保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。
次に、上述した第２制御例の第２変形例では、上述した第２制御例に対して更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第１時短又は第２時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第１時短中に大当たり当選した場合と、第２時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、１回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（２Ｒ大当たり）を実行可能に構成し、その２Ｒ大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第１時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第２時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。
加えて、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短が設定される過程において実

行される変動演出と、第２時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第１時短が設定される大当たり当選（２Ｒ大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、２Ｒ大当たり遊技が終了するまでの第１期間と、第２時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第２期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。

このように構成することで、第１時短が設定される場合と、第２時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

なお、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合における特別図柄抽選において大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能な技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成してもよい。例えば、時短状態が設定されており、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）が残り１０回である場合に時短当選し、時短種別として時短回数５０回の時短状態が設定された場合には、時短回数の残り回数が５０回に増加する。つまり、時短状態が設定されている状態において新たに時短当選した場合には、残時短回数（時短状態が継続する期間）が更新される構成である。このように、時短当選により残時短回数（時短状態が継続する期間）が更新されるため、遊技者に時短状態がいつまで継続するのかを把握させ難くすることが可能となる。

なお、時短回数を更新させる場合において、現状の残時短回数よりも時短回数が多くなるように更新（有利更新）される場合と、少なくなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成してもよい。具体的には、設定される時短回数を異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００回）し、時短Ｃが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１回）するように構成する。例えば、時短Ａが設定され残時短回数が９０００回となった場合に時短当選し、時短Ｂが設定されると、残時短回数が１００回に減少するため遊技者にとっては不利更新となる。一方、時短Ａの残時短回数が５０回となった場合に時短当選し時短Ｂが設定されると、残時短回数が１００回に増加するため遊技者にとっては有利更新となる。また、時短Ｂが設定されている場合に時短当選し、時短Ａが設定されると残時短回数が１０００００回に増加するので有利更新となり、時短Ｃが設定されると残時短回数が１回に減少するため不利更新となる。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成する。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。

なお、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成してもよい。具体的には、時短回数１００００回が設定される時短Ａ、時短回数１００回が設定される時短Ｂ、時短回数３００回が設定される時短Ｄを規定する。この場合、時短Ａ、時短Ｄ、時短Ｂの順に遊技者に有利な時短種別であると言える。通常状態において時短当選した場合または大当たり当選を経由して時短状態が設定される場合には１００％時短Ｂ設定され、時短Ｂが設定されている場合に時短当選した場合の時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｄの設定割合を「２：３：５」で構成し、時短Ｄの

時短状態中に時短当選した場合の時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｄの設定割合を「５：１：４」で構成し、時短Ａの時短状態中に時短当選した場合の時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｄの設定割合を「８：１：１」となるように構成する。つまり、大当たり当選を経由して時短状態が設定される場合よりも、大当たり当選する前に時短当選した場合の方が有利な時短種別が設定され易く、連続して時短当選すればするほど段階的に有利な時短種別の時短状態へと移行し易い構成である。このように構成することで、大当たり当選することなく連続して時短当選した遊技者に有利な特典を付与し易くなるため、長期間大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

なお、大当たり当選することなく、連続して時短当選した場合には段階的に有利な時短種別が設定される技術思想について上述したが、これに限るものではなく、遊技者に最も有利な時短種別である時短Ａが設定されている場合には、時短Ａ以外の時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別（例えば、上述した時短Ｃ）へと移行し易くなるように構成してもよい。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて段階的に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成する。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

なお、時短状態が設定されている状態で時短抽選を実行可能に構成したパチンコ機１０、即ち、時短状態が設定されている状態で新たな時短状態の設定条件が成立した場合（時短当選した場合）における処理内容として、既に設定されている時短状態の残時短回数に関わらず、新たな時短状態を設定する処理を実行する構成について上述したが、これに限るものではなく、既に設定されている時短状態の残時短回数（残時短期間）と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数（時短期間）とを判別し、その判別結果に基づいて、新たな時短状態を設定するか否かを決定する処理を実行するように構成しても良い。具体的には、既に設定されている時短状態の残時短回数が１０回である場合に、時短回数５０回が設定される時短種別の設定条件が成立した場合には、残時短回数よりも新たに設定条件が成立した時短種別の時短回数の方が多いので、新たな時短状態を設定する。一方で、既に設定されている時短状態の残時短回数が８０回である場合に、時短回数５０回が設定される時短種別の設定条件が成立した場合には、残時短回数よりも新たに設定条件が成立した時短種別の時短回数の方が少ないので、新たな時短状態を設定せずに残時短回数の更新を実行しない。つまり、時短状態中の時短当選により遊技者が有利となる場合には新たな時短状態を設定し、遊技者が不利となる場合には新たな時短状態を設定しない構成である。このように構成することで、時短当選によって遊技者が不利となる状況が生起して遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

なお、既に設定されている時短状態の残時短回数と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数との差分を算出し、その差分に対応する情報（時短回数）を、既に設定されている時短状態の残時短回数に加算（減算）する処理を実行するように構成しても良い。具体的には、時短状態中に新たに時短当選した場合に、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間（時短回数）を計測するためのカウンタ（時短中カウンタ）に既に設定されているカウンタ値と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数との差分を算出し、その差分に対応するカウンタ値を時短中カウンタに加算（減算）する。この場合、時短中カウンタのカウンタ値が加算されたか減算されたかによって、第３図柄表示装置８１において表示されている残時短回数を更新する演出として、残時短回数を増加させることを報知する演出であるチャンス演出と、残時短回数を減少させることを報知する演出であるピンチ演出と、を実行するとよい。このように構成することで、時短状態において遊技者に提供される演出のバリエーションを増やすことができる。

また、既に設定されている時短状態が終了するまで、新たに設定条件が成立した時短状態が設定されることを待機させる処理を実行可能に構成しても良い。この場合、既に設定されている時短状態が終了するまでの間に、時短状態の設定条件が複数成立した場合には、設定条件が成立した全ての時短状態を順に設定するように構成しても良いし、待機中の

時短状態のうち、特定の時短種別の時短状態のみ所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶されている時短状態のみを順に設定するように構成しても良い。このように構成することで、既に設定されている時短状態の残時短回数が多く残っている場合に新たに時短当選しても、その残時短回数分の特別図柄変動を実行した後に新たな時短状態が設定されるので、時短当選したタイミングにかかわらず遊技者に付与された特典（時短状態）を最大限楽しませることができる。

なお、通常状態以外の遊技状態においても特別図柄抽選において時短当選可能な技術思想、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とを発生させる技術思想、および有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなる技術思想を、上述した各制御例に適用して勿論良く、また、時短状態の設定条件として、低確率状態において大当たりに当選することなく所定の天井抽選回数に到達したことに基づいて、時短状態を付与する等の所定の特典（天井特典）を付与する技術思想を適用しても良い。

次に、上述した第３制御例では、１回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している。また、上述した第３制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

具体的には、通常状態における第１特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第２制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で１００００回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、上述した第３制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。

【７７１１】

このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。

また、上述した第３制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。

加えて、上述した第３制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミング

と、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。

また、上述した第３制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。

上述した第３制御例のように、１回の特別図柄抽選が実行されることに基づいて、複数の特典を重複して付与可能な構成を、上述した各制御例に適用しても勿論良く、例えば、１回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、大当たり抽選と時短抽選とに重複して当選可能に構成する技術思想を適用しても良いし、上述した第２制御例から第３制御例に対して、所謂天井特典に関する技術思想（低確率状態において大当たりに当選することなく所定の天井抽選回数に到達したことに基づいて、時短状態を付与する等の所定の特典を付与する技術思想）を適用しても良い。

例えば、第３制御例に対して、天井特典に関する技術思想を付加した場合には、１回の特別図柄抽選が実行されることにより最大で３つの異なる特典（大当たり当選、時短当選、天井特典）を遊技者に付与することが可能となり、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果により興味を持たせることができる。また、この場合、付与され得る３つの特典を全て提供可能に構成しても良いし、少なくとも１の特典が破棄されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な特典を提供してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【７７１２】

＜技術思想まとめ２＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第２制御例のパチンコ機１０によれば、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第２制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通

図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。

また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第２制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。

さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

さらに、上述した第２制御例では、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。

つまり、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。

なお、上述した第２制御例では、第１特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

さらに、この場合、図１７０に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特

定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。

より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。

次に、上述した第３制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図１５６参照）。これにより、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第３制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図１４７（ｂ）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第３制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。

また、上述した第３制御例では、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。

次に、上述した第２制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図１３２（ｂ）参照）。よって、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

なお、上述した第２制御例の第２変形例では、設定種別（第１時短と第２時短）に応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、

遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。
さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、上述した第２制御例や第２制御例の第１変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。
加えて、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図１３０、及び図１３１参照）。つまり、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（図１３０（ａ）参照）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（図１３０（ｂ）参照）を実行するように構成している。
より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。
なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に実行される特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行う技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている場合の特別図柄抽選においても時短抽選を実行可能に構成してもよい。
また、このように構成する場合、時短当選した際に設定されている遊技状態に応じて設定される時短状態の時短種別を異ならせるとよい。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００回）し、時短Ｃが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１回）するように構成する。この場合、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの順に遊技者に有利な時短種別となる。そして、時短当選した場合の遊技状態が通常状態である場合には時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの設定割合が「３：６：１」となるように規定し、時短状態である場合には「６：３：１」となるように規定し、確変状態である場合には「１：２：７」となるように規定する。つまり、時短状態が設定されている場合に時短当選すると、時短状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も有利な時短Ａが設定され易く、確変状態が設定されている場合に時短当選すると、確変状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も不利な時短Ｃが設定され易く構成する。このように構成することで、時短状態中に時短当選した場合には、時短回数の多い時短種別が設定され易くなるため、大当たり遊技が実行され易くなり、確変状態が設定されなくても遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。一方、確変状態中に時短当選した場合には、時短回数の少ない時短種別が設定され易くなるため、遊技者が過剰に有利になることを抑制することができるとともに、時短当選する前に大当たり当選しないと確変状態よりも不利な遊技状態に移行するという新たな遊技性を提供することができる。なお、特定の遊技状態で時短当選した場合のみ設定される時短種別を規定しても良い。例えば、時短Ａは通常状態および時短状態でしか

設定されず、時短Ｃは確変状態でしか設定されないように構成する。このように構成することで、設定されている遊技状態によって、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性の異なる遊技性を提供することができる。

なお、何れの遊技状態が設定されている場合であっても時短当選確率（時短抽選において時短当選する確率）を同一に規定しても良いし、設定されている遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせても良い。例えば、通常状態が設定されている場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５１～２００」であれば時短当選し、確変状態では「５１～５３」、時短状態では「５１～５００」で時短当選するように構成する。つまり、時短状態が設定されている場合は、時短状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し易く、確変状態が設定されている場合は、確変状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し難い構成である。このように構成することで、確変状態では遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制し、時短状態では時短終了条件が成立する前に新たな時短状態が設定され易くなるため、通常状態に移行する前に大当たり当選し易くなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

以上、説明をした各実施形態、或いは各制御例に用いたパチンコ機１０の構成として、以下の構成を用いても良い。

【７７１３】

＜普通図柄の高確率状態に関する構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していたが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の設定契機を設けても良く、例えば、大当たり当選することなく特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率の分母の値の２倍）に到達した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり当選しない特別図柄抽選（変動）が繰り返し実行される状況、即ち、遊技者の遊技意欲が低下し易い状況が発生した場合に、遊技者に有利な特典（普通図柄の高確率状態）を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

また、上述した設定契機を成立させるための要素である特別図柄変動の実行回数を、遊技状況に応じて可変可能に構成しても良く、例えば、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成しても良い。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の種別に応じて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される期待度を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることができる。

なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている第２確変状態のほうが、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選し易いため（特別図柄抽選の大当たり確率が高いため）、第２確変状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成すると良い。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、普通図柄の高確率状

態を設定するための設定契機の成立のし易さを同程度にすることが可能となる。
一方、第２確変状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合のほうが、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。つまり、特別図柄の確率状態においても遊技者に不利な低確率状態が設定されている通常状態（遊技者に最も不利な遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くすることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行され難くすることができる。また、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する設定契機に基づいて普通図柄の高確率状態が設定され易くなるため、大当たり当選すること無く普通図柄の高確率状態が設定されるという意外性のある遊技を遊技者に提供し易くすることができる。
さらに、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を異ならせるように構成した場合において、設定されている遊技状態の一部において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得ない（し難い）遊技状態を設けても良く、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）として複数の種別（例えば、通常ＡＡ、通常ＡＢ）を設定可能に構成し、通常ＡＡの遊技状態が設定されている場合よりも、通常ＡＢの遊技状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くなるように構成しても良い。
このように構成することで、通常状態が設定されている遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるか？或いは、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得る遊技状態であるか？を、予測させながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、この場合、現在設定されている遊技状態（種別毎の遊技状態）が、普通図柄の高確率状態の設定契機が成立し易い遊技状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能な演出を実行可能に構成すると良い。
さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了に設定される遊技状態）が遊技者に有利となり易い遊技仕様を有する遊技機においては、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を示す情報と、特別図柄抽選の抽選結果を示すための情報（又は、特別図柄抽選の抽選結果を事前に判別した事前判別結果（先読み結果）を示すための情報）と、に基づいて演出態様を異ならせた演出を実行可能に構成すると良い。
例えば、特別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を決定する際に、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を参照し、残特別図柄変動回数が少ない場合、即ち、普通図柄の高確率状態が間もなく設定される第１状況と、残特別図柄変動回数が多く場合、即ち、普通図柄の高確率状態が暫く設定されることが無い第２状況と、で異なる演出態様が決定されるように構成し、第１状況のほうが、第２状況よりも、遊技者に有利な状況であることを報知可能な演出態様でリーチ演出が実行され易くなるようにリーチ演出の演出態様を決定すると良い。
このように構成することで、大当たり当選を示唆するためのリーチ演出が実行されるタイミングと、普通図柄の高確率状態が設定されるタイミングと、によって異なる演出態様のリーチ演出を実行することが可能となるため、様々な演出態様でリーチ演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。加えて、実行されるリーチ演出の演出態様に基づいて、リーチ演出が実行されたタイミングの有利度合い（普通図柄の高確率状態が設定される直前であるか否か）を遊技者に把握させることが可能となるため、実行中のリーチ演出の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）となることを遊技者に期待させるという斬新な演出を提供することができる。
また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が１００回実行された場合に、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成し

ている場合であって、普通図柄の低確率状態中に大当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態中に大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成した遊技機において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能に構成し、且つ、特定演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選していることを示唆する第１演出態様と、単に大当たり当選を示唆する第２演出態様と、を決定可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数に関わらず、第１演出態様の特定演出が実行される頻度を固定し、第２演出態様の特定演出が実行される頻度を、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数が少なくなるほど低くするように構成しても良い。

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近付くほど、特定演出が実行された場合における第１演出態様の選択割合を高くすることができるため、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近い状態（例えば、前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数が９０回～９９回の間）において特定演出が実行された場合であっても、遊技者を落胆させること無く、特定演出の演出結果に興味を持たせることができる。

また、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定するための回数抽選手段を設け、その回数抽選手段の抽選結果に基づいて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定しても良い。この場合、例えば、回数抽選手段により決定され得る実行回数の範囲として、最も設定契機が成立し易い実行回数として、特別図柄変動の実行回数が「０」を決定可能に構成すると良い。

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、実質、普通図柄の高確率状態が設定された場合と同一の遊技状態を設定することが可能となる。

つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で、同一の大当たり種別（普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別）が設定された場合においても、回数抽選手段の抽選結果に基づいて、大当たり遊技終了後（１回目の特別図柄変動が実行されるまで）に設定される遊技状態（普通図柄の確率状態）を異ならせることができる。

よって、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させ難くすることができると共に、意外性のある遊技を遊技者に提供することができる。

また、上述した回数抽選手段が実行されるタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、大当たり遊技が終了するタイミングでも良いし、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成しても良い。この場合、回数抽選手段の抽選結果として決定された特別図柄変動の実行回数を既に経過している場合には、回数抽選手段による抽選が実行された直後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すれば良い。

このように、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成することにより、大当たり当選すること無く特別図柄変動が複数回実行している期間内で、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の内容（設定契機が成立する特別図柄変動回数）を異ならせることが可能となる。よって、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。なお、この場合、大当たり遊技が終了してから次の大当たりに当選するまでの間における回数抽選手段による回数抽選の実行回数に基づいて、抽選によって決定される特別図柄変動の実行回数の範囲を異ならせると良く、具体的には、回数抽選の実行回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり間で実行された特別図柄変動回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態を設定し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうこうと抑制することができる。

加えて、上述した回数抽選手段では、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機

が成立する特別図柄変動回数を決定するための抽選が実行されるものであったが、これに限ること無く、例えば、回数抽選手段が実行されてから、普通図柄の高確率状態が設定されるまでに要する特別図柄変動回数を決定するように回数抽選手段の内容を構成しても良い。

さらに、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行する構成、即ち、特別図柄変動の実行に基づいて所定の抽選条件が成立した場合に回数抽選手段を実行可能に構成した遊技機において、上述した回数抽選手段に代えて、普図高確抽選手段を設け、この普図高確抽選手段に当選した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するように構成しても良い。

なお、普通図柄の高確率状態の設定契機としてさらに別の設定契機を設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定の計測結果である場合に、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良いし、前回の大当たり遊技が終了してからの遊技結果（出玉の増減）が所定範囲を超えた場合（例えば、出玉の減少度合いが著しく激しい場合）に普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良い。

さらに、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機の成立度合い（成立のし易さ）を、過去の遊技結果に応じて異ならせても良く、例えば、過去の当選した大当たりが、遊技者に不利な大当たりに偏っている場合、即ち、遊技者に不利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し易くなるように構成しても良いし、遊技者に有利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者に対して、過剰に不利な遊技、或いは、過剰に有利な遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。

上述した各実施形態においては、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定するように構成している。そして、時短終了条件として、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、１００回）実行された（される）場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

なお、時短終了条件の内容はこれに限ること無く、例えば、特別図柄の種別に応じて異なる時短終了条件を設定しても良く、具体的には、第１特別図柄の変動回数が第１回数実行された場合や、第２特別図柄の変動回数が第２回数実行された場合や、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数との合算回数が第３回数実行された場合等で時短終了条件が成立するように構成しても良い。

また、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定する場合には、その時短終了条件が成立する特別図柄変動回数として、様々な回数を設定可能に構成しても良く、上述した各実施形態に示した通り、特別図柄変動回数が１００回に到達した場合以外に、特別図柄変動回数が１００回よりも多い回数（例えば、２００回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良いし、１００回よりも少ない回数（例えば、５０回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態を設定させるために成立した設定契機（大当たり種別や特別図柄変動回数等）に応じて、時短終了条件の内容を異ならせても良く、１の設定契機が成立した場合よりも、他の設定契機が成立した場合のほうが、時短終了条件が成立し易くなるように、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数を少なくするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、どのタイミングで時短状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができると共に、どの設定契機が成立したことに基づいて時短状態が設定されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

加えて、時短終了条件を成立させる要素として特別図柄変動の実行回数以外の要素を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。

また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングとしては、対応する特別図柄変動（抽選）の開始タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の停止タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の次の特別図柄抽選が実行されるまでの特定タイミングでも良い。さらに、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の開始タイミングや、終了タイミングで時短状態を終了させても良いし、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング、普図当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングで時短状態を終了させても良い。

この場合、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、同一のタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良いし、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良く、例えば、特別図柄変動の実行回数に基づいて時短終了条件が成立した場合には、特別図柄変動に関わる所定タイミングで時短状態を終了させ、特別図柄抽選の結果に基づいて時短終了条件が成立した場合（小当たり当選等）には、その抽選結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に関わる所定タイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。このように構成することで、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態を終了させるタイミングを異ならせることができるため、時短状態がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

上述した各実施形態では、遊技状態として、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性（頻繁に発生する小当たり遊技によって出玉を増加させることが可能な遊技性）で遊技が実行されるように構成しているが、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性として、異なる遊技性を用いることにより、他の遊技状態が設定されている状態であっても、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。

例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に球が入球し易くなる入球口（例えば、右第１入球口６４ｂ２）に球が入球した場合に払い出される賞球数として多くの賞球数を設定することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄の当たり当選を目指す遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

さらに、普通図柄の高確率状態が設定される第１遊技状態（時短状態）と、第２遊技状態（確変状態）とで、単位時間当たりにおける出玉数を異ならせるために普通図柄変動時間の長さを異ならせたり、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技期間のうち、実際に球を右第１入球口６４ｂ２へと入球させることが可能な期間の長さを異ならせたりすることができるように構成しても良く、第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも、単位時間当たりにおいて多くの出玉を獲得可能に構成しても良い。

なお、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く出玉を増加させることが可能な性能を有した遊技機に対して、普通図柄の高確率状態を設定させるための設定契機として上述した設定契機（特別図柄変動回数に基づいて成立する設定契機）を設けると良い。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態において大当たり当選すること無く長時間の間、特別図柄変動（抽選）を実行している遊技者に対して、普通図柄の高確率状態を設定し、出玉を増加させる遊技（救済遊技）を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

上述した通り、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において大当たり当選すること無く実行される遊技によって出玉を増加させることが可能な構成としては、例えば、時短状態中に継続して発射される球数に対して、払い出される賞球数が同等或いは、若干（発射された球数の１倍～１．２倍程度の範囲）多くなるように構成すれば良い。このように構成することで、時短状態中の遊技が長くなり易い遊技仕様（例えば

、特別図柄の大当たり確率が低い遊技仕様や、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定される遊技仕様）の遊技機であっても、長時間継続する時短状態中の遊技に対して遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

以上、普通図柄の高確率状態に関する構成について説明をしたが、同様の内容を特別図柄の高確率状態に関する構成として適用しても良い。この場合、上述した内容の普通図柄に対応する要素を、特別図柄へと変更した内容の構成を適用すれば良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対しても、どのタイミングで設定されるかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。さらに、普通図柄、特別図柄の何れに対しても、上述した内容の構成を用いても良い。

【７７１４】

＜普通図柄の低確率状態に関する構成について＞

上述した各制御例では、第１始動入球口（例えば、第１入球口６４）と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行された場合に、遊技球が入球し易くなる第２始動入球口（例えば、第２入球口６４０）と、を設け、第１始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄抽選）よりも、第２始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）の方が遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されるように構成していた。

そして、普通図柄の確率状態として、低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成していた。また、上述した第２制御例以降に記載の各制御例においては、特別図柄抽選において大当たり当選したことに基づいて成立する第１設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、特別図柄抽選において時短図柄当選したことに基づいて成立する第２設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、抽選結果が大当たりでは無い特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマり回数）が所定回数に到達した場合に成立する第３設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、を少なくとも１つを用いて、普通図柄の高確率状態を設定可能な遊技機について記載しているが、普通図柄の高確率状態を設定すること無く、普通図柄の確率状態を低確率状態のまま、第２特別図柄抽選を実行させ易くする制御を実行可能に構成しても良い。

具体的には、上述した第１２制御例に記載したように、普通図柄の低確率状態において、電サポ状態を付与可能に構成すると良い。また、上述した各制御例において用いられている普通図柄の低確率状態から普通図柄の高確率状態へと移行するための処理を、普通図柄の低確率状態から普通図柄の低確率状態において電サポ状態が付与されている状態へと移行するための処理に置き換えた制御を実行するように構成しても良い。

【７７１５】

＜特別図柄の高確率状態に関する構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させることにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせ

るように構成しても良い。
　このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の高確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。
　なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）におうじて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。
　また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に不利な判別結果である場合のほうが、遊技者に有利な判別結果である場合よりも、特別図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。
　また、同様に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合に対しても、上述した内容を適用して構成しても良い。
　上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球が特定領域を通過しなかったことにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。
　このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の低確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。
　なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、特別図柄の高確率状態中に当選した大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）に応じて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。
　また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるか否

かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に有利な判別結果である場合のほうが、遊技者に不利な判別結果である場合よりも、特別図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に有利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選の大当たり当選に基づく終了条件を設定可能に構成しており、特別図柄の高確率状態が設定された場合において、次の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成していたが、これ以外の終了条件を設けても良く、上述した各実施形態における普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として用いた構成を、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として用いても良い。

具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１５０回）に到達した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、大当たり当選する確率が高い特別図柄の高確率状態を、大当たり当選することなく終了させることが可能となるため、特別図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を遊技している遊技者に対して、終了条件が成立するよりも前に大当たり当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

また、上述した終了条件と、時短終了条件と、を両方有するように遊技機を構成しても良く、この場合、終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、が異なる実行回数となるように構成すると良い。このように構成することで、各終了条件が成立する毎に遊技状態を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

さらに、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

また、終了条件として設定される特別図柄変動回数を異ならせることが可能に構成した遊技機に対して、特別図柄変動回数に関わる終了条件を設定可能に構成する場合には、終了条件として設定可能な特別図柄変動回数のうち、第１変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも少ない変動回数とし、第１変動回数とは異なる第２変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも多い変動回数とするように構成すると良い。このように構成することで、設定される終了条件に応じて、終了条件と時短終了条件とのうち、先に成立する条件を異ならせることができる。

よって、例えば、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状況において、次に設定される遊技状態が第２確変状態）（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）となるか、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となるかを、設定されている終了条件の内容に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている終了条件の内容に興味を持たせながら、次に設定される遊技状態を予測させる遊技を実行させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

なお、このように、終了条件や時短終了条件として異なる内容を設定可能に構成した遊技機においては、現在設定されている各条件の内容を示すための情報を、遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、各条件が成立し得るタイミングや、設定されている各条件の内容を、遊技者に予測させるための情報を遊技者に付与することができるため、実行される報知演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

以上、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄変動の実行

回数に基づいて成立する終了条件について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）を、特別図柄の大当たり抽選（特別図柄抽選）とは別に実行可能に構成し、その転落抽選に当選した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。この場合においても、転落抽選の当選確率や、特別図柄抽選が１回実行される期間における転落抽選の実行回数を異ならせることが可能に構成することで特別図柄の高確率状態中における終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が設定されてから終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【７７１６】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）について＞

特別図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、普通図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、それぞれ設定可能であって、設定される確率状態に応じて異なる有利度合いの遊技状態を設定可能な遊技機において、遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）を、その確率状態よりも不利な確率状態（例えば、低確率状態）を強制的に設定する機能（リミット機能）を設けることで、遊技者に有利な遊技状態が過剰に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

このようなリミット機能を有する遊技機において、成立するリミット設定条件に応じて、リミット機能の発動条件を異ならせるように構成しても良く、具体的には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて、リミット機能が発動し易い第１発動条件と、その第１発動条件よりも発動し難い第２発動条件と、のうち、何れかの発動条件を選択し、設定するように構成しても良い。

具体的には、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット機能を有する遊技機において、大当たり種別に応じて確変リミット機能が発動するまでの上限値を異ならせて設定可能に構成し、第１大当たり種別が設定された場合には上限が「５回」、第１大当たり種別とは異なる第２大当たり種別が設定された場合には上限が「３回」となるように発動条件を設定可能に構成すると良い。

このように構成することで、発動条件として設定された値に応じて、遊技者に有利な遊技状態で遊技を継続して実行可能な有利遊技期間の長さを、設定される大当たり種別に基づいて異ならせることができる。

なお、上述した例では、特別図柄の高確率状態に対するリミット機能（確変リミット機能）について説明をしたが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態に対するリミット機能（時短リミット機能）に対して上述した内容を適用しても良いし、各リミットに対して、上述下内容を複合させて適用しても良い。さらに、図柄種別の確率状態として、低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となり得る遊技仕様の遊技機に対しては、低確率状態が連続して設定される回数に対して上限を設定し、上限に到達した場合に高確率状態を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。

加えて、上述した例では、遊技者に過剰に有利な遊技の実行を抑制することを目的として上述したリミット機能を用いているが、リミット機能を他の目的のために用いても良く、例えば、遊技者に不利な遊技状態（低確率状態）が連続して設定される回数に上限を設け、上限に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（高確率状態）を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。このように構成することで、遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７７１７】

＜特定領域を球が通過したことに基づいて当たり遊技を実行可能な構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成していた。遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機として別の実行契機を

設けても良く、例えば、球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立した場合に、第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とに可変可能な可変パターンで開放動作される可変手段と、その可変手段が第１状態へと可変された場合に、第２状態へと可変された場合よりも球が入球し易い第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した球が通過可能な特定領域と、その特定領域へと球が通過したことに基づいて大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、を有する構成、即ち、球が特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行契機が成立するように構成した遊技機（所謂、２種仕様）としても良い。このように構成することで、第２入球手段へと入球した球の挙動によって、大当たり遊技が実行されるか否かが決定されるため、遊技者に対して球の挙動を楽しませることができる。

なお、このような２種仕様の遊技機において、上述した入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立するように構成しても良いし、入球手段へと球が入球したことに基づいて動作抽選を実行し、その動作抽選に当選した場合に動作条件が成立するように構成しても良く、前者の場合は、入球手段へと球が入球したことにより必ず動作条件を成立させることができるため、遊技者に対して球の挙動に興味を持たせ易くすることができる。一方、後者の場合は、入球手段へと球が入球したとしても動作抽選で当選しない限り動作条件が成立しないため、入球手段への球の入球頻度を高めることができる。

さらに、上述した２種仕様の遊技機において、第２入球手段へと入球した球の流路として、特定領域を通過可能な第１流路と、その第１流路よりも特定領域を通過困難な第２流路とを少なくとも含む複数の流路を設け、さらに、第２入球手段へと入球した球を複数の流路の何れかへと振分可能な振分手段を設け、その振分手段の振分状況に応じて第２入球手段に入球した球が特定領域を通過する割合を可変させるように構成しても良い。

このように構成することで、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることができるため、第２入球手段へと入球した球がどのタイミングで振分手段へと到達するのかに興味を持たせることができる。

上述した通り、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることが可能な構成を有する遊技機においては、振分手段の振分動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されてから常時一定の動作が実行されるように構成しても良いし、入球手段への球の入球、動作条件の成立、或いは、第２入球手段への球の入球の何れかに基づいて、常時一定の動作が実行されるように構成しても良い。

さらに、振分手段の振分動作内容を成立条件に応じて異ならせても良く、例えば、動作抽選に当選した場合における当選種別に応じて、特定領域を球が通過し易い第１振分動作内容と、第１振分動作内容よりも特定領域を球が通過し難い第２振分動作内容とを少なくとも含む複数の振分動作内容のうち何れかの振分動作内容を決定し、振分手段を動作させるように構成しても良い。

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、特定領域を球が通過した場合と、の何れにおいても大当たり遊技の実行契機が成立可能に構成された遊技機（所謂、１種２種混合仕様）において、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技の実行期間を延長可能、換言すれば、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技が途中で終了すること無く継続可能となるように構成しても良い。即ち、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過しなかった場合には、実行中の大当たり遊技が延長されない（強制的に終了される）ように構成しても良い。

このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、特定領域に向けて流下する球の挙動との両方に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【７７１８】

＜球の落下方向に変化を与えるための構成について＞

パチンコ機１０に構成される遊技盤１３に形成される遊技領域を流下する球の流下方向（落下方向）に変化を与えるための構成として、上述した各実施形態にて用いた釘部材、

即ち、重力方向に逆らうことの無い範囲で球の流下方向に変化を与えることが可能な部材とは別に、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させるための手段を設けても良く、例えば、電気的駆動源を用いたり、他の球の移動エネルギーを用いたりすることで、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させる（例えば、上昇させる）ための移動手段を設けても良い。

このように構成することで、遊技領域を流下する球の移動方向を、重力方向とは異なる方向も含めた様々な方向にすることができるため、球の挙動を注視する遊技者に対して意外性のある球の移動を提供することができる。また、遊技領域の最下流付近に到達した球、即ち、遊技者に特典が付与される入球口へと入球しなかった球を、遊技領域の上流側へと移動（上昇）させることが可能となるため、１の球の挙動に対して最後まで遊技者に期待を持たせることができる。

さらに、例えば、球が通過可能なゲート部材を遊技領域に設け、そのゲート部材を球が通過した場合に所定の特典を付与可能に構成した遊技機において、そのゲート部材を通過した球が到達し得る領域に移動手段を設け、移動手段によってゲート部材よりも上方に球が排出されるように構成すると良い。このように構成することで、１の球によって複数の特典を遊技者に付与可能という斬新な遊技性を提供することが可能となる。

また、上述した移動手段を、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に球が入球し易くなる領域（例えば、当たり遊技中に開放される入賞装置の内部領域）に設けても良い。このように構成することで、入賞装置の内部において球を上昇させることが可能となるため、例えば、大当たり遊技の特定ラウンド中に球を特定領域へと通過させることで遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機において、特定ラウンドよりも前のラウンドで入賞装置へと入賞した球を、移動手段によって上昇させることで、所定期間の間、滞留させ、滞留されている球が排出されるタイミングに応じて、特定ラウンド中に特定領域を通過可能に構成することが可能となる。

このように、球を所定期間の間、特定の領域範囲内で滞留させるために移動手段を用いても良い。このように構成することで、特定の領域範囲内から球が排出されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。

【７７１９】

＜入球口への球の入球に作用して、別の入球口を開放させる構成について＞

遊技球が入球可能な第１作動口と、その第１作動口へと遊技球が入球したことに作用して、第１作動口へと遊技球が入球し易くなる第１状態に作動する第１作動部材と、を設け、第１作動部材が、第１作動口へと所定数（例えば、２個）の遊技球が入球したことに作用して、第１状態よりも第１作動口へと遊技球が入球し難くなる第２状態へと作動するように構成する。

そして、第１作動口へと入球した遊技球が特定領域に入球したことに作用して、第１作動口とは異なる第２作動口へと遊技球が入球可能な第３状態へと作動する第２作動部材を設ける。この第２作動部材は、第２作動口へと所定数（例えば、１個）の遊技球が入球した場合に第３状態よりも第２作動口へと遊技球が入球し難い第４状態へと作動するように構成する。

このように構成することにより、第１作動口へと遊技球が入球したことに基づいて、第２作動部材が第３状態へと作動することにより第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となり、その状態で第２作動口へと遊技球を１個入球させることにより第２作動部材が第４状態へと作動する。そして、第１作動部材が第１状態である第１作動口へと再度遊技球を入球させることにより、第２作動部材を再度第３状態へと再度作動させ、第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となる。

より具体的には、第１作動部材が第２状態である状態で第１作動口へと遊技球を入球させた場合に、最大で４個の球を作動口（第１作動口、第２作動口）へと入球させることが可能になる。さらに、第２作動口へと入球した遊技球が、第２特定領域へと入球したことに基づいて第１当否抽選（第１普通図柄の抽選）を実行し、第１当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／２）である場合に、第１可変入球手段への遊技球の入球を規制可

能な第１普通電動役物を第１閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第１可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第１可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第３特定領域へと入球したことに基づいて、第２当否抽選（第２普通図柄抽選）を実行し、第２当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第２可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第２普通電動役物を第２閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第２可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４特定領域へと入球したことに基づいて、第３当否抽選（第３普通図柄抽選）を実行し、第３当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第３可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第３普通電動役物を第３閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは１０個入賞）が成立するまで開放動作（第３可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させるように構成すると良い。

この場合、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の最大入賞数を、第１作動口への最大入賞数「２」に、第１作動口への最大入賞数（２）に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数（１）を乗じた値「２」を加算させた「４」と算出しても良いし、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて実行される当たり遊技（複数の普通電動役物を用いた当たり遊技）が実行されるまでの期間において各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の数を最大入賞数、即ち、当たり遊技を１回実行させるまでに要する入賞数（第１作動口への入球数「１」に、第２作動口への入球数「１」を加算した「２」）として算出するように構成しても良いし、第１作動口への最大入賞数に、第１作動口への最大入賞数に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数を除した値を加算させたものを最大入賞数としても良い。

そして、最大入賞数が予め定められた制限数に到達した場合に当たり遊技を終了させるように構成し、切替条件が成立したことに基づいて、制限数に到達したか否かを判別する際に算出される最大入賞数の値を、上述した様々な算出式により算出された値（最大入賞数）の中から切り替えて参照するように構成しても良い。そして、切り替えられた値が制限数に到達していない場合は、切り替えた後の最大入賞数が制限数に到達するまで当たり遊技を延長可能に構成しても良い。

つまり、算出後の値を異ならせることが可能な様々な算出式を用いて、第１作動口へと遊技球が入賞した場合において一連の遊技の流れで複数の作動口へと入賞させることが可能な遊技球数が制限数となるように各作動口への最大入賞数を規定しておき、条件に応じて、最大入賞数を特定するための算出式を異ならせて特定し、特定した算出式に対応して規定された各作動口への最大入賞数に基づいて当たり遊技を実行するように構成しても良い。

このように構成することで、特定された算出式によって、当たり遊技の内容（各作動口、各可変入球手段への合計入賞数）を異ならせることができる。

また、上述した最大入賞数の値を条件に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、第１条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「３」へと変更し、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「１」へと変更するように構成しても良い。このように構成することで、成立する条件に応じて、第１作動口へと遊技球が入球したことを契機に実行される当たり遊技（各作動口、可変入球手段へと遊技球を入球させる遊技）の内容を異ならせることができるため、遊技者に有利な有利成立条件（当たり遊技中に付与される賞球数の合計が多くなる設定がされる成立条件）が成立すること、及び有利成立条件が成立している状態で当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【７７２０】

＜複数段階の設定値を設定可能な遊技機について＞

大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

また、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、設定された設定値を変更することにより、特別図柄抽選によって当たり当選（大当たり当選、小当たり当選等）する確率を異ならせる構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選で当たり当選する確率として第１確率が設定される第１遊技状態（特別図柄の低確率状態）と、その

第１確率よりも当たり当選する確率が高い第２確率が設定される第２遊技状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能な遊技機であって、第２遊技状態が継続する期間として特定期間、例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数となるまで継続する期間や、所定の終了抽選（所謂、転落抽選）に当選するまでの期間が設定される場合において、設定された設定値に応じて特定期間の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値が設定された場合のほうが、遊技者に不利な設定値が設定された場合よりも、第２遊技状態が継続する特定期間が長くなり易くなるように構成しても良い。

このように構成することで、特別図柄抽選の当たり確率を設定値に応じて変更する構成を用いなくても、第２遊技状態が継続する長さを異ならせることで、設定された設定値に応じて特別図柄抽選による当たり当選頻度を異ならせることができる。

上述した例では、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、遊技状況に関わらず遊技者に有利な設定値と、遊技者に不利な設定値と、を設定可能に構成した例を示しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０において設定される各種遊技状況（例えば、特別図柄の確率状態と普通図柄の確率状態との組合せにより設定される複数種類の遊技状態のうち、特定の遊技状態が設定されている遊技状況、大当たり遊技が実行されている遊技状況、小当たり遊技が実行されている遊技状況）のうち、少なくとも１の遊技状況において、遊技者に有利となる設定値と、遊技者に不利となる設定値と、を設定可能に構成しても良いし、特定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合よりも、特定の遊技状況において遊技者に有利となり、特定の設定値が設定されている場合よりも、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の遊技状況以外の所定の遊技状況において遊技者に有利となるように各設定値に対応して設定される遊技の内容を規定しても良い。

このように構成することで、設定されている設定値に対して、絶対的な有利不利が排除され、実行される遊技状況に応じて各設定値の相対的な有利度合いを切り替えることが可能となるため、どのような設定値が設定されている場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

また、設定されている設定値を把握した遊技者に対して、設定されている設定値が他の設定値よりも相対的に有利となる遊技状況における遊技を期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、設定されている設定値に応じて遊技者が所望する遊技状況として異なる遊技状況を設定することが可能となる。よって、遊技者が早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

なお、上述した例では、設定された設定値に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることを目的とした構成について説明をしたが、それ以外の目的で複数段階の設定値を設けるように構成しても良く、例えば、遊技者への有利度合いを変えること無く、その有利度合いに対応した特典が遊技者に付与されるまでの遊技過程が設定値に応じて異なるように構成しても良く、例えば、設定されている設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせたパチンコ機１０において、所定期間内に大当たり当選する確率（期待度）が設定値によって異ならない（大きく相違しない）ように、設定値に応じて所定期間の長さを異ならせても良く、例えば、設定値「１」が設定された場合には、特別図柄抽選が１０回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／１０となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能にし、設定値「６」が設定された場合には、特別図柄抽選が９回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／９となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能に構成すると良い。

このように構成することで、各設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を変更した場合であっても、遊技者への有利度合いを大きく変えること無く、遊技内容のみを異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して多様な遊技を実行させることができる。

また、上述した複数段階の設定値をパチンコ機への電源投入に基づく処理（初期設定処理）の一環として設定（変更）可能に構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機に電源が投入されている状況において設定値が変更されることを抑制することがで

きるため、例えば、遊技中の遊技者が不正に設定値を操作するという不正遊技が行われ難くすることができる。

なお、設定値を設定（変更）可能なタイミングとして、それ以外のタイミングを用いても良く、例えば、パチンコ機の遊技結果として、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が上限数以上払い出されたことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に不利となる設定値）へと変更させたり、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が下限数よりも払い出されなかったことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に有利となる設定値）へと変更させたりするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

上記各実施形態では、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

上記各実施形態においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤１３の狙う領域（遊技領域）を異ならせるように構成しているが、これに限られること無く、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。ま

た、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。
上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。
大当たり種別の振り分け（割合）や、大当たり終了後の時短回数や確変回数（ＳＴ回数）、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値（確率）は、上記各実施形態の数値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やＳＴ回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やＳＴ回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。
本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。
なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定

される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機１０においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｂの種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置１１３にて第３図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２２２ａの種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機１０に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割

合を、複合的に把握することにより、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じても異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「１」から遊技者に有利となる設定「６」までの６段階で設定値を設定可能なパチンコ機１０において、設定「１」～「３」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第１遊技状態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「４」～「６」が設定されており、且つ、第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しても、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

【７７２１】

このように、パチンコ機１０に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たりの抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づいて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機１０に設定されている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種概念を示す。

【７７２２】

＜経路構成手段を通る球が被通過手段の目隠しになるポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、所定方向視における、前記被通過手段の上流側で前記経路構成手段を流下する第１の遊技球の手前側で、その第１の遊技球の少なくとも一部と重なる位置に配置可能な変位可能手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類

構成可能な大入賞部品３００を備え、球検出孔４３１付近が化粧板３０２によって認識し難く構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板３０２により常に球検出孔４３１を認識し難く構成されているので、球検出孔４３１への入球を確認して遊技球の発射の継続または停止を行うという遊技態様に対応できず、遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、遊技球の発射操作と関連する部分において改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＡ１によれば、経路構成手段において第１の遊技球の視認性を低下させる手段が所定の変位可能手段であるので、第１の遊技球が見え易い状態を構成可能とされる。従って、第１の遊技球が見え易い状態においては、第１の遊技球の流下を確認して、遊技球の発射操作の継続または停止の判断を行い易くなることから、遊技球の発射操作と関連する部分において改善することができる。

なお、所定の変位可能手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、別の遊技球でも良いし、遊技球の流下経路とガラスユニットとの間で変位可能に構成される装飾用部材でも良い。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

遊技機ＡＡ１において、前記変位可能手段は、前記第１遊技球の上流側を流下する第２の遊技球であることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、被通過手段へ向けて案内される遊技球を利用して第１の遊技球の視認性を変化させることができるので、変位可能手段として他の装飾部材を用意する場合に比較して、材料コストや設計コストを低減することができる。

遊技機ＡＡ２において、前記経路構成手段は、第１の遊技球の正面側に第２の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ２の奏する効果に加え、第１の遊技球の正面側に、第２の遊技球を配置可能に前後方向経路が構成されるので、正面視において、第２の遊技球で第１の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。

遊技機ＡＡ３において、前記前後方向経路は、前記第１の遊技球と前記第２の遊技球とが、発射装置に設定された発射間隔で前記経路構成手段を流下した場合に、前記第２の遊技球が前記第１の遊技球の少なくとも一部を隠すよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ３の奏する効果に加え、発射間隔のままで経路構成手段を複数の遊技球が流下した場合に、第１の遊技球を第２の遊技球で認識し難くする効果を奏することができる。これにより、認識し難い状況を平常時から生じさせることができる。

遊技機ＡＡ３又はＡＡ４において、前記前後方向経路は、正面側構成部が、背面側構成部よりも遊技領域の中央側に配置されることを特徴とする遊技機ＡＡ５。

遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ３又はＡＡ４の奏する効果に加え、被通過手段を見る遊技者の視線に沿う傾きを有する経路として前後方向経路を構成することができるので、第１の遊技球が第２の遊技球に隠される状態を生じ易くすることができる。即ち、目隠しの効果を向上させることができる。

遊技機ＡＡ５において、前記正面側構成部は、被通過手段を見る遊技者の視線上に配置されることを特徴とする遊技機ＡＡ６。

遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ５の奏する効果に加え、前後方向経路に配置される第１の遊技球と第２の遊技球との間隔の長短に関わらず、同様の目隠し効果を生じさせることができる。

即ち、通常であれば、第１の遊技球と第２の遊技球とが近接しているほど、目隠し効果を向上させることができると考えられるが、視線上に第１の遊技球および第２の遊技球が

配置されている場合には、間隔の長短が及ぼす影響を無くすことができる。
遊技機ＡＡ２からＡＡ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、第１の遊技球の正面側に第２の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路と、その前後方向経路の上流側で遊技球が左右方向に流下可能な左右幅で形成される左右方向経路と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ７。
遊技機ＡＡ７によれば、遊技機ＡＡ２からＡＡ６のいずれかの奏する効果に加え、左右方向経路を流下する遊技球によっても遊技者の視線を遮ることができるので、遊技者が、被通過手段に対して左右に位置ずれしない視線で被通過手段を視認する場合に限らず、左右に位置ずれして、覗き見るような視線に対しても、目隠し効果を生じさせることができる。即ち、遊技者の視線の方向に寄らず、被通過手段への入球態様を認識し難くすることができる（全方位で目隠し効果を生じさせることができる）。
この作用は、前後方向に延びる流路の左右片側を壁部で封じることにより顕著に生じる。即ち、左右片側が壁部で封じられている構成では、左右片側においては壁部が目隠しとなるので、被通過手段への視界が通らない状態を構成し易くできる。
遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球が前記被通過手段を第１の態様で通過する第１の流下経路と、遊技球が第２の態様で通過する第２の流下経路と、を備え、前記第１の遊技球が、前記経路構成手段のいずれの流下経路を流下するかに関わらず、前記所定の変位可能手段に少なくとも一部を覆われて視認され得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ８。
遊技機ＡＡ８によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかの奏する効果に加え、被通過手段の通過の有無に関わらず、経路構成手段を流下する遊技球の流下態様を認識し難くし得るので、経路構成手段を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
なお、第１の態様や、第２の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、球の流下方向が違う態様でも良いし、球が通過する検出センサが異なる態様でも良い。
遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかにおいて、前記被通過手段の上流側において遊技球の流下方向を分ける分岐手段を備え、前記分岐手段は、受け入れた遊技球の流下方向を切り替える切替手段を備え、前記経路構成手段は、分岐手段で流下経路が分けられる遊技球であって前記切替手段に到達した遊技球が、所定区間は同じ経路を流下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ９。
遊技機ＡＡ９によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかの奏する効果に加え、切替手段に到達した遊技球が所定区間は同じ経路を流下するので、切替手段に到達した遊技球が即座にその後の流下経路に対応した流下態様となる場合に比較して、遊技球の流下の把握を困難とすることができる。これにより、遊技球に対する遊技者の注目力を向上することができる。
遊技機ＡＡ９において、前記経路構成手段は、流下する遊技球側に突設される突設部を備え、その突設部は、前記分岐手段における遊技球の分岐に作用することを特徴とする遊技機ＡＡ１０。
遊技機ＡＡ１０によれば、遊技機ＡＡ９の奏する効果に加え、突設部で遊技球の分岐に作用することができるので、例えば、弁体の移動により分岐を生じさせる場合に比較して、構造の耐久性を向上させることができる。
遊技機ＡＡ１０において、前記突設部は、所定方向に延びる第１突設部と、その第１突設部とは異なる方向に延びる第２突設部と、を備え、前記第１突設部の突設量と前記第２突設部の突設量とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１１。
遊技機ＡＡ１１によれば、遊技機ＡＡ１０の奏する効果に加え、遊技球の流下態様に応じて、第１突設部が遊技球に与える影響と、第２突設部が遊技球に与える影響とを異ならせることができる。これにより、固定の第１突設部および第２突設部を利用しながら、遊技球の流下態様に応じた所定のルールで遊技球を分岐させる作用を生じさせることができる。
【７７２３】
＜経路構成手段を通る球が被通過手段への導入をアピールするポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、前記被通過手段よりも上流側を構成する所定部を備え、その所定部は、前記被通過手段よりも目立つ側に配置され、前記被通過手段へ遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備え、球検出孔４３１付近が化粧板３０２によって認識し難く構成され、大入賞部品３００の状態の違いによって、化粧板３０２から外れた位置を遊技球が流下したり、化粧板３０２の後方に隠されるようにして遊技球が流下したりする遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板３０２から外れて流下する視認性の良い遊技球は、むしろ球検出孔４３１を逸れて流下するよう構成され、化粧板３０２の後方に隠されるように流下する遊技球の一部が球検出孔４３１に案内されるので、遊技球の見え易さの良し悪しと、遊技者が得られる利益の多少とが対応しておらず、遊技球に注目したことが無駄になり易いので遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、注目を集めた後の遊技球の流下態様を、注目する意義があるものにするという点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＢ１によれば、目立つ側に配置される所定部を流下した遊技球が、被通過手段へ案内可能に構成されていることから、遊技球に対する注目力の向上度合いと、遊技球が被通過手段を通過することとを対応づけることができる。従って、所定部を流下した遊技球が被通過手段を通過する可能性を向上させることができるので、注目を集めた後の遊技球に注目する意義があるという点で改善することができる。

また、このように構成することで、所定部を流下する遊技球で遊技者の視線を誘導し易くすることができ、被通過手段に遊技球が向かうことを遊技者が見逃す可能性を低くすることができる。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

なお、目立つ側の態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者の目を引き易い表示装置側でも良いし、入賞口側や始動口側でも良いし、遊技者にとって視認し易い前方側（手前側）でも良いし、特定の入球口への入球確率が際立って高くなる箇所として視線が集まり易い部分としてのステージ（主に、センターフレームにより形成される枠の下縁部において遊技球を一時滞留させる箇所）側や、大当たり獲得に直結するＶ入賞口側や、操作対象としての球貸し装置側や、演出操作ボタン側や、入球口から逸れた遊技球が流下する範囲（遊技者が、悔しくてついつい目で追ってしまう範囲）側や、発光手段での明暗での切替として明るい側や、その他の側でも良い。また、目立ちがたい側を敢えて形成し、相対的に目立たせるようにしても良い。

遊技機ＡＢ１において、前記経路構成手段は、その経路構成手段へ入球した遊技球を、入球時よりも目立たなくする第２所定部を備え、前記所定部は、前記第２所定部よりも目立つ側に配置されることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部を流下する前に、第２所定部において注目力を下げることで、所定部を流下する際の遊技球の注目力を際立たせることができる。

遊技機ＡＢ１又はＡＢ２において、前記所定部は、遊技球の流下速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ１又はＡＢ２の奏する効果に加え、遊技球の流下速度に差が無い場合に比較して、遊技者の視線を集める効果を向上することができる。

遊技機ＡＢ３において、前記所定部を流下する遊技球の第１流下速度よりも、前記第２所定部を流下する遊技球の第２流下速度の方が高速となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ４。

遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ３の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部に到達するまでの期間を短縮することができる。

遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかにおいて、前記所定部は、所定方向視における遊技球の変位速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ５。

遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかの奏する効果に加え、実際の遊技球の流下速度の大小に関わらず、所定方向視における見かけ上の遊技球の変位速度が異なる区間を構成することができるので、任意の所定箇所において所定方向視における遊技球の変位速度を小さくすることにより、遊技者の視線を所定箇所に容易に集め、その他の部分から目を逸らさせることができる。

なお、見かけ上の遊技球の変位速度を異ならせる態様は何ら限定されるものではない。例えば、正面視において前後方向と直交する平面に配置される直線上を変位する場合と、前後方向成分を有する直線上を変位する場合とでの異なりでも良いし、直線上を変位する場合と、曲線状または蛇行状に変位する場合とでの異なりでも良いし、その他の異なりでも良い。

遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかにおいて、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能に構成される導入手段を備え、前記所定部は、所定方向視において前記導入手段の外方に配置されることを特徴とする遊技機ＡＢ６。

遊技機ＡＢ６によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかの奏する効果に加え、導入手段の視認性を確保することができる。従って、導入手段の視認性の確保と、被通過手段を通過する可能性の高い遊技球の注目力の向上とを両立させることができる。

遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段の正面側における遊技球が、前記被通過手段へ向けた視線または前記所定部を避けるよう流下するように構成する回避手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ７。

遊技機ＡＢ７によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の正面側において遊技球が流下可能に構成され、遊技球の流下経路が被通過手段へ向けた視線を避けるようにするための回避手段を備えているので、遊技領域の大きさの確保と、被通過手段へ向けた遊技球の視認性の確保と、を両立させることができる。

なお、回避手段の影響を受けた遊技球の流下態様は、何ら限定されるものではない。例えば、被通過手段の正面位置を避けて流下するものでも良いし、被通過手段と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、被通過手段へ向かう遊技球を遊技者が確認できる最後の位置を基準として、その位置の正面位置を避けて流下するものでも良いし、上述の最後の位置と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、その他でも良い。

遊技機ＡＢ７において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、その受入状態変化手段は、前記受入状態から前記非受入状態への状態変化において、前記受入状態において受入状態変化手段に到達していた遊技球を経路構成手段側へ案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ８。

遊技機ＡＢ８によれば、遊技機ＡＢ７の奏する効果に加え、受入状態変化手段に到達してから橋渡しされるように流下した遊技球が、被通過手段へ向けた視線を遮ることを防止することができる。

遊技機ＡＢ７又はＡＢ８において、正面視で前記被通過手段の上方に配設され、遊技領域を区画する区画手段を備え、その区画手段は、遊技球が左右外側を流下可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ９。

遊技機ＡＢ９によれば、遊技機ＡＢ７又はＡＢ８の奏する効果に加え、区画手段によって、被通過手段の正面位置を遊技球が流下する事態を避けることができるので、被通過手段へ向けた視界を確保し易くすることができる。

なお、区画手段の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下面を構成する板状部でも良いし、遊技球が入球可能な入球口構成手段でも良い。また、区画手段は、形状（外観）固定の手段でも良いし、形状（外観）可変の手段でも良い。

遊技機ＡＢ９において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記

区画手段の前記受入状態変化手段側の部分が、遊技球を前記受入状態変化手段側へ案内し易く構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１０。

遊技機ＡＢ１０によれば、遊技機ＡＢ９の奏する効果に加え、受入状態変化手段へ受け入れられる途中の遊技球を、区画手段によって受入状態変化手段へ押し込む態様で受け入れさせるよう構成することができる。これにより、受け入れられる途中の状態で横滑りした遊技球が、受入状態変化手段から逸れて被通過手段の正面側を落下する事態の発生を避け易くすることができる。

例えば、受入状態変化手段として、左右方向軸で傾倒変位する開閉板を備える特別入賞装置が想定され、区画手段として特別入賞装置の特別入賞口の上方に配置される第１入賞口が想定される。開閉板の閉鎖間際に特別入賞口に到達した遊技球は、しばしば、開閉板の回動先端と、開閉板に蓋をされる開口の縁部との間に挟まれ、縁部の形成方向（開閉板の回動軸方向）に横滑りする。

横滑りした後の遊技球は、開閉板の回動先端の形成範囲のいずれの位置にも到達し得るので、開閉板の少なくとも一部が被通過手段の上方に配置される場合には、横滑りした後の遊技球が正面側に落下した後で被通過手段の正面位置を通過する可能性があり、横滑りした後の遊技球を正面側に落下させるべきでは無い。

横滑りした後の遊技球の正面側への落下を回避できない場合には、被通過手段の正面視上位置を避けて開閉板を配置する必要が生じるので、開閉板の設計自由度が低下することになる。

これに対し、遊技機ＡＢ１０によれば、横滑りした後の遊技球が開閉板の正面側へ落下することを回避し易くすることができ、開閉板の設計自由度を向上することができる。

遊技機ＡＢ７からＡＢ１０のいずれかにおいて、前記経路構成手段を流下する遊技球と、前記経路構成手段の正面側を流下する遊技球とが、類似の流下態様で流下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１１。

遊技機ＡＢ１１によれば、遊技機ＡＢ７からＡＢ１０のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段を流下し被通過手段を通過する可能性のある遊技球と、経路構成手段の正面側を流下し被通過手段を通過しない遊技球と、を区別し難くすることで、経路構成手段を流下する遊技球の個数を判別し難くすることができる。

換言すれば、経路構成手段に遊技球が入り易い場合と、入りにくい場合とを、経路構成手段付近を流下する遊技球から判別することを困難とすることができる。

遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかにおいて、前記所定部を流下する球の後側から光を照射する発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１２。

遊技機ＡＢ１２によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、所定部を流下する球の前側が光で反射し、球が見え難くなることを回避し易くすることができる。

【７７２４】

＜Ｖ通口への経路長さを省スペースで確保するポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、遊技球が前記被通過手段に流下可能な第１状態とその第１状態とは異なる第２状態とで切り替え可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記経路構成手段は、遊技球の上下方向の変位を遅らせる遅延手段を備え、その遅延手段により遊技球を前記被通過手段へ向けて流下可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、第２大入賞口１２に入球した遊技球の流下経路に左右に移動可能に構成される振分部７５が配設され、振分部７５の配置によって遊技球の流下方向を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１５５５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、特定領域７３への誤入賞や振分部７５による球かみを防止するための振分部７５の短期間動作が不可欠とされており、遊技者によっては振分部７５の挙動を不信と感じ、安心して遊技を継続できない場合があった。

この解決のための手段の一例として、第２大入賞口１２から振分部７５までの流路長さ

を長くすることが想定される。例えば、振分部７５の配置を、第２大入賞口１２の真下から、遊技領域の左右中央部付近（第１大入賞口１０付近）の位置に変えることで、第２大入賞口１２から振分部７５までの流路長さを長く確保することができる。これにより、特定領域７３への誤入賞の可能性を低くすることができると考えられる。

一方、この手段を実行すると、第２大入賞口１２から第１大入賞口１０までの広範囲に亘って遊技球の流下経路の視認性を確保する必要が生じ、この範囲において遊技領域の設計自由度が制限される。即ち、特定領域７３への誤入賞を回避するために、遊技領域の設計自由度が広範囲で制限されるという問題点があった。

換言すれば、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避するという観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＣ１によれば、経路構成手段が所定の遅延手段を備えることから、正面視における経路構成手段の上下長さを短くし省スペースに抑えた場合でも、経路構成手段に入球した遊技球が被通過手段を通過するまでに経過する時間を長く確保することができる。

そのため、被通過手段への遊技球の入球の可否を切り替えるために状態切替手段を作動させる必要が生じるタイミングを経路構成手段への遊技球の入球から所定時間後にすることができるので、経路構成手段への入球の可否を切り替える開閉装置を短期間動作させることなく、誤入賞を回避することができる。そのため、開閉手段が慌ただしく動作しているという印象を遊技者に与えることを回避することができる。これにより、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避することができる。

なお、遅延手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、流下経路に減速用の凸部を構成する態様でも良いし、前後方向成分を有する流下経路で遊技球を流下させる所定の流下経路を備える態様でも良い。

遊技機ＡＣ１において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、背面側へ向かう流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、所定の流下経路を流下する遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。

遊技機ＡＣ１又はＡＣ２において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、前後位置を維持して流下する流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ１又はＡＣ２の奏する効果に加え、手前側を流れる遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。これにより、所定の流下経路を流下する遊技球に対する遊技者の注目力を向上させ易くすることができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。

遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかにおいて、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、所定方向視で前記被通過手段の手前に配置される手前位置を遊技球が通るように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ４。

遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかの奏する効果に加え、手前位置に遊技球が配置された場合に、被通過手段付近の視認性を低下させることができる。これにより、被通過手段付近の範囲に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＡＣ４において、前記手前位置を複数個構成可能とされることを特徴とする遊技機ＡＣ５。

遊技機ＡＣ５によれば、複数の手前位置に遊技球が配置されることにより、手前側の遊

技球によって奥側の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。被通過手段は奥側の遊技球よりも背面側に配置されているので、被通過手段へ向けた視界を複数の遊技球で遮ることができ、被通過手段の視認性を低下させることができる。

この場合、所定の流下経路への遊技球の入球間隔が短い場合、手前位置のいずれかに常に遊技球が配置される状態を構成可能となるので、被通過手段を視認不能な状態を構成可能となる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、上面視で渦を巻く態様で視認されるように形成されることを特徴とする遊技機ＡＣ６。

遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかの奏する効果に加え、同じ長さの経路構成手段を配設するために要する上下幅を短くすることができる。

また、折り返し経路が形成される場合に比較して、経路壁の厚みを薄くする必要が無いので、流路の強度を向上することができるし、１８０度で折り返される折り返し経路に比較して、球の詰まり等が生じる可能性を低くできる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、前後方向に延びる前後流路部を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ７。

遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の左右幅を抑えられるので、左右対称で一対の経路構成手段を抑えられた左右幅で構成することができる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ７のいずれかにおいて、前記被通過手段は、前記経路構成手段の球受入部を基準として、斜め下後方に配置されることを特徴とする遊技機ＡＣ８。

遊技機ＡＣ８によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ７のいずれかの奏する効果に加え、正面側から視認する遊技者の視界に被通過手段と経路構成手段の球受入部とを収め易くすることができる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球を受け入れ可能に構成される第１受入手段と、その第１受入手段とは異なる手段であって遊技球を受け入れ可能に構成される第２受入手段と、を備え、前記第１受入手段および前記第２受入手段の遊技球の受入態様により、遊技者が得られる利益が変化するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ９。

遊技機ＡＣ９によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第１受入手段および第２受入手段が遊技球を常時受入可能に構成されており、更に、第１受入手段および第２受入手段の遊技球の受入態様により遊技者が得られる利益が変化するので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

なお、遊技球の受入態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、第１受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第２受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第１受入手段に所定個数受け入れられ第２受入手段に所定個数受け入れられる態様でも良い。また、各受入手段に対する入球の頻度が異なる態様でも良いし、入球位置が異なる態様でも良い。

遊技機ＡＣ９において、遊技者が得られる利益の変化は、前記第１受入手段または前記第２受入手段の片方に限定して遊技球が受け入れられるか、前記第１受入手段および前記第２受入手段の両方に遊技球が受け入れられるかにより生じることを特徴とする遊技機ＡＣ１０。

遊技機ＡＣ１０によれば、遊技機ＡＣ９の奏する効果に加え、遊技者が得られる利益の大小の設定の仕方により、遊技者が、遊技球を所定の発射態様で打ち出し易いようにすることができる。

なお、遊技者が得られる利益としては、何ら限定されるものではない。例えば、流下する遊技球の認識し易さでも良いし、流下する遊技球により得られる遊技に関連する利益（賞球の払い出し、大当たりの獲得、大当たり終了後の遊技状態が確変状態となること、遊技状態が通常状態になること（転落すること）等）でも良い。

遊技機ＡＣ９又はＡＣ１０において、前記経路構成手段は、第１受入手段および第２受入手段から前記被通過手段までが左右対称で構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１１

。
遊技機ＡＣ１１によれば、遊技機ＡＣ９又はＡＣ１０の奏する効果に加え、左右どちらを主にして遊技球を発射しても、遊技者が不利益を被る可能性を低くすることができる。
遊技機ＡＣ９からＡＣ１１のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記受入態様は、前記受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により変化することを特徴とする遊技機ＡＣ１２。
遊技機ＡＣ１２によれば、遊技機ＡＣ９からＡＣ１１のいずれかの奏する効果に加え、受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により受入態様が変化するので、遊技球の発射に関する遊技者の技術の熟練度が遊技者の得られる利益に与える影響を低くすることができる。
遊技機ＡＣ１２において、前記受入状態変化手段の状態変化の態様が、複数種類で構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１３。
遊技機ＡＣ１３によれば、遊技機ＡＣ１２の奏する効果に加え、一定の発射態様で遊技球が発射されている場合であっても、第１受入手段および第２受入手段への遊技球の受入態様を変化させることができる。これにより、受入状態変化手段の状態変化の態様から、遊技者が得られる利益を調整することができる。
【７７２５】
＜球の流下方向と平行に移動する開閉部材についてのポイント＞
遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記経路構成手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記状態変化において生じる変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＡ１。
パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球の流下方向と大入賞部品３００の開閉板の開閉方向とが略直角方向であり、開閉が遊技球の転動に関与することなく開閉動作が完了することから、開閉板（状態切替手段）の役割について改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＸＡＡ１によれば、状態切替手段の変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されるので、遊技球が状態切替手段に近接または当接している状態で状態切替手段の変位を生じさせることで、遊技球の転動態様を変化させるように影響させることができる。これにより、状態切替手段の役割を改善することができる。
例えば、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を右方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の順方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球を加速させることができる。
また、逆に、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を左方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の逆方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球の回転を遅らせることができる。
また、転動する遊技球の下端部をかすめるように状態切替手段がスライド移動すると、遊技球の転動方向のみではなく、転動方向に直交する方向の成分も有する負荷を遊技球に与えることができるので、遊技球の流下態様の変化を複雑かつ不規則に生じさせることができる。
これらの遊技球の流下態様に与える影響により、状態切替手段の開閉動作時に状態切替手段に乗っていた球の流下態様を様々に変化させることができるので、遊技球を視認する遊技者を飽きさせることなく、遊技に集中させることができる。
また、状態切替手段の開閉動作と遊技球との配置関係は、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の側面と擦れる配置関係でも良いし、遊技球に流下方向で対抗して遊技球と衝突するような配置関係でも良い。

遊技球と衝突する態様で変位する状態切替手段において、閉鎖動作の方向は何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下方向と対抗する方向で閉鎖動作し、遊技球を跳ね返せるように構成しても良いし、遊技球の流下方向の順方向で閉鎖動作し、それ以降の遊技球の導入を抵抗少なく規制可能に構成しても良い。

遊技機ＸＡＡ１において、前記状態切替手段の状態変化は、前記状態切替手段と遊技球とが当接しながら実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＡ２。

遊技機ＸＡＡ２によれば、遊技機ＸＡＡ１の奏する効果に加え、状態切替手段の状態変化によって、遊技球に回転を生じさせることができる。

遊技機ＸＡＡ１又はＸＡＡ２において、前記状態切替手段は、前記変位の方向と交差する方向に負荷の方向を変化させる変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＡＡ３。

遊技機ＸＡＡ３によれば、遊技機ＸＡＡ１又はＸＡＡ２の奏する効果に加え、状態切替手段の変位中に遊技球から与えられる負荷を逃がすことができ、状態切替手段に与えられる負荷を低減することができる。

【７７２６】

＜開放時は第１方向へ、閉鎖時は第２方向へ球を流す開閉部材についてのポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記被通過手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記被通過手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記導入状態で遊技球を第１方向に案内可能とされ、前記非導入状態で遊技球を第２方向に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、下側可動体３７１は前側に張り出す状態では遊技球を右方に案内するものの、後側に退避する状態では、遊技球とは当接せず自由落下となり、案内はしない。換言すれば、遊技球の流下に下側可動体３７１が影響しない。そのため、後側に退避している状態では、下側可動体３７１以外で遊技球の流下を案内する部分（枠部等）を用意することが必要であり、遊技球の流下を案内するための構成（部材）の個数を削減するという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＸＡＢ１によれば、状態切替手段が導入状態と、非導入状態とで、遊技球を異なる方向に案内するよう構成されるので、遊技球の流下経路を案内するための専用部材を不要とできるので、必要な構成（部材）の個数を削減することができる。これにより、限られたスペースで遊技球の流下方向の多様化を図ることができる。

なお、第１方向と第２方向との関係は何ら限定されるものではない。例えば、方向間の角度が鋭角でも良いし、直角でも良いし、鈍角でも良い。例えば、直角の場合において、前後方向に沿って流下する遊技球に対し、第１方向が下方、第２方向が左右方向に設定するようにしても良い。この場合、正面視において、状態切替手段に案内される前は遊技球の変位が僅かしか認められないようにしながら、状態切替手段による案内が開始された後の方向の差（違い）の最大化を図ることができる。

状態切替手段による案内の作用を生じさせる案内部の配置は何ら限定されるものではない。例えば、状態切替手段が備える可動部材に案内部が配設されても良いし、案内部は状態切替手段の周辺の非可動部に配設されており可動部材の動作によって遊技球が案内部に近接または当接し易い状態に切り替えられるように構成しても良い。

案内部が可動部材に配設される場合には、導入状態と非導入状態との状態切替が完了した後における案内に留まらず、状態を切り替える動作中において遊技球に与える影響も考慮した設計とすることが好ましい。

例えば、遊技球の流下方向に対抗する方向で変位する可動部材を状態切替手段が備える場合、流下方向と直交する平面形状の壁部を設けるよりは、流下方向と傾斜する面（平面、曲面等）形状の壁部を設ける方が、可動部材が遊技球に衝突した際に生じる負荷が、遊技球を逆流させる方向に大きくなる事態を回避し易くすることができる。これにより、遊

技球の逆流を回避し易くすることができる。
遊技機ＸＡＢ１において、前記状態切替手段の状態変化は第３方向への変位により生じるものであり、前記第３方向は、前記第１方向および第２方向と直交することを特徴とする遊技機ＸＡＢ２。
遊技機ＸＡＢ２によれば、遊技機ＸＡＢ１の奏する効果に加え、案内されている遊技球から与えられる負荷により状態切替手段の動作不良が生じる可能性を低くすることができる。
遊技機ＸＡＢ１又はＸＡＢ２において、前記経路構成手段は、左右一対の経路を備え、前記状態切替手段は、前記左右一対の経路からそれぞれ遊技球を受け入れ可能な一対の案内部を備え、それら一対の案内部において、前記第１方向および第２方向が、それぞれ左右対称に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ３。
遊技機ＸＡＢ３によれば、遊技機ＸＡＢ１又はＸＡＢ２の奏する効果に加え、遊技球の流下する経路を複雑化することができる。また、一対の案内部において、第１方向および第２方向が、それぞれ左右対称に構成されるので、一対の案内部が遊技球から受ける負荷により状態切替手段が受ける変位を、左右で対称とすることができる。
これにより、例えば、左右一対の経路に遊技球を略同等の個数で入球させる場合等、遊技球から案内部が受ける負荷によって、状態切替手段の配置を均一化し易くすることができる。
遊技機ＸＡＢ３において、前記状態切替手段は、前記第３方向と交差する方向で張り出すように形成される張出部を備えることを特徴とする遊技機ＸＡＢ４。
遊技機ＸＡＢ４によれば、遊技機ＸＡＢ３の奏する効果に加え、張出部により他の部材との接触面積を低減することができ、状態切替手段の変位抵抗を低減することができる。
遊技機ＸＡＢ３又はＸＡＢ４において、前記状態切替手段の導入状態または非導入状態において当接可能に構成される当接手段を備え、その当接手段との当接により、前記状態切替手段の左右方向の変位を修正可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ５。
遊技機ＸＡＢ５によれば、遊技機ＸＡＢ３又はＸＡＢ４の奏する効果に加え、遊技球からの負荷を左右いずれの方向からも受け得るので、変位態様が無秩序になり易い状態切替手段の変位を、当接手段の作用により秩序的に戻すことができる。
【７７２７】
＜分離、反転、合体、回転が一連動作＞
視認される面が変化するように変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、第１変位部材と、第２変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが相対変位するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１。
パチンコ機等の遊技機において、ベースアーム２２０の先端部に配設される回動ベース２１４が複数回回転可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１１６７８２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動ベース２１４が回転変位するものの、遊技者側に見えている面は同一なので、変位手段への注目力を維持し難いという問題点があった。
これに対し、遊技機ＡＤ１によれば、変位手段の視認される面を、変位に伴い変化可能に構成されるので、変位手段への注目力を維持することができる。
また、第１変位部材と第２変位部材とが相対変位することで、変位手段の外観を変化させることができるので、変位手段に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＡＤ１において、前記所定態様の変位は、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが集合配置される集合部を基準として近接離反する第１の変位と、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが前記集合部を基準として回転動作する第２の変位と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＡＤ２。
遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、第１変位部材と第２変位部材との相対動作を動的に生じさせ易くすることができる。即ち、集合部を基準とした変位として、第１の変位だけでは、集合部からの距離が最短または最長となる終端部において

第１変位部材と第２変位部材との変位が低減され易く、第１変位部材と第２変位部材とが止まって見えてしまい、演出効果が低くなる可能性があるところ、第２の変位を混ぜることで、終端部においても回転方向の変位を生じさせることができるので、演出効果を向上させることができる。

遊技機ＡＤ１又はＡＤ２において、前記所定態様の変位は、前記変位手段の視認される面が反転する第３の変位を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＡＤ３。

遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ１又はＡＤ２の奏する効果に加え、第３の変位により視認される面を反転させることで、第３の変位の前後で遊技者に視認させる装飾を顕著に異ならせることができる。

遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかにおいて、前記第１変位部材および前記第２変位部材は、吸着または接着により固定可能に構成され、その固定に係る負荷は、前記第１変位部材および前記第２変位部材の変位を制限する向きで作用することを特徴とする遊技機ＡＤ４。

遊技機ＡＤ４によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかの奏する効果に加え、固定に係る負荷が第１変位部材および第２変位部材の変位を制限する向きで作用するので、固定に係る負荷を加味して、第１変位部材および第２変位部材の変位を設計することができる。

例えば、ギアに寄る駆動力伝達の場合に、形状の変形を加味しない場合には機械的に変位が生じる場合に、固定に係る負荷を加味すれば、その負荷による部材の弾性変化が顕在化することで、部材の変位タイミングの遅れを生じさせることができる。

また、固定の程度が第１変位部材および第２変位部材の視認される面に対応して異なるよう構成しても良い。

この場合、固定による作用が視認される面に対応して異なるので、遊技者が視認される側面における固定の程度に強弱を設けることができる。

これにより、例えば、同じ変位手段の、反転された面について、一方の面は固く合体して一体的に視認させ易く、他方の面は緩く合体して相対変位し易い状態で視認させ易くすることができる。

また、例えば、第１変位部材および第２変位部材の吸着の程度が固定位置ごとに異なるよう構成することで、第１変位部材および第２変位部材の固定の程度が異なる状態を構成することができる。

なお、吸着可能にする態様は何ら限定されるものではない。例えば、粘着テープで接着する態様でも良いし、磁石と金属部との吸着力を利用するものでも良い。また、磁石に吸着する金属部として、例えば、固定用のビス、ネジ等を利用するように第１反転部材や第２反転部材を設計しても良い。

遊技機ＡＤ１からＡＤ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、正逆方向に変位可能に構成され、所定状態において、正方向へは、第１変位態様で変位し、逆方向へは、前記第１変位態様とは異なる第２変位態様で変位し、前記第２変位態様は、所定態様での変位後、前記第１変位態様で変位するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ５。

遊技機ＡＤ５によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位態様が、正逆方向で異なるように構成され、第２変位態様は第１変位態様の前に所定態様が追加された変位態様として構成されるので、変位手段を退避させる際に変位手段に必要とされる変位量を低減することができる。これにより、退避時における変位手段への注目力を低減することができるので、相対的に、演出位置で変位する変位手段の注目力を向上させることができる。

従来機では、回転の態様が正逆方向で同様なので、演出位置（液晶表示領域の正面側位置）へ張り出して演出した後で、退避位置（液晶表示領域の外方位置）へ退避するまでに逆方向に再び複数回回転する必要があった。この場合、演出位置から退避する部材に視線が集まり易くなることが問題視される可能性があった。

なお、変位態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、回転変位でも良いし、直動変位でも良い。また、変位は平面上におけるものでも良いし、複数平面にまたがる

ものでも良いし、３次元的なものでも良い。
遊技機ＡＤ５において、前記変位手段は、動作抵抗が所定量よりも大きくなると負荷伝達を解除するように構成される解除手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ６。
遊技機ＡＤ６によれば、遊技機ＡＤ５の奏する効果に加え、変位手段の変位態様の変化を、変位手段の内部の構成の動作抵抗の大小により生じさせることができる。
遊技機ＡＤ１からＡＤ６のいずれかにおいて、前記変位手段へ向けて光を照射する発光手段を備え、前記変位手段は前記第１変位部材および前記第２変位部材を備え、前記第１変位部材および前記第２変位部材は、視認される面が一側か、他側かで、発光手段からの光の視認態様を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ７。
遊技機ＡＤ７によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ６のいずれかの奏する効果に加え、発光手段からの光に関して変位手段の見え方を、第１変位部材および第２変位部材の視認される面に対応して変化させることができる。
例えば、第１変位部材および第２変位部材が個別に発光しているように視認される場合と、第１変位部材および第２変位部材が一体的に発光しているように視認される場合とで変化させることができる。
遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の配置を検出する検出手段を備え、前記検出手段は、前記変位手段の変位が許容可能な状態か否かを検出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ８。
遊技機ＡＤ８によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の変位を許容可能な状態を検出手段により検出可能なので、変位手段が変位中に周囲の構造部と衝突することを回避することができる。
また、検出手段により変位手段の変位可能な区間を検出しつつ、変位手段の変位を実行することができるので、ある程度、演出位置から退避位置へ向けて変位した後で拡大縮小を含む変位態様で変位するように制御することで、演出位置から退避位置に変位する際に変位開始時から拡大縮小を含む変位態様で変位する場合に比較して、変位手段に対する注目力の上昇を押さえることができる。
遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の状態を検出する検出手段を備え、その検出手段は、前記変位手段の変位について２種類以上の数値を検出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ９。
遊技機ＡＤ９によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ７の奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。なお、変位手段の変位についての数値の種類としては、種々の態様が例示される。例えば、異なる可動部材のそれぞれの配置や姿勢についての数値でも良いし、所定タイミングで動作態様が変化する場合にその動作態様の変化に関与する数値でも良い。
また、検出手段の配置は何ら限定されるものではない。例えば、変位手段の変位基端側に検出手段を配置することで、その変位手段の変位先端側に連結される第２変位手段の配置や姿勢を検出する構造を構成し易い。
遊技機ＡＤ１からＡＤ９のいずれかにおいて、前記変位手段は前記第１変位部材および前記第２変位部材を備え、その第１変位部材および前記第２変位部材は遊技者側に向ける面が一側の面となる姿勢と、他側の面となる姿勢とで反転動作可能に構成され、前記第１変位部材および前記第２変位部材が一側の面を遊技者側に向ける場合には、第１変位部材および第２変位部材を区別可能とされる一方、前記第１変位部材および前記第２変位部材が他側の面を遊技者側に向ける場合には、第１変位部材および第２変位部材を区別不能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１０。
遊技機ＡＤ１０によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ９のいずれかの奏する効果に加え、一側が遊技者側に向けられている場合の第１変位部材および第２変位部材の状態に関わらず、反転動作が生じることに対する遊技者の期待感を高く維持することができる。
【７７２８】
＜複数の被視認面を備える変位手段の配置により視認容易面を変えるポイント＞
視認可能に構成される第１視認可能面および第２視認可能面を備える変位手段を備え、

その変位手段は、配置に応じて、前記第１視認可能面が視認し易い第１状態と、前記第２視認可能面が視認し易い第２状態と、を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、反転可能に構成される反転動作部７１を備え、視認される面を変化させることで遊技者に視認される外観を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１５３０９５号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、反転動作部７１の反転は、位置が固定された状態で行われるので、視認される面の変化により遊技者の視線を変化させることはできない。即ち、遊技者の視線を効率よく変化させるという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＥ１によれば、変位手段が、配置に応じて、第１視認可能面が視認し易い状態と、第２視認可能面が視認し易い状態とが切り替えられるので、第１視認可能面または第２視認可能面を見たいと考える遊技者の視線を、変位手段の配置変化の経路に沿う態様で変化させることができる。

遊技機ＡＥ１において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記変位手段は、前記開放部側が視認され易いように構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、開放部を通して奥側を視認する遊技者が、変位手段の第１視認可能面または第２視認可能面を容易に視認できる。

遊技機ＡＥ２において、前記変位手段は、開放部の中央側に配置される場合よりも、開放部の縁側に配置される場合の方が、配置が背面側に寄ることを特徴とする遊技機ＡＥ３。

遊技機ＡＥ３によれば、遊技機ＡＥ２の奏する効果に加え、変位手段が開放部の中央側に配置される場合に変位手段を手前側で大きく視認可能としながら、変位手段が開放部の縁側に配置される場合に変位手段を見る際の視線の動きを少なくすることができる。これにより、変位手段の視認性と、変位手段を目で追う遊技者の疲労抑制と、の両立を図ることができる。

遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかにおいて、前記変位手段は、複数組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を備え、一の組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面が視認可能な状態において、他の組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を視認し難く構成することを特徴とする遊技機ＡＥ４。

遊技機ＡＥ４によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかの奏する効果に加え、第１視認可能面および第２視認可能面に、組ごとに異なる文字や図形を施しておくことで、変位手段を視認する遊技者に対して、異なる文字や図形を視認させることができ、且つ、視認させることを目的としない組の第１視認可能面および第２視認可能面に関しては視認し難く構成することで、変位手段の外観がみっともなくなることを回避することができる。

例えば、第１の組には、抽選結果が大当たりである期待感が低いことを示す文字や図形が第１視認可能面および第２視認可能面に表示され、第２の組には、抽選結果が大当たりである期待感が高いことを示す文字や図形が第１視認可能面および第２視認可能面に表示される場合に、変位手段の配置に関わらず、変位手段を通して、大当たりの期待感の高低を確認することができる。この場合において、変位手段が表示装置の表示領域の正面側から退避した後においても、変位手段による大当たりの期待感についての表示を維持できるので、液晶表示装置から目線を外した遊技者に対しても、大当たりの期待感についての表示を視認させることを継続することができる。

なお、視認し難く構成する態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者側とは異なる側の面（後側面、左右外側面、等）に配置するようにしても良いし、遮蔽手段で遮蔽することで視認性を落とすように構成しても良い。

遊技機ＡＥ４において、視認される前記第１視認可能面および前記第２視認可能面の組を切り替える動作は、動作中において、前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を認識され難いよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ５。

遊技機ＡＥ５によれば、遊技機ＡＥ４において、視認される第１視認可能面および第２視認可能面の組を切り替える動作中（確定前）に、遊技者側に表示される第１視認可能面

および第２視認可能面の組を予測されることを回避し易くすることができる。これにより、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

なお、上述の切り替える動作中において第１視認可能面および第２視認可能面を認識され難いよう構成される態様については、何ら限定されるものではない。例えば、変位手段を高速で回転動作させ認識され難くしても良いし、第１視認可能面（第２視認可能面）の一部と、その他の部分とを結合分離可能に構成し、それら一部とその他の部分とを分離した状態で動作させることで認識され難くしても良いし、発光手段による明暗の設定により相対的に暗くする部分を作り認識され難くしても良い。

なお、この場合において、分離した状態の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、上述の切り替える動作中において、第１視認可能面（第２視認可能面）の一部と、その他の部分との一方のみが視認され、他方は視認されないように背面側を向いて動作するよう構成しても良いし、それら一部とその他の部分とが同時に視認可能であるが配置がずれて視認される状態で動作するよう構成しても良い。

遊技機ＡＥ５において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記切り替える動作は、前記変位手段が前記開放部の中央側に配置されている状態で実行されることを特徴とする遊技機ＡＥ６。

遊技機ＡＥ６によれば、遊技機ＡＥ５の奏する効果に加え、切り替える動作を遊技者に視認させ易くすることができ、切り替える動作に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＡＥ５又はＡＥ６において、前記切り替える動作中において、前記第１視認可能面の一部とその他の部分との、一方は正面側を向き、他方は正面側とは異なる側を向くことを特徴とする遊技機ＡＥ７。

遊技機ＡＥ７によれば、遊技機ＡＥ５又はＡＥ６の奏する効果に加え、動作中において第１視認可能面の一部を視認可能とし、全体は視認不可能とすることで、動作中において第１視認可能面を認識され難くすることができる。

遊技機ＡＥ１からＡＥ７のいずれかにおいて、前記第２視認可能面への視線の少なくとも一部を遮蔽可能に構成される第２変位手段を備え、前記変位手段は、前記第２変位手段と共に前記第１視認可能面を視認させるための第３状態に切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ８。

遊技機ＡＥ８によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ７のいずれかの奏する効果に加え、第２変位手段により第２視認可能面の少なくとも一部を視認し難く構成することにより、変位手段の演出位置の設計自由度を向上させることができる。

遊技機ＡＥ１からＡＥ８のいずれかにおいて、前記変位手段は、変位に伴って、所定方向視で視認される面を第１視認可能面と第２視認可能面との間で変化させるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ９。

遊技機ＡＥ９によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ８のいずれかの奏する効果に加え、所定方向視で視認される面が第１視認可能面と第２視認可能面との間で変化するので、遊技者の視線の変化量に依存せずに、視認し易い面を任意に変更することができる。

遊技機ＡＥ９において、前記第１状態と前記第２状態とで前記変位手段の姿勢が変化することを特徴とする遊技機ＡＥ１０。

遊技機ＡＥ１０によれば、遊技機ＡＥ９の奏する効果に加え、第１状態における変位手段の外観と第２状態における変位手段の外観との違いを、変位手段の姿勢を違えることにより大きくすることができる。

遊技機ＡＥ９又はＡＥ１０において、前記変位手段に近接配置可能に構成される補助手段を備え、前記第１状態では、前記変位手段は前記補助手段に近接配置され、前記第２状態では、前記変位手段は前記補助手段から離れて配置されることを特徴とする遊技機ＡＥ１１。

遊技機ＡＥ１１によれば、遊技機ＡＥ９又はＡＥ１０の奏する効果に加え、補助手段を変位手段に近接配置させ、一体的に視認させる状態と、補助手段と変位手段とを分けて視認させる状態とを構成することができ、変位手段が遊技者に与える印象を複数構成するこ

とができる。
なお、補助手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、配置が固定された手段でも良いし、可動の手段でも良い。
遊技機ＡＥ１１において、前記補助手段は、前記変位手段と一体的に視認させる状態と、前記変位手段とは分離して視認させる状態と、を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１２。
遊技機ＡＥ１２によれば、遊技機ＡＥ１１の奏する効果に加え、変位手段と補助手段とを一体的に視認させるか分離して視認させるかを切り替えることができるので、部材個数に対する視認可能態様のバリエーションを増やすことができる。
【７７２９】
＜変位手段の変位量と配設手段の変位量との同時点での比が区間で異なるポイント＞
変位可能に構成される変位手段と、その変位手段に第１の部分が配設される配設手段と、前記配設手段の第２の部分を支持する支持手段と、を備え、その支持手段は、前記変位手段の変位中における前記第１の部分を基準とした前記第２の部分の配置を制御可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１。
パチンコ機等の遊技機において、傾倒変位可能なベースアーム２２０と、そのベースアーム２２０の傾倒先端側に回動可能に取り付けられた回動役物２１１と、その回動役物２１１を回動させるための駆動力を発生させる駆動モータ２２２と、を備え、ベースアーム２２０の変位と独立して回動役物２１１を回動可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１１６７８２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動役物２１１がベースアーム２２０の先端においてぐらつき易く、ベースアーム２２０の傾倒変位中に回動役物２１１を回動させると機構に不具合が生じる可能性がある結果、回動役物２１１の回動変位はベースアーム２２０の停止中に行うと想定されることから、変位の自由度が低くなっていた。
即ち、変位可能な部分の変位の設計自由度を高くするという観点で改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＡＦ１によれば、配設手段が変位手段と支持手段とに少なくとも２点で支持され、その２つの支持点が変位手段の変位中に相対変位するように構成されており、支持手段により、第１の部分を基準とする第２の部分の配置を制御可能としているので、配設手段を安定的に支持しながら、変位手段の変位中に配設手段を変位させることができる。これにより、配設手段（変位可能な部分）の変位の設計自由度を高めることができる。
なお、支持手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、固定のベース手段に形成される案内溝に変位を制限される態様で支持されても良いし、変位可能な第２の変位手段に連結されて支持されても良い。また、支持手段による制御は、電子制御に限定されるものではなく、第２の部分の変位を壁部で規制（案内）する等の機械的な制御も含まれる。
遊技機ＡＦ１において、前記変位手段は、第１の区間および第２の区間を、変位可能に構成され、前記支持手段は、前記変位手段が前記第１区間を変位する場合に前記第２の部分を支持する第１範囲と、前記変位手段が前記第２区間を変位する場合に前記第２の部分を支持する第２範囲と、を備え、前記第１範囲において前記第２の部分が変位する方向と、前記第２範囲において前記第２の部分が変位する方向とが異なるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ２。
遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、変位手段の変位速度を一定とする場合であっても、配設手段の変位速度を異ならせることができ、支持手段は、第２の部分の変位方向の変化を許容するように構成されるので、第２の部分の変位方向が不規則に変化するとしても配設手段の変位を滑らかにすることができる。
遊技機ＡＦ１又はＡＦ２において、前記支持手段は、前記第２の部分の変位を制限する制限部を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ３。
遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ１又はＡＦ２の奏する効果に加え、第１範囲と第２

範囲との境界位置（制限部）において第２の部分の変位を制限することができるので、第２の部分を変位の大きい側から小さい側へ向けて変位させる場合に、第１範囲と第２範囲との境界位置（制限部）で第２の部分を停止し易くすることができる。

なお、第２の部分の第１の部分を基準とした変位に要する負荷の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第２の部分が引かれる態様でも良いし、第２の部分が押進される態様でも良い。

なお、制限部の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第２の部分の変位抵抗の増減を設定する態様でも良いし、第２の部分の変位方向を切り替える態様でも良い。

遊技機ＡＦ２又はＡＦ３において、前記第１の区間は、前記第２の区間よりも前記変位手段の変位範囲の終端側に配置され、前記第２の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量は、前記第１の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量に比較して小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ４。

遊技機ＡＦ４によれば、遊技機ＡＦ２又はＡＦ３の奏する効果に加え、変位手段の変位途中位置において、変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量が小さくなる区間を構成することができるので、変位手段の変位終端位置の他に、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を設けることができ、結果として、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を増やすことができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかにおいて、前記第１の部分の変位速度を基準とした前記第２の部分の変位速度（の比）を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ５。

遊技機ＡＦ５によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位速度が一定の場合であっても、支持手段側における配設手段の第２の部分の変位速度を変化させることができるので、駆動手段の簡易な駆動制御（等速駆動）で、配設手段の変位速度を可変とするような動作演出を構成することができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ５のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記第２の部分の変位終端における変位速度を低減するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ６。

遊技機ＡＦ６によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ５の奏する効果に加え、第２の部分の跳ね戻りを防止することができ、変位終端において配設手段を早期に停止させ易くすることができる。

なお、第２の部分の跳ね戻りを防止する手法については何ら限定されるものではない。例えば、変位終端における第２の部分の変位速度（例えば、第１の部分が所定の単位長さ変位する場合の第２の部分の変位量）を低減するように構成する手法でも良いし、第１の部分が停止した状態における第２の部分の変位方向に壁を立てる等の形状的工夫により第２の部分の変位を規制するような手法でも良い。

また、第２の部分の変位量を低減する手法に限らず、第２の部分の変位抵抗を増加させるようにしても良い。例えば、第２の部分の変位終端において磁力等により負荷を与え、第２の部分の変位抵抗を向上するようにしても良いし、コイルスプリング等の付勢力で変位抵抗を向上するようにしても良い。

遊技機ＡＦ６において、前記支持手段は、前記第１の部分の変位に伴う前記第２の部分の変位の変位軌跡と、前記第１の部分が変位終端で停止した場合の前記第２の部分の変位の変位軌跡とが、交差するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ７。

遊技機ＡＦ７によれば、遊技機ＡＦ６の奏する効果に加え、第１の部分の変位に伴う第２の部分の変位を案内する機能を有する支持手段により、第１の部分が停止した場合における第２の部分の戻り変位（バウンド）を低減することができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかにおいて、前記配設手段に変位可能に支持される被支持手段を備え、その被支持手段は、前記変位手段を基準とした前記配設手段の相対的変位量に応じた変位量で変位するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ８。

遊技機ＡＦ８によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかの奏する効果に加え、配設手段と共同で変位する被支持手段により、複雑な演出を実行することができる。

なお、被支持手段の変位の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、配設手段が変位する所定平面上を配設手段と並走するように変位する態様でも良いし、配設手段が変位する所定平面とは離れた位置において配設手段の変位態様（例えば、所定平面上のスライド変位態様）とは異なる変位態様（例えば、所定の軸を中心とした回転変位態様）でも良い。

なお、配設手段の変位量に係る配設手段の変位の態様については、何ら限定されるものではない。例えば、姿勢変化でも良いし、姿勢を維持したままでの変位でも良い。

遊技機ＡＦ８において、前記第１の部分が所定方向に変位する間に、前記第２の部分は、前記第１の部分の変位軌跡と交差する方向に往復変位可能な区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ９。

遊技機ＡＦ９によれば、遊技機ＡＦ８の奏する効果に加え、第１の部分が変位している間に、第１の部分に対する第２の部分の相対変位量が戻り変化する（例えば、増加後に減少する）態様とすることができるので、第２の部分の配置は維持しながら、被支持手段の変位量は大きくするという変位態様を実現することができる。

遊技機ＡＦ８又はＡＦ９において、前記配設手段を基準とした前記被支持手段の（相対）回転の変位速度は、前記変位手段の変位速度と同等となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１０。

遊技機ＡＦ１０によれば、遊技機ＡＦ８又はＡＦ９の奏する効果に加え、被支持手段の変位態様を、配設手段を挟んで変位手段と同等することができる。これにより、あたかも、被支持手段が独自の駆動手段で変位しているように遊技者に錯覚させることができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ１０のいずれかにおいて、前記配設手段は、自らの変位に伴い遊技者側に向ける面を第１面と第２面とで切り替えるように姿勢変化する姿勢変化手段を備え、その姿勢変化手段は、前記第２の部分が変位終端に配置された状態において、前記第１面または前記第２面が遊技者側に向けられる姿勢となるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１１。

遊技機ＡＦ１１によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ１０のいずれかの奏する効果に加え、姿勢変化手段の第１面または第２面が遊技者側に向けられることで、第２の部分が変位終端に到達したことを遊技者が把握できるので、変位手段による演出動作の終期を分かり易く構成することができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ１１のいずれかにおいて、前記第２の部分を通して前記配設手段に電気配線が挿通されるよう構成され、前記電気配線が内部に配置されると共に前記第２の部分に固定される配置手段を備え、前記配置手段は、前記電気配線を挿通可能な開口部を備え、その開口部は、周囲に形成される周囲部分との前記電気配線の接触を避けるよう変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１２。

遊技機ＡＦ１２によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、電気配線が周囲部分と接触することを避けることができる。

配置手段は、第２の部分が複数部材で構成される場合にそれら複数部材を合体させるための手段として構成しても良いし、第２の部分に別部材が配設される場合に、その別部材の第２の部分からの脱落を防止するための手段として構成しても良い。

【７７３０】

＜特徴ＢＡ群＞

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前

記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第２識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＡ１によれば、第２識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第２情報の数によって可変されるので、その後に実行されることが可能となっている第２識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第２判定結果を示すための第２識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

遊技機ＢＡ１において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第２動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ２。

遊技機ＢＡ２によれば、特定の第２動的表示態様が実行されることで、第２情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＢＡ１またはＢＡ２において、前記演出態様は、前記第２情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第２動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第２識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＡ３。

遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ１またはＢＡ２の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第２識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第２動的表示態様を１の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＡ１からＢＡ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＡ４。

遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ１からＢＡ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【７７３１】

＜特徴ＢＢ群＞

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＢ１によれば、第１識別情報が動的表示の開始時に決定された第１動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第２情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第１判別の結果だけでなく、第２判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＢＢ１において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第２情報の数と動的表示されている前記第１識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ２。

遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、実行されている第１動的表示態様とその実行中における第２情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。

遊技機ＢＢ１またはＢＢ２において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に実行される前記第２識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。

遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１またはＢＢ２の奏する効果に加え、第２情報が記憶されている場合には、実行されている第１識別情報が終了した後には、第２識別情報の動的表示が開始されることになり、その第２動的表示態様と関連する演出態様を第２識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第２識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。

遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と

、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。

遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【７７３２】

＜特徴ＢＣ群＞

第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、前記第１判別が実行されたことに基づいて、当該第１判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別の判別結果を示すための演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第１演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＣ１によれば、第２判別の判別結果を示すための演出として第１演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＣ１において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の演出態様として、前記第１判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。

遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、第１判別の判別結果を示す表示態様を用いた第２演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＣ２において、前記第２演出実行手段は、第２判別の判別結果を示す１の演出内で前記第２判別の判別結果を示すための第２演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ３。

遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ２の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行することができるという効果がある。

【７７３３】

＜特徴ＢＤ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第１識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第２識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前

記第２判別手段による第２判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第１識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第２識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第１特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第１特典を付与可能であり、前記第１特定組み合わせとは異なる第２特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第１特典よりも遊技者に有利な第２特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第１動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第１識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第１特定組み合わせと前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第１識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＢＤ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後に付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＤ１によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第１特典に対応した組み合わせと第２特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＢＤ１において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第１判別結果である場合に前記第１特典を決定するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ２。

遊技機ＢＤ２によれば、遊技機ＢＤ１の奏する効果に加え、決定手段により第１特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第１判別が実行された場合にも第２特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

遊技機ＢＤ２において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第２判別結果である場合に前記第２特典を決定するものであり、前記第２動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第２識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を２以上の異なる前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第２識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＢＤ３。

遊技機ＢＤ３によれば、遊技機ＢＤ２の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第２特典が特定の第２判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

【７７３４】

＜特徴ＢＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常

遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第１示唆態様と第２示唆態様とが組み合わされて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第２示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第２示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＥ１によれば、第２示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＢＥ１において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第２示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第２示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＥ２。

遊技機ＢＥ２によれば、遊技機ＢＥ１の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することができるという効果がある。

【７７３５】

＜特徴ＢＦ群＞（大当たり種別に応じて異なる長さのＥＤ期間を設ける）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＦ１によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるた

め、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＦ１において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ２。
遊技機ＢＦ２によれば、遊技機ＢＦ１の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＦ１またはＢＦ２において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ３。
遊技機ＢＦ３によれば、遊技機ＢＦ１またはＢＦ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７７３６】
＜特徴ＢＧ群＞（ＥＤ期間をＶ入賞の有無で可変させる）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ１。
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＧ１によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。
遊技機ＢＧ１において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＧ２。
遊技機ＢＧ２によれば、遊技機ＢＧ１の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＧ２において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機ＢＧ３。
遊技機ＢＧ３によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。
【７７３７】
＜特徴ＢＨ群＞
判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した設定を実行することが可能な設定実行手段

と、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記操作手段が操作されたことに基づく前記設定の実行を規制する規制手段と、を有することを特徴とする遊技機ＢＨ１。

従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある。

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２４９８７７号公報）。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＨ１によれば、識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、操作手段が操作されたことにより不具合が発生することを抑制することができる。

遊技機ＢＨ１において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記特定条件は、前記短遊技状態が設定されていることが少なくとも成立条件の１つとして設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＨ２。

遊技機ＢＨ２によれば、遊技機ＢＨ１の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＨ１またはＢＨ２において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＨ３。

遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ１またはＢＨ２の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＨ１からＢＨ３のいずれかにおいて、特定設定を実行可能な特定設定手段を有し、前記規制手段は、前記特定条件が設定されている場合に前記操作手段の操作に基づいて前記設定実行手段による前記設定の実行をさせずに前記特定設定手段による特定設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とするＢＨ４。

遊技機ＢＨ４によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ３のいずれかの奏する効果に加え、特定

条件が成立している期間に操作手段を操作することで設定の実行が規制される場合にも、特定設定が実行されるので操作手段を操作した遊技者に対して操作手段を操作したことによる作動を提供することで、操作手段の操作を意味のある行為にすることができるという効果がある。

遊技機ＢＨ４において、前記特定設定に基づいて、前記識別情報が停止表示されるよりも前に停止表示される前記識別情報の情報を示唆可能な示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＨ５。

遊技機ＢＨ５によれば、遊技機ＢＨ４の奏する効果に加え、特定条件が成立している場合には、停止表示される識別情報の情報が示唆演出により停止表示前に識別可能となり、特定条件が成立している場合に操作することで多様な演出を実行して遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【７７３８】

＜特徴ＢＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利となり、前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技実行手段に実行される前記特典遊技の終了後に、前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において第１設定条件が成立した場合に前記第３遊技状態を設定可能であり、前記第３遊技状態が設定されている状態において前記第１設定条件とは異なる第２設定条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技状態設定手段により、前記第２遊技状態が設定された場合に、前記第２設定条件が成立するまでの期間に基づいて有利期間を決定する有利期間決定手段と、その有利期間決定手段により決定された前記有利期間を報知可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ１。

従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「１００回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を１減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。

また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、第１有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第１有利遊技状態よりもさらに有利な第２有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

このように構成された遊技機では、例えば、第１有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合に第１有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に報知することは可能であるが、第１有利遊技状態が終了した後に、どの遊技状態が設定されるのかを報知することができないという問題があった。つまり、遊技者は第１有利遊技状態が終了した場合に、第１有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも第１有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態が設定されるのかを把握することができず、第１有利遊技状態中において何を目指して遊技を行えば良いのか分かり難く遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＩ１によれば、第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態が設定された場合に、報知手段により、再度第１遊技状態が設定されるまでの期間に基づいて決定された有利期間が報知されるため、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を複数有する遊技

機であっても、第１遊技状態よりも有利な遊技状態が設定される期間を把握することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＩ１において、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ２。

遊技機ＢＩ２によれば、第１遊技状態が設定されるまでの有利期間を遊技者に報知しながらも、現在設定されている遊技状態を示唆することができるため、実行される示唆演出の内容に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＩ２において、前記示唆演出実行手段は、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されていた前記遊技状態を示唆するための過去示唆演出も実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＩ３。

遊技機ＢＩ３によれば、示唆演出実行手段により、過去に設定されていた遊技状態を遊技者に示唆することができる。よって、過去示唆演出の内容に基づいて現在の遊技状態を予測したり、有利期間中における過去の遊技内容を解析したりすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＩ２またはＢＩ３において、前記報知手段は、前記有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を表示手段に表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、前記残期間表示態様を可変させることで、現在設定されている遊技状態、或いは、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能であることを特徴とする遊技機ＢＩ４。

遊技機ＢＩ４によれば、有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を可変させることにより、遊技状態に関する示唆演出が実行されるため、有利期間の残期間を注視する遊技者に対して示唆演出を分かり易く実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＢＩ１からＢＩ４の何れかにおいて、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記第１設定条件が成立し得るタイミングを示唆可能な第２示唆演出手段を有することを特徴とする遊技機ＢＩ５。

遊技機ＢＩ５によれば、有利期間中において遊技状態が切り替わるタイミングを遊技者に予測させることができるため、有利期間中における遊技に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＩ１からＢＩ５の何れかにおいて、前記第２遊技状態と、前記第３遊技状態のうち、遊技者に有利となる遊技状態を遊技者に報知可能な有利報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ６。

遊技機ＢＩ６によれば、有利期間中に設定される複数の遊技状態の優劣を遊技者が把握することができるため、現在設定されている遊技状態が何れの遊技状態であるかの予測により興味を持たせることができる。

【７７３９】

＜特徴ＢＪ群＞

判別結果を示唆可能な示唆情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記示唆情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための特定表示態様が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記示唆情報は、複数の図柄で構成された図柄列で構成された第１図柄列と、その第１図柄列とは異なる複数の図柄で構成された図柄列で構成された第２図柄列とが少なくとも設定されており、前記動的表示手段は、第１図柄列を第１方向に動的表示させている期間に、前記第２図柄列を前記第１方向とは異なる第２方向に動的表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させ

るものがあった（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、図柄列を形成する各図柄の順序を可変させることなく、図柄列単位で第３図柄を変動表示させるだけであるため、例えば、各図柄列の変動表示の速度を可変させたり、各図柄列の変動方向を可変させたり、各図柄列が表示される大きさを可変させたりする程度のバリエーションしか無く、図柄列の変動表示を用いた変動演出の演出効果をより高めることでさらなる遊技の興趣向上が求められているという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＪ１によれば、第１図柄列と第２図柄列とが互いに異なる方向に動的表示されるので第１図柄列と第２図柄列とを区別し易くなり判別結果を示唆情報より判別し易くできるという効果がある。

遊技機ＢＪ１において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第１図柄列は、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第１方向に動的表示されるように構成され、前記第２図柄列は、特定条件の成立に基づいて前記第２方向へと前記第１図柄列で動的表示された図柄と前記第２図柄列を構成する図柄の一部が少なくとも重なる位置で前記第２方向へと動的表示されるものであることを特徴とする遊技機ＢＪ２。

遊技機ＢＪ２によれば、遊技機ＢＪ１の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とが重なる位置で動的表示されるので、表示領域を有効に利用した演出を実行することができるという効果がある。

遊技機ＢＪ２において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第１図柄列と第２図柄列とは、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第１方向と前記第２方向とにそれぞれ動的表示されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ３。

遊技機ＢＪ３によれば、遊技機ＢＪ２の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とは、動的表示期間の開始に基づいてそれぞれ第１方向と第２方向とにそれぞれ動的表示されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＢＪ１からＢＪ３の何れかにおいて、前記示唆情報を表示制御可能な表示制御手段を有し、前記表示制御手段は、前記第１図柄列の表示態様により前記判別結果を表示するように前記第１図柄列を表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ４。

遊技機ＢＪ４によれば、遊技機ＢＪ３の奏する効果に加え、第１図柄列の表示態様を用いて判別結果が表示されるため、第１図柄列の動的表示の表示態様を判別結果に基づいて表示制御すれば良く、第２図柄列の動的表示の表示態様を自由に設定することが可能となる。よって、示唆情報の動的表示における演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＪ４において、前記第１図柄列を動的表示可能な第１表示画層と、前記第２図柄列を動的表示可能な第２表示画層と、を有し、前記遊技機は、前記第１表示画層における第１表示領域と、前記第２表示画層における第２表示領域との少なくとも一部が重複するように構成されるものであり、前記第１表示領域と、前記第２表示領域とが重複する箇

所では、前記第１図柄列が前記第２図柄列よりも優先して遊技者に視認可能となるように表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ５。

遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ４の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とが重複する場合には、第１図柄列のほうが遊技者に視認可能となるように表示される。よって、表示領域を有効に利用した演出を実行しながらも、判別結果を示すための表示態様を遊技者に分かり易く表示することができるという効果がある。

遊技機ＢＪ４またはＢＪ５において、前記表示制御手段は、前記第１図柄列を構成する前記複数の図柄と、前記第２図柄列を構成する前記複数の図柄と、が所定の順序で配置された合算図柄列で構成されているように前記第１図柄列と前記第２図柄列とを表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ６。

遊技機ＢＪ６によれば、遊技機ＢＪ４またはＢＪ５の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とを合算図柄列として動的表示させることができるため、遊技者に対して、合算図柄列が構成されていると思わせることができる。その中で、第１図柄列と第２図柄列とを逆方向に動的表示させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＢＪ６において、前記表示制御手段は、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合よりも、前記特定の判別結果以外である場合のほうが、前記合算図柄列として前記第１図柄列と前記第２図柄列とを動的表示させ易くなるように表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ７。

遊技機ＢＪ７によれば、遊技機ＢＪ６の奏する効果に加え、判別結果が特定の判別結果である場合のほうが、合算図柄列として第１図柄列と第２図柄列とを動的表示され難くすることができる。よって、第１図柄列の動的表示と第２図柄列の動的表示とが異なる態様となった場合に、特定の判別結果への期待感を高めさせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【７７４０】

＜特徴ＢＫ群＞

遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、遊技球が入球困難な第１状態からその第１状態よりも入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、を有した遊技機において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な第１特定領域と、その第１特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第１検出手段と、前記第１特定領域を通過した遊技球が通過可能な第２特定領域と、その第２特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第２検出手段と、前記第１特定領域を通過した遊技球を前記第２特定領域へと誘導可能な誘導路と、前記第２特定領域に遊技球が通過可能な許容状態と通過困難な規制状態とに可変可能な可変手段とを有し、前記可変手段は、前記第１検出手段により所定数の遊技球が検出されたことに基づいて前記規制状態から前記許容状態へと可変条件が成立するまで可変されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＫ１。

従来より、大当たり遊技中に開放動作されるアタッカ内に特定領域を設け、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過すると、その大当たり遊技終了後に確変状態を設定する遊技機（所謂、Ｖ確機）があった（例えば、特許文献１：特開２０１５－１１９８０７号公報）。このような遊技機では、大当たり遊技が開始されてからの経過期間に基づいて特定領域を遊技球が通過し易い第１状態を所定期間設定することにより、確変状態が設定される割合を予め規定可能に構成していた。

しかしながら、従来型の遊技機では、大当たり遊技が実行されてからの経過期間に基づいて第１状態が設定されてしまうため、例えば、大当たり遊技中に遊技機のトラブルによって遊技球をアタッカに入賞させることができない事態が発生したまま、第１状態が設定される所定期間が経過してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としてい

る。
遊技機ＢＫ１によれば、可変入球手段に入球した遊技球の計測結果に基づいて、可変手段が許容状態へと可変されるので、可変入球手段に入球した数によって第２特定領域へと遊技球を通過させることが可能となり、遊技者に可変入球手段に入球させた数に対して興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＢＫ１において、前記可変手段は、前記第１特定領域を前記所定数目となる遊技球が前記許容状態に可変された状態の前記可変手段へと到達可能となる期間で前記許容状態へと可変されるものであることを特徴とする遊技機ＢＫ２。
遊技機ＢＫ２によれば、遊技機ＢＫ１の奏する効果に加え、第１特定領域を通過した所定数目の遊技球を第２特定領域へと入球させることが可能となり、第２特定領域を通過する遊技球を制御して、第２特定領域への入球数を制限することができるという効果がある。
遊技機ＢＫ１またはＢＫ２において、前記第１特定領域を前記所定数目の遊技球が通過した後に、前記第２検出手段に遊技球が検出されるまでの期間を判別することが可能な期間判別手段と、前記期間判別手段の判別結果に基づいて異常処理を実行可能な異常処理手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＫ３。
遊技機ＢＫ３によれば、遊技機ＢＫ１またはＢＫ２の奏する効果に加え、第１特定領域を所定数の遊技球を通過したにもかかわらず、誘導路上で滞留している場合等の不具合を早期に発見することができるという効果がある。
遊技機ＢＫ１からＢＫ３の何れかにおいて、前記終了条件は、前記所定数目の遊技球が前記第２検出手段に検出された後に、次の遊技球が前記可変手段に到達する期間よりも短い期間が経過した場合に成立するように設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＫ４。
遊技機ＢＫ４によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ３の何れかの奏する効果に加え、確実に所定数目の遊技球を第２特定領域に入球させることができるという効果がある。
遊技機ＢＫ１からＢＫ４の何れかにおいて、前記第２検出手段に遊技球が検出されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＫ５。
遊技機ＢＫ５によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ４の何れかの奏する効果に加え、特典遊技が実行された場合にも、第２特定領域へ遊技球を入球させることに対する意欲を持たせることができ、特典遊技が退屈になる不具合を抑制できるという効果がある。
【７７４１】
＜特徴ＢＬ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別図柄が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別図柄が動的表示された後、特定の前記判別結果を示すための前記識別図柄が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される特典種別を決定することが可能な特典種別決定手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が動的表示される期間を少なくとも含む動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間では第１の結果を示すための前記識別図柄として第１識別図柄が表示され、第２期間では前記第１の結果とは異なる第２の結果を示すためのものであって、前記第１識別図柄とは異なる第２識別図柄が少なくとも表示されるように設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＬ１。
従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて

所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＬ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＬ１において、前記動的表示手段は、前記第１期間の終了時に前記第１識別図柄を停止表示可能であり、前記第２期間は、少なくとも前記第１期間が経過した後の期間であることを特徴とする遊技機ＢＬ２。

遊技機ＢＬ２によれば、遊技機ＢＬ１の奏する効果に加え、第１期間が終了し、第２期間が始まることを遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＢＬ２において、前記動的表示手段は、前記第１の結果として、前記判別手段の判別結果が、前記特定の判別結果であることを示すための前記第１識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ３。

遊技機ＢＬ３によれば、遊技機ＢＬ２の奏する効果に加え、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間が経過するよりも前に、判別手段の判別結果を遊技者に報知することができるため、いち早く判別手段の判別結果を把握しようとする遊技者に対して、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示を注視させることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＬ３において、前記動的表示手段は、前記第２の結果として、前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための前記第２識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ４。

遊技機ＢＬ４によれば、遊技機ＢＬ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２期間の終了後に前記特典種別を示すための識別図柄を表示することができる。つまり、判別手段の判別結果を表示した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を表示することができる。よって、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを遊技者に報知した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を遊技者に報知することができるため、少なくとも特典遊技が実行されるという安心感を持たせた状態で第２期間の動的表示を実行することができるという効果がある。

遊技機ＢＬ４において、前記特典種別決定手段は、少なくとも、第１特典種別と、その第１特典種別よりも遊技者に有利となる第２特典種別とを含む複数の特典種別のうち、何れかの特典種別を決定するものであり、前記第２識別図柄は、少なくとも前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための情報が含まれている表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機ＢＬ５。

遊技機ＢＬ５によれば、遊技機ＢＬ４の奏する効果に加え、第２識別図柄の表示態様が前記特典種別決定手段によって決定された特典種別を示しているため、第２識別図柄が動

的表示されている期間中においても、決定された特典手段を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＢＬ５において、前記動的表示手段により動的表示される複数の前記識別図柄が所定の順序で表示される図柄列を設定可能な図柄列設定手段を有し、前記動的表示手段は、前記図柄列設定手段により設定された前記図柄列に基づいて前記識別図柄を動的表示可能であり、前記図柄列設定手段は、第１期間中に設定される第１図柄列の少なくとも一部を形成する前記第１識別図柄を、前記第２識別図柄へと切り替えた第２図柄列を設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ６。

遊技機ＢＬ６によれば、遊技機ＢＬ５の奏する効果に加え、第１図柄列の少なくとも一部を形成する第１識別図柄を第２識別図柄へと切り替えた第２図柄列が設定されるため、第１図柄列が有する識別図柄の数と、第２図柄列が有する識別図柄の数と、同一にすることができる。よって、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示態様を、設定される図柄列の種別に応じて可変させる必要が無いため、識別図柄を動的表示させるための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機ＢＬ６において、前記図柄列設定手段は、前記判別手段の同一の判別結果を示すための第１識別図柄を重複させた前記第１図柄列を形成可能であり、前記第２図柄列を設定する場合、前記重複している前記第１識別図柄の何れかを前記第２識別図柄へと切替可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ７。

遊技機ＢＬ７によれば、第１図柄列に重複して含まれる第１識別図柄を第２識別図柄へと切り替えるため、第２期間中においても、第１期間中に実行された動的表示にて表示されていた各第１識別図柄を確認することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【７７４２】

＜特徴ＢＭ群＞

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作の種別として、第１操作と、その第１操作とは異なる第２操作と、を少なくとも判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段の判別結果に基づいた設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制する規制手段と、を有し、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第２操作が判別された場合に、前記第１設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＭ１。

従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２４９８７７号公報）。

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＭ１によれば、第１操作に基づく第１設定が規制されている状態であっても、第２操作を実行することで第１設定を実行することができる。よって、様々な操作を実行しようと意欲的に遊技者に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＢＭ１において、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第１操作が判別された場合に、前記第１設定とは異なる第２設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＭ２。

遊技機ＢＭ２によれば、遊技機ＢＭ１の奏する効果に加え、規制中に第１操作を実行した場合に、第２設定が実行されるため、第１操作を実行したにも関わらず設定実行手段が何も実行しない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＢＭ１またはＢＭ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＭ３。

遊技機ＢＭ３によれば、遊技機ＢＭ１またはＢＭ２の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＭ３において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＭ４。

遊技機ＢＭ４によれば、遊技機ＢＭ３の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＭ１からＢＭ４の何れかにおいて、前記操作手段は、前記第１操作を実行するための第１操作部と、前記第２操作を実行するための前記第１操作部とは異なる第２操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＭ５。

遊技機ＢＭ５によれば、遊技機ＢＭ１からＢＭ４のいずれかの奏する効果に加え、第１操作を実行する場合と、第２操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第１操作と第２操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＭ５において、前記第２操作部は、前記第１操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機ＢＭ６。

遊技機ＢＭ６によれば、遊技機ＢＭ５の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第１操作部を用いる第１操作を通常の操作とし、第２操作部を用いる第２操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７７４３】

＜特徴ＢＮ群＞

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した第１設定を実行することが可能な第１設定実行手段と、前記操作手段が操作されたことに基づく前記第１設定の実行を規制する規制手段と、その規制手段により前記第１設定の実行が規制されている状態で、前記操作手段を操作した場合に前記第１設定とは異なる第２設定を実行する第２設定実行手段と、を有することを特徴とする遊技機ＢＮ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＮ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＮ１によれば、第１設定が規制されている状態で操作手段が操作された場合に、第２設定が実行されるため、操作手段を操作したにも関わらず何も実行されない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＢＮ１において、前記規制手段は、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記第１設定の実行を規制可能であることを特徴とする遊技機ＢＮ２。

遊技機ＢＮ２によれば、遊技機ＢＮ１の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が実行されている間に規制手段により第１設定の実行が規制されるため、第１設定が実行されたことにより、識別情報の動的表示結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設

定実行手段により第１設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＮ３。

遊技機ＢＮ３によれば、遊技機ＢＮ１またはＢＮ２の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ３において、前記設定実行手段により実行された前記第１設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＮ４。

遊技機ＢＮ４によれば、遊技機ＢＮ３の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ１からＢＮ４の何れかにおいて、前記操作手段は、第１操作を実行するための第１操作部と、前記第１操作とは異なる第２操作を実行するための前記第１操作部とは異なる第２操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＭ５。

遊技機ＢＮ５によれば、遊技機ＢＮ１からＢＮ４の何れかの奏する効果に加え、第１操作を実行する場合と、第２操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第１操作と第２操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ５において、前記第２操作部は、前記第１操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機ＢＮ６。

遊技機ＢＮ６によれば、遊技機ＢＮ５の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第１操作部を用いる第１操作を通常の操作とし、第２操作部を用いる第２操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７７４４】

＜特徴ＢＯ群＞

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて、演出モードとして第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段と、その演出モード設定手段による前記演出モードの設定を実行可能な第１期間と、その第１期間よりも前記演出モードの設定を実行し難い第２期間と、を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出モードの設定が、前記第２期間中に実行されたほうが、前記第１期間中に実行されるよりも遊技者に有利な情報を提供可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高め

ることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。
しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＯ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＯ１によれば、演出モードが設定され難い第２期間において演出モードの設定がされた場合に、遊技者に有利な情報を提供することができるため、第２期間中において演出モードが設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＯ１において、前記演出モード設定手段は、前記第２期間中に前記演出モードの設定を実行する場合に、前記第１演出モード、及び前記第２演出モードとは異なる第３演出モードを設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ２。
遊技機ＢＯ２によれば、遊技機ＢＯ１の奏する効果に加え、第３演出モードが設定されることで、第２期間中に演出モードが設定されたことを遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。
遊技機ＢＯ１からＢＯ３の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記期間設定手段は、前記短遊技状態が設定されている場合に前記第２期間を設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ４。
遊技機ＢＯ４によれば、遊技機ＢＯ１からＢＯ３の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードが設定され難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＢＯ１からＢＯ４の何れかにおいて、前記期間設定手段により前記第２期間が設定されることを、前記第２期間が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＢＯ５。
遊技機ＢＯ５によれば、遊技機ＢＯ１からＢＯ４の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して第２期間が設定されることを事前に把握させることができるため、所望の演出モードを設定した状態で第２期間を設定させることができる。よって、遊技者が所望しない演出モードにて第２期間が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７７４５】
＜特徴ＢＰ群＞
情報取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示すための識別情報が前記表示手段に

停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を、その情報に基づく前記判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、切替条件が成立した場合に、第１演出モードから、その第１演出モードとは異なる第２演出モードへと演出モードを切替可能な切替手段と、を有し、前記切替条件は、前記事前判別手段の事前判別結果が第１事前判別結果である場合よりも、前記第１事前判別結果とは異なる第２事前判別結果である場合のほうが、成立し易いものであることを特徴とする遊技機ＢＰ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＰ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１によれば、事前判別手段による事前判別結果に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、演出モードが切り替わった場合における事前判別手段の事前判別結果を遊技者に予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記切替条件は、前記操作判別手段により前記操作が判別された場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＰ２。

遊技機ＢＰ２によれば、遊技機ＢＰ１の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作した場合にも切替条件が成立させることができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＰ２において、前記切替手段は、前記事前判別手段の判別結果が前記第２事前判別結果である場合に、前記第１演出モードから前記第２演出モードとは異なる第３演出モードへと切替可能であることを特徴とする遊技機ＢＰ３。

遊技機ＢＰ３によれば、遊技機ＢＰ２の奏する効果に加え、第３演出モードが設定されることで、事前判別手段による事前判別の結果が第２事前判別結果であることを遊技者に報知することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１からＢＰ３の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記切替条件は、前記短遊技状態が設定されている場合のほうが、前記短遊技状態が設定されていない場合よりも成立し難いものであることを特徴とする遊技機ＢＰ４。

遊技機ＢＰ４によれば、遊技機ＢＰ１からＢＰ３の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードを切替難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１からＢＰ４の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記短遊技状態が設定されることを、前記短遊技状態が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＢＰ５。

遊技機ＢＰ５によれば、遊技機ＢＰ１からＢＰ４の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して短遊技状態が設定されることを事前に把握させることができるため、短遊技状態が設定されるよりも前に切替条件を成立させようと操作手段を意欲的に操作させることができる。これにより、所望の演出モードを設定した状態で短遊技状態を設定させ易くすることができるため、遊技者が所望しない演出モードにて短遊技状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７７４６】

＜５０６６シリーズ＞

＜特徴ＣＡ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第２判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ１。

遊技機ＣＡ１によれば、特定期間が設定されている場合に第２判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第２判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＡ１において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第１情報を取得可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第２情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記

第２情報に基づいて前記第２判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ２。
遊技機ＣＡ２によれば、遊技機ＣＡ１の奏する効果に加え、前記第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成されているので、第１入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第２情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＣＡ１またはＣＡ２において、前記第２判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ３。
遊技機ＣＡ３によれば、遊技機ＣＡ１またはＣＡ２の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。
【７７４７】
＜特徴ＣＢ群＞
情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第１判別結果と前記第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＣＢ１によれば、第１判別結果と第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＣＢ１において、前記判別手段により前記第１判別結果と前記第２判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ２。
遊技機ＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。
遊技機ＣＢ１またはＣＢ２において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第２判別結果と判別された後に前記第１判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ３。
遊技機ＣＢ３によれば、遊技機ＣＢ１またはＣＢ２の奏する効果に加え、前記第２判別結果と判別されると、その後に実行される第１判別結果であるかの判別がされる期間に特

定設定がされるので、特定設定がされた状態で第１判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

【７７４８】

＜特徴ＣＣ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第２遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＣ１によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第２遊技状態であっても異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＣ１において、前記第２遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第２設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、前記第２設定がされることで、第２遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機ＣＣ１またはＣＣ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＣ３。

遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ１またはＣＣ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【７７４９】

＜特徴ＣＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前

記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第１設定情報よりも後に設定される第２設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＤ１によれば、第２遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＤ１において、前記特定の第１判別結果とは異なる特定の第２判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＤ２。

遊技機ＣＤ２によれば、遊技機ＣＤ１の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第２遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機ＣＤ１またはＣＤ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＤ３。

遊技機ＣＤ３によれば、遊技機ＣＤ１またはＣＤ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【７７５０】

＜特徴ＣＥ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により実行される前記第１判別の結果が、第１判別結果であることに基づいて第１特典を付与可能であり、前記第１判別の結果が、前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により実行される前記第２判別の結果が、第３判別結果であることに基づいて前記第１特典を付与可能であり、前記第２判別の結果が前記第３判別結果とは異なる第４判別結果であることに基づいて、前記第１特典及び前記第２特典とは異なる第３特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１判別手段により実行される前記第１判別に基づいて前記第３特典が付与されることが無く、且つ、前記第２判別手段により実行される前記第２判別に基づいて前記第２特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と

第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＣＥ１によれば、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【７７５１】
＜特徴ＣＦ群＞
第１条件が成立したことを判別するための第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されたことに基づいて第１有利状態を設定可能な第１状態設定手段と、第１条件とは異なる第２条件が成立したことを判別するための第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて第２有利状態を設定可能な第２状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されてから前記第１状態設定手段により前記第１有利状態が設定されるまでの間に、前記第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記第１有利状態、及び前記第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態を設定可能な第３状態設定手段を有することを特徴とする遊技機ＣＦ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、抽選結果が特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＣＦ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて第１有利状態が設定され、第２条件が成立したことに基づいて第２有利状態が設定される。そして、第１条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に、第２条件が成立した場合には、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態が設定される。よって、第１条件が成立するタイミングと、第２条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

【７７５２】
＜特徴ＣＧ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果及び

前記第２判別結果とは異なる第３判別結果であることに基づいて、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＧ１によれば、第２遊技状態が設定されている間は、第３遊技状態が設定され難くすることができるため、第１遊技状態が設定されている期間にて第３遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＣＧ１において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第２判別結果となる確率よりも前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ２。

遊技機ＣＧ２によれば、遊技機ＣＧ１の奏する効果に加え、第３判別結果となるよりも第２判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第２判別結果となり、第３遊技状態が設定され難い第２遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第３遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＧ１またはＣＧ２において、前記終了条件として、前記第２遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機ＣＧ３。

遊技機ＣＧ３によれば、遊技機ＣＧ１またはＣＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第２遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第１遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＧ３において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ４。

遊技機ＣＧ４によれば、遊技機ＣＧ３の奏する効果に加え、第２終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第２遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＣＧ１からＣＧ４の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第１遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率よりも前記第２遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ５。

遊技機ＣＧ５によれば、遊技機ＣＧ１からＣＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態よりも第１遊技状態のほうが、第３遊技状態が設定されやすいため、第２遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７５３】

＜特徴ＣＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊

技状態設定手段により前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記種別設定手段により設定された前記設定種別に応じて、前記第１遊技状態よりも有利となる有利第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態と、を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＨ１によれば、第１遊技状態よりも有利な遊技状態と、第１遊技状態よりも不利な遊技状態と、を設定可能とすることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

【７７５４】

＜５０６８の技術思想＞

＜特徴ＤＡ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第２判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ１。

遊技機ＤＡ１によれば、特定期間が設定されている場合に第２判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第２判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＡ１において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第１情報を取得可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第２情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記

第２情報に基づいて前記第２判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ２。
遊技機ＤＡ２によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、前記第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成されているので、第１入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第２情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＤＡ１またはＤＡ２において、前記第２判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ３。
遊技機ＤＡ３によれば、遊技機ＤＡ１またはＤＡ２の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。
【７７５５】
＜特徴ＤＢ群＞
情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第１判別結果と前記第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＤＢ１によれば、第１判別結果と第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＤＢ１において、前記判別手段により前記第１判別結果と前記第２判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ２。
遊技機ＤＢ２によれば、遊技機ＤＢ１の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。
遊技機ＤＢ１またはＤＢ２において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第２判別結果と判別された後に前記第１判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ４。
遊技機ＤＢ４によれば、遊技機ＤＢ１またはＤＢ２の奏する効果に加え、前記第２判別結果と判別されると、その後に実行される第１判別結果であるかの判別がされる期間に特

定設定がされるので、特定設定がされた状態で第１判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

【７７５６】

＜特徴ＤＣ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第２遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＤＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＣ１によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第２遊技状態であっても異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＣ１において、前記第２遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第２設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機ＤＣ２。

遊技機ＤＣ２によれば、遊技機ＤＣ１の奏する効果に加え、前記第２設定がされることで、第２遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機ＤＣ１またはＤＣ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＤＣ３。

遊技機ＤＣ３によれば、遊技機ＤＣ１またはＤＣ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【７７５７】

＜特徴ＤＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前

記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第１設定情報よりも後に設定される第２設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＤ１によれば、第２遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ１において、前記特定の第１判別結果とは異なる特定の第２判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＤ２。

遊技機ＤＤ２によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第２遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ１またはＤＤ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＤＤ３。

遊技機ＤＤ３によれば、遊技機ＤＤ１またはＤＤ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【７７５８】

＜特徴ＤＥ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により実行される前記第１判別の結果が、第１判別結果であることに基づいて第１特典を付与可能であり、前記第１判別の結果が、第２判別結果であることに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により実行される前記第２判別の結果が、特定の第２判別結果であることに基づいて前記第１特典を付与可能であり、前記第２判別の結果が前記第３判別結果とは異なる第４判別結果であることに基づいて、前記第１特典及び前記第２特典とは異なる第３特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１判別手段により実行される前記第１判別に基づいて前記第３特典が付与されることが無く、且つ、前記第２判別手段により実行される前記第２判別に基づいて前記第２特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＤＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と

第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＤＥ１によれば、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【７７５９】
＜特徴ＤＦ群＞
第１条件が成立したことを判別するための第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報が表示される表示手段と、前記第１識別情報を動的表示させた後に前記第１判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させた後に前記第２判別結果を示すための態様で停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、を有した遊技機において、遊技者に有利となることが可能な有利遊技状態が設定される前記第１識別情報の動的表示が開始された場合に特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第２判別手段により遊技者に有利となる前記第２判別結果が判別され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＤＦ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて第１有利状態が設定され、第２条件が成立したことに基づいて第２有利状態が設定される。そして、第１条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に、第２条件が成立した場合には、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態が設定される。よって、第１条件が成立するタイミングと、第２条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＤＦ１において、前記有利遊技状態が設定される前記第１識別情報の動的表示では、前記特定遊技状態で実行される前記第２識別情報の動的表示が複数回実行可能な期間より長い期間の動的表示が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるように制御され、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第２識別情報の動的表示として通常の遊技状態よりも短い動的表示期間で構成された動的表示態様が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるものであることを特徴とすることを特徴とする遊技機ＤＦ２。
遊技機ＤＦ２によれば、遊技機ＤＦ１の奏する効果に加え、第１識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が選択されることで特定遊技状態を長く設定でき、その特定遊技状態では、第２識別情報の動的表示期間が短く設定されることで第２識別情報の動的表示を多回数実行することで、遊技者に第２識別情報の動的表示をより多く実行させるよう

に意欲を持たせやすくして、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＤＦ１またはＤＦ２において、前記特定遊技状態が設定されている場合に、特定の前記第２判別結果であることに基づいて前記有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ３。
遊技機ＤＦ３によれば、遊技機ＤＦ１またはＤＦ２の奏する効果に加え、第２識別情報が特定の第２判別結果となると有利遊技状態よりも有利な遊技状態が特定遊技状態において設定されることとなるので、特定遊技状態の残り期間によって遊技者に与える特典を可変させることができ、遊技を多様にすることができるという効果がある。
遊技機ＤＦ１からＤＦ３のいずれかにおいて、前記第２識別情報の動的表示が停止表示され、特定条件が成立していることにより動的表示されている前記第１識別情報の動的表示を前記有利遊技状態が設定されないように強制的に停止表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ４。
遊技機ＤＦ４によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ３のいずれかにおいて、第２識別情報の動的表示によって設定されるはずの有利遊技状態を強制的に破棄させることができるので、遊技を多様にすることができるという効果がある。
遊技機ＤＦ１からＤＦ４のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定されている場合に前記第２識別情報の動的表示が終了することで特典遊技が実行される場合には、動的表示されている前記第１識別情報の動的表示期間を中断し、前記特典遊技の実行が終了した後に再開して動的表示を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ５。
遊技機ＤＦ５によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ４のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技がされている期間には、第１識別情報の動的表示が中断された後に、特典遊技の終了後に再開されるので、特典遊技が実行されることで、有利遊技状態への期待を低減させて、特典遊技の価値を低下させる不具合を抑制できるという効果がある。
遊技機ＤＦ１からＤＦ５のいずれかにおいて、前記有利遊技状態は、前記第１識別情報の動的表示後に実行される特典遊技が実行される前記第１識別情報の動的表示がされた場合に設定される第１設定条件と、前記特典遊技の実行されない前記第１識別情報の動的表示がされた場合に設定される第２設定条件と、に基づいて少なくとも設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ６。
遊技機ＤＦ６によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ５のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技が実行されなくとも有利遊技状態が設定されるように構成することで、有利遊技状態が設定されるタイミングを予測困難とすることができ、遊技に新鮮味を持たせることができるという効果がある。
【７７６０】
＜特徴ＤＧ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果及び前記第２判別結果とは異なる第３判別結果であることに基づいて、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＧ１によれば、第２遊技状態が設定されている間は、第３遊技状態が設定され難くすることができるため、第１遊技状態が設定されている期間にて第３遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＤＧ１において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第２判別結果となる確率よりも前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ２。

遊技機ＤＧ２によれば、遊技機ＤＧ１の奏する効果に加え、第３判別結果となるよりも第２判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第２判別結果となり、第３遊技状態が設定され難い第２遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第３遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＧ１またはＤＧ２において、前記終了条件として、前記第２遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機ＤＧ３。

遊技機ＤＧ３によれば、遊技機ＤＧ１またはＤＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第２遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第１遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＧ３において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ４。

遊技機ＤＧ４によれば、遊技機ＤＧ３の奏する効果に加え、第２終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第２遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＤＧ１からＤＧ４の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第１遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率よりも前記第２遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ５。

遊技機ＤＧ５によれば、遊技機ＤＧ１からＤＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態よりも第１遊技状態のほうが、第３遊技状態が設定されやすいため、第２遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７６１】

＜特徴ＤＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、特定の前記判別結果であることを示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、第２遊技状態の設定が終了される終了条件が成立することで遊技者に有利な遊技状態が設定される第１状態と、前記終了条件が成立しない方が終了する場合よりも遊技な遊技状態が設定される第２状態と、を設定可能な状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利

となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＨ１によれば、第２遊技状態が設定された場合に、第１状態と第２状態との設定により終了条件が成立することへの期待度を可変させることができるので、第２遊技状態が終了したことによる興趣を可変させて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＨ１において、前記第１状態が設定される場合に前記終了条件が成立することで前記第１遊技状態が設定され、その第１遊技状態が設定されている状態から前記第２遊技状態が設定されることに基づいて前記第２状態が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＤＨ２。

遊技機ＤＨ２によれば、遊技機ＤＨ１の奏する効果に加え、第１状態が設定された後に、第１遊技状態を経て、第２状態が設定される第２遊技状態が設定されるので、遊技状態の設定される順序によって有利な遊技状態が設定されることとなり、徐々に期待度を高めながら遊技を継続させ易くできるという効果がある。

遊技機ＤＨ１またはＤＨ２において、前記第２遊技状態は、前記特典遊技が実行される前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第１条件と、前記特典遊技が実行されない前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第２条件と、に基づいて設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＨ３。

遊技機ＤＨ３によれば、遊技機ＤＨ１またはＤＨ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されるタイミングを多様にすることができ、新鮮味のある遊技を提供できるという効果がある。

【７７６２】

＜特徴ＤＩ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、を有した遊技機において、前記第１判別手段と前記第２判別手段とが第１順序で判別された場合に設定されることが可能な第１設定と、前記第１順序とは異なる第２順序で判別された場合に設定されることが可能な第２設定と、を設定可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の契機によりそれぞれ当たり等の判別を所定の順序で実行し、判別結果に基づいた報知を遊技者にし、当たり等の特定の報知がされた場合に遊技者に有利な特典が付与される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、当たり等の判別が実行される順序が異なった場合であっても、個々の判別結果に基づく遊技が実行されるだけで有り、順序を異ならせたことにより遊技性の異なる遊技が実行されることが無いため、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＩ１によれば、第１判別と第２判別との実行順序に応じて異なる設定がされるため、判別が実行される順序に興味を持たせることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＩ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別が実行されたことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、次に第１判別が実行されることに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ２。

遊技機ＤＩ２によれば、遊技機ＤＩ１の奏する効果に加え、第１遊技状態を周期的に設定することが可能となり、遊技状態を一定周期で可変させて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＩ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第２判別が実行されたことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、次に前記第２判別が実行されることに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ３。

第１判別と第２判別とが交互に実行されることで第１遊技状態を継続して設定することが可能となり、判別の順序に興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＩ１からＤＩ３のいずれかにおいて、前記第１設定では、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果に基づいて第１特典遊技が実行され、前記第２設定では、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果に基づいて第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＤＩ４。

遊技機ＤＩ４によれば、遊技機ＤＩ１からＤＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第２設定がされることで遊技者に有利とすることができ、判別の順序で遊技の興趣を可変させることができるという効果がある。

遊技機ＤＩ２からＤＩ４の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定する契機となった前記第１判別の次に、前記第２判別が実行された場合には、複数回の前記第１判別が少なくとも実行されることで成立可能な設定条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ５。

【７７６３】

＜特徴ＤＪ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利となる第３遊技状態と、を含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第３遊技状態を設定可能であり、前記判別手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別の方が、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別よりも、前記第２判別結果を判別し易いものであり、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行されるよりも、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行される場合の方が、前記第３遊技状態が設定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＤＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の遊技状態を設定し、その遊技状態を当たり等の条件が成立することで切り替えることで、遊技者に多様な遊技状態が切り替えられるように構成して、遊技の意欲を高めた構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

さらに、複数の遊技状態として遊技者への有利度合いの異なる遊技状態を設定可能に構成し、有利度合いの低い遊技状態から徐々に有利度合いの高い遊技状態へと遊技状態を切り替えることにより、遊技者に対して現在よりも更に有利な遊技状態へと切り替わることを目指させることで高い遊技意欲を維持させるものがある。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、定期的に遊技状態が切り替わる場合には遊技者が遊技に早期に飽きること無く、高い遊技意欲を継続させることができるものであったが、遊技状態が切り替わること無く、有利度合いの低い遊技状態が長時間継続した場合には、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＪ１によれば、第２遊技状態よりも、第２遊技状態よりも遊技者に不利となる第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも遊技者に有利となる第３遊技状態が設定され易い判別が実行される。よって、第１遊技状態が設定されている遊技者に対して、特典遊技が実行された後に第２遊技状態が設定されることを目指す遊技と、第３遊技状態が設定されることを目指す遊技と、を並行して実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽

きてしまうことの無い遊技機を提供することができるという効果がある。
　また、第２遊技状態へと遊技状態が切り替わること無く、第１遊技状態が長時間継続することにより、第３遊技状態へと遊技状態が切り替わる可能性を高めることができるため、遊技者に不利な第１遊技状態が継続した場合においても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
　遊技機ＤＪ１において、前記判別手段は、第１判別条件の成立に基づいて第１判別を実行可能であり、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて第２判別を実行可能であり、前記第１遊技状態および前記第２遊技状態では、前記第２判別条件の成立が規制され、前記第３遊技状態では、前記第２判別条件の成立が許容される設定が実行可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＪ２。
　遊技機ＤＪ２によれば、遊技機ＤＪ１の奏する効果に加え、遊技状態によって判別条件の成立し易さが種別毎に変更されるので遊技方法を可変させることができ、遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。
　遊技機ＤＪ１またはＤＪ２において、遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態が設定されている場合に、前記第２判別により特定の判別結果と判別された場合に、前記第２遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＪ３。
　遊技機ＤＪ３によれば、遊技機ＤＪ１またはＤＪ２の奏する効果に加え、第３遊技状態の後も有利な遊技状態である第２遊技状態へ移行させることができ、遊技者に有利な状態をより長い期間継続させることができるという効果がある。
【７７６４】
　＜特徴ＤＫ群＞
　遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報を、前記判別手段により前記判別されるよりも前に判別可能な事前判別手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記入球手段へと遊技球を入球させ易くすることが可能な第２遊技状態と、を前記情報に基づいて成立可能な条件に基づいて設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第２遊技状態が設定されている場合に前記事前判別手段による事前判別結果に基づいて第１条件が成立していることにより前記第１遊技状態では実行されない特定演出を実行可能に構成された特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＫ１。
　従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技球が始動口等に入球することにより乱数値等の情報が取得されて、その乱数値等に基づいて抽選が実行されることで遊技者に有利な特典を付与するか否かを決定する構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
　さらに、取得した情報を、所定個数を上限に記憶することが可能に構成されると共に、遊技状態として、始動口等へと遊技球を入球させることが困難な第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技球を入球させ易い第２遊技状態と、を設定可能にする構成が提案されていた。
　このような従来型の遊技機では、より多くの情報を記憶している状態で第２遊技状態を終了させることが遊技者に最も有利な遊技となり易いため、第２遊技状態中において始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技が遊技者によって行われていた。
　しかしながら、既に獲得している情報に基づく抽選の内容によっては、現在設定されている第２遊技状態が終了した後にも、再度、第２遊技状態が設定させる権利を獲得している場合があり、遊技者に対して無用に始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技を実行させてしまう虞があった。また、第２遊技状態が終了する間際の遊技が単調となり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＫ１によれば、第２遊技状態中における事前判別の結果に基づいて特定演出が実行されることで第１条件が成立していることを早期に識別することが可能となり、第２遊技状態が設定されていることへの価値を高めて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＫ１において、前記入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、が配置されており、前記判別手段は、前記第１入球手段に入球したことに基づいて第１判別を実行し、前記第２入球手段に入球したことに基づいて前記第１判別よりも有利となる第２判別を実行可能であり、前記第２遊技状態は、前記可変手段を前記第１状態から前記第２状態へと可変させ易くするものであることを特徴とする遊技機ＤＫ２。

遊技機ＤＫ２によれば、遊技機ＤＫ１の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第２入球手段に入球させる頻度を高くすることができ遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＫ１またはＤＫ２において、前記第２遊技状態の終了条件として第１終了条件と、その第１終了条件よりも遊技者に有利な第２終了条件とが設定可能に構成されており、前記第１条件は、前記事前判別により前記第２終了条件が成立可能と判別されたことに基づいて成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＫ３。

遊技機ＤＫ３によれば、遊技機ＤＫ１またはＤＫ２の奏する効果に加え、第１条件が成立することで、情報をより多く記憶させて有利な第２判別をより多く実行させることが可能となるので、特定演出が実行されることで、第２判別がより多く実行されることを早期に判別でき、遊技に対する期待を事前に高めることができるという効果がある。

【７７６５】

＜５０７２の技術思想＞

＜特徴ＥＡ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態が設定されている場合に特定条件の成立に基づいて第１設定を設定可能であり、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態が設定されている場合に前記特定条件の成立に基づいて前記第１設定とは異なる第２設定を設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＡ１によれば、第１遊技状態と第２遊技状態とで特定条件が成立した場合における設定種別が異なるので、遊技の設定を多様に可変させることができ、第１遊技状態で特定条件が成立するか、第２遊技状態で特定条件が成立するかについて興味を持たせることで遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機ＥＡ１において、前記特定条件は、前記識別情報が動的表示された回数に対応した条件が成立することで成立可能に設定されており、前記回数は、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へと移行した場合にもカウントされている値が維持されるものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機ＥＡ２。

遊技機ＥＡ２によれば、遊技機ＥＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

遊技状態が可変した場合にも回数のカウント値が維持されるので、多様に遊技状態を可変させながら、特定条件が成立するまでの回数へ到達させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１またはＥＡ２において、前記第１設定は、遊技者に有利となる有利状態を第１期間において設定することが可能であり、前記第２設定は、前記第１期間よりも長い第２期間で前記有利状態を設定することが可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ３。

遊技機ＥＡ３によれば、遊技機ＥＡ１またはＥＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２設定がされることで、有利状態が長期間設定されることが可能となるので、特定条件の成立により有利度合いを可変させることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ３のいずれかにおいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、前記第２遊技状態を前記識別情報の動的表示が開始される前に設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＡ４。

遊技機ＥＡ４によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判別結果となることで、第２遊技状態へと移行されるので、遊技状態を多様に可変させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた所定回数実行されたことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＡ５。

遊技機ＥＡ５によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立するまでの回数がカウントされるまでに、第１遊技状態と第２遊技状態とをそれぞれ移行させることができ、特定条件が成立するまでの回数が経過するまでの期間を多様にすることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ５の何れかにおいて、前記特定条件が成立するよりも前に、前記第２遊技状態が設定されていることを示唆可能な示唆演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ６。

遊技機ＥＡ６によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に第２遊技状態が設定されていることを把握することが可能となるため、特定条件が成立する時点において設定される遊技状態を予測する楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＥＡ３からＥＡ６の何れかにおいて、少なくとも、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果であることに基づいて、前記第２期間の前記有利状態を設定可能な有利状態設定手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ７。

遊技機ＥＡ７によれば、遊技機ＥＡ３からＥＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて第２期間の有利状態を設定することが可能となるため、特定条件が成立するよりも前に遊技者に第２期間の有利状態を提供することができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ７において、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果であることに基づいて前記第２期間の前記有利状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ８。

遊技機ＥＡ８によれば、遊技機ＥＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される判別結果では無い場合でも、第２期間の有利状態を設定することができるので、あたかも識別情報が動的表示された回数に対応して第２期間の有利状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ８の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間

継続した場合に、前記第２設定よりも遊技者に有利となる第３設定を実行可能な第３設定実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ９。

遊技機ＥＡ９によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ８の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第３設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

【７７６６】

＜特徴ＥＢ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、前記第１設定が実行されている場合に、特定条件が成立することで前記第１設定とは異なる第２設定を実行可能な第２設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＢ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＢ１において、前記第１設定が実行されている場合に、前記第１特典が付与された後に前記第１設定を設定しないものであることを特徴とする遊技機ＥＢ２。

遊技機ＥＢ２によれば、遊技機ＥＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで第１設定が解除されるので、特典が長期間付与されない場合に、第２設定を実行させることが可能となり、一定期間以上で特典が付与されないことを遊技者に有利に感じさせることができるという効果がある。

遊技機ＥＢ１またはＥＢ２において、前記第２設定が実行されることで、前記第１設定が設定されている場合よりも遊技者に有利な状態とすることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＢ３。

遊技機ＥＢ３によれば、遊技機ＥＢ１またはＥＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２設定が実行されることで、遊技者に有利な状態とできることで、長期間特典が付与されない状態が発生しても、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＥＢ１からＥＢ３の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第２設定よりも遊技者に有利となる第３設定を実行可能な第３設定実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＢ４。

遊技機ＥＢ４によれば、遊技機ＥＢ１からＥＢ３の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第３設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

【７７６７】

＜特徴ＥＣ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、その解除手段により前記第１設定が解除された場合に、第１条件の成立に基づいて第２設定を実行することが可能な第２設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＣ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＣ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＥＣ１において、前記第２設定手段は、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第２設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＣ２。
遊技機ＥＣ２によれば、遊技機ＥＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、より第２設定が実行されるまでの動的表示回数をランダムにすることができるという効果がある。
遊技機ＥＣ１またはＥＣ２において、前記第２設定手段は、前記判別手段による判別結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果である場合に、前記第２設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＥＣ３。
遊技機ＥＣ３によれば、遊技機ＥＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の条件によって第２設定が実行されるため、第２設定が実行された契機を遊技者に把握させ難くすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７７６８】
＜特徴ＥＤ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて第２設定を実行可能な第２設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１設定が実行されている場合に前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記特定回数をカウントするためのカウント値が更新されないものであることを特徴とする遊技機ＥＤ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示

された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＤ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＤ１において、前記第２設定は、前記第１設定よりも遊技者に有利となる設定で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＤ２。

遊技機ＥＤ２によれば、遊技機ＥＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１設定が設定されていない状態で特定回数の動的表示が実行されることで第２設定が設定されることで、遊技者に有利な設定が付与されるまでの期間をランダムとすることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＥＤ１またはＥＤ２において、前記特典が遊技者に付与された場合に、前記特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されるものであることを特徴とする遊技機ＥＤ３。

遊技機ＥＤ３によれば、遊技機ＥＤ１またはＥＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで、特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されることで、遊技が遊技者に有利となり過ぎてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＥＤ１からＥＤ３のいずれかにおいて、前記判別手段により前記第１判別結果と判別されたことを示すための動的表示が実行された場合に前記特定回数となった場合には、前記第１設定は設定されず、前記第２設定が設定されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＤ４。

遊技機ＥＤ４によれば、遊技機ＥＤ１からＥＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１設定よりも有利となる第２設定が優先して設定されることで、遊技者により有利な遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＥＤ１からＥＤ４のいずれかにおいて、前記識別情報の動的表示回数を計測するための第１計測手段と、前記カウント値を計測するための第２計測手段と、を有し、前記第１計測手段による第１計測結果と、前記第２計測手段による第２計測結果と、に基づいた演出を実行可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＤ５。

遊技機ＥＤ５によれば、遊技機ＥＤ１からＥＤ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段により実行される演出に基づいて、第２計測手段による計測値が特定回数に到達するまでの残回数を予測させ易くすることができるため、遊技者に対して第２設定が実行されるまでの残期間を予測させ易くすることができるという効果がある。

【７７６９】

＜特徴ＥＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記遊技機は、前記第１遊技状態で設定された情報が記憶された状態で前記第２遊技状態へ移行し、前記情報が記憶された状態で前記第２遊技状態が解除されることで遊技者に有利な期間が付与され易くする手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球

すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＥ１によれば、遊技状態が移行しても情報が記憶された状態で維持されることで遊技者に有利な期間が付与され易くされるので、情報が維持されているかに対して興味を持たせることができ、遊技状態の可変に対する興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＥ１において、前記情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記識別情報として第１識別情報が動的表示されている期間には、前記記憶手段に記憶された情報が維持されるものであることを特徴とする遊技機ＥＥ２。

遊技機ＥＥ２によれば、遊技機ＥＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１識別情報の動的表示を継続させることで情報の記憶が維持されるので、第１識別情報の動的表示を期待させて遊技をさせることができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機ＥＥ１またはＥＥ２において、第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報が記憶される第１記憶手段と、を有し、前記第１識別情報は、第１情報に基づいて前記判別手段により前記判別が実行された場合に動的表示が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＥＥ３。

遊技機ＥＥ３によれば、遊技機ＥＥ１またはＥＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、情報の記憶が維持されるように第１情報が取得されることを期待させることができるので、第２遊技状態が解除されるまで第１情報の取得に対する期待を高めることができ、第１情報が取得される価値を期間によって可変させることができるという効果がある。

【７７７０】

＜特徴ＥＦ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上

させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＦ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＦ１において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＦ２。
遊技機ＥＦ２によれば、遊技機ＥＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＥＦ１またはＥＦ２において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＦ３。
遊技機ＥＦ３によれば、遊技機ＥＦ１またはＥＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。
【７７７１】
＜特徴ＥＦａ群＞
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦａ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＦａ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＦａ１において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、前記特定演出の前記実行タイミングとなるまでの待機期間において、前記特定演出の実行が待機していることを示すための報知態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＥＦａ２。
遊技機ＥＦａ２によれば、遊技機ＥＦａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、報知態様が表示されることによって特定演出の実行が待機されていることを遊技者が容易に認識可能となるため、特定演出の実行が決定されているにも関わらず、特定演出が実行されることを遊技者が気付かずに特定演出が実行される前に遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＥＦａ２において、特定条件が成立した場合には、前記報知態様が表示されている状態における前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間に前記特定演出を実行させないことが可能であることを特徴とする遊技機ＥＦａ３。

遊技機ＥＦａ３によれば、遊技機ＥＦａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が待機していることを示す報知態様が表示されている期間に特定演出が実行されない場合であっても、特定の判別結果であることを示す識別情報が表示される場合があるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＥＦａ１からＥＦａ３のいずれかにおいて、前記記憶手段に前記特定の判別結果と判別される前記情報が複数記憶されている状態で前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、先に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、後に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、の何れの前記動的表示期間において前記設定手段により前記特定演出の前記実行タイミングが設定され易いかを、遊技者が予め選択可能な選択手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦａ４。

遊技機ＥＦａ４によれば、遊技機ＥＦａ１からＥＦａ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、先に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、特定演出が実行された時点で記憶手段に残っている情報の中に特定の判別結果と判別される情報があるか否かを予測する楽しみを提供することが可能となり、後に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、識別情報の動的表示期間において特定演出が実行されなかったにも関わらず特定の判別結果であることを示すための識別情報が表示されるという意外性のある遊技を提供することが可能となるため、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。

【７７７２】

＜特徴ＥＧ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を前記記憶手段に記憶されている前記情報の個数情報に基づいて決定可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＧ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＧ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ２。

遊技機ＥＧ２によれば、遊技機ＥＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機ＥＧ１またはＥＧ２において、前記決定手段は、所定期間に記憶された前記情報の個数に対応した前記個数情報に基づいて前記特定演出の実行を決定する確率を可変可能に設定されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧ３。

遊技機ＥＧ３によれば、遊技機ＥＧ１またはＥＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定期間に記憶された情報の個数によって決定確率が可変されるので、特定演出が実行されるタイミングを記憶された情報の個数に対応させて制御して、より興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＧ１からＥＧ３のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧ４。

遊技機ＥＧ４によれば、遊技機ＥＧ１からＥＧ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＥＧ１からＥＧ４のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ５。

遊技機ＥＧ５によれば、遊技機ＥＧ１からＥＧ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【７７７３】

＜特徴ＥＧａ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定された後、特定条件が成立するまでに前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たり

であった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＧａ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＧａ１において、前記決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに前記記憶手段に記憶させることが可能な前記情報の数が多い程、前記特定演出の実行を決定し易いものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ２。

遊技機ＥＧａ２によれば、遊技機ＥＧａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている特定の判別結果と判別される情報に対応した識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに記憶手段に記憶させることが可能な情報の数が多い程、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出が実行された時点で記憶手段に記憶されている情報の内、その特定演出の実行が決定された時点で事前判別手段による事前の判別を受けていない情報の数が多くなり易く、特定演出が実行された後に記憶手段に残っている情報の判別結果を遊技者が予測し難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機ＥＧａ１またはＥＧａ２において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合には、前記記憶手段に記憶されている前記情報の内、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が１の場合よりも、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が複数ある場合の方が、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定され易いものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ３。

遊技機ＥＧａ３によれば、遊技機ＥＧａ１またはＥＧａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に特定の判別結果と判別される情報が複数存在する場合に、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出の実行が決定された場合に、複数の特典が付与されることを遊技者に期待させることによって、遊技意欲を向上させることができる。

【７７７４】

＜特徴ＥＨ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能な実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＨ１によれば、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となる情報が記憶されていることが早期に遊技者が認識させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＨ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が実行される場合に、決定されている前記特定演出の実行を決定することが可能な実行決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ２。
遊技機ＥＨ２によれば、遊技機ＥＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行決定手段により特定演出を実行する識別情報の動的表示に対して、それぞれ動的表示の開始時に決定可否の判断がされるので、新たに記憶された情報の内容によって、実行タイミングを設定することができるという効果がある。
遊技機ＥＨ１またはＥＨ２のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＨ３。
遊技機ＥＨ３によれば、遊技機ＥＨ１からＥＨ２のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＥＨ１からＥＨ３のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ４。
遊技機ＥＨ４によれば、遊技機ＥＨ１からＥＨ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。
【７７７５】
＜特徴ＥＩ群＞
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示態様を決定可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定された動的表示態様の種別に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＩ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＩ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ２。
遊技機ＥＩ２によれば、遊技機ＥＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。
遊技機ＥＩ１またはＥＩ２において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＩ３。
遊技機ＥＩ３によれば、遊技機ＥＩ１またはＥＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＥＩ２またはＥＩ３において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ４。
遊技機ＥＩ４によれば、遊技機ＥＩ２またはＥＩ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。
【７７７６】
＜特徴ＥＪ群＞
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により付与される特典を複数の特典種別より決定することが可能な特典種別決定手段と、前記記憶されている前記情報に基づいて前記特典付与手段により付与される特典の種別を事前に判定したことに対応する判定情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＪ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＪ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ２。

遊技機ＥＪ２によれば、遊技機ＥＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機ＥＪ１またはＥＪ２において、前記特典は、特典遊技を前記特典の種別に対応した回数実行されるものであり、前記決定手段は、前記判定情報として所定回数以上の前記特典遊技が実行されることが決定されている場合に前記特定演出の実行を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ３。

遊技機ＥＪ３によれば、遊技機ＥＪ１またはＥＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が所定回数以上決定されている場合に特定演出の実行が決定されているので、遊技者は、所定回数未満の特典遊技が実行されて特典遊技が終了した場合には、その後に特定の判別結果となることを容易に認識でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＪ１からＥＪ３のいずれかにおいて、前記所定回数は、複数回の特典が付与された場合に実行される特典遊技の回数よりも多く設定されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ４。

遊技機ＥＪ４によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が実行されることで特典が付与される回数に対して期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＪ１からＥＪ４のいずれかにおいて、前記特定演出が実行された場合に、前記特典遊技の実行中に実行されている前記特定演出の態様を残りの特典遊技が実行される回数を示唆する態様に可変させることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ５。

遊技機ＥＪ５によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が実行されることで、残りの特典遊技の実行回数を特定態様で示唆することができ、遊技者により多い残り回数を期待させながら、遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＥＪ１からＥＪ５のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ６。

遊技機ＥＪ６によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＥＪ２からＥＪ５のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ７。

遊技機ＥＪ７によれば、遊技機ＥＪ２からＥＪ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【７７７７】

＜５０７１系の特徴群＞
＜特徴ＦＡ群＞
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態よりも前記判別条件が成立し易くなる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定可能な第１設定手段と、予め定められた特定条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第１状態よりも前記判別条件が成立し易くなる状態であって前記第２状態とは有利度合いが異なる第３状態を設定する第２設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＡ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球することで遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものが存在する。さらに、係る遊技機の中には、当たり遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行されるものも存在する（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、時短遊技が設定された条件によらず、時短遊技の有利度合いが共通であるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。
これに対して遊技機ＦＡ１によれば、特典遊技が実行されない期間が続くと第３状態に可変されて判別条件が成立し易くなるので、特典遊技が実行されない期間が長く続いたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＡ１において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いられる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を第１可変制御と、その第１可変制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２可変制御と、を少なくとも含む複数の可変制御を実行可能な可変制御手段と、を備え、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記第２可変制御で前記可変手段が制御され易い状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ２。
遊技機ＦＡ２によれば、遊技機ＦＡ１の奏する効果に加え、第１状態よりも第２状態の方が入球手段へと遊技球が入球し易くなるので、所定の設定条件が成立した場合に、第２状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ２において、前記第３状態は、前記第１状態よりも前記第２可変制御で前記可変手段が制御され易い状態であって、前記第２状態よりも前記所定の可変条件が成立し難い状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ３。
遊技機ＦＡ３によれば、遊技機ＦＡ２の奏する効果に加え、第２状態を第３状態よりも判別手段の判別が実行され易い状態として構成することができるという効果がある。
遊技機ＦＡ２又はＦＡ３において、遊技球が入球可能に構成され、前記入球手段とは異なる位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第２判別情報取得手段と、を備え、前記判別手段は、前記判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別よりも、前記第２判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第３状態は、前記第２状態よりも、前記第２判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ４。
遊技機ＦＡ４によれば、遊技機ＦＡ２又はＦＡ３の奏する効果に加え、第３状態では第２判別情報取得手段により取得された判別情報を用いた有利度合いの高い判別が実行され

易くなるので、第２状態よりも第３状態へと移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ４において、前記入球手段と前記第２入球手段とに遊技球が到達し得る第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも遊技球を発射可能に構成された発射手段と、その発射手段により前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第３入球手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記入球手段に遊技球が入球した場合と前記第３入球手段に遊技球が入球した場合とで前記判別情報を取得可能に構成されているものであり、前記第１状態は、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されているものであり、前記第２状態と前記第３状態とは、前記第２方向へと遊技球を発射するよりも、前記第１方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ５。
遊技機ＦＡ５によれば、遊技機ＦＡ４の奏する効果に加え、第１状態と、第２状態および第３状態とで、遊技球の発射方向を異ならせることができるので、遊技にメリハリをつけることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ１からＦＡ５のいずれかにおいて、遊技機の設定を初期化する初期化手段を備え、前記特定条件は、少なくとも前記初期化手段により遊技機の設定が初期化された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＦＡ６。
遊技機ＦＡ６によれば、遊技機ＦＡ１からＦＡ５のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が一度も実行されていなくても有利な第３状態が設定される斬新な挙動を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ６において、前記特定条件は、前記初期化手段により遊技機の設定が初期化されたことに基づいて成立する第１特定条件と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ７。
遊技機ＦＡ７によれば、遊技機ＦＡ６の奏する効果に加え、初期化後、または特典遊技の実行後における判別回数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ７において、前記特定条件は、前記第１特定条件と、前記第２特定条件と、前記第３状態が設定されたことに基づいて成立する第３特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ８。
遊技機ＦＡ８によれば、遊技機ＦＡ７の奏する効果に加え、第３状態が設定された後も、特定回数の判別で連続して第２の判別結果となれば再度第３状態が設定されるので、第３状態が一旦終了したとしても、再度第３状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７７７８】
＜特徴ＦＢ群＞
取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いた判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、その判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて、当該判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定する事前特定手段と、その事前特定手段により前記判別手段の判別結果が特定されたことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第２条件の成立

後に前記判別手段の判別に用いられる前記判別情報が前記第１遊技状態において取得されたことに基づいて、前記特定演出実行手段により所定の演出態様の前記特定演出が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与される可能性を示す演出を、図柄の変動表示が開始されるよりも前（例えば、始動入賞を検出した際）から示唆可能な示唆演出を実行することにより、遊技者の興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、示唆演出を無条件に実行する構成とした場合、不具合が発生してしまう虞がある。よって、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＢ１によれば、第２条件が成立して第２遊技状態が設定されることに対してより注目して遊技を行わせることができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１において、前記第２条件は、前記第１遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に少なくとも成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ２。

遊技機ＦＢ２によれば、遊技機ＦＢ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１の判別結果とならなくても、有利度合いが異なる第２遊技状態が設定されるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１又はＦＢ２において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様よりも前記事前特定手段によって前記第１の判別結果となった場合に決定され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記抑制手段は、少なくとも前記第２演出態様の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ３。

遊技機ＦＢ３によれば、遊技機ＦＢ１又はＦＢ２の奏する効果に加え、特定演出の演出態様に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ３において、前記演出態様決定手段は、前記第１演出態様と、前記第２演出態様と、前記第１演出態様よりも前記第２条件が成立する場合に決定され易い第３演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定可能に構成されているものであり、前記抑制手段は、少なくとも前記第２演出態様と前記第３演出態様との実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ４。

遊技機ＦＢ４によれば、遊技機ＦＢ３の奏する効果に加え、特定演出の演出態様によって、第１の判別結果となる可能性、および第２条件が成立する可能性の両方を示唆することができるので、演出態様をより好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１からＦＢ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において予め定められた第３条件が成立したことに基づいて前記第２遊技状態を終了させる終了手段を備え、前記第１遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第１の判別結果に対応する前記判別情報は、前記第２遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられた方が、前記第２遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた場合よりも有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ５。

遊技機ＦＢ５によれば、遊技機ＦＢ１からＦＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第２条件が成立する前に取得され、第２遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第１の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第１の判別結果になる可能性が高い場合にのみ第２遊技状態の間に抽選に用

いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ５において、前記終了手段により前記第２遊技状態が終了されたことに基づいて前記第１遊技状態に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ６。

遊技機ＦＢ６によれば、遊技機ＦＢ５の奏する効果に加え、第２遊技状態が終了するよりも前に第１の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ５又はＦＢ６において、前記第１遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第１の判別結果とは異なる外れ判別結果に対応する前記判別情報は、前記第２遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられるよりも、前記第２遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた方が有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ７。

遊技機ＦＢ７によれば、遊技機ＦＢ５又はＦＢ６の奏する効果に加え、第２条件が成立する前に取得され、第２遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第１の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第１の判別結果になる可能性が低い場合に、第２遊技状態が終了してから抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ５からＦＢ７のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第１判別情報を取得し、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第２判別情報を取得することが可能に構成されているものであり、前記判別手段は、前記第１判別情報を用いた判別よりも、前記第２判別情報を用いた判別の方が遊技者の有利度合いが高くなり易く構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第１位置に可変され易い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ８。

遊技機ＦＢ８によれば、遊技機ＦＢ５からＦＢ７のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態の有利度合いをより高くすることができるので、第２遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７７９】

＜特徴ＦＣ群＞

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、予め定められた第１の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第１の出力態様の信号が出力されるように制御する第１信号制御手段と、前記第１の出力条件とは異なる第２の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第２の出力態様の信号が出力されるように制御する第２信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献１：特許３８４８１０５号公報）。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力する情報が増大すると、信号を出力するための信号出力端子の数が増大してしまう可能性がある。よって、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう虞がある。

これに対して遊技機ＦＣ１によれば、第１の出力条件が成立した場合と第２の出力条件が成立した場合とで、同一の信号出力端子から信号の出力態様を異ならせて所定装置へと

信号を出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機ＦＣ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記第２の設定条件が成立した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＦＣ２。

遊技機ＦＣ２によれば、遊技機ＦＣ１の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを示す信号、および有利な第２遊技状態が設定されることを示す信号を、共通の信号出力端子から出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機ＦＣ２において、前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＣ３。

遊技機ＦＣ３によれば、遊技機ＦＣ２の奏する効果に加え、特定の判別結果とならなくても有利度合いが高い遊技状態に設定されるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ３において、前記第２の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＣ４。

遊技機ＦＣ４によれば、遊技機ＦＣ３の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ３又はＦＣ４において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第２遊技状態または前記第３遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第１の信号出力端子から第３の出力態様の信号が出力されるように制御する第３信号出力制御手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、その遊技状態判別手段により前記第２遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第４の出力態様の信号が出力されるように制御する第４信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ５。

遊技機ＦＣ５によれば、遊技機ＦＣ３又はＦＣ４の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の遊技状態が第２遊技状態であるか第３遊技状態であるかを、第４の出力態様の信号の有無によって所定装置に対して容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ４において、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する連続回数特定手段と、その連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が所定の信号出力端子から出力されるように制御する第５信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ６。

遊技機ＦＣ６によれば、遊技機ＦＣ４の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の外れ判別結果の連続回数を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ６において、遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記特定条件が成

立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する遮断時連続回数特定手段と、その遮断時連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が前記所定の信号出力端子から出力されるように制御する第６信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ７。

遊技機ＦＣ７によれば、遊技機ＦＣ６の奏する効果に加え、電源が遮断された時点の外れ判別結果の連続回数と、電源が投入された際の連続回数とを所定装置に対して把握させることができるので、仮に、電源が遮断された際の連続回数と次に電源が投入された際の連続回数とに齟齬がある場合に、所定装置において遊技機に対する不正行為の可能性を判断することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【７７８０】

＜特徴ＦＤ群＞

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な信号出力部を備えた遊技機において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも特定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった回数を計数する計数手段と、前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させる信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献１：特許３８４８１０５号公報）。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力可能な情報に限りがあるため、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＤ１によれば、遊技機に対して電源が投入された場合に所定装置に対して計数手段の計数値を把握させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１において、前記特定の遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って連続して前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態を設定可能な有利遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＤ２。

遊技機ＦＤ２によれば、遊技機ＦＤ１の奏する効果に加え、第２の判別結果が連続することを期待する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１又はＦＤ２において、前記信号制御手段は、前記遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＤ３。

遊技機ＦＤ３によれば、遊技機ＦＤ１又はＦＤ２の奏する効果に加え、電源が遮断された際の計数手段の計数値を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ３において、前記所定装置は、前記遊技機の電源が遮断された際に前記信号出力部から出力された前記計数手段の計数する回数に応じた情報を、少なくとも前記遊技機に対して次に電源が投入されて前記計数手段の計数する回数に応じた情報を受信するまで記憶可能な記憶手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＤ４。

遊技機ＦＤ４によれば、遊技機ＦＤ３の奏する効果に加え、遊技機に対して電源が遮断されている間に計数手段の計数する回数が書き替えられる等の不正行為が行われた場合に、次回の電源投入時に当該不正行為を所定装置側で容易に把握することができるという効果がある。

【７７８１】

＜特徴ＦＥ群＞

受信した信号の種別に応じた視認態様が設定される特定装置に対して信号を出力する信

号出力手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が特定の視認態様に設定され得る特定種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御する信号制御手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様となっていることを遊技者が確認し易くなる演出態様で構成されている第１演出を実行する第１演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、遊技機において実行される興趣演出として、より斬新な演出態様が求められている。即ち、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることが求められている。

これに対して遊技機ＦＥ１によれば、特定装置と遊技機とが連動して特典遊技が実行されることを報知しているかのように遊技者に思わせることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となってから少なくとも前記第１演出が実行されるまでの間、前記特定の判別結果となったことを遊技者に認識困難とさせる第２演出を実行する第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＥ２。

遊技機ＦＥ２によれば、遊技機ＦＥ１の奏する効果に加え、第１演出および特定の視認態様によって突然特定の判別結果が報知されたかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ２において、前記特定装置の視認態様を視認可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記特定装置の視認態様が視認困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、その可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、少なくとも前記第２演出が実行されている間、前記第２位置に可変され、前記第１演出が実行されたことに基づいて前記第１位置に可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ３。

遊技機ＦＥ３によれば、遊技機ＦＥ２の奏する効果に加え、第２演出の実行中は、特定装置が特定の視認態様に設定されているか否かを視認することを物理的に困難とすることができるので、第１演出が実行される前から特定装置を視認していたとしても、特定の判部結果となることを第２演出の実行中に遊技者が察知することを困難とすることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ３のいずれかにおいて、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に不利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記信号制御手段は、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様とは異なる第１視認態様に設定され得る第１種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記第１演出実行手段は、前記第２条件が成立する場合に、前記第１演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ４。

遊技機ＦＥ４によれば、遊技機ＦＥ１からＦＥ３のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が実行されることだけでなく、第２遊技状態が設定されることについても特定装置と

遊技機とが連動しているかのような演出によって報知することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ４において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記所定の可変条件が成立し易い遊技状態で構成されているものであり、前記第１演出実行手段は、前記第２条件が成立してから前記可変手段が前記可変制御手段により前記第１位置へと可変されるまでの期間が予め定められた特定期間以上になると前記第２条件が成立するよりも前に判別された場合に、前記第２遊技状態に設定された後で最初に前記可変手段が前記第１位置に可変したことに基づいて前記第１演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ５。

遊技機ＦＥ５によれば、遊技機ＦＥ４の奏する効果に加え、実際に入球手段へと遊技球を入球させることが可能となってから第２遊技状態を報知することができるので、遊技者が遊技球を無駄に発射してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ５のいずれかにおいて、前記特定の視認態様は、前記特典遊技の実行中であること遊技者に報知可能な視認態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ６。

遊技機ＦＥ６によれば、遊技機ＦＥ１からＦＥ５のいずれかが奏する効果に加え、特定装置によって特典遊技の実行中であることを明確に報知することができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ６のいずれかにおいて、前記信号制御手段は、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて第２種別の信号が前記特定装置に出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記第２種別の信号の回数に応じて、前記判別手段による判別の実行回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ７。

遊技機ＦＥ７によれば、遊技機ＦＥ１からＦＥ６のいずれかが奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された判別の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ７において、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記特定種別の信号の回数に応じて、前記特典遊技が実行された回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ８。

遊技機ＦＥ８によれば、遊技機ＦＥ７の奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された特典遊技の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【７７８２】

＜特徴ＦＦ群＞

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための１の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、前記初

期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記規定情報を選択するための情報が変更されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献１：特開２００３－２３０７１４号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難となってしまう可能性があった。

これに対して遊技機ＦＦ１によれば、初期化されたとしても規定情報を選択するための情報が変更されないように抑制されるので、初期化後においても規定情報を好適に選択することができるという効果がある。

遊技機ＦＦ１において、前記特典の付与が終了した後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ２。

遊技機ＦＦ２によれば、遊技機ＦＦ１の奏する効果に加え、判別手段の判別で特定の判別結果にならなくても、特定回数の判別が実行されることにより有利な特定遊技状態が設定されるので、特定の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難くすることができるという効果がある。

遊技機ＦＦ２において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が実行された回数をカウントするカウント手段と、前記初期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記カウント手段がカウントするカウント値が初期化されることを抑制する第２抑制手段を備え、前記設定手段は、前記カウント手段のカウント値が前記特定回数に対応するカウント値になったことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＦ３。

遊技機ＦＦ３によれば、遊技機ＦＦ２の奏する効果に加え、遊技機が初期化されてもカウント手段のカウント値が維持されるので、遊技機が初期化されたとしても特定遊技状態に設定されるまでの判別手段の判別回数が電源遮断時から増加することを抑制することができる。よって、遊技者に、初期化された遊技機で遊技を行うことを敬遠されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＦ３において、前記規定情報選択手段は、前記カウント手段のカウント値に少なくとも基づいて前記規定情報を選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＦ４。

遊技機ＦＦ４によれば、遊技機ＦＦ３の奏する効果に加え、特定遊技状態を設定するか否かを判別するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、規定情報を選択するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、共通してカウント手段のカウント値を用いることができ、両者がずれてしまう可能性を排除することができるので、規定情報を好適に選択することができるという効果がある。

遊技機ＦＦ２からＦＦ４のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な第２設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ５。

遊技機ＦＦ５によれば、一旦特定遊技状態が設定された後も、特典が付与されなければ判別回数が特定回数に到達することで再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＦ５において、前記特定遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化可能な第２初期化手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ６。

遊技機ＦＦ６によれば、遊技機ＦＦ５の奏する効果に加え、特定遊技状態が設定された

ことを契機としてカウント値を初期化することができるので、特定遊技状態が未設定の状況であっても、一旦特定遊技状態が設定された後の状況であっても、特定回数に対応するカウント値になったか否かによって特定遊技状態を設定するか否かを判別することができ、設定手段と第２設定手段とで制御を共通化することができるという効果がある。

遊技機ＦＦ２からＦＦ６のいずれかにおいて、前記特典付与手段による前記特典の付与が終了したことに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化する第３初期化手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ７。

遊技機ＦＦ７によれば、遊技機ＦＦ２からＦＦ６のいずれかが奏する効果に加え、特典の付与が終了する毎にカウント手段のカウント値が初期化されるので、特典が付与されたタイミングによらず、特典の付与が終了してから判別手段の判別回数が特定回数になることで特定遊技状態を設定することができるという効果がある。

【７７８３】

＜特徴ＦＧ群＞

遊技に関する所定の制御を行う制御手段を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定制御が前記制御手段によって行われるように設定する特定制御設定手段と、前記所定の設定条件の成立時点において予め定められた特定条件が成立している場合に、前記特定制御設定手段の設定を抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＧ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＧ１によれば、特定条件の成立下において特定制御が行われることを回避することができるので、より好適に制御を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定するための情報である動的表示期間情報と、前記判別手段の判別が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となった回数である判別回数と、の対応関係が少なくとも規定された規定情報を複数記憶した規定情報記憶手段と、前記判別条件が成立したことに基づいて、前記規定情報記憶手段似記憶されている複数の前記規定情報のうち１の前記規定情報に応じて前記判別回数に対応する前記動的表示期間情報を特定する動的表示期間情報特定手段と、その動的表示期間情報特定手段により特定された前記動的表示期間情報に応じて前記動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記制御設定手段は、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記規定情報記憶手段に記憶されている複数の前記規定情報のうち、前記動的表示期間情報特定手段による前記動的表示期間情報の特定に用いるための１の前記規定情報を特定する制御を前記特定制御として前記制御手段によって行われるように設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＦＧ２。

遊技機ＦＧ２によれば、好適に動的表示期間を決定することができるという効果がある。

遊技機ＦＧ２において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは少なくとも異なる第１の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＦＧ３。

遊技機ＦＧ３によれば、遊技機ＦＧ２の奏する効果に加え、第１の判別結果となった場

合に規定情報を特定することができるので、第１の判別結果の前後で決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ３において、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、を備え、前記判別手段は、判別結果が前記特定の判別結果と前記第１の判別結果とのどちらかになるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ４。

遊技機ＦＧ４によれば、遊技機ＦＧ３の奏する効果に加え、遊技機の初期化後に判別手段の判別が実行され、特定の判別結果にならなければ、規定情報を特定することができるので、ほぼ、遊技機の初期化後に判別手段の判別が１回実行されることで規定情報を特定することができる。よって、規定情報が特定されていない状態が長く続いてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＧ４において、前記特定条件は、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後で最初に前記第１の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ５。

遊技機ＦＧ５によれば、遊技機ＦＧ４の奏する効果に加え、第１の判別結果となる毎に、繰り返し規定情報が特定されることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＦＧ４又はＦＧ５において、前記制御手段は、前記特定制御として、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて１の前記規定情報を特定する第１特定制御と、前記特典遊技の実行が終了したことに基づいて１の前記規定情報を特定する第２特定制御と、を少なくとも行うことが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ６。

遊技機ＦＧ５によれば、遊技機ＦＧ４又はＦＧ５の奏する効果に加え、特典遊技の実行が終了した場合にも規定情報を特定することができるので、特典遊技の終了を契機として、決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ４からＦＧ６のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後における前記判別回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記特定回数に到達するまでの間のそれぞれの前記判別回数と、前記動的表示期間情報と、の対応関係を規定した前記規定情報を特定する制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ７。

遊技機ＦＧ７によれば、遊技機ＦＧ４からＦＧ６のいずれかが奏する効果に加え、遊技機が初期化され、判別手段の判別結果が第１の判別結果となったことに基づいて特定された規定情報を、有利遊技状態が設定されるまでの間、使用し続けることができるので、有利遊技状態が設定されるまでに規定情報を切り替える制御を行う必要がなく、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＦＧ４からＦＧ７のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機が初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて特定演出を実行する演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＧ８。

遊技機ＦＧ８によれば、遊技機ＦＧ４からＦＧ７の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に、特定条件が成立したことを遊技者に理解させることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ８において、前記演出実行手段は、前記遊技機に対して電源が投入され、前記初期化手段によって前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化されなかった場合に、前記特定演出の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ９。

遊技機ＦＧ９によれば、遊技機ＦＧ８の奏する効果に加え、特定演出が実行されるか否かによって遊技機が初期化されたか否かを遊技者に理解させることができるので、遊技機に対して電源が投入された場合に、少なくとも特定条件が成立するまで遊技を行って初期化の有無を判別したいと遊技者に思わせることができる。よって、特に、遊技機を設置し

ているホールの開店直後における遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ２からＦＧ９のいずれかにおいて、前記動的表示期間情報は、前記動的表示期間として決定され得る複数の異なる期間が少なくとも規定されている情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ１０。

遊技機ＦＧ１０によれば、遊技機ＦＧ２からＦＧ９のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間を多様化させることで判別手段の判別結果が示されるまでの期間にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７７８４】

＜特徴ＦＨ群＞

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、前記規定情報記憶手段から１の規定情報を選択させるための情報である選択情報として、複数の異なる選択情報のうち１の選択情報を特定する選択情報特定手段と、その選択情報特定手段によって特定された前記選択情報に応じて、規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための１の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記選択情報特定手段は、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、１の前記選択情報を特定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献１：特開２００３－２３０７１４号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難となってしまう可能性があった。

これに対して遊技機ＦＨ１によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ１において、前記選択情報特定手段は、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として第１選択情報を特定し、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第１選択情報とは異なる第２選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ２。

遊技機ＦＨ２によれば、遊技機ＦＨ１の奏する効果に加え、特典の付与が修了された場合と特定遊技状態が設定される場合とで異なる選択情報を特定することができるので、決定される規定情報の傾向を多様化することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ１又はＦＨ２において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ３。

遊技機ＦＨ３によれば、遊技機ＦＨ１又はＦＨ２の奏する効果に加え、特定遊技状態が

１回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ３において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少ない第１回数未満の範囲で前記規定情報選択手段に対して第１規定情報を選択させ、前記第１回数となったことに基づいて前記第２規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ４。

遊技機ＦＨ４によれば、特定遊技状態に設定された後で第１回数の判別が実行された場合に、決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾向の変化によって特定回数が近づいてきたと遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機ＦＨ４において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少なく、前記第１回数よりも多い第２回数となったことに基づいて前記規定情報選択手段に対して前記第２規定情報を選択させ、前記判別手段の判別回数が前記第１回数よりも多く、前記第２回数未満の範囲で前記第１規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ５。

遊技機ＦＨ５によれば、遊技機ＦＨ４の奏する効果に加え、特定遊技状態の設定後に実行された判別手段の判別回数が第１回数となった場合、および第２回数となった場合に、その他の回数の場合とは決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾向が可変する毎に、段階的に、特定回数が近づいていると遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機ＦＨ３からＦＨ５のいずれかにおいて、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態と、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態とで、有利度合いを可変させることが可能な有利度合い可変手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＨ６。

遊技機ＦＨ６によれば、同じ特定遊技状態でも設定されるタイミングによって有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＨ６において、前記有利度合い可変手段は、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態よりも、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態の方が有利度合いが高くなるように有利度合いを可変可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ７。

遊技機ＦＨ７によれば、遊技機ＦＨ６の奏する効果に加え、より長い期間特典が付与されていない状態で設定された特定遊技状態の方が有利度合いを高くすることができるので、特典が付与されないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【７７８５】

＜特徴ＦＩ群＞

予め定められた第１の実行条件の成立に基づいて第１制御を実行し、前記第１制御の実行中に予め定められた第２の実行条件が成立したことに基づいて前記第１制御とは異なる第２制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第１制御の実行中に予め定められた第３の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１制御とも前記第２制御とも異なる第３制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第３制御設定手段と、前記第３制御の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて第３制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第３制御が終了された時点で予め定められた特定条件が

成立している場合に前記第２制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記特定条件が成立していない場合に前記第１制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＩ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＩ１によれば、第３制御の終了時点における特定条件の成立有無に応じて、第３制御の終了後に第１制御を実行させるか第２制御を実行させるかを切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ１において、前記終了後制御設定手段は、前記第１制御の実行中に前記第３の実行条件が成立しなかったと仮定した場合に前記終了条件の成立時点で前記第２制御の実行中であれば、前記第２制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記終了条件の成立時点で前記第１制御の実行中であれば、前記第１制御が前記制御手段によって実行されるように設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ２。

遊技機ＦＩ２によれば、遊技機ＦＩ１の奏する効果に加え、第３制御が終了される場合に、第３制御が実行されなかったと仮定した場合の制御内容を設定することができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ１又はＦＩ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２の実行条件は、前記第１の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＦＩ３。

遊技機ＦＩ３によれば、遊技機ＦＩ１又はＦＩ２の奏する効果に加え、第２の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第１制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ３において、前記終了後設定手段は、前記終了条件の成立時点で、前回の前記第１の実行条件の成立後に前記第２の判別結果となった回数が前記特定回数以上である場合に前記第２制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記第２の判別結果となった回数が特定回数未満である場合に前記第１制御が実行されるように設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ４。

遊技機ＦＩ４によれば、遊技機ＦＩ３の奏する効果に加え、第２の判別結果の回数に応じて第３制御の終了後における制御内容を切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ３又はＦＩ４において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第１規定情報と、その第１規定情報とは異なる第２規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第１制御として、前記第１規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第２制御として、前記第２規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ５。

遊技機ＦＩ５によれば、第１制御が実行されるか、第２制御が実行されるかによって決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、判別手段の判別結果が示されるまでの期間の傾向も異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＩ３からＦＩ５のいずれかにおいて、予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が前記特定回数よりも多い予め定められた第１回数に渡って連続して前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の実行条件は、前記特定の設定条件が成立した場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ６。

遊技機ＦＩ６によれば、遊技機ＦＩ３からＦＩ５のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態の間に第１制御から第２制御に切り替えることができるので、第２遊技状態が設定されるまでの間の遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ６において、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる判別結果であって前記第２の判別結果の一部である第３の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備え、前記第３の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第３の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ７。

遊技機ＦＩ７によれば、遊技機ＦＩ６の奏する効果に加え、第１遊技状態から第３遊技状態に切り替わった場合に制御も切り替えることができるので、遊技状態に応じた制御を実行することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ７において、前記第１遊技状態設定手段は、前記第３の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第２回数に渡って連続して前記第２の判別結果となったことに基づいて、遊技状態を前記第１遊技状態に設定可能に構成されているものであり、前記終了条件は、前記第３の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第２回数に渡って連続して前記第２の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ８。

遊技機ＦＩ８によれば、第３遊技状態が終了して第１遊技状態に戻る際に、第２の判別結果の回数に応じて第１制御を実行させるか第２制御を実行させるかを切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

【７７８６】

＜特徴ＦＪ群＞

予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、少なくとも前記第１遊技状態において成立し得る所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態の間に前記第２遊技状態の設定条件が再度成立する場合に、前記再度成立する設定条件を加味した有利度合いを遊技者に示唆する特定演出を、少なくとも前記第２遊技状態が設定されるよりも前に実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＪ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられているものの知られており、有利度合いが高い遊技状態へと移行する際に、表示演出等によ

って有利度合いを報知するものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、単に直近で設定される有利状態の有利度合いのみを判別して有利度合いを報知する構成としているため、実際の有利度合いと報知される有利度合いとにずれが生じてしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＦＪ１によれば、第２遊技状態が設定されること、および第２遊技状態の間に再度第２遊技状態を設定するための設定条件が成立することが予め分かっている場合に、第２遊技状態が設定されるよりも前に、第２遊技状態が重複して設定されることを加味した有利度合いを遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＪ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２遊技状態を終了させる終了手段と、を備え、前記特定演出は、前記第２遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数を示唆することが可能な演出で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ２。
遊技機ＦＪ２によれば、遊技機ＦＪ１の奏する効果に加え、特定演出によって第２遊技状態が終了するまでの判別回数を示唆することができるので、特定演出に注目させることができるという効果がある。
遊技機ＦＪ２において、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記第２遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数として、第１回数と、その第１回数よりも多い第２回数と、を少なくとも含む複数のうち１の回数を決定する終了回数決定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＪ３。
遊技機ＦＪ３によれば、終了回数決定手段により決定され得る回数が複数設けられているので、特定演出により示唆される回数により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＦＪ２又はＦＪ３において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる判別結果であって前記第２の判別結果に含まれる判別結果である第３の判別結果となった場合に成立する第１設定条件と、その第１設定条件とは異なる第２設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ４。
遊技機ＦＪ４によれば、遊技機ＦＪ２又はＦＪ３の奏する効果に加え、有利な遊技状態が設定される条件として複数の条件が設けられているため、第２遊技状態へと移行することを期待できる場面をより多くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＪ４において、前記第２設定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第３回数に渡って前記第２の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ５。
遊技機ＦＪ５によれば、遊技機ＦＪ４の奏する効果に加え、有利度合いが低い第１遊技状態において第１の判別結果にならなくても、判別手段の判別が第３回数に渡って第２の判別結果となることで有利度合いが高い第２遊技状態が設定されるので、第１遊技状態において第１の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＪ５において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出の演出態様として、前記第１設定条件が成立し、当該第１設定条件の成立に基づいて設定される前記第２遊技状態において前記特定回数の前記判別手段の判別が実行されるまでに前記判別手段の判別回数が前記第３回数に到達する場合に、前記第１設定条件が成立してから前記判別手段の判別結果が前記第３回数に到達したことに基づいて設定される前記第２遊技状態が終了するまでの間に実行可能な判別回数に応じた演出態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ６。

遊技機ＦＪ６によれば、遊技機ＦＪ５の奏する効果に加え、特定演出の演出態様として、実際に第２遊技状態が終了されるまでの判別回数に応じた演出態様を設定することができるので、特定演出に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＪ６において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、設定される前記第２遊技状態において前記第１の判別結果とならない場合に少なくとも第４回数の判別を実行可能であることを示す第１演出態様と、前記第４回数よりも多い第５回数の判別を実行可能であることを示す第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記演出態様決定手段は、設定される前記第２遊技状態において前記第１の判別結果とならない場合に実行可能な判別の回数が第１回数以上であり、且つ、第２回数未満である場合に、前記第１演出態様を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ７。

遊技機ＦＪ７によれば、遊技機ＦＪ６の奏する効果に加え、第２遊技状態が終了するまでの判別回数が第１回数以上、且つ、第２回数未満である場合に、一律で第１演出態様を決定することができるので、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＦＪ７において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて、当該設定された前記第２遊技状態が終了されるまでに実行可能な判別回数を示す情報として、当該第２遊技状態が設定されるよりも前に実行された前記特定演出の演出態様に応じた判別回数を示す情報を前記表示手段に表示させる表示制御手段と、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別が行われる毎に、前記表示手段に表示される前記判別回数を示す情報を、判別回数が１少ない情報に更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＪ８。

遊技機ＦＪ８によれば、遊技機ＦＪ７の奏する効果に加え、第２遊技状態が終了するまでの判別回数が表示手段に表示されるので、第２遊技状態がいつまで継続するのかを遊技者にとって分かり易く構成することができるという効果がある。

【７７８７】

＜特徴ＦＫ群＞

予め定められた特定の更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタのカウンタ値を所定範囲内の１の値に更新することが可能な更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた第１のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、前記更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が前記第１のカウンタ値に更新されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を前記所定範囲内の値であって前記第１のカウンタ値とは異なる値である第２のカウンタ値に設定するカウンタ値設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＫ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。

しかしながら、より好適な制御が求められている。

これに対して遊技機ＦＫ１によれば、特定のカウンタ値が第１のカウンタ値に更新された場合に、第２のカウンタ値に更新することができるので、カウンタ値を好適に更新することができる。よって、特定の制御をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＦＫ１において、前記第１のカウンタ値は、前記第２のカウンタ値よりも大きい値で構成されているものであり、前記更新手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新前よりも大きいカウンタ値に更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ２。

遊技機ＦＫ２によれば、遊技機ＦＫ１の奏する効果に加え、第２のカウンタ値に更新さ

れた後でカウンタ値の更新が繰り返されることで再度第１のカウンタ値に更新され得るので、特定制御が再度実行されることを遊技者に期待させることができるという効果がある。

遊技機ＦＫ１又はＦＫ２において、識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための１の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記更新条件は、前記判別条件の成立に基づいて成立するように構成されており、前記特定制御実行手段は、前記特定制御として、前記規定情報選択手段に対して前記規定情報記憶手段から１の規定情報を選択させるための情報である選択情報として予め規定されている複数の選択情報のうち、予め定められた特定の選択情報を特定する制御を実行可能に構成されているものであり、前記規定情報選択手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値と、特定されている前記選択情報と、に応じて１の規定情報を選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ３。

遊技機ＦＫ３によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機ＦＫ３において、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として前記特定の選択情報とは異なる第１選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ４。

遊技機ＦＫ４によれば、遊技機ＦＫ３の奏する効果に加え、特典が付与された場合にも選択情報を特定することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＫ３又はＦＫ４において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ５。

遊技機ＦＫ５によれば、遊技機ＦＫ３又はＦＫ４の奏する効果に加え、特定遊技状態が１回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【７７８８】

＜特徴ＦＬ群＞

予め定められた第１の実行条件の成立に基づいて第１制御を実行し、前記第１制御の実行中に予め定められた第２の実行条件が成立したことに基づいて前記第１制御とは異なる第２制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第１制御の実行中に予め定められた第３の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１制御とも前記第２制御とも異なる第３制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第３制御設定手段と、前記第３制御の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて第３制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第３制御が終了されたことに基づいて、前記第１の制御とも前記第２の制御とも異なる第４制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＬ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例え

ば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。
しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＦＬ１によれば、第３制御が終了した場合に、第４制御を実行することができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。
遊技機ＦＬ１において、前記第１の実行条件は、少なくとも前記第４制御の実行中に成立し得る条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＬ２。
第４制御の実行中に第１の実行条件が成立することにより第１の制御が再び実行されるので、第４制御の実行中に第１の実行条件が成立することを期待させることができるという効果がある。
遊技機ＦＬ１又はＦＬ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２の実行条件は、前記第１の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＦＬ３。
遊技機ＦＬ３によれば、遊技機ＦＬ１又はＦＬ２の奏する効果に加え、第２の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第１制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＬ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第１規定情報と、その第１規定情報とは異なる第２規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第１制御として、前記第１規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第２制御として、前記第２規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＬ４。
遊技機ＦＬ４において、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる判別結果であって前記第２の判別結果に含まれる第３の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段を備え、前記第３の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第３の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記第３制御は、前記動的表示期間決定手段に対して前記第１規定情報とも前記第２規定情報とも異なる第３規定情報を用いて前記動的表示期間を決定させるための制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＬ５。
遊技機ＦＬ５によれば、特定遊技状態が設定された場合に決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７７８９】
＜５０７３（ベース）系の特徴群＞
＜特徴βＡ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複

数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＡ１によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＡ１において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機βＡ２。

遊技機βＡ２によれば、遊技機βＡ１の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を予測することができるという効果がある。

遊技機βＡ２において、前記記憶手段に記憶された前記情報が前記判別手段により判別されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段を有し、前記可変表示手段は、前記事前判別手段の判別結果に基づいて可変させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＡ３。

遊技機βＡ３によれば、遊技機βＡ１またはβＡ２の奏する効果に加え、演出態様が事前判別手段による判別結果に基づいて可変されるので、演出態様が可変されることで判別結果を予測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７７９０】

＜特徴βＢ群＞

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作された場合に、前記設定される情報に対応した識別態様を表示手段に表示させることが可能な識別態様表示手段と、通常期間よりも前記識別態様が視認困難となる特定期間を設定可能な設定手段と、前記識別態様が表示されない期間には、第１態様が実行され、特定期間に前記操作手段が操作された場合には、前記識別態様を示唆するための前記第１態様とは異なる第２態様が実行される態様実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＢ１によれば、識別態様が視認困難な特定期間である場合には、識別態様を示唆するための第２態様が実行されるので、通常時は異なる第１態様が実行される態様実行手段を利用して、識別態様を遊技者に示唆することが可能となり遊技者に分かり易く遊技をさせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＢ１において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示

手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記識別情報が動的表示されていない期間に前記操作手段が操作されたことで可変された設定に基づいて、その後に実行される前記識別情報の動的表示期間中に可変して前記演出を実行することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＢ２。

遊技機βＢ２によれば、遊技機βＢ１の奏する効果に加え、動的表示されていない期間に操作された内容についてもその後に実行される動的表示期間中に反映されるので、識別情報の動的表示と合わせて演出を楽しむことができるという効果がある。

遊技機βＢ１またはβＢ２において、前記態様実行手段は、前記特定期間である場合に前記識別態様が表示されていた位置に移動されて実行されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＢ３。

遊技機βＢ３によれば、遊技機βＢ１またはβＢ２の奏する効果に加え、態様実行手段が識別態様の表示されていた位置に移動されて実行されるので、識別態様の代わりに第２態様が実行されていることを分かり易くでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７７９１】

＜特徴βＣ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出が実行されている期間に特定条件が成立することに基づいて前記識別情報の態様を可変させることが可能な可変手段と、前記識別情報の動的表示期間が経過するまでの期間に、前記特定条件の成立回数を可変して決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として複数の図柄を動的表示させた後に、抽選結果を報知する組み合わせで図柄を停止表示させる遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、図柄の動的表示態様が単調となり易く、図柄が停止表示されるよりも前に報知される組み合わせを予測できてしまうことで遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＣ１によれば、特定条件が成立する毎に識別情報が可変することで、特定の判別結果を示す態様へと可変されることを特定条件が成立する毎に期待させることができるので、決定手段により決定された回数に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＣ１において、前記識別情報の動的表示は、前記識別情報を特定の前記判別結果を示す態様で表示されることが可能な態様で少なくとも一部の識別情報を仮停止させる仮停止態様を実行可能に構成され、前記特定条件は、前記仮停止態様が実行されている期間に成立可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＣ２。

遊技機βＣ２によれば、遊技機βＣ１の奏する効果に加え、仮停止されている期間に特定条件が成立して、識別情報の態様が可変されることで、可変したことを識別し易くすることができるという効果がある。

遊技機βＣ１またはβＣ２において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて表示させることで、前記特定の判別結果を示す態様を構成可能にされ、前記可変手段は、前記図柄の組み合わせを可変させるものであることを特徴とする遊技機βＣ３。

遊技機βＣ３によれば、遊技機βＣ１またはβＣ２の奏する効果に加え、特定条件が成立する毎に図柄の組み合わせを可変させることができ、特定の判別結果への期待を高めることができるという効果がある。

【７７９２】

＜特徴βＤ群＞
演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の演出が実行された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて遊技の設定を可変させることが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記演出が実行されている期間に、前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記演出の実行期間中に可変された遊技の設定に基づく演出を実行することが可能な遊技機βＤ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、抽選により演出内容が決定され当否判定の期待度等を抽選結果が報知される前に予告演出として実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、実行される演出態様の内容が決定される頻度等が一定となり易く遊技の興趣が低下する問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機βＤ１によれば、演出の実行中に操作手段を操作することで遊技の設定が可変され、演出の実行期間中に可変された設定に基づいた演出を実行することができるので、遊技者の要望に合わせた設定に対応した状態で早期に遊技をさせて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機βＤ１において、前記演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様を設定することが可能な演出設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機βＤ２。
遊技機βＤ２によれば、遊技機βＤ１の奏する効果に加え、演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様が設定されることで、容易に演出の実行中に演出態様を可変させることができるという効果がある。
遊技機βＤ１またはβＤ２において、前記特定の演出が実行される演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されて前記設定が可変されることに基づいて特殊演出を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＤ３。
遊技機βＤ３によれば、遊技機βＤ１またはβＤ２の奏する効果に加え、設定を可変させることで、特定の演出が実行されることを早期に識別可能となり、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７７９３】
＜特徴βＥ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、前記図柄が停止表示される場合に、停止される図柄種別に対応した演出態様を実行可能な演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機βＥ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、複数の図柄が動的表示された後に抽選結果を示す図柄の組み合わせで停止表示される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、単純に図柄の動的表示と停止が繰り返されることで遊技が単調となる遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機βＥ１によれば、停止図柄の種別に対応した演出態様が実行されるので、停止した図柄種別を分かり易くして遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機βＥ１において、前記識別情報は、前記複数の図柄のそれぞれに識別態様を付加させて構成されており、前記識別態様は、前記図柄の種別に対応せずに決定されて付加されるものであることを特徴とする遊技機βＥ２。

遊技機βＥ２によれば、遊技機βＥ１の奏する効果に加え、識別態様が図柄に種別に対応せずに付加されるので、識別情報のバリエーションを多様にすることができるという効果がある。

遊技機βＥ１またはβＥ２において、前記特定の判別結果を示すための態様は、特定の組み合わせで前記識別態様が表示されることで構成されているものであることを特徴とする遊技機βＥ３。

遊技機βＥ３によれば、遊技機βＥ１またはβＥ２の奏する効果に加え、図柄の種別に関わらず識別態様の組み合わせで特定の判別結果が報知されるので、図柄を識別態様に柔軟に組み合わせて報知することができるという効果がある。

【７７９４】

＜特徴βＦ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報の個数を示すための識別図柄を前記表示手段に表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶された前記情報の個数が変化した場合に、前記識別図柄の表示位置を新たな前記情報の個数に対応する表示位置に変更する表示位置変更手段と、その表示位置変更手段により前記識別図柄の表示位置が変更される場合の前記識別図柄の動作態様を設定可能な動作態様設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機βＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

前記遊技機βＦ１によれば、動作態様設定手段により識別図柄の表示位置が変更される場合の動作態様を設定可能であるため、識別図柄の動作態様を用いた演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機βＦ１において、前記動作態様設定手段は、前記識別図柄に対応する前記識別情報が前記特定の判別結果を示すための前記識別情報である場合に、特定動作態様を設定可能であることを特徴とする遊技機βＦ２。

前記遊技機βＦ２によれば、識別図柄が表示位置を変更する場合に特定動作態様で動作することで、遊技者はその識別図柄に対応する識別情報が特定の判別結果を示すための識別情報であることを認識できるため、識別図柄の動作態様にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７７９５】

＜特徴βＧ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、その表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記表示手段を視認困難な状態とすることが可能な遮断手段と、その遮断手段により視認困難な状態とする範囲を設定可能な範囲設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機βＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、複数

の演出が同時に実行される場合に、遊技者がどの演出に注目すれば良いのか分からず、演出効果が低下する虞があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＧ１によれば、範囲設定手段により範囲が設定され、その範囲が遮断手段により遮断されることで遊技者が視認困難な状態となるため、視認可能な範囲で実行される演出態様に遊技者を注目させることができるという効果がある。

遊技機βＧ１において、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機βＧ２。

遊技機βＧ２によれば、遊技機βＧ１の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を予測することができるという効果がある。

遊技機βＧ２において、前記記憶手段は、前記情報を、特定数を上限に記憶可能であることを特徴とする遊技機βＧ３。

遊技機βＧ３によれば、遊技機βＧ２の奏する効果に加え、判別手段による判別に用いられる情報の記憶数に上限を設けることができるため、過剰に多くの判別が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７７９６】

＜特徴βＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果であることを示すための停止表示態様は、前記複数の図柄列が特定の図柄の組み合わせで停止表示されるものであり、前記表示制御手段は、前記複数の図柄列のうち、少なくとも２以上の図柄列を前記特定の判別結果を示すための組み合わせの一部となる図柄の組み合わせで停止または仮停止表示させるリーチ表示態様で表示させることが可能に構成されており、前記リーチ表示態様が表示されている状態で動的表示されている前記図柄列に停止表示される前記識別図柄の表示態様を示唆するための示唆演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記示唆演出によって示唆された前記識別図柄の表示態様に基づいて、前記リーチ表示態様を示す前記識別図柄の表示態様を可変可能であることを特徴とする遊技機βＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＨ１によれば、リーチ表示態様が表示されている状態にて実行される示唆演出によって、動的表示中の識別図柄の停止表示態様を示唆しながら、リーチ表示態様を示す識別図柄を可変させることも可能となる。よって、示唆演出の内容に応じて、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＨ１において、前記示唆演出は、識別図柄の表示態様に対応する情報を有する

装飾図柄を複数表示させた後に、前記複数表示された前記装飾図柄の中から、演出結果を示すための所定数の前記装飾図柄を表示させるものであることを特徴とする遊技機βＨ２。

遊技機βＨ２によれば、示唆演出の演出結果を示すための装飾図柄を含む複数の装飾図柄を表示させることによって、示唆演出の演出結果を予測させる楽しみを提供することができる。また、表示される複数の装飾図柄が有する情報を把握することにより、今回の示唆演出によってリーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＨ２において、前記示唆演出は、前記複数の装飾図柄を順に表示させるものであり、前記リーチ表示態様で表示されている前記識別図柄に対応する情報以外の情報を有する前記装飾図柄を最初に表示させるものであることを特徴とする遊技機βＨ３。

遊技機βＨ３によれば、リーチ表示態様が表示されている状態で最初に表示される装飾図柄を、リーチ表示態様で表示されている識別図柄に対応する情報以外の情報を有している装飾図柄とすることができるため、特定の判別結果を示すための識別図柄が停止表示されたと遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７７９７】

＜特徴βＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための表示画像を作成可能な表示画像作成手段と、その表示画像作成手段により作成された前記表示画像を所定の表示領域に表示可能な表示手段と、前記表示画像作成手段により作成された前記表示画像を可変制御可能な画像制御手段と、を有した遊技機において、前記表示画像作成手段は、複数の画層を重ね合わせて前記表示画像を作成可能であり、前記画像制御手段は、前記画層単位で前記表示画像を可変制御可能であることを特徴とする遊技機βＩ１。

従来より、液晶表示装置等の表示装置を用いて、判別手段の判別結果を示すための変動演出を実行するものがあり、多彩な変動演出を実行させることで演出効果を高めるために、液晶表示装置等の表示画面に様々な表示画像を表示させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、変動演出の種類を増加させるほど、表示画像を作成するための表示データの量が大きくなり、製造コストを圧迫してしまうという問題が発生するため、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることで、演出効果を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＩ１によれば、表示画像作成手段により作成された表示画像を形成する複数の画層単位で、表示画像を可変制御させることができるため、同一の表示画像を用いて様々な表示態様を表示領域に表示させることができる。よって、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることができるという効果がある。

遊技機βＩ１において、前記画像作成手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報の表示画像を、前記複数の画層のうち特定の第１画層に作成可能であり、前記画像制御手段によって前記第１画層が可変制御される場合に、前記識別情報を視認困難とさせる補正制御を実行可能な補正手段を有することを特徴とする遊技機βＩ２。

遊技機βＩ２によれば、遊技機βＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、画像制御手段によって、識別情報の表示画像が可変制御される場合には、補正手段により可変制御された識別情報の表示画像を遊技者に視認させ難くすることができるため、表示手段に表示されている識別情報を遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機βＩ２において、前記複数の画像として、少なくとも、前記第１画層よりも前面側に第２画層を有し、前記画像制御手段は、前記第１画層と、前記画層とに同一内容の特

定可変制御を実行するものであり、前記補正手段は、前記特定可変制御が実行された場合に、前記第２画層に表示される表示画像によって前記第１画層に表示される前記識別情報の表示画像を視認困難とさせるものであることを特徴とする遊技機βＩ３。

遊技機βＩ３によれば、遊技機βＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御された識別情報を示すための表示画像を視認困難とさせるために、識別情報の表示画像が作成される第１画層と、同一内容の特定可変制御が実行される第２画層に表示される表示画像を用いているため、どの様な可変制御が実行されたとしても、識別情報の表示画像の表示位置とズレること無く、第２画層の表示画像を表示させ易くすることができるという効果がある。

【７７９８】

＜特徴βＪ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記複数の演出態様が表示されている位置に対応した表示態様を決定可能な表示態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＪ１によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＪ１において、前記可変表示手段は、前記表示態様決定手段により決定された前記表示態様に応じて、前記演出態様の可変度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機βＪ２。

遊技機βＪ２によれば、遊技機βＪ１の奏する効果に加え、決定された表示態様に応じて演出態様の可変度合いを異ならせることができるため、表示される表示態様に興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

遊技機βＪ２において、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＪ３。

遊技機βＪ３によれば、遊技機βＪ２の奏する効果に加え、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７７９９】

＜特徴βＫ群＞

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記設定手段により前記情報が設定されたことに基づいて、特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機βＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＫ１によれば、情報を設定することに基づいて特典が付与されるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＫ１において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記特典付与手段は、前記判別手段の結果が前記特定の判別結果があることを前記特典遊技が実行されるよりも前に報知するものであることを特徴とする遊技機βＫ２。

遊技機βＫ２によれば、遊技機βＫ１の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを特典付与手段により遊技者にいち早く報知することができるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＫ２において、前記特典付与手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている間に、前記設定手段により前記情報が設定された場合に前記特典を付与可能であることを特徴とする遊技機βＫ３。

遊技機βＫ３によれば、遊技機βＫ２の奏する効果に加え、識別情報の動的表示期間中においても、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７８００】

＜５０７３（追加）系の特徴群＞

＜特徴ＧＡ群＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作が実行されたことに基づいて、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作有効期間として、第１状態と、その第１状態よりも前記演出態様を可変させることが困難な第２状態とを、設定可能な状態設定手段を有し、前記状態設定手段は、前記第１状態が設定されている状態で前記操作手段が操作されたことに基づいて前記第２状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＧＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が０となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

しかしながら、従来型のゲージ減少演出では、特典を付与可能な状態であるか否かに応じて最終的に減少させることが可能な体力値が決定されるため、遊技者は操作手段への操作に基づいて体力値の減少度合いのみに注視することとなり、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止してしまうと、今回の演出結果が遊技者に不利な演出結果であることを演出結果が表示されるよりも前に容易に予測されてしまい、演出効果を高めることができないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、ゲージ減少演出において減少させることが可能な体力値に到達するよりも前の段階で強制的に体力値の減少が停止される期間を設定することにより、ゲージ減少演出中に体力値の減少が所定期間停止した場合であっても、更なる体力値の減少を遊技者に期待させることで遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＡ１によれば、第１状態中に実行される操作手段への操作に基づいて第２状態を設定することができるため、所定の操作を実行したにも関わらず演出態様が可変し難くなった場合に、第２態様へと演出態様が可変しないのか、それとも、第２状態が設定されただけなのかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、操作有効期間が経過するまでの間、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記第２状態が設定されている状態で解除条件が成立した場合に、前記第１状態を設定可能な状態切替手段を有することを特徴とする遊技機ＧＡ２。

遊技機ＧＡ２によれば、遊技機ＧＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出態様を可変させることが困難な第２状態が設定された場合であっても、解除条件を成立させることによって、演出態様を可変させることが可能な第１状態が設定されることで演出態様を可変させ易くすることができる。よって、第２状態が設定された場合であっても、演出態様を第２状態へと可変させる遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＡ２において、前記第２状態中に実行される前記所定の操作に基づいて前記解除条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＡ３。

遊技機ＧＡ３によれば、第２状態中に所定の操作を実行することによって、解除条件が成立し得るため、第２状態が設定された遊技者に対して、操作手段への所定の操作を継続して実行させることが可能となり、遊技者の操作手段への操作意欲を高めることができるという効果がある。

【７８０１】

＜特徴ＧＢ群＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の前記操作が継続して実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記所定の操作が特定期間継続して実行していると判別されたことに基づいて、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様へと可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記所定の操作が前記特定期間よりも短い第２期間継続した状態で所定条件が成立した場合に、前記演出態様を前記第２態様へと可変させることが可能な演出制御を実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機ＧＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が０となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

しかしながら、長押し操作に基づいて実行されるゲージ減少演出では、長押し操作を継続すればするほど、演出が進行（ゲージが減少）するように構成されるものが一般的であり、遊技者の操作手段への操作方法が単調となってしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＢ１によれば、所定の操作を継続する期間が特定期間となる前に、演出態様を第２態様へと可変させることが可能となるため、継続して所定の操作を実行している遊技者に対して、どのタイミングで特定演出が実行されるかを把握させ難くすることができる。よって、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１において、前記演出制御手段により前記演出制御が実行されていることを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＧＢ２。

遊技機ＧＢ２によれば、遊技機ＧＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知手段によって演出制御が実行されていることを遊技者に報知することができるため、遊技者に対して、所定条件が成立し得る状態であることを分かり易く把握させることができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１またはＧＢ２において、前記所定の操作を第１期間継続して実行する場合よりも、前記第１期間よりも短い第２期間で前記所定の操作を終了した場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＢ３。

遊技機ＧＢ３によれば、遊技機ＧＢ１またはＧＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、継続して実行している所定の操作を終了した場合に所定条件が成立するため、遊技者に対して、所定の操作を継続するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することが出来る。よって、遊技者の操作手段に対する操作意欲を向上させることが出来るという効果がある。

遊技機ＧＢ３において、前記操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段を有し、前記演出制御手段は、前記操作有効期間中における第１期間にて前記演出制御を実行可能であり、前記第１期間が経過したことに基づいて前記演出態様を可変させることが可能な第２演出可変手段を有することを特徴とする遊技機ＧＢ４。

遊技機ＧＢ４によれば、遊技機ＧＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される第１期間が経過した場合にも、第２演出可変手段によって演出態様を可変させることが可能となる。よって、演出制御が実行されている状態において、所定の操作を継続した場合であっても、後に演出態様を可変させることができるため、遊技者に対して、継続している所定の操作を終了するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＢ４において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、前記演出制御が実行される前記第１期間として、通常期間と、その通常期間よりも長い特殊期間と、を含む複数の期間の中から１の期間を決定可能な期間決定手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記特定演出を実行可能であり、前記期間決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記特殊期間を決定し易いことを特徴とする遊技機ＧＢ５。

遊技機ＧＢ５によれば、遊技機ＧＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される期間として特殊期間が設定された場合に、判別手段の判別結果が特定の判別結果である可能性を高くすることができるため、演出制御が実行された場合において、演出制御が継続する期間の長さを把握するか否かに応じて、所定の操作を終了させるタイミングを遊技者に選択させることができる。即ち、演出制御が実行される期間の長さを把握したい遊技者には、少なくとも、通常期間が経過するまで所定の操作を継続し、今回の演出制御として特殊期間が設定されていることを把握した後に、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせ、演出制御が実行される期間の長さを把握する必要が無い遊技者には、演出制御が実行された直後から、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせることができる。

よって、継続している所定の操作を終了させるタイミングを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができるという効果がある。

【７８０２】

＜特徴ＧＣ群＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段による前記判別の結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる最終態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記最終態様として、第２態様を含む複数の態様の中から１の態様を

決定可能な最終態様決定手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行条件として、第１実行条件が成立した場合と、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合とで、異なる可変パターンで前記演出態様を前記最終態様へと可変可能であることを特徴とする遊技機ＧＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が０となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、操作手段に対して、長押し操作を実行した場合に、連打操作が実行されている場合と同一の演出態様でゲージ減少演出が実行されるものが一般的であった。つまり、操作手段に対して、連打操作を実行することが困難な遊技者に対する遊技サポートの意味合いで長押し操作をした場合にも連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行可能とするという技術思想を有するものが一般的であって。

このような従来型の遊技機では、遊技者に対して、長押し操作という単純な操作を実行するだけで、連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行することが可能となるため、遊技者にゲージ減少演出を楽しませ易くすることができるものであったが、連打操作を実行した場合と、長押し操作を実行した場合とで、実行されるゲージ減少演出の演出態様が類似するため、遊技者に対して、操作手段への操作方法を選択させる楽しみを提供することができず、操作演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＣ１によれば、成立する実行条件の種別に応じて異なる可変パターンで演出態様を最終態様へと可変させることが可能となる。つまり、操作手段に対して異なる操作を実行した場合に、異なる演出を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して、操作手段への操作を選択させる楽しみを提供することができるため、遊技者が操作手段への操作に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＣ１において、前記第１実行条件が成立したことに基づいて、前記演出可変手段により可変される前記演出態様の前記可変態様を決定可能な可変態様決定手段と、前記第２実行条件が成立している継続期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出可変手段は、前記可変態様決定手段により決定された前記可変態様へと前記演出態様を可変させる第１可変と、前記期間判別手段により判別された前記継続期間に応じて前記演出態様を可変させる第２可変と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＣ２。

遊技機ＧＣ２によれば、遊技機ＧＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１実行条件が成立する場合には、第１実行条件が成立したことに基づいて決定された可変態様へと演出態様が可変し、第２実行条件が成立する場合には、第２実行条件が成立している継続期間の長さに応じて演出態様が可変する。つまり、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変契機を異ならせている。よって、操作手段への操作方法に応じて異なる可変態様で演出態様を可変させることが可能となると共に、演出態様を可変させるタイミングも異ならせることができる。これにより、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変態様を大きく異ならせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＧＣ１またはＧＣ２において、前記信号判別手段による前記判別が有効となる１

の操作有効期間内に、前記第１実行条件と、前記第２実行条件と、の何れも成立させることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＣ３。

遊技機ＧＣ３によれば、遊技機ＧＣ１またはＧＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の操作有効期間中の第１実行条件と、第２実行条件と、の何れも成立させることが可能である。つまり、１の操作有効期間中に、操作手段への操作方法を切り替えることで成立する実行条件の種別を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、操作手段を操作している最中に、操作方法を別の操作方法へと切り替えるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

【７８０３】

＜特徴ＧＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判別手段による前記判別結果に関わらず前記演出態様として前記第１演出態様を決定する第２決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第１種別と、その第１種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第２種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、長期間の間、報知演出が実行されなかったり、特定種別の示唆態様が決定されなかったりする事態が発生することで、予め用意されている多種の演出を遊技者に提供するまでに、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

特に、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第１種別は、抽選結果が遊技者に有利では無い抽選結果（例えば、外れ）である場合においては、第２種別よりも決定され難くいため、第１種別が決定された示唆態様を含む報知演出が実行されるまでに遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＤ１によれば、演出実行手段により実行される演出に関する情報に基づいて更新される演出値が実行条件を満たした場合に、判別手段の判別結果に関わらず、第１演出態様の演出を実行することができるため、第１演出態様の演出が実行されるよりも前に遊技者が遊技に飽きてしまう事態が発生することを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＤ１において、前記更新手段は、前記演出実行手段により実行される前記演出の前記演出態様の種別に応じて更新される前記演出値を異ならせることを特徴とする遊技機ＧＤ２。

遊技機ＧＤ２によれば、遊技機ＧＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行される演出の演出態様に応じて、更新手段により更新される演出値を異ならせることができるため、演出値が実行条件を満たすまでに実行される判別手段による判別回数を異ならせることが可能となる。よって、第１演出態様の演出が実行された場合に、第１決定に基づいて第１演出態様の演出が実行されたのか、第２決定に基づいて第１演出態様の演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第２決定に基づいて第１演出態様の演出が実行された場合であっても、対応する判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＤ２において、前記演出態様決定手段は、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され難い第２演出態様と、前記第１演出態様、及び前記第２演出態様とは異なる第３演出態様と、を決定可能であり、前記更新手段は、前記第２演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第３演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機ＧＤ３。

遊技機ＧＤ３によれば、遊技機ＧＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された場合には、特典が付与される可能性が低い演出が実行されない場合よりも、第２決定に基づく第１演出態様の演出を実行させ易くすることができる。よって、特典が付与される可能性が低い演出のみが実行され続けてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＤ３において、前記更新手段は、前記第２演出態様、及び、３演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第１演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機ＧＤ４。

遊技機ＧＤ４によれば、遊技機ＧＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された方が、特典が付与される可能性が高い演出が実行された場合よりも、短期間で第２決定に基づいて第１演出態様の演出を実行させ易くすることができる。よって、第１演出態様の演出が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７８０４】

＜特徴ＧＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第１演出態様が決定されたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定と、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報に基づいて前記第１演出態様を決定する第２決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止

表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第１種別と、その第１種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第２種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、例えば、抽選結果が遊技者に不利となる抽選結果（例えば、外れ）である場合に、第１種別が複数回決定されてしまい、第１種別の示唆態様を含む報知演出が見た目上、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い示唆態様となってしまう虞があった。

ここで、従来より、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い演出の演出態様は、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い演出の演出態様よりも、遊技者に注視させるために派手な演出態様が規定されているものが一般的である。よって、示唆態様の種別が抽選によって決定される構成では、派手な演出態様で実行される演出が、抽選結果が外れである場合に連続して実行されてしまい、演出効果が著しく低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＥ１によれば、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様として、特定の判別結果である場合の方が、特定の判別結果以外である場合よりも決定され易い第１演出態様が決定された場合に、その情報を記憶しておき、次に、特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様を決定する場合に、記憶手段に記憶された情報に基づいて第１演出態様が決定されるように構成しているため、第１演出態様の演出が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出として連続して実行されてしまうことを抑制することができる。

よって、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができ、演出効果が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＥ１において、前記演出態様決定手段は、前記特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第１演出態様以外を決定する第３決定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＥ２。

遊技機ＧＥ２によれば、遊技機ＧＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に決定情報が記憶されている間は、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として、第１演出態様が決定され難くすることができる。つまり、第１演出態様が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として連続して決定され難くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができると共に、連続して第１演出態様の演出が実行された場合に、特定の判別結果である可能性をより高めることができるため、遊技者に対して、実行される演出の演出態様に注視させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＥ１またはＧＥ２において、前記判別手段による前記判別が所定回数実行された場合に、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＧＥ３。

遊技機ＧＥ３によれば、遊技機ＧＥ１またはＧＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている決定情報が、判別手段により実行される判別の回数に基づいて消去されるため、第２決定が実行される期間に制限を設けることができる。よって、第１決定に基づいて演出態様を決定させ易くすることができ、多種の演出を遊技者に提供することで演出効果を高めることができるという効果がある。

【７８０５】

＜特徴ＧＦ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基づいて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第１有効期間と、その第１有効期間よりも長い第２有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第２有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機ＧＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作を有効に判別可能な有効期間を一定期間設定し、その有効期間中に実行された操作手段への操作内容に基づいた操作演出を実行可能な遊技機がある。そして、有効期間が設定された場合には、有効期間が設定されたこと、及び、設定された有効期間の長さを遊技者に報知するための表示態様（有効期間ゲージ）を表示することで、遊技者に対して有効期間中に操作手段を操作させ易くする構成が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

しかしながら、従来型の遊技機では、操作演出を実行可能な期間として設定される有効期間の長さが常に一定であることから、表示される有効期間の長さが常に一定となるため、有効期間が表示された場合における遊技者への操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが困難であった。

よって、操作演出の演出結果として、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまい、遊技者が操作演出に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が操作演出に飽きることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＦ１によれば、判別手段による判別の結果が特定の判別結果である場合の方が、操作手段への操作が有効に判別される有効期間の長さとして、第２有効期間が設定され易くなり、設定された有効期間の少なくとも一部期間が遊技者に報知される。このように構成することで、遊技者に対して、設定された有効期間の長さを異ならせて報知可能となるため、報知された有効期間の長さに応じて、遊技者に対して、操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが可能となる。

よって、有効期間が設定される毎に、対応する判別手段による判別の結果に関わらず、同一の操作意欲で操作手段を操作させる従来型の遊技機に比べて、操作手段を操作する前段階において操作手段への操作意欲を異ならせることができるため、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまうことを抑制することができ、遊技者が操作演出に対して

飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＧＦ１において、前記有効期間として、前記第１有効期間と前記第２有効期間とを少なくとも含む複数の有効期間の中から１の有効期間を決定可能な有効期間決定手段を有し、前記有効期間設定手段は、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間を設定可能であり、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間の長さを示すための情報を、前記有効期間設定手段により前記決定された有効期間が設定されるまでに報知可能な有効期間事前報知手段を有することを特徴とする遊技機ＧＦ２。
遊技機ＧＦ２によれば、遊技機ＧＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間が設定されるよりも前に、事前報知手段により設定される有効期間の長さを示すための情報を報知することができる。よって、今回設定される有効期間の長さを遊技者に予測させた状態で有効期間を設定することができるため、事前報知手段による報知内容に対応した操作意欲で有効期間の序盤から操作手段を操作させることが可能となるため、遊技者の操作意欲に応じた操作演出を実行させ易くすることができるという効果がある。
遊技機ＧＦ１またはＧＦ２において、前記有効期間報知手段は、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を段階的に報知する第１報知と、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を一度に報知する第２報知と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＦ３。
遊技機ＧＦ３によれば、遊技機ＧＦ１またはＧＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間報知手段により報知された有効期間の長さを、途中で増加させる第２報知を実行することができるため、遊技者に対して、今回設定されている有効期間の長さを、把握させ難くすることができる。よって、実際に設定されている有効期間が長いことを遊技者に期待させながら有効期間中に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができるという効果がある。
【７８０６】
＜特徴ＧＧ群＞
所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報に基づく前記判別が実行されるよりも前に事前判別することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、その事前演出実行手段により実行される前記事前演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有した遊技機において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報のうち、第１の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第１演出態様を、前記第１の範囲よりも後の第２の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第２演出態様を、それぞれ決定可能であり、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、前記第２の範囲に含まれる前記複数の判別情報の少なくとも一部を、前記前記第１の範囲に含ませることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＧ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に所定条件が成立している場合には、遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、これから実行される抽選の結果を事前に示唆可能な事前示唆演出を実行可能な構成も提案されていた。
さらに、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、１の事前示唆演出を用いて事前に

示唆可能とする構成も提案されていた。
上述した従来型の遊技機では、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、１の事前示唆演出を用いて示唆可能であるため、例えば、複数の抽選情報に対する事前判別の結果が、何れも外れであった場合において、１の事前示唆演出の演出結果として、外れを示す演出結果を遊技者に報知すれば良く、抽選が実行される毎に、抽選結果が外れであることを報知する場合に比べて、抽選結果が外れであることを報知する演出の実行回数を減らすことができる。よって、実行される演出の演出結果として抽選結果が外れであることを示す演出結果が連続して表示されることで遊技者の遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、事前示唆演出に含まれる複数の抽選情報の範囲が一定であるため、長時間遊技をしている遊技者には、事前示唆演出の演出結果が、外れを示す演出結果である場合に、何回分の抽選結果が纏めて表示されているかを容易に把握されてしまうという問題があった。
また、事前示唆演出として、当たりを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、外れを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、が常に一定になるため、事前示唆演出の演出効果を高めることが困難であるという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＧＧ１によれば、所定条件が成立した場合に、第１演出態様を決定する際に用いられる判別情報として、通常であれば第２演出態様を決定する際に用いられる第２の範囲に含まれる判別情報も用いることができるため、第１演出態様の演出態様を決定する際に用いられた判別情報の数を遊技者に分かり難くすることができる。よって、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
また、第１演出態様を決定する際に用いられる判別情報の数が増加した場合には、第１演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され易くなり、第２演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され難くすることができる。よって、連続して実行される複数回の事前演出に対して、異なる演出態様を決定させ易くすることができるため、様々な演出を遊技者に提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
遊技機ＧＧ１において、前記判別情報を取得し易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも取得し難い第２遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されている状態において、前記判別手段により実行される前記判別の回数が終了条件を満たした場合に前記第１遊技状態を終了させることが可能な終了手段と、を有し、前記事前演出実行手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了条件を満たすまでの前記判別の残回数が特定回数となった場合に、前記第１演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＧ２。
遊技機ＧＧ２によれば、遊技機ＧＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態中に実行される判別のうち、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
また、事前示唆演出の演出態様として、特定の判別結果以外の判別結果に対応する演出結果を示す演出態様が決定された場合であっても、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることで、第１遊技状態中により多くの判別が実行されることを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＧＧ２において、前記事前演出実行手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行される複数回の前記判別に対応する前記事前判別結果を用いて前記第２演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＧ３。

遊技機ＧＧ３によれば、遊技機ＧＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様の事前演出の後に実行される第２演出態様の事前演出も、第１遊技状態が設定されている状態で実行される判別に対応する事前判別結果に基づいて実行される。つまり、第１遊技状態が設定されている状態で終了条件を満たすまでの判別の残回数が特定回数となった場合に、連続して第１演出態様の事前演出と、第２演出態様の事前演出とが実行される。よって、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されている状態で実行可能な判別の残回数を分かり難くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＧ１からＧＧ３の何れかにおいて、前記判別情報として、前記第１の範囲に含まれる前記判別情報の次に前記判別が実行される特定判別情報に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果を示すための判別結果である場合に前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＧ４。

遊技機ＧＧ４によれば、遊技機ＧＧ１からＧＧ３の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の範囲に含まれる判別情報の次に判別が実行される特定判別情報に対応する事前判別の結果が特定の判別結果を示すための判別結果である場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第１演出態様を決定することができるため、第１演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまうことを抑制することができ、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

また、第２の範囲に含まれる判別情報のうち、最初に判別が実行される判別情報が特定の判別結果となることを第２演出態様の事前演出を用いて報知する場合に比べて、事前演出が実行されてから演出結果を報知するまでの演出期間を長く確保することができるため、遊技者に分かり易い事前演出を実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＧ１からＧＧ４のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により前記表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも決定可能であり、前記遊技機は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として前記第１動的表示期間が決定される場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＧ５。

遊技機ＧＧ５によれば、遊技機ＧＧ１からＧＧ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定判別情報に基づく判別の結果を示すための識別情報の動的表示期間として短い動的表示期間が決定される場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第１演出態様を決定することができるため、第１演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまうことを抑制することができ、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

【７８０７】

＜特徴ＧＨ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、異なる特典を付与可能な複数の特典種別の中から１の特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、前記特典遊技が実行されることを報知するための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、特定の前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行される場合と、前記特定の特典種別とは異なる前記特典種別が決定

された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＧＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として、有利度合いの異なる特典遊技の何れかが実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

加えて、特典遊技中に付与される特典の内容を、特典遊技が実行されてから遊技者に報知することで、特典遊技が実行されるよりも前に特典の内容を報知する場合に比べて、より有利な特典が付与されることに対する期待感を継続して抱かせることができるようする構成が提案されていた。

また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、例えば、特典遊技中において、記憶されている抽選情報の中に当たり当選する抽選結果となる抽選情報が含まれていることを遊技者に報知可能な構成も提案されていた。

上述した従来型の遊技機では、特典遊技が実行されている間に、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容や、新たに別の特典遊技が実行される可能性を遊技者に報知する演出を実行することができるため、特典遊技中の遊技者を実行される演出に注視させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。

しかしながら従来型の遊技機では、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容と、新たに別の特典遊技が実行されることが、別の演出によって報知されるため、遊技者に対して後に実行される遊技の内容を容易に把握させてしまうことから、特典遊技中に実行される演出の内容によっては、演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＨ１によれば、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の判別結果と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、特典演出の演出態様として、同一の特定演出態様を決定することができるため、特典演出の演出内容を把握した遊技者に対して、後に実行される遊技内容を予測する楽しみを提供することができるため、特典演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＨ１において、前記特典演出実行手段は、複数回の前記特典遊技が実行される期間の少なくとも一部を前記演出期間として前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＨ２。

遊技機ＧＨ２によれば、複数回の特典遊技を跨ぐように前記特典演出を実行することができるため、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の判別結果と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の演出態様で特典演出を実行した場合であっても遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＨ１またはＧＨ２において、前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技機は、前記特定の特典種別が決定された前記特典遊技の方が、前記特定の特典種別以外の特典種別が決定された前記特典遊技よりも、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態が設定され易く構成され、前記特典演出実行手段は、前記特定の特典

種別とは異なる前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて実行される前記特典遊技が終了した後に、前記第２遊技状態が設定された場合に前記特定演出態様の前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＨ３。

遊技機ＧＨ３によれば、遊技機ＧＨ１またはＧＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の特典遊技に対応させて特定の演出態様の特典演出が実行される場合には、対応する特典遊技が終了した後に第２遊技状態が設定されるため、特定の演出態様の特典演出が実行された場合に、第２遊技状態が設定される期待度を高めることができるという効果がある。

【７８０８】

＜特徴ＧＩ群＞（複合演出に用いられる各演出要素を個々に報知する順序を、成立条件に応じて切り替える）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、複数の演出情報を順に報知可能な演出情報報知手段を有し、前記演出実行手段は、前記演出として、前記演出情報報知手段により報知された前記演出情報に対応する演出態様を含む複合演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１５－２０８５５７号公報）。

さらに、演出に用いられる演出態様を示す演出情報の少なくとも一部を、その演出が実行されるよりも前に遊技者に報知することで、これから実行される演出の内容を遊技者に予め予測させる楽しみを提供可能にする構成が提案されていた。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特定の順序で演出情報が報知されるため、例えば、先に報知される演出情報（第１演出情報）の方が、後に報知される演出情報（第２演出情報）よりも抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報である場合には、遊技者に対して早期に抽選結果を予測されてしまい、後に報知される演出情報の内容に対して遊技者が興味を持たなくなるという問題があった。

また、第１演出情報よりも第２演出情報の方が、抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報となるように構成することで、特定の順序で演出情報を報知した場合であっても、第２演出情報が報知されるまで、抽選結果を遊技者に予測させ難くすることが可能となるが、この場合、第１演出情報の報知に対して遊技者が興味を持たなくなり、演出情報を順に報知することの演出効果を高めることが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＩ１によれば、複合演出に含まれる演出態様に対応する複数の演出情報の報知順序を異ならせることができるため、複合演出の演出内容を遊技者に予測させる楽しみを継続させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＧＩ１において、前記複合演出の種別として、第１種別と、その第１種別とは異なる第２種別と、を含む複数の種別の中から１の種別を決定可能な演出種別決定手段と、その演出種別決定手段により決定された前記種別を報知可能な種別報知手段と、を有し、前記種別報知手段は、前記演出情報が報知されるよりも前に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記演出種別決定手段により決定された前記複合演出の種別に

応じて前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であり、演出情報報知手段により先に報知される第１演出情報よりも、その第１演出情報よりも後に報知される第２演出情報の方が、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が決定され易いように構成していることを特徴とする遊技機ＧＩ２。

遊技機ＧＩ２によれば、遊技機ＧＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて演出情報の報知順序を異ならせることができ、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が第２演出情報に決定されるため、演出情報報知手段により複数の演出情報が報知される期間において、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＧＩ２において、前記演出種別決定手段は、前記第１種別及び前記第２種別とは異なる第３種別を決定可能であり、前記種別報知手段は、前記複合演出の種別として前記第３種別が決定された場合には、前記演出情報が報知された後に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも前記複合演出の種別として前記第３種別が決定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＧＩ３。

遊技機ＧＩ３によれば、遊技機ＧＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて、複合演出の種別を報知するタイミングを異ならせることができるため、複合演出が実行されるまでの期間において遊技者に対して様々な演出を提供し易くすることができるという効果がある。

【７８０９】

＜特徴ＧＪ群＞（複数回のバトルが実行されるバトル演出において、最終より前に実行される攻撃パターンによって、最終バトルにて特定攻撃パターンが実行された場合の演出結果を限定可能）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出実行手段は、前記演出として、第１特定演出と、第２特定演出と、少なくとも連続して実行可能であり、前記第１特定演出の演出態様として、第１特定演出態様を含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第２特定演出の演出結果によって前記判別の結果を報知可能であり、前記第１特定演出態様の前記第１特定演出が実行された場合の方が、前記第１特定演出態様以外の演出態様で前記第１特定演出が実行された場合よりも、前記第２特定演出の演出態様として、第２特定演出態様が決定された場合における演出結果を遊技者に予測させ易くすることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１５－２０８５５７号公報）。

さらに、同一態様の演出を複数回実行し、最後に実行される演出の結果によって、抽選結果を遊技者に報知することで、抽選結果を報知するまでに実行される演出の多様化を図り演出効果の向上を図った構成が提案されている。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、演出を複数回実行することにより、演出の多様化を図ることは可能であったが、最後に実行される演出の結果によって抽選結果が報知されることから、複数回の演出のうち、最後以外に実行される演出の内容に遊技者が興味を持たず、演出効果が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＪ１によれば、第１特定演出の演出態様によって、第２特定演出態様で第２特

定演出が実行された場合における第２特定演出の演出結果の予測のさせ易さを異ならせることができるため、第１特定演出の演出内容に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、第１特定演出態様で第１特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第２演出態様で第２特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させることができるという効果がある。

遊技機ＧＪ１において、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記第１特定演出態様を決定し易いことを特徴とする遊技機ＧＪ２。

遊技機ＧＪ２において、前記演出実行手段により実行される前記演出の結果として、遊技者に有利となる第１演出結果と、遊技者に不利となる第２演出結果と、前記第２演出結果より遊技者に有利となる前記第３演出結果と、の何れかを決定可能な演出結果決定手段を有し、前記遊技機は、前記第２特定演出の演出結果として前記第２演出結果以外の演出結果が決定された場合に、前記第１特定演出態様が決定された前記第１特定演出が実行された後に実行される前記第２特定演出の演出態様として前記第２特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＧＪ３。

遊技機ＧＪ３によれば、遊技機ＧＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出結果として、遊技者に不利となる第２演出結果以外の演出結果が決定された場合に、第１特定演出態様の第１特定演出と、第２特定演出態様の第２特定演出と、を連続して実行することができるため、第１特定演出態様で第１特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第２演出態様で第２特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させることができるという効果がある。

【７８１０】

＜５０７５系の特徴群＞

＜特徴ＨＡ群＞（特定の遊技状態において共通の終了条件を設定しつつ継続率を可変させる）

予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合よりも高い第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態（例えば、時短遊技状態）の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件をＲＯＭ等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＡ１によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて

遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合よりも高い第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。

これにより、同じ第１遊技状態であっても、第１制御が実行されるか第２制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＡ１において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ２。

遊技機ＨＡ２によれば、遊技機ＨＡ１の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、第１制御であるか、第２制御であるかによって特定条件の成立し易さを可変させることができる。よって、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＡ１又はＨＡ２において、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ３。

遊技機ＨＡ３によれば、遊技機ＨＡ１又はＨＡ２の奏する効果に加え、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

これにより、第１の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第１遊技状態が維持されるので、第１遊技状態において特定回数の第１の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機ＨＡ３において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ４。

遊技機ＨＡ４によれば、遊技機ＨＡ３の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第２遊技状態が設定されるまでに実行される第２の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＡ３又はＨＡ４において、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定

条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ５。

遊技機ＨＡ５によれば、遊技機ＨＡ３又はＨＡ４の奏する効果に加え、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。

これにより、第１特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第２の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＡ５において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１の判別の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１制御は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２制御よりも高くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ６。

遊技機ＨＡ６によれば、遊技機ＨＡ５の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１の判別の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１制御は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２制御よりも高くなる制御で構成されている。

これにより、第１制御と第２制御とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第１特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＡ６において、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ７。

遊技機ＨＡ７によれば、遊技機ＨＡ６の奏する効果に加え、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第１の識別情報の動的表示を、第２の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第１の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＡ７において、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に

構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ８。
遊技機ＨＡ８によれば、遊技機ＨＡ７の奏する効果に加え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第２の識別情報の動的表示を、第１の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第２の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。
遊技機ＨＡ３からＨＡ８のいずれかにおいて、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ９。
遊技機ＨＡ９によれば、遊技機ＨＡ３からＨＡ８のいずれかが奏する効果に加え、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第１の判別よりも第２の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７８１１】
＜特徴ＨＢ群＞（１の時短状態の間に大当たりに当選する可能性を示す演出を実行し、遊技の状況に応じて演出態様が示す可能性を更新する）
所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第２の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記第２の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＢ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内（例えば、保留球を全て消化しきるまでの間）に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。
これに対して遊技機ＨＢ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第２の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い

予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記第２の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特定演出の演出態様によって第１遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１において、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ２。

遊技機ＨＢ２によれば、遊技機ＨＢ１の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第１遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１又はＨＢ２において、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＢ３。

遊技機ＨＢ３によれば、遊技機ＨＢ１又はＨＢ２の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特典遊技の実行中に、第１演出によって特典遊技の終了後の第１遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１からＨＢ３のいずれかにおいて、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ４。

遊技機ＨＢ４によれば、遊技機ＨＢ１からＨＢ３のいずれかが奏する効果に加え、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第２演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ４において、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成され、前記第２の設定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ５。

遊技機ＨＢ５によれば、遊技機ＨＢ４の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別

条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成され、前記第２の設定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

これにより、第１の状況でも、第２の状況でも、第１の判別の実行回数が特定回数になることで第２の設定条件が成立して第２遊技状態が設定されるにもかかわらず、第１の状況と第２の状況とで特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

遊技機ＨＢ５において、前記第２の設定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第１設定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の回数である予め定められた第２回数となったことに基づいて成立する第２設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ６。

遊技機ＨＢ６によれば、遊技機ＨＢ５の奏する効果に加え、前記第２の設定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第１設定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の回数である予め定められた第２回数となったことに基づいて成立する第２設定条件と、で少なくとも構成されているので、第２の設定条件として第１の状況と第２の状況とによらない共通の設定条件を設定しているにもかかわらず、状況によって特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

遊技機ＨＢ５又はＨＢ６において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１の状況は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２の状況よりも高くなることを特徴とする遊技機ＨＢ７。

遊技機ＨＢ７によれば、遊技機ＨＢ５又はＨＢ６の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１の状況は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２の状況よりも高くなる。

これにより、第１の状況と第２の状況とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第１設定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせ、第１設定条件が成立するまでに実行可能な第２判別手段の判別の実行回数を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ７において、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ８。

遊技機ＨＢ８によれば、遊技機ＨＢ７の奏する効果に加え、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１

の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第１の識別情報の動的表示を、第２の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第１の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＢ８において、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ９。

遊技機ＨＢ９によれば、遊技機ＨＢ８の奏する効果に加え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第２の識別情報の動的表示を、第１の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第２の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＢ５からＨＢ９のいずれかにおいて、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ１０。

遊技機ＨＢ１０によれば、遊技機ＨＢ５からＨＢ９のいずれかが奏する効果に加え、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第１判別手段の判別よりも第２判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７８１２】

＜特徴ＨＣ群＞（有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す演出を実行する）

遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみを遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＣ１によれば、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方

が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備える。

これにより、第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第２状態において、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＣ１において、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ２。

遊技機ＨＣ２によれば、遊技機ＨＣ１の奏する効果に加え、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されている。

これにより、基本的に第２方向へと遊技球を発射した方が有利となる第２状態において、特定条件が成立して第１方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第２演出により第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＨＣ２において、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ３。

遊技機ＨＣ３によれば、遊技機ＨＣ２の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第１状態が開始されてから第２状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を第１演出および第２演出によって示唆し続けることができる。よって、第１状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第１状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第１状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＣ１からＨＣ３のいずれかにおいて、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ４。

遊技機ＨＣ４によれば、遊技機ＨＣ１からＨＣ３のいずれかが奏する効果に加え、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された

遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。

これにより、有利度合いが低い第２状態においても所定期間の間は、第１状態と同様に、第１判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＨＣ４において、前記第１状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第１の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記第２状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第１の割合以上の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第１判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ５。

遊技機ＨＣ５によれば、遊技機ＨＣ４の奏する効果に加え、前記第１状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第１の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記第２状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第１の割合以上の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第１判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されている。

これにより、第２状態でも第１入球手段へと遊技球が第１の割合以上の割合で入球するので、第２演出の実行中に第１方向へと遊技球を発射した遊技者に損をさせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＣ４又はＨＣ５において、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第１の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で１の前記判別情報が前記第１の判別に用いられてから前記特定の情報数における最後の前記判別情報を用いた前記第１の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ６。

遊技機ＨＣ６によれば、遊技機ＨＣ４又はＨＣ５の奏する効果に加え、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第１の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で１の前記判別情報が前記第１の判別に用いられてから前記特定の情報数における最後の前記判別情報を用いた前記第１の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されている。

これにより、所定期間が設定された場合に、特定の情報数分の第１の判別の実行が保証されるので、所定期間が設定された場合に遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

遊技機ＨＣ６において、前記所定期間は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ７。

遊技機ＨＣ７によれば、遊技機ＨＣ６の奏する効果に加え、前記所定期間は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されているので、有利度合いが低い第２状態に設定された直後に少なくとも特定の情報数分の第１の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機ＨＣ４からＨＣ７のいずれかにおいて、前記第１の判別は、前記第２の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ８。

遊技機ＨＣ８によれば、遊技機ＨＣ４からＨＣ７のいずれかが奏する効果に加え、前記第１の判別は、前記第２の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、所定期間における有利度合いを高めることができる。よって、所定期間が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７８１３】

＜特徴ＨＤ群＞（１の時短状態において、所定条件下で時短回数の減算タイミングを可変させる）

カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第１のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第１条件が成立してから前記第１条件とは異なる第２条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第２のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間における第１タイミングで前記カウンタ値を更新する第１更新制御と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで前記カウンタ値を更新する第２更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ１。

パチンコ機等の遊技機には、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、複数の特別図柄（例えば、第１特別図柄および第２特別図柄）を設けると共に、各特別図柄の抽選結果を示す変動表示を、互いに独立して実行可能に構成されているものも存在する。係る仕様の遊技機においては、異なる特別図柄の当たり遊技が重複して実行されることを避けるべく、例えば、１の当たり遊技を示す変動表示が終了した時点で、他の特別図柄の変動表示を強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示させる制御等が採用される。

しかしながら、係る遊技機において、強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示される変動表示でも、所定のカウンタのカウンタ値が更新されてしまうため、実質的に抽選回数を１回損してしまうという事象が発生してしまう問題点がある。

これに対して遊技機ＨＤ１によれば、カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第１のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第１条件が成立してから前記第１条件とは異なる第２条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第２のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間における第１タイミングで前記カウンタ値を更新する第１更新制御と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで前記カウンタ値を更新する第２更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されている。

これにより、カウンタ値を更新するタイミングとして異なる複数のタイミングを設定することができるので、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利

な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第１のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第１条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に可変させる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ２。

遊技機ＨＤ２によれば、遊技機ＨＤ１の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第１のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第１条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に可変させる制御で構成されている。

これにより、判別条件が成立してから当該判別の判別結果を示すための識別情報の動的表示が終了するまでの間において、カウンタ手段の更新タイミングを可変させることができるので、第２遊技状態が設定されてから第１遊技状態に可変されるまでの間にカウンタ手段を好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ２において、前記第１タイミングは、前記第１条件の成立時に成立するものであり、前記第２タイミングは、前記第２条件の成立時に成立するものであることを特徴とする遊技機ＨＤ３。

遊技機ＨＤ３によれば、遊技機ＨＤ２の奏する効果に加え、前記第１タイミングは、前記第１条件の成立時に成立するものであり、前記第２タイミングは、前記第２条件の成立時に成立するものである。

これにより、カウンタ手段の更新タイミングを、状況に応じて判別条件が成立したタイミングと識別情報の動的表示が終了したタイミングとのどちらかに設定することができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ２又はＨＤ３において、前記更新手段は、前記第１遊技状態に可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が１回である状況下において前記第１タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウンタ手段の残りの更新回数が２回以上である状況下において前記第２タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ４。

遊技機ＨＤ４によれば、遊技機ＨＤ２又はＨＤ３の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記第１遊技状態に可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が１回である状況下において前記第１タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウンタ手段の残りの更新回数が２回以上である状況下において前記第２タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されている。

これにより、第１遊技状態に可変させる前の最後の更新を第１タイミングで行い、それ以外の更新を第２タイミングで行うことができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ２からＨＤ４のいずれかにおいて、判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の

成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ５。

遊技機ＨＤ５によれば、遊技機ＨＤ２からＨＤ４のいずれかが奏する効果に加え、判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されている。

これにより、第１識別情報の動的表示と第２識別情報の動的表示とを並列して実行することができるので、判別手段の判別をより効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ５において、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＤ６。

遊技機ＨＤ６によれば、遊技機ＨＤ５の奏する効果に加え、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えるので、第１判別手段の判別と第２判別手段の判別とで重複して特定の判別結果になったとしても、特典遊技が重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ６において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から所定期間、前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第２判別手段の判別結果が前記第１判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ７。

遊技機ＨＤ７によれば、遊技機ＨＤ６の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から所定期間、前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第２判別手段の判別結果が前記第１判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報

の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されている。
　これにより、特定の判別結果と第１判別結果とが重複した場合に、特典遊技と可変遊技とが重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。
　遊技機ＨＤ６又はＨＤ７において、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第１識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ８。
　遊技機ＨＤ８によれば、遊技機ＨＤ６又はＨＤ７の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第１識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されているので、外れ識別情報で停止表示される遊技者にとって無駄な判別を契機としてカウンタ手段が更新されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制できるという効果がある。
【７８１４】
　＜特徴ＨＥ群＞（小当たりに当選した後で当たりに当選するよりも、当たりに当選した後で小当たりに当選した方が有利度合いが高くなり易い）
　判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別結果となった場合に成立し得る第１の状況が成立した方が、前記第１の状況とは異なる第２の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ１。
　ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たりが実行されるものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。
　しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
　また、係る従来型の遊技機の中には、当たりとして、当たり遊技終了後の遊技状態が当選した当たりの種別に対応する遊技状態に設定される大当たり遊技と、当たり遊技終了後の遊技状態が当たり当選時の遊技状態のまま維持される小当たり遊技と、が設けられているものも存在する。しかしながら、小当たり遊技が実行されたとしても、実行されたタイミングによらず、遊技状態が変更されないため、小当たり遊技が実行されることにより興趣を向上させることが比較的困難であった。
　これに対して遊技機ＨＥ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技

実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別結果となった場合に成立し得る第１の状況が成立した方が、前記第１の状況とは異なる第２の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、第１の判別結果となった後で第２の判別結果となることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ１において、前記第２の状況は、前記第２の判別結果となった後で前記第１の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ２。

遊技機ＨＥ２によれば、遊技機ＨＥ１が奏する効果に加え、前記第２の状況は、前記第２の判別結果となった後で前記第１の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成されているので、特定の遊技状態において、第１の判別結果となるよりも前に第２の判別結果となるか、後で第２の判別結果となるかによって有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ１又はＨＥ２において、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果となった方が、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果とならなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ３。

遊技機ＨＥ３によれば、遊技機ＨＥ１又はＨＥ２の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果となった方が、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果とならなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、特定の遊技状態において第１判別手段の判別で第１の判別結果となった場合に、第２判別手段の判別で第２の判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段によって前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示の実行中に前記第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始された方が、前記第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ４。

遊技機ＨＥ４によれば、遊技機ＨＥ３の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段によって前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示の実行中に前記

第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始された方が、前記第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、第１識別情報の動的表示の実行中に第２識別情報の動的表示によって第２の判別結果に対応する識別情報が表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ４において、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２の判別結果を示す前記第２識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第１識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御する停止制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第１判別手段の判別は、前記第２判別手段の判別よりも、前記第１の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態の設定割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ５。

遊技機ＨＥ５によれば、遊技機ＨＥ４の奏する効果に加え、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２の判別結果を示す前記第２識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第１識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御する停止制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第１判別手段の判別は、前記第２判別手段の判別よりも、前記第１の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態の設定割合が高くなるように構成されている。

これにより、第１判別手段の判別で第１の判別結果となり、有利度合いが低い第１遊技状態が設定される可能性が高い状況となったとしても、第１の判別結果を示す第１識別情報が停止表示されるよりも前に第２の判別結果を示す第２識別情報が停止表示されることで、第１判別手段の判別結果が第１の判別結果ではなく外れ判別結果に書き替えられるので、有利な特定の遊技状態が終了されて有利度合いが低い第１遊技状態へと移行することを抑制することができる。よって、第１遊技状態において第１判別手段の判別結果が第１の判別結果となった場合に第２の判別結果を示す第２識別情報が先に停止表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＨＥ３からＨＥ５のいずれかにおいて、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第２の判別が実行された場合に、前記第１の判別結果となることが抑制されることを特徴とする遊技機ＨＥ６。

遊技機ＨＥ６によれば、遊技機ＨＥ３からＨＥ５のいずれかが奏する効果に加え、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第２の判別が実行された場合に、前記第１の判別結果となることが抑制されるので、第１判別手段の判別で第１の判別結果となった後で、第２判別手段の判別で第１の判別結果となって重複して特典遊技が実行されてしまう不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＥ４からＨＥ６のいずれかにおいて、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第１動的表示時間設定手段と、前記第２動的表示手段による前記第２識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第２動的表示時間設定手段と、を備え、前記第１動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第１の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第２識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されていることを特

徴とする遊技機ＨＥ７。
遊技機ＨＥ７によれば、遊技機ＨＥ４からＨＥ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第１動的表示時間設定手段と、前記第２動的表示手段による前記第２識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第２動的表示時間設定手段と、を備え、前記第１動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第１の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第２識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されている。
これにより、第１識別情報の動的表示の実行中に第２識別情報の動的表示によって第２の判別結果に対応する識別情報が停止表示される機会を複数回与えることができるという効果がある。
遊技機ＨＥ１からＨＥ７のいずれかにおいて、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ８。
遊技機ＨＥ８によれば、遊技機ＨＥ１からＨＥ７のいずれかが奏する効果に加え、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されているので、特定の遊技状態になることで、実質的に次の特典遊技も確定する。よって、特定の遊技状態が設定されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＨＥ１からＨＥ８のいずれかにおいて、前記可変遊技は、前記第２の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ９。
遊技機ＨＥ９によれば、遊技機ＨＥ１からＨＥ８のいずれかが奏する効果に加え、前記可変遊技は、前記第２の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されているので、特定の遊技状態において第２の判別結果になったとしても、他の遊技状態に移行してしまうことを抑制できるという効果がある。
【７８１５】
＜特徴ＨＦ群＞（一方の特図の変動回数に応じて他方の特図が回り易い状態と回り難い状態とが切り替わる）
予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１の判別の判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２の判別の判別結果を示すための第２識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第１の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第１識別情報の動的表示の頻度よりも前記第２識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第１制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第１制御よりも前記第１識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第２制御を実行することが可能な制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した

始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、遊技状態毎に入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせることで遊技状態毎の有利度合いを異ならせ、興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の遊技状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＦ１によれば、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１の判別の判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２の判別の判別結果を示すための第２識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第１の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第１識別情報の動的表示の頻度よりも前記第２識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第１制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第１制御よりも前記第１識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第２制御を実行することが可能な制御手段と、を備える。

これにより、特定条件の成立有無に応じて第１識別情報の動的表示の頻度を異ならせることができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ１において、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行されるまで前記第１制御を実行し、前記特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行された後で前記第２制御を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＦ２。

遊技機ＨＦ２によれば、遊技機ＨＦ１の奏する効果に加え、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行されるまで前記第１制御を実行し、前記特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行された後で前記第２制御を実行することが可能に構成されているので、特定の遊技状態が設定された後における第１識別情報の動的表示の回数に応じて第１制御と第２制御とが切り替わる。よって、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＦ２において、前記特定の設定条件は、第１の設定条件と、その第１の設定条件とは異なる第２の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第１の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第１特定回数に設定され、前記第２の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第１特定回数よりも多い第２特定回数に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＦ３。

遊技機ＨＦ３によれば、遊技機ＨＦ２の奏する効果に加え、前記特定の設定条件は、第１の設定条件と、その第１の設定条件とは異なる第２の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第１の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第１特定回数に設定され、前記第２の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第１特定回数よりも多い第２特定回数に設定されるように構成されている。

これにより、特定の遊技状態の設定契機によって第１制御が実行される回数が可変する

ので、特定の遊技状態の設定契機に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ３において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１の設定条件は、前記第１特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第２の設定条件は、前記第２特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＨＦ４。

遊技機ＨＦ４によれば、遊技機ＨＦ３の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１の設定条件は、前記第１特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第２の設定条件は、前記第２特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものである。

これにより、特典遊技の種別によって設定される特定の遊技状態における有利度合いを異ならせることができるので、特典遊技の種別に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ１からＨＦ４のいずれかにおいて、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＦ５。

遊技機ＨＦ５によれば、遊技機ＨＦ１からＨＦ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されている。

これにより、第１制御が実行されている間は、第１識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間が選択され易くなることにより第２識別情報の動的表示の頻度を高くすることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ５において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の判別結果を示す前記第２識別情報が停止表示された場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とも前記第１の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第１識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ６。

遊技機ＨＦ６によれば、遊技機ＨＦ５の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の判別結果を示す前記第２識別情報が停止表示された場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とも前記第１

の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第１識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備える。

これにより、第１の判別結果を示す第２識別情報が停止表示されると、第１識別情報の動的表示が外れ判別結果で終了されてしまうため、特に、第１制御が実行されている状況において、第１識別情報の動的表示の頻度が高くなってしまう可能性がある。よって、第１制御が実行されている間において、第２の判別の判別結果が第１の判別結果とならないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＨＦ６において、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第１演出を実行する第１演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ７。

遊技機ＨＦ７によれば、遊技機ＨＦ６の奏する効果に加え、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第１演出を実行する第１演出実行手段を備えるので、第１演出が実行された場合に第１の判別結果となったことを遊技者に対して理解させることができる。よって、可変手段に注目しなくても第１の判別結果となったか否かを遊技者が判別することが可能となる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ７において、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第１演出と区別し難い特定の演出態様を含む第２演出を実行可能な第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ８。

遊技機ＨＦ８によれば、遊技機ＨＦ７の奏する効果に加え、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第１演出と区別し難い特定の演出態様を含む第２演出を実行可能な第２演出実行手段を備えるので、特定の演出態様が実行された場合に、第２演出が実行されていることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７８１６】

＜特徴ＨＧ群＞（電サポの状態は共通だが、有利な特図２抽選の実行頻度が互いに異なる遊技状態を設ける）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態とは前記第２入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態に設定される遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第１判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第２遊技状態と、が少なくとも設けられていることを特徴とする遊技機ＨＧ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特

許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、特定の始動入賞口へと遊技球が入球困難となる非時短状態と、特定の始動入賞口へと遊技球が入球容易となる時短状態と、を切り替えることにより、入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせ、興趣向上を図っているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、非時短状態であるか、時短状態であるかによって抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点がある。
これに対して遊技機ＨＧ１によれば、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態とは前記第２入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態に設定される遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第１判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第２遊技状態と、が少なくとも設けられている。
これにより、第２入球手段に対する遊技球の入球し易さが共通となる第１遊技状態と第２遊技状態とで、第１判別手段の判別の実行頻度が可変する斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＨＧ１において、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ２。
遊技機ＨＧ２によれば、遊技機ＨＧ１の奏する効果に加え、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第１遊技状態よりも第２遊技状態の方が、有利度合いが低い第１の判別の実行頻度を低くすることができるという効果がある。
遊技機ＨＧ１又はＨＧ２において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ３。
遊技機ＨＧ３によれば、遊技機ＨＧ１又はＨＧ２の奏する効果に加え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されているので、第１遊技状態では、有利度合いが低い第１判別手段の判別の実行頻度が比較的高くなる反面、特定の判別結果となる確率が高くなる遊技性となり、第２遊技状態では、有利度合いが低い第１判別手段の判別の実行頻度が比較的低くなる反面、特定の判別結果となる確率が低くなる遊技性となる。よって、同じ第１状態に設定される遊技状態でも、遊技性を真逆にすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＨＧ１からＨＧ３のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示さ

れている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態よりも、前記第２遊技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ４。

遊技機ＨＧ４によれば、遊技機ＨＧ１からＨＧ３のいずれかが奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態よりも、前記第２遊技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されている。

これにより、第１識別情報の動的表示における動的表示期間を遊技状態毎に異ならせることにより、第１識別情報の動的表示が実行されている間に実行可能な第２識別情報の動的表示の回数を異ならせ、第１の判別の実行頻度を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１からＨＧ４のいずれかにおいて、前記第１遊技状態が設定された後で前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第１回数となったことに基づいて、前記第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＧ５。

遊技機ＨＧ５によれば、遊技機ＨＧ１からＨＧ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第１遊技状態が設定された後で前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第１回数となったことに基づいて、前記第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段を備えるので、第１判別手段の判別の実行頻度が高い第１遊技状態と、第１判別手段の判別の実行頻度が低い第２遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＧ５において、前記第２遊技状態が設定された後で前記前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第２回数となったことに基づいて、前記第２状態に設定される第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＧ６。

遊技機ＨＧ６によれば、遊技機ＨＧ５の奏する効果に加え、前記第２遊技状態が設定された後で前記前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第２回数となったことに基づいて、前記第２状態に設定される第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備えるので、第１遊技状態と第２遊技状態と第３遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１からＨＧ６のいずれかにおいて、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記第２入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ７。

遊技機ＨＧ７によれば、遊技機ＨＧ１からＨＧ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記第２入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されているので、第２入球手段に対して遊技球が比較的入球し易い第１状態が設定される第１遊技状態と第２遊技状態とで、第１判別手段の判別の実行頻度を異ならせることができる。よって、比較的有利な遊技状態における遊技性を異ならせることができるという効果がある。

【７８１７】

＜特徴ＨＨ群＞（特定の遊技状態において継続率を可変させる）

予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定め

られた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合とは異なる第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態（例えば、時短遊技状態）の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件をＲＯＭ等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＨ１によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合とは異なる第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。

これにより、同じ第１遊技状態であっても、第１制御が実行されるか第２制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＨ１において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＨ２。

遊技機ＨＨ２によれば、遊技機ＨＨ１の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＨ１又はＨＨ２において、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＨ３。

遊技機ＨＨ３によれば、遊技機ＨＨ１又はＨＨ２の奏する効果に加え、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、

を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

これにより、第１の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第１遊技状態が維持されるので、第１遊技状態において特定回数の第１の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機ＨＨ３において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＨ４。

遊技機ＨＨ４によれば、遊技機ＨＨ３の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第２遊技状態が設定されるまでに実行される第２の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＨ３又はＨＨ４において、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＨ５。

遊技機ＨＨ５によれば、遊技機ＨＨ３又はＨＨ４の奏する効果に加え、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。

これにより、第１特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第２の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７８１８】

＜特徴ＨＩ群＞（１の遊技状態が終了するまでの間に大当たりに当選する可能性を示す演出を実行する）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性

が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＩ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内（例えば、保留球を全て消化しきるまでの間）に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。

これに対して遊技機ＨＩ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特定演出の演出態様によって第１遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１において、前記第１の状況は、前記第２の状況よりも、前記第２の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であることを特徴とする遊技機ＨＩ２。

遊技機ＨＩ２によれば、遊技機ＨＩ１の奏する効果に加え、前記第１の状況は、前記第２の状況よりも、前記第２の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であるので、第２の設定条件が成立するよりも前に特定の判別結果となる可能性を特定演出の演出態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１又はＨＩ２において、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＩ３。

遊技機ＨＩ３によれば、遊技機ＨＩ１又はＨＩ２の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第１遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１からＨＩ３のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１

の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＩ４。

遊技機ＨＩ４によれば、遊技機ＨＩ１からＨＩ３のいずれかが奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特典遊技の実行中に、第１演出によって特典遊技の終了後の第１遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１からＨＩ４のいずれかにおいて、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＩ５。

遊技機ＨＩ５によれば、遊技機ＨＩ１からＨＩ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、第２の状況では、第１の状況よりも判別手段の判別回数が多くなるため、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第２演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

【７８１９】

＜特徴ＨＪ群＞（有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す演出を実行する）

遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第１状態よりも低くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＪ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみを遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＪ１によれば、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第１状態よりも低くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備える。

これにより、第１方向へと遊技球を発射しても第１状態ほど有利度合いが高くならない第２状態において、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＪ１において、前記第２の設定条件は、前記第１状態において成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＨＪ２。

遊技機ＨＪ２によれば、遊技機ＨＪ１の奏する効果に加え、前記第２の設定条件は、前記第１状態において成立し得る条件であるので、第１状態において第２条件が成立して第２状態が設定された後も、第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を示唆することができる。よって、第１状態が継続しているかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＪ１又はＨＪ２において、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＪ３。

遊技機ＨＪ３によれば、遊技機ＨＪ１又はＨＪ２の奏する効果に加え、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されている。

これにより、基本的に第２方向へと遊技球を発射した方が有利となる第２状態において、特定条件が成立して第１方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第２演出により第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＨＪ３において、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＪ４。

遊技機ＨＪ４によれば、遊技機ＨＪ３の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第１状態が開始されてから第２状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を第１演出および第２演出によって示唆し続けることができる。よって、第１状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第１状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第１状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＪ１からＨＪ４のいずれかにおいて、前記第１方向に発射された遊技球が入球

可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＪ５。

遊技機ＨＪ５によれば、遊技機ＨＪ１からＨＪ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。

これにより、有利度合いが低い第２状態においても所定期間の間は、第１状態と同様に、第１判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【７８２０】

＜５０７６シリーズ＞

＜特徴ＩＡ群＞

演出態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、前記可変演出にて前記演出態様を可変させることが可能な回数を決定可能な決定手段を有し、前記遊技機は、前記演出態様を特定の態様で可変させるための追加演出を実行可能な追加演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいて演出態様を可変させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いること無く、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変されてしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。また、各操作演出の演出結果を予め決定しておき、各操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、各操作演出が終了した時点で、予め決定された演出結果に対応する段階まで演出態様を可変させるように構成された遊技機も提案されている。しかしながら、このような遊技機では、操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、操作演出の演出結果として予め決定された演出結果が表示されてしまうため、遊技者が操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。さらに、各操作演出に対して、予め決定された演出

結果が必ず表示されてしまうため、バリエーション豊富な演出態様で期間演出を実行するためには、各操作演出の演出結果を異ならせた期間演出の演出データを予め用意する必要があり、期間演出を実行するための演出データ量が増加してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、期間演出にて実行される各操作演出における操作手段への操作内容に応じて異なる演出結果で各操作演出が実行されるように構成することで、操作演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。また、予め決定されている期間演出の演出態様の種類よりもバリエーション豊かな期間演出を実行可能に構成することで、期間演出の演出効果を高めることで、遊技者の遊技に対する興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＡ１によれば、可変演出が決定された回数実行された後にも、演出態様を特定の態様で可変させるための追加演出が実行されるので、設定された回数を超えて演出を可変させることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＡ１において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＩＡ２。

遊技機ＩＡ２によれば、遊技機ＩＡ１の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＩＡ１またはＩＡ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記演出態様は、前記操作手段が操作されたことに基づいて可変されることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＡ３。

遊技機ＩＡ３によれば、遊技機ＩＡ１またはＩＡ２の奏する効果に加え、遊技者が操作するタイミングによって可変させることができるので、遊技者の操作によって、報知される内容が可変するように思わせることができるという効果がある。

遊技機ＩＡ１からＩＡ３のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記追加演出実行手段は、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記決定された回数と、前記複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいた前記追加演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＩＡ４。

遊技機ＩＡ４によれば、遊技機ＩＡ１からＩＡ３のいずれかにおいて、回数と可変される複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた追加演出を実行することができるという効果がある。

【７８２１】

＜特徴ＩＢ群＞

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したことに基づいて前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、第１状態と、その第１状態よりも前記移行条件が成立し難い第２状態と、を設定可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記第２状態が設定されている状態では、遊技者に有利な特典を付与可能な付与条件が成立した場合に前記移行条件を成立させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、大当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な

遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。また、大当たり抽選が所定回数実行されることによって演出ステージの移行条件が成立した場合に演出ステージが自動的に切り替わるように構成し、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制する遊技機も提案されている。しかしながら、演出ステージが自動的に切り替わる従来型の遊技機では、遊技者の意思に関わらず演出ステージが切り替わってしまうため、遊技者の趣味に合った演出ステージから、遊技者の趣味に合わない演出ステージへと切り替わった場合に、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。また、遊技者が任意に演出ステージを設定可能に構成した場合には、全ての演出ステージを体験すること無く、特定の演出ステージのみで遊技を行ってしまう遊技者が発生してしまい、遊技機が予め有している演出内容を遊技者に十分に提供することができない事態が発生してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出ステージを固定した場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下しないように他の演出ステージへと切り替え可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制しながら、多様な演出を遊技者に提供することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを目的とする。

遊技機ＩＢ１によれば、状態設定手段によって、移行条件の成立のし易さを異ならせることができ、移行条件が成立し難い第２状態が設定されている状態で移行条件が成立した場合には特典が付与されるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＢ１において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記移行条件を設定するための移行条件設定手段と、を有し、前記移行条件設定手段は、少なくとも、前記判別手段により実行された前記判別の回数が特定回数となった場合に成立する第１移行条件を設定可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記第１移行条件が成立するよりも前に、前記第１移行条件が成立し得ることを示すための移行示唆演出を実行可能な以降演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＢ２。

遊技機ＩＢ２によれば、遊技機ＩＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１移行条件が成立するよりも前に、移行示唆演出を実行することができるため、遊技者に対して、移行条件が成立するタイミングを予測させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＩＢ１またはＩＢ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記状態設定手段は、前記操作手段への操作に基づいて、前記第２状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＩＢ３。

遊技機ＩＢ３によれば、遊技機ＩＢ１またはＩＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が任意のタイミングで第２状態を設定することができるため、第２状態を設定した状態で移行条件が成立するか否かを確認可能な遊技を遊技者に選択して実行させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＩＢ３において、前記移行示唆演出が実行されている状態において、前記第２状態が設定された場合には、前記第１移行条件が成立する前記判別手段の前記判別の結果が、前記特定の判別結果である場合には前記第１移行条件を成立させ、前記特定の判別結果では無い場合には前記第１移行条件を成立させないことを特徴とする遊技機ＩＢ４。

遊技機ＩＢ４によれば、遊技機ＩＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、移行示唆演出が実行されている状態で第２状態が設定された場合は、対象となる判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合にのみ、第１移行条件を成立させ、演出の種別を異ならせることができる。即ち、第２状態が設定された場合であっても、移行示唆演出をそのまま実行可能であるため、実行される演出を制御するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

【７８２２】

＜特徴ＩＣ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の遊技情報を示すための特定演出の実行可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出は、特定条件が成立している場合に、前記特定条件が成立していない場合よりも実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＩＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否抽選が実行され、その抽選結果が当たり当選であることに基づいて当たり遊技が実行されるものがある。そして、遊技の当否抽選を実行するための実行権利を所定個数を上限に保留記憶可能に構成し、当たり遊技中に保留記憶されている実行権利の中に、当たり当選し得る実行権利が含まれている場合において、当たり遊技中に実行される当たり遊技演出を用いて、次回の当たり当選を遊技者に事前に報知する連続当たり演出が実行可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

このような従来型の遊技機では、当たり遊技中において、当たり当選し得る実行権利が保留記憶されている場合に、高確率で連続当たり演出を実行してしまうと、当たり遊技中に連続当たり演出が実行されなかった時点で、保留記憶されている実行権利の中に当たり当選し得る実行権利が含まれていない可能性が高くなる。上記した例のように、演出の実行されやすさが常に同じであることにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＩＣ１によれば、特定条件が成立することで特定演出が実行され易くなるので、遊技者に遊技情報が報知される頻度を可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＩＣ１において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて事前判別を実行可能な事前判別手段を有し、前記特定演出実行手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に前記特定演出を実行可能であり、前記特定条件は、前記特定演出が実行されたことで成立するものであることを特徴とする遊技機ＩＣ２。

遊技機ＩＣ２によれば、遊技機ＩＣ１の奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、特定条件が成立するので、１度特定演出が実行されることで、その後に特定演出が連続して実行され易くでき、特定演出の連続演出を遊技者に楽しませることができるという効果がある。

遊技機ＩＣ１またはＩＣ２において、前記特定演出の実行契機となった前記情報を用いた前記判別の結果に基づいて前記特典遊技が実行されている期間を設定可能であることを特徴とする遊技機ＩＣ３。

遊技機ＩＣ３によれば、遊技機ＩＣ１またはＩＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出によって、実行されることが事前に報知された特典遊技の実行期間中を設定可能であるため、一度特定演出が実行された場合には、連続して特定演出を実行させ易くすることができる。よって、特定演出を連続して実行させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＩＣ１からＩＣ３のいずれかにおいて、前記特典遊技が実行されている期間を用いて実行中の前記特典遊技の内容を示すための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、その特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記特定演出が連続して実行される場合に、前回実行された前記特典遊技の内容を引き継いだ演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＩＣ４。

遊技機ＩＣ４によれば、遊技機ＩＣ１からＩＣ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が連続して実行された場合には、特典演出の内容を、複数の特典遊技を跨いで決定することができるため、遊技者に対して、特定演出を連続して実行させようとより意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＩＣ４において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利となる第２特典遊技と、のうち、何れかの前記特典遊技を実行可能であり、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の内容が、前記第２特典遊技よりも遊技者に有利となる前記特典遊技の内容よりも遊技者に有利となる内容となった場合に、特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＣ５。

遊技機ＩＣ５によれば、遊技機ＩＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が連続して実行されたことにより、複数の特典遊技の内容を累積した特典演出の内容が、１回の第２特典遊技の内容よりも遊技者に有利となった場合に特殊演出が実行されるため、特殊演出を実行させようと、意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【７８２３】

＜特徴ＩＤ群＞

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に、次に実行される演出が開始されるまでの期間を異ならせることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＩＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＤ１によれば、案内報知が実行されてから、次の演出が開始されるまでの期間を異ならせることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＩＤ１において、前記次の演出は、前記特定領域に遊技球が入球した場合に、入球したことを示すための演出であり、前記案内報知が実行されてから第１期間が経過するまでは、前記特定領域に遊技球が入球した場合にも前記次の演出の実行が規制されるものであることを特徴とする遊技機ＩＤ２。

遊技機ＩＤ２によれば、遊技機ＩＤ１の奏する効果に加え、案内報知が実行された直後に遊技球が特定領域へと入球した場合であっても、第１期間は案内報知が終了することが無いため、案内報知の内容を遊技者が把握できないまま案内報知が終了してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＤ２において、前記案内報知が実行されてから前記第１期間が経過した場合は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記案内報知が終了することを特徴とする遊技機ＩＤ３。

遊技機ＩＤ３によれば、遊技機ＩＤ２の奏する効果に加え、第１期間が経過した場合には、特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて案内報知が終了するため、遊技者に対して、無用に長い期間、案内報知が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＤ２またはＩＤ３において、前記特定領域へと遊技球が入球してから前記第１

期間が経過するまでの残余期間を用いて、特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＤ４。

遊技機ＩＤ４によれば、遊技機ＩＤ２またはＩＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出を実行させようと、特定領域へと遊技球を入球させる遊技を遊技者に意欲的に行わせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７８２４】

＜特徴ＩＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる動的表示期間が予め規定されている動的表示期間群が予め複数記憶されている動的表示期間群記憶手段と、その動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群の中から１の前記動的表示期間群を決定可能な動的表示期間群決定手段と、その動的表示期間群決定手段により決定された前記動的表示期間群を用いて、前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有した遊技機において、前記動的表示期間群決定手段は、前記判別手段により実行された前記判別に関する情報に基づいて移行条件が成立した場合に、現在決定されている前記動的表示期間群とは異なる前記動的表示期間群を決定可能であり、前記動的表示期間群には移行先の前記動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機ＩＥ１。

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。具体的には、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された場合において、特別図柄変動が１００回実行される毎に、変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを切り替えることで、異なる変動パターン（変動時間）を設定可能に構成するものがある。このように構成された従来型の遊技機によれば、同一の遊技状態が長時間継続する場合であっても、特別図柄変動の実行回数に応じて全く異なる変動パターンを設定することができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、特別図柄変動の実行回数に応じて変動パターンテーブルを切り替えるための規定内容（変動パターン選択シナリオ）として、莫大な特別図柄変動回数に対応したデータを規定する必要があり、遊技機の処理負荷を増大させてしまう虞があった。また、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、を完全に対応付けてしまうと、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかが遊技者に予測され易くなってしまうため、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、の組合せを多様化し、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかを遊技者に予測させ難くすることが望まれるが、このような構成を用いた場合には、変動パターン選択シナリオの規定内容がより多様化してしまい、遊技機の処理負荷をより増大させてしまうという虞があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機の処理負荷を増大させること無く、特別図柄変動の実行回数に基づいて異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定可能にすることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＩＥ１によれば、動的表示期間群決定により１の動的表示期間群が決定されている状態で実行された判別に基づいて移行条件が成立した場合に、予め規定されている動的

表示期間群へと移行させることができるため、遊技機の処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＥ１において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも２以上の前記動的表示期間群に対して、前記移行先の動的表示期間群として同一の動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機ＩＥ２。

遊技機ＩＥ２によれば、遊技機ＩＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、異なる動的表示期間群が決定されている状態であっても、移行条件が成立した場合に、同一の動的表示期間群へと移行させることができるため、様々な組合せで動的表示期間群を切り替えることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＥ１またはＩＥ２において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも１の前記動的表示期間群が、複数の前記移行条件を有することを特徴とする遊技機ＩＥ３。

遊技機ＩＥ３によれば、遊技機ＩＥ１またはＩＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示期間群に対して、複数の移行条件を設けることにより、様々な条件で動的表示期間群を切り替えることが可能となるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＥ３において、成立する前記移行条件に応じて、異なる動的表示期間群へと移行させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＥ４。

遊技機ＩＥ４によれば、成立した移行条件によって、異なる動的表示期間群へと移行するため、遊技者に対して、どの移行条件が成立したかについて興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７８２５】

＜特徴ＩＦ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された前記動的表示期間を記憶可能な記憶手段と、前記表示手段に特定の前記判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間決定手段と、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、前記主動的表示期間とは異なる副動的表示期間を決定可能な副動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記主動的表示期間と、前記副動的表示期間と、を合算した合算動的表示期間を前記動的表示期間として決定可能であり、前記遊技機は、前記合算動的表示期間が第１期間よりも短い場合には、前記合算動的表示期間を示すための情報を前記記憶手段へと記憶させ、前記第１期間以上である場合には、前記合算動的表示期間を示すための前記情報に特殊処理を実行した処理後情報を前記記憶手段へと記憶させることを特徴とする遊技機ＩＦ１。

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能に

し、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わされる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大きく確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機のデータ領域が圧迫されてしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＦ１によれば、合算後の動的表示期間の長さが第１期間以上となった場合に、動的表示期間の長さを示すための情報に対して特殊処理を実行させた処理後情報を記憶手段へと記憶させることができるため、動的表示期間として第１期間以上の長さが決定された場合であっても、記憶手段へと記憶させる情報を簡素化することが可能となる。よって、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題が発生してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＦ１において、前記合算動的表示期間が前記第１期間を超えたことを示すための超過情報を記憶可能な第２記憶手段を有し、前記動的表示手段は、前記合算動的表示期間が前記第１期間を超えた場合に、前記記憶手段に記憶されている前記処理情報と、前記第２記憶手段に記憶されている前記超過情報と、に基づいて、前記識別情報を動的表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＦ２。

遊技機ＩＦ２によれば、遊技機ＩＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が第１期間を超えたことを示すための超過情報と、処理情報とに基づいて識別情報を動的表示させることができるため、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間に対応させて確実に識別情報を動的表示させることができるという効果がある。

遊技機ＩＦ１またはＩＦ２において、前記特殊処理は、前記合算動的表示期間から前記第１期間を減算した減算値を算出するものであることを特徴とする遊技機ＩＦ３。

遊技機ＩＦ３によれば、遊技機ＩＦ１またはＩＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間から第１期間を減算した減算値が記憶手段に記憶されるため、第１期間よりも長い期間を示すための情報が記憶手段に記憶されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＦ３において、前記遊技機は、前記合算動的表示期間として算出され得る期間の上限が、前記第１期間の２倍を超えることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＩＦ４。

遊技機ＩＦ４によれば、遊技機ＩＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が、第１期間を２倍した期間よりも短くなるため、第２記憶手段に合算動的表示期間が第１期間を超過したことを示す超過情報のみを記憶させるだけで、合算動的表示期間を的確に再現することができるという効果がある。

遊技機ＩＦ１からＩＦ４の何れかにおいて、前記主動的表示期間決定手段により決定される前記主動的表示期間は、何れも前記第１期間よりも短い期間であることを特徴とする遊技機ＩＦ５。

遊技機ＩＦ５によれば、遊技機ＩＦ１からＩＦ４の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主動的表示期間のみで、第１期間よりも長い動的表示期間が設定されることが無いため、特殊処理が実行される頻度を抑制することができるという効果がある。

【７８２６】

＜特徴ＩＧ群＞

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判

別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に対応させた第１図柄を、所定の動的態様で表示手段に表示可能な判別情報表示手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したことに基づいて、前記演出実行手段により実行される前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、を有した遊技機において、前記判別情報数報知手段は、前記第１図柄が特定の前記動的態様で表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特定の動的表示態様とは異なる特殊動的態様で前記第１図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、保留図柄を用いて演出効果をより高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＧ１によれば、移行条件の成立タイミングと、第１図柄の動的態様の表示タイミングに応じて、移行条件が成立した後の第１図柄の動的態様を異ならせることができるため、第１図柄の動的態様を用いた演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＩＧ１において、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報が前記判別手段による前記判別に用いられるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、前記事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて前記第１図柄の動的態様を決定可能な動的態様決定手段と、を有し、前記動的態様決定手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い第１動的態様を決定可能であり、前記遊技機は、前記第１動的態様で前記第１図柄が表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特殊動的態様で前記第１図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＧ２。

遊技機ＩＧ２によれば、遊技機ＩＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊動的態様で第１図柄が表示された場合に、特典遊技が実行される可能性を高くすることができるため、特殊動的態様で第１図柄が表示されることを期待させながら遊技を行わせることができる。よって、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＩＧ２において、前記第１動的態様は、少なくとも、前記第１図柄を、１の表示態様で動的表示される第１期間と、その第１期間よりも後の期間であって、前記１の表示態様とは異なる他の表示態様へと可変させる第２期間と、を含む動的表示期間にて前記第１図柄を動的表示させるものであって、前記判別情報数報知手段は、前記第１期間にて前記移行条件が成立した場合と、前記第２期間にて前記移行条件が成立した場合と、で異なる動的態様で前記第１図柄を動的表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＧ３。

遊技機ＩＧ３によれば、遊技機ＩＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的態様で第１図柄が動的表示されている期間の経過状況に応じて、移行条件が成立した後の動的態様を異ならせることができるため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＩＧ３において、前記第２期間は、前記第１期間よりも短く設定され、前記動的

態様決定手段は、前記第１期間にて前記移行条件が成立した場合よりも、前記第２期間にて前記移行条件が成立した場合の方が、前記第１図柄の動的態様として、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い特殊第１動的態様を決定し易いことを特徴とする遊技機ＩＧ４。

遊技機ＩＧ４によれば、遊技機ＩＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、短い期間である第２期間中に移行条件が成立した場合に、特殊第１動的態様が決定され易いため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

【７８２７】

＜特徴ＩＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄は、第１図柄と、その第１図柄とは異なる第２図柄とを複合させて形成され、前記表示制御手段は、前記第１図柄に対する第１表示制御と、前記第２図柄に対する第１表示制御と異ならせて実行可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＨ１によれば、第１図柄と第２図柄とを複合させて形成された識別図柄を用いて判別手段の判別結果を表示可能となり、且つ、表示制御手段によって、第１図柄と第２図柄とに対して別々の表示制御を実行することができるため、表示手段に表示される識別図柄を多彩な表示態様で表示することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＨ１において、前記表示制御手段は、前記第１表示制御によって前記第１図柄が動的表示されるタイミングよりも遅らせて前記第２表示制御によって前記第２図柄を動的表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ２。

遊技機ＩＨ２によれば、遊技機ＩＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別図柄を形成する第１図柄と、第２図柄とのうち、第２図柄が動的表示されるタイミングを遅らせることができるため、識別図柄が動的表示される際の表示態様を遊技者に注視させることができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＩＨ１またはＩＨ２において、前記表示制御手段は、前記第１表示制御として、通常第１表示制御と、特定第１表示制御と、を実行可能であり、前記第２表示制御として、通常第２表示制御と、特定第２表示制御と、を実行可能であり、前記遊技機は、少なくとも、前記通常第１表示制御が実行される場合において、前記第２表示制御として、前記通常第２表示制御が実行される通常表示と、前記特定第２表示制御が実行される特定表示

と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ３。
遊技機ＩＨ３によれば、遊技機ＩＨ１またはＩＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１図柄に対して通常第１表示制御を実行する場合に、第２図柄に対して通常第２表示制御を実行する通常表示と、特定第２表示制御を実行する特定表示と、を実行可能であるため、第１図柄の動的表示と、第２図柄の動的表示と、を組み合わせることで、バリエーションの富んだ識別図柄の動的表示を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
遊技機ＩＨ１からＩＨ３の何れかにおいて、前記表示制御手段は、特定条件が成立した場合に、前記第２図柄を用いること無く、前記第１図柄のみで前記判別手段の判別結果を報知可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ４。
遊技機ＩＨ４によれば、遊技機ＩＨ１からＩＨ３の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立した場合に、第１図柄のみで判別手段の判別結果を報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができるという効果がある。
【７８２８】
＜特徴ＩＩ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づく識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別結果が特定の前記判別結果である場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が表示される期間に前記識別情報が表示されることが可能な領域に視認可能な状態で識別図柄を配置させる動的表示手段と、前記識別図柄の動的表示パターンを決定することが可能な動的表示パターン決定手段と、を有し、前記動的表示パターン決定手段は、前記識別情報が表示される期間に前記識別図柄を動的表示させるタイミングにより、前記識別情報と配置される前記識別図柄との位置関係が特定の位置関係となることを規制可能な動的表示パターンを決定させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＩ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＩＩ１によれば、識別図柄の動的表示開始タイミングにより判別されて、そのタイミングに合わせた動的表示パターンが決定されることで特定の位置関係となることが規制されることで設計上不都合のある位置関係となることを抑制することができ、識別図柄の動的表示タイミングを柔軟に決定することが可能となるので、より遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＩＩ１において、前記動的表示パターン決定手段は、複数の前記識別図柄を動的表示させるための動的表示パターンを決定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＩ２。
遊技機ＩＩ２によれば、遊技機ＩＩ１の奏する効果に加え、動的表示パターンによって、複数の識別図柄を動的表示させることが可能となるので、識別図柄を動的表示させるための制御負荷を軽減することができるという効果がある。
遊技機ＩＩ１またはＩＩ２において、前記識別情報が表示される期間のうち、前記識別図柄を動的表示開始させるタイミングを決定可能な許容期間が予め設定されているもので

あることを特徴とする遊技機ＩＩ３。
遊技機ＩＩ３によれば、遊技機ＩＩ１またはＩＩ２の奏する効果に加え、識別情報が表示される期間のうち、識別図柄を動的表示させるタイミングを限定することで、識別情報が表示される期間が終了した後にも識別図柄が所定の位置に配置されない不具合を抑制できるという効果がある。
【７８２９】
＜特徴ＩＪ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の識別図柄を組み合わせて構成されており、特定条件の成立に基づいて、前記識別図柄とは異なる特殊図柄を所定の位置に配置させるための設定をすることが可能な特殊図柄設定手段と、第１の期間では、前記複数の識別図柄を特定の組み合わせで停止表示させることで前記判別結果に基づく第１演出を実行し、前記第１の期間とは異なる第２の期間では、前記特殊図柄を少なくとも含む特定の組み合わせ態様で前記特殊図柄を配置させることで前記判別結果に基づく第２演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＩＪ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＩＪ１によれば、識別図柄のみで判別結果に基づく演出を実行する期間と、特殊図柄を含む組み合わせで判別結果に基づく演出を実行する期間とを切り替えて設定することができるので、第１演出と第２演出とで遊技者が判別結果に対する期待を可変させることができ、遊技が単調となる不具合を抑制し、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＩＪ１において、第１条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインと、第２条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインとが異なるようにされるものであることを特徴とする遊技機ＩＪ２。
遊技機ＩＪ２によれば、遊技機ＩＪ１の奏する効果に加え、有効ラインが成立している条件により可変されるので、遊技者が識別する有効ラインを予測して遊技を行うことができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。
遊技機ＩＪ１またはＩＪ２において、前記特殊図柄が配置される期間において、前記特殊図柄と組み合わせされない前記識別図柄を通常の状態よりも視認困難な状態に可変させることが可能な可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＩＪ３。
遊技機ＩＪ３によれば、遊技機ＩＪ１またはＩＪ２の奏する効果に加え、特殊図柄と組み合わせされない識別図柄が視認困難な状態に可変されるので、遊技者が特殊図柄の組み合わせを容易に判別できるという効果がある。
【７８３０】
＜特徴ＩＫ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的

表示されることが可能な期間に前記表示手段の前面側で駆動することが可能な第１駆動手段と、その第１駆動手段の所定位置を識別することが識別手段と、前記第１駆動手段を所定の駆動パターンで駆動させることが可能な駆動パターン手段と、を有し、前記駆動パターン手段は、前記駆動パターンで駆動させた場合に所定タイミングで前記所定位置が識別されないことに基づいて、実行する駆動パターンのうち、一部の実行がされないようにされていることを特徴とする遊技機ＩＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＫ１によれば、第１駆動手段を駆動パターンで駆動させる際に、所定位置を識別することができない場合には、駆動パターンのうち、一部を駆動させないことにより、第１駆動手段が他の構造物等と接触して破損してしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＩＫ１において、前記第１駆動手段は、回動可能な回動手段を有しており、前記識別手段は、前記回動手段の原点位置を前記所定位置として識別可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＫ２。

遊技機ＩＫ２によれば、回動手段の原点位置を識別できない場合に、駆動パターンに一部が実行されないことで、回動手段が正規の位置で回動停止できずに、第１駆動手段を使用した演出が遊技者に正しく伝わらない不具合を抑制できるという効果を有する。

遊技機ＩＫ２において、前記回動手段の前面側には前記原点位置が正規の位置となる文字情報が付されていることを特徴とする遊技機ＩＫ３。

遊技機ＩＫ３によれば、遊技機ＩＫ２の奏する効果に加え、文字情報が付されていることで、原点位置に配置された場合に、遊技者に文字情報を容易に識別させることができるという効果がある。

【７８３１】

＜特徴ＩＬ群＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、１の前記操作に基づいて前記可変演出により可変された前記演出態様は、異なる２以上の遊技者に有利となる特典が付与されることを報知可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＬ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいて演出態様を可変させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いること無く、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変されてしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技

者の遊技に対する興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＩＬ１によれば、１の操作に基づいて２以上の遊技者に有利となる特典が報知可能にされているので、操作手段を操作することによる特典を増大させることが可能となり遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＩＬ１において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＩＬ２。
遊技機ＩＬ２によれば、遊技機ＩＬ１の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。
遊技機ＩＬ１またはＩＬ２のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記複数段階の可変タイミングにおける情報に基づいた追加演出が追加可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＩＬ３。
遊技機ＩＬ３によれば、遊技機ＩＬ１からＩＬ３のいずれかにおいて、複数段階の可変タイミングにおける情報に基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた演出を実行することができるという効果がある。
【７８３２】
＜特徴ＩＭ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技の制御に必要な第１情報値を決定可能な第１情報値決定手段と、遊技の制御に必要な第２情報値を決定可能な第２情報値決定手段と、前記第１情報値と前記第２情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理を実行することが可能な特殊処理実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＩＭ１。
従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能にし、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わされる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大き

く確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、柔軟に決定される情報値に基づく制御を実行した場合にも制御負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＭ１によれば、第１情報値と第２情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理が実行されることで、特殊処理が実行される頻度を軽減することができ、制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＩＭ１において、前記特定条件は、前記第１情報値と前記第２情報値とを加算した場合に、特定値以上となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＩＭ２。

遊技機ＩＭ２によれば、遊技機ＩＭ１の奏する効果に加え、第１情報値と第２情報値とを加算した値が特定値以上となる場合に、特殊処理が実行されるので、データ量が多いものに対して特殊処理を実行させることができるという効果がある。

遊技機ＩＭ２において、前記特殊処理は、加算した値が特定値以上であることを示す情報を付与し、前記加算した値より特定値を減算した値を示す情報を設定するための処理であることを特徴とする遊技機ＩＭ３。

遊技機ＩＭ３によれば、遊技機ＩＭ２の奏する効果に加え、特殊処理によって特定値以上であることを示す情報が付与されるので、容易に減算した値に特定値を加算することで、少ないデータ量で加算値を判別することができるという効果がある。

【７８３３】

＜特徴ＩＮ群＞

所定数を上限に情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に対応させた識別図柄を、所定の態様で表示手段に表示可能な情報表示手段と、を有した遊技機において、前記情報表示手段は、前記識別図柄のうち、少なくとも一つの態様を所定の抽選情報に基づいて可変させて表示させることが可能であり、前記可変させて表示させた前記識別図柄の態様が可変させる前の状態で表示させる設定がされた場合に、再度、所定の抽選情報に基づいて可変されていた前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＩＮ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出効果が低下することを抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＮ１によれば、識別図柄が例えば、電源断等のアクシデント等により初期の態様で表示された場合にも、再度、可変して表示されることが可能に設定されているので、演出効果が低下することを抑制できるという効果がある。

遊技機ＩＮ１において、前記情報表示手段は、前記識別図柄が可変されて表示されている状態で、電源が断した後に、電源が再度供給された場合に、前記可変されていた前記識別図柄を初期状態の前記識別図柄で表示させた後に、可変条件の成立に基づいて前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＮ２。

遊技機ＩＮ２によれば、遊技機ＩＮ１の奏する効果に加え、電源が復旧した後に、識別

図柄を再度可変させることができるので、遊技者が可変していた識別図柄に対して興味を継続して持たせることができるという効果がある。
遊技機ＩＮ１またはＩＮ２において、前記識別図柄は、特定の周期で動的表示されて表示されるものであり、前記可変されて表示された識別図柄は、可変される前の識別図柄とは異なる動的表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機ＩＮ３。
遊技機ＩＮ３によれば、遊技機ＩＮ１またはＩＮ２の奏する効果に加え、遊技者に可変された識別図柄であることを動的表示態様から識別し易くでき、遊技者が見逃す不具合を抑制できるという効果がある。
【７８３４】
＜特徴ＩＯ群＞
遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に成立した実行条件により実行される演出が開始されるまでの期間を遅延させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＩＯ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＩＯ１によれば、案内報知が実行されてから開始が成立した演出が開始されるまでの期間を遅延せることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７８３５】
＜５０７７系の特徴群＞
＜特徴ＪＡ群＞（不利な第１遊技状態において特定の抽選結果となった場合に、当たりを介さずに実質的な大当たり確率が第１遊技状態よりも高い第２遊技状態を設定する）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第１の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技を介さずに前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＡ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技状態として、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設ける構成とすることで、当たり遊技の終了後の遊技状態として、より有利度合いが高い遊技状態が設定されることを期待させる遊技性を実現しているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定された場合、当たり遊技が実行されない限り、より有利度合いが高い遊技状態へと移行する可

能性が無いため、当たり遊技が実行されることのみを期待する遊技性となってしまい、遊技が単調になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＪＡ１によれば、第１遊技状態では、特典遊技を介さずに有利度合いが高い第２遊技状態が設定されるので、遊技者に対して特定の判別結果に加え、第２の設定条件が成立することにも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ１において、前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＡ２。

遊技機ＪＡ２によれば、遊技機ＪＡ１の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して特定の判別結果となることに加え、第１の判別結果となることにも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ１又はＪＡ２において、前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態の遊技方法を遊技者に対して示唆可能な特定表示を表示させることが可能な表示制御手段を備え、前記第１遊技状態は、前記特典遊技が実行される割合が、前記判別手段の判別１回あたり第１の割合となる遊技状態であり、前記第２遊技状態は、少なくとも前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記特典遊技が実行され得る遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＡ３。

遊技機ＪＡ３によれば、遊技機ＪＡ１又はＪＡ２の奏する効果に加え、特典遊技を介さずに、特典遊技が比較的実行され難い遊技状態から実行され易い遊技状態に移行するという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ３において、前記判別手段は、前記判別条件として予め定められた第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記判別条件として前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第１判別手段の判別が実行されると、前記第１の割合で前記特典遊技が実行され、前記第２判別手段の判別が実行されると、実質的に前記第１の割合よりも高い割合で前記特典遊技が実行されることを特徴とする遊技機ＪＡ４。

遊技機ＪＡ４によれば、遊技機ＪＡ３の奏する効果に加え、第１判別手段の判別が実行されるか、第２判別手段の判別が実行されるかによって特典遊技が実行される割合が異なるので、第２判別手段の判別が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ４において、前記第１遊技状態は、前記第２の判別条件が成立困難な遊技状態であり、前記第２遊技状態は、前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、成立する前記判別条件のうち特定割合が前記第２の判別条件となることで、前記第２の割合で前記特典遊技が実行される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＡ５。

遊技機ＪＡ５によれば、遊技機ＪＡ４の奏する効果に加え、遊技状態によって第２の判別条件が成立する割合を可変させて遊技状態毎に特典遊技が実行される割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ５において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１判別手段の判別に用いる第１判別情報を取得可能な第１情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得可能な第２情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて特定の判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段の判別結果が所定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される

可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記第１位置へと可変される期間が前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１期間に設定される第１可変遊技と、前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となる第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第２可変遊技が決定され得ない遊技状態であり、前記第２遊技状態は、所定割合で前記第２可変遊技が決定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＡ６。

遊技機ＪＡ６によれば、遊技機ＪＡ５の奏する効果に加え、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかによって第２入球手段へと遊技球を入球させることができるか否かが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ６において、前記第１入球手段は、前記通過手段を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機ＪＡ７。

遊技機ＪＡ７によれば、特定判別手段の判別と第１判別手段の判別とを毎回略同時に実行させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ７において、前記第２の割合は、前記第１判別手段の判別で特定の判別結果となる割合と、前記特定判別手段の判別で所定の判別結果となり、前記種別決定手段により前記第１可変遊技が決定され、当該第１可変遊技の実行中に前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される前記第２判別手段の判別で前記特典遊技が実行される割合と、の合算であることを特徴とする遊技機ＪＡ８。

遊技機ＪＡ８によれば、遊技機ＪＡ７の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態と同様に第１入球手段を狙って遊技球を発射することで、第１判別手段の判別で特典遊技が実行されることを期待できる上に、第１可変遊技が実行されて第２入球手段へと遊技球が入球し、第２判別手段の判別で特典遊技が実行されることも期待できる特殊な柚木状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７８３６】

＜特徴ＪＢ群＞（第１契機で設定された時短状態では第１タイミングで時短回数が更新され、第２契機で設定された時短状態では第２タイミングで更新される）

予め定められた第１の設定条件と、その第１の設定条件とは異なる第２の設定条件とのうちいずれかの設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタ値が予め定められた特定値に更新されたことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態では、前記更新条件として第１の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であり、前記第２の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態では、前記更新条件として前記第１の更新条件とは異なる第２の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態に応じて、当たり遊技終了後の遊技状態の有利度合いを異ならせることが可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る遊技機においては、同一の遊技状態で同一の当たり遊技の実行が設定された場合に、当たり遊技終了後の遊技状態として必ず同一の遊技状態が設定されてし

まうため、例えば、遊技者に有利な遊技状態として、終了条件を異ならせることで同一の遊技状態でありながら当たり遊技の実行可能性が異なる複数の状態を設ける構成とした場合に、当たり遊技の実行可能性以外の有利度合いに差をつけることが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＪＢ１によれば、第１遊技状態が設定された契機に応じて特定のカウンタ値の更新タイミングを異ならせることができるので、特定のカウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＪＢ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１遊技状態において前記第１特典遊技のが実行が設定された場合と、前記第２遊技状態において前記第１特典遊技の実行が設定された場合とで、有利度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＪＢ２。

遊技機ＪＢ２によれば、遊技機ＪＢ１の奏する効果に加え、第１特典遊技の実行が設定されるタイミングが第１遊技状態であるか第２遊技状態であるかによって有利度合いが可変するので、第１特典遊技が実行されるタイミングに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ２において、前記第１の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態では、前記第２の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態よりも、前記第１遊技状態において前記第１特典遊技の実行を設定させることが困難であることを特徴とする遊技機ＪＢ３。

遊技機ＪＢ３によれば、遊技機ＪＢ２の奏する効果に加え、第１の設定条件の成立を契機として設定された第１遊技状態であるか、第２の設定条件の成立を契機として設定された第１遊技状態であるかによって第１遊技状態の間における第１特典遊技の実行され易さを異ならせることができるので、設定条件に応じて第１遊技状態の有利度合いを異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ２又はＪＢ３において、前記第１の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間における予め定められた第１タイミングで成立し得る条件であり、前記第２の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間において前記第１タイミングよりも後のタイミングである第２タイミングで成立し得る条件であり、前記特典遊技は、前記第１タイミングよりも後のタイミングであり、前記第２タイミングよりも前のタイミングである第３タイミングで実行が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ４。

遊技機ＪＢ４によれば、遊技機ＪＢ２又はＪＢ３の奏する効果に加え、第１遊技状態において特典遊技の実行が設定される場合に、第２タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第１遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第１タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第１遊技状態の間に特典遊技の実行を比較的設定し難くなるという効果がある。

遊技機ＪＢ４において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難な第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技の実行を設定する特典遊技実行設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＢ５。

遊技機ＪＢ５によれば、遊技機ＪＢ４の奏する効果に加え、可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に特典遊技の実行が設定されるので、入球手段へと遊技球が

入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＪＢ５において、前記第１タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置へと可変されるまでの間のタイミングであり、前記第２タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記可変遊技において前記入球手段へと遊技球が入球したタイミングよりも少なくとも後のタイミングあることを特徴とする遊技機ＪＢ６。
遊技機ＪＢ６によれば、遊技機ＪＢ５の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１の判別結果となって可変遊技が実行される場合に、第２タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第１遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第１タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第１遊技状態の間に特典遊技の実行を比較的設定し難くなるという効果がある。
遊技機ＪＢ１からＪＢ６のいずれかにおいて、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＢ７。
遊技機ＪＢ７によれば、遊技機ＪＢ１からＪＢ６のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態の方が第２遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であるので、特定のカウンタ値が特定値に更新されないことを遊技者に願わせることができるという効果がある。
【７８３７】
＜特徴ＪＣ群＞（有利な第１遊技状態において第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件と、を少なくとも含む複数の条件の全てが成立したことに基づいて、不利な第２遊技状態を設定する）
所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定された後で、予め定められた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件と、を少なくとも含む複数の条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＣ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態が設定されている状況下で予め定められた複数の終了条件のうち１の条件が成立することで有利な遊技状態が終了されて不利な遊技状態へと移行するものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、他の条件の成立状況とは無関係に、複数の終了条件のうち１の終了条件が成立した時点で有利な遊技状態が終了されてしまうため、他の終了条件が成立するまでに比較的余裕がある状況であるにもかかわらず、１の終了条件が成立しただけで有利な遊技状態が終了されてしまい、遊技者に対して理不尽感を抱かせてしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＪＣ１によれば、複数の条件が成立するまで有利度合いの高い第１遊技状態が継続するので、複数の条件の成立状況に注目する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＣ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ２。

遊技機ＪＣ２によれば、遊技機ＪＣ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果となること、および第２の判別結果とならないことを期待させることができるので、判別手段の判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ２において、前記第２条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる第３の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ３。

遊技機ＪＣ３によれば、遊技機ＪＣ２の奏する効果に加え、先に第１条件が成立した後は、第３の判別結果とならないことをより強く期待させることができる一方で、先に第２条件が成立した場合は、第２の判別結果とならないことをより強く期待させることができるので、条件の成立順に応じて異なる判別結果を避けたいと思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ３において、前記第１条件は、前記第１遊技状態が設定された後で予め定められた第１回数、前記第２の判別結果になった場合に成立する条件であり、前記第２条件は、前記第１遊技状態が設定された後で予め定められた第２回数、前記第２の判別結果になった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ４。

遊技機ＪＣ４によれば、遊技機ＪＣ３の奏する効果に加え、第２判別結果になった回数、および第３判別結果となった回数の両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ１からＪＣ４のいずれかにおいて、前記第１遊技状態が設定された後で、前記複数の条件が成立する順序によらず、前記複数の条件のうち少なくとも１の条件が未成立の状態である間は前記第１遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機ＪＣ５。

遊技機ＪＣ５によれば、遊技機ＪＣ１からＪＣ４のいずれかが奏する効果に加え、少なくとも１の条件が未成立の間は、条件の成立順によらず有利な第１遊技状態が維持されるので、全ての条件が成立しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＪＣ４において、前記第１遊技状態が設定された後で前記第１条件が成立し、且つ、前記第２条件が未成立の状況において、前記第２の判別結果の回数が前記第１回数よりも多い第３回数になったことに基づいて、前記第３の判別結果の回数が前記第２回数とは異なる第４回数になった場合に第２条件が成立するように変更する変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＣ６。

遊技機ＪＣ６によれば、遊技機ＪＣ４の奏する効果に加え、第１条件の成立後も第２の判別結果となり続けて第２の判別結果の回数が第３回数に到達した場合に、第２条件を成立させるための第３の判別結果の回数を異ならせることができるので、第１条件の成立後においては、第２の判別結果の回数が第３回数に到達するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ６において、前記第４回数は、前記第２回数よりも多い回数であることを特徴とする遊技機ＪＣ７。

遊技機ＪＣ７によれば、遊技機ＪＣ６の奏する効果に加え、第２の判別結果の回数が第３回数に到達することで、第２条件を成立させるために要する第３の判別結果の規定回数が増加し、第１遊技状態が長く継続し易くなるので、第１条件が成立するまでは、第２の判別結果とならないことを期待させる遊技性とし、第１条件の成立後は、第２の判別結果となることを期待させる遊技性とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ１からＪＣ７のいずれかにおいて、前記第２遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記複数の条件のいずれとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記複数の条件の成立状況によらず、前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＪＣ８。

遊技機ＪＣ８によれば、遊技機ＪＣ１からＪＣ７の何れかが奏する効果に加え、第１遊技状態において特定条件が成立すると、複数の条件の成立状況によらずに強制的に第２遊技状態が設定されるので、第１遊技状態が極端に長く継続しすぎてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＪＣ８において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とならずに予め定められた特定回数実行されたことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ９。

遊技機ＪＣ９によれば、第１遊技状態を特定回数以内の判別回数で終了させることができるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７８３８】

＜特徴ＪＤ群＞（時短状態を終了させ得る第１条件が成立する可能性を示唆する演出と、第２条件が成立する可能性を示唆する演出と、をそれぞれ独立して実行可能）

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態を終了させ得る第１条件が成立したか判別する第１条件判別手段と、前記第１遊技状態を終了させ得る条件であって前記第１条件とは異なる条件である第２条件が成立したか判別する第２条件判別手段と、前記第１条件が成立する可能性を示唆可能な第１演出と、前記第２条件が成立する可能性を示唆可能な第２演出と、を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態のそれぞれに対応する演出態様の演出を実行可能に構成されていると共に、有利度合いが高い遊技状態の少なくとも一部において、当該遊技状態の終了条件が成立する可能性（遊技回数）を示す報知を行うことが可能に構成されたものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、複数の終了条件が設けられていたとしても、最も成立し易い１の終了条件の成立可能性のみを報知するのが通常であるため、他の終了条件の成立可能性を遊技者が把握困難となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＪＤ１によれば、第１演出と第２演出とを確認することで、第１遊技状態が終了される可能性を遊技者に対してより正確に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＪＤ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＤ２。

遊技機ＪＤ２によれば、遊技機ＪＤ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ２において、前記第１条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第１回数、前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する条件であり、前記第２条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第２回数、前記第２の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＤ３。

遊技機ＪＤ３によれば、遊技機ＪＤ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果の回数と第２の判別結果の回数とにそれぞれ注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ３において、前記第１演出は、１の前記第１遊技状態において前記第１の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第２演出は、１の前記第１遊技状態において前記第２の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機ＪＤ４。

遊技機ＪＤ４によれば、第１演出および第２演出を確認することで、第１の判別結果となった回数および第２の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ３又はＪＤ４において、前記第１遊技状態として、前記第１回数と前記第２回数とのうち少なくとも一方が互いに異なる回数に設定される複数が設けられており、前記第１遊技状態が設定されるよりも前に、当該第１遊技状態において設定される前記第１回数と前記第２回数とのうち少なくとも一方を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ５。

遊技機ＪＤ５によれば、第１遊技状態にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ３からＪＤ５のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記第１の判別結果と前記第２の判別結果とは、いずれも前記特定の判別結果とは少なくとも異なる判別結果であることを特徴とする遊技機ＪＤ６。

遊技機ＪＤ６によれば、遊技機ＪＤ３からＪＤ５のいずれかが奏する効果に加え、第１の判別結果も第２の判別結果も特定の判別結果とは異なる条件であるので、第１遊技状態において特定の判別結果となることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ１からＪＤ６のいずれかにおいて、前記第１遊技状態は、前記第１条件と前記第２条件との一方が成立したとしても、他方が成立していない間は継続され得る遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＪＤ７。

遊技機ＪＤ７によれば、遊技機ＪＤ１からＪＤ６のいずれかが奏する効果に加え、第１条件と第２条件との両方が成立するまで第１遊技状態が継続され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７８３９】

＜特徴ＪＥ群＞（第１遊技状態が設定された場合と、その第１遊技状態とは時短回数が異なる第２遊技状態が設定された場合とで、特図２の抽選回数を共通化する）

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１の形成条件の成立に基づいて第１状態を形成する第１状態形成手段と、前記第１の形成条件とは異なる第２の形成条件の成立に基づいて第１状態とは異なる第２状態を形成する第２状態形成手段と、前記第１状態が形成された後で予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、前記取得条件が成立し難い特定状態を形成する第１特定状態形成手段と、前記第２状態が形成された後で前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定状態を形成する第２特定状態形成手段と、を備え、前記第１状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数が、前記第２状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数に一致し得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行わ

れる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口として、有利度合いが比較的低い抽選が実行される第１始動口と、有利度合いが比較的高い抽選が実行される第２始動口と、を設け、第２始動口への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の抽選が実行され難い不利な遊技状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、を形成可能に構成されているものも存在する。係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態に移行して殻実行された第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達することにより、有利な遊技状態が終了されて不利な遊技状態に設定されるものが通常である。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが高い複数の状態において、終了条件が成立して不利な遊技状態に設定されるまでの第２特別図柄の抽選機会を共通化することが困難となる虞がある。

これに対して遊技機ＪＥ１によれば、異なる状態にもかかわらず同じ回数の判別を実行可能となるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ１において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記第１状態は、前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて形成され得る状態であり、前記第２状態は、前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて形成され得る状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ２。

遊技機ＪＥ２によれば、遊技機ＪＥ１の奏する効果に加え、異なる遊技状態が設定されているにもかかわらず、第１状態と第２状態とで判別手段の判別回数を共通化することができるという効果がある。

遊技機ＪＥ２において、前記第１遊技状態において第１回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第１遊技状態とも前記第２遊技状態とも異なる第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第１回数よりも多い第２回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第３遊技状態は、前記第２回数よりも少ない第３回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ３。

遊技機ＪＥ３によれば、第２状態が形成されると、第２遊技状態において第１回数の判別を実行した後で第３遊技状態において第３回数の判別を実行させることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＪＥ３において、前記第１条件は、前記第３遊技状態において前記第３回数の前記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記第２遊技状態において前記第２回数の前記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件であり、前記第２回数は、前記第１回数と前記第３回数との和に一致することを特徴とする遊技機ＪＥ４。

遊技機ＪＥ４によれば、第１状態と第２状態とで、判別手段の判別回数を確実に一致させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ３又はＪＥ４において、前記判別情報取得手段は、第１の取得条件の成立に基づいて第１の判別情報を取得し、前記第１の取得条件とは異なる第２の取得条件の成立に基づいて第２の判別情報を取得することが可能であり、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて前記第１の判別情報を用いて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて前記第２の判別情報を用いて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも有利度合いが高く構成され、前記第３遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１回数の前記第２判別手段の判別が実行されたこと

に基づいて、前記第３遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態は、前記第２回数の前記第２判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第３遊技状態は、前記第３回数の前記第２判別手段の判別を実行可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ５。

遊技機ＪＥ５によれば、有利度合いが高い第２判別手段の判別回数を、第１状態と第２状態とで共通化することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ５において、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた前記判別手段の判別が実行されるまで記憶可能な判別情報記憶手段を備え、前記特定状態は、前記判別情報記憶手段に前記第２の判別情報が記憶されていない前記第１遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ６。

遊技機ＪＥ６によれば、第２の判別情報を記憶させた状態で第１遊技状態が設定されれば第２の判別を実行可能な第３遊技状態が設定され得る一方で、第２の判別情報が記憶されていなければ不利な特定状態を形成するため、第１遊技状態が設定された時点における第２の判別情報の記憶数に注目させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ６において、前記第１の形成条件が成立する場合に、前記第１遊技状態が設定されるよりも少なくとも前に、前記第２の判別情報が前記判別情報記憶手段に対して記憶され易くなる遊技方法を報知する報知演出を実行可能な演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＥ７。

遊技機ＪＥ７によれば、遊技機ＪＥ６の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されるよりも前に報知演出を実行して判別情報記憶手段に第２の判別情報を記憶させることができるので、第１遊技状態において第２判別手段の判別を確実に実行可能にすることができる。よって、確実に、第１状態と第２状態とで第２判別手段の判別回数を一致させることができるという効果がある。

【７８４０】

＜特徴ＪＦ群＞（１種２種の時短リミット機でリミット到達後に引き戻し）

第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて前記第１の判別よりも有利度合いが高い第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第１の設定条件の成立に基づいて、前記第２の判別条件が成立し易い第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態が設定されてから特定条件が成立するまでの間、前記第２の判別が実行され易い特定状態を形成可能であることを特徴とする遊技機ＪＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技状態として、有利度合いが高い特定の遊技状態が規定回数に渡って連続して設定された後で、更に、特定の遊技状態に対応する当たり遊技が実行されたとしても、強制的に有利度合いが低い遊技状態を設定する制御を採用しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態に設定された場合、当たりとなる期待度が大きく低下してしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大幅に低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＪＦ１によれば、有利度合いが低い第２遊技状態が設定されたにも

かかわらず有利度合いが高い第２の判別が実行され易い状態を形成することができるので、第２遊技状態が設定されたことに対する失望感を軽減させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ１において、所定の取得条件の成立に基づいて前記第２判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記第２判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定状態は、少なくとも前記特定の情報数よりも多い情報数の前記判別情報を用いた前記第２の判別を実行可能な状態であることを特徴とする遊技機ＪＦ２。

遊技機ＪＦ２によれば、遊技機ＪＦ１の奏する効果に加え、特定状態が形成されることで、比較的多い回数の第２の判別が実行されるため、特定状態が形成された場合に遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ１又はＪＦ２において、前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を決定する遊技状態決定手段を備え、前記第１遊技状態は、予め定められた第１条件が成立していない状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記遊技状態決定手段により前記第２遊技状態よりも前記第１遊技状態が決定され易くなり、前記第１条件が成立している状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記第１条件が成立していない状態よりも、前記遊技状態決定手段により前記第２遊技状態が決定され易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＦ３。

遊技機ＪＦ３によれば、遊技機ＪＦ１又はＪＦ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１条件が成立していない間に特定の判別結果となることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ３において、前記第１条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して、前記遊技状態決定手段によって前記第１遊技状態が決定されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＦ４。

遊技機ＪＦ４によれば、遊技機ＪＦ３の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されると、特定回数の特典遊技に渡って連続して、有利な第１遊技状態に設定され易い極めて有利な状況を形成するので、第１遊技状態が設定された場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ１からＪＦ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記第２の判別条件が成立し易い第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備え、前記第２の設定条件の成立に基づいて設定された前記第２遊技状態では、前記第２の設定条件とは異なる設定条件の成立に基づいて設定された前記第２遊技状態よりも前記第２条件が成立し易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＪＦ５。

遊技機ＪＦ５によれば、遊技機ＪＦ１からＪＦ４のいずれかが奏する効果に加え、第２の設定条件の成立に基づいて設定された第２遊技状態の有利度合いを、他の契機で設定された第２遊技状態よりも高くすることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＪＦ５において、前記第２条件は、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別で前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＦ６。

遊技機ＪＦ６によれば、遊技機ＪＦ５の奏する効果に加え、第２遊技状態において第２判別手段の判別が実行された場合に、判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ６において、前記第１判別手段の判別は、前記第１判別結果となり得ない判別であることを特徴とする遊技機ＪＦ７。

遊技機ＪＦ７によれば、遊技機ＪＦ６の奏する効果に加え、第１判別手段の判別が実行されても第１判別結果とならないため、第２遊技状態において第２判別手段の判別が実行

されることをより強く期待させることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ６又はＪＦ７において、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別結果とならなかった場合に前記特典遊技の実行が実質的に確定する構成であることを特徴とする遊技機ＪＦ８。
遊技機ＪＦ８によれば、遊技機ＪＦ６又はＪＦ７の奏する効果に加え、第２判別手段の判別が第２遊技状態において実行されると、特典遊技が実行されるか、第３遊技状態が実行されるかのどちらかであるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ８において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記第１判別手段の判別は、前記第２判別結果となり得ない判別であり、前記第２判別手段の判別は、前記特定の判別結果と前記第１判別結果と前記第２判別結果とのいずれかになる判別であることを特徴とする遊技機ＪＦ９。
遊技機ＪＦ９によれば、遊技機ＪＦ８の奏する効果に加え、第２遊技状態において第２判別手段の判別が実行されると、特定の判別結果となって特典遊技が実行されるか、第１判別結果となって第３遊技状態が設定されるか、第２判別結果となって可変遊技が実行されるので、第１の判別結果にも第２の判別結果にもなり得ない第１判別手段の判別に比較して、極めて有利度合いを高くすることができる。よって、第２判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７８４１】
＜特徴ＪＧ群＞（遊技状態が変更されてから変更前の遊技状態で獲得した保留球が消化されるまでの期間で所定演出を実行）
所定の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、その第１演出の実行中に予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成された第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＧ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、１の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＪＧ１によれば、第２演出を確認することで、第１遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるので、演出を好適に設定することができるという効果がある。
遊技機ＪＧ１において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行

する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＧ２。

遊技機ＪＧ２によれば、遊技機ＪＧ１の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第２演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＪＧ２において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＧ３。

遊技機ＪＧ３によれば、遊技機ＪＧ２の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＪＧ２又はＪＧ３において、前記第１遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第１の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第１終了手段と、前記第１遊技状態において前記第１の終了条件とは異なる第２の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第２遊技状態を設定する第２終了手段と、を備え、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態に設定された直後に前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第１の終了条件が成立するよりも前に前記第２の終了条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機ＪＧ４。

遊技機ＪＧ４によれば、遊技機ＪＧ２又はＪＧ３の奏する効果に加え、第１演出の間、遊技者が遊技を行わずに第１演出を確認し続け、第２演出の開始に基づいて第１遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＪＧ１からＪＧ４のいずれかにおいて、前記第１演出は、前記第１遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせ得る演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＪＧ５。

遊技機ＪＧ５によれば、遊技機ＪＧ１からＪＧ４のいずれかが奏する効果に加え、第２演出が実行されるまで、第１遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせることができるので、特定の実行条件が成立するよりも前に遊技者が第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７８４２】

＜特徴ＪＨ群＞（所定の遊技状態を終了させ得る特定条件が成立する可能性を示唆する演出）

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態を終了させ得る第１条件が成立したか判別する条件判別手段と、前記第１条件が成立する可能性を示唆可能な第１演出を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表

示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。
これに対して遊技機ＪＨ１によれば、第１演出を確認することで、第１遊技状態が終了される可能性を遊技者に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。
遊技機ＪＨ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＨ２。
遊技機ＪＨ２によれば、遊技機ＪＨ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＨ２において、前記第１条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第１回数、前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＨ３。
遊技機ＪＨ３によれば、遊技機ＪＨ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果の回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＨ３において、前記第１遊技状態を終了させ得る条件であって前記第１条件とは異なる第２条件が成立したか判別可能な第２条件判別手段と、前記第２条件が成立する可能性を示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備え、前記第２条件は、１の前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が予め定められた第２回数、前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＨ４。
遊技機ＪＨ４によれば、遊技機ＪＨ３の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果の回数と第２の判別結果の回数との両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＨ４において、前記第１演出は、１の前記第１遊技状態において前記第１の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第２演出は、１の前記第１遊技状態において前記第２の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機ＪＨ５。
遊技機ＪＨ５によれば、第１演出および第２演出を確認することで、第１の判別結果となった回数および第２の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【７８４３】
＜特徴ＪＩ群＞（遊技状態が変更された後の所定期間で所定演出を実行）
所定の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、その第１演出の実行中に予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１演出とは異なる演出態様の第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＩ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技

状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、１の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＪＩ１によれば、演出を好適に設定することができるという効果がある。
遊技機ＪＩ１において、前記第２演出は、前記第１遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＪＩ２。
遊技機ＪＩ２によれば、遊技機ＪＩ１の奏する効果に加え、第２演出を確認することで、第１遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるという効果がある。
遊技機ＪＩ１又はＪＩ２において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＩ３。
遊技機ＪＩ３によれば、遊技機ＪＩ１又はＪＩ２の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第２演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＪＩ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＩ４。
遊技機ＪＩ４によれば、遊技機ＪＩ３の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。
遊技機ＪＩ３又はＪＩ４において、前記第１遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第１の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第１終了手段と、前記第１遊技状態において前記第１の終了条件とは異なる第２の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第２遊技状態を設定する第２終了手段と、を備え、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態に設定された直後に前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第１の終了条件が成立するよりも前に前記第２の終了条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機ＪＩ５。
遊技機ＪＩ５によれば、遊技機ＪＩ３又はＪＩ４の奏する効果に加え、第１演出の間、遊技者が遊技を行わずに第１演出を確認し続け、第２演出の開始に基づいて第１遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。
【７８４４】
＜５０７８系の特徴群＞

＜特徴ＫＡ群＞（大当たり間に、通常状態よりも大当たり遊技が実行され易い遊技状態を特図抽選の実行回数又は抽選結果に基づいて複数回設定可能）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技が終了した後に実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達した場合に成立可能な第１条件と、前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて成立可能な第２条件と、のうち何れかが成立したことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、１の前記特典遊技が実行されてから次の前記特典遊技が実行されるまでの遊技期間中に、前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態を複数回設定させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＫＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、従来型の遊技機では、特典遊技が実行された場合のみ有利状態が設定されるため、当たり当選しない遊技が継続する遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

さらに、従来型の遊技機として、特典遊技の終了後に設定される有利状態が、次の特典遊技が実行されるまで継続する遊技機がある。このような遊技機では、有利状態が設定されることにより遊技者に付与される特典の有利度合いが高くなるため、遊技者に対して過剰に有利な特典が付与されてしまうことを抑制するため、有利状態そのものが設定され難い仕様となり、有利状態が設定されることを期待しながら長時間遊技を行っている遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態を、実行された抽選回数に応じて終了させる遊技機もある。このような遊技機では、有利状態中に所定回数の抽選を実行したことによって有利状態が終了してしまうと、次の特典遊技が実行されるまでの間、有利状態よりも不利な状態で遊技を実行しなければならず、有利状態が終了した遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

遊技機ＫＡ１によれば、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態を、特典遊技間にて複数回設定可能であるため、第１遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、特典遊技を目指した遊技を長時間継続し易くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

また、判別手段による判別結果に関わらず、判別手段により実行される判別の回数に基づいても第２遊技状態を設定することができるため、第２遊技状態が設定されることが無く、且つ、特典遊技も実行されない遊技が長時間継続してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＫＡ１において、前記遊技機は、前記遊技期間中に実行される前記判別によって、前記第２条件の方が、前記第１条件よりも成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＫＡ２。

遊技機ＫＡ２によれば、遊技機ＫＡ１の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行されるよりも前に、判別結果に基づいて第２遊技状態を設定し易くすることができるため、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＡ１またはＫＡ２において、前記遊技期間中において前記第２条件を成立させることが可能となる回数の上限が、前記第１条件を成立させることが可能となる回数の上限よりも大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＫＡ３。

遊技機ＫＡ３によれば、遊技機ＫＡ１またはＫＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技期間中に第２条件が成立し得る上限回数の方が、第１条件が成立し得る上限回数よりも大きいため、遊技期間中において、第２条件の成立に基づく第２遊技状態を複数回設定させ易くすることができる。よって、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＡ３において、前記遊技期間中に成立した前記第１条件の成立回数が上限に到達したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＫＡ４。

遊技機ＫＡ４によれば、遊技機ＫＡ３の奏する効果に加え、第１条件を成立させることができない遊技期間を遊技者に報知することができるため、第２遊技状態を設定させ易い遊技期間と、させ難い遊技期間と、を遊技者に把握させ易くすることができるという効果がある。

【７８４５】

＜特徴ＫＢ群＞（遊技状態を示唆する背景モードの種別と、表示される演出図柄との組合せで特図抽選結果の有利度合いを示唆）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される前記特典の種別として、第１特典種別と、その第１特典種別とは異なる第２特典種別とを含む複数の特典種別の中から１の前記特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、その特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示唆するための第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様を設定可能な第１演出態様設定手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定された前記遊技状態を示唆するための第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の態様種別として、複数の態様種別の中から１の前記態様種別を設定可能な第２演出態様設定手段と、を有し、前記第１演出態様設定手段は、特定第１演出態様と、その特定第１演出態様よりも前記第１特典種別が決定された場合に設定され難い特定第２演出態様と、を含む複数の演出態様から１の演出態様を設定可能であり、前記遊技機は、前記第２演出態様設定手段により設定された前記第２演出の態様種別に基づいて、前記第１演出態様設定手段により前記特定第１演出態様が設定される割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＫＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

また、複数の遊技状態を設定可能に構成し、設定されている遊技状態を遊技者に分かり難くするために、異なる遊技状態であっても設定可能な演出ステージを複数設け、設定されている遊技状態に応じて各演出ステージの選択割合を異ならせることで、切り替わった演出ステージの種別に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることが可能な遊技機も提案されている。

このような従来型の遊技機では、通常、設定されている遊技状態に応じて当たり当選時に付与される特典の内容を異ならせていることが一般的であり、当たり当選時における遊技状態を遊技者はいち早く察知したいものであるが、何れの演出ステージが設定されている場合であっても、当たり抽選の結果を示すための表示態様として共通の表示態様が設定されることから実際に特典が付与されるまで当たり当選時における遊技状態を遊技者が把握できないといった問題があった。

遊技機ＫＢ１によれば、第１演出の演出態様と、遊技状態を示唆可能な第２演出の演出態様と、を組み合わせることで特典付与手段により付与される特典の種別を遊技者に予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＢ１において、前記第２演出態様設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定された場合の方が、前記第２遊技状態が設定された場合よりも設定され易い第１態様種別と、前記第１遊技状態が設定された場合よりも、前記第２遊技状態が設定された場合の方が設定され易い第２態様種別と、を少なくとも設定可能であることを特徴とする遊技機ＫＢ２。

遊技機ＫＢ２によれば、遊技機ＫＢ１の奏する効果に加え、第２演出の演出態様として設定される態様種別に基づいて、設定されている遊技状態を予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＢ１または遊技機ＫＢ２において、前記遊技状態設定手段により、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第１設定が実行される場合の方が、前記第２遊技状態から前記第１遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第２設定が実行される場合よりも、前記第２演出実行手段により前記第２演出を実行させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＫＢ３。

遊技機ＫＢ３によれば、遊技機ＫＢ１またはＫＢ２の奏する効果に加え、遊技状態の移行パターンに応じて第２演出の実行のし易さを異ならせることができるため、第２演出が実行されるだけでも、新たに設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、現在の遊技状態を予測させる楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＫＢ１からＫＢ３のいずれかにおいて、前記第１演出態様設定手段は、前記第２演出態様設定手段により設定される前記第２演出の態様種別に関わらず、共通の前記複数の演出態様から１の前記演出態様を設定可能であることを特徴とする遊技機ＫＢ４。

遊技機ＫＢ４によれば、遊技機ＫＢ１からＫＢ３の何れかの奏する効果に加え、第２演出の態様種別に関わらず、第１演出の演出態様を共通化することができるため、第１演出を実行するための演出データの総量を削減することができるという効果がある。

【７８４６】

＜特徴ＫＣ群＞（同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定する）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態中に前記終了条件が成立するまでの残期間情報を判別可能な情報判別手段と、前記第２遊技状態中に実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記情報判別手段により判別された前記残期間情報に基づいて前記第１演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＫＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第１期間よりも長い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第１期間よりも短い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり（第１期間の有利状態が設

定される当たり）に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

遊技機ＫＣ１によれば、第２遊技状態中に実行された判別手段の判別結果が、第２遊技状態を設定可能な特定の判別結果である場合に、その特定の判別結果を示すための第１演出の演出態様を、既に設定されている第２遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第１演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第２遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第１演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＣ１において、前記演出態様設定手段は、前記残期間情報に基づいて、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの期間よりも長いことを示す第１演出態様と、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの期間の方が長いことを示す第２演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＣ２。

遊技機ＫＣ２によれば、遊技機ＫＣ１の奏する効果に加え、実行される第１演出の演出態様が第１演出態様であるか、第２演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＫＣ２において、前記終了条件決定手段は、第１終了条件と、その第１終了条件よりも成立し難い第２終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも１の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＣ３。

遊技機ＫＣ３によれば、遊技機ＫＣ２の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第２遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第２遊技状態の残期間情報が示す期間の長さと、新たに設定される第２遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間情報が示す期間の長さと、に長短を設け易くすることができるため、第１演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＣ３において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第２遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第１終了条件は、前記第２遊技状態中に第１回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第２終了条件は、前記第１回数よりも少ない第２回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＣ４。

遊技機ＫＣ４によれば、遊技機ＫＣ３の奏する効果に加え、第１終了条件と第２終了条件とが第２遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第１終了条件と第２終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【７８４７】

＜特徴ＫＤ群＞（時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読み結果とに基づいて決定する）

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記判別を実行し易い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態を終了させるための終了条件として、第１終了条件と、その第１終了条件よりも成立し易い第２終了条件と、を含む複数の終了条件の中

から少なくとも１の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態に対して決定された前記終了条件の種別を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能な事前判別手段を有し、前記第１演出実行手段は、前記第１終了条件が決定された場合、或いは、前記第２終了条件が決定された場合であって、且つ、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能に構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。

このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＤ１によれば、成立し難い第１終了条件が決定された第２遊技状態を設定した場合と、成立し易い第２終了条件が決定された第２遊技状態を設定した場合であって、且つ、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第１演出を実行可能に構成しているため、第１演出が第１終了条件を示唆している場合も、第２終了条件を示唆している場合も、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＤ１において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第２遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第１終了条件は、前記第２遊技状態中に第１回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第２終了条件は、前記第１回数よりも少ない第２回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ２。

遊技機ＫＤ２によれば、遊技機ＫＤ１の奏する効果に加え、第１終了条件と第２終了条件とが第２遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第１終了条件と第２終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＫＤ１またはＫＤ２において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ３。

遊技機ＫＤ３によれば、遊技機ＫＤ１またはＫＤ２の奏する効果に加え、第２終了条件が決定される第２遊技状態が設定された時点における事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第１演出を実行することができるため、遊技者に対して、成立し難い第１終了条件では無く成立し易い第２終了条件が決定されたことを示す第１演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＫＤ３において、前記実行条件は、前記第２遊技状態が設定された後に実行される１回目の前記判別に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ４。

遊技機ＫＤ４によれば、遊技機ＫＤ３の奏する効果に加え、第２終了条件が決定される

第２遊技状態が設定された後の１回目の判別に対応する事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第１演出を実行することができるため、遊技者に対して、成立し難い第１終了条件では無く成立し易い第２終了条件が決定されたことを示す第１演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７８４８】

＜特徴ＫＥ群＞（同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定するの派生）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態中に前記終了条件が成立させるための情報を特定可能な情報特定手段と、前記情報特定手段により特定された前記情報に基づいて前記第１演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＫＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第１期間よりも長い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第１期間よりも短い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり（第１期間の有利状態が設定される当たり）に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

遊技機ＫＥ１によれば、特定の判別結果を示すための第１演出の演出態様を、既に設定されている第２遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第１演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第２遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第１演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＥ１において、前記演出態様設定手段は、前記情報に基づいて、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件が成立よりも成立し難いことを示す第１演出態様と、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件の方が成立し難いことを示す第２演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＥ２。

遊技機ＫＥ２によれば、遊技機ＫＥ１の奏する効果に加え、実行される第１演出の演出態様が第１演出態様であるか、第２演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供する

ことができるという効果がある。
遊技機ＫＥ２において、前記終了条件決定手段は、第１終了条件と、その第１終了条件よりも成立し難い第２終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも１の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＥ３。
遊技機ＫＥ３によれば、遊技機ＫＥ２の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第２遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第２遊技状態と、新たに設定される第２遊技状態と、に成立のし易さを設け易くすることができるため、第１演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
【７８４９】
＜特徴ＫＦ群＞（時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読み結果とに基づいて決定するの派生）
所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記判別を実行し易い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態を終了させるための終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態に対して決定された前記終了条件を示すための第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能な事前判別手段を有し、前記第１演出実行手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＫＦ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能に構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。
このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＫＦ１によれば、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第１演出を実行可能に構成しているため、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＫＦ１において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第２遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＦ２。
遊技機ＫＦ２によれば、遊技機ＫＦ１の奏する効果に加え、終了条件が第２遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＫＦ１またはＫＦ２において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定

の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＦ３。
遊技機ＫＦ３によれば、遊技機ＫＦ１またはＫＦ２の奏する効果に加え、事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第１演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７８５０】

＜特徴ＫＧ群＞

第１判別と第２判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第１判別に対応した第１判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２判別に対応した第２識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第１識別情報または前記第２識別情報を動的表示させた後に前記第１判別結果または前記第２判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果を示すための態様で前記第１識別情報または前記第２識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定の第２判別結果に基づいて前記特典として特定の特典が付与されることにより前記判別手段による前記第１判別または前記第２判別が実行され易い第１設定がされる第１状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第１状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第２識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることによって前記終了条件が成立する前記第２識別情報の動的表示がされている期間に実行させた前記第１判別による前記第１判別結果に対応して前記第２識別情報の動的表示が終了するまでに前記終了条件の成立がされないようにする設定を実行させることが可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興趣が低下するという不具合があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＧ１によれば、第２識別情報に対応して特典が付与されることで第１状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、第２識別情報の動的表示期間中に第１判別を実行させることで、その第１判別結果により終了条件の成立を回避させることができるので、遊技者の遊技方法により第１状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＫＧ１において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与されたことにより成立するものであることを特徴とする遊技機ＫＧ２。

遊技機ＫＧ２によれば、遊技機ＫＧ１の奏する効果に加え、第１状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＫＧ１またはＫＧ２において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第２識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機ＫＧ３。

遊技機ＫＧ３によれば、遊技機ＫＧ１またはＫＧ２の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。

遊技機ＫＧ１からＫＧ３のいずれかにおいて、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第２識別情報の動的表示が実行される期間に特定演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＫＧ４。

遊技機ＫＧ４によれば、遊技機ＫＧ１からＫＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、終了条件の成立が決定されていることを容易に判別でき、第１判別を実行させる遊技に切り替えるタイミングを容易に遊技者が認識できるという効果がある。

【７８５１】

＜特徴ＫＨ群＞（ＫＧ群の派生）

第１判別と第２判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第１判別に対応した第１判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２判別に対応した第２識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第１識別情報または前記第２識別情報を動的表示させた後に前記第１判別結果または前記第２判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果を示すための態様で前記第１識別情報または前記第２識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定の第２判別結果に基づいて前記特典として特定の特典が付与されることにより前記判別手段による前記第１判別または前記第２判別が実行され易い第１設定がされる第１状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第１状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第２識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることによって前記終了条件が成立する前記第２識別情報の動的表示がされている期間に前記終了条件を解除可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興趣が低下するという不具合があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＨ１によれば、第２識別情報に対応して特典が付与されることで第１状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、解除設定手段により回避させることができるので、遊技者の遊技方法により第１状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＫＨ１において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与されたことにより成立するものであることを特徴とする遊技機ＫＨ２。

遊技機ＫＨ２によれば、遊技機ＫＨ１の奏する効果に加え、第１状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＫＨ１またはＫＨ２において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第２識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機ＫＨ３。

遊技機ＫＨ３によれば、遊技機ＫＨ１またはＫＨ２の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。

【７８５２】

＜特徴ＫＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、前記第１期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて第１演出を実行可能であり、前記第１期間とは異なる第２期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて前記第１演出とは異なる第２演出を実行可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＩ１によれば、第１期間と第２期間とで特定情報が記憶されていることで実行される演出が可変されるので、設定されている状態に合わせた演出を実行させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＩ１において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＩ２。

遊技機ＫＩ２によれば、遊技機ＫＩ１の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＩ１またはＫＩ２において、前記第２期間では、前記第１期間であるよりも前記判別手段による判別が遊技者に有利となる判別が実行され易く設定されるものであり、前記第２演出は、前記第１演出よりも前記特定情報が記憶されていることが識別し難くされる演出であることを特徴とする遊技機ＫＩ３。

遊技機ＫＩ３によれば、遊技機ＫＩ１またはＫＩ２の奏する効果に加え、第２期間では、特定情報が記憶されていることが識別し難くされるので、遊技者に有利な判別が実行され易い判別手段の判別に集中させることができ、遊技の状態に合わせた演出をより実行で

きるという効果がある。
【７８５３】
＜特徴ＫＪ群＞
判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な動的表示期間中に演出を実行可能な演出実行手段と、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出実行手段は、第１期間である場合には前記第１期間が経過した後に設定される第２期間である場合よりも前記特定情報が記憶されていることを示すための報知情報を識別し難く実行する第１演出を実行可能にされ、前記第２期間へ移行することで前記特定情報が記憶されたことで設定された情報を示すための第２演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＪ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＫＪ１によれば、第１期間である場合には特定情報が記憶されていることが識別し難くされ、その後の第２期間となると特定情報が記憶されていたことを第２演出により識別できるように構成したので、特定情報が記憶されたことを時間差で識別させることができ、判別手段による判別結果に対応する識別情報の動的表示に第１期間では集中させ、その後の第２期間では特定情報が記憶されたかを遊技者に意識させることができるので分かり易い遊技を提供することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＫＪ１において、前記第１期間は、前記第２期間よりも遊技者に有利な期間に設定されているものであることを特徴とする遊技機ＫＪ２。
遊技機ＫＪ２によれば、遊技機ＫＪ１の奏する効果に加え、有利な第１期間である場合には、遊技者に判別結果に対応した第１演出に集中させることで第１期間をより有利な期間であるように思わせることができるという効果がある。
遊技機ＫＪ１またはＫＪ２において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて前記第１期間を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＫＪ３。
遊技機ＫＪ３によれば、遊技機ＫＪ１またはＫＪ２の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されることで第１期間が設定されるので、遊技者に判別手段による判別で、有利な期間を設定することができ、遊技者に第１期間が設定されることを期待させて識別情報の動的表示に集中させることができるという効果がある。
遊技機ＫＪ１からＫＪ３のいずれかにおいて、前記特定情報は、特定条件が成立した場合に判別されたカウント情報であり、前記第１期間から前記第２期間に移行した場合に、前記カウント情報に対応した報知態様が前記２演出として実行されるものであることを特徴とする遊技機ＫＪ４。
遊技機ＫＪ４によれば、遊技機ＫＪ１からＫＪ３のいずれかにおいて、カウント情報が第１期間では識別し難くされるので、第１期間をカウント情報に妨げられずに楽しませることができるという効果がある。

【７８５４】
＜特徴ＫＫ群＞
判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、有し、前記遊技機は、第１期間とその第１期間とは異なる第２期間とで、前記特定条件が成立したことに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるものであることを特徴とする遊技機ＫＫ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＫＫ１によれば、第１期間と第２期間とで、特定条件が成立したことに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるので、期間によって特定条件が成立したことを認識できる演出の実行タイミングを可変させることができ、遊技の状態に合わせて演出を実行させることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＫＫ１において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立について判別を実行し、前記特定条件の成立に基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであることを特徴とする遊技機ＫＫ２。
遊技機ＫＫ２によれば、入球手段に入球させることで特定条件を成立させることができるので、入球手段への入球意欲を高めて遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＫＫ２において、前記カウント情報を前記識別情報の動的表示回数に対応して更新させることが可能な更新手段と、前記カウント情報が所定の値であることに基づいて遊技者に有利となる設定をすることが可能な設定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＫＫ３。
遊技機ＫＫ３によれば、遊技機ＫＫ２の奏する効果に加え、カウント情報が記憶されることで所定の動的表示回数まで遊技者に有利となる設定がされるので、特定条件の成立に対する価値を高めることができるという効果がある。
【７８５５】
＜特徴ＫＬ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とを含む複数の状態より１の状態を設定可能な状態設定手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、記憶された前記特定情報の種別に対応する演出を前記状態設定手段により設定

されている状態に対応させて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＬ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＬ１によれば、記憶された特定情報の種別と設定されている状態とによって演出実行手段により対応する演出が実行可能であるので、遊技に状態に合わせた演出を実行可能であり、より遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＫＬ１において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＬ２。

遊技機ＫＬ２によれば、遊技機ＫＬ１の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＬ２において、前記演出実行手段は、前記カウント情報として特定のカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを識別可能な第１演出を実行可能であり、前記特定のカウント情報と異なるカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを前記第１演出よりも識別し難い第２演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＬ３。

遊技機ＫＬ３によれば、遊技機ＫＬ２の奏する効果に加え、記憶されるカウント情報の種別よってカウント情報が記憶されたことを遊技者が識別できる度合いを可変させることができるので、遊技者にカウント情報が記憶されたことに注意を向ける割合を可変させて、遊技に合わせて分かり易く遊技をさせることができるという効果がある。

【７８５６】

＜回転中に外形が変化する変位手段＞

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲Ａ１によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという

迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。
遊技機甲Ａ１において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第１状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第２状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ２。
遊技機甲Ａ２によれば、遊技機甲Ａ１の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第１状態から外形が変化する第２状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。
遊技機甲Ａ２において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において前記第１状態となるように構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ３。
遊技機甲Ａ３によれば、遊技機甲Ａ２の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化させるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみにできることから、必要とされる力を低減することができる。
遊技機甲Ａ２又は甲Ａ３おいて、前記第１状態から前記第２状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機甲Ａ４。
遊技機甲Ａ４によれば、遊技機甲Ａ２又は甲Ａ３の奏する効果に加え、第２状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第１状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。
遊技機甲Ａ１から甲Ａ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第１姿勢から傾倒することで第２姿勢となるよう構成され、前記第１姿勢よりも前記第２姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ５。
遊技機甲Ａ５によれば、遊技機甲Ａ１から甲Ａ４のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。
即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるので、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよい傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。
更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要となる力を減少させることができる。
遊技機甲Ａ５において、前記第１姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第２姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ａ６。
遊技機甲Ａ６によれば、遊技機甲Ａ５の奏する効果に加え、第２姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。
更に、第２姿勢から第１姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要となる力を低減することができる。
遊技機甲Ａ５又は甲Ａ６において、前記構成手段は、前記所定の回動軸を中心とする円の径方向に変位可能な第１構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第２構成手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲Ａ７。

遊技機甲Ａ７によれば、遊技機甲Ａ５又は甲Ａ６の奏する効果に加え、第１姿勢と第２姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。
遊技機甲Ａ７において、前記変位手段の傾倒中において、前記第１構成手段の変位開始から遅れて、前記第２構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機甲Ａ８。
遊技機甲Ａ８によれば、遊技機甲Ａ７の奏する効果に加え、第１構成手段の変位と第２構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。
遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８において、前記第２構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機甲Ａ９。
遊技機甲Ａ９によれば、遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。
遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８において、前記第２構成手段は、前記構成手段に配設されることを特徴とする遊技機甲Ａ１０。
遊技機甲Ａ１０によれば、遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。

【７８５７】

＜回転軸から離れた位置で駆動力伝達＞

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、第１軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲Ｂ１によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して伝達されることから、第１軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。
遊技機甲Ｂ１において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ２。
遊技機甲Ｂ２によれば、遊技機甲Ｂ１の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。
遊技機甲Ｂ１又は甲Ｂ２において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機甲Ｂ３。
遊技機甲Ｂ３によれば、遊技機甲Ｂ１又は甲Ｂ２の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。
これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげ易くすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。
遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ３のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ４。

遊技機甲Ｂ４によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ３のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させ易くすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大小を、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。

遊技機甲Ｂ４において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ５。

遊技機甲Ｂ５によれば、遊技機甲Ｂ４の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。

即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要となる駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。

遊技機甲Ｂ４又は甲Ｂ５において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機甲Ｂ６。

遊技機甲Ｂ６によれば、遊技機甲Ｂ４又は甲Ｂ５の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。

遊技機甲Ｂ６において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを特徴とする遊技機甲Ｂ７。

遊技機甲Ｂ７によれば、遊技機甲Ｂ６の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減速させることができる。

遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ７のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機甲Ｂ８。

遊技機甲Ｂ８によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ７のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。

遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ８のいずれかにおいて、前記配置部は、第２の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第２の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ９。

遊技機甲Ｂ９によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ８のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第２の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。

遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ９のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端ベルトを備えることを特徴とする遊技機甲Ｂ１０。

遊技機甲Ｂ１０によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ９のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。

【７８５８】

＜抵抗感を範囲ごとに変化させる＞

変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させ

る態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ｃ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲Ｃ１によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中において変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。
遊技機甲Ｃ１において、前記変位手段は、第１範囲と、その第１範囲と異なる第２範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第１範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第２範囲に配置される場合の方が大きくなることを特徴とする遊技機甲Ｃ２。
遊技機甲Ｃ２によれば、遊技機甲Ｃ１の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。
遊技機甲Ｃ２において、前記第１範囲または前記第２範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機甲Ｃ３。
遊技機甲Ｃ３によれば、遊技機甲Ｃ２の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。
遊技機甲Ｃ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲Ｃ４。
遊技機甲Ｃ４によれば、遊技機甲Ｃ３の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。
遊技機甲Ｃ４において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な相対変位手段を備え、前記第２範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第１範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機甲Ｃ５。
遊技機甲Ｃ５によれば、遊技機甲Ｃ４の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。
遊技機甲Ｃ５において、前記相対変位手段は、第１の態様で相対変位する第１相対変位手段と、第２の態様で相対変位する第２相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第１相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲Ｃ６。
遊技機甲Ｃ６によれば、遊技機甲Ｃ５の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。
遊技機甲Ｃ６において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記第２相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲Ｃ７。
遊技機甲Ｃ７によれば、遊技機甲Ｃ６の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。
遊技機甲Ｃ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲Ｃ８。
遊技機甲Ｃ８によれば、遊技機甲Ｃ３の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端

において、変位手段を減速させ易くすることができる。
遊技機甲Ｃ８において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機甲Ｃ９。
遊技機甲Ｃ９によれば、遊技機甲Ｃ８の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。
遊技機甲Ｃ８又は甲Ｃ９において、前記第１範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲Ｃ１０。
遊技機甲Ｃ１０によれば、遊技機甲Ｃ８又は甲Ｃ９の奏する効果に加え、両変位終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。
遊技機甲Ｃ１０において、前記変位手段は一対で構成され、その一対の前記変位手段から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機甲Ｃ１１。
遊技機甲Ｃ１１によれば、遊技機甲Ｃ１０の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。
【７８５９】
＜基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射＞
板状部材から構成される第１手段と、その第１手段の所定面側に配設される第１発光手段と、その第１発光手段の光を受光可能な板状の第１受光手段と、を備え、前記第１受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第１手段の前記所定面と当接されることを特徴とする遊技機甲Ｄ１。
パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１９８６７５号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲Ｄ１によれば、第１手段と第１受光手段との当接により第１受光手段の第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することができる。
遊技機甲Ｄ１において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機甲Ｄ２。
遊技機甲Ｄ２によれば、遊技機甲Ｄ１の奏する効果に加え、第２受光手段についても第１手段との当接により第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段および第２受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。
遊技機甲Ｄ２において、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第１手段に、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機甲Ｄ３。
遊技機甲Ｄ３によれば、遊技機甲Ｄ２の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により３部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。
遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ３のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第１手段に嵌合可能な第１突設部と、前記第１受光手段に嵌合可能な第２突設部と、を備えることを特徴とする遊技機甲Ｄ４。
遊技機甲Ｄ４によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ３のいずれかの奏する効果に加え、支持

手段によって第１手段および第１受光手段を支持することで、第１手段の板面と平行な方向における第１手段と第１受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

なお、第２受光手段が配設される場合において、第２突設部が第２受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第１手段の板面と平行な方向における第１受光手段と第２受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

遊技機甲Ｄ３又は甲Ｄ４において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接され、前記第１手段は、前記第２突設部の外方に配置され、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第２突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機甲Ｄ５。

遊技機甲Ｄ５によれば、遊技機甲Ｄ３又は甲Ｄ４の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第１手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第１手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。

遊技機甲Ｄ５において、前記第１受光手段または前記第２受光手段は、第１手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機甲Ｄ６。

遊技機甲Ｄ６によれば、遊技機甲Ｄ５の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第１受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分と、第２受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第１手段にかけられる力の方向を面直方向にしやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。これにより、第１手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第１手段の割れを防止することができる。

遊技機甲Ｄ３から甲Ｄ６のいずれかにおいて、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第１発光手段は、前記第２発光手段に対応する位置に配置され、前記第２発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｄ７。

遊技機甲Ｄ７によれば、遊技機甲Ｄ３から甲Ｄ６のいずれかの奏する効果に加え、第１発光手段から第１受光手段に光が照射される位置と、第２発光手段から第２受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる位置を合わせることができるので、第１受光手段および第２受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。

遊技機甲Ｄ７において、前記第１発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機甲Ｄ８。

遊技機甲Ｄ８によれば、遊技機甲Ｄ７の奏する効果に加え、第１発光手段の光により第１手段を広範囲で均一に光らせることができる。

遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ８のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第１受光手段は、前記第１手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｄ９。

遊技機甲Ｄ９によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ８のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。

遊技機甲Ｄ９において、前記所定の発光手段は、前記第１発光手段に対する前記第１受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機甲Ｄ１０。

遊技機甲Ｄ１０によれば、遊技機甲Ｄ９の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第１発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。

遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機甲Ｄ１１。

遊技機甲Ｄ１１によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１受光手段へ光を照射する第１発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第１受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１１のいずれかにおいて、前記第１受光手段の受光側端部は、前記第１発光手段の照射方向側の前記第１手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機甲Ｄ１２。

遊技機甲Ｄ１２によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段を遮蔽部材として利用することで、第１受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。

【７８６０】

＜光を通す方向を制限する制限手段＞

前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第１方向の方向視と、その第１方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第２方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開２０１７－２３５４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れる遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲Ｅ１によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第１方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第２方向視において正面側手段越しに遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。

遊技機甲Ｅ１において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ｅ２。

遊技機甲Ｅ２によれば、遊技機甲Ｅ１の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。

遊技機甲Ｅ２において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ３。

遊技機甲Ｅ３によれば、遊技機甲Ｅ２の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段との間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くすることができ、第１方向の方向視と、第２方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。

遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ３のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第１の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第２の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機甲Ｅ４。

遊技機甲Ｅ４によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ３のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第２の流路に注目させ易い状態と、第

１の流路および第２の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。
遊技機甲Ｅ４において、前記第１の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ｅ５。
遊技機甲Ｅ５によれば、遊技機甲Ｅ４の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第１の流路を流下したことを視認できない事態が生じても、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第１の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。
遊技機甲Ｅ４又は甲Ｅ５において、前記第１の流路に流入した遊技球は、前記第１の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機甲Ｅ６。
遊技機甲Ｅ６によれば、遊技機甲Ｅ４又は甲Ｅ５の奏する効果に加え、遊技領域から排出される予定の第１の流路を流下する遊技球に比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第２の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。
遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ６のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ７。
遊技機甲Ｅ７によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ６のいずれかの奏する効果に加え、第１方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。
遊技機甲Ｅ７において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板状手段から形成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ８。
遊技機甲Ｅ８によれば、遊技機甲Ｅ７の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。
遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ８のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機甲Ｅ９。
遊技機甲Ｅ９によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に変化を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。
遊技機甲Ｅ９において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ１０。
遊技機甲Ｅ１０によれば、遊技機甲Ｅ９の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を変化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。
遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ１０のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ１１。
遊技機甲Ｅ１１によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ１０のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が目線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の目線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を変化させることができる。
【７８６１】
＜基板ボックスＷ１００～Ｗ３１００，Ｗ７００～Ｗ９１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－０。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＡ１－０によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

遊技機甲ＷＡ１－０において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－１。

遊技機甲ＷＡ１－１によれば、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機甲ＷＡ１－１において、前記第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－２。

遊技機甲ＷＡ１－２によれば、遊技機甲ＷＡ１－１の奏する効果に加え、第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成することができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

遊技機甲ＷＡ１－１又は甲ＷＡ１－２において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－３。

遊技機甲ＷＡ１－３によれば、遊技機甲ＷＡ１－１又は甲ＷＡ１－２の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－３のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－４。

遊技機甲ＷＡ１－４によれば、遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－３のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

例えば、一対の刃の間に連結片を挟み込んで（一対の刃を両側面に当接させて）、連結片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－４のいずれかにおいて、前記連結部は、第１部分と、その第１部分よりも両側面の間の距離が小さくされる第２部分とを備え、前記第１部分と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第２部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－５。

遊技機甲ＷＡ１－５によれば、遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－４のいずれかの奏する効果に加え、第２部分は、第１の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第２部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

この場合、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第２部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第２部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

また、このように、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第２部分を配設部材側へ延長できる）ことで、その分、第１部分と第２部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

【７８６２】

＜基板ボックスＷ４１００～Ｗ６１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＡ２－１によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断

できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機甲ＷＡ２－１において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－２。

遊技機甲ＷＡ２－２によれば、遊技機甲ＷＡ２－１の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第１部材に係合部材が係合された状態であっても、配設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

遊技機甲ＷＡ２－１又は甲ＷＡ２－２において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－３。

遊技機甲ＷＡ２－３によれば、遊技機甲ＷＡ２－１又は甲ＷＡ２－２の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第１部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

遊技機甲ＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－４。

遊技機甲ＷＡ２－４によれば、遊技機甲ＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

遊技機甲ＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－５。

遊技機甲ＷＡ２－５によれば、遊技機甲ＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第１部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除さ

れる際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第１部材から不正に取り外されることを抑制できる。

【７８６３】

＜基板ボックスＷａ１００～Ｗｃ１００，Ｗｉ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＢ１－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機甲ＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第１部材および前記第２部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－２。

遊技機甲ＷＢ１－２によれば、遊技機甲ＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第１部材および第２部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第１部材および第２部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第１部材および第２部材から取り外す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。

また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制

できる。
　また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。
　遊技機甲ＷＢ１－２において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－３。
　遊技機甲ＷＢ１－３によれば、遊技機甲ＷＢ１－２の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。
　遊技機甲ＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－４。
　遊技機甲ＷＢ１－４によれば、遊技機甲ＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
　本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
　この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
　また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。
　遊技機甲ＷＢ１－４において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－５。
　遊技機甲ＷＢ１－５によれば、遊技機甲ＷＢ１－４の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。
　遊技機甲ＷＢ１－５において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－６。
　遊技機甲ＷＢ１－６によれば、遊技機甲ＷＢ１－５の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。
【７８６４】
　＜基板ボックスＷｅ１００～Ｗｇ１００を一例とする発明の概念について＞
　第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－１。
　第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開

２０１１－２４４９００号公報）。
上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機甲ＷＢ２－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。
遊技機甲ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－２。
遊技機甲ＷＢ２－２によれば、遊技機甲ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
遊技機甲ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－３。
遊技機甲ＷＢ２－３によれば、遊技機甲ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。
また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＢ２－２又は甲ＷＢ２－３において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－４。

遊技機甲ＷＢ２－４によれば、遊技機甲ＷＢ２－２又は甲ＷＢ２－３の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機甲ＷＢ２－４において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－５。

遊技機甲ＷＢ２－５によれば、遊技機甲ＷＢ２－４の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

遊技機甲ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－６。

遊技機甲ＷＢ２－６によれば、遊技機甲ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくできる。

また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機甲ＷＢ２－６において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－７。

遊技機甲ＷＢ２－７によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第１部材または第２部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の一側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。

遊技機甲ＷＢ２－６又は甲ＷＢ２－７において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴

とする遊技機甲ＷＢ２－８。
　遊技機甲ＷＢ２－８によれば、遊技機甲ＷＢ２－６又は甲ＷＢ２－７の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切断された連結部（所定部位）に形成しやすくできる。
【７８６５】
　＜基板ボックスＷｄ１００を一例とする発明の概念について＞
　第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ３－１。
　第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
　上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。
　本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
　遊技機甲ＷＢ３－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。
　遊技機甲ＷＢ３－１において、前記係合部は、前記第１部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ３－２。
　遊技機甲ＷＢ３－２によれば、遊技機甲ＷＢ３－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第１部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。
　遊技機甲ＷＢ３－１又は甲ＷＢ３－２において、前記係合部材は、前記第１部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ３－２。
　遊技機甲ＷＢ３－３によれば、遊技機甲ＷＢ３－１又は甲ＷＢ３－２の奏する効果に加え、係合部材は、第１部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。
【７８６６】
　＜基板ボックスＷｊ１００を一例とする発明の概念について＞
　第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第１部材または前記第２部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第１部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能

に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－１。
　第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
　上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。
　本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
　遊技機甲ＷＣ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
　ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第１部材または第２部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第１部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
　遊技機甲ＷＣ１－１において、前記第１部材または前記第２部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－２。
　遊技機甲ＷＣ１－２によれば、遊技機甲ＷＣ１－１の奏する効果に加え、第１部材または第２部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第１部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
　遊技機甲ＷＣ１－２において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－３。
　遊技機甲ＷＣ１－３によれば、遊技機甲ＷＣ１－２の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。
　遊技機甲ＷＣ１－３において、前記第１部材または前記第２部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－４。
　遊技機甲ＷＣ１－４によれば、遊技機甲ＷＣ１－３の奏する効果に加え、１部材または第２部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【７８６７】
　＜基板ボックスＷｋ１００，Ｗｌ１００，Ｗｒ１００を一例とする発明の概念について＞
　第１部材および第２部材と、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－１。
　第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、

第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＣ２－１によれば、第１部材または第２部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部および第２係合部と、を備え、前記第１係合部および前記第２係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第１係合部材が前記第１部材に係合された後に、前記第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、前記第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－２。

遊技機甲ＷＣ２－２によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲ＷＣ２－２によれば、遊技機甲ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部および第２係合部は、係合部材の変位に伴って、第１係合部材が第１部材に係合された後に、第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

即ち、第１部材との係合が解除される方向への第１係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第１係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第１部材と第２係合部との係合により規制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ２－２において、前記第１係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第２係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－３。

遊技機甲ＷＣ２－３によれば、遊技機甲ＷＣ２－２の奏する効果に加え、第１係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第２係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第１の方向へ係合部材を変位させて、第１係合部を係合させた後、第２の方向へ係合部材を変位させて、第２係合部を係合させる２段階の操作を行う必要がなく、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

また、２段階の操作が必要となる構成では、第２の方向への操作を作業者が失念すると、第２係合部が係合されず、第１部材および第２位部材から係合部材が不正に取り外される虞があるところ、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第２係合部を確実に係合させることができる。

遊技機甲ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第２部材に係合される第２係合部と、を備え、前記第１係合部と前記第１部材との係合が解除される前記第１係合部の変位の方向と、前記第２係合部と前記第２部材との係合が

解除される前記第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－４。

遊技機甲ＷＣ２－４によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材および第２部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材および第２部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲ＷＣ２－４によれば、遊技機甲ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部と第１部材との係合が解除される第１係合部の変位の方向と、第２係合部と第２部材との係合が解除される第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので、第１係合部または第２係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第１係合部または第２係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第１部分および第２部分の２箇所が前記第１部材に係合され、前記第１部分または前記第２部分の一方と前記第１部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第１部分または前記第２部分の他方と前記第１部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－５。

遊技機甲ＷＣ２－５によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部分および第２部分と第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部（第１部分および第２部分）との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲ＷＣ２－５によれば、遊技機甲ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１部分または第２部分の一方と第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第１部分または第２部分の他方と第１部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第１部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【７８６８】

＜基板ボックスＷｏ１００～Ｗｑ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第１部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＤ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで

、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第１部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

一方で、係合部に取付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。

遊技機甲ＷＤ１－１において、前記係合部は、前記第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第１面側が前記第１部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第１面と前記第１部材との間に配置されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－２。

遊技機甲ＷＤ１－２によれば、遊技機甲ＷＤ１－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第１面側が第１部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第１面と第１部材との間に配置されるので、第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第１部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＤ１－２において、前記取付部材は、第１部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－３。

遊技機甲ＷＤ１－３によれば、遊技機甲ＷＤ１－２の奏する効果に加え、取付部材は、第１部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第１部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第１部材への係合部の係合（即ち、第１部材および第２部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第１部材と係合部との係合代を大きくできるので、第１部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。

遊技機甲ＷＤ１－２又は甲ＷＤ１－３において、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材を備え、前記係合部の取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第１面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第１部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－４。

遊技機甲ＷＤ１－４によれば、遊技機甲ＷＤ１－２又は甲ＷＤ１－３の奏する効果に加え、第１部材および第２部材に配設される配設部材を備え、係合部の取り付けられた取付部材の一部は、第１面から突設される突部として形成され、突部は、第１部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＤ１－４において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－５。

遊技機甲ＷＤ１－５によれば、遊技機甲ＷＤ１－４の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくでき

る。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。
【７８６９】
＜無駄球を減らすための構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＡ１。
パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技することができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＹＡ１によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることができる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解することができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。
なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第１図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。
遊技機甲ＹＡ１において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ２。
遊技機甲ＹＡ２によれば、遊技機甲ＹＡ１の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目力を向上することができる。
遊技機甲ＹＡ２において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機甲ＹＡ３。
遊技機甲ＹＡ３によれば、遊技機甲ＹＡ２の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。
遊技機甲ＹＡ１からＹＡ３のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ４。
遊技機甲ＹＡ４によれば、遊技機甲ＹＡ１からＹＡ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。
遊技機甲ＹＡ１からＹＡ４のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の２倍以下に設定される第１動作部を備え、その第１動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ５。

遊技機甲ＹＡ５によれば、遊技機甲ＹＡ１からＹＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができると共に、動作手段で遊技球を１球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。

遊技機甲ＹＡ５において、前記動作手段は、第１動作部よりも長い第２動作部を備え、遊技球が前記第１動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第２動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ６。

遊技機甲ＹＡ６によれば、遊技機甲ＹＡ５の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第１動作部に到達するか、第２動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。

遊技機甲ＹＡ６において、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ７。

遊技機甲ＹＡ７によれば、遊技機甲ＹＡ６の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。

遊技機甲ＹＡ７において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第１動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第２動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機甲ＹＡ８。

遊技機甲ＹＡ８によれば、遊技機甲ＹＡ７の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる。

遊技機甲ＹＡ６からＹＡ８のいずれかにおいて、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ９。

遊技機甲ＹＡ９によれば、遊技機甲ＹＡ６からＹＡ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。

なお、第１動作部上に配置される遊技球と、第２動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。

遊技機甲ＹＡ９において、前記第１動作部に案内される遊技球は、前記第２動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機甲ＹＡ１０。

遊技機甲ＹＡ１０によれば、遊技機甲ＹＡ９の奏する効果に加え、第１動作部に案内される遊技球と、第２動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。

なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。

遊技機甲ＹＡ１からＹＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＡ１１。

遊技機甲ＹＡ１１によれば、遊技機甲ＹＡ１からＹＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。

【７８７０】

＜８チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第１入球口に案内される第１経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第２入球口に案内される第２経路と、を備える遊技機において、前記第１経路を流下する遊技球を前記第２経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＢ１によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機甲ＹＢ１において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特徴とする遊技機甲ＹＢ２。

遊技機甲ＹＢ２によれば、遊技機甲ＹＢ１の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＹＢ１又はＹＢ２において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第１状態の場合に遊技球が第１入球口へ向けて送球され、第２状態の場合に遊技球が第２入球口へ向けて送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ３。

遊技機甲ＹＢ３によれば、遊技機甲ＹＢ１又はＹＢ２の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機甲ＹＢ３において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ４。

遊技機甲ＹＢ４によれば、遊技機甲ＹＢ３の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。

遊技機甲ＹＢ３又はＹＢ４において、前記構成手段の前記経路外に配設される第２検出手段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第２検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機甲ＹＢ５。

遊技機甲ＹＢ５によれば、遊技機甲ＹＢ３又はＹＢ４の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。

なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。

遊技機甲ＹＢ３からＹＢ５のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第１状態と前記第２状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させることを特徴とする遊技機甲ＹＢ６。

遊技機甲ＹＢ６によれば、遊技機甲ＹＢ３からＹＢ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。

遊技機甲ＹＢ３からＹＢ６のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ７。

遊技機甲ＹＢ７によれば、遊技機甲ＹＢ３からＹＢ６のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が１個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中であるという事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。

従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。

遊技機甲ＹＢ７において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第１制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第２制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機甲ＹＢ８。

遊技機甲ＹＢ８によれば、遊技機甲ＹＢ７の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＹＢ８において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ９。

遊技機甲ＹＢ３からＹＢ９のいずれかにおいて、遊技球が前記第１入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第２入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機甲ＹＢ１０。

遊技機甲ＹＢ１０によれば、遊技機甲ＹＢ３からＹＢ９のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【７８７１】

＜動作手段に複数位置で流下する構成＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第１流下位置と、その第１流下位置とは異なる第２流下位置と、を備え、前記第１流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第２流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＣ１によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＹＣ１において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機甲ＹＣ２。

遊技機甲ＹＣ２によれば、遊技機甲ＹＣ１の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＹＣ１又はＹＣ２において、前記第１流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ３。

遊技機甲ＹＣ３によれば、遊技機甲ＹＣ１又はＹＣ２の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすことができる。

また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様か、一部の遊技球は検出手段を逸らすことを狙う発射態様かで、変化させることができる。

遊技機甲ＹＣ３において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ４。

遊技機甲ＹＣ４によれば、遊技機甲ＹＣ３の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。

遊技機甲ＹＣ１からＹＣ４のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第２流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側における所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機甲ＹＣ５。

遊技機甲ＹＣ５によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。

遊技機甲ＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ６。

遊技機甲ＹＣ６によれば、遊技機甲ＹＣ５の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。

遊技機甲ＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ７。

遊技機甲ＹＣ７によれば、遊技機甲ＹＣ５の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。

遊技機甲ＹＣ５からＹＣ７のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ８。

遊技機甲ＹＣ８によれば、遊技機甲ＹＣ５からＹＣ７のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。

遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ９。

遊技機甲ＹＣ９によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。

遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ１０。

遊技機甲ＹＣ１０によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第１流下位置を流下したか、遊技球が第２流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。

遊技機甲ＹＣ１からＹＣ１０のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益を付与可能に構成される第１入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益よりも大きな第２の利益を付与可能に構成される第２入球口と、を備え、前記第１流下位置は、前記第１入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第１流下位置を流下する遊技球を前記第２入球口側に案内可能に構成されることを特徴

とする遊技機甲ＹＣ１１。
遊技機甲ＹＣ１１によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第１入球口に入球した遊技球により利益が付与される前に、その遊技球を第２入球口側に引き抜くことができる。
これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第１入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。
そのため、第１入球口への入球頻度を落とすために、第１入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。
【７８７２】
＜分岐手段で分岐する第１流路と第２流路との有利不利を変化可能＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第１流路および第２流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第１流路を流下する場合に遊技者が得られる第１の利益と、遊技球が前記第２流路を流下する場合に遊技者が得られる第２の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＤ１。
パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＹＤ１によれば、変化手段によって、第１の利益と第２の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第１流路または第２流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくることができるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技境域を演出領域として有効利用することができる。
なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。
遊技機甲ＹＤ１において、前記第１の利益または前記第２の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＤ２。
遊技機甲ＹＤ２によれば、遊技機甲ＹＤ１の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くすることができる。
遊技機甲ＹＤ１又はＹＤ２において、前記第１流路および前記第２流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機甲ＹＤ３。
遊技機甲ＹＤ３によれば、遊技機甲ＹＤ１又はＹＤ２の奏する効果に加え、第１流路および第２流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第１流路および第２流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆流するこ

とを回避し易くすることができる。
遊技機甲ＹＤ３において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＤ４。
遊技機甲ＹＤ４によれば、遊技機甲ＹＤ３の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。
遊技機甲ＹＤ１からＹＤ４のいずれかにおいて、前記第１流路および前記第２流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第１流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第２流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＤ５。
遊技機甲ＹＤ５によれば、遊技機甲ＹＤ１からＹＤ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第１流路を遊技球が流下する場合と、第２流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。
【７８７３】
＜３状態で切替＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第１入球口に入球し易い第１状態と、遊技球が第２入球口に入球し易い第２状態と、遊技球が第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１始動口および第２始動口（第１の第２始動口）に入球し易い状態と、第２始動口（第２の第２始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第１始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＹＥ１によれば、動作手段の動作態様に対応して、第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、第２入球口に入球し易い第２状態だけでなく、第１入球口に入球し易い第１状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。
遊技機甲ＹＥ１において、前記第３状態では、流下した遊技球が第１入球口に入球する場合と、第２入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機甲ＹＥ２。
遊技機甲ＹＥ２によれば、遊技機甲ＹＥ１の奏する効果に加え、第３状態における第１入球口への入球個数と第２入球口への入球個数とを均一化することができる。
遊技機甲ＹＥ１又はＹＥ２において、流下した遊技球が、前記第１入球口または前記第２入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＥ３。
遊技機甲ＹＥ３によれば、遊技機甲ＹＥ１又はＹＥ２の奏する効果に加え、所定流路を遊技球が流下している時点では、その遊技球は第１入球口に入球する可能性も、第２入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目力を向上することができる。
【７８７４】
＜サポートで特１特２の両方が貯まる＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可

能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第１入球口側へ向かう第１経路と、前記第２入球口側へ向かう第２経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＦ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第２始動口（第２の第２始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第１始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＦ１によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第１経路と第２経路とが形成されることで、第１入球口へ遊技球を案内することも第２入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

遊技機甲ＹＦ１において、前記第１入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第２入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第１入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第２入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＦ２。

遊技機甲ＹＦ２によれば、遊技機甲ＹＦ１の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れきれば第２入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよく動作手段が動作する）ことで第１入球口に入球する事態に比較して、第２入球口に遊技球が入球する事態を発生し易くすることができる。

遊技機甲ＹＦ１又はＹＦ２において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＦ３。

遊技機甲ＹＦ３によれば、遊技機甲ＹＦ１又はＹＦ２の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。

また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過し易くすることができる。

【７８７５】

＜振分け左右で構成違い＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、その第１検出手段とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４９７０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＧ１によれば、動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えるので、遊技球

が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

遊技機甲ＹＧ１において、前記第１検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機甲ＹＧ２。

遊技機甲ＹＧ２によれば、遊技機甲ＹＧ１の奏する効果に加え、第１検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。

遊技機甲ＹＧ１又はＹＧ２において、前記動作手段は、前記第２検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機甲ＹＧ３。

遊技機甲ＹＧ３によれば、遊技機甲ＹＧ１又はＹＧ２の奏する効果に加え、第２検出手段側の注目力が第１検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。

【７８７６】

＜遊技球を案内する手段が長い＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第１検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第１検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第２検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けるための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第１検出手段に案内し易い第１状態と、遊技球を前記第２検出手段に案内し易い第２状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域（第２始動入賞口２７）において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物（第２可変入賞装置３１）が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１６９６３０号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、別の検出領域（可変始動入賞口２８ａ）に可動部材（開閉部材２８ｂ）が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。

所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選（小当たりの抽選）の他に、特別図柄の抽選（大当たりの抽選）も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なる状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＡ１によれば、案内手段が第１状態で維持されることで、第１検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができ、この状態において第２検出手段（所定の検出領域）への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第２検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。

なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。

遊技機甲ＢＡ１において、前記下流側部は、前記第１状態において前記第２検出手段への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第２状態において前記第１検出手段への遊技球の

案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ２。
遊技機甲ＢＡ２によれば、遊技機甲ＢＡ１の奏する効果に加え、下流側部により、案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。
遊技機甲ＢＡ１又はＢＡ２において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＡ３。
遊技機甲ＢＡ３によれば、遊技機甲ＢＡ１又はＢＡ２の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第１検出手段に案内されるのか、第２検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。
なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。
遊技機甲ＢＡ３において、前記中間部は、前記第１状態でも前記第２状態でも遊技球の流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第１検出手段または前記第２検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機甲ＢＡ４。
遊技機甲ＢＡ４によれば、遊技機甲ＢＡ３の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第１状態と第２状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。
遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ４のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第１状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第２状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ５。
遊技機甲ＢＡ５によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ４のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。
また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。
遊技機甲ＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ６。
遊技機甲ＢＡ６によれば、遊技機甲ＢＡ５の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切替が実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。
遊技機甲ＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ７。
遊技機甲ＢＡ７によれば、遊技機甲ＢＡ５の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。
遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ７のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機甲ＢＡ８。
遊技機甲ＢＡ８によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ７のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段への入球の可否を切り替える部分であり、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。
遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ８のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機甲ＢＡ９。
遊技機甲ＢＡ９によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所としての

下流側部の動きを目立たせることができる。
遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ９のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１０。
遊技機甲ＢＡ１０によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ９のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。
遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１１。
遊技機甲ＢＡ１１によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。
遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１１のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第１期間よりも、その第１期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第２期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１２。
遊技機甲ＢＡ１２によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。
遊技機甲ＢＡ１２において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１３。
遊技機甲ＢＡ１３によれば、遊技機甲ＢＡ１２の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。
【７８７７】
＜流下経路を引き延ばす＞
入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第１可動部と、その第１可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第２可動部と、前記第１可動部および前記第２可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さに限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性があることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＢＢ１によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。
遊技機甲ＢＢ１において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢ２。
遊技機甲ＢＢ２によれば、遊技機甲ＢＢ１の奏する効果に加え、重なり部を介して所定部へ遊技球を流すことができるので、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

遊技機甲ＢＢ１又はＢＢ２において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢ３。

遊技機甲ＢＢ３によれば、遊技機甲ＢＢ１又はＢＢ２の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

【７８７８】

＜下流側において遊技球を密集させる＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ１。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第１検出手段または前記第２検出手段への遊技球の案内が可能となる２種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－２０２３３８号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第１検出手段にも第２検出手段にも遊技球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第１検出手段に案内する第１状態と、遊技球を第２検出手段に案内する第２状態と、合計で３つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興趣を高めることが難しいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＢＺ１によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くすることができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＢＢＺ１において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ２。

遊技機甲ＢＢＺ２によれば、遊技機甲ＢＢＺ１の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

遊技機甲ＢＢＺ１又はＢＢＺ２において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ３。

遊技機甲ＢＢＺ３によれば、遊技機甲ＢＢＺ１又はＢＢＺ２の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

遊技機甲ＢＢＺ３において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれか

に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ４。
遊技機甲ＢＢＺ４によれば、遊技機甲ＢＢＺ３の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。
遊技機甲ＢＢＺ４において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ５。
遊技機甲ＢＢＺ５によれば、遊技機甲ＢＢＺ４の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。
なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、ＬＥＤ等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。
遊技機甲ＢＢＺ４又はＢＢＺ５において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第１位置と、その第１位置よりも下流側の第２位置と、に配置され、前記第１位置と前記第２位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ６。
遊技機甲ＢＢＺ６によれば、遊技機甲ＢＢＺ４又はＢＢＺ５の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に２回、間隔をあけて配置されることから、１個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を２回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させることができる。
遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ６のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きくされることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ７。
遊技機甲ＢＢＺ７によれば、遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ６のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。
遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ７のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ８。
遊技機甲ＢＢＺ８によれば、遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ７のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くなるようにすることができる。
遊技機甲ＢＢＺ８において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ９。
遊技機甲ＢＢＺ９によれば、遊技機甲ＢＢＺ８の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。
遊技機甲ＢＢＺ９において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ１０。
遊技機甲ＢＢＺ１０によれば、遊技機甲ＢＢＺ９の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上することができる。
遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ１０のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ１１。
遊技機甲ＢＢＺ１１によれば、遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側領域に到達するように構成することができる。
【７８７９】
＜入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想＞

遊技球を入球領域へ案内可能とする第１状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第２状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側位置に着地するか上流側位置に着地するかに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－０２９５３１号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＣ１によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

遊技機甲ＢＣ１において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ２。

遊技機甲ＢＣ２によれば、遊技機甲ＢＣ１の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通って切替手段へ到達することを防止することができる。

遊技機甲ＢＣ２において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ３。

遊技機甲ＢＣ３によれば、遊技機甲ＢＣ２の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲ＢＣ１からＢＣ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第１部と、その第１部よりも下流側に配置される第２部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第１部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ４。

遊技機甲ＢＣ４によれば、遊技機甲ＢＣ１からＢＣ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＣ４において、前記切替手段は、前記第１部と前記第２部との間に、前記第１状態および前記第２状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ５。

遊技機甲ＢＣ５によれば、遊技機甲ＢＣ４の奏する効果に加え、切替手段の第１部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一対一で対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲ＢＣ５において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ６。

遊技機甲ＢＣ６によれば、遊技機甲ＢＣ５の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。

遊技機甲ＢＣ５又はＢＣ６において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ７。

遊技機甲ＢＣ７によれば、遊技機甲ＢＣ５又はＢＣ６の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せることができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。

遊技機甲ＢＣ７において、前記接近手段は、前記切替手段の第１部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機甲ＢＣ８。

遊技機甲ＢＣ８によれば、遊技機甲ＢＣ７の奏する効果に加え、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。

遊技機甲ＢＣ４からＢＣ８のいずれかにおいて、前記第２部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ９。

遊技機甲ＢＣ９によれば、遊技機甲ＢＣ４からＢＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第２部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＢＣ１からＢＣ９のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ１０。

遊技機甲ＢＣ１０によれば、遊技機甲ＢＣ１からＢＣ９のいずれかにおいて、切替手段が微小時間での状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＢＣ１からＢＣ１０のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ１１。

遊技機甲ＢＣ１１によれば、遊技機甲ＢＣ１からＢＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる。

【７８８０】

＜複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第１の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第２の場合の方が、遊技球が前記第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定され

る遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が１個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、２個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＤ１によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、１個目に受け入れられた遊技球よりも、第２流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。

遊技機甲ＢＤ１において、前記下流側領域に１球目で入球した遊技球よりも、２球目以降で入球した遊技球の方が、第２流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ２。

遊技機甲ＢＤ２によれば、遊技機甲ＢＤ１の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。

遊技機甲ＢＤ１又はＢＤ２において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第２流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ３。

遊技機甲ＢＤ３によれば、遊技機甲ＢＤ１又はＢＤ２の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間において維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。

遊技機甲ＢＤ１からＢＤ３のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第２流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ４。

遊技機甲ＢＤ４によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ３のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。

遊技機甲ＢＤ１からＢＤ４のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態へ切り替えられた直後において、前記第２流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ５。

遊技機甲ＢＤ５によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ４のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。

遊技機甲ＢＤ５において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ６。

遊技機甲ＢＤ６によれば、遊技機甲ＢＤ５の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第１状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。

遊技機甲ＢＤ６において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から前記所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第２流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＤ７。

遊技機甲ＢＤ７によれば、遊技機甲ＢＤ６の奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目力を下げ、遊技者をリラックスさせることができる。

遊技機甲ＢＤ５からＢＤ７のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられてから数えて１個目で入球した遊技球を、前記

第２流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＤ８。
遊技機甲ＢＤ８によれば、遊技機甲ＢＤ５からＢＤ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第１状態において複数個の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目力を向上させることができる。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ８のいずれかにおいて、前記第２流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第２流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ９。
遊技機甲ＢＤ９によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ８のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ９のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を超えた遊技球が前記第２流下領域に受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１０。
遊技機甲ＢＤ１０によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ９のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第２流下領域に対する注目力を向上させることができる。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１０のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第１流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１１。
遊技機甲ＢＤ１１によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域に配置された遊技球が第１流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１１のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１２。
遊技機甲ＢＤ１２によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１２のいずれかにおいて、前記第２流下領域は、前記第１流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１３。
遊技機甲ＢＤ１３によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。
【７８８１】
＜遊技球との当接、非当接の切り替え＞
遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第１状態から前記第２状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下経路が変化し得る遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＥ１によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のバリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。

遊技機甲ＢＥ１において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた遊技球が、前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥ２。

遊技機甲ＢＥ２によれば、遊技機甲ＢＥ１の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＥ１又はＢＥ２において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられた場合において、前記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥ３。

遊技機甲ＢＥ３によれば、遊技機甲ＢＥ１又はＢＥ２の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第２流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。

【７８８２】

＜遊技球の通過を止められる状態を経て第２遊技領域に遊技球が受け入れられる＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第２流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＥＺ１によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過が防止される状態を経て、第２流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第２流下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１において、前記所定部は、前記第１流下領域に位置することを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ２。

遊技機甲ＢＥＺ２によれば、遊技機甲ＢＥＺ１の奏する効果に加え、所定の利益の付与には影響しない領域としての第１流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ３。

遊技機甲ＢＥＺ３によれば、遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球が第２流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。

遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ４。

遊技機甲ＢＥＺ４によれば、遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ４のいずれかにおいて、前記第１流下領域が遊技球で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第２流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ５。

遊技機甲ＢＥＺ５によれば、遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の目線を第１流下領域に留める状態から、第２流下領域へ移行させることができるので、当初から第２流下領域に注目される場合に比較して、第２流下領域が視認される期間を長くすることができる。

更に、第２流下領域への入球時には、第１流下領域が遊技球で満たされることから、第２流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第２流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

遊技機甲ＢＥＺ５において、前記第１流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第１流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ６。

遊技機甲ＢＥＺ６によれば、遊技機甲ＢＥＺ５の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

遊技機甲ＢＥＺ５又はＢＥＺ６において、前記第１流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ７。

遊技機甲ＢＥＺ７によれば、遊技機甲ＢＥＺ５又はＢＥＺ６の奏する効果に加え、第１流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第２流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ７のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ８。

遊技機甲ＢＥＺ８によれば、遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流下領域を通過する個数を把握すれば第２流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は大きくない可能性があった。

これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ８において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度に比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ９。

遊技機甲ＢＥＺ９によれば、遊技機甲ＢＥＺ８の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＢＥＺ８又はＢＥＺ９において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ１０。

遊技機甲ＢＥＺ１０によれば、遊技機甲ＢＥＺ８又はＢＥＺ９の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限することができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間において変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。

【７８８３】

＜エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段＞

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。

例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄１の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄１よりも有利な特別図柄２の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄２の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄１の抽選が保留されていると、大当たり遊技終了後に特別図柄１の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。

この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後になるべく間隔を空けずに特別図柄２の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄２の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。

一方で、特別図柄２の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。

このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄２の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄２の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。

これに対し、従来の遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＧ１によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

遊技機甲ＢＧ１において、前記所定の演出は、第１演出またはその第１演出とは報知の内容が異なる第２演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者

に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＧ２。

遊技機甲ＢＧ２によれば、遊技機甲ＢＧ１の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

遊技機甲ＢＧ２において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＧ３。

遊技機甲ＢＧ３によれば、遊技機甲ＢＧ２の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することができる。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ３のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ４。

遊技機甲ＢＧ４によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ４のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機甲ＢＧ５。

遊技機甲ＢＧ５によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ４のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ５のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ６。

遊技機甲ＢＧ６によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ６のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機甲ＢＧ７。

遊技機甲ＢＧ７によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ６のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機甲ＢＧ７において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＧ８。

遊技機甲ＢＧ８によれば、遊技機甲ＢＧ７の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ８のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ９。

遊技機甲ＢＧ９によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ８のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１０。

遊技機甲ＢＧ１０によれば、遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目力を向上させることができる。

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタイミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１１。

遊技機甲ＢＧ１１によれば、遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９の奏する効果に加え、錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。

遊技機甲ＢＧ８からＢＧ１１のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１２。

遊技機甲ＢＧ１２によれば、遊技機甲ＢＧ８からＢＧ１１のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。

遊技機甲ＢＧ１２において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１３。

遊技機甲ＢＧ１３によれば、遊技機甲ＢＧ１２の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲ＢＧ１２又はＢＧ１３において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１４。

遊技機甲ＢＧ１４によれば、遊技機甲ＢＧ１２又はＢＧ１３の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎてから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。

遊技機甲ＢＧ１２からＢＧ１４のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１５。

遊技機甲ＢＧ１５によれば、遊技機甲ＢＧ１２からＢＧ１４のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていることを遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。

なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を出力するものでも良い。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ１５のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１６。

遊技機甲ＢＧ１６によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ１５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止するこ

とができる。
【７８８４】
＜エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する＞
遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＢＨ１によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。
遊技機甲ＢＨ１において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ２。
遊技機甲ＢＨ２によれば、遊技機甲ＢＨ１の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けることを避け易くすることができる。
遊技機甲ＢＨ１又はＢＨ２において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機甲ＢＨ３。
遊技機甲ＢＨ３によれば、遊技機甲ＢＨ１又はＢＨ２の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。
遊技機甲ＢＨ３において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ４。
遊技機甲ＢＨ４によれば、遊技機甲ＢＨ３の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。
遊技機甲ＢＨ１からＢＨ４のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機甲ＢＨ５。
遊技機甲ＢＨ５によれば、遊技機甲ＢＨ１からＢＨ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集中させることができる。
遊技機甲ＢＨ５において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＨ６。
遊技機甲ＢＨ６によれば、遊技機甲ＢＨ５の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせ

ることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＢＨ１からＢＨ６のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ７。

遊技機甲ＢＨ７によれば、遊技機甲ＢＨ１からＢＨ６のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感から、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。

遊技機甲ＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ８。

遊技機甲ＢＨ８によれば、遊技機甲ＢＨ７の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。

遊技機甲ＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ９。

遊技機甲ＢＨ９によれば、遊技機甲ＢＨ７の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避することができる。

なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。

遊技機甲ＢＨ７において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ１０。

遊技機甲ＢＨ１０によれば、遊技機甲ＢＨ７の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。

遊技機甲ＢＨ１からＢＨ１０のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＨ１１。

遊技機甲ＢＨ１１によれば、遊技機甲ＢＨ１からＢＨ１０のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。

これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のままで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していないにも関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。

【７８８５】

＜同一の表示を状況によって表示態様変更＞

遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＩ１。

パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせて一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める必要があるので、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＩ１によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。

遊技機甲ＢＩ１において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＩ２。

遊技機甲ＢＩ２によれば、遊技機甲ＢＩ１の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。

なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。

遊技機甲ＢＩ１又はＢＩ２において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることにより実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＩ３。

遊技機甲ＢＩ３によれば、遊技機甲ＢＩ１又はＢＩ２の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【７８８６】

＜ボタン操作絡み＞

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第１の状態から第２の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ１。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＩＺ１によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。

遊技機甲ＢＩＺ１において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ２。

遊技機甲ＢＩＺ２によれば、遊技機甲ＢＩＺ１の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。

遊技機甲ＢＩＺ２において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ３。

遊技機甲ＢＩＺ３によれば、遊技機甲ＢＩＺ２の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続時間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。

なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。

遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ３のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ４。

遊技機甲ＢＩＺ４によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲ＢＩＺ４において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ５。

遊技機甲ＢＩＺ５によれば、遊技機甲ＢＩＺ４の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握することができる。

遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ５のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ６。

遊技機甲ＢＩＺ６によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ５のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ６のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ７。

遊技機甲ＢＩＺ７によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ６のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲ＢＩＺ６又はＢＩＺ７において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ８。

遊技機甲ＢＩＺ８によれば、遊技機甲ＢＩＺ６又はＢＩＺ７の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、所定の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。

遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ８のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の態様は、所定の条件で、切り替えられる前の態様に戻されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ９。

遊技機甲ＢＩＺ９によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ８のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の態様が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くするこ

とができ、遊技者が遊技に参加している雰囲気を高めることができる。
遊技機甲ＢＩＺ２から遊技機甲ＢＩＺ９のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の態様が設けられていることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ１０。
遊技機甲ＢＩＺ１０によれば、遊技機甲ＢＩＺ２からＢＩＺ９のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が１個の場合と、２個以上となる場合とが設けられることになるので、敢えて２個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわせて遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。
遊技機甲ＢＩＺ２からＢＩＺ１０のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ１１。
遊技機甲ＢＩＺ１１によれば、遊技機甲ＢＩＺ２からＢＩＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。
【７８８７】
＜振分部材Ｃ１７０～Ｃ３１７０を一例とする発明の概念について＞
球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第１の球が第１の通路へ案内され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１。
ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第１の通路と第２の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＣＡ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第１の球が第１の通路へ案内され、変位部材が第１の球の重量で変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に配置されるので、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第１の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第２の球を第２の通路へ案内することができる一方、第１の球に第２の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第２の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第２の球も第１の通路へ案内することができる。このように、球の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔）に応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。
なお、第１の球の後続となる第２の球とは、第１の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第２の球は第１の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。
遊技機甲ＣＡ１において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２。
遊技機甲ＣＡ２によれば、遊技機甲ＣＡ１の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して

、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を低速とできるので、第２の球を第２の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を付与できる。

遊技機甲ＣＡ２において、前記変位部材は、前記球を前記第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ３。

遊技機甲ＣＡ３によれば、遊技機甲ＣＡ２の奏する効果に加え、球を第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので、錘部の位置（状態）に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ３において、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備えることを特徴とする遊技機甲ＣＡ４。

遊技機甲ＣＡ４によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ３のいずれかにおいて、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面を備えるので、第１の球が第１面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態（即ち、第２の球を第２の通路へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。

遊技機甲ＣＡ４において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ５。

遊技機甲ＣＡ５によれば、遊技機甲ＣＡ４の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲ＣＡ４又はＣＡ５において、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ６。

遊技機甲ＣＡ６によれば、遊技機甲ＣＡ４又はＣＡ５の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ６のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ７。

遊技機甲ＣＡ７によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第１の球が第１の通路へ向けて転動するに従って、その第１の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第２面を転動

する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ８。

遊技機甲ＣＡ８によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ９。

遊技機甲ＣＡ９によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第１の球が第１面から排出されたとしても、第２の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第２の球を第２の通路へ案内するための姿勢とすることができる。その結果、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ９のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１０。

遊技機甲ＣＡ１０によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１面へ向けて第１の球が転動する上流面を備え、第１面は、上流面から転動された第１の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第１の球が第１面に滞留する時間を確保できる。よって、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１１。

遊技機甲ＣＡ１１によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１２。

遊技機甲ＣＡ１２によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１２のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態では、前記上流面の下流端よりも前記第２面の上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機甲ＣＡ１３。

ここで、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方に位置すると、第２の球を上流面から第２面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ（第２の球で変位部材が押し上げられ）、第１の球が転動するべき通路（第１面）へ第２の球が流入する虞がある。

これに対し、遊技機甲ＣＡ１３によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の下流端よりも第２面の上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲ＣＡ１３において、前記第２面の上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１４。

遊技機甲ＣＡ１４によれば、遊技機甲ＣＡ１３の奏する効果に加え、第２面の上流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り（跳ね上がり）、その跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突した際に、第２の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１４のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第１の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第１面の反転する位置にある前記第１の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１５。

遊技機甲ＣＡ１５によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される際には、第１面の反転する位置にある第１の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上流面から離間された位置とされるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのけることができる。

遊技機甲ＣＡ１５において、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記所定位置から所定以上の変位がされるまでは、前記第１面の転動方向を反転させる位置に前記第１の球を留めることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１６。

遊技機甲ＣＡ１６によれば、遊技機甲ＣＡ１５の奏する効果に加え、変位部材は、第１の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第１面の転動方向を反転させる位置に第１の球を留めるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面

側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのける動作をより確実に実行できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１６のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを特徴とする遊技機甲ＣＡ１７。

遊技機甲ＣＡ１７によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１６のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせ、これら第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。即ち、流入部から流入される際の第１の球と第２の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。

遊技機甲ＣＡ１７において、前記往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１８。

遊技機甲ＣＡ１８によれば、遊技機甲ＣＡ１７の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第１の球と第２の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機甲ＣＡ１８において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１９。

遊技機甲ＣＡ１９によれば、遊技機甲ＣＡ１８の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第１の球と第２の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせた状態を維持して流出させやすくできる。

遊技機甲ＣＡ１９において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２０。

遊技機甲ＣＡ２０によれば、遊技機甲ＣＡ１９の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ２０のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２１。

遊技機甲ＣＡ２１によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ２０のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性（即ち、通過経路（吸着部材の下面）の終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＣＡ２１において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２２。

遊技機甲ＣＡ２２によれば、遊技機甲ＣＡ２１の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを

備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。

遊技機甲ＣＡ２１又はＣＡ２２において、前記吸着部材は、前記第２の通路の少なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機甲ＣＡ２３。

遊技機甲ＣＡ２３によれば、遊技機甲ＣＡ２１又はＣＡ２２の奏する効果に加え、吸着部材は、第２の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第２の球が変位部材により案内されて第２の通路へ到達できるのは、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第２の球を、落下する可能性（吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性）がある不安定を状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＣＡ２３において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面と、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面とを備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２４。

遊技機甲ＣＡ２４によれば、遊技機甲ＣＡ２３の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面と、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面とを備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される（第１面の位置が下方へ変位される）ことで、第２面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機甲ＣＡ２４において、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２５。

遊技機甲ＣＡ２５によれば、遊技機甲ＣＡ２４の奏する効果に加え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機甲ＣＡ２４又はＣＡ２５において、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２６。

遊技機甲ＣＡ２６によれば、遊技機甲ＣＡ２４又はＣＡ２５の奏する効果に加え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２の面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

【７８８８】

＜皿部材Ｃ１２０，Ｃ２１２０，Ｃ４１２０を一例とする発明の概念について＞

球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＣＢ１。

ここで、球を往復動可能とする通路部材（ステージ）を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＣＢ１によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＣＢ１において、前記第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、前記第１の球および前記第２の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機甲ＣＢ２。

遊技機甲ＣＢ２によれば、遊技機甲ＣＢ１の奏する効果に加え、第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、第１の球および第２の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること（即ち、第１の球と第２の球との間隔が所定の間隔となること）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第１の通路における往復動によって第１の球と第２の球の間隔とが決定されるところ、それら第１の球および第２の球が、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路へ第１の通路から流下されるので、第１の球と第２の球との間隔を遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＣＢ２において、前記第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、前記第１の通路は、第１の球と第２の球とが前記往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＣＢ３。

遊技機甲ＣＢ３によれば、遊技機甲ＣＢ２の奏する効果に加え、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、第１の通路は、第１の球と第２の球とが往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されるので、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＣＢ１からＣＢ３のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第２の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＢ４。

遊技機甲ＣＢ４によれば、遊技機甲ＣＢ１からＣＢ３のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第２の通路は、遊技盤の開口に配置されるので、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第２の通路の全長を確保し易くできる。

【７８８９】

＜磁性部Ｃ２４００，ｃ５４００，ｃ６４００（通路部ＣＲｔ２００４）を一例とする発明の概念について＞

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第１の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機甲ＣＣ１。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＣＣ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第１の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＣＣ１において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特

徴とする遊技機甲ＣＣ２。
遊技機甲ＣＣ２によれば、遊技機甲ＣＣ１の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＣＣ２において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機甲ＣＣ３。
遊技機甲ＣＣ３によれば、遊技機甲ＣＣ２の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第２の球が通過したとしても、その第２の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。
遊技機甲ＣＣ２又はＣＣ３において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第１の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機甲ＣＣ４。
遊技機甲ＣＣ４によれば、遊技機甲ＣＣ２又はＣＣ３の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第１の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第２の球が通過する際に、第１の球の重量を利用して、第２の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。
【７８９０】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球されやすさを変化させることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１。
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＤＡ１によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球されやすさを変化させるので、よって、第１の球が通路へ入球され、更に、第２の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第２の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機甲ＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ２。
遊技機甲ＤＡ２によれば、遊技機甲ＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。即ち、通路へ１の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機甲ＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ３。
遊技機甲ＤＡ３によれば、遊技機甲ＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第２の球

が通路へ入球され難くできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機甲ＤＡ１からＤＡ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ４。
遊技機甲ＤＡ４によれば、遊技機甲ＤＡ１からＤＡ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
遊技機甲ＤＡ２又はＤＡ３において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ５。
遊技機甲ＤＡ５によれば、遊技機甲ＤＡ２又はＤＡ３の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。
遊技機甲ＤＡ５において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機甲ＤＡ６。
遊技機甲ＤＡ６によれば、遊技機甲ＤＡ５の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。
遊技機甲ＤＡ５又はＤＡ６において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機甲ＤＡ７。
遊技機甲ＤＡ７によれば、遊技機甲ＤＡ５又はＤＡ６の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。
遊技機甲ＤＡ５からＤＡ７のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ８。
遊技機甲ＤＡ８によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ７のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
遊技機甲ＤＡ５からＤＡ８のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＤＡ９。
遊技機甲ＤＡ９によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ８のいずれかの奏する効果に加え、

転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与えることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲ＤＡ９において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１０。

遊技機甲ＤＡ１０によれば、遊技機甲ＤＡ９の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

遊技機甲ＤＡ１０において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１１。

遊技機甲ＤＡ１１によれば、遊技機甲ＤＡ１０の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の１／１０以上の高さの段差を有していなければ良い。

遊技機甲ＤＡ１０又はＤＡ１１において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１２。

遊技機甲ＤＡ１２によれば、遊技機甲ＤＡ１０又はＤＡ１１の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくできる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲ＤＡ１３。

遊技機甲ＤＡ１３によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を

、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機甲ＤＡ１３において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１４。

遊技機甲ＤＡ１４によれば、遊技機甲ＤＡ１３の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材（固定された非変位の部材）に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなるところ、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

遊技機甲ＤＡ１３において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１４。

遊技機甲ＤＡ１４によれば、遊技機甲ＤＡ１３の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位（回転軸）まで転動されるので、転動部材の軸支された部位（回転軸）に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が作用されなくなる影響）を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球されやすくされる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲ＤＡ１６。

遊技機甲ＤＡ１６によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するこので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階（所定量を越えて転動した段階）において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球

が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１６のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１７。
遊技機甲ＤＡ１７によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１６の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。
遊技機甲ＤＡ１７において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１８。
遊技機甲ＤＡ１８によれば、遊技機甲ＤＡ１７の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。
遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１８のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１９。
遊技機甲ＤＡ１９によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があり、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。
【７８９１】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＤＢ１。
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＤＢ１によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機甲ＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機甲ＤＢ２。
遊技機甲ＤＢ２によれば、遊技機甲ＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が

入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやすくされた状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機甲ＤＢ３。

遊技機甲ＤＢ３によれば、遊技機甲ＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りやすさを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＢ１からＤＢ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＢ４。

遊技機甲ＤＢ４によれば、遊技機甲ＤＢ１からＤＢ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

【７８９２】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの一の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機甲ＤＣ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＤＣ１によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうちの一の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。

遊技機甲ＤＣ１において、前記一の変位部材の変位の開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機甲ＤＣ２。

遊技機甲ＤＣ２によれば、遊技機甲ＤＣ１の奏する効果に加え、一の変位部材の変位の開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＣ１又はＤＣ２において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機甲ＤＣ３。

遊技機甲ＤＣ３によれば、遊技機甲ＤＣ１又はＤＣ２の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＤＣ１からＤＣ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＣ４。

遊技機甲ＤＣ４によれば、遊技機甲ＤＣ１からＤＣ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

【７８９３】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＤＤ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＤＤ１によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＤ１において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ２。

遊技機甲ＤＤ２によれば、遊技機甲ＤＤ１の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。

即ち、通路へ１の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＤ１において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＤＤ３。

遊技機甲ＤＤ３によれば、遊技機甲ＤＤ１の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、遊技機甲ＤＤ３における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、

通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が通路へ流下されるか否かを行方を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。

遊技機甲ＤＤ２又はＤＤ３において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機甲ＤＤ４。

遊技機甲ＤＤ４によれば、遊技機甲ＤＤ２又はＤＤ３の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【７８９４】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＡ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＥＡ１によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＡ１において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＡ２。

遊技機甲ＥＡ２によれば、遊技機甲ＥＡ１の奏する効果に加え、通路部材に配設され球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＡ２において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴とする遊技機甲ＥＡ３。

遊技機甲ＥＡ３によれば、遊技機甲ＥＡ２の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。そ

の結果、球の移動方向に変化を付与しやすくできる。また、球の移動方向の変化を多様とできる。

遊技機甲ＥＡ２又はＥＡ３において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機甲ＥＡ４。

遊技機甲ＥＡ４によれば、遊技機甲ＥＡ２又はＥＡ３の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。

【７８９５】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：ステージを通過したら所定の価値付与＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＥＢ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＥＢ１によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＢ１において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＢ２。

遊技機甲ＥＢ２によれば、遊技機甲ＥＢ１の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＢ２において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＢ３。

遊技機甲ＥＢ３によれば、遊技機甲ＥＢ２の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向（移動方向）にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＢ１からＥＢ３のいずれかにおいて、前記通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変化手段は、前記第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第２通路部材

において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＥＢ４。

遊技機甲ＥＢ４によれば、遊技機甲ＥＢ１からＥＢ３のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、所定の価値は、第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変化手段は、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢（傾斜）、通路部材の変位態様（変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）など）、通路部材の球が移動する面（転動面）の態様（突部や凹部の有無、突部や凹部の態様（大きさ、形状、配置など））が例示される。即ち、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。

【７８９６】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：球を滞留させる滞留手段＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第２通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第２通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機甲ＥＣ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、ステージの所定位置から流下された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＥＣ１によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第２通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第２通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくされるので、入球手段へ球が今から入球されるという高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＣ１において、前記第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＣ２。

遊技機甲ＥＣ２によれば、遊技機甲ＥＣ１の奏する効果に加え、第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第２通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第２通路部材を通過できるか否か（第２通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

遊技機甲ＥＣ１又はＥＣ２において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＣ３。

遊技機甲ＥＣ３によれば、遊技機甲ＥＣ１又はＥＣ２の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第２通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＣ３において、前記第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＣ４。

遊技機甲ＥＣ４によれば、遊技機甲ＥＣ３の奏する効果に加え、第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達すること、及び、球が第２通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第２変位手段（第２通路部材の変位）を機能させることができる。よって、通路部材を通過した球が第２通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第２通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＣ４において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第２変位手段による前記第２通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機甲ＥＣ５。

遊技機甲ＥＣ５によれば、遊技機甲ＥＣ４の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。

【７８９７】

＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ５０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位される第２手段と、を備え、前記第２手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＦＡ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第２手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高

めることができる。
遊技機甲ＦＡ１において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ２。
遊技機甲ＦＡ２によれば、遊技機甲ＦＡ１の奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＦＡ２において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第１手段が受け取った球の重量により前記第２手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲ＦＡ３。
遊技機甲ＦＡ３によれば、遊技機甲ＦＡ２の奏する効果に加え、少なくとも１の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＦＡ３において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることで変位された位置に前記第１手段が維持されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ４。
遊技機甲ＦＡ４によれば、遊技機甲ＦＡ３の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態）であることを、第１手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ５。
遊技機甲ＦＡ５によれば、遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ４の奏する効果に加え、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
遊技機甲ＦＡ５において、前記遅延手段は、前記第１手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第１転動部とを備え、前記第１転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第１手段から流下されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ６。
遊技機甲ＦＡ６によれば、遊技機甲ＦＡ５の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第１転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第１手段からの球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
遊技機甲ＦＡ６において、前記第１転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第１転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第２転動部を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ７。
遊技機甲ＦＡ７によれば、遊技機甲ＦＡ６の奏する効果に加え、第１転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第１転動部において球を周回させることができる。また、第２転動部が、第１転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされるので、第１転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
遊技機甲ＦＡ７において、前記第１転動部を球が転動する状態では、前記第１転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ８。

遊技機甲ＦＡ８によれば、遊技機甲ＦＡ７の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第１転動部において球を周回させやすくできる。

遊技機甲ＦＡ５から遊技機甲ＦＡ８のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第１手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機甲ＦＡ９。

遊技機甲ＦＡ９によれば、遊技機甲ＦＡ５から遊技機甲ＦＡ８のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第１手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第１手段の姿勢変化を利用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。

遊技機甲ＦＡ９において、前記遅延手段は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１０。

遊技機甲ＦＡ１０によれば、遊技機甲ＦＡ９の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくすることができる）。

遊技機甲ＦＡ９又は遊技機甲ＦＡ１０において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記転動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１１。

遊技機甲ＦＡ１１によれば、遊技機甲ＦＡ９又は遊技機甲ＦＡ１０の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。

遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１２。

遊技機甲ＦＡ１２によれば、遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲ＦＡ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段および前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１３。

遊技機甲ＦＡ１３によれば、遊技機甲ＦＡ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

【７８９８】

＜下側フレームＦ６０８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第２手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＦＢ１によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第２手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第２手段の作

用により変化させることができる。その結果、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ１において、前記第１手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第２手段の変位方向には、前記経路を前記第２手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機甲ＦＢ２。

遊技機甲ＦＢ２によれば、遊技機甲ＦＢ１の奏する効果に加え、経路を第２手段へ向けて移動する球が第２手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第２手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第２手段の破損を抑制できる。

遊技機甲ＦＢ２において、前記第１手段が受け取った球の重量により変位された前記第２変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機甲ＦＢ３。

遊技機甲ＦＢ３によれば、遊技機甲ＦＢ２の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ２又はＦＢ３において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機甲ＦＢ４。

遊技機甲ＦＢ４によれば、遊技機甲ＦＢ２又はＦＢ３の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第２手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ４において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第１傾斜部と、その第１傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第２傾斜部とを備え、前記第１傾斜部および前記第２傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第２手段は、前記第１傾斜部または前記第２傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ５。

遊技機甲ＦＢ５によれば、遊技機甲ＦＢ４の奏する効果に加え、傾斜部（第１傾斜部および第２傾斜部）における球の往復移動により、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ４又は遊技機甲ＦＢ５において、前記第２手段が前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機甲ＦＢ６。

ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が０となり）、球の勢いが弱いため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第２手段が変位され、第２手段に球が当接したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに対し、遊技機甲ＦＢ６によれば、遊技機甲ＦＢ４又は遊技機甲ＦＢ５の奏する効果に加え、最大到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第２手段が作用可能とされることで、球の速度が確保されている状態で、球を第２手段に当接させることができる。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやすくできる。

また、第１傾斜部および第２傾斜部を球が往復移動する構成においては、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくできる。

遊技機甲ＦＢ６において、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ７。

遊技機甲ＦＢ７によれば、遊技機甲ＦＢ６の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球が通過した後に、第２手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

遊技機甲ＦＢ４から遊技機甲ＦＢ７のいずれかにおいて、前記第２手段は、円弧状の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前記案

内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ８。

遊技機甲ＦＢ８によれば、遊技機甲ＦＢ４から遊技機甲ＦＢ７のいずれかの奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）することができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

遊技機甲ＦＢ８において、前記第２手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前記第２手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第２手段が前記傾斜部の一部とされることを特徴とする遊技機甲ＦＢ９。

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）を収納するためのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、大型化する。これに対し、遊技機甲ＦＢ９によれば、遊技機甲ＦＢ８の奏する効果に加え、第２手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化できる。

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）に必要な変位量が大きい分、第２手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機甲ＦＢ８によれば、遊技機甲ＦＢ７の奏する効果に加え、第２手段（案内部）に必要な変位量が抑制できる分、第２手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に作用する位置に第２手段を速やかに配置できる。

遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ９のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に作用可能な位置に前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１０。

遊技機甲ＦＢ１０によれば、遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ１０において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、その解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１１。

遊技機甲ＦＢ１１によれば、遊技機甲ＦＢ１０の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位されれば、少なくとも１の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１２。

遊技機甲ＦＢ１２によれば、遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲ＦＢ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１３。

遊技機甲ＦＢ１３によれば、遊技機甲ＦＢ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。

【７８９９】

＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第１手段

と、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第１手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＦＣ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化させることができる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ１において、前記第１手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段へ向けて移動し難くする第１規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ２。

遊技機甲ＦＣ２によれば、遊技機甲ＦＣ１の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球が第１手段へ向けて移動し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ２において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第２手段を備え、前記経路は、前記第１手段および前記第２手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第１規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段よりも前記第２手段へ移動し易くすることを特徴とする遊技機甲ＦＣ３。

遊技機甲ＦＣ３によれば、遊技機甲ＦＣ２の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球を第２手段へ向けて移動し易くできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第１手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第２手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第２手段に作用された状態を形成することで、第２手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ３において、前記第１手段または前記第２手段が受け取った球の重量により変位される第３手段を備え、前記第３手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＣ４。

遊技機甲ＦＣ４によれば、遊技機甲ＦＣ２又はＦＣ３の奏する効果に加え、第３手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段および第２手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ１から遊技機甲ＦＣ４のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第１手段の少なくとも側面に前記別の球が

当接し難くする第２規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ５。
遊技機甲ＦＣ５によれば、遊技機甲ＦＣ１から遊技機甲ＦＣ３のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第２規制手段により、第１手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段の側面に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。
なお、第１手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第１手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第１手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第１手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別の球も第１手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第１手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。
遊技機甲ＦＣ２において、前記第１手段の変位を前記第１規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ６。
遊技機甲ＦＣ６によれば、遊技機甲ＦＣ２の奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第１規制手段を変位させられる。よって、第１規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
遊技機甲ＦＣ６において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第１規制手段の重量により、前記第１手段および前記第１規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＣ７。
遊技機甲ＦＣ７によれば、遊技機甲ＦＣ６の奏する効果に加え、第１手段および第１規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。
遊技機甲ＦＣ５において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記第１手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲ＦＣ８。
遊技機甲ＦＣ８によれば、遊技機甲ＦＣ５の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第１手段の側面に当接することを抑制できる。
【７９００】
＜下側フレームＦ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第１位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第２位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機甲ＦＤ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機甲ＦＤ１によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
この場合、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置（第１位置または第２位置）を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
なお、第１位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部Ｆ６１５４が例示される。

遊技機甲ＦＤ１において、前記第１位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機甲ＦＤ２。

遊技機甲ＦＤ２によれば、遊技機甲ＦＤ１が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるところ、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

なお、変化手段による変化（被流入部へ球が流入し易くなる動作）が行われる条件としては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

遊技機甲ＦＤ２において、前記第１位置および前記第２位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第１位置と前記第２位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＤ３。

遊技機甲ＦＤ３によれば、遊技機甲ＦＤ２の奏する効果に加え、第１位置と第２位置との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置または第２位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＤ２又はＦＤ３において、前記経路は、前記第１位置から流下した球が移動可能に形成される第１経路と、前記第２位置から流下した球が移動可能に形成される第２経路とを備え、前記第１経路と前記第２経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＤ４。

遊技機甲ＦＤ４によれば、遊技機甲ＦＤ２又は遊技機甲ＦＤ３の奏する効果に加え、第１経路と第２経路との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置（第２位置）から流入した球が第１経路（第２経路）のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＤ４において、前記第１経路または前記第２経路から突設され球が当接可能に形成される１又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＤ５。

遊技機甲ＦＤ５によれば、遊技機甲ＦＤ４の奏する効果に加え、第１経路または第２経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第１経路と第２経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【７９０１】

＜複数の手段を異なる契機で動作させる構造＞

第１位置と第２位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第１手段と、前記変位手段の変位を防止できる第１状態と前記変位手段の変位を防止できない第２状態とで状態変化可能な第２手段と、前記第１手段の動作に基づいて前記第２手段の状態を前記第１状態と前記第２状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させる

ことができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＡ１によれば、変化手段により、第２手段の状態の変化が第１手段の動作に基づくので、第１手段が動作し得ない状態において、第２手段が第１状態から第２状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第２手段が第１状態から第２状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲ＫＡ１において、前記第１位置は前記第２位置よりも上側に位置し、前記第２手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第１位置側に配置されている状態で前記所定位置よりも前記第２位置側に進入することで前記第１状態に変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ２。

遊技機甲ＫＡ２によれば、遊技機甲ＫＡ１の奏する効果に加え、第２手段が第１状態にされる際に変位手段と第２手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

更に、変位手段と第２手段とは第１手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第２手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第１位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

遊技機甲ＫＡ１又はＫＡ２において、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に回転動作可能に構成され、前記第１状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ３。

遊技機甲ＫＡ３によれば、遊技機甲ＫＡ１又はＫＡ２の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第２手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ３のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第２手段との間に隙間を空ける第１連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＡ４。

遊技機甲ＫＡ４によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を第１状態から第２状態へ変化させる場合における変位手段と第２手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記第２手段を前記変位手段に擦らせる第２連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＡ５。

遊技機甲ＫＡ５によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。

遊技機甲ＫＡ４又は遊技機甲ＫＡ５において、前記第１連動状態と前記第２連動状態とでは、前記第１手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ６。

遊技機甲ＫＡ６によれば、遊技機甲ＫＡ４又は遊技機甲ＫＡ５の奏する効果に加え、第１手段の停止状態から、第１連動状態での連動が生じるのか、第２連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ６のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第１位置に配置されている状態において前記第２手段が前記第１状態から前記第２状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第１手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ７。

遊技機甲ＫＡ７によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に支持されていないことから第２手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。

遊技機甲ＫＡ７において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手

段と前記第１手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＡ８。
遊技機甲ＫＡ８によれば、遊技機甲ＫＡ７の奏する効果に加え、非支持変位において第１手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。
遊技機甲ＫＡ１からＫＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる場合に、前記変化手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ９。
遊技機甲ＫＡ９によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段が第１状態から第２状態へ変化する際に、変化手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。
遊技機甲ＫＡ１からＫＡ９のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第１の比で変化させる第１変位量変化手段と、前記第２手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第２の比で変化させる第２変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＡ１０。
遊技機甲ＫＡ１０によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ９のいずれかにおいて、第１手段の変位に伴う変位手段の変位量と第２手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。
【７９０２】
＜付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成＞
移動可能な第１移動手段と、その第１移動手段の移動に連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２移動手段と、その第２移動手段を前記第１位置から前記第２位置へ向けて付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第２移動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置に配置された場合の前記第１移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－２４０３８６号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの２位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果に関して改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＫＢ１によれば、防止手段が第１移動手段の移動を防止することにより、第２移動手段を第１位置と第２位置との間の所定位置で止めることができるので、第２移動手段の停止位置として、第１位置または第２位置の２種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第２移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第２移動手段の演出効果を向上させることができる。
遊技機甲ＫＢ１において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第１移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＢ２。
遊技機甲ＫＢ２によれば、遊技機甲ＫＢ１の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第２移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。
遊技機甲ＫＢ２において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範囲における動作が生じた場合に前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＢ３。
遊技機甲ＫＢ３によれば、遊技機甲ＫＢ２の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第２移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第２移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることができる。

遊技機甲ＫＢ２又はＫＢ３において、前記伝達手段は、前記第１移動手段側に配設される第１伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第２伝達手段と、を備え、前記第２伝達手段は、前記第１伝達手段の凹設部に進入した状態において第１伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＢ４。

遊技機甲ＫＢ４によれば、遊技機甲ＫＢ２又はＫＢ３の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。

遊技機甲ＫＢ４において、前記第２移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＢ５。

遊技機甲ＫＢ５によれば、遊技機甲ＫＢ４の奏する効果に加え、検出手段の出力から第２移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。

遊技機甲ＫＢ１からＫＢ５のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第１位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲ＫＢ６。

遊技機甲ＫＢ６によれば、遊技機甲ＫＢ１からＫＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第１位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第１位置で停止させることができる。

遊技機甲ＫＢ１からＫＢ６のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第２位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲ＫＢ７。

遊技機甲ＫＢ７によれば、遊技機甲ＫＢ１からＫＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第２位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第２位置で停止させることができる。

遊技機甲ＫＢ１からＫＢ７のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機甲ＫＢ８。

遊技機甲ＫＢ８によれば、遊技機甲ＫＢ１からＫＢ７のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第２移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

【７９０３】

＜スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成＞

所定軸を中心に回転移動可能に支持される第１手段と、その第１手段の回転移動と連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２手段と、を備え、前記第２手段を前記第１位置から前記第２位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第１手段と移動する第２手段とを備え、第１手段の周方向の力を第２手段に伝達させることで、第２手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開２００７－０９８０２７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第２手段としての扉部材に力を伝達させる第１手段としてのピニオンは、第２手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材および自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第２手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。

そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニオン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来の遊技機では、第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＣ１によれば、第２手段を第１位置から第２位置へ移動させる際に、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿うので、第１手段の回転の勢いを利用して第２手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の動作を改善することができ、第２手段の演出効果を改善することができる。

遊技機甲ＫＣ１において、前記第１手段の移動方向が前記第２手段の移動方向に沿う場合に、前記第１手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ２。

遊技機甲ＫＣ２によれば、遊技機甲ＫＣ１の奏する効果に加え、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿う姿勢で第１手段を安定させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＣ１又はＫＣ２において、前記第１手段に所定方向で当接し得る当接手段を備え、前記第１手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第２手段が前記第２位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＣ３。

遊技機甲ＫＣ３によれば、遊技機甲ＫＣ１又はＫＣ２の奏する効果に加え、第１手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第２手段が第２位置に配置されることから、第２手段を係止する必要を無くすことができるので、第２手段を第２位置で停止させるために第２手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第２手段の破損を防止することができる。

遊技機甲ＫＣ３において、前記当接手段は、前記第１手段に回転方向から当接する面であって、前記第２手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ４。

遊技機甲ＫＣ４によれば、遊技機甲ＫＣ３の奏する効果に加え、傾斜面に第１手段が当接している状態で、第１手段に第２手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第１手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。

遊技機甲ＫＣ１からＫＣ４のいずれかにおいて、前記第１手段が所定方向に回転動作され前記第２手段が前記第１位置から前記第２位置まで移動された後に継続される前記第１手段の回転動作により、前記第２手段が移動されないように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ５。

遊技機甲ＫＣ５によれば、遊技機甲ＫＣ１からＫＣ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転による第２手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＣ１からＫＣ５のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第２位置から前記第１位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ６。

遊技機甲ＫＣ６によれば、遊技機甲ＫＣ１からＫＣ５のいずれかの奏する効果に加え、第１移動手段の移動方向に因らず第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の演出効果を改善することができる。

遊技機甲ＫＣ１からＫＣ６のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量に比例して前記第２手段の移動方向で移動可能とされる第３手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＣ７。

遊技機甲ＫＣ７によれば、遊技機甲ＫＣ１からＫＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の移動を開始させる前に予め第１手段を回転させている状態において、第３手段を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＣ３からＫＣ７のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量には、前記第３手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第２手段が前記第２位置に到達してから前記第１手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ８。

遊技機甲ＫＣ８によれば、遊技機甲ＫＣ３からＫＣ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転により第３手段が位置ずれすることを回避することができる。

遊技機甲ＫＣ７又はＫＣ８において、前記第２手段を移動させない範囲における前記第１手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ９。

遊技機甲ＫＣ９によれば、遊技機甲ＫＣ７又はＫＣ８の奏する効果に加え、第２手段の移動が生じる場合に比較して、第３手段を抵抗少なく移動させることができる。

遊技機甲ＫＣ９において、前記第１手段への駆動力伝達が、第１手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ１０。

遊技機甲ＫＣ１０によれば、遊技機甲ＫＣ９の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第１手段が、第２手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第１手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第２手段の誤動作を回避し易くすることができる。

【７９０４】

＜球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第１流下態様または前記入球領域へ向かわない第２流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第１流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第２流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１６－１２０２２０号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかどうかが判別し難い。

そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＤ１によれば、遊技球が入球領域へ向かう第１流下態様で流下しているか、遊技球が入球領域へ向かわない第２流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

遊技機甲ＫＤ１において、前記光照射手段は、前記第１流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ２。

遊技機甲ＫＤ２によれば、遊技機甲ＫＤ１の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

遊技機甲ＫＤ１又はＫＤ２において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ３。

遊技機甲ＫＤ３によれば、遊技機甲ＫＤ１又はＫＤ２の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＤ３において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿う形状とされることを特徴とする遊技機甲ＫＤ４。

遊技機甲ＫＤ４によれば、遊技機甲ＫＤ１からＫＤ３のいずれかの奏する効果に加え、

形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＤ４において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第１視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第２視認部とから形成され、前記第１視認部は、少なくとも前記第１流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第１視認部を通過することを特徴とする遊技機甲ＫＤ５。

遊技機甲ＫＤ５によれば、遊技機甲ＫＤ４の奏する効果に加え、第１流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第１視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。

遊技機甲ＫＤ１からＫＤ５のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＤ６。

遊技機甲ＫＤ６によれば、遊技機甲ＫＤ１からＫＤ５のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。

遊技機甲ＫＤ６において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＤ７。

遊技機甲ＫＤ７によれば、遊技機甲ＫＤ６の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、形成手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

遊技機甲ＫＤ６又はＫＤ７において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ８。

遊技機甲ＫＤ８によれば、遊技機甲ＫＤ６又はＫＤ７の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＤ３からＫＤ８のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＤ９。

遊技機甲ＫＤ９によれば、遊技機甲ＫＤ３からＫＤ８のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を変化させることができる。

遊技機甲ＫＤ９において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ１０。

遊技機甲ＫＤ１０によれば、遊技機甲ＫＤ９の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。

【７９０５】

＜化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第１位置と遊技球を前記入球領域へ向かわせない第２位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第１位置に配置されるか前記第２位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を変化させる遊技機がある（例えば

、特開２０１５－１０７２９３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＫＥ１によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。
遊技機甲ＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ２。
遊技機甲ＫＥ２によれば、遊技機甲ＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。
遊技機甲ＫＥ１又はＫＥ２において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機甲ＫＥ３。
遊技機甲ＫＥ３によれば、遊技機甲ＫＥ１又はＫＥ２の奏する効果に加え、所定の装飾への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。
遊技機甲ＫＥ１からＫＥ３のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ４。
遊技機甲ＫＥ４によれば、遊技機甲ＫＥ１からＫＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の変化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。
遊技機甲ＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ５。
遊技機甲ＫＥ５によれば、遊技機甲ＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。
遊技機甲ＫＥ１からＫＥ５のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機甲ＫＥ６。
遊技機甲ＫＥ６によれば、遊技機甲ＫＥ１からＫＥ５のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。
遊技機甲ＫＥ６において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさで形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ７。
遊技機甲ＫＥ７によれば、遊技機甲ＫＥ６の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をしやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握させることができる。
遊技機甲ＫＥ６又はＫＥ７において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置される態様で設けられることを特徴とする遊技機甲ＫＥ８。

遊技機甲ＫＥ８によれば、遊技機甲ＫＥ６又はＫＥ７の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が目線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機甲ＫＥ１からＫＥ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＥ９。

遊技機甲ＫＥ９によれば、遊技機甲ＫＥ１からＫＥ８のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第１状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。

遊技機甲ＫＥ９において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ１０。

遊技機甲ＫＥ１０によれば、遊技機甲ＫＥ９の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性を確保することができる。

【７９０６】

＜複数の層を組み合わせて一連の装飾となる構造＞

第１の層に第１手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第１の層と重なる第２の層に第２手段が配置可能とされる遊技機において、前記第２手段と、前記第１手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第１手段および前記第２手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１。

パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第１手段および第２手段を備え、第１手段および第２手段により一連の視認態様で視認される遊技機がある（例えば、特開２０１１－１１０２５５号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段および第２手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第１手段および第２手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第１手段および第２手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第１手段および第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＦ１によれば、第１手段が、第２手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第１手段の動作速度が第２手段の重さにより制限されることを避けることができ、第１手段および第２手段の動作の迅速化を図ることができ、第１手段および第２手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＦ１において、前記第１手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ２。

遊技機甲ＫＦ２によれば、遊技機甲ＫＦ１の奏する効果に加え、第１手段で動的に演出する状態と、第１手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。

遊技機甲ＫＦ１又はＫＦ２において、前記第１手段は、動作手段と被動作手段とを備え、動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ３。

遊技機甲ＫＦ３によれば、遊技機甲ＫＦ１又はＫＦ２のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止することができる。

遊技機甲ＫＦ１からＫＦ３のいずれかにおいて、前記第１手段が非可動状態とされる場合において前記第２手段が可動とされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ４。

遊技機甲ＫＦ４によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段についても第１手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲ＫＦ１からＫＦ４のいずれかにおいて、前記第１手段と前記第２手段とが一連

の視認態様で視認されない状態から、前記第１手段と前記第２手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ５。

遊技機甲ＫＦ５によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ４のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲ＫＦ１からＫＦ５のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＦ６。

遊技機甲ＫＦ６によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ５のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第１手段または第２手段の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＫＦ１からＫＦ６のいずれかにおいて、前記第１手段で囲われる領域に前記第２手段が配置され、前記第２手段の発光態様に対応して、前記第１手段の発光態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ７。

遊技機甲ＫＦ７によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ６のいずれかの奏する効果に加え、発光態様を対応させることにより第１手段および第２手段による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＦ１からＫＦ７のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第１手段または前記第２手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域からの光が、前記第１手段または前記第２手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ８。

遊技機甲ＫＦ８によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ７のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第１手段または第２手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＦ８において、前記表示領域からの光の態様が、前記第１手段または前記第２手段の変位中と、前記第１手段または前記第２手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ９。

遊技機甲ＫＦ９によれば、遊技機甲ＫＦ８の奏する効果に加え、第１手段または第２手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第１手段または第２手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

遊技機甲ＫＦ８又はＫＦ９において、前記表示領域で、前記第１手段または前記第２手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１０。

遊技機甲ＫＦ１０によれば、遊技機甲ＫＦ８又はＫＦ９の奏する効果に加え、第１手段または第２手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第１手段または第２手段自体の装飾とが組み合わされた視認態様で視認させることができる。

また、第１手段または第２手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第１手段または第２手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１０のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第１手段または前記第２手段とが連動されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１１。

遊技機甲ＫＦ１１によれば、第１手段または第２手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第１手段または第２手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１１のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第１視認範囲と、前記第１視認範囲とは異なる態様で視認させる第２視認範囲と、を備え、前記第２視認範囲は、前記第１視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１２。

遊技機甲ＫＦ１２によれば、遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１視認範囲と、第２視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

遊技機甲ＫＦ１２において、前記第１視認範囲と、前記第２視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１３。

遊技機甲ＫＦ１３によれば、遊技機甲ＫＦ１２の奏する効果に加え、第１視認範囲における視認態様と、第２視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１３のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１４。

遊技機甲ＫＦ１４によれば、遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段または第２手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１４のいずれかにおいて、前記第１の層における視認態様は、電圧制御に基づく前記第２の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１５。

遊技機甲ＫＦ１５によれば、遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１４のいずれかの奏する効果に加え、第２の層における第２手段の状態に対応して第１手段の視認態様の変化を生じさせることができる。

遊技機甲ＫＦ１５において、前記第２の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１６。

遊技機甲ＫＦ１６によれば、遊技機甲ＫＦ１５の奏する効果に加え、第２の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第２の層および第１の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。

【７９０７】

＜ベース板の裏側に基板を配置＞

正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設されるＬＥＤ等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開２００６－３３３８８７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＧ１によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置する必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。

遊技機甲ＫＧ１において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ２。

遊技機甲ＫＧ２によれば、遊技機甲ＫＧ１の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。

遊技機甲ＫＧ１又はＫＧ２において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ３。

遊技機甲ＫＧ３によれば、遊技機甲ＫＧ１又はＫＧ２の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。

遊技機甲ＫＧ１からＫＧ３のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＧ４。

遊技機甲ＫＧ４によれば、遊技機甲ＫＧ１からＫＧ３のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。

遊技機甲ＫＧ４において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ５。

遊技機甲ＫＧ５によれば、遊技機甲ＫＧ４の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるためのＬＥＤ等の光照射部の個数を削減させることができる。

遊技機甲ＫＧ４又はＫＧ５において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ６。

遊技機甲ＫＧ６によれば、遊技機甲ＫＧ４又はＫＧ５の奏する効果に加え、所定の光軸で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。

遊技機甲ＫＧ４からＫＧ６のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ７。

遊技機甲ＫＧ７によれば、遊技機甲ＫＧ４からＫＧ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をし易くすることができる。

遊技機甲ＫＧ７において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ８。

遊技機甲ＫＧ８によれば、遊技機甲ＫＧ７の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。

遊技機甲ＫＧ１からＫＧ８のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機甲ＫＧ９。

遊技機甲ＫＧ９によれば、遊技機甲ＫＧ１からＫＧ８のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。

遊技機甲ＫＧ９において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ１０。

遊技機甲ＫＧ１０によれば、遊技機甲ＫＧ９の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したこととを対応付けることができるので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。

【７９０８】

＜視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段＞

視認態様が変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ１。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。

これに対し、遊技機甲ＫＫＨ１によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の変化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の変化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲ＫＫＨ１において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ２。

遊技機甲ＫＫＨ２によれば、遊技機甲ＫＫＨ１の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の変化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲ＫＫＨ１又はＫＫＨ２において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第１位置および第２位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ３。

遊技機甲ＫＫＨ３によれば、遊技機甲ＫＫＨ１又はＫＫＨ２の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様が変化する箇所が１箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様の変化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力をより向上させることができる。

遊技機甲ＫＫＨ３において、前記第１位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第２位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ４。

遊技機甲ＫＫＨ４によれば、遊技機甲ＫＫＨ３の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目力を増大させることができる。

遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ４のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第１の視認態様で変化する場合と、第２の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ５。

遊技機甲ＫＫＨ５によれば、遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ４のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【７９０９】

＜球流下と回転動作手段とを関連させる演出＞

遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機甲ＫＨ１。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の目線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。

この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興趣が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＨ１によれば、遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかの奏

する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。

遊技機甲ＫＨ１において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機甲ＫＨ２。

遊技機甲ＫＨ２によれば、遊技機甲ＫＨ１の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ１又はＫＨ２において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＨ３。

遊技機甲ＫＨ３によれば、遊技機甲ＫＨ１又はＫＨ２の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。

遊技機甲ＫＨ２又はＫＨ３において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＨ４。

遊技機甲ＫＨ４によれば、遊技機甲ＫＨ２又はＫＨ３の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。

遊技機甲ＫＨ４において、前記動作手段の上側の第１所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第１所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機甲ＫＨ５。

遊技機甲ＫＨ５によれば、遊技機甲ＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもりの遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ４において、前記動作手段の上側の第２所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第２所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機甲ＫＨ６。

遊技機甲ＫＨ６によれば、遊技機甲ＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段の動きの方向と、遊技球の流下する方向とが対応しているので、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ６において、前記第２所定部位よりも上側に位置する第３所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機甲ＫＨ７。

遊技機甲ＫＨ７によれば、遊技機甲ＫＨ６の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているので、動作手段が動いていないことを視認した遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ４から遊技機甲ＫＨ７のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＨ８。

遊技機甲ＫＨ８によれば、遊技機甲ＫＨ４からＫＨ７のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで

、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ８のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機甲ＫＨ９。

遊技機甲ＫＨ９によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ８のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機甲ＫＨ１０。

遊技機甲ＫＨ１０によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＨ１１。

遊技機甲ＫＨ１１によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１１のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機甲ＫＨ１２。

遊技機甲ＫＨ１２によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１１のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１２のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機甲ＫＨ１３。

遊技機甲ＫＨ１３によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１２のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。

【７９１０】

＜遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント＞

遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第１の光の透過率で構成される第１透過率部と、その第１透過率部よりも高い透過率で光を透過する第２透過率部と、を備え、正面視で前記第１透過率部と重なる遊技球の一部は、前記第２透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＩ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開２０１１－８３３８１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演

出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。
　これに対し、遊技機甲ＫＩ１によれば、遊技球が第１透過率部と重なる場合に、第２透過率部とも重なるように構成されているので、第１透過率部に遊技球が完全に覆われる状況を避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。
　遊技機甲ＫＩ１において、前記第１透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲ＫＩ２。
　遊技機甲ＫＩ２によれば、遊技機甲ＫＩ１の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。
　遊技機甲ＫＩ２において、前記第１透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲ＫＩ３。
　遊技機甲ＫＩ３によれば、遊技機甲ＫＩ２の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。
　遊技機甲ＫＩ１からＫＩ３のいずれかにおいて、前記第１透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機甲ＫＩ４。
　遊技機甲ＫＩ４によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。
　遊技機甲ＫＩ４において、前記第１透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機甲ＫＩ５。
　遊技機甲ＫＩ５によれば、遊技機甲ＫＩ４の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態を避けることができる。
　即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。
　遊技機甲ＫＩ１からＫＩ５のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機甲ＫＩ６。
　遊技機甲ＫＩ６によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ５のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第１透過率部および第２透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。
　遊技機甲ＫＩ１からＫＩ６のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第１流下領域と、その第１流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第２流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＩ７。
　遊技機甲ＫＩ７によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第１流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第２流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。
　遊技機甲ＫＩ１からＫＩ７のいずれかにおいて、前記第１透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第１透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＩ８。

遊技機甲ＫＩ８によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ７のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第１透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ８のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＩ９。

遊技機甲ＫＩ９によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ８のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様が変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＩ９において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第２透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機甲ＫＩ１０。

遊技機甲ＫＩ１０によれば、遊技機甲ＫＩ９の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第２透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ１０のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第１透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＩ１１。

遊技機甲ＫＩ１１によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部と一連の視認態様で視認さ得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。

【７９１１】

＜変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント＞

所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＪ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様が変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のバリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＪ１によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならずに視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のバリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。

遊技機甲ＫＪ１において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ２。

遊技機甲ＫＪ２によれば、遊技機甲ＫＪ１の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機甲ＫＪ１又はＫＪ２において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＪ３。

遊技機甲ＫＪ３によれば、遊技機甲ＫＪ１又はＫＪ２の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したものではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ３のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ４。

遊技機甲ＫＪ４によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ３のいずれかの奏する効果に加え、

開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ４のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向が変化されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ５。

遊技機甲ＫＪ５によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の方向の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の方向の変化に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ５のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＪ６。

遊技機甲ＫＪ６によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ５のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ６のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第１状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第２状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＪ７。

遊技機甲ＫＪ７によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ６のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これにより、切替手段に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＫＪ７において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ８。

遊技機甲ＫＪ８によれば、遊技機甲ＫＪ７の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目力を長期間に亘り向上させることができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ８のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第１の方向から、その第１の方向に対して交差する第２の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＪ９。

遊技機甲ＫＪ９によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ８のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。

遊技機甲ＫＪ９において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ１０。

遊技機甲ＫＪ１０によれば、遊技機甲ＫＪ９の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。

遊技機甲ＫＪ１０において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に対して交互に作用することを特徴とする遊技機甲ＫＪ１１。

遊技機甲ＫＪ１１によれば、遊技機甲ＫＪ１０の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。

遊技機甲Ａ１から甲Ａ１０、甲Ｂ１から甲Ｂ１０、甲Ｃ１から甲Ｃ１１、甲Ｄ１から甲Ｄ１２、甲Ｅ１から甲Ｅ１１、甲ＷＡ１－０から甲ＷＡ１－５、甲ＷＡ２－１から甲ＷＡ２－５、甲ＷＢ１－１から甲ＷＢ１－６、甲ＷＢ２－１から甲ＷＢ２－８、甲ＷＢ３－１から甲ＷＢ３－３、甲ＷＣ１－１から甲ＷＣ１－４、甲ＷＣ２－１から甲ＷＣ２－５及び甲ＷＤ１－１から甲ＷＤ１－５、遊技機甲ＹＡ１から甲ＹＡ１１、甲ＹＢ１から甲ＹＢ１０、甲ＹＣ１から甲ＹＣ１１、甲ＹＤ１から甲ＹＤ５、甲ＹＥ１から甲ＹＥ３、甲ＹＦ１

から甲ＹＦ３及び甲ＹＧ１から甲ＹＧ３、遊技機甲ＢＡ１から甲ＢＡ１３、甲ＢＢ１から甲ＢＢ３、甲ＢＢＺ１から甲ＢＢＺ１１、甲ＢＣ１から甲ＢＣ１１、甲ＢＤ１から甲ＢＤ１３、甲ＢＥ１から甲ＢＥ３、甲ＢＥＺ１から甲ＢＥＺ１０、甲ＢＧ１から甲ＢＧ１６、甲ＢＨ１から甲ＢＨ１１、甲ＢＩ１から甲ＢＩ３及び甲ＢＩＺ１から甲ＢＩＺ１１、遊技機甲ＣＡ１から甲ＣＡ２６、甲ＣＢ１から甲ＣＢ４、甲ＣＣ１から甲ＣＣ４、甲ＤＡ１から甲ＤＡ１９、甲ＤＢ１から甲ＤＢ４、甲ＤＣ１から甲ＤＣ４、甲ＤＤ１から甲ＤＤ４、甲ＥＡ１から甲ＥＡ４、甲ＥＢ１から甲ＥＢ４及び甲ＥＣ１から甲ＥＣ５、遊技機甲ＦＡ１から甲ＦＡ１３、甲ＦＢ１から甲ＦＢ１２、甲ＦＣ１から甲ＦＣ８又は甲ＦＤ１から甲ＦＤ５、遊技機甲ＫＡ１から甲ＫＡ１０、甲ＫＢ１か甲らＫＢ８、甲ＫＣ１から甲ＫＣ１０、甲ＫＤ１から甲ＫＤ１０、甲ＫＥ１から甲ＫＥ１０、甲ＫＦ１から甲ＫＦ１６、甲ＫＧ１から甲ＫＧ１０、甲ＫＫＨ１から甲ＫＫＨ５、甲ＫＨ１から甲ＫＨ１３、甲ＫＩ１から甲ＫＩ１１及び甲ＫＪ１から甲ＫＪ１１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機甲Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機甲Ａ１から甲Ａ１０、甲Ｂ１から甲Ｂ１０、甲Ｃ１から甲Ｃ１１、甲Ｄ１から甲Ｄ１２、甲Ｅ１から甲Ｅ１１、甲ＷＡ１－０から甲ＷＡ１－５、甲ＷＡ２－１から甲ＷＡ２－５、甲ＷＢ１－１から甲ＷＢ１－６、甲ＷＢ２－１から甲ＷＢ２－８、甲ＷＢ３－１から甲ＷＢ３－３、甲ＷＣ１－１から甲ＷＣ１－４、甲ＷＣ２－１から甲ＷＣ２－５及び甲ＷＤ１－１から甲ＷＤ１－５、遊技機甲ＹＡ１から甲ＹＡ１１、甲ＹＢ１から甲ＹＢ１０、甲ＹＣ１から甲ＹＣ１１、甲ＹＤ１から甲ＹＤ５、甲ＹＥ１から甲ＹＥ３、甲ＹＦ１から甲ＹＦ３及び甲ＹＧ１から甲ＹＧ３、遊技機甲ＢＡ１から甲ＢＡ１３、甲ＢＢ１から甲ＢＢ３、甲ＢＢＺ１から甲ＢＢＺ１１、甲ＢＣ１から甲ＢＣ１１、甲ＢＤ１から甲ＢＤ１３、甲ＢＥ１から甲ＢＥ３、甲ＢＥＺ１から甲ＢＥＺ１０、甲ＢＧ１から甲ＢＧ１６、甲ＢＨ１から甲ＢＨ１１、甲ＢＩ１から甲ＢＩ３及び甲ＢＩＺ１から甲ＢＩＺ１１、遊技機甲ＣＡ１から甲ＣＡ２６、甲ＣＢ１から甲ＣＢ４、甲ＣＣ１から甲ＣＣ４、甲ＤＡ１から甲ＤＡ１９、甲ＤＢ１から甲ＤＢ４、甲ＤＣ１から甲ＤＣ４、甲ＤＤ１から甲ＤＤ４、甲ＥＡ１から甲ＥＡ４、甲ＥＢ１から甲ＥＢ４及び甲ＥＣ１から甲ＥＣ５、遊技機甲ＦＡ１から甲ＦＡ１３、甲ＦＢ１から甲ＦＢ１２、甲ＦＣ１から甲ＦＣ８又は甲ＦＤ１から甲ＦＤ５、遊技機甲ＫＡ１から甲ＫＡ１０、甲ＫＢ１か甲らＫＢ８、甲ＫＣ１から甲ＫＣ１０、甲ＫＤ１から甲ＫＤ１０、甲ＫＥ１から甲ＫＥ１０、甲ＫＦ１から甲ＫＦ１６、甲ＫＧ１から甲ＫＧ１０、甲ＫＫＨ１から甲ＫＫＨ５、甲ＫＨ１から甲ＫＨ１３、甲ＫＩ１から甲ＫＩ１１及び甲ＫＪ１から甲ＫＪ１１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機甲Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機甲Ａ１から甲Ａ１０、甲Ｂ１から甲Ｂ１０、甲Ｃ１から甲Ｃ１１、甲Ｄ１から甲Ｄ１２、甲Ｅ１から甲Ｅ１１、甲ＷＡ１－０から甲ＷＡ１－５、甲ＷＡ２－１から甲ＷＡ２－５、甲ＷＢ１－１から甲ＷＢ１－６、甲ＷＢ２－１から甲ＷＢ２－８、甲ＷＢ３－１から甲ＷＢ３－３、甲ＷＣ１－１から甲ＷＣ１－４、甲ＷＣ２－１から甲ＷＣ２－５及び

甲ＷＤ１－１から甲ＷＤ１－５、遊技機甲ＹＡ１から甲ＹＡ１１、甲ＹＢ１から甲ＹＢ１０、甲ＹＣ１から甲ＹＣ１１、甲ＹＤ１から甲ＹＤ５、甲ＹＥ１から甲ＹＥ３、甲ＹＦ１から甲ＹＦ３及び甲ＹＧ１から甲ＹＧ３、遊技機甲ＢＡ１から甲ＢＡ１３、甲ＢＢ１から甲ＢＢ３、甲ＢＢＺ１から甲ＢＢＺ１１、甲ＢＣ１から甲ＢＣ１１、甲ＢＤ１から甲ＢＤ１３、甲ＢＥ１から甲ＢＥ３、甲ＢＥＺ１から甲ＢＥＺ１０、甲ＢＧ１から甲ＢＧ１６、甲ＢＨ１から甲ＢＨ１１、甲ＢＩ１から甲ＢＩ３及び甲ＢＩＺ１から甲ＢＩＺ１１、遊技機甲ＣＡ１から甲ＣＡ２６、甲ＣＢ１から甲ＣＢ４、甲ＣＣ１から甲ＣＣ４、甲ＤＡ１から甲ＤＡ１９、甲ＤＢ１から甲ＤＢ４、甲ＤＣ１から甲ＤＣ４、甲ＤＤ１から甲ＤＤ４、甲ＥＡ１から甲ＥＡ４、甲ＥＢ１から甲ＥＢ４及び甲ＥＣ１から甲ＥＣ５、遊技機甲ＦＡ１から甲ＦＡ１３、甲ＦＢ１から甲ＦＢ１２、甲ＦＣ１から甲ＦＣ８又は甲ＦＤ１から甲ＦＤ５、遊技機甲ＫＡ１から甲ＫＡ１０、甲ＫＢ１か甲らＫＢ８、甲ＫＣ１から甲ＫＣ１０、甲ＫＤ１から甲ＫＤ１０、甲ＫＥ１から甲ＫＥ１０、甲ＫＦ１から甲ＫＦ１６、甲ＫＧ１から甲ＫＧ１０、甲ＫＫＨ１から甲ＫＫＨ５、甲ＫＨ１から甲ＫＨ１３、甲ＫＩ１から甲ＫＩ１１及び甲ＫＪ１から甲ＫＪ１１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機甲Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【７９１２】

＜５０７９系の特徴群＞

＜特徴ＬＡ群＞

所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに設定する設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、次に当たりとなるまで継続する特定遊技状態を設けることにより、特定の遊技状態へと移行した時点で当たり当選まで確定させ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特定の遊技状態へと移行した場合に確定するのはあくまでも当たりのみであり、当たり後の遊技状態として有利な遊技状態が設定されるか否かについては不定であるため、特定の遊技状態において当たりとなった場合に、当たりとなったタイミングによらず、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定される可能性が常にあるため、遊技者に対して安心感を抱かせることが難しいという問題点があった。

これに対して遊技機ＬＡ１によれば、特定条件の成立前後で特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１において、前記第２の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態よりも、少なくとも所定の特典が付与され易くなる構成であることを特徴とする遊技機。

遊技機ＬＡ２によれば、遊技機ＬＡ１の奏する効果に加え、特定条件が成立すると所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して特定の遊技状態における遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１又はＬＡ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記特典遊技の実行とは少なくとも異なる条件であることを特徴とする遊技機ＬＡ３。

遊技機ＬＡ３によれば、遊技機ＬＡ１又はＬＡ２の奏する効果に加え、特典遊技を介さずに特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ３において、前記特定条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立することを特徴とする遊技機ＬＡ４。

遊技機ＬＡ４によれば、遊技機ＬＡ３の奏する効果に加え、特定の遊技状態が設定された場合に、外れ判別結果が連続することを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ３又はＬＡ４において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能であり、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となって前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定され易い構成であることを特徴とする遊技機ＬＡ５。

遊技機ＬＡ５によれば、遊技機ＬＡ３又はＬＡ４の奏する効果に加え、特定条件が成立して第２の有利度合いに設定されることにより、特典遊技が実行された場合に有利度合いが高い特定の遊技状態が設定される可能性が高くなるため、特定条件が成立した後で特定の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＬＡ５において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示において動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間において予め定められた停止条件が成立したことに基づいて、実行中の前記識別情報の動的表示に対応する前記判別手段の判別結果によらず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための前記識別情報を強制停止させる強制停止手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成され、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第１遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記識別情報の動的表示期間において前記停止条件が成立し易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＬＡ６。

遊技機ＬＡ６によれば、遊技機ＬＡ５の奏する効果に加え、第２の有利度合いに設定された特定の遊技状態では、有利度合いが低い第１遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する識別情報の動的表示の実行中に停止条件が成立し易くなることで、特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示を外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示に変更することができ、第１遊技状態が設定される可能性を低くすることができるので、相対的に、第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態よりも、有利度合いが高い特定の遊技

状態が設定される特典遊技の実行割合を高くすることができる。よって、特定条件が成立することをより強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ６において、前記動的表示期間決定手段は、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態の方が、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第１遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間を決定する割合が高く構成されていることを特徴とする遊技機ＬＡ７。

遊技機ＬＡ７によれば、遊技機ＬＡ６の奏する効果に加え、第２の有利度合いに設定された特定の遊技状態において、第１遊技状態が設定される特典遊技に対応する特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示における動的表示期間を長くしておくことにより、動的表示期間が終了する前に停止条件が成立する可能性を高くすることができるので、第１遊技状態を設定され難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１からＬＡ７のいずれかにおいて、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第２特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを前記第１の有利度合いに設定する第２設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＡ８。

遊技機ＬＡ８によれば、遊技機ＬＡ１からＬＡ７のいずれかが奏する効果に加え、第２の有利度合いに設定された特定の遊技状態において第２特定条件が成立した場合に再度第１の有利度合いに戻すことができるので、特定の遊技状態における遊技性をより多様化することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１からＬＡ８のいずれかにおいて、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第３特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第１の有利度合いとも第２の有利度合いとも異なる第３の有利度合いに設定する第３設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＡ９。

遊技機ＬＡ９によれば、遊技機ＬＡ１からＬＡ８のいずれかが奏する効果に加え、特定の遊技状態における有利度合いを３段階に可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７９１３】

＜特徴ＬＢ群＞

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態よりも前記判別手段による１の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易い第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態よりも、前記第２状態の方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＬＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選が実行される毎に、抽選結果を示すための図柄の変動表示を実行するものも広く一般的に知られている。また、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に変動表示の変動時間を異ならせることで、遊技にメリハリをつける制御を採用しているものも知られている。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態ほど長い変動時間

が設定されるため、変動時間が長くなることで遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＬＢ１では、１の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長い第２状態の方が、期間が短い第１状態よりも有利度合いが高くなり易くなる斬新な制御を採用しているので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機ＬＢ１において、前記第２状態は、前記判別手段の判別結果が少なくとも第１の判別結果となった場合に、前記第１状態よりも前記新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなる状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ２。

遊技機ＬＢ２によれば、遊技機ＬＢ１の奏する効果に加え、第１の判別結果となった場合に、第１状態よりも第２状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなるので、第２状態において、第１の判別結果とならないことを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ２において、前記第１状態は、前記第１の判別結果となる前と、前記第１の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、異なる遊技状態となり易い状態であり、前記第２状態は、前記第１の判別結果となる前と、前記第１の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、遊技状態が同一となり易い状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ３。

遊技機ＬＢ３によれば、遊技機Ｂ２が奏する効果に加え、第２状態では、第１の判別結果になっても遊技状態が維持され易くなる一方で、第１状態では、第１の判別結果となることで遊技状態が変更され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ２又はＬＢ３において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利度合いが低い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第２特典遊技の終了後の遊技状態として、少なくとも前記第２状態よりも有利度合いが低い特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の判別結果は、前記特定の判別結果のうち、前記種別決定手段によって前記第２特典遊技が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機ＬＢ４。

遊技機ＬＢ４によれば、遊技機ＬＢ２又はＬＢ３の奏する効果に加え、有利度合いが低い第２特典遊技に対応する判別結果となった場合に、第２状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ４において、少なくとも前記第１の判別結果となってから前記第２特典遊技が実行されるまでの間に成立し得る予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２特典遊技の実行を抑制可能な構成であることを特徴とする遊技機ＬＢ５。

遊技機ＬＢ５によれば、遊技機ＬＢ４の奏する効果に加え、第２状態の方が、第１の判別結果となった場合に、新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易いので、有利度合いが低い第２特典遊技が実行されるよりも前に特定条件を成立して第２特典遊技の実行が抑制される可能性を高くすることができる。よって、第１状態よりも第２状態の方が、第２特典遊技が実行され難くなる分、相対的に有利度合いが高い第１特典遊技が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ５において、前記第１状態は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となった場合に、前記第２特典遊技が実行されるまでの期間として予め定められた第１期間が設定される状態であり、前記第２状態は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となった場合に、前記第２特典遊技が実行されるまでの期間として前記第１期間よりも長い第２期間が設定される状態であり、前記特定条件は、前記判別手段の判別が実行された後の経過期間が前記第１期間よりも長く、前記第２期間よりも短い特定期間となった時点で成立し易い条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＬＢ６。

遊技機ＬＢ６によれば、遊技機ＬＢ５の奏する効果に加え、第１状態で第１の判別結果となった場合は特定条件が成立するよりも前に第２特典遊技が実行される一方で、第２状態で第１の判別結果となった場合は第２特典遊技が実行されるよりも前に特定条件が成立して第２特典遊技の実行が抑制されるため、第２状態では、実質的に、第２特典遊技が実行され得ない極めて有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ６において、前記判別手段は、第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第１判別手段の判別が実行されてから前記第１判別手段の判別結果が示されるまでの間に前記第２判別手段の判別結果が示されたことに基づいて、前記第１判別手段の判別結果によらず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果が前記第１判別手段の判別結果として示される構成であり、前記第２判別手段の判別が実行されてから前記第２判別手段の判別結果が示されるまでの期間は、前記特定期間に設定される構成であることを特徴とする遊技機ＬＢ７。

遊技機ＬＢ７によれば、遊技機ＬＢ６の奏する効果に加え、第２状態においては、第１判別手段の判別で第１の判別結果になったとしても、第２判別手段の判別が実行されていれば、特定期間の経過時に、第１判別手段の判別結果として第１の判別結果でなく外れ判別結果が示されるので、有利度合いが低い第２特典遊技を実行させずに有利な第２状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ７において、第１の取得条件が成立したことに基づいて、前記第１判別手段の判別に用いる第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第１の取得条件とは異なる第２の取得条件が成立したことに基づいて、前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、を備え、少なくとも前記第２状態は、前記第１取得条件と前記第２取得条件との両方を成立させることが可能な状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ８。

遊技機ＬＢ８によれば、遊技機ＬＢ７の奏する効果に加え、第２状態において第１の判別結果となった場合に、第２の判別条件が成立せずに第２特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるので、第２状態においてより確実に、有利度合いが低い第２特典遊技の実行を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＬＢ４からＬＢ８のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第１特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定遊技状態よりも有利度合いが高い第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態は、予め定められた第１条件が成立している間、前記第１状態に設定され、前記第１条件とは異なる第２条件が成立している間、前記第２状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ９。

遊技機ＬＢ９によれば、遊技機ＬＢ４からＬＢ８のいずれかが奏する効果に加え、第１状態も第２状態も有利度合いが高い第１遊技状態を構成する状態であるものの、第２状態に設定されている方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊戯し絵を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ９において、前記第１遊技状態は、前記特典遊技が実行されるまで継続可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ１０。

遊技機ＬＢ１０によれば、遊技機ＬＢ９の奏する効果に加え、有利度合いが高い第１遊技状態が次の特典遊技の実行まで継続するので、第１遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができるという効果がある。

【７９１４】

＜特徴ＬＣ群＞

所定の設定条件の成立に基づいて特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、予め定められた第１の実行条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、予め定められた第２の実行条件が成

立したことに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として、前記第１演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられていると共に、それぞれの遊技状態に対応する有利度合いを遊技者に対して示唆可能な演出を実行可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の遊技状態が継続する限り、有利度合いが変更されないことにより演出態様を変更することもできないため、同一の遊技状態が長く継続するほど、演出態様が単調になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＬＣ１では、特定の遊技状態において第１演出が実行された場合と、第２演出が実行された場合とで、異なる有利度合いを遊技者に対して示唆することができるので、同一の遊技状態であるにもかかわらず、あたかも異なる遊技状態であるかのように遊技者に対して認識させることができ、演出態様が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＬＣ１において、１の前記特定の遊技状態において、前記第１演出と前記第２演出とのうち一方を実行した後で、他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ２。

遊技機ＬＣ２によれば、遊技機ＬＣ１の奏する効果に加え、１の特定の遊技状態が継続している間に遊技者に対して異なる有利度合いを示唆することができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＬＣ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能であり、前記特定の遊技状態において前記第１演出と前記第２演出とのうち一方を実行した後で、前記特典遊技の実行を介さずに他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ３。

遊技機ＬＣ３によれば、遊技機ＬＣ２の奏する効果に加え、特典遊技が実行されていないにもかかわらず、有利度合いが変化したかのような演出を実行することができるので、特定の遊技状態が継続している間における遊技が単調となってしまうことをより確実に抑制することができるという効果がある。

遊技機ＬＣ３において、前記第２の実行条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＬＣ４。

遊技機ＬＣ４によれば、遊技機ＬＣ３の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別を実行することにより、高い有利度合いを示唆する第２演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＬＣ４において、前記特定の遊技状態が設定されたことに基づいて第１状態を設定し、前記特定の遊技状態が設定された後で前記特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に、前記特定の遊技状

態を維持したまま前記第１状態よりも有利度合いが高くなる第２状態を設定することが可能な状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＣ５。

遊技機ＬＣ５によれば、遊技機ＬＣ４の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別に渡って特定の判別結果にならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＬＣ５において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる種別の前記特典遊技であって、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第２特典遊技を、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として予め定められた第１回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第２状態が設定される構成であり、前記第２特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として前記第１回数よりも多い第２回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第２状態が設定される構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ６。

遊技機ＬＣ６によれば、遊技機ＬＣ５の奏する効果に加え、第２状態が設定されるタイミングを特典遊技の種別に応じて異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＣ６において、前記特典遊技の実行中における演出態様として、少なくとも前記第１特典遊技と前記第２特典遊技とを遊技者が区別困難となる演出態様を設定する演出態様設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＣ７。

遊技機ＬＣ７によれば、遊技機ＬＣ６の奏する効果に加え、第１特典遊技であるか第２特典遊技であるかを区別し難くすることができるので、第２特典遊技が終了した後においても、外れ判別結果の連続回数が第１回数に近づくにつれて第２状態を期待させることができるという効果がある。

遊技機ＬＣ６又はＬＣ７において、前記特定の遊技状態が設定された後で前記第１回数の判別が実行されたことに基づいて、前記第２状態に設定される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出は、前記第１特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第２状態に設定されないことを示唆する第１演出態様に設定され、前記第１特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第１回数目の判別結果に応じて、前記第１演出態様と、前記第２状態に設定されることを示唆する第２演出態様と、のどちらかに設定される構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ８。

遊技機ＬＣ８によれば、遊技機ＬＣ６又はＬＣ７の奏する効果に加え、特定の遊技状態に設定されてから第１回数目の判別が実行された場合に、示唆演出を実行することができるので、第２状態に設定されるか否かを遊技者に対して分かり易く報知することができるという効果がある。

【７９１５】

＜特徴ＬＤ群＞

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利度合いが高い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技の制御に用いる特定のカウンタのカウンタ値に所定の初期値を設定する初期値設定制御を実行可能な第１制御手段と、前記特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新制御を実行可能な第２制御手段と、を備え、前記第１遊技状態において、前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定され得る特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第１制御手

段によって前記初期値設定制御が実行され得る構成であり、前記第２遊技状態において前記特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第１制御手段によって初期値設定制御が実行される第１の状況と、前記第２制御手段によって前記更新制御が実行される第２の状況と、のどちらかが成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＬＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、カウンタ値が特定値となることで遊技者にとって不利となる遊技機が知られている。より具体的には、遊技者に有利な第１遊技状態と当たりとが繰り返される毎に、所定のカウンタの更新処理が実行され、カウンタ値が特定値となった場合に、当たり遊技の終了後の遊技状態を強制的に有利度合いが比較的低い第２遊技状態に設定する遊技機が知られているが、係る従来型の遊技機においては、特定値に更新されるまでの更新回数が固定であり、有利な第１遊技状態の連続回数の上限も固定化されるため、特定値に更新される（即ち、遊技者にとって不利となる）タイミングを比較的容易に遊技者が把握可能であり、遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機ＬＤ１によれば、有利な第２遊技状態において特定特典遊技が実行された場合に、必ずしも所定の更新規則に従った更新制御が実行されるわけではなく、初期値にリセットされる場合を設けることができるため、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に予測し難くすることができる。よって、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＬＤ１において、前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた特定値に更新され、所定の判別タイミングになったことに基づいて予め定められた特定制御を実行する第３制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＤ２。

遊技機ＬＤ２によれば、遊技機ＬＤ１の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に、特定制御が実行されるのか否かを遊技者に対して予測し難く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ２において、前記特定制御は、前記第１遊技状態を設定する制御であることを特徴とする遊技機ＬＤ３。

遊技機ＬＤ３によれば、遊技機ＬＤ２の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に有利度合いが低い第１遊技状態に設定されるか否かを分かり難くすることができるので、第１遊技状態に設定される可能性が高い更新回数だったとしても、有利な第２遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ１からＬＤ３のいずれかにおいて、前記特定特典遊技として、第１特定特典遊技と、第２特定特典遊技と、が少なくとも設けられており、前記第１制御手段は、前記第２遊技状態において前記第１特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記初期値設定制御を実行し、前記第２制御手段は、前記第２遊技状態において前記第２特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記更新制御を実行することを特徴とする遊技機ＬＤ４。

遊技機ＬＤ４によれば、遊技機ＬＤ１からＬＤ３のいずれかが奏する効果に加え、同じように第２遊技状態が設定され得る特定特典遊技でも、第１特定特典遊技であるか、第２特定特典遊技であるかによって特定のカウンタのカウンタ値が異なる値に更新され得るので、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に対して予測し難く構成することができるという効果がある。

遊技機ＬＤ４において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記特典遊技の実行条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となった場合に成立する条件であり、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果となるこ

とで前記特典遊技の実行条件が成立した後で予め定められた特定の設定条件が成立した場合に前記特典遊技の実行を設定可能であり、前記第１制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第１遊技状態である場合に前記初期値設定制御を実行可能であり、前記第２制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第２遊技状態である場合に前記更新制御を実行可能であり、前記第２遊技状態において前記第１特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記特定の設定条件が成立するよりも前に前記第１遊技状態に変更可能であることを特徴とする遊技機ＬＤ５。

遊技機ＬＤ５によれば、遊技機ＬＤ４の奏する効果に加え、第２遊技状態において第１特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するよりも前に第１遊技状態に変更しておくことで、確実に、第１制御手段による初期値設定制御を実行させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ５において、前記第２遊技状態において前記第２特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、少なくとも前記特定の設定条件が成立するまで前記第２遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機ＬＤ６。

遊技機ＬＤ６によれば、遊技機ＬＤ５の奏する効果に加え、第２遊技状態において第２特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するまで第２遊技状態を維持することで、確実に、第２制御手段による更新制御を実行させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ４からＬＤ６のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において前記第１特定特典遊技の実行条件が成立して前記初期値設定制御が実行された場合に、所定タイミングで、前記初期値設定制御が実行されたことを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＤ７。

遊技機ＬＤ７によれば、遊技機ＬＤ４からＬＤ６のいずれかが奏する効果に加え、示唆演出により初期値設定制御が実行されたことを遊技者に対して示唆することができるので、所定タイミングで実行される演出に遊技者を注目させることができるという効果がある。

【７９１６】

＜特徴ＬＥ群＞

所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定期間に渡って遊技者に有利な特定制御が設定される特定状態を設定する特定状態設定手段と、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミングで、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられていると共に、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況の連続回数に上限値を設定されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、見た目上、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況が上限値を超えて継続したかのような動作となる場合があり、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう場合がある。

これに対して遊技機ＬＥ１では、所定タイミングで特定演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ１において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特定期間が終

了するまでに渡る第１演出を実行可能な第１演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ２。

遊技機ＬＥ２によれば、遊技機ＬＥ１の奏する効果に加え、特定状態が設定されてから特定期間が経過するまでの間、共通の演出を実行することができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ２において、前記特定演出実行手段は、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記特定期間の終了条件が成立してから前記特定期間が実際に終了されるまでの間の期間において前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ３。

遊技機ＬＥ３によれば、遊技機ＬＥ２の奏する効果に加え、特定制御が特定期間を超えて継続することが決定されていたとしても、特定期間の終了条件が成立するまで特定演出による示唆が行われないので、特定期間の終盤まで、特定制御が特定期間を超えることに対する期待感を遊技者に対して持続的に抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＥ１からＬＥ３のいずれかにおいて、前記特定期間を超えて前記特定制御が継続した後において、前記特定制御が終了されるか否かを示唆可能な第１演出を所定契機で実行する第１演出実行手段を備え、前記特定制御は、第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件と、の両方が成立したことに基づいて終了される構成であり、前記第１演出実行手段は、前記所定契機として、前記第１条件が成立したことに基づいて前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ４。

遊技機ＬＥ４によれば、遊技機ＬＥ１からＬＥ３のいずれかが奏する効果に加え、第１条件が成立する毎に、第１演出によって特定制御が継続するか否かを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者に対して定期的にドキドキ感を抱かせることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ４において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１条件は、前記特定制御が設定されている間に前記特典遊技が実行された場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＬＥ５。

遊技機ＬＥ５によれば、遊技機ＬＥ４の奏する効果に加え、特定期間を超えて特定制御が永続した後は、特典遊技が実行される毎に第１演出によって特定制御が継続するか否かを示唆することができるので、特典遊技の実行中における遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＥ５において、前記特定状態設定手段は、前記特定状態として、予め定められた特定回数の前記特典遊技が実行されるまで、前記特典遊技の終了後の遊技状態として遊技者に有利な特定遊技状態が設定される状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ６。

遊技機ＬＥ６によれば、遊技機ＬＥ５が奏する効果に加え、特定状態が設定されると、特定回数の特典遊技の実行が終了するまで、有利な特定遊技状態と特典遊技とが繰り返され易くなるので、特定状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＬＥ６において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特典遊技の実行回数に応じたカウンタ値が設定される特定のカウンタに対して特定回数に対応する特定の初期値を設定する初期値設定手段と、前記特定状態が設定された後で前記特典遊技が実行されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ７。

遊技機ＬＥ７によれば、遊技機ＬＥ６の奏する効果に加え、特定のカウンタを用いて特定状態の継続期間を正確に判別することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ７において、前記特定状態において予め定められた初期化条件が成立したことに基づいて、前記特定のカウンタに対して前記特定の初期値を設定する第２初期値設定

手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ８。
遊技機ＬＥ８によれば、遊技機ＬＥ７の奏する効果に加え、特定の初期値が設定された場合、そこから更に特定回数分の特典遊技が実行されるまで特典遊技と特定遊技状態とが繰り返される有利な状況となるため、特定状態において、遊技者に対して初期化条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７９１７】
＜特徴ＬＦ群＞
第１の実行条件の成立に基づいて第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、第２の実行条件の成立に基づいて前記第１演出とは異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備え、前記第１演出と前記第２演出とが重複して実行された場合に、前記第１演出の演出期間が先に経過するよりも、前記第２演出の演出期間が先に経過した方が、遊技者に有利となり易い構成であることを特徴とする遊技機ＬＦ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。
これに対して遊技機ＬＦ１では、第１演出と第２演出とが重複して実行された場合に、第１演出の演出期間が先に終了するか、第２演出の演出期間が先に終了するかによって、遊技者の有利度合いが変わる斬新な演出動作を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。
遊技機ＬＦ１において、予め定められた特定条件が成立したことを契機として、前記第１の実行条件と前記第２の実行条件との両方が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＬＦ２。
遊技機ＬＦ２によれば、遊技機ＬＦ１の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に、第１演出と第２演出とが共に実行されるので、特定条件が成立する毎に、どちらの演出期間が早く経過するのかに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＬＦ１又はＬＦ２において、前記第１演出と前記第２演出とが重複して実行された場合に、一方の演出の演出期間が経過したことに基づいて他方の演出が終了される構成であることを特徴とする遊技機ＬＦ３。
遊技機ＬＦ３によれば、遊技機ＬＦ１又はＬＦ２の奏する効果に加え、一方の演出期間が経過して遊技者に有利となり易いか否かが判明した後において、他方の演出が長く継続してしまい、遊技者に退屈感を抱かせてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＬＦ３において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利度合いが高い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１演出は、前記第１特典遊技が実行されることを示唆する演出であることを特徴とする遊技機ＬＦ４。
遊技機ＬＦ４によれば、遊技機ＬＦ１からＬＦ３のいずれかが奏する効果に加え、第１演出によって有利度合いが低い第１特典遊技が実行されることが示唆されるため、第１演出により第１特典遊技の実行が示唆されるよりも前に第２演出の演出期間が先に経過して第１演出が終了されることを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＦ４において、前記第１特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第２特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第１遊技状態よりも有利度合いが高い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記特定条件は、前記第２遊技状態において少なくとも成立する条件であり、前記第２演出は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となったことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機ＬＦ５。

遊技機ＬＦ５によれば、遊技機ＬＦ４の奏する効果に加え、第１演出で第１特典遊技の実行が示唆されるよりも、第２演出で特典遊技が実行されないことが示唆される演出が実行されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【７９１８】

＜５０８０系の特徴群＞

＜特徴ＭＡ群：時短ストック＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与する特典付与手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＡ１によれば、第１特定設定が設定されている状態で、第２特定設定を設定するための情報が記憶され、設定条件の成立に基づいて第２特定設定を設定可能とすることで、第２特定設定の設定を設定条件が成立するまで遅延させることができ、第１特定設定が設定されている期間をより長くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＡ１において、前記第１特定設定は、終了条件が成立したことに基づいて解除されるものであり、前記設定条件は、設定されている前記第１特定設定の終了条件が成立した以降に成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＭＡ２。

遊技機ＭＡ２によれば、遊技機ＭＡ１の奏する効果に加え、第１特定設定が設定されている状態で、設定条件が成立してしまい、設定されていた第１特定設定の終了条件が成立する前に、記憶された情報が消化されてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＡ１またはＭＡ２において、前記第１特定設定が設定された場合に、前記終了条件が成立するまでの期間に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段を有し、前記記憶手段に記憶された前記情報に対応して前記示唆手段により示唆された情報を可変させ

ることが可能な可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＡ３。
遊技機ＭＡ３によれば、遊技機ＭＡ１またはＭＡ２の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間に対応した情報が記憶手段に記憶された情報により可変されるので、示唆手段により示唆される情報により、記憶手段に記憶された情報に対しても認識させることが可能となり、第１特定設定が設定されている期間に情報が記憶されることへの期待を持たせて遊技を行わせることができるという効果がある。
【７９１９】
＜特徴ＭＢ群：ストックまとめて報知＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を終了条件が成立するまで設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、情報が記憶されることが可能な記憶手段と、前記記憶手段に情報が複数回記憶されている場合に、記憶されている複数回記憶された情報に対応した示唆態様を実行することが可能な示唆手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＢ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。
また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＭＢ１によれば、第１特定設定が設定されている状態で複数回、第２特定設定に対応した情報が記憶手段に記憶され、複数回記憶された情報に対応した示唆態様が実行されるので、第１特定設定が設定されている期間にも、情報が記憶されることを期待させ、情報が記憶された回数を示唆態様により容易に識別できるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＭＢ１において、前記記憶手段に記憶される情報は、前記第２特定設定が設定された場合に終了条件が成立するまでの期間に対応して設定されるものであり、前記示唆態様は、前記記憶手段に複数回記憶された前記情報の前記期間に対応した態様で設定されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＢ２。
遊技機ＭＢ２によれば、遊技機ＭＢ１の奏する効果に加え、複数回、複数回の第２特定設定が設定されることが可能にされている状態となった場合に、示唆態様により、最終の第２特定設定が設定されるまでの期間を示唆態様により識別できるので、遊技をわかり易く実行させることができるという効果がある。
遊技機ＭＢ１またはＭＢ２において、前記情報は、終了条件が成立するまでの期間に対応しており、設定されていない第２特定設定に対応した情報が前記記憶手段に記憶されている場合には、次に記憶される第２特定設定の終了条件が成立するまでの期間が加算された情報が記憶手段に記憶されるものであることを特徴とする遊技機ＭＢ３。
遊技機ＭＢ３によれば、遊技機ＭＢ１またはＭＢ２の奏する効果に加え、第２特定設定

における終了条件が成立するまでの期間が、複数回の第２特定設定が設定される期間に跨がって加算された情報が記憶されるので、１の特定設定に対応した終了条件が成立するまでの期間よりもより長くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９２０】

＜特徴ＭＣ群：時短ストックの切替＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に通常遊技状態から第１遊技状態へと移行させることが可能な第１遊技状態移行手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて前記特定遊技を実行せずに前記通常遊技状態とは異なる第２遊技状態へと移行させることが可能な第２遊技状態移行手段と、前記第１遊技状態が設定されている期間に前記判別手段による判別結果に基づいて前記第２遊技状態へと移行させずに、前記第２遊技状態へと移行させるための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応させて前記第２遊技状態へと移行させることが可能な特定移行手段と、を有し、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記情報が記憶されないものであることを特徴とする遊技機ＭＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＣ１によれば、第１遊技状態が設定されている場合には、判別結果に基づいて、情報が記憶され、設定条件が成立するまで、第２遊技状態の設定が保留され、第２遊技状態が設定されている場合には、特殊判別結果となっても第２遊技状態へと移行させるための情報が記憶されないことで、設定されている遊技状態によって、情報が記憶されることへの価値を可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＣ１において、前記設定条件は、前記第１遊技状態を終了させる終了条件が成立した後に成立するようにされていることを特徴とする遊技機ＭＣ２。

遊技機ＭＣ２によれば、遊技機ＭＣ１の奏する効果に加え、第１遊技状態を終了条件が成立するまで継続させた後に、第２遊技状態へと移行させることができ、第１遊技状態の期間が短くなってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＣ１またはＭＣ２において、前記記憶手段に前記情報が記憶されている状態で、次に前記情報が記憶される場合には、先に記憶されている情報が保持された状態で、次に記憶される情報が記憶されるものであることを特徴とする遊技機ＭＣ３。

遊技機ＭＣ３によれば、遊技機ＭＣ１またはＭＣ２の奏する効果に加え、複数の情報がそれぞれ記憶されることが可能であるので、第１遊技状態中に特殊判別結果が判別された回数分、情報が記憶されることが可能であり、第１遊技状態中に特殊判別結果と判別され

る期待を高めることができるという効果がある。

【７９２１】

＜特徴ＭＤ群：ストック報知制御＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて成立可能な特定条件の成立に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定された場合に、前記特定設定が解除されるまでの期間に対応した示唆情報を示唆することが可能な示唆手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に前記特定条件が成立したことに基づいて、前記第２特定設定が解除されるまでの期間を更新条件の成立に基づいて更新することが可能な更新手段と、を有し、前記示唆手段は、前記更新手段により期間が更新された場合に、前記更新手段により更新された期間に対応して前記示唆情報を示唆する第１状態と、前記更新手段により更新される前の期間に対応して示唆情報を示唆する第２状態とが設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＤ１によれば、第１特定設定が設定されている状態で特定条件が成立することで期間が更新されても、更新される前の期間に対応して示唆がされることで、第２特定設定が新たに設定されたという複雑な情報ではなく、あたかも設定されていた第１特定設定が継続して実行されているかのように思わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＭＤ１において、更新手段は、前記第１特定設定が設定されている場合に、特定条件の成立に基づいて設定される前記第２特定設定が解除されるまでの期間が先に設定されている前記第１特定設定が解除されるまでの期間よりも長い場合に、期間を次に設定される前記第２特定設定に対応した期間に更新するものであることを特徴とする遊技機ＭＤ２。

遊技機ＭＤ２によれば、遊技機ＭＤ１の奏する効果に加え、第２特定設定が解除されるまでの期間が長くなる場合に期間が更新されることで、遊技者にとって特定条件が成立することで遊技者が不利となる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＤ１またはＭＤ２において、前記特定条件が成立した場合に、設定されている前記第１特定設定が解除されるまでの期間よりも短い期間で解除される第２特定設定が設定されるものであれば、前記特定条件が成立したことが無効とされるものであることを特徴とする遊技機ＭＤ３。

遊技機ＭＤ３によれば、遊技機ＭＤ１またはＭＤ２の奏する効果に加え、特定条件が成立する、遊技者が不利益となることを抑制できるという効果がある。

【７９２２】
＜特徴ＭＥ群：確変中の時短図柄＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、第１設定がされる第１遊技状態と、第１設定とは異なる第２設定がされる第２遊技状態とを含む複数の遊技状態より１の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに特定設定を設定可能な特定設定手段と、前記第１遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記特定設定を設定するための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報に対応して前記特定設定を設定させることが可能な後設定手段と、前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記特定設定が設定されることを規制させることが可能な規制手段と、を有し、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果が判別されていない状態で移行条件が成立したことに基づいて設定されることが可能にされ、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記特定設定が設定された場合には、前記移行条件とは異なる特定条件が成立した後に、前記第２遊技状態へと移行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＥ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を含む複数の遊技状態のうち何れかが設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技の終了後に設定される遊技状態は、所定の終了条件が成立した場合に必ず異なる遊技状態へと移行するように構成されていたため、複数の遊技状態を設定可能に構成された遊技機であっても、その遊技状態の移行内容が単調となってしまい、遊技者が遊技機飽きてしまう虞があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、特定の遊技状態が設定されている場合において、特定の終了条件が成立した場合であっても、異なる遊技状態へと移行可能に構成することで、遊技状態の移行内容をバリエーションに富んだものとし、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＭＥ１によれば、移行条件が成立するまでに特定設定が設定されると、移行条件が変更されるので、遊技者が期待する条件を変更させて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＭＥ１において、前記移行条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＥ２。
遊技機ＭＥ２によれば、遊技機ＭＥ１の奏する効果に加え、特殊判別結果と判別されるよりも前に所定の判別結果となることで、第２遊技状態へ移行させることができるので、所定の判別結果となることへの期待感を高めることができるという効果がある。
遊技機ＭＥ１またはＭＥ２において、前記特定条件は、所定回数の判別が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＭＥ３。
遊技機ＭＥ３によれば、遊技機ＭＥ１の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行されるまで特定条件が成立しないので、一定期間以上、第２遊技状態が設定されることを規制することができ、第２遊技状態が設定される期間を短くすることができるという効果がある。
【７９２３】
＜特徴ＭＦ群：変動パターンテーブル切替＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行され

る前記識別情報の動的表示態様が決定された動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定される場合に設定される第１情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第１情報に更新されたことに基づいて、前記第１特定設定を解除することが可能な第１解除手段と、前記第２特定設定が設定される場合に設定される第２情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第２情報に更新されたことに基づいて、前記第２特定設定を解除することが可能な第２解除手段と、を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記第２情報が設定されている場合に、前記所定の第２情報となるまでの期間に対応した期間情報に基づいて動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が所定期間設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、上述した従来型の遊技機では、遊技の当否抽選の抽選結果を示唆可能な変動演出を所定期間実行することで、遊技の当否抽選が実行されてから、その抽選結果が報知されるまでの間、当たり当選を期待しながら変動演出に注視することで演出効果を高めるものが一般的である。

さらに、所定期間の遊技が実行され、有利状態の終了条件が成立する場合には、変動演出を用いて遊技の当否抽選の結果に加え、有利状態が終了することを示唆する演出も実行するために、他の変動演出が実行される期間よりも長めの期間を設定するように構成される遊技機もある。この場合、特典遊技が終了してから実行された抽選の回数に基づいて有利状態が終了し得るタイミングを特定し、有利状態が終了し得るタイミングに対応する変動演出の実行期間として、他のタイミングに対応する変動演出の実行期間よりも長い期間が設定されるように予め変動パターンが決定されるように構成されているものが一般的である。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特典遊技が終了してからの抽選回数に基づいて変動パターンが規定されているため、有利状態が終了するタイミングが不定の場合には、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動期間の変動パターンを決定することができず、有利状態が終了することを遊技者に確実に報知すること無く有利状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が終了するタイミングが不定の場合であっても、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動時間の変動パターンを決定可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＦ１によれば、第２情報が設定されている場合に、所定の第２情報となるまでの期間情報に基づいて動的表示態様が決定されることで、第２特定設定が継続して設定される期間に対応した演出を識別情報の動的表示で実行させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＭＦ１において、複数の動的表示態様が設定されることが可能な動的表示態様群が複数記憶された記憶手段を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記期間情報に対応した動的表示態様群より動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＦ２。

遊技機ＭＦ２によれば、遊技機ＭＦ１の奏する効果に加え、期間情報に対応して動的表

示態様群が切替られるので、容易に期間情報によって動的表示態様を切替えて決定することが可能にできるという効果がある。
遊技機ＭＦ１またはＭＦ２において、第１特定設定が設定されている状態で前記特殊判別結果と判別された場合には、前記第１特定設定が解除された後に、前記第２特定設定が前記期間情報に対応する期間で設定されるものであることを特徴とする遊技機ＭＦ３。
【７９２４】
＜特徴ＭＧ群：時短ストック制御＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第２設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第３設定手段と、前記第２特定設定が設定されている場合に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて新たに判別された前記特殊判別結果に対応した第２特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＭＧ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。
また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＭＧ１によれば、第１特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となることで第２特定設定が設定されることが保留されて記憶される一方で、第２特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となったタイミングで新たに第２特定設定がされるので、状態によって、第２特定設定が設定されるタイミングを異ならせることで、第１特定設定中に特殊判別結果となる回数に興味を持たせて遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＭＧ１において、前記設定条件は、前記第１特定設定が解除される解除条件が成立したことに基づいて成立することが可能にされるものであることを特徴とする遊技機ＭＧ２。
遊技機ＭＧ２によれば、遊技機ＭＧ１の奏する効果に加え、第１特定設定を解除条件まで設定させた後に第２特定設定を設定させることができるので、第１特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。
遊技機ＭＧ２において、前記解除条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＧ３。
遊技機ＭＧ３によれば、遊技機ＭＧ１またはＭＧ２の奏する効果に加え、所定の判別結

果と判別された後に、記憶手段に記憶されている情報に対応した第２特定設定が設定されるので、所定の判別結果が第２特定設定の設定契機とすることができ、所定の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

【７９２５】

＜特徴ＭＨ群：複数の時短当選制御＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに前記特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第２設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第３設定手段と、を有し、前記設定条件が成立するまでに複数の前記情報が前記記憶手段に記憶される場合には、前記複数の情報のうち、特定条件に対応した情報に基づく第２特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＭＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にしながらも、過剰に継続してしまうことを抑制することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＨ１によれば、第１特定設定が設定されている期間に複数の情報が記憶手段に記憶された場合には、特定条件に対応した情報に対応して特定設定が設定されるので、特定設定が過剰に設定される不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＨ１において、前記設定条件は、前記第１特定設定を解除する解除条件が成立した場合に設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＨ２。

遊技機ＭＨ２によれば、遊技機ＭＨ１の奏する効果に加え、第１特定設定を解除条件まで設定させた後に第２特定設定を設定させることができるので、第１特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。

遊技機ＭＨ１またはＭＨ２において、前記第２特定設定が設定される場合に設定される第２情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第２情報に更新されたことに基づいて、前記第２特定設定を解除することが可能な第２解除手段を有し、設定される第２情報は、異なる情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＨ３。

遊技機ＭＨ３によれば、遊技機ＭＨ１またはＭＨ２の奏する効果に加え、第２特定設定が設定される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９２６】

＜特徴ＭＩ群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と

、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する制御設定手段と、前記第２制御が設定されている状態で予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御から前記第１制御に切り替えることが可能な切替手段と、を備え、特定の遊技状態において、第１の状況と、その第１の状況よりも前記特定条件が成立した場合の有利度合いが高くなる第２の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＭＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、所定期間の有利状態が設定されている状態で新たな当たりに当選した場合において、有利状態中であればどのタイミングで当たり当選した場合であっても付与される特典が同一であるため、当たり当選したタイミングについて遊技者に興味を持たせることができない単調な遊技となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、同一の有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＩ１によれば、第１の状況の特定の遊技状態であるか、第２の状況の特定の遊技状態であるかに応じて、第２制御から第１制御に切り替えられた場合の有利度合いが可変するので、特定の遊技状態において、第２の状況であるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ１において、少なくとも前記第２の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが高い第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＩ２。

遊技機ＭＩ２によれば、遊技機ＭＩ１の奏する効果に加え、第２の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが高い第１遊技状態に設定されるので、第２の状況となっている間に特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ遊技機ＭＩ１又はＭＩ２において、少なくとも前記第１の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＩ３。

遊技機ＭＩ３によれば、遊技機ＭＩ１又はＭＩ２の奏する効果に加え、第１の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが低い第２遊技状態に設定されるので、第１の状況となっている間に特定条件が成立しないことを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ１からＭＩ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２の状況は、前記第１の状況において前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立し得る状況であることを特徴とする遊技機ＭＩ４。

遊技機ＭＩ４によれば、遊技機ＭＩ１からＭＩ３のいずれかが奏する効果に加え、第１の状況において特定条件が成立する前に第２の判別結果となることを期待させる斬新な遊

技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＭＩ４において、前記制御設定手段は、前記第１制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２制御を設定可能であることを特徴とする遊技機ＭＩ５。
遊技機ＭＩ５によれば、遊技機ＭＩ４の奏する効果に加え、第１制御が設定されている状態において第２の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。
遊技機ＭＩ５において、前記第２制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となった場合に、前記第２制御が重複して設定されることを回避する回避手段と、前記第２制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となった場合に、前記第２の判別結果となったことを示す特定情報を前記特定条件が成立するまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第１の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されていない状況であり、前記第２の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されている状況であることを特徴とする遊技機ＭＩ６。
遊技機ＭＩ６によれば、遊技機ＭＩ５の奏する効果に加え、特定情報が記憶手段に対して記憶されることを１つの目標として特定の遊技状態における遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＭＩ６において、前記制御設定手段は、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御を設定可能であることを特徴とする遊技機ＭＩ７。
遊技機ＭＩ７によれば、遊技機ＭＩ６の奏する効果に加え、記憶手段に対して特定情報が記憶されていれば、特定の遊技状態において特定条件が成立して第１制御に切り替えられたとしても、即座に第２制御が設定されるため、特定条件の成立後も第２制御を維持することができるという効果がある。
遊技機ＭＩ７において、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したことに基づいて前記第２制御が設定された後の状態は、前記特定条件の成立前よりも、前記特定条件が成立し難くなる構成であることを特徴とする遊技機ＭＩ８。
遊技機ＭＩ８によれば、遊技機ＭＩ７の奏する効果に加え、特定条件の成立に基づいて第２制御が設定された場合、特定条件が成立し難い状態を形成するため、第２制御が長く継続し易い有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７９２７】
＜特徴ＭＪ群＞
所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第１の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する第１制御設定手段と、第２の設定条件の成立に基づいて、前記第１状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第３制御と、その第３制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる制御であって前記第１状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第４制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する第２制御設定手段と、少なくとも前記第１制御設定手段により前記第２制御が設定され、前記第２制御設定手段により前記第４制御が設定される第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御を前記第１制御に切り替える切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＭＪ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６

６号公報）。しかしながら、有利状態が所定期間継続し、終了条件が成立した場合には、有利状態から通常状態へと移行してしまうため、状態の移行内容が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＪ１によれば、第２制御と第４制御との両方が設定されている第１遊技状態において特定条件が成立した場合に、第４制御を維持したまま第２制御のみを第１制御に切り替えることができる斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ１において、前記第１遊技状態において前記切替手段により前記第１制御に切り替えられた場合に、前記第１遊技状態よりも有利度合いが高い状態を形成する構成であることを特徴とする遊技機ＭＪ２。

遊技機ＭＪ２によれば、遊技機ＭＪ１の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行され難くなる制御に切り替えられたにもかかわらず有利度合いが高くなるという斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ１又はＭＪ２において、前記第１遊技状態において前記特定条件とは異なる第２特定条件が成立したことに基づいて、前記第４制御を前記第３制御に切り替える第２切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＪ３。

遊技機ＭＪ３によれば、遊技機ＭＪ１又はＭＪ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において特定条件が成立すると第４制御を維持したまま第１制御に切り替わる一方で、第２特定条件が成立すると、第２制御を維持したまま第３制御に切り替わるという、極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ１からＭＪ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、その第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、第１の可変パターンで前記可変手段が可変される第１可変遊技と、前記第１の可変パターンよりも遊技球が前記入球手段へと入球し易くなる第２の可変パターンで前記可変手段が可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第２制御は、前記第１制御よりも前記第１の判別結果となる確率が高くなる制御と、前記第１制御よりも前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定され易くなる制御と、のうちどちらかであることを特徴とする遊技機ＭＪ４。

遊技機ＭＪ４によれば、遊技機ＭＪ１からＭＪ３のいずれかが奏する効果に加え、第２制御では、第１制御よりも、可変遊技が実行される確率が高くなるか、または入球手段へと入球し易い種別の可変遊技が実行され易くなるので、第２制御が設定された場合に遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ４において、前記第２制御は、前記第１制御よりも前記第１の判別結果となる確率が高くなる制御であり、前記第４制御は、前記第３制御よりも前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定され易くなる制御であることを特徴とする遊技機ＭＪ５。

遊技機ＭＪ５によれば、遊技機ＭＪ４の奏する効果に加え、切替手段により第１制御に切り替えられると、第２可変遊技が決定され易くなる制御が維持されたまま、第１の判別結果となる確率が低下するという極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ５において、少なくとも前記第１遊技状態において前記特定条件とは異なる

第３特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御を前記第１制御に切り替え、前記第４制御を前記第３制御に切り替える第３切替手段と、前記第１制御と前記第４制御とに設定される第２遊技状態において前記特定条件とも前記第３特定条件とも異なる第４特定条件が成立したことに基づいて、前記第４制御を前記第３制御に切り替える第４切替手段と、を備え、前記第３特定条件は、前記第４特定条件よりも成立し易い条件であることを特徴とする遊技機ＭＪ６。

遊技機ＭＪ６によれば、遊技機ＭＪ５の奏する効果に加え、第１遊技状態よりも第２遊技状態の方が、第１制御と第３制御とに設定される不利な状態へと移行する可能性が低くなるため、第１遊技状態において特定条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＭＪ６において、前記第１遊技状態において第３特定条件が成立した時点で所定の設定条件が成立している場合に、前記第３切替手段による切り替え後に前記第２遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＪ７。

遊技機ＭＪ７によれば、遊技機ＭＪ６の奏する効果に加え、第１遊技状態において所定の設定条件が成立した後で第３特定条件が成立することを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ７において、前記第２制御設定手段は、前記第３制御に設定される状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記第４制御を設定可能であり、前記所定の設定条件は、前記第１遊技状態において前記第３特定条件が成立するよりも前に前記第１の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＭＪ８。

遊技機ＭＪ８によれば、遊技機ＭＪ７の奏する効果に加え、第１遊技状態において第３特定条件が成立するよりも前に判別手段の判別結果が第１の判別結果となることを遊技者に期待させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７９２８】

＜特徴ＭＫ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第１演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第２特定設定を設定可能であり、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第１演出の演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＭＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出の内容に基づいて当たり当選したか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、変動演出の内容によって抽選結果を遊技者に予測させることは可能であるが、当たり当選の有無以外の情報に基づいて変動演出

の演出態様を可変させていないため、当たり当選の有無以外の要素によって遊技内容を可変させることが可能に構成された遊技機では、変動演出の内容に遊技者が興味を持たなくなってしまう虞があった。

また、従来型の遊技機では、当たり当選した場合に付与される特典の内容として、有利度合いの異なる特典を設定可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。しかしながら、付与される特典の内容や、当たり当選時における有利状態の設定有無に関わらず、抽選結果が当たりであることを示唆可能な変動演出として同一の演出が実行されるため、場合によっては当たり当選したことによって遊技者に不利な遊技を実行させてしまうにも関わらず、当たり当選を祝福する変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、当たり当選した場合に付与される特典の内容と、遊技状況とに基づいて変動演出の演出内容を決定可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＫ１によれば、特定の判別結果となることを示すための第１演出の演出態様を、記憶手段に記憶されている情報に基づいて決定することができるため、同一の特定遊技が実行される場合であっても、異なる演出態様の第１演出を実行することが可能となる。よって、第１演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容だけで無く記憶手段に記憶されている情報も把握することが可能となるため、遊技者が興味を持つ演出を実行することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＫ１において、前記特定遊技実行手段により前記特定遊技が実行される場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＭＫ２。

遊技機ＭＫ２によれば、遊技機ＭＫ１の奏する効果に加え、特定遊技が実行される場合に記憶手段に記憶されている情報が消去されることから、第１特定設定が設定されている状態にて実行される第１演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容と、消去されてしまう情報の内容と、を遊技者に予測させることが可能となる。よって、実行される第１演出の演出態様に基づいて特定遊技が実行されることを期待させたり、特定遊技が実行されないことを期待させたりすることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＫ２において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が第１状態である場合に前記第１演出として遊技者に有利であることを示すための第１演出態様と、前記１状態とは異なる第２状態である場合に遊技者に不利であることを示すための第２演出態様と、を決定可能であることを特徴とする遊技機ＭＫ３。

遊技機ＭＫ３によれば、遊技機ＭＫ２の奏する効果に加え、第１演出態様で第１演出が実行された場合には、特定遊技が実行されることを遊技者に期待させながら第１演出を実行し、第２演出態様で第１演出が実行された場合には、特定遊技が実行されないことを遊技者に期待させながら第１演出を実行することができる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができるという効果がある。

【７９２９】

＜特徴ＭＬ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第１演出と、前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果となることを示唆可能な第２演出とを実行可能な演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果が前記第２判別結果となったことに基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手

段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第２特定設定を設定可能であり、前記演出実行手段は、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記第１演出を実行させた後に前記第２演出を実行させる第１特定演出と、前記第２演出を実行させた後に前記第１演出を実行させる第２特定演出と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＭＬ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

このような従来型の遊技機では、当たり当選した場合において、特典遊技の終了後に有利状態を設定する第１特典、又は、特典遊技の終了後に有利状態が設定されない第２特典を付与可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。

さらに、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出によって当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測させる楽しみを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、当たり当選した場合のみ特典遊技の終了後に有利状態を設定可能に構成していることから、変動演出によって、当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測可能に構成したとしても、当たり当選していないことが報知された場合には、実行される変動演出の内容に関わらず、特典が付与されないことが確定してしまうため、演出効果が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＬ１によれば、判別手段の判別結果に基づいて、第１演出と第２演出の実行順序を切り替えた特定演出を実行することができるため、先に実行される側の演出結果によって後に実行され得る演出の結果が事前に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、実行される演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができ、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＬ１において、前記遊技機は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記第２判別結果である場合よりも前記第２特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＭＬ２。

遊技機ＭＬ２によれば、遊技機ＭＬ１の奏する効果に加え、実行される演出の後半にて判別手段による判別結果を報知し易くすることができるため、実行される演出に対して遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＬ１又はＭＬ２において、前記遊技機は、前記第１特定設定が設定されている期間と、前記第２特定設定が設定されている期間とで、同一の有利状態を付与可能に構成しており、前記演出実行手段は、前記特定の判別結果として、前記特定遊技の終了後に前記第１特定設定が設定される判別結果となった場合には、前記第１演出と前記第２演出との演出期間の少なくとも一部が重複する第３特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＭＬ３。

遊技機ＭＬ３によれば、遊技機ＭＬ１又はＭＬ２の奏する効果に加え、第３特定演出が実行された場合には、何れの特典も付与されることを分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることが出来るという効果がある。

【７９３０】
＜特徴ＭＭ群＞
判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記判別情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による事前判別結果に基づいた事前演出を実行することが可能な事前演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与する特典付与手段と、記憶手段に記憶されている前記情報に対応した示唆演出を実行することが可能な示唆演出実行手段と、を有し、前記示唆演出実行手段は、前記事前演出実行手段により実行されている前記事前演出が所定の条件を満たす場合に、特定の示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＭＭ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報が所定数を上限に記憶される構成を有し、抽選条件が成立した場合に、記憶された抽選情報を用いて当否が抽選され、その抽選結果が停止表示され、停止表示された抽選結果が当たり当選である場合に特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
さらに、当否抽選に用いられるよりも前に記憶されている抽選情報を事前判別し、事前判別結果を示唆可能な示唆演出を実行することにより、当たり当選の期待度を示す演出の実行期間をより長くすることで演出効果を高める構成が提案されていた。しかしながら、従来型の遊技機では、示唆演出により当たり当選の期待度のみが遊技者に報知されるため、例えば、抽選情報に基づく抽選の結果として当たり当選以外の抽選結果によって遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機においては、示唆演出の演出内容に対する遊技者の興味が低下してしまう虞があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＭＭ１によれば、事前演出と示唆演出とを対応させて特定の示唆演出を実行させることができるので、特定の示唆演出と事前演出とを関連して報知することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＭＭ１において、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第２特定設定を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＭＭ２。
遊技機ＭＭ２によれば、遊技機ＭＭ１の奏する効果に加え、第１特定設定に引き続き第２特定設定が設定されるので、第１特定設定が継続して長く設定されているかのように思わせ易くできるという効果がある。
遊技機ＭＭ１またはＭＭ２において、前記示唆演出実行手段は、前記第１特定設定が解除される場合に示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＭＭ３。
遊技機ＭＭ３によれば、遊技機ＭＭ１またはＭＭ２の奏する効果に加え、第１特定設定が解除される場合に記憶手段に記憶されている情報に対応する示唆演出が実行されるので、示唆演出により設定される第２特定設定の情報を報知でき、遊技の興趣を向上できると

いう効果がある。
【７９３１】
＜特徴ＭＮ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記第１特定設定が設定されている場合に、前記判別手段により前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果と第１回数判別されたことに基づいて前記第１特定設定を解除させることが可能な第１解除手段と、特定条件の成立に基づいて、前記第１回数を増加させる演出を実行させることが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＮ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。さらに、特典遊技の終了後に遊技者に有利となる有利状態を設定可能に構成されているものがある（例えば、特開２０１５－１３０７５号公報）。また、このような遊技機においては、予め定められた特定の終了条件が成立した場合に有利状態が終了するように構成しているため、有利状態が終了するタイミングを遊技者に容易に把握されてしまい、有利状態の終了が近づくにつれ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することで、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。
遊技機ＭＮ１によれば、特定条件が成立することで、第１回数が増加される演出がされるので、特定条件が成立することで、第１特定設定が設定される期間を長くさせる期待を持たせることができ、特定の判別結果だけでなく、特定条件が成立するか否かにも興味を持たせて遊技を行わせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＭＮ１において、前記特定条件は、前記判別手段により第２特定設定が設定されるための第２判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＮ２。
遊技機ＭＮ２によれば、遊技機ＭＮ１の奏する効果に加え、第２判別結果と判別手段により判別されることで特定条件が成立することが可能にされるので、特定の判別結果以外にも、遊技の状態が可変されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＭＮ１またはＭＮ２において、前記判別手段により前記第２判別結果と判別されることに基づいて前記第２特定設定を設定させるための情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて第２特定設定を設定することが可能な第２設定手段と、前記特殊判別結果と第２回数判別されたことに基づいて前記第２特定設定を解除させる第２解除手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＮ３。
遊技機ＭＮ３によれば、遊技機ＭＮ１またはＭＮ２の奏する効果に加え、第２特定設定が設定された場合に、特殊判別結果が第２回数判別されたことで第２特定設定が解除されることで、第１特定設定が再度設定されたかのように思わせることができ、第１特定設定が長く設定されているかのように思わせることができるという効果がある。
遊技機ＭＮ１からＭＮ３のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記記憶手段に記憶された情報に対応した前記第２回数に基づいて前記第１回数が増加したことを示すための演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＭＮ４。
遊技機ＭＮ４によれば、遊技機ＭＮ１からＭＮ３のいずれかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報に対応した第２回数に基づいて演出が実行されるので、特殊判別結果となる回数を第２回数と対応させて識別させることができるという効果がある。
遊技機ＭＮ１からＭＮ４のいずれかにおいて、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第２特定設定を設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＮ５。
遊技機ＭＮ５によれば、遊技機ＭＮ１からＭＮ４のいずれかの奏する効果に加え、第１

特定設定に引き続き第２特定設定がされるので、第１特定設定が継続して設定されているかのように見せやすくできるという効果がある。

【７９３２】

＜５０８０系の特徴群その２＞

＜特徴ＮＡ群＞外れろ演出

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、１の図柄を動的表示させ、その１の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、その有利状態である場合に、前記特定の組み合わせ以外となるように前記１の図柄以外が停止表示されるように示唆することが可能な第１示唆実行手段と、前記有利状態である場合に、前記特定の組み合わせとなるように前記１の図柄が停止表示されるように示唆することが可能な第２示唆実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＡ１によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＡ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記第２遊技状態が設定されている状態において、前記第１示唆実行手段により示唆が実行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＡ２。

遊技機ＮＡ２によれば、遊技機ＮＡ１の奏する効果に加え、第２遊技状態である場合に、第１示唆態様による示唆が実行可能にされることで、遊技者に第１示唆態様により、遊技状態を識別させることが可能にでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＡ１またはＮＡ２において、前記第１示唆実行手段は、前記特定の組み合わせで図柄が表示された場合に、遊技者に不利となる特定の設定がされる場合に、示唆を実行することが可能なものであることを特徴とする遊技機ＮＡ３。

遊技機ＮＡ３によれば、遊技機ＮＡ１またはＮＡ２の奏する効果に加え、遊技者に不利となる特定の設定がされることを回避されるように第１示唆実行手段によりされる示唆態様により期待することができ、特定の組み合わせとなった後の状態も合わせて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９３３】

＜特徴ＮＡ群変形例＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させる

ことが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、１の図柄を動的表示させ、その１の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第１示唆態様を実行する第１状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利となる第２示唆態様を実行する第２状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＡＱ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、当否抽選が当り当選であることを示す演出結果が表示されることを遊技者に期待させるためだけの変動演出が実行されることになるため、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＡＱ１によれば、第１条件が成立している場合に、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９３４】

＜特徴ＮＢ群＞

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記表示手段に表示される表示態様を第１表示態様から複数の表示態様に可変させることが可能な表示可変手段と、第１条件の成立に基づいて前記第１表示態様に表示態様を可変させることが可能な第１表示態様可変手段と、前記複数の表示態様のうち、特定の表示態様に可変された場合に、前記第１条件の成立に基づいて前記第１表示態様へ可変させることを規制することが可能な規制手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＢ１によれば、第１表示態様から複数の表示態様に可変させ、第１条件が成立すると、第１表示態様に戻って表示される構成である一方で、特定の表示態様が表示されると、第１条件が成立したとしても、第１表示態様に戻って表示がされないので、所定の表示態様から切り替わって表示される表示態様の順序をランダムにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＢ１において、前記第１表示態様および複数の表示態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で表示されるものであることを特徴とする遊技機ＮＢ２。
遊技機ＮＢ２によれば、遊技機ＮＢ１の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＮＢ１またはＮＢ２において、前記第１条件は、前記複数の表示態様のうち、１の表示態様である所定の表示態様が表示されている状態で成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＮＢ３。
遊技機ＮＢ３によれば、遊技機ＮＢ１またはＮＢ２の奏する効果に加え、所定の表示態様が表示されることで第１表示態様の戻ることができ、周期性のある表示をすることができ、遊技を分かり易くできるという効果がある。
遊技機ＮＢ１またはＮＢ２において、判別を実行可能な判別手段を有し、前記演出態様は、前記判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示した後に、前記判別結果を示すための態様で表示させることが可能に構成されており、前記第１条件は、前記識別情報が前記判別結果を示すための態様で表示されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＢ４。
遊技機ＮＢ４によれば、遊技機ＮＢ１またはＮＢ２の奏する効果に加え、１の判別結果を遊技者に報知する毎に、第１表示態様へと移行させることができ、遊技者に周期的に判別結果を報知することができるという効果がある。
【７９３５】
＜特徴ＮＢ変形例＞
第１演出態様を実行可能な第１演出態様実行手段と、前記第１演出態様とは異なる第２演出態様を実行可能な第２演出態様実行手段と、を有した遊技機において、第１条件の成立に基づいて前記第１演出態様と前記第２演出態様とを同期させた演出として実行させることが可能な同期演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＢＱ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。
しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＢＱ１によれば、第１条件の成立に基づいて第１演出態様と第２演出態様とが同期させて実行されるので、第１条件の成立を第１演出態様と第２演出態様とを組み合わせた態様より識別することが可能となり、第１演出態様と第２演出態様とを組み合わせた態様に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＮＢＱ１において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、前記第１演出態様は、前記識別情報が動的表示される期間に前記判別結果に基づいた演出が実行されるものであり、前記第２演出態様は、前記第１演出態様とは独立して決定された演出態様を前記識別情報が動的表示される期間に実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＢＱ２。
遊技機ＮＢＱ２によれば、遊技機ＮＢＱ１の奏する効果に加え、第２演出態様は、第１演出態様とは独立して決定された演出態様を識別情報が動的表示されている期間に実行可

能にされているので、判別結果に基づいた第１演出態様と、組み合わせて独立して決定された第２演出態様とで、識別情報が動的表示される期間に実行される演出を多様にすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＢＱ１またはＮＢＱ２において、前記第１演出態様は、前記識別情報に対応した図柄を所定方向に動的表示させる演出が含まれているものであり、前記第１条件の成立に基づいて、前記図柄を動的表示させる方向を可変させることで前記第２演出態様と同期させる演出とさせることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＮＢＱ３。

遊技機ＮＢＱ３によれば、遊技機ＮＢＱ１またはＮＢＱ２の奏する効果に加え、第１演出態様における図柄の動的表示方向を第２演出態様に同期させるように可変させることで第１条件の成立を報知することが可能となり、図柄の動的表示方向が可変されることを期待して遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９３６】

＜特徴ＮＣ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための態様で第１識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１設定を設定可能な第１設定手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果が特定の第２判別結果であることに基づいて第２設定を設定することが可能な第２設定手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態が設定された場合に、前記特定の第２判別結果と判別される確率を高く設定することが可能な確率設定手段と、前記第１遊技状態が設定されている場合に、前記特定の第２判別結果が判別されたことに基づいて次に前記識別情報が停止表示されるタイミングに基づいて特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記第２遊技状態が設定される場合に、前記識別情報の停止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するまでの期間に演出を実行することができる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、演出が抽選結果を報知するためのものに偏りがちで遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＣ１によれば、識別情報が停止表示されるタイミングで特定演出がされることで、特定の第２判別結果に基づくものか、第２遊技状態が設定されたものかを予測させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＣ１において、前記遊技状態設定手段は、前記識別情報の動的表示期間が終了した場合に、特定条件が成立していることに基づいて前記第２遊技状態を設定することが可能にされ、前記特定演出実行手段は、特定条件が成立している場合に前記識別情報の停止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＮＣ２。

遊技機ＮＣ２によれば、遊技機ＮＣ１の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されるタイミングに合わせて特定演出を実行させることができ、特定演出が実行されたことで、第２遊技状態が設定されたことを期待させることができ、遊技を継続して実行させることができるという効果がある。

【７９３７】

＜特徴ＮＤ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機ＮＤ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＤ１によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。
遊技機ＮＤ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＮＤ２。
遊技機ＮＤ２によれば、遊技機ＮＤ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変されることで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。
遊技機ＮＤ１またはＮＤ２において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機ＮＤ３。
遊技機ＮＤ３によれば、遊技機ＮＤ１またはＮＤ２の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。
遊技機ＮＤ２またはＮＤ３において、前記可変手段は、前記操作手段が操作された回数に基づいて前記演出に対応した情報を複数回、可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＤ４。
遊技機ＮＤ４によれば、遊技機ＮＤ２またはＮＤ２の奏する効果に加え、操作手段が操作された回数によって、複数回情報を可変させることができるので、操作手段を複数回遊技者に操作させることができ、操作手段を操作した遊技の興趣をより向上できるという効果がある。
遊技機ＮＤ１からＮＤ４において、前記判別手段により特定の判別結果が判別されることに基づいて前記演出決定手段により決定される演出の種類を増加させること可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＤ５。
遊技機ＮＤ５によれば、遊技機ＮＤ１からＮＤ４のいずれかの奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されることに基づいて決定される演出の種類を増加させることができることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７９３８】
＜特徴ＮＤ群変形例＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した

遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、更新条件の成立に基づいて、複数の演出態様のうち、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様を選択することが可能な選択手段と、特定条件の成立に基づいて、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様として、特定の組み合わせの演出態様を選択可能に設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＤＱ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＤＱ１によれば、特定条件の成立により、特定の組み合わせの演出態様を選択可能にさせることができるので、更新条件が成立されて選択される演出態様が可変する構成に加えて、意外性のある演出を実行させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９３９】

＜特徴ＮＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立することに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記特定条件が成立可能な期間であることを示唆可能な示唆態様を前記表示手段に表示させることが可能な示唆手段と、を有し、前記演出実行手段は、表示された前記示唆態様に対応した演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＥ１によれば、特定条件が成立する前に表示される示唆態様に対応した演出を実行可能にされているので、遊技者に特定条件が成立する前から実行される演出の内容について期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＥ１において、前記示唆態様は、複数の示唆態様より１の示唆態様が決定されるものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定の示唆態様が第１態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＥ２。

遊技機ＮＥ２によれば、遊技機ＮＥ１の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後にも第１態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＥ１またはＮＥ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条

件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第２示唆態様が表示されている期間に、前記操作手段が操作された場合に、前記第２示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機ＮＥ３。

遊技機ＮＥ３によれば、遊技機ＮＥ１またはＮＥ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後にも第２示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９４０】

＜特徴ＮＦ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第１演出態様とその第１演出態様とは異なる第２演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第１演出態様と前記第２演出態様とを組み合わせた条件が第１条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機ＮＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＦ１によれば、第１演出態様と第２演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＦ１において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第１演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機ＮＦ２。

遊技機ＮＦ２によれば、遊技機ＮＦ１の奏する効果に加え、第１演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第１演出態様が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＮＦ２において、前記第２演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機ＮＦ３。

遊技機ＮＦ３によれば、遊技機ＮＦ２の奏する効果に加え、第２演出態様が停止表示態様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、１の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第１条件の成立を期待させ、第１演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機ＮＦ３において、前記第１条件は、前記第１演出態様が実行される期間と、前記第２演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＦ４。

遊技機ＮＦ４によれば、遊技機ＮＦ３の奏する効果に加え、１の判別結果を示す組み合

わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第１条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第１演出態様が実行される期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９４１】

＜特徴ＮＧ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報が記憶されたことに対応して識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が表示されたことに基づいて演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行された演出態様が特定演出態様に可変されたタイミングに対応した報知態様を実行させることが可能な報知実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、始動口に遊技球が入球した際に、抽選結果の報知をするための演出が実行されており、新たな抽選結果をすぐに報知できない場合に、抽選が実行される権利が保留され、保留されていることを示す図柄が表示される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、保留されていることを示す図柄が表示されるのみであり、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＧ１によれば、識別図柄が表示されたことに基づいて実行された演出態様が特定演出態様に可変するタイミングに興味を持たせることができ、判別手段の判別結果以外にも興味を持たせることで、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＧ１において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記演出態様実行手段は、前記事前判別手段による判別結果に基づいて前記演出態様の実行をするものであることを特徴とする遊技機ＮＧ２。

遊技機ＮＧ２によれば、遊技機ＮＧ１の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいて演出態様の実行がされるので、演出態様が実行されることで事前判別手段による判別結果に対して興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＮＧ１またはＮＧ２において、前記演出態様は、その演出態様が実行された際に判別された前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されるまでの期間表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＧ３。

遊技機ＮＧ３によれば、遊技機ＮＧ１またはＮＧ２の奏する効果に加え、対応する識別情報が動的表示されるまでの期間で演出態様が表示されるので、演出態様が表示されていることで、その後に実行されている識別情報の動的表示の報知される判別結果について期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９４２】

＜特徴ＮＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した

遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に複数の絵柄を表示させることが可能な絵柄表示手段と、その絵柄表示手段により表示された複数の絵柄のうち、１の絵柄を決定することが可能な絵柄決定手段と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄に対応した演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＨ１によれば、複数の絵柄のうち、決定された絵柄に対応した演出が実行されることで、どの絵柄が決定されるかに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＨ１において、前記複数の絵柄が表示される場合に、１の絵柄に対して複数の図柄のうち、１の図柄を表示させることが可能な図柄表示手段と、前記図柄が表示された場合に、表示された図柄とその図柄表示された前記絵柄とに対応した情報を決定することが可能な情報決定手段と、を有し、前記演出実行手段は、情報決定手段により決定された情報に対応した演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＨ２。

遊技機ＮＨ２によれば、遊技機ＮＨ１の奏する効果に加え、図柄と絵柄との組み合わせに対応した情報に基づいた演出が実行されるので、遊技者に絵柄と図柄との組み合わせについて興味を持たせて実行される演出態様を事前に予測させることができるという効果がある。

遊技機ＮＨ２において、前記絵柄とは異なる第２絵柄を表示させることが可能な第２絵柄表示手段と、その第２絵柄表示手段により表示された複数の第２絵柄のうち、１の第２絵柄を決定することが可能な第２絵柄決定手段と、前記第２絵柄決定手段により決定された前記第２絵柄と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄とに対応した複合演出を実行することが可能な複合演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＨ３。

遊技機ＮＨ３によれば、遊技機ＮＨ２の奏する効果に加え、絵柄と第２絵柄との組合せに対応した複合演出を実行することができるため、さらにバリエーションに富んだ演出を実行させることができるという効果がある。

【７９４３】

＜特徴予備＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１示唆態様と、その第１示唆態様とは異なる第２示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第１示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記特典として第１特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第２示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第１特典と、前記第１特典とは異なる第２特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実

行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＫ１によれば、第１示唆態様が示唆されている状態と第２示唆態様が示唆されている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＮＫ１において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第２示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＫ２。
遊技機ＮＫ２によれば、遊技機ＮＫ１の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第２示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＮＫ２において、前記第２示唆態様が示唆されるタイミングにより前記特定の判別結果を示す態様が表示された場合に前記第２特典が付与される確率が異なるように設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＫ３。
遊技機ＮＫ３によれば、遊技機ＮＫ１またはＮＫ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が示唆されるタイミングにより第２特典が付与される確率が異なるので、第２示唆態様が実行されるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。
遊技機ＮＫ１からＮＫ３のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第１示唆態様から前記第２示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＫ４。
遊技機ＮＫ４によれば、遊技機ＮＫ１からＮＫ３のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９４４】

＜特徴ＮＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機ＮＩ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＩ１によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。

遊技機ＮＩ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＮＩ２。

遊技機ＮＩ２によれば、遊技機ＮＩ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変されることで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機ＮＩ１またはＮＩ２において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機ＮＩ３。

遊技機ＮＩ３によれば、遊技機ＮＩ１またはＮＩ２の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。

【７９４５】

＜特徴ＮＪ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により判別された事前判別結果に基づいた演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、移行条件の成立に基づいて第１遊技状態よりも前記特定の判別結果と判別される確率が高く設定される第２遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記移行条件の成立に基づいて前記演出態様を実行させることが可能な特定設定を実行可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選が開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して，遊技の興趣が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＪ１によれば、移行条件の成立により演出態様が実行されるように特定設定が設定されることで、特定の判別結果と判別される確率が可変することに対応した演出態様を実行することができ、遊技者に正確な事前判別の結果を報知することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＪ１において、前記情報記憶手段に記憶された前記情報毎に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段を有し、前記演出態様実行手段は、前記識別

図柄表示されるタイミングに基づいて前記識別図柄を可変させる演出を前記演出態様として実行することが可能にされ、前記特定設定は、表示されている前記識別図柄が新たに表示されたものとする設定を実行させるものであることを特徴とする遊技機ＮＪ２。

遊技機ＮＪ２によれば、遊技機ＮＪ１の奏する効果に加え、移行条件の成立に基づいて表示されていた識別図柄が新たに表示されたものとする設定がされることで、演出態様実行手段により識別図柄を可変させ易くでき遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＪ２において、前記移行条件が成立する前に特定遊技が実行されるものであり、前記特定遊技が開始されることに基づいて可変されていた前記識別図柄は、通常の識別図柄に可変されて表示されるものであることを特徴とする遊技機ＮＪ３。

遊技機ＮＪ３によれば、遊技機ＮＪ２の奏する効果に加え、特定遊技中は、識別図柄が通常の識別図柄で表示されることで、第２遊技状態で事前判別されて可変されていた識別図柄が第１遊技状態に移行しても継続して表示されて、実際の判別と異なる事前判別結果が誤って報知される不具合を抑制できるという効果がある。

【７９４６】

＜特徴ＮＬ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段の特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有する遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その前記操作手段を操作されることに基づいて第１演出とその第１演出とは異なる第２演出とを実行可能な演出実行手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて前記第１演出の態様と前記第２演出の態様とを決定することが可能な演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＬ１。

遊技機ＮＬ１によれば、第１演出と第２演出との態様が判別手段による判別結果に基づいて決定されるので、操作手段を操作して、第１演出と第２演出との組み合わせから早期に判別結果を予測することが可能となり、操作手段を操作した遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＬ１において、前記第１演出と前記第２演出とが実行された後に、前記操作手段が操作されたことに基づいて新たに前記演出決定手段により決定された態様で前記第１演出の態様と前記第２演出の態様とを可変させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機ＮＬ２。

遊技機ＮＬ２によれば、遊技機ＮＬ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで実行されている第１演出の態様と第２演出の態様とを可変させることができるので、操作手段を連続して操作することへの意欲を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＮＬ２において、前記第１演出の演出態様として、少なくとも第１演出態様と、第２演出態様とを含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な第１演出態様決定手段と、前記第２演出の演出態様として、少なくとも第３演出態様と、第４演出態様とを含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な第２演出態様決定手段と、を有し、前記第１演出態様と、前記第３演出態様とが決定された場合と、前記第１演出態様と、前記第４演出態様とが決定された場合とで、前記特典付与手段により前記特典が付与される期待度を異ならせて報知可能であることを特徴とする遊技機ＮＬ３。

遊技機ＮＬ３によれば、遊技機ＮＬ２の奏する効果に加え、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを組み合わせることによって、特典付与の期待度を異ならせた演出を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【７９４７】

＜特徴ＮＯ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、１の図

柄を動的表示させ、その１の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させる可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第１示唆態様を実行する第１状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第２示唆態様を実行する第２状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＯ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＯ１によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＯ１において、前記１の図柄を停止表示させた後に、停止表示された図柄の組み合わせと異なる組み合わせとなるように異なる図柄を表示させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機ＮＯ２。

遊技機ＮＯ２によれば、遊技機ＮＯ１の奏する効果に加え、１の図柄を停止表示させて所定の図柄の組み合わせが表示された後に、可変手段により異なる組み合わせとなるように図柄が可変されることが可能にされているので、一度、特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示された後にも、組み合わせが可変することを期待させて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＯ１またはＮＯ２において、前記特定の組み合わせとなった後に設定情報を設定することが可能な設定手段と、前記設定情報に対応して第１状態または第２状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＮＯ３。

遊技機ＮＯ３によれば、遊技機ＮＯ１またはＮＯ２の奏する効果に加え、特定の組み合わせとなることで第１状態と第２状態とを切り替えて設定することが可能であるので、特定の組み合わせとなった場合に設定される設定情報に興味を持たせて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９４８】

＜特徴ＮＰ群＞

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された後に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１演出パターンで第１演出態様を実行させることが可能な第１演出態様実行手段と、前記第１演出パターンとは異なる第２演出パターンで第２演出態様を実行させることが可能な第２演出態様実行手段と、特定条件の成立に基づいて前記第２演出態様が実行される演出パターンを可変させることが可能な演出パターン可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利

となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＰ１によれば、特定条件が成立することで第２演出態様が実行される演出パターンが可変されるので、同様の演出パターンが繰り返されて遊技者が飽きてしまう不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＰ１において、前記第２演出態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で実行される背景演出で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＮＰ２。

遊技機ＮＰ２によれば、遊技機ＮＰ１の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＮＰ１またはＮＰ２において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段による判別結果を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別した事前判別情報に基づいて前記第１演出態様と前記第２演出態様との演出パターンを特定の演出パターンに設定することが可能な演出パターン設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＰ３。

遊技機ＮＰ３によれば、遊技機ＮＰ１またはＮＰ２の奏する効果に加え、第１演出態様と第２演出態様との演出パターンの組み合わせにより事前の判別結果を識別でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９４９】

＜特徴ＮＱ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１示唆態様と、その第１示唆態様とは異なる第２示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第１示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記特典として第１特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第２示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第１特典と、前記第１特典とは異なる第２特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＱ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＱ１によれば、第１示唆態様が示唆されている状態と第２示唆態様が示唆されている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果

への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＱ１において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第２示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＱ２。

遊技機ＮＱ２によれば、遊技機ＮＱ１の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第２示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＱ２において、前記第２示唆態様が示唆されるタイミングにより前記特定の判別結果を示す態様が表示された場合に前記第２特典が付与される確率が異なるように設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＱ３。

遊技機ＮＱ３によれば、遊技機ＮＱ１またはＮＱ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が示唆されるタイミングにより第２特典が付与される確率が異なるので、第２示唆態様が実行されるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。

遊技機ＮＱ１からＮＱ３のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第１示唆態様から前記第２示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＱ４。

遊技機ＮＱ４によれば、遊技機ＮＱ１からＮＱ３のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９５０】

＜特徴ＮＲ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、前記演出決定手段により演出が決定された場合に決定された演出に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出決定手段により前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する演出が決定された場合に、決定された演出の態様を異ならせた演出を実行させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＲ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＲ１によれば、同じ演出が複数回決定された場合に、異なる演出態様に可変させて実行されるので、遊技者が同じ演出態様を複数回実行されることで遊技に飽きてしまうという不具合を抑制して遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＲ１において、前記演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別は

、特定条件の成立に基づいて増加されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＲ２。
遊技機ＮＲ２によれば、遊技機ＮＲ１の奏する効果に加え、特定条件が成立することで演出決定手段により決定されることが可能な演出の数が増えていくので、遊技者に同じ演出が実行される頻度を低減することができるという効果がある。
遊技機ＮＲ１またはＮＲ２において、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を示唆することが示唆手段を有することを特徴とする遊技機ＮＲ３。
遊技機ＮＲ３によれば、遊技機ＮＲ１またはＮＲ２の奏する効果に加え、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を容易に把握できるので、再度決定された場合にどの演出が決定されたのかを分かり易くできるという効果がある。

【７９５１】
＜特徴ＮＳ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第１演出態様とその第１演出態様とは異なる第２演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第１演出態様と前記第２演出態様とを組み合わせた条件が第１条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機ＮＳ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＳ１によれば、第１演出態様と第２演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＳ１において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第１演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機ＮＳ２。
遊技機ＮＳ２によれば、遊技機ＮＳ１の奏する効果に加え、第１演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第１演出態様が実行されることを期待させることができるという効果がある。
遊技機ＮＳ２において、前記第２演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機ＮＳ３。
遊技機ＮＳ３によれば、遊技機ＮＳ２の奏する効果に加え、第２演出態様が停止表示態様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、１の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第１条件の成立を期待させ、第１演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。
遊技機ＮＳ３において、前記第１条件は、前記第１演出態様が実行される期間と、前記第２演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＳ４。
遊技機ＮＳ４によれば、遊技機ＮＳ３の奏する効果に加え、１の判別結果を示す組み合

わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第１条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第１演出態様が実行される期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９５２】

＜特徴ＮＴ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記判別結果に基づいて前記複数の図柄のうち、少なくとも１の図柄の態様を可変させることが可能な図柄可変手段と、その図柄可変手段に図柄の態様が可変されている場合に遊技者に有利となる第１演出と、その第１演出とは異なる第２演出を設定情報に基づいて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＴ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＴ１によれば、図柄の態様が可変された場合に、設定されている設定情報によって有利な第１演出態様と、第２演出態様とが切り替わって実行されるので、判別結果と設定されている設定情報とを合わせて識別させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＴ１において、前記特定の判別結果を示すための組み合わせで図柄が表示された後に、前記設定情報を可変して設定させることが可能な設定手段を有することを特徴とする遊技機ＮＴ２。

遊技機ＮＴ２によれば、遊技機ＮＴ１の奏する効果に加え、特定の判別結果と示すための図柄の組み合わせとなることで、設定情報が新たに設定されるので、特定の組み合わせとなるだけでなく、設定される設定情報に対しても興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＮＴ１またはＮＴ２において、前記設定手段は、前記設定情報として第１設定情報と、その第１設定情報よりも遊技者に不利となる第２設定情報を設定するものであり、演出実行手段は、前記第１設定情報が設定されている場合に、前記第２設定情報が設定されることが決定されている場合に前記第２演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＮＴ３。

遊技機ＮＴ３によれば、遊技機ＮＴ１の奏する効果に加え、遊技者に特定の判別結果となることで不利となる場合に有利な演出が実行されることを抑制して、遊技に対する意欲が低下することを抑制できるという効果がある。

【７９５３】

＜特徴ＮＵ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動

的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定することが可能な演出に対応した示唆情報を表示させることが可能な示唆情報表示手段と、複数の前記示唆情報が表示される場合に、表示される前記複数の示唆情報の表示位置を可変させることが可能な可変手段と、を有することを特徴とする遊技機ＮＵ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＵ１によれば、複数の示唆情報が表示される場合にもその表示位置が可変されることで、遊技者により多くの示唆情報を視認させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機ＮＵ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記示唆情報を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＵ２。

遊技機ＮＵ２によれば、遊技機ＮＵ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した示唆情報を可変させることができ、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機ＮＵ１またはＮＵ２において、前記可変手段は、新たに前記演出決定手段により決定可能な演出が増加することにより前記示唆情報が追加される場合に、前記表示位置を可変させることが可能にされており、遊技者に有利な特典が付与されることが決定されている場合に、特定の前記示唆情報を表示させる位置に表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＵ３。

遊技機ＮＵ３によれば、遊技機ＮＵ１またはＮＵ２の奏する効果に加え、示唆情報の表示される位置により、特典が付与されることを事前に認識させることが可能となり、遊技者に示唆情報が表示される位置に対しても興味を持たせることができるという効果がある。

【７９５４】

＜特徴ＮＶ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、所定のパターンで実行されることが可能な演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出が複数記憶された記憶手段と、その記憶手段に記憶されている複数の前記演出に対応して選択情報を表示させることが可能な選択情報表示手段と、その選択情報表示手段により表示された前記選択情報に対応した報知態様を報知させることが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＶ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＶ１によれば、選択情報に対応して報知態様が報知されるので、複数の選択情報が表示される場合にも、表示されている選択情報の種別を識別し易くでき、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＶ１において、前記報知態様は、前記選択情報に対応する演出における一部の演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＮＶ２。
遊技機ＮＶ２によれば、遊技機ＮＶ１の奏する効果に加え、報知態様により選択情報に対応して実行される演出の内容を判別することができ、実行される演出を早期に把握することができるという効果がある。
遊技機ＮＶ１またはＮＶ２において、表示される前記選択情報が所定の条件を満たす場合に対応する報知態様が報知されるものであることを特徴とする遊技機ＮＶ３。
遊技機ＮＶ３によれば、遊技機ＮＶ１またはＮＶ２の奏する効果に加え、所定の条件を満たしている選択情報の報知態様が報知されるように構成されているので、選択情報に対応する報知態様を識別し易くできるという効果がある。
【７９５５】
＜特徴ＮＷ群＞
情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により前記特典が付与された後に、表示される前記識別図柄のうち、少なくとも１の識別図柄を動的表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＷ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選が開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して，遊技の興趣が低下してしまうという問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＷ１によれば、特典が付与された後に、表示される識別図柄のうち、少なくとも１の識別図柄を動的表示させることで、遊技者に特典が付与された後に記憶されている情報について興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＷ１において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段に判別されるよりも前に判別を実行可能な事前判別手段と、前記特典が付与された後に、前記識別図柄が動的表示された後に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で前記識別図柄が表示されることが可能であることを特徴とする遊技機ＮＷ２。
遊技機ＮＷ２によれば、遊技機ＮＷ１の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されることが可能な識別図柄を動的表示されることで識別でき、事前判別手段による判別結果を見逃すことを抑制できるという効果がある。
遊技機ＮＷ２において、新たに前記識別図柄が表示される場合に、前記事前判別手段に

よる判別結果に基づいた態様で前記識別図柄を表示させることが可能にされ、前記特典が付与される場合に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されている前記識別図柄の態様を前記事前判別手段による判別結果が判別困難となるように可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＷ３。

遊技機ＮＷ３によれば、遊技機ＮＷ２の奏する効果に加え、特典が付与されることを表示されている識別図柄に注意を奪われて気づかない不具合を抑制することができるという効果がある。

【７９５６】

＜特徴ＮＸ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作可能な期間であることを示唆可能な示唆手段と、その示唆手段により示唆される示唆態様に対して前記操作手段が操作された場合に実行されることが可能となる演出に対応した情報を報知することが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＸ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＸ１によれば、前記情報は、特定の表示態様で構成され、その特定の表示態様を可変させることで実行されることが可能な演出態様を報知することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＸ２。

遊技機ＮＸ２によれば、遊技機ＮＸ１の奏する効果に加え、特定の表示態様の態様によって、操作手段を操作した場合に実行される演出を識別できるので、遊技者が操作手段を操作する意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機ＮＸ１またはＮＸ２において、前記示唆手段により示唆される示唆態様と、前記報知手段により報知される情報とを組み合わせて実行されることが可能な演出を識別可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＸ３。

遊技機ＮＸ３によれば、遊技機ＮＸ１またはＮＸ２の奏する効果に加え、示唆態様と報知される情報とを組み合わせることで、報知できる演出の数を増やすことができるという効果がある。

前記示唆態様は、複数の示唆態様より１の示唆態様が決定されるものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定の示唆態様が第１態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＸ２。

遊技機ＮＸ２によれば、遊技機ＮＸ１の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後にも第１態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＸ１またはＮＸ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第２示唆態様が表示されている期間に、前記

操作手段が操作された場合に、前記第２示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機ＮＸ３。

遊技機ＮＸ３によれば、遊技機ＮＸ１またはＮＸ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後にも第２示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９５７】

＜５０８２系特徴群＞

＜特徴ＯＡ群＞（時短状態が長く継続し易い遊技方法と、長く継続し難い遊技方法と、がある）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する制御設定手段と、前記第２制御が設定される状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御から前記第１制御に切替可能な切替手段と、を備え、前記第２制御が設定されている場合に、第１の遊技方法で遊技を行った方が、前記第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法で遊技を行うよりも、前記特定条件が成立するまでの期間が長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（例えば、遊技球の発射方向）を異ならせることで、遊技にメリハリをつけ、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に遊技方法が固定化されてしまい、遊技者が遊技方法を選択する余地がなく、遊技者の興趣を向上させ難くなってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＯＡ１によれば、第２制御が設定されている場合に、第１の遊技方法で遊技を行うか、第２の遊技方法で遊技を行うかによって第１制御に切り替えられるまでの期間の長さを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１において、前記第２制御が設定される第１遊技状態では、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第２の遊技方法で遊技を行った方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ２。

遊技機ＯＡ２によれば、遊技機ＯＡ１の奏する効果に加え、第２制御が設定されている状況下においては、第１の遊技方法で遊技を行うことで有利な第２制御が継続する期間を長くできるものの、仮に、第１遊技状態が設定されていた場合には、第２の遊技方法で有利を行った方が有利度合いが高くなるため、第２制御に設定されている場合に、第１遊技状態であるか否かを判断して第１の遊技方法で遊技を行うか第２の遊技方法で遊技を行うかを異ならせる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ２において、第１の設定条件の成立に基づいて、前記第１遊技状態と、前記第２制御が少なくとも設定される遊技状態であって前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第２の遊技方法で遊技を行うよりも前記第１の遊技方法で遊技

を行った方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ３。
遊技機ＯＡ３によれば、遊技機ＯＡ２の奏する効果に加え、第１遊技状態に設定されている場合は、第２制御が短い期間で終了され易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなる一方で、第２遊技状態に設定されている場合は、第２制御が長く継続し易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるので、第２制御が設定された場合に、第１遊技状態であるか第２遊技状態であるかを判断して、対応する遊技方法を選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
遊技機ＯＡ１からＯＡ３のいずれかにおいて、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段を備え、前記入球手段は、前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が入球困難な位置に設けられており、前記第１の遊技方法は、前記第１方向へと遊技球を発射する遊技方法であり、前記第２の遊技方法は、前記第２方向へと遊技球を発射する遊技方法であることを特徴とする遊技機ＯＡ４。
遊技機ＯＡ４によれば、遊技球の発射方向を調節することで、第２制御が設定される状態において特定条件が成立するまでの期間の長さも調節することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＡ４において、前記発射手段によって前記第１方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定個数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記可変入球手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させることが可能であり、前記遊技機は、前記第２制御が設定されている場合に、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、所定期間の間に前記払出手段によって払い出される賞球の個数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ５。
遊技機ＯＡ５によれば、遊技機ＯＡ４の奏する効果に加え、第２制御が設定されている場合に第２方向へと遊技球を発射すると、特定条件が成立するまでの期間が短くなるが、所定期間の間に払い出される賞球の個数が多くなるというメリットがあるため、第２方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。
遊技機ＯＡ５において、前記第２制御が設定されている間に前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態を、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態と同一とさせる手段を備え、前記第２制御が設定されている場合に、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、前記特典遊技が実行され易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ６。
遊技機ＯＡ６によれば、遊技機ＯＡ５の奏する効果に加え、第２制御が設定されている状況下で第２方向へと遊技球を発射することで、第２制御を維持したまま、特典遊技を高頻度で実行させることができるので、第２制御が設定されている状況下において第２方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。
遊技機ＯＡ５又はＯＡ６において、前記第２制御が設定されている状態は、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記第１状態に設定される期間は、前記第１方向へと発射された遊技球が前記入球手段へと入球可能となる期間よりも短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＯＡ７。
遊技機ＯＡ７によれば、遊技機ＯＡ５又はＯＡ６が奏する効果に加え、第２制御が設定されている状態では、第１方向へと遊技球を発射して入球手段へと入球する機会の方が、第２方向へと遊技球を発射して可変入球手段へと入球する機会よりも多くなり易いため、第２制御が設定されている状況下において第１方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１からＯＡ７のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記第２の遊技方法で遊技を行うよりも前記第１の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第１特定条件と、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも前記第２の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第２特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＯＡ８。

遊技機ＯＡ８によれば、遊技機ＯＡ１からＯＡ７のいずれかが奏する効果に加え、第２制御が設定された後で第１の遊技方法で遊技を行い続けると第１特定条件が成立して第１制御に切り替えられる一方で、第２の遊技方法で遊技を行い続けた場合は第２特定条件が成立して第１制御に切り替えられるので、第１の遊技方法で遊技を行ったとしても第２の遊技方法で遊技を行ったとしても第１制御に切り替えることができる。よって、第２制御が延々と継続してしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１からＯＡ８のいずれかにおいて、前記第２制御が設定されている場合に、前記第２の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第１の遊技方法で遊技を行い続けた方が、前記特定条件が成立するまでに実行され得る判別の回数が多くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ９。

遊技機ＯＡ９によれば、遊技機ＯＡ１からＯＡ８のいずれかが奏する効果に加え、第２制御が設定されている場合は、第１の遊技方法で遊技を行った方が第１制御に切り替えられるまでに実行可能な判別の回数が多くなるので、第２制御の間に第１の遊技方法で遊技を行うことで特定の判別結果となる可能性を高くする遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ３において、前記第１遊技状態において特定の演出態様を少なくとも含む第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２遊技状態において前記特定の演出態様を少なくとも含む第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＡ１０。

遊技機ＯＡ１０によれば、遊技機ＯＡ３の奏する効果に加え、第１遊技状態と第２遊技状態とで、共に特定の演出態様が実行される演出が実行されるため、第１遊技状態であるか否かを遊技者に対して把握し難くすることができる。よって、第１遊技状態であるか第２遊技状態であるかを遊技者に予測させて、遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１０において、前記第１遊技状態で前記第１制御に切り替えられた場合に、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第３遊技状態を形成し、前記第２遊技状態で前記第１制御に切り替えられた場合に、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第４遊技状態を形成することを特徴とする遊技機ＯＡ１１。

遊技機ＯＡ１１によれば、遊技機ＯＡ１０の奏する効果に加え、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかによって、特定条件が成立した場合に形成する遊技状態を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１１において、前記第３遊技状態は、前記第２の遊技方法で遊技を行うよりも前記第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であり、前記第４遊技状態は、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも前記第２の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＡ１２。

遊技機ＯＡ１２によれば、遊技機ＯＡ１１の奏する効果に加え、第３遊技状態が設定されるか、第４遊技状態が設定されるかで、遊技方法を異ならせる遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１２において、前記特典遊技は、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第２の遊技方法で遊技を行った方が実行され易い構成であり、前記第３遊技状態は、前記第４遊技状態よりも、前記第２の遊技方法で遊技を行った場合に前記特典遊技の実行間隔が長くなり易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＡ１３。

遊技機ＯＡ１３によれば、遊技機ＯＡ１２の奏する効果に加え、第３遊技状態では、特典遊技の実行間隔が長くなり易くなるので、第４遊技状態の有利度合いをより高めることができるという効果がある。

【７９５８】
＜特徴ＯＢ群＞（大当たりの終了後、特定条件が成立するまで大当たり終了後の遊技状態に対応する発射方向を秘匿する演出）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の前記可変遊技の実行が終了したことに基づいて、当該可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第１演出を実行する第１演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、遊技者に有利な当たり遊技の実行中等に、当たり遊技が終了した後における有利度合いを遊技者に示唆する演出を実行するものも存在する。この従来型の遊技機では、有利度合いが高い遊技状態が示唆されることを期待して当たり遊技中の遊技を行わせることができるので、当たり遊技が単に賞球を獲得するための作業のようになってしまうことを抑制できる。
しかしながら、当たり遊技の実行が終了した後における遊技状態を常に示唆する構成としてしまうと、当たり遊技の実行中に有利度合いが低い遊技状態が示唆されてしまうと、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうという問題点がある。
これに対して遊技機ＯＢ１によれば、第１演出が実行されている間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を遊技者に対して分かり難くすることができるので、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を予測させる楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＢ１において、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段と、前記第１方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な第１取得手段と、前記第２方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第１方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第２取得手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第１遊技状態と、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ２。
遊技機ＯＢ２によれば、遊技機ＯＢ１の奏する効果に加え、第１演出が実行されている間、設定されている遊技状態を予測して遊技球を発射する流路を遊技者に選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＢ２において、所定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記第１入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定可能な制御設定手段を備え、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、共に前記第２制御に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＢ３。

遊技機ＯＢ３によれば、遊技機ＯＢ２からＯＢ５のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態も第２遊技状態も第２制御に設定されることから、第１入球手段への入球し易さが共通となるため、第１演出が実行されている間に遊技者が遊技状態を予測することをより困難とすることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ２又はＯＢ３において、前記第１演出の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者に対して示唆可能な特定演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ４。

遊技機ＯＢ４によれば、遊技機ＯＢ２又はＯＢ３の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に有利度合いが高くなる発射方向が第２演出によって示唆されるので、遊技者に対して特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ４において、前記特定条件は、前記第１演出の実行中に前記第１方向へと遊技球を発射した場合も、前記第２方向へと遊技球を発射した場合も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＢ５。

遊技機ＯＢ５によれば、遊技機ＯＢ４の奏する効果に加え、特定条件は遊技球の発射方向によらず成立し得る条件なので、遊技者に対して有利となる発射方向をより純粋に選択させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ２からＯＢ５のいずれかにおいて、所定の払出条件の成立に基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、少なくとも前記可変遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間よりも、前記特定条件が成立した後の所定期間の方が、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数と、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数との差が大きくなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＢ６。

遊技機ＯＢ６によれば、少なくとも特定条件が成立するまでは、第１方向へと遊技球を発射しても第２方向へと遊技球を発射しても払い出される賞球数の面での有利度合いに大差無いため、第１方向と第２方向とのいずれの発射方向をも選択し易く構成することができ、可変遊技の終了後における発射方向を遊技者に対してより気軽に選択させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ３において、前記第２制御が設定されている状態において、前記第１流路を遊技球が流下するよりも前記第２流路を遊技球が流下した方が成立し易い所定の切替条件が成立したことに基づいて、前記第１制御に切り替える制御切替手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第１制御に切り替えられた場合に遊技者に不利な第３遊技状態を形成し、前記第２遊技状態は、前記第１制御に切り替えられた場合に遊技者に有利な第４遊技状態を形成することを特徴とする遊技機ＯＢ７。

遊技機ＯＢ７によれば、遊技機ＯＢ３の奏する効果に加え、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかを予測して、第２流路へと遊技球を発射して切替条件を成立させるか、第１流路へと遊技球を発射してなるべく長く第２制御に維持するかを選択させる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ７において、前記第１演出の実行中に予め定められた切替条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する演出に切り替える演出切替手段を備え、前記切替条件は、前記第１制御に切り替えられた場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＯＢ８。

遊技機ＯＢ８によれば、遊技機ＯＢ７の奏する効果に加え、第１制御に切り替えられることで設定されている遊技状態に応じた演出に切り替えられるので、第３遊技状態が設定されているのか第４遊技状態が設定されているのかを遊技者に対して容易に理解させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ１からＯＢ８のいずれかにおいて、前記第１演出の実行中に所定の実行条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ９。

遊技機ＯＢ９によれば、遊技機ＯＢ１からＯＢ８のいずれかが奏する効果に加え、第１演出の実行中に示唆演出によって遊技状態を推測することができるので、示唆演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【７９５９】

＜特徴ＯＣ群＞（電サポ有り状態でも小当たりアタッカーへと球が到達可能な小当たりＲＵＳＨ機）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行可能な判別手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する制御設定手段と、予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記第１制御が設定される第１遊技状態と、前記第２制御が設定される第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、少なくとも前記第２遊技状態において前記第１の判別結果となって前記可変遊技が実行された場合に、当該可変遊技の実行中に前記特定方向へと発射された遊技球が前記可変入球手段へと到達可能な構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態として、遊技状態に対応する遊技方法を行い続けることにより、特定の入賞口への入賞に基づく賞球が払い出され易くなる特定遊技（例えば、小当たり遊技）が頻繁に実行されることにより、大当たりに当選しなくても持ち球が増加し続ける極めて有利な特定の遊技状態を設けているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定遊技が行われたとしても賞球が払い出されることがないように、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定の入賞口へと遊技球が入球し難くさせるための制御をおこなうものが一般的であるため、特定の入賞口への入賞を強引に避けているような見た目となってしまい、遊技機の動作に不信感を抱かせてしまう虞があった。

これに対して遊技機ＯＣ１によれば、有利な第２制御が実行されている第２遊技状態において実行された可変遊技においても可変入球手段へと遊技球を入球させることができ、第２遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ１において、前記第１の判別結果となった時点の遊技状態と、当該第１の判別結果に基づく前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態と、を同一とさせる手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記可変遊技が実行され易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ２。

遊技機ＯＣ２によれば、可変遊技の前後で遊技状態を維持することができるので、特に、有利な第２遊技状態において可変遊技となった場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させる機会を得ることができる上に、有利な遊技状態も維持されることとなり、遊技者の

遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＣ２において、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件の成立に基づいて、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも前記可変遊技が実行され易い遊技状態である第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＯＣ３。
遊技機ＯＣ３によれば、遊技機ＯＣ２の奏する効果に加え、第３遊技状態が設定されると、第２遊技状態よりも可変遊技が実行され易くなるため、第３遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＣ２又はＯＣ３において、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２遊技状態とは少なくとも異なる所定の遊技状態を設定可能な第２遊技状態設定手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第２の判別結果となるまで継続し得る構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ４。
遊技機ＯＣ３によれば、遊技機ＯＣ２又はＯＣ３の奏する効果に加え、第１の判別結果となっても第２遊技状態が維持される一方で、第２の判別結果となることで所定の遊技状態に変更されてしまうので、第２の判別結果とならずにより多くの回数、第１の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
遊技機ＯＣ４において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ５。
遊技機ＯＣ５によれば、遊技機ＯＣ４の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態よりも有利な制御が実行される上に、可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を到達させて賞球を獲得することができるため、第２遊技状態が設定された場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができるという効果がある。
遊技機ＯＣ５において、前記第２遊技状態となってから前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となるまでの間、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射される遊技球の数よりも前記払出手段によって払い出される賞球の数の方が多くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＯＣ６。
遊技機ＯＣ６によれば、遊技機ＯＣ５の奏する効果に加え、第２遊技状態において特定方向へと遊技球を発射し続けることで、発射した遊技球の個数以上の賞球を獲得可能となる極めて有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＣ１からＯＣ６のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記特定方向とは異なる第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段を備え、前記取得手段は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合と前記第２入球手段へと遊技球が入球した場合とに、前記判別情報を取得可能な構成であり、前記第２遊技状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けるよりも、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた方が、前記第２遊技状態が長い期間継続し易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ７。
遊技機ＯＣ７によれば、遊技機ＯＣ１からＯＣ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けることで可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を入球させることができる一方で、第２方向へと遊技球を発射し続けることで第２遊技状態をより長く継続させることができるので、特定方向へと遊技球を発射するか、第２方向へと遊技球を発射するかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
遊技機ＯＣ３において、前記第３遊技状態は、前記第１制御が設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＣ８。
遊技機ＯＣ８によれば、遊技機ＯＣ３の奏する効果に加え、第３遊技状態では、入球手段へと入球し難いが可変遊技が実行され易い遊技性となり、第２遊技状態では、入球手段

へと入球し易くなるが可変遊技が実行され難い遊技性となるため、多様な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＣ３又はＯＣ８において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第３遊技状態は、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記発射手段によって発射される遊技球の個数よりも、前記払出手段によって払い出される遊技球の個数の方が多くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＣ９。

遊技機ＯＣ９によれば、遊技機ＯＣ３又はＯＣ８が奏する効果に加え、第３遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けるだけで発射する遊技球以上の個数の遊技球を払い出させることができるので、第３遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ３又はＯＣ８又はＯＣ９において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、を備え、前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、少なくとも前記第１の判別結果となった場合に前記動的表示時間決定手段により短い動的表示時間が決定され易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ１０。

遊技機ＯＣ１０によれば、遊技機ＯＣ３又はＯＣ８又はＯＣ９のいずれかが奏する効果に加え、第３遊技状態では、第２遊技状態よりも可変遊技の実行頻度が高くなるため、可変入球手段へと遊技球が入球する頻度も高くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ３又はＯＣ８からＯＣ１０のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、所定の前記第２遊技状態において前記第１の判別結果となったこととは少なくとも異なる予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、前記可変遊技を介さずに前記第３遊技状態を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ１１。

遊技機ＯＣ１１によれば、遊技機ＯＣ３又はＯＣ８からＯＣ１０のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態において第１条件が成立することにより、可変遊技の実行頻度が高くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７９６０】

＜特徴ＯＤ群＞（同一の時短状態で当たりとは異なる抽選結果となった場合に、特図２保留の貯め易さが可変する）

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を実行する制御実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者に有利な第１遊技状態から有利度合いが低

い第２遊技状態へと移行する移行条件として、第１遊技状態が設定された契機（当たり種別、当たり当選時の遊技状態等）に応じて異なる移行条件を設定可能に構成されているものも存在し、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第１遊技状態が設定された契機毎に移行条件が固定化されてしまうため、移行条件が成立する前から、移行条件の種別を遊技者が比較的容易に察知可能となってしまい、興趣を向上させ難くなってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＯＤ１によれば、第１制御が実行されるか、第２制御が実行されるかに応じて、記憶手段に記憶される判別情報の数が異なるため、制御実行手段によって実行される制御に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１において、前記第２制御は、前記第１制御よりも、前記第１条件が成立してから予め定められた第２条件が成立するまでの間の期間において、前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ２。

遊技機ＯＤ２によれば、遊技機ＯＤ１の奏する効果に加え、第２制御が実行されると、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの間、取得手段によって判別情報が取得され易い状態が継続されるので、第１制御と第２制御との有利度合いの差をより大きくすることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１又はＯＤ２において、前記第２条件が成立した場合に、前記取得手段によって前記判別情報が取得され難くなる特定の状態を形成可能な構成であることを特徴とする遊技機ＯＤ３。

遊技機ＯＤ３によれば、遊技機ＯＤ１又はＯＤ２の奏する効果に加え、第２条件が成立した後は判別情報が取得され難くなるので、第１条件が成立した場合に第２制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ３のいずれかにおいて、前記第１制御は、前記第１条件が成立した後の所定期間に含まれる第１タイミングで前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に切り替える制御であり、前記第２制御は、前記所定期間に含まれるタイミングであって前記第１タイミングよりも遅いタイミングである第２タイミングで前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ４。

遊技機ＯＤ４によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ３のいずれかが奏する効果に加え、第１制御よりも第２制御の方が、第１条件が成立した後においてより長く判別情報が取得され易い第２遊技状態が継続されるので、第２制御が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ４のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ５。

遊技機ＯＤ５によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ４のいずれかが奏する効果に加え、外れ判別結果を契機として判別情報の取得され易さを可変させることができる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ５において、前記第２遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となったことに基づいて前記第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段を備え、前記第１条件は、第２遊技状態が設定された後の前記特定回数目の前記判別手段の判別が前記外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ６。

遊技機ＯＤ６によれば、遊技機ＯＤ５の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定される直前における判別情報の取得され易さを、第１制御が実行されるか第２制御が実行されるかによって異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ５又はＯＤ６において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の

判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段で動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第１条件は、前記外れ判別結果に対応する前記識別情報の動的表示が開始された後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ７。

遊技機ＯＤ７によれば、遊技機ＯＤ５又はＯＤ６の奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に、判別情報の取得され易さが可変される斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ７において、前記外れ判別結果に対応する動的表示期間の長さは、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に前記第１条件が成立して前記第２制御が実行された場合に、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示が終了されるよりも前に前記第２制御を終了させることが可能な長さで構成されていることを特徴とする遊技機ＯＤ８。

遊技機ＯＤ８によれば、遊技機ＯＤ７が奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の途中で第２制御が開始され、識別情報の動的表示が終了するよりも前に第２制御が終了されるので、判別情報が取得され易い期間を限ることができ、第２制御となったか第１制御となったかに対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ４において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記所定期間は、前記判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が終了されるまでの期間であり、前記第１制御は、所定の前記識別情報の動的表示の開始時に前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ９。

遊技機ＯＤ９によれば、遊技機ＯＤ４の奏する効果に加え、第１制御が実行されると、識別情報の動的表示の開始と共に第１遊技状態に切り替えられるため、第２制御が実行されることをより強く遊技者に期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ９のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第１の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技も前記可変遊技も介さずに新たな前記判別手段の判別を実行可能とさせる手段と、を備え、前記第１条件は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記外れ判別結果となった場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ１０。

遊技機ＯＤ１０によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ９のいずれかが奏する効果に加え、第２の判別結果となった場合に、第２制御が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１０において、前記可変入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、少なくとも前記可変遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果と前記外れ判別結果とのどちらかとなった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ１１。

遊技機ＯＤ１１によれば、遊技機ＯＤ１０の奏する効果に加え、第１の判別結果となった場合は、特定領域へと遊技球を入球させることで特典遊技が実行される可能性があるが、外れ判別結果となった場合は、特典遊技が実行される可能性が無いため、第１制御が実行されたと遊技者が認識した場合に、第１の判別結果となったことに基づく第１制御であることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１１において、第１の判別結果となって前記第１制御が実行される割合は、前記第２の判別結果となって前記第１制御が実行される割合よりも高くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＤ１２。

遊技機ＯＤ１２によれば、遊技機ＯＤ１１の奏する効果に加え、第１制御が実行された場合には、第１の判別結果となって可変遊技が実行される期待度が高くなるため、第１制御が実行されたと遊技者が認識した場合であっても、遊技者を落胆させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ１２において、前記取得手段は、第１の取得条件と、その第１の取得条件とは異なる第２の取得条件と、のどちらかが成立したことに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第１の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報よりも、前記第２の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報の方が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記第２の取得条件が成立し易くなる遊技状態であり、前記第２制御は、前記第１条件が成立した後の所定期間において前記２の取得条件が成立し易くなる制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ１３。

遊技機ＯＤ１３によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ１２のいずれかが奏する高価に加え、第２制御の方が、第１制御よりも、第２の取得条件が成立し易くなるため、有利度合いが高い判別が実行され易くなる。よって、第２制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

【７９６１】

＜特徴ＯＥ群＞（１変動内で貯めることが可能な保留球数を示唆する演出）

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該実行された判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、所定の第１演出の実行中に、前記判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な前記判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様を含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定の始動口へと遊技球が入球したことに基づいて当たりか否かの抽選に用いるための抽選情報を取得可能に構成されていると共に、取得した抽選情報を、所定数を上限として抽選に用いられるまで記憶可能なものも存在する。この従来型の遊技機においては、更に、特定の遊技状態において、取得できる抽選情報の数が、当該特定の遊技状態が設定される契機（当たり種別、当たり当選時の遊技状態等）に応じて可変されるものも存在し、特定の遊技状態で取得できる抽選情報の数を演出によって遊技者に把握可能に構成することで興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態が設定される契機毎に、演出態様が固定化されてしまうため、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機ＯＥ１によれば、所定の第１演出の実行中において、特定演出態様を確認することで、判別情報記憶手段に対して追加で判別情報を記憶させるべきであるか否かを遊技者に対して判別させることができるので、より好適な演出態様を実現すること

ができるという効果がある。
遊技機ＯＥ１において、前記特定演出態様として第１演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第１演出態様とは異なる第２演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となることを特徴とする遊技機ＯＥ２。
遊技機ＯＥ２によれば、遊技機ＯＥ１の奏する効果に加え、第１演出態様が設定されるか、第２演出態様が設定されるかに応じて、判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の個数が可変するので、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＯＥ２において、前記特典遊技の種別として、特定特典遊技を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、前記特定演出態様として前記第１演出態様が設定される第１の状況と、前記第２演出態様が設定される第２の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＯＥ３。
遊技機ＯＥ３によれば、遊技機ＯＥ２の奏する効果に加え、特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、第１演出態様が設定される場合も第２演出態様が設定される場合もあるので、特定特典遊技の実行が終了した後において、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＯＥ１からＯＥ３のいずれかにおいて、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記所定の第１演出よりも前に実行される第２の第１演出と前記所定の第１演出とに渡って前記第２演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＯＥ４。
遊技機ＯＥ４によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の第１演出が実行されるよりも前から、所定の第１演出が実行された場合に判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の数を遊技者に対して把握させることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＥ１からＯＥ４のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記所定の第１演出は、前記第１遊技状態において前記特定回数目に実行される前記第１演出であることを特徴とする遊技機ＯＥ５。
遊技機ＯＥ５によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ４のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが低い第１遊技状態が設定される前により多くの判別を実行させたいと考える遊技者に対して、特定演出態様によって示唆される判別情報の数により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＯＥ５において、前記取得手段は、第１の取得条件と、その第１の取得条件とは異なる第２の取得条件と、のどちらかが成立したことに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第１の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報よりも、前記第２の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報の方が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記特定演出態様は、前記特定回数目に実行される前記第１演出の実行中に前記第２の取得条件が成立し得る回数を少なくとも遊技者が把握可能な演出態様であることを特徴とする遊技機ＯＥ６。
遊技機ＯＥ６によれば、遊技機ＯＥ５の奏する効果に加え、有利度合いが高い第２の取得条件が成立する回数を特定演出態様によって示唆することができるので、遊技者に対して第２演出態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ６において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも前記第２の取得条件が成立し易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＥ７。

遊技機ＯＥ７によれば、遊技機ＯＥ６の奏する効果に加え、第１遊技状態は、第２遊技状態よりも、有利度合いが高い判別が実行され易くなるので、第１遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ１からＯＥ７のいずれかにおいて、前記第２演出は、前記判別情報記憶手段に対して既に記憶されている前記判別情報が前記判別に用いられた場合に前記特典遊技が実行される期待度を示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機ＯＥ８。

遊技機ＯＥ８によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ７のいずれかが奏する効果に加え、第２演出によって、追加で記憶させることができる判別情報の個数だけでなく、特典遊技が実行される期待度についても遊技者に対して示唆することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＥ１からＯＥ８のいずれかにおいて、前記特定演出態様として第１演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第１演出態様とは異なる第２演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となり、前記第２演出態様を伴う前記第２演出は、前記第１演出態様を伴う前記第２演出よりも、前記特典遊技が実行される期待度が高いことが示唆され易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＥ９。

遊技機ＯＥ９によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ８のいずれかが奏する効果に加え、第２演出態様を伴う第２演出が実行された場合に、遊技者を落胆させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７９６２】

＜５０８５系特徴群＞

＜特徴ＰＡ群＞（可動手段を複数回可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第１位置に位置した場合には第１制御を途中で止めて第２制御を実行可能＋終了条件が成立した後に実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第１位置に位置させる制御を複数回実行する第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第１制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第２制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であり、前記所定条件が成立した後において実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＡ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＡ１によれば、第１制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第２制御を早く実行させることができるため、いち早く第２制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第１制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの間に実行条件を成立させることで特定演出が実行されるため、終了条件が成立してから実際に第１制御が終了するまでの期間に対して遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１において、前記所定条件は、前記第１位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第１位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第１条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＰＡ２。

遊技機ＰＡ２によれば、遊技機ＰＡ１の奏する効果に対して、特定期間中における第１条件の成立回数が特定回数となった場合に終了条件を成立させることができるため、第１制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、特定期間内における第１条件の成立回数を把握しようと興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＡ２において、前記第１条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＰＡ３。

遊技機ＰＡ３によれば、遊技機ＰＡ２の奏する効果に加え、第１条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第１制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第１条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

つまり、遊技機ＰＡ３によれば、終了条件が成立するために必要となる３つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数、実際に成立した第１条件の成立回数のうち、１の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は１つに限ること無く、２つ以上としても良い。また、実際に成立した第１条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

遊技機ＰＡ３において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記遊技機は、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて、前記第１条件を成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＰＡ４。

遊技機ＰＡ４によれば、遊技機ＰＡ３の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することに基づいて第１条件を成立させることが可能となるため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

遊技機ＰＡ４において、前記実行条件は、前記所定条件が成立してから前記特定条件が

成立するまでの間に前記第１条件が成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＰＡ５。

遊技機ＰＡ５によれば、遊技機ＰＡ４の奏する効果に加え、終了条件を成立させるために行った操作手段への操作を継続することで実行条件を成立させることができるため、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作した遊技者に対して、実行条件を成立させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１からＰＡ５の何れかにおいて、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＡ６。

遊技機ＰＡ６によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ５の何れかの奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１からＰＡ６の何れかにおいて、前記特定演出は、少なくとも前記第１制御が実行されている期間を含む第１期間を演出期間として実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＡ７。

遊技機ＰＡ７によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ６の何れかの奏する効果に加え、第１制御の実行期間中に特定演出を実行することができるため、終了条件が成立してから第２制御が実行されるまでの間に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１からＰＡ７の何れかにおいて、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で前記第１制御が終了するように前記動作シナリオが規定されていることを特徴とする遊技機ＰＡ８。

遊技機ＰＡ８によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ７の何れかの奏する効果に加え、終了条件が成立した場合も、第１制御が終了した場合も、可動手段が第１位置に位置している状態で第２制御を実行することができるため、終了条件の成立有無に関わらず、同一内容の第２制御を実行させることができる。よって、終了条件の成立有無に応じて第２制御の内容を変える必要が無くなるため第２制御の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【７９６３】

＜特徴ＰＢ群＞（可動手段を可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第１位置に位置した場合には第１制御を途中で止めて第２制御を実行可能＋操作手段への操作に基づいて終了条件が成立）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第１位置に位置させる制御を複数回実行する第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第１制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第２制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第１制御を規定回数実行させる特定期間中において、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第１条件が特定回数成立した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＰＢ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステ

ッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＢ１によれば、第１制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第２制御を早く実行させることができるため、いち早く第２制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第１制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、遊技者が操作手段を操作したことに基づいて成立し得る第１条件が特定期間内にて所定回数成立した場合に、終了条件が成立するように構成しているため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

遊技機ＰＢ１において、前記第１条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＰＢ２。

遊技機ＰＢ２によれば、遊技機ＰＢ１の奏する効果に加え、第１条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第１制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第１条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

つまり、遊技機ＰＢ２によれば、終了条件が成立するために必要となる３つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数、実際に成立した第１条件の成立回数のうち、１の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は１つに限ること無く、２つ以上としても良い。また、実際に成立した第１条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

遊技機ＰＢ２において、前記所定条件を成立させるために必要となる前記第１条件の成立回数に関連する第１情報を表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ３。

遊技機ＰＢ３によれば、遊技機ＰＢ１の奏する効果に加え、第１情報を表示することで終了条件を成立させるために必要となる第１条件の残成立回数を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

ここで、第１情報としては、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数を数値で示す情報以外に、例えば、第１条件が成立する毎に付与される特定情報を合算した値を示す情報を用いても良い。この場合、第１条件が成立する毎に付与される特定情報が常に一定である場合には、表示手段に表示されている第１情報が示す値と、第１条件が成立する毎に付与される特定情報の値と、を比較することで、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数を遊技者に予測させることができる。

なお、第１情報としては、上述したように値を用いた情報以外にも、例えば、第１条件

が成立した場合に段階的に可変させることが可能な表示態様を表示可能な構成において、その表示態様が特定表示態様へと可変された場合に終了条件が成立したことを報知する演出を実行可能な場合であれば、その特定表示態様を示す情報を第１情報として用いても良い。この場合は、第１条件が成立する毎に表示態様が可変していく過程を視覚的に認識させることで終了条件が成立するまでの期間を楽しませることができる。

遊技機ＰＢ３において、前記特定期間中に成立した前記第１条件の累積回数に関連する第２情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ４。

遊技機ＰＢ４によれば、遊技機ＰＢ３の奏する効果に加え、表示手段に表示された第１情報と第２情報とを比較することで、終了条件が成立するまでに必要となる第１条件の成立回数の残回数を遊技者により詳細に把握させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＢ４において、所定期間内に複数回の第１制御が実行された場合に、前記所定期間中に成立した前記第１条件の累積回数に関連する第３情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ５。

遊技機ＰＢ５によれば、遊技機ＰＢ４の奏する効果に加え、所定期間中に成立した第１条件の累積回数に関連する第３情報を複数回の第１制御を跨いで累積表示可能に構成しているため、第１条件がどの程度成立し得るものであるかを遊技者に把握させることができる。

遊技機ＰＢ１からＰＢ５の何れかにおいて、前記第１制御は、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態から次に前記第１位置へと位置させるまでの可動期間として、第１可動期間と、その第１可動期間よりも長い第２可動期間と、を少なくとも含む可動期間で前記可動手段を可動制御可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ６。

遊技機ＰＢ６によれば、遊技機ＰＢ１からＰＢ５の何れかの奏する効果に加え、特定期間の長さを異ならせることができるため、特定期間中における終了条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作している遊技者に対して、操作手段への操作内容と終了条件の成立度合いとの関係性が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７９６４】

＜特徴ＰＣ群＞（可動手段を可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第１位置に位置した場合には第１制御を途中で止めて第２制御を実行可能＋終了条件を成立させるための第１条件の成立に関する情報を表示）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段が前記第１位置に複数回位置するように所定期間の第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第１制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第２制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第１位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第１位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第１条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであり、前記第１条件の成立に基づいて表示手段に第１表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＣ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることが

できるように構成している。
　このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。
　しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。
　そこで、上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。
　遊技機ＰＣ１によれば、第１制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第２制御を早く実行させることができるため、いち早く第２制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第１制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、第１条件の成立に基づいて表示態様を可変表示することができるため、表示態様の可変状況を把握することで終了条件が成立するか否かを予測しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。
　遊技機ＰＣ１において、前記特定回数に対応する第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＣ２。
　遊技機ＰＣ２によれば、終了条件を成立させるための第２表示態様が表示手段に表示されるため、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数を遊技者に分かり易く把握させることができるという効果を奏する。
　遊技機ＰＣ１またはＰＣ２において、前記第１表示態様を、前記第１条件が成立する毎に可変表示可能な表示制御手段を有することを特徴とする遊技機ＰＣ３。
　遊技機ＰＣ３によれば、第１条件が成立する毎に第１表示態様が可変表示されるため、第１条件の成立回数を、第１表示態様を把握することで予測し易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果を奏する。
　遊技機ＰＣ１からＰＣ３の何れかにおいて、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＣ４。
　遊技機ＰＣ４によれば、遊技機ＰＣ１からＰＣ３の何れかの奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
【７９６５】
　＜特徴ＰＤ群＞（第１制御が終了するまでに成立した条件に応じて異なる第２制御を実行可能＋第１終了条件が成立した場合の方が第２終了条件が成立した場合よりも実行され易い第２制御がある）
　第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第１制御を所定条件が成立するまで実行可能な第１制御手段と、前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、記第１制御の実行中に第１条件が成立した場合の前記第２制御中における態様と、前記第１制御の実行中に前記第１条件が成立せず前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合の態様とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＰＤ１。
　従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための

動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、バリエーションに富んだ可動制御を実行することができないため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＤ１によれば、第１制御が終了するまでに成立している条件に応じて第２制御の内容を異ならせることができるため、可動手段を可動させるための第１制御が終了した後に第２制御を実行可能に構成した場合において、制御パターンが単調になってしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果を奏する。

遊技機ＰＤ１において、前記遊技機は、前記所定条件として、第１所定条件とその第１所定条件とは異なる第２所定条件とを少なくとも成立させることが可能に構成され、前記第１条件は前記第１所定条件が成立した場合に成立可能であり、前記第２条件は前記第２所定条件が成立した場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＰＤ２。

遊技機ＰＤ２によれば、遊技機ＰＤ１の奏する効果に加え、成立した終了条件の種別に応じて第２制御の内容を異ならせることができるため、成立した終了条件についても遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏する。

遊技機ＰＤ１またはＰＤ２において、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＤ３。

遊技機ＰＤ３によれば、遊技機ＰＤ１またはＰＤ２の奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＰＤ１からＰＤ３の何れかにおいて、前記特定第２制御が実行された場合の方が、前記特定第２制御が実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機ＰＤ４。

遊技機ＰＤ４によれば、遊技機ＰＤ１からＰＤ３の何れかの奏する効果に加え、特定第２制御が実行された場合の方が、実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるため、特定第２制御が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＰＤ２からＰＤ４の何れかにおいて、前記遊技機は、成立した前記終了条件の種別に関わらず、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で前記第１制御を終了させるように構成し、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で前記第２制御を実行可能に構成していることを特徴とする遊技機ＰＤ５。

遊技機ＰＤ５によれば、遊技機ＰＤ１からＰＤ４の何れかの奏する効果に加え、成立した終了条件に関わらず、可動手段が第１位置に位置している状態で第１制御を終了させることができるため、第２制御を実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＤ５において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第２所定条件よりも前記第１所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第１所定条件よりも前記第２所定条件の方が

成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＰＤ６。
遊技機ＰＤ６によれば、遊技機ＰＤ５の奏する効果に加え、操作手段への操作に応じて異なる種別の終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第１制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。
【７９６６】
＜特徴ＰＥ群＞（第１制御が終了した後に第２制御を実行可能＋複数の終了条件の何れを成立させるかを遊技者が選択可能）
第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第１制御を所定条件が成立するまで実行可能な第１制御手段と、前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記所定条件として、第１所定条件とその第１所定条件とは異なる第２所定条件とを少なくとも含む複数の所定条件のうち何れかの所定条件を前記操作手段への操作に基づいて成立させることが可能であり、前記第２制御手段は、成立した前記所定条件の種別に応じた前記第２制御を実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ１。
従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。
具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。
このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、バリエーションに富んだ可動制御を実行することができないため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。
遊技機ＰＥ１によれば、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第１制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。
遊技機ＰＥ１において、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第２所定条件よりも前記第１所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第１所定条件よりも前記第２所定条件の方が成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＰＥ２。
遊技機ＰＥ２によれば、遊技機ＰＥ１の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第１制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。
遊技機ＰＥ２において、前記第１所定条件は、前記第２所定条件よりも先に成立し得るものであり、前記第１所定条件が成立した場合の方が、前記第２所定条件が成立した場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ３。
遊技機ＰＥ３によれば、第１終了条件を成立させた場合の方が、遊技者に有利な特典が付与され易くなるため、第１終了条件を成立させようと遊技者により意欲的に操作手段を操作させることができるという効果を奏する。

遊技機ＰＥ３において、前記第１所定条件が成立した場合の方が前記第２所定条件を成立させた場合よりも、前記第１制御を早く終了させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ４。

遊技機ＰＥ４によれば、第１終了条件を成立させた場合の方が、第２終了条件を成立させた場合よりも第１制御を早く終了させることができるため、第２制御をいち早く実行させることが可能となるという効果を奏する。

遊技機ＰＥ１からＰＥ４の何れかにおいて、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ５。

遊技機ＰＥ５によれば、遊技機ＰＥ１からＰＥ４の奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【７９６７】

＜特徴ＰＦ群＞（所定制御の実行条件が成立した場合に、出力中の音声が所定条件を満たすまで所定制御の実行を抑制する）

所定の実行条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１制御を実行する第１制御実行手段と、操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作が行われた場合に少なくとも成立し得る第１条件が前記第１制御の実行中に成立したことに基づいて、前記第１制御とは少なくとも異なる第２制御を実行する第２制御実行手段と、を備え、前記第２制御実行手段は、前記第１制御の実行中に前記第１条件が成立した場合に、当該第１条件が成立した後で予め定められた第２条件が成立するまで前記第１制御を継続して実行させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、楽曲等の音声を出力させることによる音声演出や、役物等の可動部材の可動動作による可動演出等が表示演出に加えて実行されるものも知られている。しかしながら、表示演出、音声演出、および可動演出が複合した場合に、演出を好適に設定することが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＰＦ１によれば、第１制御の実行中において第１条件が成立したとしても、第２条件を満たすまで第１制御を継続させることができるので、第２制御を第２条件が成立して実行することができ、第１制御と第２制御とが連動しているかのような印象を遊技者に抱かせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ１において、前記所定の実行条件は、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＦ２。

遊技機ＰＦ２によれば、遊技機ＰＦ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで所定の実行条件を成立させて第１制御を実行させることも、第１制御の実行中に第１条件を成立させて第２制御を実行させることもできるので、遊技者の利便性を頼向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＦ１又はＰＦ２において、所定の再生データを再生可能な再生手段と、その再生手段によって再生された前記再生データに対応する音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記第１制御実行手段は、前記第１制御として、前記再生手段に対して予め定められた特定の音声に対応する特定再生データを再生させるための制御を実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＦ３。

遊技機ＰＦ３によれば、遊技機ＰＦ１又はＰＦ２の奏する効果に加え、特定の音声を出力させるための制御を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ３において、前記第２条件は、前記特定再生データにおける所定範囲が再生された場合に成立し得る条件であり、前記所定範囲が再生された場合に前記音声出力手段によって特定の音声が出力される構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ４。

遊技機ＰＦ４によれば、第２制御の実行タイミングを所定範囲が再生されている状況下に限ることができるので、第２制御が実行されるタイミングにおいて出力される音声を特定の音声に固定化することができ、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ４において、前記第１制御の実行中に、前記所定範囲が複数回再生され得る構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ５。

遊技機ＰＦ５によれば、遊技機ＰＦ４の奏する効果に加え、第１制御の実行中に特定再生データの所定範囲が複数回再生されるので、所定範囲の再生が終了した後で第１条件が成立した場合に、次の所定範囲の再生が行われることで第２制御を実行させることができ、第２制御の実行自体がキャンセルされてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ４又はＰＦ５において、前記所定範囲は、前記音声出力手段によって新たな音階の音声が出力される再生範囲であることを特徴とする遊技機ＰＦ６。

遊技機ＰＦ６によれば、遊技機ＰＦ５の奏する効果に加え、新たな音階の音声の出力タイミングに合わせて第２制御が実行されるので、音声と第２制御とが同期しているかのような興趣性の高い演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ１からＰＦ６のいずれかにおいて、前記第１制御の実行中に所定の示唆画像を表示させることが可能な示唆画像表示手段を備え、前記所定の示唆画像は、前記特定演出の実行中に前記第１条件が成立しない場合よりも、前記第１条件が成立した場合の方が、有利度合いが高いことを示唆する表示態様に設定され易く構成されていることを特徴とする遊技機ＰＦ７。

遊技機ＰＦ７によれば、遊技機ＰＦ１からＰＦ６のいずれかが奏する効果に加え、第１制御の実行中において、第１条件が成立することを期待しながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＦ１からＰＦ７のいずれかにおいて、前記第１制御の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１条件を成立させるか否かを判別する成立判別手段を備え、前記成立判別手段は、前記第１制御の実行期間に含まれる第１期間の間に前記特定条件が成立した場合に予め定められた第１確率で前記第１条件を成立させ、前記第１期間とは異なる第２期間の間に前記特定条件が成立した場合に前記第１確率よりも低い第２確率で前記第１条件を成立させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ８。

遊技機ＰＦ８によれば、遊技機ＰＦ１からＰＦ７が奏する効果に加え、第２期間よりも第１期間において特定条件が成立することをより強く期待させることができるという効果がある。

【７９６８】

＜特徴ＰＧ群＞（所定条件を満たした状態で役物が演出位置に到達したとしても、変位部材の変位動作を実行する場合と、実行しない場合とがある）

所定範囲を変位可能な変位手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記変位手段の変位動作を伴う第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に予め定められた特定条件が成立した後で、前記変位手段が前記所定範囲に含まれる所定の演出位置に到達したことに基づいて、前記変位手段に対して所定の変位動作を実行させるための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記特定条件が成立した後において、予め定められた第１の状況の成立下で前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が実行され、前記第１の状況とは異なる第２の状況下で前記変位手段が

前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が抑制される構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献１：特開２００８－０１２１９４号公報）。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第１の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第１の可変動作とは異なる第２の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第１の可変動作が継続するのか、第２の可変動作に切り替わるかに注目させることで興趣向上を図っているものも存在する。しかしながら、係る従来型の遊技機では、第１の可変動作から第２の可変動作に切り替わる際に、可変動作が不自然になってしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＰＧ１によれば、所定の演出位置に到達したとしても、特定制御が実行される場合と抑制される場合とを設けることができるので、演出態様をより多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、を備え、前記第１演出は、前記判別手段の判別結果を示すための演出であり、前記第１の状況と、前記第２の状況とは、いずれも前記特定の判別結果を示すための前記第１演出の実行中において成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ２。

遊技機ＰＧ２によれば、遊技機ＰＧ１の奏する効果に加え、特定の判別結果を示すための第１演出の実行中に第１の状況と、第２の状況と、のいずれもが成立し得るので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１又はＰＧ２において、前記第１の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作が予め定められた第１条件を満たした動作である場合に成立する状況であり、前記第２の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作前記第１条件とは異なる第２条件を満たした動作である場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機ＰＧ３。

遊技機ＰＧ３によれば、遊技機ＰＧ１又はＰＧ２の奏する効果に加え、変位手段が所定の演出位置に到達する際の動作内容によって、特定制御を実行するか否かを可変させることができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ３において、前記演出位置に到達した際の前記変位手段の変位方向を判別可能な変位方向判別手段を備え、前記第１の状況は、前記変位手段が第１の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であり、前記第２の状況は、前記変位手段が前記第１の変位方向とは異なる第２の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機ＰＧ４。

遊技機ＰＧ４によれば、変位手段が所定の演出位置に到達した場合の変位方向に応じて、特定制御を実行するか抑制するかを異ならせることができるので、変位部材の動作態様をより好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１からＰＧ４のいずれかにおいて、前記第１演出の実行中に前記特定条件が成立しなかった場合に、前記第１の状況が成立しているか否かによらず、少なくとも前記特定制御の実行が抑制される構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ５。

遊技機ＰＧ５によれば、遊技機ＰＧ１からＰＧ４のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立しなかった場合は特定制御が実行されないので、特定制御が実行されて所定の変位動作が行われることを希望する遊技者に対して、特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１からＰＧ５のいずれかにおいて、前記所定の演出位置に到達した際の状況が前記第２の状況となって前記特定制御が抑制された場合に、前記特定条件が新たに成立しなくても、その後に前記第１の状況が成立したことに基づいて前記特定制御を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ６。

遊技機ＰＧ６によれば、遊技機ＰＧ１からＰＧ５のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定制御が抑制されたとしても、その後に第１の状況が成立することで特定制御を実行することができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ４において、前記所定の変位動作は、前記変位手段が前記所定の演出位置から前記第１の変位方向へと変位する変位動作を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機ＰＧ７。

遊技機ＰＧ７によれば、遊技機ＰＧ４の奏する効果に加え、第１の変位方向の変位動作を行って所定の演出位置に到達した場合に、特定制御を実行してそのまま第１の変位方向へと変位させる一方で、第２の変位方向の変位動作を行って所定の演出位置に到達した場合は、特定制御を抑制することができるので、第２の変位方向に変位していた変位部材が所定の演出位置に到達した際に唐突に第１の変位方向への変位を行ってしまい、変位動作が不自然な見た目となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１からＰＧ７のいずれかにおいて、操作可能な操作手段を備え、前記特定条件は、前記操作手段に対する所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＧ８。

遊技機ＰＧ８によれば、遊技機ＰＧ１からＰＧ７の奏する効果に加え、所定の操作内容の操作を行うか否かによって、遊技者に対して特定の制御を行わせるか否かを選択させることができるという効果がある。

遊技機ＰＧ８において、前記第１演出は、前記変位手段が前記所定の演出位置に複数回到達し得る演出で構成されており、前記特定条件は、前記変位手段が前記第１の状況で前記所定の演出位置に到達してから、次に前記第１の状況で前記所定の演出位置に到達するまでの間に前記操作手段に対して前記所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＧ１０。

遊技機ＰＧ１０によれば、遊技機ＰＧ８の効果に加え、変位手段の変位位置を加味して操作手段を操作させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７９６９】

＜特徴ＰＨ群＞（変位部材の変位条件が成立してから変位タイミングとなるまでの間に特定条件が成立した場合に、変位部材の変位動作を抑制する）

所定範囲を変位可能な変位手段と、第１条件の成立に基づいて、前記変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作の実行を決定する決定手段と、その実行決定手段によって前記特定変位動作の実行が決定された後で第２条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作を実行する実行手段と、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間に少なくとも成立し得る特定条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作の実行を抑制可能な抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＰＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献１：特開２００８－０１２１９４号公報）。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第１の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第１の可変動作とは異なる第２の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第１の可変動作が継続するのか、第２の可変動作に切り替わるかに注目させることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第２の可変動作を設定するための設定条件が

一旦成立してしまうと、第１の可変動作を継続させることができないため、演出の自由度が狭まってしまい、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点がある。

これに対して遊技機ＰＨ１によれば、第１条件が成立したとしてもその後に特定条件が成立してしまうと特定変位動作の実行が抑制されてしまうため、第１条件の成立後に特定条件が成立しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１において、変位可能な変位手段を備え、前記特定条件は、前記変位手段が予め定められた所定の変位を行った場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ２。

遊技機ＰＨ２によれば、遊技機ＰＨ１の奏する効果に加え、変位手段に所定の変位を行わせるか否かによって、特定変位動作を行わせるか、抑制させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ２において、前記第１条件は、特定期間の間に前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であり、前記特定条件は、前記第１条件が成立した後の前記特定期間において前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ３。

遊技機ＰＨ３によれば、遊技機ＰＨ２の奏する効果に加え、特定期間において特定の操作内容の操作を行うことで第１条件が成立し得ると共に、第１条件の成立後は特定条件が成立し得るため、第１条件を成立させつつ特定条件が成立しないように操作手段に対する操作回数を調節する遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記特定条件が成立した後も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ４。

遊技機ＰＨ４によれば、遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立してしまっても、再度第１条件が成立することで特定変位動作が実行されるので、特定条件が成立した後において、第１条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１からＰＨ４のいずれかにおいて、前記第１条件は、予め定められた第３条件が成立する毎に、所定確率で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ５。

遊技機ＰＨ５によれば、遊技機ＰＨ１からＰＨ４のいずれかが奏する効果に加え、第３条件が成立する毎に第１条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかにおいて、前記第１条件は、少なくとも前記特定条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間は成立し得ない構成であることを特徴とする遊技機ＰＨ６。

遊技機ＰＨ６によれば、遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立すると、特定変位動作を実行させることができなくなるため、第１条件を成立させつつ特定条件は成立しないように集中して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ３において、前記第１条件として、前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が第１回数行われた場合に成立する第１種別と、前記特定の操作内容の操作が前記第１回数よりも多い第２回数行われた場合に成立する第２種別と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの種別が設定される構成であることを特徴とする遊技機ＰＨ７。

遊技機ＰＨ７によれば、遊技機ＰＨ３の奏する効果に加え、第１条件にバリエーションを持たせることができ、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ７において、前記第１種別の前記第１条件が設定されているか前記第２種別の前記第１条件が設定されているかを秘匿する秘匿手段を備えることを特徴とする遊技機ＰＨ８。

遊技機ＰＨ８によれば、遊技機ＰＨ７の奏する効果に加え、第１条件が第１種別であるか第２種別であるかを予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７９７０】

＜特徴ＰＩ群＞（可動手段を複数回可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立していると判別する位置が原点位置）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第１位置から前記第２位置へと移動させる制御を複数回実行する第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＩ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＩ１によれば、可動手段の可動開始位置である第１位置にて特定条件の成立を判別可能に構成しているため、特定条件を成立させた場合であっても可動開始位置にて第１制御を終了させることができる。よって、第１制御を終了させるために第１位置とは異なる位置を設定する必要が無くなり、可動手段の可動制御に係る処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＰＩ１において、前記可動手段は、第１制御手段による前記第１制御が終了した時点で前記第１位置に位置することを特徴とする遊技機ＰＩ２。

遊技機ＰＩ２によれば、遊技機ＰＩ１の奏する効果に加え、第１制御を途中で終了させた場合も、最後まで実行した場合も、可動手段を第１位置に位置した状態で第１制御を終了させることができるため、可動手段を第１位置に位置させた状態で確実に第２制御を実行することができる。よって、第２制御の制御内容を簡素化することができるという効果がある。

遊技機ＰＩ２において、前記可動手段は前記第１位置から前記第２位置へと向かう第１方向と、前記第２位置から前記第１位置へと向かう第２方向と、の何れかの方向へと可動可能であり、前記第１位置に位置している前記可動手段が前記第２方向へと可動することを規制するための規制部材を有することを特徴とする遊技機ＰＩ３。

遊技機ＰＩ３によれば、遊技機ＰＩ２の奏する効果に加え、可動手段が第１位置から第２方向へと移動してしまうことを規制部材によって規制することができるため、第１制御手段によって実行される第１制御に不具合が生じた場合であっても、可動手段を第１位置に位置させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ３において、前記第１位置に位置している前記可動手段と前記規制部材との距離である第１距離が、前記第１位置と前記第２位置との距離である第２距離よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＰＩ４。

遊技機ＰＩ４によれば、遊技機ＰＩ３の奏する効果に加え、第２距離を第１距離よりも長くすることができるため、第１制御によって可動される可動手段の可動範囲を広くし易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ２からＰＩ４の何れかにおいて、前記可動手段は、前記第１位置から前記第１方向に向けて前記第２位置よりも離間した第３位置へと可動可能であり、前記第２制御が実行されることで、前記第１位置から前記第３位置へと前記可動手段を可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＩ５。

遊技機ＰＩ５によれば、遊技機ＰＩ２からＰＩ４の何れかの奏する効果に加え、第２制御として第１制御よりも可動範囲の広い可動を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ２からＰＩ５の何れかにおいて、前記第１位置に位置している前記可動手段を外部から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＰＩ６。

遊技機ＰＩ６によれば、遊技機ＰＩ２からＰＩ５の何れかの奏する効果に加え、第１位置に位置している可動手段を視認することができるため、可動手段に対する第１制御に異常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ６において、前記第１位置に位置している前記可動手段と、前記規制部材との少なくとも一部が当接するように構成し、前記可動手段の有する所定の面と、その面と連続する位置に形成される前記規制部材の所定の面とを跨がるように特定の表示態様が形成されていることを特徴とする遊技機ＰＩ７。

遊技機ＰＩ７によれば、遊技機ＰＩ６の奏する効果に加え、可動手段が第１位置に位置している状況を、特定の表示態様を目視することで容易に把握することができるため、可動手段に対する第１制御に異常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

【７９７１】

＜５０８３系特徴群＞

＜特徴ＱＡ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋第１期間が経過した後の第２期間では、賞球情報を受信した回数に応じた第２表示態様が表示手段に表示される）

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示され

た前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ１。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

遊技機ＱＡ１によれば、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＡ１において、前記表示制御手段は、前記第２表示態様として、前記記憶手段に前記情報が記憶された数に対応した個別の特定態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ２。

遊技機ＱＡ２によれば、遊技機ＱＡ１の奏する効果に加え、特典の付与回数に対応した個数の特定態様が第２表示態様として表示されるため、表示手段に表示されている特定態様の個数を把握するだけで特典が付与された回数を遊技者により分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＡ２において、前記表示制御手段は、前記第２表示態様として、複数個の前記特定態様を、前記記憶手段に記憶された順序を識別可能な態様で前記表示手段へと表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ３。

遊技機ＱＡ３によれば、遊技機ＱＡ２の奏する効果に加え、表示手段に表示されている複数個の特定態様を把握することで、特典が付与された順序も把握することが可能となる。よって、特典の付与内容をより分かり易く遊技者に把握させることができる。

遊技機ＱＡ２またはＱＡ３において、前記複数の入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１賞球を付与可能な第１特典と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１賞球とは異なる価値の第２賞球を付与可能な第２特典とを付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第１特典に関する情報に基づく表示態様と、前記第２特典に関する情報に基づく表示態様と、を異ならせて表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ４。

遊技機ＱＡ４によれば、遊技機ＱＡ２またはＱＡ３の奏する効果に加え、価値の異なる賞球が特典として付与された場合に、それぞれの特典に対応する表示態様を表示することができるため、付与された特典の内容をより分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＡ１からＱＡ４の何れかにおいて、消去条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴と

する遊技機ＱＡ５。
遊技機ＱＡ５によれば、遊技機ＱＡ１からＱＡ４の何れかの奏する効果に加え、消去条件が成立した場合に、消去手段により記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部が消去されるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。
遊技機ＱＡ５において、前記記憶手段は、特定個数を上限に前記情報を記憶可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ６。
遊技機ＱＡ６によれば、遊技機ＱＡ６の奏する効果に加え、記憶手段に記憶させることが可能な情報の個数に制限を設けることができるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。
遊技機ＱＡ６において、前記消去条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が前記特定個数となった状態で所定期間が経過した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＡ７。
遊技機ＱＡ７によれば、記憶手段に記憶されている情報の個数が上限に到達した場合であっても、時間経過によって消去条件を成立させることができる。よって、新たな情報が記憶されない状況が長時間継続してしまうことを抑制することができる。
【７９７２】
＜特徴ＱＢ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋特定期間が経過した後に、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出を実行）
遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じた特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ１。
従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。
しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

遊技機ＱＢ１によれば、特定期間中は更新情報に基づいた第１表示態様が表示され、特定期間経過後には、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出が実行されるので、特典が付与されたことに基づいた演出を長時間実行し易くすることができ、演出効果を高めることができる。

遊技機ＱＢ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ２。

遊技機ＱＢ２によれば、遊技機ＱＢ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＢ１またはＱＢ２において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記特定演出の演出期間として異なる長さの演出期間を決定可能な演出期間決定手段を有することを特徴とする遊技機ＱＢ３。

遊技機ＱＢ３によれば、特定期間が経過した時点にて記憶されている情報の数に応じて特定演出の演出期間の長さを異ならせることができるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、記憶手段に記憶されている情報の数についてより興味を持たせることができる。

遊技機ＱＢ３において、前記演出期間決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも多い場合の方が、前記特定数よりも少ない場合よりも、前記第１期間よりも長い第２期間の前記演出期間を決定し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＱＢ４。

遊技機ＱＢ４によれば、遊技機ＱＢ３の奏する効果に加え、記憶手段に情報を多く記憶させている場合の方が、少ない場合よりも特定演出の演出期間として第２期間が決定され易くなるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、入球手段へと多くの遊技球を入球させようと意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

遊技機ＱＢ１からＱＢ４の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１賞球を付与可能な第１特典と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１賞球とは異なる価値の第２賞球を付与可能な第２特典とを付与可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第１特典に関する情報に応じた前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ５。

遊技機ＱＢ５によれば、遊技機ＱＢ１からＱＢ４の何れかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている複数種類の情報のうち、第１特典に関する情報の個数に応じた特定演出が実行されるため、記憶手段に記憶されている全情報の個数では無く、記憶されている情報の種類に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

遊技機ＱＢ１からＱＢ５の何れかにおいて、前記特定演出の演出結果が特定の演出結果となった場合に前記特典とは異なる第２特典を付与可能な第２特典付与手段を有し、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記第２特典付与手段により前記第２特典が付与される期待度を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ６。

遊技機ＱＢ６によれば、遊技機ＱＢ１からＱＢ５の何れかの奏する効果に加え、特定期

間が終了した時点で記憶手段に記憶されている特典情報の数に応じて、第２特典が付与される期待度を異ならせることができるため、第２特典が付与されることを期待している遊技者に対して、記憶手段に記憶されている特典情報についてより興味を持たせることができる。

遊技機ＱＢ６において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも少ない場合よりも、前記特定数よりも多い場合の方が、前記第２特典が付与される期待度が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＱＢ７。

遊技機ＱＢ７によれば、遊技機ＱＢ６の奏する効果に加え、特定期間経過後に記憶手段に記憶されている情報の個数が多いほど、第２特典が付与される期待度を高めることができるため、より多くの情報が記憶手段に記憶されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【７９７３】

＜特徴ＱＣ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋入球手段へと遊技球が入球した場合に情報が更新される期間と、更新されない期間とがある）

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、第１条件が成立した場合に前記更新手段による前記情報の更新が行われない制限状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＱＣ１。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから、液晶表示画面に表示される加算表示の表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において加算表示される表示態様にバリエーションを持たせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。

遊技機ＱＣ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて更新手段による情報の更新が行われない制限状態を設定することができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＣ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期

間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＣ２。

遊技機ＱＣ２によれば、遊技機ＱＣ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＣ１またはＱＣ２において、前記第１条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数となった場合に成立することを特徴とする遊技機ＱＣ３。

遊技機ＱＣ３によれば、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となった場合に第１条件が成立し制限状態が設定されるため、過剰に情報が更新されてしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＣ３において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＣ４。

遊技機ＱＣ４によれば、遊技機ＱＣ３の奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報の一部を消去手段により消去することができるため、制限状態を解除することが可能となる。よって、更新手段による情報の更新を再開させることができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＣ１からＱＣ４の何れかにおいて、前記制限状態が設定されている間は、前記特典付与手段により付与される前記特典の少なくとも一部が付与されないことを特徴とする遊技機ＱＣ５。

遊技機ＱＣ５によれば、遊技機ＱＣ１からＱＣ４の何れかの奏する効果に加え、制限状態が設定されている間は、更新手段による情報の更新だけでなく、特典付与手段による特典の付与も一部制限することができるため、遊技者に過剰に特典を付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

遊技機ＱＣ２からＱＣ５の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１賞球を付与可能な第１特典と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１賞球とは異なる価値の第２賞球を付与可能な第２特典とを付与可能であり、前記第１条件は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第１特典に関する情報の数、又は、前記第２特典に関する情報の数の何れかが所定数に到達した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＣ６。

遊技機ＱＣ３からＱＣ６の何れかにおいて、前記消去手段は、前記記憶手段に２以上の前記情報が記憶されている状態で１の前記情報を消去可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記２以上の情報を消去可能な第２消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＣ７。

遊技機ＱＣ７によれば、遊技機ＱＣ３からＱＣ６の何れかの奏する効果に加え、消去手段によって消去される情報の個数と、第２消去手段によって消去される情報の個数と、を異ならせることができるため、記憶手段に記憶されている情報の個数がどの程度消去されるかを予測させ難くすることができる。

【７９７４】

＜特徴ＱＤ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋記憶手段が上限に到達する前と後とで付与される特典の内容を異ならせる）

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と

、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、特定条件が成立している第１状態と、前記特定条件が成立していない第２状態とで、前記特典付与手段により付与される前記所定の特典の内容を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ１。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから遊技が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた場合に付与される特典の内容を異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。

遊技機ＱＤ１によれば、特定条件の成立有無に応じて、特典付与手段により付与される特典の内容を異ならせることができるため、付与される特典を遊技者に予測させ難くすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＤ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ２。

遊技機ＱＤ２によれば、遊技機ＱＤ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＤ１またはＱＤ２において、前記特典付与手段は、前記第１状態にて付与する前記特典として、前記第２状態にて付与する前記特典よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ３。

遊技機ＱＤ３によれば、遊技機ＱＤ１またはＱＤ２の奏する効果に加え、第１状態の方が第２状態よりも遊技者に有利な特典を付与することができるため、特定条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機ＱＤ３において、前記特定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じて成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＤ４。

遊技機ＱＤ４によれば、遊技機ＱＤ３の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報に応じて特定条件を成立させることが可能となるため、記憶手段に記憶されている情報に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

遊技機ＱＤ４において、前記記憶手段は、前記情報を複数記憶可能に構成され、前記特

定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＤ５。

遊技機ＱＤ５によれば、遊技機ＱＤ４の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となることで特定条件を成立させることができるため、遊技者に対して、記憶手段に記憶させる情報数に興味を持たせ易くすることができる。

遊技機ＱＤ４またはＱＤ５において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＤ６。

遊技機ＱＤ６によれば、遊技機ＱＤ４またはＱＤ５の奏する効果に加え、消去手段によって記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去することができるため、特定条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、特定条件が成立しない期間が長時間継続してしまうことを抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＤ１からＱＤ６の何れかにおいて、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を付与可能であり、前記遊技機は、前記第２状態にて前記特典として付与される賞球数よりも、多くの賞球数を前記第１状態における前記特典として付与させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ７。

遊技機ＱＤ７によれば、遊技機ＱＤ１からＱＤ６の何れかの奏する効果に加え、特定条件が成立している第１状態の方が、特定条件が成立していない第２状態よりも多くの賞球を獲得し易くすることができるため、特定条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【７９７５】

＜特徴ＱＥ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中に賞球を獲得した場合には、獲得した賞球に対応する特定表示態様を第１期間中に表示し、第２期間中に賞球を獲得した場合には、少なくとも第２期間経過した後に特定表示態様を表示する）

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中に前記情報が前記記憶手段に記憶された場合には、前記第１期間中に前記特定表示態様を表示可能であり、前記特定期間のうち前記第１期間とは異なる第２期間中に前記情報が記憶された場合には、少なくとも前記第２期間が終了した後に前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ１。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、常に大入賞装置へと遊技球が入球した場合に随時賞球数が加算表示されるため、加算表示される表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題が

あった。
上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた期間に応じて表示態様が加算表示されるタイミングを異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。
従来より、特別図柄抽選の結果に基づいて、大当たり遊技と、その大当たり遊技よりも価値の低い小当たり遊技と、を実行可能に構成し、小当たり遊技が頻繁に実行される有利遊技状態を設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１８－１１０６６２号公報）。そして、有利遊技状態が設定されている状態において、小当たり遊技が実行される毎に小当たり遊技にて獲得した賞球数を遊技者に報知可能な小当たり遊技演出を実行するように構成しているものがある。
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特別図柄抽選の結果に応じて小当たり遊技の実行有無が決定されることから、有利遊技状態が設定されているにも関わらず、特別図柄抽選で小当たり当選せず、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
加えて、有利遊技状態が設定される期間に制限を設けた場合には、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまうことで、有利遊技状態中に実行される小当たり遊技の回数が減少してしまうことを遊技者に容易に把握させてしまうことから、遊技者の遊技意欲が更に低下してしまうという問題があった。また、小当たり遊技中に獲得した賞球数が随時液晶表示画面に表示されることから、液晶表示画面を見るだけで小当たり遊技の実行有無を遊技者が容易に把握できてしまうため、遊技者の遊技意欲がより低下し易くなるという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、有利遊技状態中に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数を表示するタイミングを異ならせることにより、小当たり遊技の実行タイミングを遊技者に把握させ難くすることで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＱＥ１によれば、情報が記憶された期間に応じて、特定表示態様が表示されるタイミングを異ならせることができるため、どのタイミングで情報が記憶されたのかを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
遊技機ＱＥ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ２。
遊技機ＱＥ２によれば、遊技機ＱＥ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。
遊技機ＱＥ２において、前記特定期間は、前記第２期間が経過した後に前記第１期間が設定される期間を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＱＥ３。
遊技機ＱＥ３によれば、遊技機ＱＥ２の奏する効果に加え、第２期間が経過した後に第１期間を設定することで、第２期間中に情報が記憶された場合と、第１期間中に情報が記憶された場合の、何れにおいても第１期間中に特定表示態様を表示することができるため、第１期間中に特定表示態様を表示させ易くすることができる。よって、演出効果を高めることができる。
遊技機ＱＥ３において、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記情報が記憶される毎に前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記記憶手段に記憶された前記情報の個数に対応した個数の前記特定表示

態様を含む表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ４。
遊技機ＱＥ４によれば、遊技機ＱＥ３の奏する効果に加え、第２期間中に記憶手段へと複数個の情報を記憶させた場合には、第１期間中には実行されることの無い表示態様を表示することができるため、演出効果を高めることができる。
遊技機ＱＥ４において、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて賞球を付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記記憶された前記情報に応じた前記賞球数に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記加算手段によって加算された前記加算情報に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ５。
遊技機ＱＥ５によれば、遊技機ＱＥ４の奏する効果に加え、第２期間中に複数個の情報を記憶させた場合には、記憶された複数の情報に対応する賞球数を加算した態様で特定表示態様を表示することができるため、第２期間中に付与された賞球数の合計を遊技者に分かり易く把握させることができる。
遊技機ＱＥ１からＱＥ５の何れかにおいて、前記遊技者に有利となる遊技期間中に有利演出を実行可能な有利演出実行手段を有し、前記有利演出実行手段は、前記第２期間の一部を少なくとも含む演出期間にて前記有利演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ６。
遊技機ＱＥ６によれば、遊技機ＱＥ１からＱＥ５の奏する効果に加え、特定表示態様が表示されない第２期間中に有利演出を実行することができるため、遊技者に有利演出を注視させ易くすることができる。よって演出効果を高めることができる。
遊技機ＱＥ６において、前記有利演出実行手段は、前記有利演出として前記表示手段に前記有利演出に対応する有利表示態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ７。
遊技機ＱＥ７によれば、遊技機ＱＥ６の奏する効果に加え、表示手段に特定表示態様が表示されない第２期間中に、表示手段に有利表示態様を表示させる有利演出を実行することができるため、有利表示態様が表示される表示領域を大きく確保し易くすることができる。よって、有利演出の演出効果を高めることができる。
【７９７６】
＜５０８６系特徴群＞
＜特徴ＳＡ群＞（有利な遊技状態に移行した後で特定回数の特図抽選が実行されるまで不利な遊技状態へと移行しない）
第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果と前記第２判別手段の判別結果とのいずれかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な第１遊技を実行する第１遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の実行条件が成立したことに基づいて、遊技者が所定の特典を獲得し得る第２遊技を実行する第２遊技実行手段と、所定条件が成立したことに基づいて、前記第１の判別条件よりも前記第２の判別条件の方が成立し易い状態であって前記所定の特典を獲得し得る状態である第１状態を設定可能な第１設定手段と、少なくとも前記第１状態の所定の遊技回において前記第１の判別条件が成立し得る所定の遊技方法で遊技を行って前記第１状態における前記判別の回数が予め定められた特定回数以下の状況下で前記第１遊技が実行された場合に、当該第１遊技の実行が終了した後の状態を前記第１状態に設定可能な第２設定手段と、少なくとも前記第１設定手段、または前記第２設定手段によって設定された前記第１状態において前記第１遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第１状態よりも有利度合いが低い第２状態を設定する第２状態設定手段と、を備え、前記第２状態は、前記第１遊技が実行された場合に当該第１遊技の実行が終了した後の状態として前記第１状態とは異なる状態が設定され得る状態であることを特徴とする遊技機ＳＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、遊技に用いる遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な状態を形成可能に構成されている特定の遊技状態を設けているものも知られている。この従来型の遊技機では、特定の遊技状態が長く継続するほどに持ち球が増えていくため、抽選で当たりとならないことを期待させる遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態において比較的短時間（少ない抽選回数）で当たりに当選してしまうと、特定の遊技状態を十分に楽しむことができないまま特定の遊技状態よりも不利な遊技状態に設定されてしまう可能性があるため、特定の遊技状態において短時間で当たりに当選した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを著しく低下させてしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＡ１によれば、特定の判別結果にならない場合は特定回数の判別が終了するまで有利度合いが低い第２状態に設定されることが無い上に、特定回数以内の判別で特定の判別結果となった場合は、第１状態が再度設定されるので、第１状態に設定された後、少なくとも特定回数の判別を保証することができる。よって、第１状態を長く楽しみたいと希望する遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ１において、前記第１遊技実行手段によって実行される前記第１遊技の種別として、少なくとも前記第１状態において前記特定の判別結果となった場合に前記第１遊技の実行が終了した後の状態として前記第１状態が設定される特定第１遊技を少なくとも含む複数のうち１の前記第１遊技の種別を決定可能な種別決定手段と、前記第１状態に設定された後における前記判別手段の判別の回数が特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第１遊技が決定された場合に、当該特定第１遊技を実行させるための第１制御を実行し、前記種別決定手段によって前記特定第１遊技とは異なる種別が決定された場合に、前記第１制御とは少なくとも異なる第２制御を実行する制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＡ２。

遊技機ＳＡ２によれば、遊技機ＳＡ１又の奏する効果に加え、第１遊技が実行されたとしても再度第１状態が設定される特定第１遊技が決定された場合に、当該特定第１遊技を確実に実行させることができるので、遊技者の有利度合いをより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ２において、前記第２状態設定手段は、前記第１状態において前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第１遊技が決定された場合に、当該第１遊技が決定される前の前記第１状態において実行された前記判別の回数と前記第１遊技が実行された後の前記第１状態において実行された前記判別の回数との合計が前記特定回数になったとしても前記第２状態を設定せず、前記第１遊技が実行された後の前記第１状態において実行された前記判別の回数が前記特定回数となったことに基づいて前記第２状態を設定することが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＡ３。

遊技機ＳＡ３によれば、遊技機ＳＡ２の奏する効果に加え、第１状態において特定の判別結果となって特定第１遊技が決定されると、当該特定第１遊技の終了から更に特定回数の判別が実行されるまで、第２状態へと移行しなくなるため、第１状態において特定第１遊技が実行された場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかにおいて、前記第１状態において前記所定の遊技回において前記第１の判別条件が成立したことに基づいて特定の報知を実行する報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＡ４。

遊技機ＳＡ４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行った場合に特定の報知が実行されるので、遊技者に対して所定の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかにおいて、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記所定の特典を獲得し易い状態であることを特徴とする遊技機ＳＡ５。

遊技機ＳＡ５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかが奏する効果に加え、第１状態では、第２状態よりも第１遊技が実行された場合に設定される状態が有利となる上に、所定の特典を獲得し易くなるので、第２状態に対する第１状態の優位性をより高めることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ２又はＳＡ３において、前記第２制御は、前記特定第１遊技とは異なる種別の前記第１遊技の実行を回避させるための制御であることを特徴とする遊技機ＳＡ６。

遊技機ＳＡ６によれば、遊技機ＳＡ２又はＳＡ４の奏する効果に加え、第１状態において、特定回数以下の判別回数で特定の判別結果となって種別決定手段によって特定第１遊技以外の第１遊技が決定された場合に、第１遊技の実行を回避することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ６において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１状態に設定された後における前判別の回数が特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となって前記種別決定手段によって前記特定第１遊技とは異なる種別が決定された場合に、前記特定の判別結果となってから所定期間が経過するまでの間に前記第１入球手段へと遊技球が入球することで、前記第１遊技の実行が回避され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＡ８。

遊技機ＳＡ８によれば、遊技機ＳＡ７の奏する効果に加え、第１状態において特定の判別結果になって特定第１遊技以外の種別が決定されたとしても、第１入球手段へと遊技球を入球させることで第１遊技の実行を回避させて第１状態を継続させることができるので、第１状態を継続させるか第１遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ１において、前記第３状態設定手段は、前記第１状態が設定された後で実行された前記判別の回数が前記特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となって前記第１遊技が実行された場合に、前記第１遊技の種別にかかわらず前記第１遊技の実行が終了した後の状態を前記第１状態に設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＡ９。

遊技機ＳＡ９によれば、遊技機ＳＡ１の奏する効果に加え、特定回数以下の判別回数で特定の判別結果となった場合に、第１遊技の実行が終了した後の状態が第１状態に固定化されるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９７７】

＜特徴ＳＢ群＞（大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法で遊技を行った方が有利な遊技状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性）

遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段によって第１方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な第１判別手段と、前記発射手段によって前記第２方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第１方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である第２の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果と前記第２判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利度合いが高い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち

１の前記特典遊技を決定する決定手段と、を有した遊技機において、第１条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、所定の払出条件が成立したことに基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態が開始された後において、前記第１方向へと遊技球を発射する第１の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第１遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第１の遊技方法から前記第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法に切り替えた方が、前記第１遊技状態が開始されてから次に前記特典遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなり、前記第１遊技状態が開始された後において、前記第１の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第１遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第１の遊技方法から前記第２の遊技方法に切り替えた方が、前記所定の払出条件を成立させずに排出される遊技球の数が多くなり易くなり、前記第１遊技状態において前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第１特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に有利度合いが高い遊技方法が固定化されており、遊技者が遊技方法を選択する余地がないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＢ１によれば、第１遊技状態において第１の遊技方法で遊技を行い続けた場合、特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易い上に払出条件を成立させることができずに排出されてしまう無駄球を少なく抑えることもできる一方で、有利度合いが低い第１特典遊技が実行される可能性がある遊技性となるのに対し、所定の遊技回で第２の遊技方法に切り替えた場合は、無駄球が多くなり易くなる一方で第２遊技状態へと移行する可能性を高くすることができる遊技性となるため、遊技者に対して好みの遊技性を選択させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１において、少なくとも前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第２特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ２。

遊技機ＳＢ２によれば、遊技機ＳＢ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１判別手段の判別で特定の判別結果となるよりも、第２遊技状態に移行した後において第２判別手段の判別で特定の判別結果となった方がメリットがあると遊技者に思わせることができるので、特典遊技が実行され難い第２の遊技方法に切り替える遊技方法をより選択させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１又はＳＢ２において、前記第１遊技状態に設定された後における前記判別の回数が所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記特典遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されて前記第２遊技状態が設定された場合よりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ３。

遊技機ＳＢ３によれば、遊技機ＳＢ１又はＳＢ２の奏する効果に加え、第１遊技状態に

おいて所定回数以下の判別回数の範囲では、特典遊技が実行されることを期待させる遊技性となる一方で、所定回数を超えた後においては、特定回数にわたって特典遊技が実行されないことを期待させる遊技性となるので、第１遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＳＢ３において、前記第１遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記判別の回数が前記所定回数を超えてから前記特典遊技が実行されるよりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ４。

遊技機ＳＢ４によれば、遊技機ＳＢ３の奏する効果に加え、判別の回数が所定回数を超えた後においては、特典遊技が実行されないことをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１からＳＢ４のいずれかにおいて、前記第１遊技状態が開始された後において実行された前記判別の回数に応じた情報を少なくとも含む特定表示態様を前記第１遊技状態において表示可能な表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＢ５。

遊技機ＳＢ５によれば、遊技機ＳＢ１からＳＢ４のいずれかが奏する効果に加え、特定表示態様により示される判別回数を加味して、第１の遊技方法で遊技を行い続けるか第２の遊技方法に切り替えるかを判断させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１からＳＢ５のいずれかにおいて、前記第１遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記特定回数以下で、且つ、所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果に基づく前記特典遊技の実行を回避することで、少なくとも前記特定回数の前記判別が実行されるまで前記第１遊技状態を維持可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ６。

遊技機ＳＢ６によれば、遊技機ＳＢ１からＳＢ５のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態において、特定回数以下、且つ、所定回数よりも多い判別回数で特定の判別結果となっても特典遊技の実行を回避することができ、第２遊技状態へと意図的に移行させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ６において、前記発射手段によって第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態に設定された後における前判別の回数が特定回数以下で、且つ、前記所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が開始されてから所定期間が経過するまでの間に前記第１入球手段へと遊技球が入球することで、前記特典遊技の実行が回避され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ７。

遊技機ＳＢ７によれば、遊技機ＳＢ６の奏する効果に加え、第１遊技状態において特定の判別結果になったとしても、第１入球手段へと遊技球を入球させることで特典遊技の実行を回避させて第１遊技状態を継続させることができるので、第１遊技状態を継続させるか特典遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ７において、前記発射手段によって前記第２方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段を備え、前記第１の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１判別手段の判別が実行されてから当該判別に基づく前記識別情報が停止表示されるまでの間に、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果を示すための前記識別情報が示された場合に、前記第２判別手段の判別

結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とも前記第１判別結果とも異なる第２判別結果を示すための前記識別情報が停止表示される構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ８。

遊技機ＳＢ８によれば、遊技機ＳＢ７の奏する効果に加え、第１判別手段の判別結果が示されるよりも前に第２判別手段の判別結果として第１判別結果に対応する識別情報が停止表示された場合に第１判別手段の判別結果が第２判別結果に固定化されるため、特定の判別結果となっていても特典遊技が実行されずに第１遊技状態を継続させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ８において、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記遊技機は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されていない場合に、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が長くなり易くなり、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている場合に、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ９。

遊技機ＳＢ９によれば、遊技機ＳＢ８の奏する効果に加え、第１遊技状態において特典遊技の実行を回避したいと考える遊技者に対して、判別情報記憶手段に対して所定数の判別情報を記憶させる遊技方法を行わせることができるという効果がある。

【７９７８】

＜特徴ＳＣ群＞（大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法を遊技者に促す演出）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられた第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記発射手段によって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果と前記第２判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１判別手段の判別よりも前記第２判別手段の判別を実行させ易くするための特定制御が少なくとも実行される特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出を、前記特定制御が実行されている状況下で実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、

遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＳＣ１によれば、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、第２判別手段の判別が実行され易い遊技状態であるにもかかわらず第１方向へと遊技球を発射して第１判別手段の判別の実行契機である第１入球手段へと遊技球を入球させることを促す斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１において、前記特定の遊技状態において前記特定演出の実行中に前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第２方向へと遊技を発射するよりも有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ２。

遊技機ＳＣ２によれば、遊技機ＳＣ１の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第１方向へと遊技球を発射した場合に、特定制御が実行されているにもかかわらず第２方向へと遊技球を発射するよりも有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１又はＳＣ２において、前記特定の遊技状態は、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が前記特定の遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ３。

遊技機ＳＣ３によれば、遊技機ＳＣ１又はＳＣ２が奏する効果に加え、特定の遊技状態では、第２方向へと遊技球を発射した方が特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易くなるにもかかわらず特定演出によって第１方向へと遊技球を発射することを促す斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１からＳＣ３のいずれかにおいて、前記特定演出は、当該特定演出の演出結果として所定の特典遊技に当選したことが示される第１の演出結果と、その第１の演出態様とは異なる演出結果であって遊技者の有利度合いが高いことを示す第２の演出結果と、を少なくとも含む複数のうち１の演出結果が示される構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ４。

遊技機ＳＣ４によれば、遊技機ＳＣ１からＳＣ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の特典遊技に当選したことが示されるよりも、所定の特典遊技に当選したことが示されない方が有利度合いが高くなる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１からＳＣ４のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記特定の遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＳＣ５。

遊技機ＳＣ５によれば、遊技機ＳＣ１からＳＣ４のいずれかが奏する効果に加え、特定の判別結果となった場合に、特定演出によって第１方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ５において、前記第２判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が行われている間の演出として前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ６。

遊技機ＳＣ６によれば、遊技機ＳＣ５の奏する効果に加え、第２判別手段の判別で特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための演出として特定演出を実行して第１方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ３において、前記第２の演出結果は、前記特定の判別結果とは異なる外れ判

別結果となったことが示される演出結果であり、前記遊技機は、前記特定演出の実行中に前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向へと遊技球を発射しない場合よりも前記第２の判別結果が示され易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ７。

遊技機ＳＣ７によれば、遊技機ＳＣ３の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第１方向へと遊技球を発射するか否かに応じて演出結果を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９７９】

＜特徴ＳＤ群＞（所定の遊技状態において、保留球数が上限まで貯まった状態で発射停止するよりも、始動口に入球し得る方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなる）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって遊技球が特定方向へと発射された場合に成立し得る第１条件が成立したことに基づいて、所定の判別に用いるための判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、その第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を有した遊技機において、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第２判別情報取得手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第２判別手段と、所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段と、前記有利遊技状態において、少なくとも前記第２判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御を実行する制御手段と、を備え、前記有利遊技状態は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも前記特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、始動入賞口への入賞に基づく始動記憶を保留可能な記憶数に上限を設けているのが通常であるため、遊技状態に応じた始動入賞口に対する始動記憶が上限数まで記憶されている場合に、遊技球を発射することで無駄球が発生してしまい、遊技球を発射しない方が有利になる可能性が高くなってしまっていた。このため、遊技状態に応じた遊技方法を行い続ける遊技者が損をしてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが困難になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＤ１によれば、有利遊技状態においては、判別情報記憶手段に対して上限数である所定数の判別情報が記憶されていたとしても、第１判別情報取得手段によって判別情報が取得され得る第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなるので、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数を気にせずに特定方向へと遊技球を発射すれば良く、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することができるという効果がある。

遊技機ＳＤ１において、前記第２条件は、前記有利遊技状態とは少なくとも異なる所定の状態において、前記発射手段によって前記特定方向へと遊技球が発射され続けている状況下で少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＳＤ２。

遊技機ＳＤ２によれば、遊技機ＳＤ１の奏する効果に加え、発射手段によって特定方向へと遊技球を発射することで第１条件も第２条件も成立させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ１又はＳＤ２において、前記有利遊技状態において設定され得る期間として、第１期間と、少なくとも前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において前記第１期間よりも前記特定方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが低くなり易い第２期間と、を少なくとも含む複数の期間を設定可能な期間設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＤ３。

遊技機ＳＤ３によれば、遊技機ＳＤ１又はＳＤ２の奏する効果に加え、第１期間であるか第２期間であるかによって遊技球を特定方向へと発射するか否かを切り替えさせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ３において、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて対応する数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１期間において前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射された遊技球の数を上回る数の賞球が前記払出手段によって払い出され易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＤ４。

遊技機ＳＤ４によれば、遊技機ＳＤ３の奏する効果に加え、第１期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を発射し続けることで発射した遊技球の数を上回る賞球が払い出される極めて有利な状態を形成するので、第１期間が設定されることを遊技者に対して強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ４において、前記第１期間において、前記特定方向へと遊技球を発射することで獲得可能な賞球の数に応じた情報を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＤ５。

遊技機ＳＤ５によれば、遊技機ＳＤ４の奏する効果に加え、有利遊技状態において第１期間が設定された場合に、当該第１期間において特定方向へと遊技球を発射した場合に獲得可能な賞球の数を特定演出によって示唆することができるので、特定演出に注目して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ１からＳＤ５のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記有利遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記第１遊技状態よりも前記第２判別手段の判別結果が示され難くなる制御であることを特徴とする遊技機ＳＤ６。

遊技機ＳＤ６によれば、遊技機ＳＤ１からＳＤ５のいずれかが奏する効果に加え、特定制御が実行されている場合に、有利度合いが低い第１遊技状態よりも更に第２判別手段の判別結果が出難くなるため、有利遊技状態において特定制御が実行されている間は、特定方向へと遊技球を発射して第１判別手段の判別を実行させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ３からＳＤ５のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記期間設定手段は、前記識別情報の動的表示における動的表示期間として、前記第１期間と前記第２期間とを少なくとも含む複数のうち前記第１判別手段の判別結果に応じた１の期間を設定可能な構成であり、前記第１期間は、前記第２期間よりも長い期間であることを特徴とする遊技機ＳＤ６。

遊技機ＳＤ６によれば、第１期間が設定されている間に第１判別情報記憶手段に対して特定数以上の判別情報を記憶させることにより、特定方向へと遊技球を発射することで有利度合いが高くなる状態を形成することができるので、第１期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を積極的に発射させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ１からＳＤ６のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において、前記特定制御が実行されている場合よりも前記第２判別手段の判別が実行され易くなる第２特定制御を実行する第２制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＤ７。

遊技機ＳＤ７によれば、遊技機ＳＤ１からＳＤ６のいずれかが奏する効果に加え、判別情報記憶手段に対して所定数の判別情報が記憶されることで第２判別手段の判別が実行され易くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ７において、遊技球が入球可能な第１状態と遊技球が入球困難な第２状態とに変位可能に構成され、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている変位入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記変位入球手段が所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態が、前記変位遊技の実行が終了した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機ＳＤ８。

遊技機ＳＤ８によれば、遊技機ＳＤ７の奏する効果に加え、有利遊技状態において判別情報記憶手段に所定数の判別情報が記憶された場合に、第２判別手段の判別が実行され易くなり、有利遊技状態を維持したまま賞球を払い出させることが可能な変位遊技が実行される可能性があるため、第２判別手段の判別結果が特定の判別結果になるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９８０】

＜特徴ＳＥ群＞（特定の遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて、特定の遊技状態を維持したまま、特定条件の成立前よりも賞球が獲得し易くなる状態を所定期間形成する）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を払い出すことが可能な払出手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、所定の状態を設定する状態設定手段と、遊技に関する特定データを定期的に更新可能な更新手段と、少なくとも前記所定の状態において、前記特定データを少なくとも用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段により所定の判別がされた場合に、前記変位手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位させる手段と、を備え、前記所定の状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けたとしても前記変位手段が少なくとも特定の長さの期間前記第２位置から前記第１位置へと変位されない第１の状況と、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記特定の長さの期間において前記変位手段が複数回前記第２位置から前記第１位置へと変位され得る第２の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態から、当たり遊技を介さずに、他の有利な遊技状態へと移行し得る構成とすることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変更される条件が成立しない限り

有利度合いが変化することがないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、たとえ有利な遊技状態であっても遊技が単調となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＥ１によれば、所定の状態において、特定方向へと遊技球を発射しても特定の長さの期間に渡って変位手段が第１位置に変位されない第１の状況と、特定方向へと遊技球を発射することで特定の長さの期間の間に変位手段が複数回第１位置に変位され、入球手段へと遊技球を入球させることが可能となる有利な第２の状況と、が成立し得るので、所定の状態において第１の状況と第２の状況とのいずれが設定されているかによって特定方向へと遊技球を発射するか否かを異ならせることができる。よって、所定の状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＥ１において、前記第１の状況は、前記所定の状態が開始された時点で成立する状況であることを特徴とする遊技機ＳＥ２。

遊技機ＳＥ２によれば、遊技機ＳＥ１の奏する効果に加え、所定の状態が第１の状況から開始されるので、第２の状況に変更されることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＳＥ１又はＳＥ２において、前記第１の状況と、前記第２の状況とは、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記判別手段による判別の実行頻度が互いに異なる状況であることを特徴とする遊技機ＳＥ３。

遊技機ＳＥ３によれば、遊技機ＳＥ１又はＳＥ２の奏する効果に加え、判別手段による判別の実行頻度を異ならせることにより、第１の状況と第２の状況とを切り替える斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＥ１からＳＥ３のいずれかにおいて、前記第１の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数よりも発射される遊技球の数の方が多くなり易い状況であり、前記第２の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数の方が発射される遊技球の数よりも多くなり易い状態であることを特徴とする遊技機ＳＥ４。

遊技機ＳＥ４によれば、遊技機ＳＥ１からＳＥ３のいずれかが奏する効果に加え、同一の所定の状態であるにもかかわらず、第１の状況であるか第２の状況であるかに応じて、入球手段に向けて遊技球を発射した場合の有利度合いを大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＳＥ１からＳＥ４のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている特定入球手段と、その特定入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、前記第１入球手段へと遊技球が入球困難となる第４位置と、に変位可能な特定変位手段と、前記特定方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段により特定の判別がされたことに基づいて、前記特定変位手段を所定期間、前記第４位置から前記第３位置へと変位させる変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、所定条件の成立に基づいて、第１制御が実行される第１制御状態と、前記第１制御よりも前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段へと入球し難くなる第２制御が実行される第２制御状態と、を少なくとも含む複数のうち１の制御状態を設定する制御状態設定手段と、を備え、前記所定の状態は、前記第２制御状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＳＥ５。

遊技機ＳＥ５によれば、遊技機ＳＥ１からＳＥ４のいずれかが奏する効果に加え、所定の状態では、特定入球手段へと遊技球が入球し難い第２制御実行されるにもかかわらず、特定条件が成立することで前記変位手段が前記第１位置へと複数回変位され得る有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＥ５において、前記入球手段は、前記特定入球手段へと入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機ＳＥ６。

遊技機ＳＥ６によれば、遊技機ＳＥ５の奏する効果に加え、第２制御が実行されている方が入球手段へと遊技球が入球し易くなる斬新な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機ＳＥ６において、前記第２制御状態は、前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段にも前記入球手段にも到達可能な状態であり、前記第１制御状態は、前記第２制御状態よりも、前記特定方向へと発射された遊技球が前記入球手段へと到達し難くなる状態であることを特徴とする遊技機ＳＥ７。

遊技機ＳＥ７によれば、遊技機ＳＥ６の奏する効果に加え、第１制御状態が設定されていると、特定入球手段へは遊技球が入球し易くなるものの、払出手段によって賞球が払い出され難くなる一方で、第２制御状態では、変位手段が第１位置に変位した場合に容易に入球手段へと遊技球を入球させることができ、払出手段によって賞球が払い出され易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＥ１からＳＥ７のいずれかにおいて、所定の取得条件の成立に基づいて、前記特定データを取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記特定データを前記判別手段の判別において参照されるまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第２の状況は、前記記憶手段に対して予め定められた特定数以上の前記特定データが記憶されている状況であり、前記第１の状況は、前記記憶手段に対して記憶されている前記特定データの数が前記特定数未満の状況であることを特徴とする遊技機ＳＥ８。

遊技機ＳＥ８によれば、遊技機ＳＥ１からＳＥ８のいずれかが奏する効果に加え、記憶手段に対して特定数以上の特定データを記憶させることで第２の状況を形成することができるので、記憶手段に記憶されている特定データの数に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９８１】

＜特徴ＳＦ群＞（所定の遊技状態において特定の抽選結果となったことを契機として、保留球が貯まり易い遊技方法を遊技者に対して促す演出を実行する）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第１方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である特定の取得条件が成立したことに基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記第１方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、前記判別手段の判別結果が第１の判別結果となったことに基づいて、前記変位手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向へと遊技球を発射するよりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、少なくとも前記特定の遊技状態が設定されてから所定条件が成立するまでの間の演出として第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に前記所定条件が成立したことに基づいて、前記第１演出に含まれない演出態様であって前記第１演出の実行中よりも前記第１方向へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第１演出の実行中に行われた所定の判別の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＳＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３

－３２５８８６号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。
これに対して遊技機ＳＦ１によれば、特定の遊技状態において第２の判別結果となった場合に第２演出を実行することで第１方向へと遊技球を発射させることができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。
遊技機ＳＦ１において、前記取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段を備え、前記第２演出は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に応じて態様が変化し得る所定の演出態様を伴う演出であることを特徴とする遊技機ＳＦ２。
遊技機ＳＦ２によれば、遊技機ＳＦ１の奏する効果に加え、第２演出の実行中に第１方向へと遊技球を発射して判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数が変化することにより第２演出の演出態様も変化するので、演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＦ１又はＳＦ２において、前記遊技機は、前記判別手段の判別で前記第２の判別結果となってから前記判別手段による新たな判別が実行可能となるまでの間、前記変位手段が前記第２位置に維持される構成であることを特徴とする遊技機ＳＦ３。
遊技機ＳＦ３によれば、遊技機ＳＦ１又はＳＦ２の奏する効果に加え、変位手段が第１位置へと変位され得ない第２の判別結果となったことに基づいて、第２演出によって発射方向を遊技者に報知するという斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＦ１からＳＦ３のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第２の判別結果は、前記動的表示期間決定手段によって予め定められた特定期間以上の動的表示期間が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機ＳＦ４。
遊技機ＳＦ４によれば、遊技機ＳＦ１からＳＦ３のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間が特定期間以上となる場合に特定演出を実行することができるので、動的表示期間の間により多くの特定の取得条件を成立させることができるという効果がある。
遊技機ＳＦ４において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の実行中に実行された所定の前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となり、前記動的表示期間決定手段によって前記特定期間以上の長さの動的表示期間が決定された場合にも前記第２演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＦ５。
遊技機ＳＦ５によれば、遊技機ＳＦ４の奏する効果に加え、第２演出が実行された場合に、変位遊技が実行される可能性もあるため、遊技者に対して変位遊技が実行されることにも期待しつつ第１方向へと遊技球を発射させることができるという効果がある。
遊技機ＳＦ２において、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が所定数以上である場合に遊技者に有利な第１状態を形成し、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が前記所定数未満である場合に前記第１状態よりも有利度合いが低い第２状態を形成する構成であり、前記第２演出は、前記第２状態の間に実行される演出であることを特徴とする遊技機ＳＦ６。
遊技機ＳＦ６によれば、遊技機ＳＦ２の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数に応じて有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＦ１からＳＦ６のいずれかにおいて、前記第１演出は、前記第１方向へと遊技球を発射することが少なくとも促されない演出態様の演出であることを特徴とする遊技機ＳＦ７。

遊技機ＳＦ７によれば、遊技機ＳＦ１からＳＦ６のいずれかが奏する効果に加え、第１演出の実行中に第２の判別結果となるまでは、第１方向へと遊技球を発射することが促されない一方で、第２の判別結果となることにより第１方向へと遊技球を発射するべきであることを把握可能な第２演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７９８２】

＜５０８７系特徴群＞

＜特徴ＲＡ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第１解除条件の成立に基づいて、前記第１期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされており、前記特定作動状態が解除されている場合には、前記特定作動状態で前記第１作動手段が作動されている場合よりも前記移動体が前記駆動体に当接し易くすることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＡ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＡ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が

可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。しかしながら、複数の装飾役物のそれぞれに対応するステッピングモータに対して電力を供給する必要があることから、遊技機全体で用いられる消費電力量が一時的に上昇してしまうという問題があった。

これに対して、遊技機ＲＡ１では、駆動体（一方の装飾役物）を駆動させるための第１作動手段の特定作動状態が解除されている場合に、移動体（他方の装飾役物）を移動させ易くするように構成しているため、複数の装飾役物を用いた演出を実行する場合において、消費電力量が一時的に上昇してしまうという不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＲＡ１において、第２解除条件の成立に基づいて、前記第２期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＡ２。

遊技機ＲＡ２によれば、遊技機ＲＡ１の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第２位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＲＡ１またはＲＡ２において、前記移動体は、前記駆動体に当接した場合に前記駆動体の位置が可変するよりも小さい負荷となるように前記駆動体に当接するように構成されていることを特徴とする遊技機ＲＡ３。

遊技機ＲＡ３によれば、遊技機ＲＡ１またはＲＡ２の奏する効果に加え、特定作動状態が解除されている状態で前記駆動体に移動体が当接した場合に、駆動体の位置が可変することで不具合が生じることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＲＡ１からＲＡ３のいずれかにおいて、前記作動制御手段は、前記特定作動状態を解除させ、前記所定の期間が経過した後に前記第２期間で前記特定作動状態を設定する制御を終了条件が成立するまで所定回数繰り返し実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＡ４。

遊技機ＲＡ４によれば、遊技機ＲＡ１からＲＡ３のいずれかの奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定期間が経過した後に第２期間で特定作動状態を実行する制御を終了条件が成立するまで実行することができるので駆動体を第２位置で維持するための電力消費を抑制しながら駆動体の駆動制御を行うことができるという効果がある。

【７９８３】

＜特徴ＲＢ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第１解除条件の成立に基づいて、前記第１期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされており、前記移動体は、前記駆動体が前記第１位置から前記第２位置へと駆動される状態において前記駆動体の所定部に当接することが可能となり易くされていることを特徴とする遊技機ＲＢ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させる

ことが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＢ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機ＲＢ１では、第１位置から第２位置へと駆動している駆動体（一方の装飾役物）と移動体（他方の装飾役物）とを当接させることができるため、駆動体と移動体とを組み合わせた演出のバリエーションを増加させることで演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＲＢ１において、第２解除条件の成立に基づいて、前記第２期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＢ２。

遊技機ＲＢ２によれば、遊技機ＲＢ１の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第２位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＲＢ１またはＲＢ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第２作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＢ３。

遊技機ＲＢ３によれば、遊技機ＲＢ１またはＲＢ２の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９８４】

＜特徴ＲＣ群＞

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第１作動装置と、その第１作動装置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第１作動制御手段と、を有した遊技機において、前記所定の制御データには、前記第１作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定周期毎に前記第１作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す待機データが含まれており、前記遊技機は、特定条件の成立に基づいて前記第１作動装置が待機状態となる場合の制御データとして前記第１作動装置が作動状態となる期間を可変させた特殊待機データを設定することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＣ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＣ１によれば、第１作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定周期毎に第１作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す制御を実行できるため、待機状態中の第１作動装置が作動状態となる期間を短くすることができ、第１作動装置への負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＲＣ１において、前記特定条件は、前記待機データに基づいて前記第１作動装置が作動されてから所定期間が経過した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＲＣ２。

遊技機ＲＣ２によれば、遊技機ＲＣ１の奏する効果に加え、待機データに基づいて第１作動装置が作動されてから所定時間が経過した場合に特定条件が成立し得るため、所定時間が経過するまでの第１作動装置に係る制御を簡素化できるという効果がある。

遊技機ＲＣ１またはＲＣ２において、前記待機データに基づいて前記第１作動装置が非作動状態となったことを遊技者から識別困難されていることを特徴とする遊技機ＲＣ３。

遊技機ＲＣ３によれば、遊技機ＲＣ１またはＲＣ２の奏する効果に加え、待機データに基づいて第１作動装置が非作動となったことを遊技者から識別困難に構成されているため、遊技者に違和感を与えることなく第１作動装置を作動させるための電力を削減することができるという効果がある。

遊技機ＲＣ１からＲＣ３のいずれかにおいて、終了条件が成立するまで前記特殊待機データに基づく前記第１作動装置の制御を継続させることが可能であることを特徴とする遊技機ＲＣ４。

遊技機ＲＣ４によれば、遊技機ＲＣ１からＲＣ３の何れかが奏する効果に加え、特殊待機データに基づく第１作動装置の制御を終了条件が成立するまで継続させることができるため、特殊待機データに基づいて実行される第１作動装置の制御に係る制御処理を簡素化することができるという効果がある。

【７９８５】

＜特徴ＲＤ群＞

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第１作動装置と、その第１作動装置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第１作動制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて前記第１作動装置に対する負荷を可変させることが可能な負荷可変手段と、前記操作手段が操作された回数に対応して前記第１作動制御手段が前記第１作動装置を制御するための前記所定の制御データを可変させて設定することが可能な制御データ設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＲＤ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動

部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、可動部材を可動させることが可能な作動装置を用いて可動部材を演出位置に維持することで、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動装置に対する負荷を可変させることなく作動させ続けることになる。よって、作動装置が破損し易いという問題があった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、作動装置に対する負荷を可変させることで好適な遊技を遊技者に行わせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＲＤ１によれば、操作手段が操作されることに基づいて第１作動装置に対する負荷を可変させることができるため、第１作動装置が破損してしまうことを抑制し好適な遊技を遊技者に行わせることができるという効果がある。

さらに、操作手段が操作された回数に対応して第１作動装置の作動内容を異ならせることができるので、演出効果を高めると共に、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＲＤ１において、前記所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＲＤ２。

遊技機ＲＤ２によれば、遊技機ＲＤ１の奏する効果に加え、所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別できるので、遊技者に分かりやすい演出を提供できるという効果がある。

遊技機ＲＤ１またはＲＤ２において、前記制御データ設定手段は、予め定められた規制条件が成立した状態で前記操作手段が操作された場合には前記所定の制御データを可変させて設定しないことを特徴とする遊技機ＲＤ３。

遊技機ＲＤ３によれば、遊技機ＲＤ１またはＲＤ２の奏する効果に加え、規制条件が成立した状態で操作手段が操作された場合には制御データを可変させて設定しないので、操作手段がいたずらに操作されたことによって処理負荷が増加する不具合を抑制することができる。

【７９８６】

＜特徴ＲＥ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記駆動体は、前記移動体が前記駆動体の所定部に当接している状態で前記第２位置側から第１位置側へと駆動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＥ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させる

ことが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＥ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機ＲＥ１では、駆動体（一方の装飾役物）の所定部に移動体（他方の装飾役物）を当接させた状態で、駆動体を第２位置側から第１位置側へと駆動させることができるため、演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＲＥ１において、記第１期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第２位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機ＲＥ２。

遊技機ＲＥ２によれば、遊技機ＲＥ１の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＲＥ１またはＲＥ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第２作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＥ３。

遊技機ＲＥ３によれば、遊技機ＲＥ１またはＲＥ２の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９８７】

＜特徴ＲＦ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、前記第２位置に前記駆動体を駆動させた状態で維持される期

間を第１状態よりも長く設定させる第２状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＲＦ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＦ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

さらに、駆動体を第２位置に駆動させた状態で維持させる期間の長さを設定されている状態に応じて異ならせることができるため、駆動体が第２位置に位置する期間の長さを容易に可変させることができ、作動制御手段の処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機ＲＦ１において、記第１期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第２位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機ＲＦ２。

遊技機ＲＦ２によれば、遊技機ＲＦ１の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＲＦ１またはＲＦ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第２作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＦ３。

遊技機ＲＦ３によれば、遊技機ＲＦ１またはＲＦ２の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７９８８】

＜５０９０系特徴群＞

＜特徴ＴＡ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１位置と前記第２位置との間を含む特

定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＡ１によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第１位置から第２位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１において、前記可動手段の一端部に前記移動体が当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機ＴＡ２。

遊技機ＴＡ２によれば、遊技機ＴＡ１の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１またはＴＡ２において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ３。

遊技機ＴＡ３によれば、遊技機ＴＡ１またはＴＡ２の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第１方向へ可動する場合と、第２方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ３のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ４。

遊技機ＴＡ４によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ３のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ４において、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側に可動する場

合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＴＡ５。

遊技機ＴＡ５によれば、遊技機ＴＡ４の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ５のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＡ６。

遊技機ＴＡ６によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ５のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ６のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ７。

遊技機ＴＡ７によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ６いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ７のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＡ８。

遊技機ＴＡ８によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ８のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＡ９。

遊技機ＴＡ９によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ８のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ９のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１０。

遊技機ＴＡ１０によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ９のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ１０のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１１。

遊技機ＴＡ１１によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、

装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ１１のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１２。

遊技機ＴＡ１２によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ１２のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＡ１３。

遊技機ＴＡ１３によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【７９８９】

＜特徴ＴＢ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第１当接位置とその第１当接位置とは異なる第２当接位置とで当接することが可能にされており、前記遊技機は、前記可動手段と前記移動体とが前記第１当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第２当接位置で当接する場合とで前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動する期間が異なるようにされていることを特徴とする遊技機ＴＢ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＢ１によれば、遊技者が操作手段を操作することで第２駆動手段を駆動され、第２駆動手段が駆動されたことで可動手段と移動体とが当接した場合に、可動手段と移動体とが当接した当接位置によって可動手段が第１位置から第２位置へと可動する期間が異なるため、遊技者の操作によって可動手段が可動する期間を可変させることができる。よ

って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１において、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＢ２。
遊技機ＴＢ２によれば、遊技機ＴＢ１の奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＢ１またはＴＢ２において、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ３。
遊技機ＴＢ３によれば、遊技機ＴＢ１またはＴＢ２の奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＢ４。
遊技機ＴＢ４によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ３のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ４のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＢ５。
遊技機ＴＢ５によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ４のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ５いずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ６。
遊技機ＴＢ６によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ６のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ７。
遊技機ＴＢ７によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ６のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ７のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ８。
遊技機ＴＢ８によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ７の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＢ１からＴＢ８のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＢ９。

遊技機ＴＢ９によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ８のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【７９９０】

＜特徴ＴＣ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示す表示態様を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示す表示態様が前記表示手段に表示された場合に、前記可動手段が可動されることに関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段と、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＣ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＣ１によれば、特定の判別結果であることを示す表示態様が表示された場合に、可動手段が可動される演出を含む特定演出が実行されるので、可動手段が可動されるよりも前に、遊技者を可動手段に注目させ易くなり、遊技者にとって分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機ＴＣ２。

遊技機ＴＣ２によれば、遊技機ＴＣ１の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１またはＴＣ２において、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前

記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ３。

遊技機ＴＣ３によれば、遊技機ＴＣ１またはＴＣ２の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ３のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ４。

遊技機ＴＣ４によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ３のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第１方向へ可動する場合と、第２方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ４のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ５。

遊技機ＴＣ５によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ４のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＣ６。

遊技機ＴＣ６によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ６のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＣ７。

遊技機ＴＣ７によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ６のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ７のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ８。

遊技機ＴＣ８によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ８のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ９。

遊技機ＴＣ９によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ８のいずれかの奏する効果に加え、装飾

部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。
遊技機ＴＣ１からＴＣ９のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ１０。
遊技機ＴＣ１０によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ９の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＣ１からＴＣ１０のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＣ１１。
遊技機ＴＣ１１によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。
【７９９１】
＜特徴ＴＤ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、を有した遊技機において、前記第２駆動手段を所定の動作で１回駆動させる状態と前記第２駆動手段を所定の周期で駆動させる状態とを選択されることが可能にされており、前記第２駆動手段が前記所定の周期で駆動された場合に、前記第１位置から前記第２位置側へ可動された前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１。
従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。
具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。
このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＤ１によれば、第２駆動手段が所定の周期で駆動された場合に、可動手段と移動体とが当接し易くされているので、第２駆動手段により移動される移動体の動作態様から可動手段と移動体とが当接するか否かを遊技者に予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段が操作されることにより成立する第１終了条件の成立に基づいて、前記第１終了条件とは異なる第２終了条件の成立よりも前に前記第２駆動手段を前記所定の周期で駆動させる制御を終了さ

せることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ２。
遊技機ＴＤ２によれば、遊技機ＴＤ１の奏する効果に加え、操作手段が操作されることにより成立する第１終了条件の成立に基づいて、第２終了条件の成立よりも前に第２駆動手段を所定の周期で駆動させる制御を終了させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１またはＴＤ２において、前記可動手段と前記移動体との当接位置を視認可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ３。
遊技機ＴＤ３によれば、遊技機ＴＤ１またはＴＤ２の奏する効果に加え、可動手段と移動体との当接位置を遊技者が視認可能にされているので、遊技者に対して分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ３のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ４。
遊技機ＴＤ４によれば、遊技機ＴＤ１からＤ３のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ４のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ５。
遊技機ＴＤ５によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ４のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第１方向へ可動する場合と、第２方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ５のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側に可動する場合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＴＤ６。
遊技機ＴＤ６によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ６のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＤ７。
遊技機ＴＤ７によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ６のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ７のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ８。
遊技機ＴＤ８によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ７いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果があ

る。
遊技機ＴＤ１からＴＤ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＤ９。
遊技機ＴＤ９によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ８のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ９のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＤ１０。
遊技機ＴＤ１０によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ９のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ１０のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１１。
遊技機ＴＤ１１によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ１１のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１２。
遊技機ＴＤ１２によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ１２のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１３。
遊技機ＴＤ１３によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１２の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ１３のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＤ１４。
遊技機ＴＤ１４によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１３の奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。
【７９９２】
＜特徴ＴＥ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前

記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動される途中位置で前記移動体の第１特定位置に当接した場合と、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動される途中位置で前記移動体の前記第１特定位置とは異なる第２特定位置に当接した場合とで前記第１位置から前記可動手段が可動した可動量が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＥ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＥ１によれば、移動体の第１特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第２特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１において、前記可動手段と前記移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、前記可動手段が前記第２位置へと可動されることを特徴とする遊技機ＴＥ２。

遊技機ＴＥ２によれば、遊技機ＴＥ１の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、可動手段が第２位置へと可動されるので、途中位置から第２位置までの可動量を多様にすることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機ＴＥ２において、前記可動手段が前記移動体の前記第１特定位置に当接する場合には、前記可動手段が前記移動体の前記第２特定位置に当接する場合よりも前記可動手段と前記移動体とが当接している当接期間が長くなり易いことを特徴とする遊技機ＴＥ３。

遊技機ＴＥ３によれば、遊技機ＴＥ２の奏する効果に加え、可動手段が移動体の第１特定位置に当接する場合に、当接期間が長くなり易いので、可動手段が途中位置に位置している期間の長さを多様化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機ＴＥ１からＴＥ３のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＥ４。

遊技機ＴＥ４によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ３のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ４のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＥ５。

遊技機ＴＥ５によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ４いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＥ６。

遊技機ＴＥ６によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ６のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＥ７。

遊技機ＴＥ７によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ６のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ７のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＥ８。

遊技機ＴＥ８によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ８のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＥ９。

遊技機ＴＥ９によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ８のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ９のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＥ１０。

遊技機ＴＥ１０によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ９のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【７９９３】

＜特徴ＴＦ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段には、前

記移動体と当接することが可能な傾斜面が形成されており、前記遊技機は、前記移動体の所定位置と前記傾斜面とが当接する場合に、前記移動体が当接した前記傾斜面の位置によって、前記可動手段が前記第１位置から可動した可動量が可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＦ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＦ１によれば、移動体が当接した可動手段の傾斜面の位置によって、可動手段が第１位置から可動した可動量が可変されるので、可動手段と移動体とが当接した場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機ＴＦ１において、前記移動体が前記傾斜面に当接した状態で前記可動手段が可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ２。

遊技機ＴＦ２によれば、遊技機ＴＦ１の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した状態で可動手段が可動することが可能にされているので、可動手段と移動体とを連動させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機ＴＦ２において、前記第２駆動手段の駆動力を可変させることが可能にされており、前記第２駆動手段の駆動力に応じて前記移動体と前記傾斜面とが当接し得る期間が可変することを特徴とする遊技機ＴＦ３。

遊技機ＴＦ３によれば、遊技機ＴＦ２の奏する効果に加え、第２駆動手段の駆動力に応じて移動体と傾斜面とが当接し得る期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接している長さのバリエーションを増加させることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機ＴＦ１からＴＦ３のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＦ４。

遊技機ＴＦ４によれば、遊技機ＴＦ１からＦ３のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ４のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ５。

遊技機ＴＦ５によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ４いずれかの奏する効果に加え、操作手

段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＦ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＦ６。

遊技機ＴＦ６によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ６のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＦ７。

遊技機ＴＦ７によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ６のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ７のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ８。

遊技機ＴＦ８によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ８のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ９。

遊技機ＴＦ９によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ８のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ９のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＦ１０。

遊技機ＴＦ１０によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ９のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【７９９４】

＜特徴ＴＧ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＧ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動

手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＧ１によれば、特定領域に移動体が移動した場合に、第１位置から第２位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、可動手段と移動体とが当接し易さを移動体が移動した領域によって可変させることで、可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９９５】

＜特徴ＴＨ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第１当接位置とその第１当接位置とは異なる第２当接位置とで当接することが可能にされており、前記可動手段と前記移動体とが前記第１当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第２当接位置で当接する場合と、で前記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に位置している期間が可変し得ることを特徴とする遊技機ＴＨ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移

動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＨ１によれば、可動手段と移動体とが当接する当接位置に応じて、可動手段が第１位置と第２位置との間の途中位置に位置している期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接する場合における可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９９６】

＜特徴ＴＩ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第１特定位置に当接する場合には、前記第１位置から第１可動量が可動された第１途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第１特定位置とは異なる第２特定位置に当接する場合には、前記第１位置から前記第１可動量よりも大きい第２可動量が可動された第２途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＴＩ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＩ１によれば、移動体の第１特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第２特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９９７】

＜特徴ＴＪ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を所定の方向に移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動

手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１位置と前記第２位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の所定部と前記移動体とが当接し易くされており、前記可動手段の所定部が接触した前記移動体の接触位置によって前記可動手段の可動が前記移動体により制限される期間が異なるものであることを特徴とする遊技機ＴＪ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＪ１によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第１位置から第２位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９９８】

＜特徴ＴＫ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第１特定位置に当接する場合には、前記第１位置から第１可動量が可動された第１途中位置で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第１特定位置とは異なる第２特定位置に当接する場合には、前記第１位置から前記第１可動量よりも大きい第２可動量が可動された第２途中位置で前記移動体と当接可能に構成されており、前記移動体は、前記可動手段の可動が開始されるよりも前の期間で前記操作手段が操作された場合に前記第２駆動手段により移動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＫ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）

。
具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。
このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＫ１によれば、移動体の第１特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第２特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７９９９】
＜５０７０系特徴群＞
＜特徴ＵＡ群＞（特図の変動中に実行される特定演出が、変動終了後も所定期間継続するものであって、特定演出の実行期間中に新たな入賞があった場合であっても特定演出を継続して実行可能。）
遊技球が入球可能な入球手段（第１入球口６４）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、前記取得手段により取得された前記情報を、特定数を上限に記憶することが可能な記憶手段（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ）を有し、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で停止表示された場合に特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させるために第１図柄（第３図柄）を第１方向に動的表示させる第１動的表示態様を含む変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理Ｓ２１１３Ｄ）と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示期間中に前記第１図柄とは異なる第２図柄（疑似図柄）を表示させる特定演出（疑似変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（液晶演出実行管理処理Ｓ２１１０Ｄ）を有し、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記識別情報の動的表示期間中に表示された前記第２図柄を、該識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間にて前記第１方向とは異なる第２方向へと移動表示させることが可能であり、前記演出期間中に新たな前記情報を取得した場合であっても、前記第２図柄の移動表示を継続して実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ１。
従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。
しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変

動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機ＵＡ１によれば、識別情報の動的表示が終了した場合に、識別情報の動的表示終了後も所定期間第２図柄を移動表示させることで遊技者を第２図柄の移動表示に注目させ、遊技球を入球手段に入球させて情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となり、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

また、第２図柄の移動表示中に新たな情報を取得した場合に、第２図柄の移動表示を継続して実行可能であるため、第２図柄の移動表示が演出期間の途中で終了し遊技者に違和感を与えることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＵＡ１において、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果ではない場合よりも決定され易い第１演出態様と、その第１演出態様よりも前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果ではない場合に決定され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段（演出態様設定処理Ｓ２４２５Ｄ）を有し、前記遊技機は、前記第１演出態様の前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第２演出態様の前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＡ２。

遊技機ＵＡ２によれば、遊技機ＵＡ１が奏する効果に加えて、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様の変動演出が実行される場合には、その変動演出に対応する識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行される可能性が高いため特定演出の演出効果は低く、一方で、第２演出態様の変動演出が実行される場合には、その変動演出に対応する識別情報の動的表示終了後に記憶手段に情報が記憶されていなければ、新たな識別情報の動的表示が開始されない状況が生起し易いため、遊技者を第２図柄の移動表示に注目させ、情報を取得するための時間を稼ぐ必要がある。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＵＡ１またはＵＡ２のいずれかにおいて、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＡ３。

遊技機ＵＡ３によれば、遊技機ＵＡ１またはＡ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された情報数が特定数である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が実行されるため特定演出の演出効果が低く、一方で、記憶手段に特定数まで情報が記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況が生起し易いので、遊技者を第２図柄の移動表示に注目させ、情報を取得するための時間を稼ぐ必要がある。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＵＡ１からＵＡ３のいずれかにおいて、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段（球発射ユニット１１２ａ）を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＡ４。

遊技機ＵＡ４によれば、遊技機ＵＡ１からＵＡ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射されていない状況で特定演出が実行されても、特定演出の演出期間中に新たな情報を取得することができないため、特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合には特定演出が実行され難くすることで、無闇に特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＵＡ１において、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）を有し、前記特定演出実行手段は、前記操作手段が操作されたことに対応して前記特定演出を実行可能で

あることを特徴とする遊技機ＵＡ５。
遊技機ＵＡ５によれば、遊技機ＵＡ１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段の操作により特定演出を実行するか否かを遊技者が選択可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるという効果がある。
遊技機ＵＡ２において、前記特定演出の実行条件が成立したことを判定することが可能な実行判定手段（仮停止設定処理Ｓ２２５７Ｄ）を有し、前記特定演出実行手段は、前記実行判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記特定演出を実行することが可能であり、前記遊技機は、前記第１演出態様で前記変動演出が実行されている場合に、前記特定演出の実行条件が成立しても前記特定演出の実行を規制することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ６。
遊技機ＵＡ６によれば、遊技機ＵＡ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様の変動演出が実行されることで遊技者に特定の判別結果となることを期待させることが可能であり、特定演出が実行されて第１演出態様の変動演出の実行を妨げるという不具合が生起することを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＵＡ６において、前記実行判定手段は、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記特定演出の実行条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機ＵＡ７。
遊技機ＵＡ７によれば、遊技機ＵＡ６が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので特定演出の演出効果が高い。したがって、特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。
遊技機ＵＡ６またはＵＡ７において、前記遊技機は、前記特定演出の実行が規制された場合に、前記第１演出態様の前記変動演出が終了した後に前記特定演出の演出結果に対応する特殊演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ８。
遊技機ＵＡ８によれば、遊技機ＵＡ６またはＵＡ７が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が規制された場合であっても、本来特定演出の演出結果で遊技者に伝えるはずであった演出情報を、特定の変動演出が終了した後の期間で特殊演出を実行することにより報知可能であるため、特定演出を好適に実行しつつ遊技者に付与される演出情報が減少することを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＵＡ６からＵＡ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出の実行が規制された場合には、前記第１演出態様の実行期間中に前記特殊演出が実行されることを示唆する示唆態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ９。
遊技機ＵＡ９によれば、遊技機ＵＡ６からＵＡ８が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、示唆態様が表示されることにより、前記特定演出の実行条件が成立したにもかかわらず、特定演出が実行されないことで遊技者に違和感を与える不具合を抑制することができるという効果がある。
遊技機ＵＡ１からＵＡ９において、前記遊技機は、前記演出期間に新たな前記情報を取得し、その前記情報の前記判別結果が前記特定の判別結果である場合に、移動表示後の前記第２図柄の表示態様を可変させることが可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ１０。
遊技機ＵＡ１０によれば、第２図柄が移動表示されている演出期間に新たに取得した情報の判別結果が特定の判別結果である場合には移動表示後の第２図柄の表示態様が可変するため、遊技者を第２図柄により注目させることが可能となり、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＵＡ１からＵＡ１０のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出の実行条件が成立したことに対応して特典を付与することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ１１。
遊技機ＵＡ１１によれば、遊技機ＵＡ１からＵＡ１０が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることにより、特定演出が短期間で頻繁に実行される状況

となった場合であっても、遊技者に対して特定演出が実行されることを嬉しく感じさせることが可能となり、特定演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

前記遊技機ＵＡ１からＵＡ１１において、前記入球手段とは異なる第２入球手段（スルーゲート６７）と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２情報を取得することが可能な第２取得手段（スルーゲート通過処理Ｓ１１２Ｄ）と、前記第２取得手段により取得された前記第２情報を、特定数を上限に記憶することが可能な第２記憶手段（普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ）を有し、その第２記憶手段に記憶されている前記第２情報に基づいて判別を実行することが可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示された前記第２識別情報が特定の前記第２判別結果を示すための第２特定表示態様で停止表示された場合に前記特典遊技とは異なる第２特典遊技を実行することが可能な第２特典遊技実行手段と、前記第２記憶手段に記憶されている前記第２情報に基づいて、前記第２判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別する事前判別手段（普図先読み処理Ｓ２２６１Ｄ）と、を有し、前記遊技機は、前記演出期間において、前記事前判別手段による前記事前判別の結果、前記特定の第２判別結果と判別される前記第２情報が記憶されていると判別した場合に、特殊報知演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ１２。

遊技機ＵＡ１２によれば、遊技機ＵＡ１からＵＡ１１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成され、特定の第２判別結果である場合には第２特典遊技が実行されるため、入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、事前判別手段により特定の第２判別結果と判別される第２情報が記憶されていると事前判別された場合には、第２図柄の演出期間中に特殊報知態様が表示されるため、遊技者に特殊報知態様が表示されることを期待させて第２図柄により注目させることが可能となるため、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＵＡ１からＵＡ１２において、前記第２図柄の演出期間を設定することが可能な演出期間設定手段（疑似変動開始処理Ｓ２２３５Ｄ）と、その演出期間設定手段により設定された演出期間中に新たな前記識別情報の動的表示が実行される場合に、該識別情報の動的表示期間に応じて該演出期間を更新することが可能な更新手段（特殊演出追加設定処理Ｓ２４２６Ｄ）と、を有することを特徴とする遊技機ＵＡ１３。

遊技機ＵＡ１３によれば、遊技機ＵＡ１からＵＡ１２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。設定された演出期間を新たに動的表示が開始された識別情報の動的表示期間に応じて更新可能であるため、１の第２図柄の演出期間中に過度に複数の識別情報の動的表示が実行されるという不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＵＡ１からＵＡ１３において、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＡ１４。

遊技機ＵＡ１４によれば、遊技機ＵＡ１からＵＡ１３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間であっても特定演出が実行可能であるため、新たに遊技を開始した遊技者に対して変動演出が実行されるまでの期間を特定演出により繋ぐことが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるという効果がある。

【８０００】

＜特徴ＵＢ群＞（特図変動中に開始され、特図停止期間にも継続して実行可能な特定演出を、変動演出を実行した状態で変動演出を隠すように実行する。）

遊技球が入球可能な入球手段（第１入球口６４）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報

の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、表示手段において該識別情報に対応する前記判別結果を該識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理Ｓ２１１３Ｄ）と、前記動的表示手段により動的表示された前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定表示態様で停止表示された場合に特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）と、を有した遊技機において、前記変動演出実行手段により前記変動演出が実行されている期間中に前記表示手段の該変動演出が実行されている表示部のうち少なくとも一部の特定表示部の前面側で実行され、その特定表示部を遊技者が視認困難な第１状態（装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２のスタンバイ状態）とする特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有し、その特定演出実行手段は、前記変動演出の実行期間中に前記特定表示部を前記第１状態とした場合に、該変動演出が終了した後の該変動演出が実行されていない所定期間を含む演出期間で該第１状態を継続することが可能であり、前記遊技機は、前記変動演出の実行期間中に前記特定表示部が前記第１状態である場合に前記操作手段が操作されたことに対応して、前記演出期間が経過するよりも前に前記特定表示部を遊技者が視認可能な第２状態（装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２の収納状態）とすることが可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ１。

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。そして、変動演出の実行中に、さらに始動口へ遊技球が入賞した場合には、抽選遊技を実行する権利が所定回数まで保留され、実行中の変動演出終了後に保留されている実行権利に基づいて抽選遊技が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。このようにすることで、変動演出の終了後にすぐに次の変動演出が開始されるため、変動演出と変動演出の間が間延びせず遊技者はテンポ良く遊技を行うことができる。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出中に保留球が保留されていない状態が発生し易くなり、変動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機ＵＢ１によれば、特定演出の演出期間中は特定表示部が遊技者から視認困難な第１状態となり、その第１状態が変動演出の終了後も所定期間継続するので、変動演出が終了したことを遊技者に気付かせ難くし、遊技者が特定演出に注目している間に遊技球を入球手段に入球させ新たな情報を取得する時間を稼ぐことが可能となり、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

また、特定演出の演出期間中であっても、変動演出を楽しみたい遊技者が操作手段を操作した場合には、特定表示部を視認可能な第２状態とする簡単な制御だけで変動演出を遊技者に視認させることが可能であり、特定演出と変動演出を途中で切り替えるための複雑な表示制御は不要であるため、遊技機の制御負荷を軽減しつつ、遊技者の好みに応じた演出を楽しませることができるという効果がある。

遊技機ＵＢ１において、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記特定表示部が前記第１状態とされている場合に、示唆態様により実行中の前記変動演出の演出態様を示唆することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ２。

遊技機ＵＢ２によれば、遊技機ＵＢ１の奏する効果に加え、特定表示部が第１状態である場合に、示唆態様により変動演出の演出態様を推測し、その演出態様から判別結果を予測させるという新たな楽しみを遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＵＢ２において、前記遊技機は、前記第１状態から前記第２状態へと可変する場合に、前記第１状態における前記示唆態様に対応する報知態様を前記表示画面に表示することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ３。

遊技機ＵＢ３によれば、遊技機ＵＢ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１状態において示唆態様を見逃した遊技者に対して、第２状態では示唆態様に対応する報知態様が表示されるので、実行中の変動演出の演出態様をより推測させ易くなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＵＢ１からＵＢ３のいずれかにおいて、前記取得手段により取得された前記情報を上限値である特定数まで記憶することが可能な記憶手段（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ）を有し、前記遊技機は前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＢ４。

遊技機ＵＢ４によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取得した情報を記憶手段に記憶可能であるため、識別情報の動的表示終了後に記憶された情報に対応する新たな識別情報の動的表示を開始することで、テンポの良い遊技を提供することができる。また、記憶手段に情報が特定数まで記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況となる可能性が高いため、特定演出を実行し易くすることで識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＵＢ１からＵＢ４のいずれかにおいて、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の一部に対応する第１演出態様と、前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる前記判別結果である場合の一部に対応する第２演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から１の前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第１演出態様で前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第２演出態様で前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＢ５。

遊技機ＵＢ５によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ４が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行されるため遊技者を退屈させないが、第２演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなければ、遊技者が退屈してしまうため、特定演出が実行され易くなることで遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを気付かれにくくし新たな情報を取得させる時間を稼ぐことが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

前記遊技機ＵＢ１からＵＢ５のいずれかにおいて、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段（球発射ユニット１１２ａ）を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＢ６。

遊技機ＵＢ６によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ５が奏する効果に加え、次の効果を奏する。発射手段により遊技球が発射されていない状況で特定演出が実行されても、特定演出の実行期間中に新たな情報を取得することができないため、特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合に特定演出が実行され難くすることで、無闇に特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

前記遊技機ＵＢ１からＵＢ６において、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記特定演出の実行条件が成立したと判定することが可能な判定手段（仮停止設定処理Ｓ２２５７Ｄ）を有し、前記特定演出実行手段は、前記判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ７。

遊技機ＵＢ７によれば、遊技機ＵＢ６が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので特定演出の演出効果が高い。したがって、特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。

遊技機ＵＢ１からＵＢ３のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、遊技者が前記操作手段を操作したことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ８。

遊技機ＵＢ８によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段の操作により特定演出を実行するか否かを遊技者が選択可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるという効果がある。

遊技機ＵＢ１からＵＢ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報の動的表示中に前記特定演出が実行された場合に、該識別情報の動的表示終了後に実行される前記特典遊技の実行期間の一部期間において前記第１状態を継続することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ９。

遊技機ＵＢ９によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ８が奏する効果に加え、次の効果を奏する。特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示中に表示手段が第１状態となり、第１状態がその識別情報の動的表示終了後に実行される特典遊技の実行期間の一部期間で継続するため、識別情報の動的表示終了から特典遊技が開始されるまでの期間に識別情報が停止表示されていることを遊技者に感じさせず、テンポの良い遊技を提供することが可能となるという効果がある。

遊技機ＵＢ１からＵＢ９のいずれかにおいて、前記第１状態を継続する状態継続期間を設定することが可能な状態継続期間設定手段（疑似変動開始処理Ｓ２２４５Ｄ）を有し、その状態継続期間設定手段は、動的表示中の前記識別情報に対応する前記判別結果が特定の前記判別結果である場合に、特定の前記判別結果ではない場合よりも長い状態継続期間を設定可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ１０。

遊技機ＵＢ１０によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ９が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１状態が長く継続した方が特定の判別結果である可能性が高いと遊技者に思わせることで、第１状態が長期間継続し変動演出が視認できないことに対して違和感を与え難くし、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＵＢ１０において、特定の前記判別結果ではない前記識別情報の動的表示中に前記状態継続期間設定手段により設定された前記状態継続期間を、該識別情報の動的表示終了後、新たに実行される前記識別情報に対応する前記変動演出の演出態様に応じて更新することが可能な更新手段（疑似変動実行中処理Ｓ２２４６Ｄ）を有することを特徴とする遊技機ＵＢ１１。

遊技機ＵＢ１１によれば、遊技機ＵＢ１０が奏する効果に加え、次の効果を奏する。新たな変動演出が実行される前に設定された状態継続期間を、その変動演出の演出態様に応じて更新可能であるため、遊技者に違和感のない演出を提供することができるという効果がある。

遊技機ＵＢ１からＵＢ１１のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記第１状態とされている場合に、前記変動演出が特定の演出態様で実行されたことに対応して前記演出期間が経過する前に前記第２状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ１２。

遊技機ＵＢ１２によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ１１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１状態とされている場合であっても、特定の演出態様で変動演出が実行される場合には第２状態となり、特定の演出態様の変動演出を遊技者が視認可能となるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機ＵＢ１からＵＢ１２において、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記特定演出を実行するこ

とが可能であることを特徴とする遊技機ＵＢ１３。
　遊技機ＵＢ１３によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ１２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間において特定演出が実行され第１状態となることで、変動演出が実行されていないことを遊技者に分かり難くすることができるため、新たな情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となるという効果がある。
　前記遊技機ＵＢ１からＵＢ１３において、前記遊技機は、前記第１状態である場合に、前記操作手段において前記操作とは異なる第２操作が実行されている期間は前記第２状態へと可変させないことを特徴とする遊技機ＵＢ１４。
　遊技機ＵＢ１４によれば、遊技機ＵＢ１３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態において遊技者が第２操作を実行している期間は第１状態から第２状態へと可変しないので、第１状態と第２状態のどちらの状態で遊技を行うかを遊技者が任意に選択できるので、遊技の興趣を向上させることができる。
　遊技機ＵＢ１からＵＢ１４のいずれかにおいて、前記表示手段の前面側の第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに駆動可能な駆動手段（装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２）を有し、前記特定演出は、前記駆動手段を前記第１位置に駆動させることで前記第１状態とすることを特徴とする遊技機ＵＢ１５。
　遊技機ＵＢ１５によれば、遊技機ＵＢ１からＵＢ１４が奏する効果に加え、次の効果を奏する。駆動手段を第１位置に駆動させる特定演出により第１状態とすることにより、変動演出と並行して特定演出を実行する場合であっても複雑な表示制御を行う必要が無いので、処理負荷を軽減することができるという効果を奏する。
【８００１】
　＜特徴ＵＣ群＞（特図変動中に開始され、特図変動終了後も所定期間継続して実行される特定演出において、次変動の演出態様に関する要素の少なくとも一部を遊技者が選択可能な演出を実行する）
　遊技球が入球可能な入球手段（第１入球口６４）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理Ｓ２１１３Ｄ）と、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報（ミッション種別アイコン）のうち１の態様情報を遊技者に選択させるための第１特定演出（ミッション選択演出）を表示することが可能な特定演出表示手段（液晶演出実行管理処理Ｓ２１２６Ｄ）を有し、前記態様情報は、前記第１特定演出が終了した後に実行される演出に関する態様を示唆するものであり、前記第１特定演出は、選択された前記態様情報を遊技者が識別可能に構成されており、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第１特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、前記遊技機は、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行されている前記第１特定演出において１の前記態様情報が選択された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、選択された前記態様情報を反映させた態様で第２特定演出（ミッション演出の外れ結果報知演出）を実行することが可能であり、その第２特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第１特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様で前記新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ１。

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。そして、変動演出の実行中に、さらに始動口へ遊技球が入賞した場合には、抽選遊技を実行する権利が所定回数まで保留され、実行中の変動演出終了後に保留されている実行権利に基づいて抽選遊技が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。このようにすることで、変動演出の終了後にすぐに次の変動演出が開始されるため、変動演出と変動演出の間が間延びせず遊技者はテンポ良く遊技を行うことができる。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出中に保留球が保留されていない状態が発生し易くなり、変動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機ＵＣ１によれば、識別情報の動的表示が終了した後も所定期間継続して表示されている第１特定演出において遊技者が操作手段を操作して態様情報を選択している期間で入球手段に遊技球を入球させ新たな情報を取得させることが可能となり、遊技者が１の態様情報を選択するまでに新たな情報を取得できなかった場合でも、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様の第２特定演出が識別情報の動的表示されていない期間で実行されるため、遊技者が選択した態様情報を反映させた演出が実行されるまでの期間を短くし、その態様情報を反映させた演出が実行される前に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、第２特定演出の実行期間中に遊技球が入球手段に入球し新たな情報を取得できれば、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様で新たな変動演出が実行されるため、第１特定演出の表示が終了してから新たな変動演出が開始されるまでに識別情報の動的表示が実行されていない期間を挟んでいる場合であっても一連の演出が実行されているような印象を遊技者に与えることが可能となり、識別情報の動的表示が実行されていない期間が含まれていたことを遊技者に気付かせ難くし、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

遊技機ＵＣ１において、前記遊技機は、前記新たな識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第１特定演出において１の前記態様情報が選択された場合に、該第１特定演出の表示が終了した後の前記新たな識別情報の残りの動的表示期間で選択された前記態様情報を反映させた態様で該新たな識別情報の判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ２。

遊技機ＵＣ２によれば、遊技機ＵＣ１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が態様情報を選択する前に新たな識別情報の動的表示が開始された場合であっても実行中の第１特定演出を継続して表示し、第１特定演出が終了した後の動的表示中の識別情報の残りの動的表示期間で実行される変動演出において遊技者が選択した態様情報が反映されるので、第１特定演出において遊技者が態様情報を選択する前に第１特定演出の表示を打ち切られてしまい遊技意欲を低下させてしまうことを抑制することができるとともに、識別情報の動的表示が終了してから新たな識別情報の動的表示が開始されるまでに識別情報が動的表示されていない期間を挟んでいる場合であっても一連の演出が実行されているという印象を遊技者に与えることにより、識別情報の動的表示が実行されていない期間が含まれていたことを遊技者に気付かせ難くし、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

遊技機ＵＣ１またはＵＣ２において、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記第１特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＣ３。

遊技機ＵＣ３によれば、遊技機ＵＣ１またはＵＣ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射されていない状況で第１特定演出が表示されても、第１特定演出の演出期間中に新たな情報を取得することができないため、第１特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合に第１特定演出が実行され難くすることで、無闇に第１特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ３のいずれかにおいて、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の一部に対応する第１演出態様と、前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる前記判別結果である場合の一部に対応する第２演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から１の前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段（演出態様設定処理Ｓ２４３１Ｄ）を有し、前記特定演出表示手段は、前記第１演出態様で前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第２演出態様で前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を表示させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＣ４。

遊技機ＵＣ４によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行されるため遊技者を退屈させないが、第２演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなければ、遊技者が退屈してしまうため、特定演出が表示され易くなることで遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを気付かれにくくし新たな情報を取得させる時間を稼ぐことが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＵＣ１からＵＣ４のいずれかにおいて、前記取得手段により取得された前記情報を上限値である特定数まで記憶することが可能な記憶手段（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ）を有し、前記特定演出実行手段は前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＵＣ５。

遊技機ＵＣ５によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ４が奏する効果に加え、次の効果を奏する。取得した情報を記憶手段に記憶可能であるため、識別情報の動的表示終了後に記憶された情報に対応する新たな識別情報の動的表示を開始することで、テンポの良い遊技を提供することができる。また、記憶手段に情報が特定数まで記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況となる可能性が高いため、特定演出を実行し易くすることで識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ５において、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記第１特定演出の実行条件が成立したと判定することが可能な判定手段（仮停止設定処理Ｓ２２５７Ｄ）を有し、前記特定演出実行手段は、前記判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記第１特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ６。

遊技機ＵＣ６によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ５が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので第１特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので第１特定演出の演出効果が高い。したがって、第１特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。

遊技機ＵＣ１またはＵＣ２において、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示期間中における特定期間において前記操作手段が操作されたことに対応して前記第１特定演出を表示可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ７。

遊技機ＵＣ７によれば、遊技機ＵＣ１またはＵＣ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、後に実行される演出に関する態様を選択可能な第１特定演出を表示させるか

否かを操作手段の操作によって遊技者が任意に選択することが可能であり、遊技者の好みの演出を提供し易くすることで遊技者が遊技に飽きにくくなるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ７のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２特定演出の演出期間中に新たな前記識別情報の動的表示が開始されなかった場合には、該第２特定演出の演出期間経過後に該第２特定演出が実行される前に停止表示された前記識別情報に対応する前記判別結果を識別させるための識別態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ８。

遊技機ＵＣ８によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ７が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示期間が経過した後も第１特定演出が継続して表示され、第１特定演出終了後に実行される第２特定演出の演出期間が経過した後に識別態様が表示されるので、第２特定演出が終了するまでは、第１特定演出の演出期間中に遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを遊技者に気付かせ難くすることができるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第１特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第１特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ９。

遊技機ＵＣ９によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ８が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様の演出が特典遊技の実行期間中に実行されるので、単調になりがちな特典遊技中の演出を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ９において、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第１特定演出が表示された場合に、特殊態様情報を表示することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ１０。

遊技機ＵＣ１０によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ９が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特定演出において特殊態様情報が表示されることにより動的表示中の識別情報の判別結果が特定の判別結果であると遊技者が予測可能となるため、第１特定演出に更に興味を持たせ、演出効果を高めることが可能となるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ１０のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１特定演出において選択された前記態様情報に対応する報知態様を、該第１特定演出終了後に表示可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ１１。

遊技機ＵＣ１１によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ１０が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１特定演出終了後に報知態様が表示されるため、第１特定演出においてどの態様情報が選択されたかを遊技者に分かり易くすることができるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ１１のいずれかにおいて、前記第１特定演出において選択された前記態様情報に対応する情報を記憶することが可能な態様情報記憶手段（カーソル位置記憶手段２２３ｄｈＣ）を有し、前記特定演出表示手段は、新たな前記第１特定演出において遊技者が前記操作手段を操作しなかった場合には、前記態様情報記憶手段に記憶されている情報に対応する前記態様情報を決定可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ１２。

遊技機ＵＣ１２によれば、第１特定演出において遊技者が操作手段を操作できなかった場合であっても、遊技者が前回選択した態様情報を選択可能であるため、遊技者の好みの態様情報を反映した演出が実行され易くなるという効果がある。

前記遊技機ＵＣ１からＵＣ１２のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記第１特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ１３。

遊技機ＵＣ１３によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ１２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間において第１特定演出が実行されることで、遊技者を第１特定演出に注目させることができるため、新たな情報を取得するための

時間を稼ぐことが可能となるという効果がある。
前記遊技機ＵＣ１からＵＣ１３において、前記遊技機は、前記第１特定演出が実行されている場合に、前記操作手段において前記操作が実行されている期間は前記第１特定演出を継続させることが可能であることを特徴とする遊技機ＵＣ１４。
遊技機ＵＣ１４によれば、遊技機ＵＣ１からＵＣ１３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特定演出において操作手段が操作されている期間は第１特定演出が継続するため、遊技者が選択したい態様情報を選択する前に第１特定演出が終了してしまい、遊技意欲が低下する不具合を抑制することができるという効果がある。
【８００２】
＜５０８８系特徴群＞
＜特徴ＶＡ群＞（Ｖ入賞させるか否かで、保留内の有利度合いが可変する）
所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段を有した遊技機において、遊技球が入球可能な第１状態（電動役物６４０ＶＡの作動状態）と、遊技球が入球困難な第２状態（電動役物６４０ＶＡの非作動状態）と、に変位可能な変位入球手段（電動役物６４０ＶＡが付設された第２入球口６４０）と、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果（小当たり当選）となったことに基づいて、前記変位入球手段が所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと変位される変位遊技を実行する変位遊技状態実行手段（小当たり制御処理Ｓ１８０５ＶＦ）と、前記変位遊技の実行中に前記変位入球手段へと入球した遊技球が前記変位入球手段の内部の特定領域（特定領域６５０ｖ）へと入球したことに基づいて遊技者に有利な特定状態を設定する特定状態設定手段（Ｓ２８１５ＶＦ：ＹＶＥｓ以降の処理）と、所定の取得条件が成立したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な取得手段（始動入賞処理Ｓ１０５）と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な記憶手段（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ＶＢ）と、を備え、前記記憶手段に対して予め定められた特定の前記判別情報が少なくとも記憶されている特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させた場合と、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させなかった場合とで、前記特定の判別情報を用いた判別に基づいて前記特定領域へと遊技球を入球させることが可能な所定の前記変位遊技が実行されるか否かが可変する構成であることを特徴とする遊技機ＶＡ１。
従来より、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させることで、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行するものがある。また、遊技状態として第１状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２状態とを少なくとも設定可能に構成されている遊技機では、小当たり当選した時点で設定されている遊技状態の種別に応じて、当該小当たり当選を介して実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせることが可能な遊技機が知られている。このように構成された遊技機では、特別図柄抽選で小当たり当選した時点で、当該小当たり当選を介して実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態が決定してしまうため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができないという問題があった。
これに対して、遊技機ＶＡ１では、小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させた場合と、特定領域へと入球させなかった場合とで、後に特定領域へと遊技球を入球させることが可能な変位遊技が実行されるか否かを可変することができるため、変位遊技を行っている期間中であっても、後に実行される遊技の内容を切り替えることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。さらに、後に実行される遊技の内容が、変位遊技中における特定領域への遊技球の入球有無、即ち、遊技者が任意に選択可能な事象によって後に実行される遊技の内容を変化させることができるため、遊技者に意欲的に遊技に参加させることができるという効果がある。
遊技機ＶＡ１において、少なくとも前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において、特定の遊技方法で遊技を行うことを遊技者に対して示唆可能な特定の演出態様を

少なくとも含む特定演出を実行する特定演出実行手段を備え、前記遊技機は、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定の遊技方法で遊技を行うことで少なくとも成立し得る特定条件が成立した後で前記特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記所定の前記変位遊技が実行される構成であることを特徴とする遊技機ＶＡ２。

遊技機ＶＡ２によれば、遊技機ＶＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技中に実行される特定演出に含まれる特定の演出態様に従って特定の遊技方法で遊技を行うことで、次に所定の変位遊技を実行させ易くすることができる。よって、所定の変位遊技を実行させ易くするための遊技を遊技者に選択させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＡ１又はＶＡ２において、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させた場合も、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させなかった場合も、前記特定の前記判別情報を用いた判別の判別結果が前記特定の判別結果となる構成であることを特徴とする遊技機ＶＡ３。

遊技機ＶＡ３によれば、遊技機ＶＡ１またはＶＡ２の奏する効果に加え、変位遊技中に特定領域へと遊技球を入球させた場合も、させなかった場合も、変位遊技を実行させることができるため、遊技者が選択可能な遊技のうち、遊技者に不利となる遊技を選択した場合であっても、過剰に遊技者が不利となることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＡ１からＶＡ３のいずれかにおいて、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させなかった場合に、前記特定の前記判別情報を用いた判別に基づいて前記所定の前記変位遊技が実行される構成であることを特徴とする遊技機ＶＡ４。

遊技機ＶＡ４によれば、遊技機ＶＡ１からＶＡ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技中に特定領域へと遊技球を入球させなかった場合に、後に所定の変位遊技が実行されるため、変位遊技中に特定領域へと遊技球を入球させるか否かを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

【８００３】

＜特徴ＶＢ群＞（当たり遊技中に少なくとも成立し得る条件であって右打ちにより成立し得る特定条件の成立状況に応じて特定の表示態様を表示させる）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段（特別図柄判定処理Ｓ２０８ＶＦ）と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態（小当たり遊技状態）を設定する特典遊技状態設定手段（小当たり開始設定処理Ｓ２２２ＶＦ）と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１制御（Ｓ２１０４ＶＦ）が実行される第１状態を設定する第１状態設定手段（大当たり終了処理Ｓ１９１０）と、遊技球を発射可能な発射手段（球発射ユニット１１２ＶＡ）と、その発射手段によって予め定められた第１方向（右側領域）へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段（スルーゲート６７）と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第１制御とは異なる第２制御が実行される第２状態を設定する第２状態設定手段（普図時短更新処理Ｓ８５１ＶＦ）と、少なくとも前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態において第１の表示態様（図１５１１（ＶＡ）の表示領域ＶＤｍ１３の「残り２回」）を少なくとも含んで構成される第１演出（図１５１１（ＶＡ）に表示されている演出）を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により前記第１演出が実行されている状態において前記特定条件が成立する毎に前記第１の表示態様を更新する更新手段（Ｓ７２１２ＶＦ）と、前記特定条件が前記特定回数成立したことに基づいて前記第１演出を終了させ、前記第１方向へと遊技球を発射することを促す第２の表示態様（図１５１１（ＶＢ）に表示されているＹＶＧ，ＶＧＶＡ１）を少なくとも含む演出である前記第１演出とは異なる第２演出（図１５１１（ＶＢ

）に表示されている演出）を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特典遊技状態中に前記第２状態に設定された後の所定期間において前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向とは異なる第２方向（左側領域）へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第２状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＢ１。

従来より、１種２種の小当たりＶ仕様の遊技機において、時短状態中にＶ入賞可能な小当たりに当選した場合には、小当たり遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え演出」を実行し、Ｖ入賞しない小当たりに当選した場合には、「Ｖを狙え演出」を実行しないように構成された遊技機がある。このように構成された遊技機では、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がＶ入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうという問題があった。

これに対して、遊技機ＶＢ１では、開始された時点ではＶ入賞し難い第１状態である小当たり遊技中に、Ｖ入賞可能な第２状態を設定することができるため、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がＶ入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

さらに、遊技機ＶＢ１では、小当たり遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え演出」を実行するのでは無く、小当たり遊技中に第２状態を設定するための条件が成立したことに基づいて「Ｖを狙え演出」を実行するように構成しているため、第２状態が設定されていないにも関わらず「Ｖを狙え演出」が実行されてしまい、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。

加えて、遊技機ＶＢ１では、小当たり遊技中に第１演出が実行されるため、第１演出に含まれる第１の表示態様の更新状況を把握することで、第２状態が設定されるまでの残期間を遊技者に把握させることができる。よって、小当たり遊技中に第２状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機ＶＢ１において、前記第１の表示態様は、前記特定条件が成立したことに基づいて変化され得る数値情報を少なくとも含む態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＶＢ２。

遊技機ＶＢ２によれば、遊技機ＶＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立したことに基づいて変化され得る数値情報を含む態様で第１の表示態様が構成されるため、第１の表示態様を含む第１演出が実行されている期間にて特定条件が成立した回数を遊技者に把握させ易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＢ２において、前記遊技機は、前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態において最初に表示される前記第１の表示態様が示す前記数値情報を異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＢ３。

遊技機ＶＢ３によれば、遊技機ＶＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が設定されている特典遊技状態において最初に表示される第１の表示態様が示す数値情報を異ならせることができるため、第１の表示態様が表示されてから第１状態を第２状態へと切り替えるために必要となる特定条件の成立回数を異ならせることができる。よって、最初に表示される第１の表示態様としてどの数値情報を示す態様が表示されるかについて遊技者に興味を持たせ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＶＢ２において、前記遊技機は、前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態において最初に表示される前記第１の表示態様として、同一の前記数値情報を示す前記第１の表示態様を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＢ４。

遊技機ＶＢ４によれば、遊技機ＶＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が設定されている特典遊技状態において最初に表示される第１の表示態様が示す数値情報として、同一の数値情報を示す第１の表示態様が表示されるため、最初に第１の

表示態様が表示されてから第１状態を第２状態へと切り替えるために必要となる特定条件の成立回数を固定することができる。よって、第１の表示態様が表示されてから第２状態が設定されるまでの期間を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。また、第１状態が設定されている特典遊技状態が実行されてからどのタイミングで第１の表示態様が表示されるかに対して遊技者に興味を持たせることができるため、特典遊技状態中の遊技を行っている遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＢ２からＶＢ４のいずれかにおいて、前記更新手段により更新された前記第１の表示態様が示す前記数値情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記遊技機は、１の前記特典遊技状態が終了した時点で前記記憶手段に記憶されている前記数値情報を用いて、前記１の特典遊技状態が終了した後に設定される前記特典遊技状態における前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＶＢ５。

遊技機ＶＢ５によれば、遊技機ＶＢ２からＶＢ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている更新済みの数値情報を用いて、複数の特典遊技状態にて関連した第１演出を実行することができるため、長期間に渡って第２状態が設定されることを目指す遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＢ２からＶＢ４のいずれかにおいて、前記更新手段により更新された前記第１の表示態様が示す前記数値情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記遊技機は、前記第１の表示態様が表示されていない状況で前記特定条件が成立した場合でも前記記憶手段に記憶されている前記数値情報を更新可能であることを特徴とする遊技機ＶＢ６。

遊技機ＶＢ６によれば、遊技機ＶＢ２からＶＢ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の表示態様が表示されていない状況であっても特定条件が成立した場合には記憶手段に記憶されている数値情報を更新することができるため、記憶手段に記憶されている数値情報を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、次に第１の表示態様が表示される時点において記憶手段に記憶されている数値情報を予測する楽しみを遊技者に提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＢ１からＶＢ６のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態の方が、前記第２状態が設定されている前記特典遊技状態よりも前記通過手段に遊技球を通過させ易い構成であることを特徴とする遊技機ＶＢ７。

遊技機ＶＢ７によれば、遊技機ＶＢ１からＶＢ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が設定されている特典遊技状態の方が、第２状態が設定されている特典遊技状態よりも通過手段に遊技球を通過させ易くすることができるため、第１状態にて特定回数の特定条件を成立させ易くすることができる。よって、いち早く第２状態を設定させようとする遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＶＢ１からＶＢ６のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２状態が設定されている前記特典遊技状態の方が、前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態よりも前記通過手段に遊技球を通過させ易い構成であることを特徴とする遊技機ＶＢ８。

遊技機ＶＢ８によれば、遊技機ＶＢ１からＶＢ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２状態が設定されている特典遊技状態の方が、第１状態が設定されている特典遊技状態よりも通過手段に遊技球を通過させ易くすることができるため、第２状態中における通過手段への遊技球の通過のし易さを参考にしても、第１状態中における通過手段への遊技球の通過のし易さを把握させ難くすることができる。よって、第１状態にて特定条件を特定回数成立させようとしている遊技者に対して、特定条件が成立する頻度が容易に把握されてしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＢ１からＶＢ８のいずれかにおいて、前記第１状態が設定されている状況の方が、前記第２状態が設定されている状況よりも遊技球が入球し易くなる可変入球手段を備え、前記通過手段は、前記可変入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機ＶＢ９。

遊技機ＶＢ９によれば、遊技機ＶＢ１からＶＢ８のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が設定されている状況の方が、第２状態が設定されている状況よりも遊技球が入球し易くなる可変入球手段へと入球した遊技球が通過手段を通過可能に構成されているため、第１状態と第２状態とで遊技状態が通過手段を通過する可能性を物理的に乖離させることができる。よって、第１状態が設定されていない遊技者に対して、第１状態中における通過手段への遊技球の通過のし易さを事前に把握させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＢ１からＶＢ９のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定条件以外の第２特定条件が成立したことに基づいても前記第１状態を終了させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＢ１０。

遊技機ＶＢ９によれば、遊技機ＶＢ１からＶＢ８のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件以外の第２特定条件が成立したことに基づいても第１状態を終了させて第２状態を設定することができるため、第１状態にて特定条件が成立した回数が少ない状況であっても、第１状態が終了する可能性を残すことができる。よって、第１状態中の遊技を行っている遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＢ１０において、前記特定条件は、前記第２方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第１方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であり、前記第２特定条件は、前記第１方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第２方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であることを特徴とする遊技機ＶＢ１１。

遊技機ＶＢ１１によれば、遊技機ＶＢ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球を発射させる方向によって成立し易い条件を異ならせることができるため、第１状態が設定されている特典遊技状態中において、何れの条件を成立させるかを遊技者に任意に選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果がある。

遊技機ＶＢ１０またはＶＢ１１において、前記遊技機は、前記第２特定条件を成立させるための要素が更新されたとしても前記第１の表示態様が更新されないように構成されていることを特徴とする遊技機ＶＢ１２。

遊技機ＶＢ１２によれば、遊技機ＶＢ１０またはＶＢ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２特定条件を成立させるための要素が更新された場合であっても、第１の表示態様が更新されないように構成されているため、第１演出中に表示される第１の表示態様は、第１状態を終了させることが可能となる複数種類の特定条件のうち一部条件の成立状況に基づいて更新されることになる。よって、第１演出に含まれる第１の表示態様の更新状況を把握しながら遊技を行っている遊技者に対して、意外性のあるタイミングで第１状態を終了させることができるという効果がある。加えて、上述した遊技機ＶＢ１１の構成を有する遊技機によれば、表示されている第１の表示態様を把握することで特定条件を特定回数成立させるための第１方向への遊技球の発射を行うか、或いは、第２特定条件の成立を目指して第２方向への遊技球の発射を行うかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

【８００４】

＜特徴ＶＣ群＞（電サポ中に実行された小当たり遊技の種別に応じて、小当たり遊技中に時短終了条件の成立に関する示唆演出の実行有無を決定）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段（特別図柄判定処理Ｓ２０８ＶＦ）と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態（小当たり遊技状態）を設定する特典遊技状態設定手段（小当たり開始設定処理Ｓ２２２ＶＦ）と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１制御（Ｓ２１０４ＶＦ）が実行される第１状態を設定する第１状態設定手段（大当たり終了処理Ｓ１９１０）と、遊技球を発射可能な発射手段（球発射ユニット１１２ＶＡ）と、その発射手段によって予め定められた第１方向（右側領域）へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段（ス

ルーゲート６７）と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第１制御とは異なる第２制御が実行される第２状態を設定する第２状態設定手段（普図時短更新処理Ｓ８５１ＶＦ）と、少なくとも前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態において第１の表示態様（図１５１１（ＶＡ）の表示領域ＶＤｍ１３の「残り２回」）を少なくとも含んで構成される第１演出（図１５１１（ＶＡ）に表示されている演出）を実行する第１演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態中に前記特定条件が成立した場合に前記第１の表示態様が更新表示される第１状況（Ｓ７４０２ＶＦ：ＹＶＥｓ）と、前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態中に前記特定条件が成立した場合に前記第１の表示態様が更新表示されない第２状況（Ｓ７４０１ＶＦ：Ｎｏ）と、を構成することが可能であり、前記特典遊技状態中に前記第２状態に設定された後の所定期間において前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第２状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ１。

従来より、１種２種の小当たりＶ仕様の遊技機において、時短状態中にＶ入賞可能な小当たりに当選した場合には、小当たり遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え演出」を実行し、Ｖ入賞しない小当たりに当選した場合には、「Ｖを狙え演出」を実行しないように構成された遊技機がある。このように構成された遊技機では、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がＶ入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうという問題があった。

これに対して、遊技機ＶＣ１では、開始された時点ではＶ入賞し難い第１状態である小当たり遊技中に、Ｖ入賞可能な第２状態を設定することができるため、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がＶ入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

加えて、遊技機ＶＣ１では、小当たり遊技中に第１演出が実行されるため、第１演出に含まれる第１の表示態様の更新状況を把握することで、第２状態が設定されるまでの残期間を遊技者に把握させることができる。よって、小当たり遊技中に第２状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機ＶＣ１において、前記特典遊技状態中に実行される特典遊技の種別として、第１種別と、その第１種別とは異なる第２種別と、を少なくとも含む複数の前記種別の中から１の前記種別を決定可能な決定手段を備え、前記遊技機は、前記決定手段によって前記第１種別が決定された場合の方が前記第２種別が決定された場合よりも前記第１状況となり易く、前記第２種別が決定された場合には、前記第１種別が決定された場合よりも前記第２状況となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ２。

遊技機ＶＣ２によれば、遊技機ＶＣ１の奏する効果に加え、実行された特典遊技の種別に応じて、第１演出の実行有無を決定可能に構成しているため、時短状態中に実行される全ての小当たり遊技に対して第１演出が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、例えば、小当たり遊技の種別として、小当たり遊技期間が極端に短い小当たり遊技の種別が決定された場合、即ち、小当たり遊技中に第２状態が設定されることが無い場合には、第１演出を実行させないように構成することができる。これにより、第１演出が実行されることによって小当たり遊技中に第２状態が設定されることに対して遊技者を過度に期待させてしまうことを抑制することができる。

遊技機ＶＣ１またはＶＣ２において、前記第１演出実行手段によって前記第１演出が実行されている状態において前記第１状況と、前記第２状況とを切り替えることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ３。

遊技機ＶＣ３によれば、遊技機ＶＣ１またはＶＣ２の奏する効果に加え、第１演出が実行されている最中において、特定条件が成立する毎に第１の表示態様が更新される状況と、更新されない状況とを切り替えることが可能となるため、特定条件が成立した回数を遊

技者に予測させ難くすることができる。
遊技機ＶＣ１からＶＣ３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記更新手段によって更新された前記第１の表示態様に含まれる数値情報が第１条件を満たした場合には、前記第１条件を満たしていない場合とは異なる態様で前記第１の表示態様を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ４。
遊技機ＶＣ４によれば、遊技機ＶＣ１からＶＣ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の表示態様が第１条件を満たしている場合と、満たしていない場合とで、異なる態様で第１の表示態様を表示することができるため、第１の表示態様の態様を見るだけで、第２状態が設定されるまでの特定条件の残成立回数を予測させ易くすることができるという効果がある。
遊技機ＶＣ４において、前記遊技機は、前記数値情報が前記第１条件を満たした場合に、前記第１の表示態様とは異なる特殊表示態様を用いて、前記第１条件を満たしたことを所定期間報知可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ５。
遊技機ＶＣ５によれば、遊技機ＶＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、数値情報が第１条件を満たした場合には、第１の表示態様とは異なる特殊表示態様が所定期間報知されるため、第１条件を満たしたことを遊技者に分かり易く把握させることができるという効果がある。
遊技機ＶＣ５において、前記遊技機は、前記特殊表示態様による報知が行われている前記所定期間中も、前記更新手段によって前記第１の表示態様を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ６。
遊技機ＶＣ６によれば、遊技機ＶＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段によって第１の表示態様が更新されている間も、特殊表示態様を継続して表示させることができるため、頻繁に第１の表示態様が更新される状況であったとしても数値情報が第１条件を満たしたことを遊技者が見逃してしまうことを抑制し易くすることができるという効果がある。
遊技機ＶＣ５またはＶＣ６において、前記遊技機は、前記特殊表示態様に対応する前記数値情報は、前記第１の表示態様に対応する前記数値情報よりも大きく表示されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ７。
遊技機ＶＣ７によれば、遊技機ＶＣ５またはＶＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の表示態様に対応する数値情報よりも特殊表示態様に対応する数値情報の方が大きく表示されることで、遊技者に第１条件を満たしたことをより分かり易く把握させることができるという効果がある。
遊技機ＶＣ１からＶＣ７のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特典遊技状態が設定されている前記第１状態中の方が、前記特典遊技状態が設定されていない前記第１状態よりも前記特定条件を成立させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＣ８。
遊技機ＶＣ８によれば、遊技機ＶＣ１からＶＣ７のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技状態が設定されていない状況では、特典遊技状態中における特定条件の成立度合いを遊技者に把握されることが無いため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＶＣ１からＶＣ８のいずれかにおいて、前記更新手段により更新された前記第１の表示態様が示す前記数値情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記遊技機は、前記第２状況において前記特定条件が成立した場合でも前記記憶手段に記憶されている前記数値情報を更新可能であることを特徴とする遊技機ＶＣ９。
遊技機ＶＣ９によれば、遊技機ＶＣ１からＶＣ８のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の表示態様が表示されていない状況であっても特定条件が成立した場合には記憶手段に記憶されている数値情報を更新することができるため、記憶手段に記憶されている数値情報を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、次に第１の表示態様が表示される時点において記憶手段に記憶されている数値情報を予測する楽しみを遊技者に提供することができるという効果がある。
【８００５】

＜特徴ＶＤ群＞（電サポ中に実行された小当たり遊技中に非電サポ状態となった場合、或いは、電サポ状態のまま普図ロング変動が実行された場合に、Ｖを狙え演出を実行する）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段（特別図柄判定処理Ｓ２０８ＶＦ）と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態（小当たり遊技状態）を設定する特典遊技状態設定手段（小当たり開始設定処理Ｓ２２２ＶＦ）と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１制御（Ｓ２１０４ＶＦ）が実行される第１状態を設定する第１状態設定手段（大当たり終了処理Ｓ１９１０）と、遊技球を発射可能な発射手段（球発射ユニット１１２ＶＡ）と、その発射手段によって予め定められた第１方向（右側領域）へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段（スルーゲート６７）と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第１制御とは異なる第２制御が実行される第２状態を設定する第２状態設定手段（普図時短更新処理Ｓ８５１ＶＦ）と、少なくとも前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態において第１の表示態様（図１５１１（ＶＡ）の表示領域ＶＤｍ１３の「残り２回」）を少なくとも含んで構成される第１演出（図１５１１（ＶＡ）に表示されている演出）を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により前記第１演出が実行されている状態において前記特定条件が成立する毎に前記第１の表示態様を更新する更新手段（Ｓ７２１２ＶＦ）と、を備え、前記遊技機は、前記特典遊技状態中に前記第２状態に設定された後の所定期間において前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第２状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、前記特定条件とは異なる第２特定条件（第２スルーゲート６７ＶＡへと遊技球が入球した場合に成立する条件）が成立した場合にも前記第１の表示態様を更新させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＤ１。

従来より、遊技状態として第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とを設定可能に構成し、その第１状態が設定された場合に特別図柄抽選が所定回数実行されるまで第１状態を継続可能に構成された遊技機がある。また、上述した従来型の遊技機では、第１状態が継続する残期間を遊技者に報知するものがある。このように構成された遊技機では、特別図柄抽選が実行されない期間、例えば、当たり遊技期間の途中で第１状態が終了することが無いため、当たり遊技期間中の遊技が単調となるという問題があった。

これに対して、遊技機ＶＤ１では、特典遊技状態中の第１状態において、特定条件が特定回数成立した場合に第１状態から第２状態へと切り替えることが可能に構成している。このように構成することで、特典遊技状態中の遊技が単調になることを抑制することができるという効果がある。さらに、第１状態の残期間に対応して更新される第１の表示態様を、第１状態を終了させるための特定条件が成立しない場合（第２特定条件が成立した場合）にも更新させることができるため、第１状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＤ１において、前記特定条件は、前記第２方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第１方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であり、前記第２特定条件は、前記第１方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第２方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であることを特徴とする遊技機ＶＤ２。

遊技機ＶＤ２によれば、遊技機ＶＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件を成立させるために第１方向へと遊技球を発射させる遊技を行った場合には、第２特定条件が成立し難くなるため、特典遊技状態中の第１状態において適正な遊技（第１方向へと遊技球を発射させる遊技）を続けている遊技者に対しては、第１の表示態様の表示内容に基づいて第１状態が終了するタイミングを予測させ易くすることができると共に、特典遊技状態中の第１状態において不適正な遊技（第２方向へと遊技球を発射させる遊

技）を行っている遊技者に対しては、第１の表示態様の表示内容に基づいて第１状態が終了するタイミングを予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＤ１において、前記特定条件は、前記第２方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第１方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であり、前記第２特定条件は、前記第２方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第１方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であることを特徴とする遊技機ＶＤ３。

遊技機ＶＤ３によれば、遊技機ＶＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件を成立させるために第１方向へと遊技球を発射させる遊技を行った場合に、特定条件も、第２特定条件も成立し易くなるため、特定条件のみを成立させようとする遊技を行わせ難くすることができ、第１の表示態様の表示内容に基づいて第１状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＤ１からＶＤ３のいずれかにおいて、前記第２状態設定手段は、前記第２特定条件が第２特定回数成立した場合にも前記第２状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＶＤ４。

遊技機ＶＤ４によれば、遊技機ＶＤ１からＶＤ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２特定条件が成立したことに基づいても第２状態を設定することができるため、第１の表示態様の表示内容に基づいて第１状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＤ１からＶＤ３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２特定条件の成立に基づいて前記第２状態が設定され得ないように構成されていることを特徴とする遊技機ＶＤ５。

遊技機ＶＤ５によれば、遊技機ＶＤ１からＶＤ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２特定条件の成立に基づいては第２状態が設定されることが無いため、第２特定条件の成立に基づいて第１の表示態様が更新された場合には、第１の表示態様の表示内容を把握した場合に第１状態が終了するタイミングが分かり難くなるだけとなる。よって、第１の表示態様の表示内容に基づいて第１状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＤ１からＶＤ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１方向へと発射させた１の遊技球によって、前記特定条件と前記第２特定条件との何れも成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＤ６。

遊技機ＶＤ６によれば、遊技機ＶＤ１からＶＤ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に向けて発射された１の遊技球によって特定条件と第２特定条件との何れも成立させることができるため、特定条件のみを成立させようとする遊技を行わせ難くすることができ、第１の表示態様の表示内容に基づいて第１状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＤ１からＶＤ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１方向へと発射させた１の遊技球によって、前記特定条件または前記第２特定条件の何れかのみ成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＤ７。

遊技機ＶＤ７によれば、遊技機ＶＤ１からＶＤ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に向けて発射された１の遊技球によって成立させることが可能な条件を１種類とすることができるため、第１の表示態様が過剰に更新されてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、上述した遊技機ＶＤ４の構成を用いた場合には、第１状態を過剰に終了させ易くしてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＤ１からＶＤ７のいずれかにおいて、前記第１の表示態様は、数値情報を少なくとも含む態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＶＤ８。

遊技機ＶＤ８によれば、遊技機ＶＤ１からＶＤ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の表示態様が数値情報を少なくとも含む態様で構成されているため、第１の表示態様が更新される毎に、第１状態が終了するタイミングを数値で予測することができるという効果がある。

遊技機ＶＤ８において、前記遊技機は、前記特定条件が成立した場合と、前記第２特定条件が成立した場合とで、前記更新手段によって更新される前記数値情報を異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＤ９。

遊技機ＶＤ９によれば、遊技機ＶＤ８の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合と、第２特定条件が成立した場合とで、更新される数値情報を異ならせることができるため、第１の表示態様の更新内容を把握することで、特定条件が成立したのか第２特定条件が成立したのかを遊技者に把握させ易くすることができる。よって、第１の表示態様の更新結果だけでなく更新内容についても遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

【８００６】

＜特徴ＶＥ群＞（時短種別に対応して設定された時短状態に応じて、右打ち継続した場合におけるＶ入賞可能な小当たりに当選する可能性が変わる）

遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に変位可能な変位入球手段（第２可変入賞装置６５０）を有した遊技機において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられている入球手段（第２入球手段６４０）と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段（電動役物６４０ＶＡ）と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別（第２特別図柄抽選）を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記変位入球手段が所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと変位される変位遊技（小当たり遊技）を実行する変位遊技実行手段と、前記変位遊技の実行中に前記変位入球手段へと入球した遊技球が前記変位入球手段の内部の特定領域（特定領域６５０ｖ）へと入球したことに基づいて遊技者に有利な特定状態を設定する（Ｖフラグ２０３ＶＦＶＥをオンに設定する）特定状態設定手段と、第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２の実行条件と、を少なくとも含む複数のうち１の実行条件が成立したことに基づいて、前記入球手段へと遊技球が入球可能となるように前記変位手段が制御される第１制御（電サポ制御）を実行する第１制御実行手段と、記第１の実行条件が成立したことに基づく前記第１制御の実行中であるか前記第２の実行条件が成立したことに基づく前記第１制御の実行中であるかによらず成立する共通の終了条件（時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に成立する条件）が成立したことに基づいて前記第１制御を終了させることが可能な第１制御終了手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１の実行条件が成立した後に前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合よりも、前記第２の実行条件が成立した後に前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合の方が、前記変位遊技が実行されて当該変位遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球する可能性が高くなる構成であることを特徴とする遊技機ＶＥ１。

従来より、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させることで、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行するものがある。また、遊技状態として小当たり当選させ易い第１状態と、その第１遊技状態よりも小当たり当選させ難い第２状態として、小当たり当選させ易い特別図柄抽選の実行回数を異ならせた遊技状態を設定可能に構成した遊技機がある。このように構成された遊技機では、設定された回数によって小当たり当選する確率を異ならせているだけであり、小当たり当選させ易い特別図柄抽選の実行回数が少ない第２状態が設定された時点で、今回の遊技状態が小当たり当選させ難い遊技状態であることを遊技者が容易に把握できてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうといった問題があった。

これに対して、遊技機ＶＥ１では、第１制御が開始された後における変位遊技中に特定領域へと遊技球が入球する可能性を、第１制御を実行させるために成立した実行条件の種別に応じて異ならせることができるため、第１制御が実行されたことを遊技者が把握したとしても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＥ１において、前記遊技機は、成立した前記実行条件の種別に対応させて前記

第１制御の内容を異ならせて決定することが可能であることを特徴とする遊技機ＶＥ２。
遊技機ＶＥ２によれば、遊技機ＶＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、成立した実行条件の種別に応じて第１制御の内容を異ならせることで第１制御が開始された後における変位遊技中に特定領域へと遊技球が入球する可能性を異ならせることができるため、第１制御の内容によって成立した実行条件の種別を遊技者に予測させることができるという効果がある。
遊技機ＶＥ１またはＶＥ２において、前記遊技機は、前記第１の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第１制御は、前記第２の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第１制御よりも前記終了条件が成立し難くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ３。
遊技機ＶＥ３によれば、遊技機ＶＥ１またはＶＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、成立した実行条件の種別に応じて、第１制御中における終了条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、第１制御中に終了条件が成立するのか、又は、終了条件が成立すること無く第１制御を終了させることができるのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第１制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＶＥ１またはＶＥ２において、前記遊技機は、前記第１の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第１制御は、前記第２の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第１制御よりも、前記終了条件が成立するよりも前に前記第１制御を終了させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ４。
遊技機ＶＥ４によれば、遊技機ＶＥ１またはＶＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の実行条件が成立したことに基づいて実行される第１制御は、第２の実行条件が成立したことに基づいて実行される第２制御よりも、終了条件が成立するよりも前に第１制御を終了させ易くすることができる。よって、成立した実行条件の種別に応じて、第１制御が終了する契機を異ならせることができ、どのように第１制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第１制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＶＥ１またはＶＥ２において、前記遊技機は、前記第１制御を実行させるための前記実行条件として、前記第１の実行条件が成立した場合、或いは、前記第２の実行条件が成立した場合の何れにおいても、前記終了条件が成立するよりも前に前記第１制御を終了させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ５。
遊技機ＶＥ５によれば、遊技機ＶＥ１またはＶＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の実行条件が成立した場合、或いは、第２の実行条件が成立した場合の何れにおいても、終了条件が成立するよりも前に第１制御を終了させ易くすることができるため、成立した実行条件の種別に応じて、第１制御が終了する契機を異ならせることができ、どのように第１制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第１制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＶＥ１またはＶＥ２において、前記遊技機は、前記第１制御を実行させるための前記実行条件として、前記第１の実行条件が成立した場合、或いは、前記第２の実行条件が成立した場合の何れにおいても、前記第１制御が終了するよりも前に前記終了条件を成立させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ６。
遊技機ＶＥ６によれば、遊技機ＶＥ１またはＶＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の実行条件が成立した場合、或いは、第２の実行条件が成立した場合の何れにおいても、第１制御が終了するよりも前に終了条件を成立させ易くすることができるため、成立した実行条件の種別に応じて、第１制御が終了する契機を異ならせることができ、どのように第１制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第１制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＥ１またはＶＥ２において、前記遊技機は、前記第１制御を実行させるための前記実行条件として、前記第１の実行条件が成立した場合は、前記終了条件が成立するよりも前に前記第１制御を終了させ易く、前記第２の実行条件が成立した場合は、前記第１制御が終了するよりも前に前記終了条件を成立させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ７。

遊技機ＶＥ７によれば、遊技機ＶＥ１またはＶＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、成立した実行条件の種別に応じて、第１制御を終了させるための契機を異ならせることができるため、どのように第１制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第１制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＥ１からＶＥ７のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段を有し、前記遊技機は、前記特典遊技が終了したことに基づいて前記実行条件を成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ８。

遊技機ＶＥ８によれば、遊技機ＶＥ１からＶＥ７のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了したことに基づいて実行条件を成立させることができるため、特典遊技中の遊技と第１制御中の遊技とを一連の遊技として遊技者に提供することができる。よって、遊技者が興味を持つ様々な遊技を遊技者に連続して楽しませることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＶＥ１からＶＥ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、１の前記変位遊技が終了してから次の前記変位遊技が実行されるまでの期間において前記実行条件を１回のみ成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ９。

遊技機ＶＥ９によれば、遊技機ＶＥ１からＶＥ８のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技が終了してから次の変位遊技が実行されるまでの期間においては、第１制御が１回しか実行されないようにすることができるため、遊技者に対して過剰に第１制御が実行されてしまい遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、第１制御が複数回実行されるように次の変位遊技が実行されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＶＥ１からＶＥ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、１の前記変位遊技が終了してから次の前記変位遊技が実行されるまでの期間において前記実行条件を複数回成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＥ１０。

遊技機ＶＥ１０によれば、遊技機ＶＥ１からＶＥ９のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技が終了してから次の変位遊技が実行されるまでの期間において、第１制御を複数回実行させることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＶＥ１からＶＥ１０のいずれかにおいて、前記終了条件は、前記第１制御の実行中に前記判別手段の判別の実行回数が特定回数となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＶＥ１１。

遊技機ＶＥ１１によれば、遊技機ＶＥ１からＶＥ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１制御の実行中に判別手段の判別の実行回数が特定回数となったことに基づいて終了条件が成立するため、第１制御中に過剰に判別手段の判別が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＥ１１において、前記第１の実行条件が成立したことに基づいて第１制御が実行されるよりも、前記第２の実行条件が成立したことに基づいて第１制御が実行された場合の方が、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる所定の前記変位遊技が実行される確率が高くなる構成であることを特徴とする遊技機ＶＥ１２。

遊技機ＶＥ１２によれば、遊技機ＶＥ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の実行条件が成立したことに基づいて第１制御が実行される場合よりも、第２の

実行条件が成立したことに基づいて第１制御が実行された場合の方が、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる所定の変位遊技が実行される確率が高くなるため、第１制御が実行されるか否かだけでなく、第１制御の実行契機についても遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

【８００７】

＜特徴ＶＦ群＞（当たり遊技中に少なくとも成立し得る条件であって右打ちにより成立し得る特定条件の成立状況に応じて特定の表示態様を表示させる）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を有し、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典状態へと移行可能に構成された遊技機において、遊技球を少なくとも第１方向、又は前記第１方向とは異なる第２方向へと発射可能な発射手段と、前記第１方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、第１状態が設定されている状況において前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第１状態とは異なる第２状態を設定可能な設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記特典状態中における前記第１状態において第１の表示態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記特定条件が前記特定回数成立したことに基づいて前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、前記特定条件が成立する毎に前記第１の表示態様に含まれる数値情報を更新可能な更新手段と、を有し、前記特典遊技状態中に前記第２状態に設定された後の所定期間において前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第２状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＦ１。

【８００８】

＜特徴ＶＧ群＞（電サポ状態の小当たり遊技中に、時短終了条件が成立するまでの期間（残普図変動回数）、又は、普図ロング変動が実行されるまでの残期間を報知する演出を実行。）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段（特別図柄判定処理Ｓ２０８ＶＦ）と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態（小当たり遊技状態）を設定する特典遊技状態設定手段（小当たり開始設定処理Ｓ２２２ＶＦ）と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１制御（Ｓ２１０４ＶＦ）が実行される第１状態を設定する第１状態設定手段（大当たり終了処理Ｓ１９１０）と、遊技球を発射可能な発射手段（球発射ユニット１１２ＶＡ）と、その発射手段によって予め定められた第１方向（右側領域）へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段（スルーゲート６７）と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第１制御とは異なる第２制御が実行される第２状態を設定する第２状態設定手段（普図時短更新処理Ｓ８５１ＶＦ）と、少なくとも前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態において第１の表示態様（図１５１１（ＶＡ）の表示領域ＶＤｍ１３の「残り２回」）を少なくとも含んで構成される第１演出（図１５１１（ＶＡ）に表示されている演出）を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により前記第１演出が実行されている状態において前記第１の表示態様を更新する更新手段（普図時短更新処理Ｓ８５１ＶＦ）と、前記第１演出が終了した後に、前記第１方向へと遊技球を発射することを促す第２の表示態様を少なくとも含む演出である前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特典遊技状態中に前記第２状態に設定された後の所定期間において前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第２状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、

前記第１方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ１。

従来より、１種２種の小当たりＶ仕様の遊技機において、時短状態中にＶ入賞可能な小当たりに当選した場合には、小当たり遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え演出」を実行し、Ｖ入賞しない小当たりに当選した場合には、「Ｖを狙え演出」を実行しないように構成された遊技機がある。このように構成された遊技機では、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がＶ入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうという問題があった。

これに対して、遊技機ＶＧ１では、開始された時点ではＶ入賞し難い第１状態である小当たり遊技中に、Ｖ入賞可能な第２状態を設定することができるため、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がＶ入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

さらに、遊技機ＶＧ１では、小当たり遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え演出」を実行するのでは無く、小当たり遊技中に第２状態を設定するための条件が成立したことに基づいて「Ｖを狙え演出」を実行するように構成しているため、第２状態が設定されていないにも関わらず「Ｖを狙え演出」が実行されてしまい、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。

加えて、遊技機ＶＧ１では、小当たり遊技中に第１演出が実行されるため、第１演出に含まれる第１の表示態様の更新状況を把握することで、第２状態が設定されるまでの残期間を遊技者に把握させることができる。よって、小当たり遊技中に第２状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機ＶＧ１において、前記遊技機は、前記第１状態が設定されている前記特典遊技状態において最初に表示される前記第１の表示態様として、同一の前記第１の表示態様を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ２。

遊技機ＶＧ２によれば、遊技機ＶＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が設定されている特典遊技状態において最初に表示される第１の表示態様が示す数値情報として、同一の数値情報を示す第１の表示態様が表示されるため、最初に第１の表示態様が表示されてから第１状態を第２状態へと切り替えるために必要となる特定条件の成立回数を固定することができる。よって、第１の表示態様が表示されてから第２状態が設定されるまでの期間を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。また、第１状態が設定されている特典遊技状態が実行されてからどのタイミングで第１の表示態様が表示されるかに対して遊技者に興味を持たせることができるため、特典遊技状態中の遊技を行っている遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＧ１またはＶＧ２において、前記更新手段は、時間経過に基づいて前記第１の表示態様を更新可能であることを特徴とする遊技機ＶＧ３。

遊技機ＶＧ３によれば、遊技機ＶＧ１またはＶＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の表示態様が時間経過に基づいて更新されるため、第１状態が終了するまで待つという斬新な遊技性を遊技者に提供することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＶＧ１からＶＧ３のいずれかにおいて、前記更新手段は、前記特定条件が成立する毎に前記第１の表示態様を更新可能であることを特徴とする遊技機ＶＧ４。

遊技機ＶＧ４によれば、遊技機ＶＧ１からＶＧ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立する毎に第１の表示態様を更新させることができるため、第１状態を終了させるために必要となる特定条件の残成立回数を更新後の第１の表示態様を把握することで遊技者に予測させ易くすることができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＧ１からＶＧ４のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１の表示態様が表示されてから所定期間が経過した場合に、前記更新手段により前記第１の表示態様を更新させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ５。

遊技機ＶＧ５によれば、遊技機ＶＧ１からＶＧ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の表示態様が表示されてから所定期間が経過するまでは、更新手段によって第１の表示態様が更新されてしまうことを抑制することができる。このように構成することで、表示された直後の第１の表示態様を遊技者に把握させ易くすることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＧ１からＶＧ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１状態が終了する第１タイミングとは異なる第２タイミングで前記第１演出を終了させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ６。

遊技機ＶＧ６によれば、遊技機ＶＧ１からＶＧ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が終了する第１タイミングとは異なる第２タイミングで第１演出を終了させることができるため、第１演出の演出内容を注視している遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＧ６において、前記遊技機は、前記第１タイミングよりも後の前記第２タイミングが経過するまで前記第１演出を継続させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ７。

遊技機ＶＧ７によれば、遊技機ＶＧ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が終了する第１タイミングよりも後の第２タイミングが経過するまで第１演出を継続させることができるため、第２状態が設定されている状況となった場合であっても、第１状態中と同様に第１方向へと遊技球を発射させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＧ６において、前記遊技機は、前記第１タイミングよりも前の前記第２タイミングが経過するまで前記第１演出を継続させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ８。

遊技機ＶＧ８によれば、遊技機ＶＧ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態が終了するよりも前に第１演出を終了させることができるため、実際に第１状態が終了するよりも前に、第１状態が終了し、第２状態が設定されることを遊技者に把握させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＶＧ３において、遊技球が入球可能な第１入球手段を有し、前記遊技機は、特定時間が経過した場合、或いは、前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に、前記第１演出を終了させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ８。

遊技機ＶＧ８によれば、遊技機ＶＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、時間経過する前に第１入球手段へと遊技球が入球した場合にも第１演出を終了させることが可能となるため、第１演出が実行されている遊技中において、遊技球を発射する遊技を行うか否かを遊技者に選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＶＧ８において、前記遊技機は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１演出が終了する場合には、前記特定時間が経過した場合には表示され得ない特定表示態様が表示されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ９。

遊技機ＶＧ９によれば、遊技機ＶＧ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段へと遊技球を入球させたことに基づいて第１演出を終了させた場合には、特定表示態様が表示されるため、第１演出が終了した契機を遊技者に分かり易く把握させることができるという効果がある。

遊技機ＶＧ９において、前記遊技機は、前記特典遊技状態が設定されている状況の方が、前記特典遊技状態が設定されていない状況よりも前記第１入球手段へと遊技球を入球させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＶＧ１０。

遊技機ＶＧ１０によれば、遊技機ＶＧ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技状態が設定されていない状況では、特典遊技状態中に実行される第１演出を終了させるための契機となる第１入球手段への遊技球の入球度合いを遊技者に把握されることが無いため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８００９】

＜５０９２シリーズ＞

＜特徴ＷＡ群＞（電源投入後の通常状態において設定変更操作を介さずに、少なくとも所定期間、現状よりも高い段階の設定値に変更する）

操作可能な操作手段を有した遊技機において、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の結果の出力の設定に用いる複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として第１の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記第１の設定値よりも高い段階に対応する第２の設定値に変更する第１変更手段と、その第１変更手段によって前記第２の設定値に変更された後で第２条件が成立したことに基づいて、前記第２の設定値よりも低い段階に対応する設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、遊技機の状態を好適に報知することが困難になる場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＷＡ１によれば、所定の報知によって第１条件が成立して第２の設定値に変更されたということを遊技者に対して報知することができるので、遊技機の状態を好適に報知することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１において、特定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いて特定制御を実行する特定制御手段と、その特定制御手段による前記特定制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＷＡ２。

遊技機ＷＡ２によれば、遊技機ＷＡ１の奏する効果に加え、特定制御手段による設定値を加味した単一の特定制御によって特定演出の演出態様を決定することができるので、特定演出の演出態様を決定するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１において、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いずに所定の判別に対応する第１の制御を実行する第１制御手段と、設定されている前記設定値と前記第１の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第２の制御を実行する第２制御手段と、前記第２の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＷＡ３。

遊技機ＷＡ３によれば、遊技機ＷＡ１の奏する効果に加え、第１制御手段の制御と設定されている設定値とを加味した第２制御手段の制御によって特定演出の演出態様を決定することができるので、特定演出の演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ３のいずれかにおいて、前記所定の報知は、前記第１条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態では実行されない報知であることを特徴とする遊技機ＷＡ４。

遊技機ＷＡ４によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知が実行された場合に、第１条件が成立したと確信させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ３のいずれかにおいて、前記所定の報知は、前記第１条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態において第３条件が成立したことに基づいて第１の割合で実行される報知であり、前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて前記第１の割合よりも高い第２の割合で実行される報知であり、前記遊技機は、前記第３条件が成立する前の前記所定の遊技状態における設定値が、前記第３条件が成立した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ５。

遊技機ＷＡ５によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知の実行状況に応じて単に第３条件が成立したのか、第１条件が成立して設定値が上昇したのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記遊技機の電源が遮断される際に第１特定条件が成立していれば、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され、前記遊技機の電源が遮断される際に前記第１特定条件とは異なる第２特定条件が成立していれば、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定される構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ６。

遊技機ＷＡ６によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ５のいずれかが奏する効果に加え、第１特定条件が成立しているか、第２特定条件が成立しているかによって、設定値が変更されるか否かが可変するので、特に、遊技機に対して電源が投入された後において遊技を行われていない可能性が高い遊技機で遊技を開始しようとする遊技者に対して、前回の電源の遮断時に第２特定条件が成立していたのか否かを予測して遊技機を選択する遊技性を実現することができる。

遊技機ＷＡ１からＷＡ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記遊技機の電源が遮断される毎に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ７。

遊技機ＷＡ７によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ５のいずれかが奏する効果に加え、遊技機の電源が遮断される毎に異なる設定値に設定される可能性があるため、特に、遊技機に対して電源が投入された後において遊技を行われていない可能性が高い遊技機で遊技を開始しようとする遊技者に対して、前回の電源の遮断時における設定値を予測して現在の設定値が有利な設定値に変更されている可能性があるか否かをも予測させる遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ７のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記第２条件が成立した後においても再度成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ８。

遊技機ＷＡ８によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ７のいずれかが奏する効果に加え、第２条件が成立して第１の設定値に戻った後においても、再度第１条件が成立して第２の設定値に変更される可能性があるため、第２条件が成立した場合に遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ７のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記遊技機が初期化されるまでの間において１回のみ成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ９。

遊技機ＷＡ９によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ７のいずれかが奏する効果に加え、第１条件が１回のみしか成立しないので、初期化後一度も第１条件が成立していない可能性が高い遊技機において遊技を行いたいと思わせることができる。よって、初期化後の可能性が高い遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ９のいずれかにおいて、前記第１変更手段は、前記第１条件の成立時点において設定されている設定値に応じて、前記第２の設定値として設定され得る設定値が異なり得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ１０。

遊技機ＷＡ１０によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ９のいずれかが奏する効果に加え、第１条件の成立前における設定値に応じて、第２の設定値として設定され得る設定値が異なるので、設定されている設定値をより正確に推測したいと遊技者に対して思わせることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ９のいずれかにおいて、前記第１変更手段は、前記第１条件の成立時点において設定されている設定値によらず、共通の設定値として前記第２の設定値に変更可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ１１。

遊技機ＷＡ１１によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ９のいずれかが奏する効果に加え、第１条件の成立前における設定値によらず、共通して第２の設定値に変更することができるので、第１条件の成立時点で低い段階の設定値に設定されているほど、第１条件が成立した場合における利益を相対的に高めることができる。よって、第１条件が成立することをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１１のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記所定の遊技状態においてのみ成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ１２。

遊技機ＷＡ１２によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１１のいずれかが奏する効果に加え、一般的名遊技機において不利となる初期化後の所定の遊技状態においてのみ、第１条件が成立し得るので、不利な所定の遊技状態が少なくとも第１条件が成立するまで継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１１のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記所定の遊技状態よりも有利度合いが高い特定の遊技状態においても成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ１３。

遊技機ＷＡ１３によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１１のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技状態以外の遊技状態においても第１条件が成立し得るので、第１条件が成立する頻度をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１３のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いずに所定の判別に対応する第１の制御を実行する第１制御手段と、設定されている前記設定値と前記第１の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第２の制御を実行する第２制御手段と、前記第２の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記第２の制御の結果に対応する前記特定演出が実行不可能となり得る所定の異常が発生した場合に、前記第１の制御の結果に対応する前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ１４。

遊技機ＷＡ１４によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１３のいずれかが奏するこうかに加え、設定値を用いた第２の制御を実行することができない所定の異常が発生したとしても、第１の制御の結果のみを用いて特定演出を実行することができるので、特定演出を実行することができなくなる重篤な不具合の発生を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１３のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いずに所定の判別に対応する第１の制御を実行する第１制御手段と、設定されている前記設定値と前記第１の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第２の制御を実行する第２制御手段と、前記第２の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２の制御の結果に対応する前記特定演出が実行不可能となり得る所定の異常が発生し

た場合に、新たに設定値を特定する特定手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記所定の以上が発生した場合に、前記特定手段によって特定された前記設定値を少なくとも用いて前記第２の制御を実行可能であることを特徴とする遊技機ＷＡ１５。

遊技機ＷＡ１５によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１３のいずれかが奏する効果に加え、所定の異常が発生したとしても、設定値を新たに特定して第２の制御を実行することができるので、所定の異常の発生有無によらず、第２の制御を確実に実行することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１５のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて、所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記第２条件は、予め定められた第１回数の前記特定演出が実行されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ１６。

遊技機ＷＡ１６によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１５のいずれかが奏する効果に加え、第１条件が成立した場合に、第１回数の特定演出が実行されるまでに特定の判別結果が報知されることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１５のいずれかにおいて、前記遊技機は、操作可能な特定操作手段を有し、前記第２条件は、少なくとも前記特定操作手段に対して特定の操作内容の操作を行った場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ１７。

遊技機ＷＡ１７によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１５のいずれかが奏する効果に加え、特定の操作内容の操作を行うことで設定値が低い設定値に変更される可能性があるため、特定の操作内容の操作をなるべく行わずに遊技を進行したいと思わせることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１７のいずれかにおいて、前記所定の遊技状態は、遊技者にとって有利度合いが最も低い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＷＡ１８。

遊技機ＷＡ１８によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１７のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが最も低い所定の遊技状態においてのみ、第２の設定値に設定され得るので、第１条件が成立するまで低い有利度合いの状態が継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１７のいずれかにおいて、前記所定の遊技状態は、遊技者にとって有利度合いが最も高い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＷＡ１９。

遊技機ＷＡ１９によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１７のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが最も高い所定の遊技状態において、第１条件が成立することで更に有利度合いが高くなるので、所定の遊技状態における期待感をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１９のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１条件として、第１の第１条件と、その第１の第１条件とは少なくとも異なる第２の第１条件と、を少なくとも有しており、前記報知手段は、前記所定の報知として、前記第１の第１条件が成立した場合には実行されない特定の報知を、前記第２の第１条件が成立したことに基づいて実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２０。

遊技機ＷＡ２０によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１９のいずれかが奏する効果に加え、第２の第１条件が成立した場合には特定の報知が実行されるが、第１の第１条件が成立した場合には特定の報知が実行されないので、第２の第１条件が成立することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ１９のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１条件として、第１の第１条件と、その第１の第１条件とは少なくとも異なる第２の第１条件と、を少なくとも有しており、前記報知手段は、前記所定の報知として、複数の異なる種別のうち１の種別の前記所定の報知を実行可能な構成であり、前記所定の報知として、前記第１の第１条件が成立したか、前記第２の第１条件が成立したかによらず、前記複数の異なる種別

の全てが実行され得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２１。
遊技機ＷＡ２１によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ１９のいずれかが奏する効果に加え、成立した第１条件の種別によらず、全ての所定の報知の種別が設定され得るので、成立した第１条件の種別によらず所定の報知に対して期待させることができるという効果がある。
遊技機ＷＡ１からＷＡ２１のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて、所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記第１条件は、予め定められた第２回数の前記特定演出が実行されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ２２。
遊技機ＷＡ２２によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２１のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技状態において、第２回数の特定演出が実行されることを強く期待させることができるので、所定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＷＡ１からＷＡ２１のいずれかにおいて、前記遊技機は、操作可能な特定操作手段を有し、前記第１条件は、少なくとも前記特定操作手段に対して所定の操作内容の操作を行った場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＡ２３。
遊技機ＷＡ２３によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２１のいずれかが奏する効果に加え、特定の操作内容の操作を行うことで設定値が第２の設定値に変更される可能性があるため、遊技者に対して積極的に特定の操作内容の操作を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＷＡ１からＷＡ２３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記第２の設定値が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２４。
遊技機ＷＡ２４によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２３のいずれかが奏する効果に加え、電源が投入された直後にも第１条件が成立した場合と同様に第２の設定値に設定される可能性があるため、電源が投入された後の状態である可能性が高い遊技機において遊技を行いたいと思わせることができるという効果がある。
遊技機ＷＡ１からＷＡ２３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入され、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定される場合に、前記第２の設定値よりも低い段階に対応する設定値が設定される構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２５。
遊技機ＷＡ２５によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２３のいずれかが奏する効果に加え、電源が投入された直後に過剰に有利となり過ぎることを抑制できると共に、第１条件が成立した場合における遊技者の期待感をより高めることができるという効果がある。
遊技機ＷＡ１からＷＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記報知手段は、前記特定演出の実行中において前記所定の報知を実行可能であり、前記特定演出の演出結果によらない共通の態様で前記所定の報知を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２６。
遊技機ＷＡ２６によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２５のいずれかが奏する効果に加え、特定演出の演出結果とは無関係に所定の報知を実行することができるので、特定演出の種別によって所定の報知が実行されなくなってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＷＡ１からＷＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記報知手段は、前記特定演出の実行中において前記所定の報

知を実行可能であり、前記所定の報知は、前記特定の判別結果が報知される前記特定演出において実行が回避される構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２７。

遊技機ＷＡ２７によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２５のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知を確認したいと考える遊技者に対して、特定演出において特定の判別結果が報知されないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ２７のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２８。

遊技機ＷＡ２８によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２７のいずれかが奏する効果に加え、所定の設定条件が成立した場合に、最初から比較的高い段階である第２の設定値に設定される場合もあるため、遊技者に対して第２の設定値に設定されていることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＷＡ１からＷＡ２７のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２の設定値よりも低い段階に対応する設定値を設定する構成であることを特徴とする遊技機ＷＡ２９。

遊技機ＷＡ２９によれば、遊技機ＷＡ１からＷＡ２７のいずれかが奏する効果に加え、第１条件が成立した場合に設定値が上昇する余地を残すことができるので、所定の設定条件が成立した場合に設定される設定値によらず、第１条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

【８０１０】

＜特徴ＷＢ群＞（ある状態では、所定条件が成立する毎に有利度合いに関する所定の計数値を更新し、別の状態では所定条件が成立しても所定の計数値を更新しない）

所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する状態設定手段と、所定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の計数値を更新することが可能な更新手段と、少なくとも前記第１状態において、前記所定の計数値の更新が第１所定数となった場合に少なくとも成立し得る第１条件が成立する毎に、前記所定の計数値が更新されたことを示す第１の報知を実行可能な第１報知手段と、少なくとも前記第１状態において、前記所定の計数値の更新が前記第１所定数よりも多い第２所定数となった場合に少なくとも成立し得る第２条件が成立する毎に、遊技者の有利度合いに関連する第２の報知を実行する第２報知手段と、を備え、前記更新手段は、前記第１状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新し、前記第２状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新しない構成であり、前記遊技機は、前記第２報知手段によって実行される前記第２の報知の種別として、第１報知種別と、その第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別と、を少なくとも含む複数の種別を有していることを特徴とする遊技機ＷＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出の一環として、有利度合いを報知する演出を実行可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において、有利度合いの報知を好適に実行することが困難になってしまう場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＷＢ１によれば、有利度合いを好適に報知することができるという効果がある。

遊技機ＷＢ１において、前回の第２の報知が実行された時点よりも遊技者の有利度合いが低下していたとしても、前記第２の報知において遊技者の有利度合いが低下したことが

示されない構成であることを特徴とする遊技機ＷＢ２。
遊技機ＷＢ２によれば、遊技機ＷＢ１の奏する効果に加え、有利度合いが低下したとしても有利度合いが低下したことを示さない構成としているので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＷＢ２において、前記第２報知手段は、前回の第２の報知が実行された時点よりも遊技者の有利度合いが低下している状況下において前記第２の報知が実行される場合に、前記第１報知種別の前記第２の報知を実行可能であって前記第２報知種別の前記第２報知を実行しない構成であり、前記第１報知種別は、有利度合いが維持されたことを遊技者に対して示唆可能な報知であり、前記第１報知種別は、有利度合いが上昇したことを遊技者に対して示唆可能な報知であることを特徴とする遊技機ＷＢ３。
遊技機ＷＢ３によれば、遊技機ＷＢ２の奏する効果に加え、有利度合いが低下したとしても、有利度合いが維持されていることを示唆することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＷＢ３において、前記遊技機は、前記第２報知手段によって実行される前記第２の報知の種別として、前記第１報知種別と、前記第２報知種別と、前記第１報知種別とも前記第２報知種別とも異なる第３報知種別と、を少なくとも含む複数の種別を有しており、前記第２報知手段は、前回の第２の報知が実行された時点よりも遊技者の有利度合いが低下している状況下において前記第２の報知が実行される場合に、前記第１報知種別の前記第２の報知と前記第３報知種別の前記第２の報知とを実行可能な構成であり、前記第３報知種別は、有利度合いが変更されたことを遊技者に対して示唆可能な報知であって有利度合いが低下したのか上昇したのかを特定することが困難な報知であることを特徴とする遊技機ＷＢ４。
遊技機ＷＢ４によれば、遊技機ＷＢ３の奏する効果に加え、有利度合いが低下した状況下で第３報知種別の第２の報知が実行されることで、有利度合いが変更されたことのみを報知することができ、有利度合いが低下したにもかかわらず有利度合いが上昇したのかもしれないと遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＢ１からＷＢ４のいずれかにおいて、特定回数の前記第２の報知が行われた後は、少なくとも前記第１状態が継続している間において前記第２条件が成立したとしても前記第２の報知が行われなくなる構成であることを特徴とする遊技機ＷＢ５。
遊技機ＷＢ５によれば、遊技機ＷＢ１からＷＢ４のいずれかが奏する効果に加え、特定回数の第２の報知が行われるまでの間に限り、第２条件が成立する毎に第２の報知が実行されるので、第２の報知の回数が特定回数未満の範囲において、第２条件の成立有無に対して頼注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＢ１からＷＢ５のいずれかにおいて、前記遊技機に対して電源が投入された際に所定条件が成立していた場合に、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記第１状態において前記第２条件が成立する毎に、前記設定値を予め定められた特定の順序で切り替えることが可能な設定値切替手段と、を備え、前記第２の報知は、設定されている前記設定値を示唆可能な報知であることを特徴とする遊技機ＷＢ６。
遊技機ＷＢ６によれば、遊技機ＷＢ１からＷＢ５のいずれかが奏する効果に加え、設定されている設定値を第２の報知によって示唆することができるので、第２の報知の内容に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＢ６において、前記第２報知手段は、当該第２の報知の実行契機となった前記第２条件が成立する前の前記設定値と前記第２条件が成立した後の設定値との差分に応じた種別の前記第２の報知を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＢ７。
遊技機ＷＢ７によれば、遊技機ＷＢ６の奏する効果に加え、第２条件の成立前後におけ

る設定値の変化を第２の報知によって推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＢ７において、前記第１状態において第３条件が成立したことに基づいて、当該第３条件の成立時点で設定されている設定値を示唆する所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＢ８。
遊技機ＷＢ８によれば、遊技機ＷＢ７の奏する効果に加え、所定の示唆演出の内容から設定値を推測させる遊技性を実現することができる上に、第２の報知の内容と合わせて、設定値がどのように推移しているのかをも推測させる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【８０１１】
＜特徴ＷＣ群＞（遊技中に特定条件が成立する毎に、有利度合いを予め定められた順番で変更する）
所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技に関する所定の設定値を、第１設定値と、その第１設定値よりも前記特典遊技が実行され易くなる第２設定値と、を少なくとも含む複数のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、操作可能な操作手段と、前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備え、前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において、予め定められた特定条件が成立する毎に、予め定められた順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＣ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技状態として、有利度合い等が異なる複数を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
また、係る従来型の遊技機の中には、抽選結果が当たりとなる確率として、互いに異なる確率に対応する複数段階の設定値のうち１の設定値を設定可能なものも知られており、設定値に応じて有利度合いを異ならせることにより、より高い設定値が設定されていることに期待させる遊技性をも実現可能に構成することで、興趣向上を図っているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機においては、少なくとも遊技を継続している間において設定値が変更されることがないため、遊技機に設定されている設定値が低い段階の設定値であると遊技者に推測されてしまうと、当該遊技機での遊技を継続したいと思わせ難くなってしまうという問題点があった。
これに対して遊技機ＷＣ１によれば、特定条件が成立する毎に、特典遊技の実行されやすさに対応する設定値を切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＣ１において、前記設定手段によって前記所定の設定値を設定する順序を規定した規定情報を少なくとも記憶した規定情報記憶手段を備え、前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において前記特定条件が成立する毎に、前記規定情報に規定された順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＣ２。
遊技機ＷＣ２によれば、遊技機ＷＣ１の奏する効果に加え、所定の設定値を設定する順序が規定情報に規定されているので、所定の設定値をより正確に設定することができるという効果がある。
遊技機ＷＣ２において、前記規定情報記憶手段は、前記規定情報として、第１規定情報と、その第１規定情報とは異なる第２規定情報と、を少なくとも含む複数の前記規定情報が記憶されており、前記遊技機は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化されたことに基づいて、前記複数の前記規定情報のうち１の前記規定情報を選択する選択手段を有し、前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において前記

特定条件が成立する毎に、前記選択手段によって選択された前記規定情報に規定された順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＣ３。

遊技機ＷＣ３によれば、遊技機ＷＣ２の奏する効果に加え、選択手段によって選択された規定情報に応じた順序で所定の設定値を設定していくことができるので、所定の設定値の推移を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＣ３において、操作可能な第２操作手段を備え、前記選択手段は、前記第２操作手段に対する操作内容に応じて１の前記規定情報を選択可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＣ４。

遊技機ＷＣ４によれば、遊技機ＷＣ３の奏する効果に加え、遊技機の初期化時に第２操作手段を操作することで任意の規定情報を選択することができるので、ホールの経営方針等に応じた規定情報をホールの店員等が反映させることができる。よって、ホールにとって扱い易い遊技機を実現することができるという効果がある。

遊技機ＷＣ１からＷＣ３のいずれかにおいて、前記特定条件が成立したことに基づいて、前記設定手段によって設定された前記所定の設定値を示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＣ４。

遊技機ＷＣ４によれば、遊技機ＷＣ１からＷＣ３の奏する効果に加え、特定演出の内容によって設定された所定の設定値を推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＣ４において、前記特定演出は、前記特定条件が成立する前の前記所定の設定値と、前記特定条件が成立した後の前記所定の設定値との差分を示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機ＷＣ５。

遊技機ＷＣ５によれば、遊技機ＷＣ４の奏する効果に加え、特定条件の成立前後における設定値の変化を第２の報知によって推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＣ１からＷＣ５のいずれかにおいて、前記設定手段は、初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において、前記特定条件の成立回数が特定回数となるまでの間において、前記特定条件が成立する毎に、予め定められた順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＣ６。

遊技機ＷＣ６によれば、遊技機ＷＣ１からＷＣ５のいずれかが奏する効果に加え、設定手段によって所定の設定値が設定される回数が特定回数までに限定されているので、所定の設定値を設定する順序を規定したデータが膨大となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＷＣ６において、前記特定条件の成立回数が前記特定回数となって設定される前記所定の設定値は、前記特典遊技が最も実行され易くなる設定値であることを特徴とする遊技機ＷＣ７。

遊技機ＷＣ７によれば、遊技機ＷＣ６の奏する効果に加え、特定回数の特定条件が成立することで最も有利度合いが高くなるため、特定回数の特定条件が成立することを期待して遊技を継続させることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＣ１からＷＣ７のいずれかにおいて、所定の設定条件が成立したことに基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利度合いが高い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記特定条件は、前記第１遊技状態でのみ成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＣ８。

遊技機ＷＣ８によれば、有利度合い低い第１遊技状態において所定の設定値が設定される可能性があるため、第１遊技状態がより長く継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＷＣ８において、前記第１の遊技状態は、少なくとも前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＷＣ９。

遊技機ＷＣ９によれば、遊技機ＷＣ８の奏する効果に加え、初期化後の遊技状態が長く継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【８０１２】

＜特徴ＷＤ群＞（高い有利度合いに対応する設定よりも低い有利度合いに対応する設定の方が成立し易い所定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる特定制御を実行する）

遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段を有した遊技機において、遊技に関する特定値を定期的に更新可能な更新手段と、所定の識別条件が成立したことに基づいて、前記特定値を識別する識別手段と、その識別手段によって識別された前記特定値を少なくとも用いて判別を実行可能な判別手段と、少なくとも所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で所定の判別結果と判別されたことに基づいて、当該所定の判別結果となる前の状態よりも遊技者に有利となり易いことを示す状態にするための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定要素が前記第２状態に設定されている場合よりも前記第１状態に設定されている場合の方が前記特定制御が実行され易くなる構成であり、前記所定の遊技状態において前記所定の判別結果となって前記特定制御が実行された場合に、当該特定制御が実行された後の遊技状態が前記所定の遊技状態に維持され得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。

これに対して遊技機ＷＤ１によれば、有利な第２遊技状態においては、特定要素が有利度合いの低い第１状態に設定されている方が特定制御が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＤ１において、前記特定要素設定手段は、前記第１状態と、前記第２状態と、前記第２の有利度合いよりも高い第３の有利度合いに対応する第３状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な構成であり、前記遊技機は、前記特定要素が前記第３状態に設定されている場合に前記特定制御が実行されない構成であることを特徴とする遊技機ＷＤ２。

遊技機ＷＤ２によれば、遊技機ＷＤ１の奏する効果に加え、有利度合いが高い第３状態に設定されていると、特定制御が実行されなくなるので、特定制御が実行されることを期待する遊技者に対して、第３状態に設定されていないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＷＤ１又はＷＤ２において、第１の設定条件が成立したことに基づいて、第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段を備え、前記所定の遊技状態は、少なくとも前記第１遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＷＤ３。

遊技機ＷＤ３によれば、遊技機ＷＤ１又はＷＤ２の奏する効果に加え、有利度合いが低い状態に設定されているほど、有利度合いが高い所定の遊技状態となることをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＤ３において、前記所定の遊技状態において第２の設定条件が成立したことに

基づいて、前記所定の遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、当該特定制御が終了するまで前記第２の設定条件が成立し難くなる制御であることを特徴とする遊技機ＷＤ４。

遊技機ＷＤ４によれば、遊技機ＷＤ３の奏する効果に加え、特定制御が実行されると第２遊技状態に設定される可能性が低くなるため、特定制御が実行されることを強く期待させることができる。よって、所定の遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＤ１からＷＤ４のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果と１回判別されるよりも、前記所定の判別結果が２回連続した場合の方が、前記特定制御を実行する可能性が高くなる構成であることを特徴とする遊技機ＷＤ５。

遊技機ＷＤ５によれば、遊技機ＷＤ１からＷＤ４のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技状態において所定の判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＷＤ５において、前記制御手段は、前記所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果が連続した回数が多くなるほど、前記特定制御を実行する可能性が高くなる構成であることを特徴とする遊技機ＷＤ６。

遊技機ＷＤ６によれば、遊技機ＷＤ５の奏する効果に加え、特定制御の連続回数が多くなるほど特定制御が実行される可能性が高くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＤ１からＷＤ６のいずれかにおいて、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果とは異なる特定の判別結果と判別されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記第２状態は、前記第１状態よりも、前記特定の判別結果と判別される確率が高い状態であることを特徴とする遊技機ＷＤ７。

遊技機ＷＤ７によれば、遊技機ＷＤ１からＷＤ６のいずれかが奏する効果に加え、第２状態は第１状態よりも特定の判別結果と判別される確率が高いので、第２状態に設定されていることをより強く期待させることができるという効果がある。

【８０１３】

＜特徴ＷＥ群＞（特定演出の実行期間において、遊技機の正面とは少なくとも異なる所定方向へ向けて出力される所定の音声と、遊技機の正面から視認可能な演出態様と、を少なくとも設定する）

所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別で特定の判別結果と判別されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機の正面方向から視認可能な表示画面を少なくとも有する表示手段と、所定の音声を、前記遊技機の正面方向を視認している遊技者に対して直接的に到達し難くなる所定方向に向けて出力することが可能な音声出力手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記表示手段の表示画面に表示される特定の表示態様と前記音声出力手段により出力される特定の音声の出力とによって前記判別手段の判別の有利度合いを示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定演出の種別として、前記判別手段の判別の有利度合いが第１の有利度合いに対応する第１特定演出と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２特定演出と、を少なくとも有しており、前記特定の音声の種別として、少なくとも前記第１特定演出において出力される第１特定音声と、少なくとも前記第２特定演出において出力される音声であって前記第１特定音声とは異なる音声である第２特定音声と、を少なくとも有することを特徴とする遊技機ＷＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカ等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演

出の態様を多様化し、興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、更なる興趣向上が求められている。
これに対して遊技機ＷＥ１によれば、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＥ１において、前記第１特定演出と前記第２特定演出とは、前記特定の表示態様として共通の表示態様が表示される構成であることを特徴とする遊技機ＷＥ２。
遊技機ＷＥ２によれば、遊技機ＷＥ１の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に、音声態様を把握したいとより強く考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＥ１において、前記特定演出実行手段は、前記第１特定演出において第１の表示態様を表示させ、前記第２特定演出において前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様を表示させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＥ３。
遊技機ＷＥ３によれば、遊技機ＷＥ１の奏する効果に加え、表示態様から特定演出の種別を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＷＥ１からＷＥ３のいずれかにおいて、所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記判別手段の判別の有利度合いに対応する複数段階の設定値のうち１の設定値を設定可能な設定値設定手段を備え、前記特定演出実行手段は、設定されている前記設定値を示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機ＷＥ４。
遊技機ＷＥ４によれば、遊技機ＷＥ１からＷＥ３のいずれかが奏する効果に加え、特定演出によって設定値を示唆することができるので、特定演出に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＷＥ１からＷＥ４のいずれかにおいて、前記特定の表示態様は、第１の有利度合いを示唆可能な第１の表示態様と、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いを示唆可能な第２の表示態様と、を少なくとも含む複数の表示態様を含んで構成され、前記特定の音声は、前記複数の表示態様のうち１の表示態様を特定し得る音声態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＷＥ５。
遊技機ＷＥ５によれば、遊技機ＷＥ１からＷＥ４のいずれかが奏する効果に加え、表示態様と音声態様との両方を把握することで正確な示唆内容を把握することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【８０１４】
＜特徴ＷＦ群＞（所定要素を加味しない判別を実行した後で、所定要素を加味した判別を実行することで最終的な判別結果を決定する）
操作可能な操作手段を有した遊技機において、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の結果の出力の設定に用いる複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いずに所定の判別に対応する第１の制御を実行する第１制御手段と、設定されている前記設定値と前記第１の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第２の制御を実行する第２制御手段と、前記第２の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＷＦ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊

技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機において、演出を好適に実行することが困難になってしまう場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＷＦ１によれば、演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＷＦ１において、前記所定の制御条件が成立した際に特定条件が成立していた場合に、前記第２制御手段による前記第２の制御の実行を抑制する抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＦ２。

遊技機ＷＦ２によれば、遊技機ＷＦ１の奏する効果に加え、特定条件が成立しているか否かに応じて、第２の制御を実行するか否かを異ならせることができるので、特定演出を多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＷＦ２において、前記特定演出実行手段は、前記抑制手段によって前記第２の制御の実行が抑制された場合に、前記第１の制御の結果のみに基づく前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＦ３。

遊技機ＷＦ３によれば、遊技機ＷＦ２の奏する効果に加え、特定条件が成立しているか否かに応じて、設定されている設定値が反映された特定演出を実行するか、設定されている設定値が反映されない特定演出を実行するかを異ならせることができるので、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＷＦ１からＷＦ３のいずれかにおいて、所定の変更条件が成立したことに基づいて、前記設定値を変更することが可能な変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＦ４。

遊技機ＷＦ４によれば、遊技機ＷＦ１からＷＦ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の変更条件が成立する毎に設定値を異ならせることができるので、遊技に関する所定の結果の出力の設定を多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＷＦ４において、前記所定の変更条件は、前記遊技機が初期化されなくても成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＦ５。

遊技機ＷＦ５によれば、遊技機ＷＦ４の奏する効果に加え、遊技機が初期化されなくても設定値が変更され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０１５】

＜特徴ＷＧ群＞（所定要素を加味した判別が実行される場合と、所定要素を加味しない判別が実行される場合と、を状況に応じて切り替える）

操作可能な操作手段を有した遊技機において、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の結果の出力の設定に用いる複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を少なくとも用いた第１の制御を実行する第１制御手段と、前記第１の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第１演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも前期所定の制御条件が成立する際に成立した状態となり得る特定条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いない第２の制御を実行する第２制御手段と、前記第２の制御の結果として実行される演出であって前記第１演出とは少なくとも異なる演出である第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＷＧ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ

、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機において、演出を好適に実行することが困難になってしまう場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＷＧ１によれば、演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＷＧ１において、前記第２演出が実行されている間は前記第１演出が実行されない構成であることを特徴とする遊技機ＷＧ２。

遊技機ＷＧ２によれば、遊技機ＷＧ１の奏する効果に加え、演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機ＷＧ１又はＷＧ２において、前記特典遊技実行手段は、前記第２演出の実行中に前記特定の判別結果が報知された場合に、前記特典遊技を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＧ３。

遊技機ＷＧ３によれば、遊技機ＷＧ１又はＷＧ２の奏する効果に加え、第１演出で特定の判別結果が報知された場合も第２演出で特定の判別結果が報知された場合も特典遊技が実行されるので、第１演出が実行されるか第２演出が実行されるかによらず、特典遊技に対する期待感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＷＧ１からＷＧ３のいずれかにおいて、所定の変更条件が成立したことに基づいて、前記設定値を変更することが可能な変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＧ４。

遊技機ＷＧ４によれば、遊技機ＷＧ１からＷＧ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の変更条件が成立する毎に設定値を異ならせることができるので、遊技に関する所定の結果の出力の設定を多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＷＧ４において、前記所定の変更条件は、前記遊技機が初期化されなくても成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＷＧ５。

遊技機ＷＧ５によれば、遊技機ＷＧ４の奏する効果に加え、遊技機が初期化されなくても設定値が変更され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０１６】

＜特徴ＷＨ群＞（初期化を伴わずに電源が投入された場合に、設定値が変更され得る）

所定の設定条件が成立したことに基づいて、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段を有した遊技機において、前記設定値として第１の設定値が設定されている状況下において予め定められた第１の切替条件が成立したことに基づいて、前記設定値を前記第１の設定値とは異なる段階に対応する第２の設定値に切り替えることが可能な第１切替手段と、前記第２の設定値に切り替えられた後で第２の切替条件が成立したことに基づいて、前記設定値を前記第２の設定値とは少なくとも異なる設定値に切り替えることが可能な第２切替手段と、前記第１の切替条件が成立したことに基づいて、特定の報知演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記第１の切替条件と前記第２の切替条件とは、少なくとも前記遊技機が初期化された後で前記遊技機の電源が遮断されず、且つ、前記遊技機が初期化されたことに基づいて設定される所定の遊技状態から変更されていなくても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記遊技機が初期化されずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値に切り替えられ得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、遊技機の状態を好適に報知することが

困難になる場合があるという問題点がある。
　これに対して遊技機ＷＨ１によれば、特定の報知演出によって第１の切替条件が成立して第２の設定値に変更されたということを遊技者に対して報知することができるので、遊技機の状態を好適に報知することができるという効果がある。
　遊技機ＷＨ１において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第１の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態では実行されない報知であることを特徴とする遊技機ＷＨ２。
　遊技機ＷＨ２によれば、遊技機ＷＨ１が奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、第１の切替条件が成立したと確信させることができるという効果がある。
　遊技機ＷＨ１において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第１の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて所定確率で実行される演出であり、前記第１の切替条件が成立したことに基づいて前記所定確率よりも高い確率で実行される演出であり、前記遊技機は、前記特定条件が成立する前の前記所定の遊技状態における設定値が、前記特定条件が成立した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機ＷＨ３。
　遊技機ＷＨ３によれば、遊技機ＷＨ１の奏する効果に加え、特定の報知演出の実行状況に応じて単に特定条件が成立したのか、第１切替条件が成立して設定値が切り替わったのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
　遊技機ＷＨ１からＷＨ３のいずれかにおいて、所定の判別条件が成立したことに基づいて、第１判定を実行する第１判定手段と、前記第１判定の判定結果を少なくとも用いて第２判定を実行する第２判定手段と、前記第２判定の判定結果に応じて実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される動的表示演出を実行する動的表示演出実行手段と、前記動的表示演出において特定の判別結果に対応する演出結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１判定手段は、前記第１判定として設定されている前記設定値によらない判定を実行可能な構成であり、前記第２判定手段は、前記第２判定として設定されている前記設定値に応じて判定結果が異なり得る判定を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＨ４。
　遊技機ＷＨ４によれば、遊技機ＷＨ１からＷＨ３のいずれかが奏する効果に加え、第１判定の判定結果と設定されている設定値とを加味した第２判定によって動的表示演出の演出態様を決定することができるので、動的表示演出の演出態様を好適に設定することができるという効果がある。
　遊技機ＷＨ１からＷＨ３のいずれかにおいて、特定の判別条件が成立したことに基づいて、所定の判定を実行する所定判定手段と、その所定判定手段の判定結果に応じて実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される動的表示演出を実行する動的表示演出実行手段と、前記動的表示演出において特定の判別結果に対応する演出結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記所定判定手段は、前記設定値に応じて判別結果が異なり得る判定を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＷＨ５。
　遊技機ＷＨ５によれば、遊技機ＷＨ１からＷＨ３のいずれかが奏する効果に加え、所定判定手段による設定値を加味した単一の判定によって動的表示演出の演出態様を決定することができるので、動的表示演出の演出態様を決定するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。
　遊技機ＷＨ１からＷＨ５のいずれかにおいて、前記第２の設定値は、前記第１の設定値よりも高い段階に対応する設定値であることを特徴とする遊技機ＷＨ６。
　遊技機ＷＨ６によれば、遊技機ＷＨ１からＷＨ５のいずれかが奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、高い段階に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができるという効果がある。
　遊技機ＷＨ１からＷＨ５のいずれかにおいて、前記第２の設定値は、前記第１の設定値

よりも低い段階に対応する設定値であることを特徴とする遊技機ＷＨ７。
遊技機ＷＨ７によれば、遊技機ＷＨ１からＷＨ５のいずれかが奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、低い段階に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者が遊技にのめり込み過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【８０１７】
＜特徴ＷＩ群＞（設定値によらない抽選の抽選結果を用いて、設定値に応じた抽選を実行する）
遊技機を初期化する初期化手段を有した遊技機において、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る特定条件が成立したことに基づいて、互いに異なる複数の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を遊技者にとって不利な不利遊技状態に設定する不利遊技状態設定手段と、前記複数の設定値として第１の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において予め定められた第１の変更条件が成立したことに基づいて、前記第１の設定値とは異なる数値に対応する第２の設定値に変更する第１変更手段と、その第１変更手段によって前記第２の設定値に変更された後で予め定められた第２の変更条件が成立したことに基づいて、前記第２の設定値とは異なる数値に対応する設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記不利遊技状態において前記第１の変更条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、所定の判別条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値によらない第１の判別を実行する第１判別手段と、設定されている前記設定値と前記第１の判別の判別結果とを少なくとも用いて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第２の判別の判別結果に応じて実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される所定演出を実行する所定演出実行手段と、前記所定演出において所定の演出結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１の変更条件と前記第２の変更条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値に変更され得る構成であることを特徴とする遊技機ＷＩ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
しかしながら、係る従来型の遊技機においては、遊技機の状態を好適に報知することが困難になる場合があるという問題点がある。
これに対して遊技機ＷＩ１によれば、所定の報知によって第１条件が成立して第２の設定値に変更されたということを遊技者に対して報知することができるので、遊技機の状態を好適に報知することができるという効果がある。
遊技機ＷＩ１において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第１の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態では実行されない報知であることを特徴とする遊技機ＷＩ２。
遊技機ＷＩ２によれば、遊技機ＷＩ１が奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、第１の切替条件が成立したと確信させることができるという効果がある。
遊技機ＷＩ１において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第１の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて所定確率で実行される演出であり、前記第１の切替条件が成立したことに基づいて前記所定確率よりも高い確率で実行される演出であり、前記遊技機は、前記特定条件が成立する前の前記所定の遊技状態における設定値が、前記特定条件が成立した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機ＷＩ３。
遊技機ＷＩ３によれば、遊技機ＷＩ１の奏する効果に加え、特定の報知演出の実行状況

に応じて単に特定条件が成立したのか、第１切替条件が成立して設定値が切り替わったのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＩ１からＷＩ３のいずれかにおいて、前記第２の設定値は、前記第１の設定値よりも高い数値に対応する設定値であることを特徴とする遊技機ＷＩ４。

遊技機ＷＩ４によれば、遊技機ＷＩ１からＷＩ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知が実行された場合に、高い数値に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができるという効果がある。

遊技機ＷＩ１からＷＩ３のいずれかにおいて、前記第２の設定値は、前記第１の設定値よりも低い数値に対応する設定値であることを特徴とする遊技機ＷＩ５。

遊技機ＷＩ５によれば、遊技機ＷＩ１からＷＩ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知が実行された場合に、低い数値に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者が遊技にのめり込み過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８０１８】

＜５０９５シリーズ＞

＜特徴ＸＡ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間が開始されたことに基づいて、所定の態様で識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な可変表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて構成されており、前記遊技機は、前記期間が開始される毎に前記複数の図柄列のうち、少なくとも１の図柄列の図柄を予め定められた順序で更新して停止表示させることが可能な図柄制御手段と、を有し、前記期間において前記複数の図柄を組み合わせた前記識別情報の態様により前記期間が終了した後の状態が遊技者に有利な状態であるかを識別可能とすることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＸＡ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＡ１によれば、複数の図柄列のうち、１の図柄列で予め定められた順序で期間が設定される毎に更新されて停止されるので、遊技者に有利な状態となることを事前に遊技者に識別し易くすることが可能となり、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

遊技機ＸＡ１において、前記図柄には、数値情報が付与されており、前記図柄制御手段は、前記期間が開始される毎に、予め定められた前記図柄に付与された数値情報の更新順序で前記図柄を更新させて停止表示させるものであることを特徴とする遊技機ＸＡ２。

遊技機ＸＡ２によれば、遊技機ＸＡ１の奏する効果に加え、図柄に付与された数値情報が予め定められた順序で更新されるので、遊技者に次にどの図柄が更新されて停止表示されるかをわかり易くすることができるという効果がある。

遊技機ＸＡ１またはＸＡ２において、前記図柄制御手段は、特定条件が成立することで次に前記期間が開始された場合に前記予め定めた順序とは異なる前記図柄を停止表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＡ３。

遊技機ＸＡ３によれば、遊技機ＸＡ１またはＸＡ２の奏する効果に加え、特定条件が成立することで図柄の停止順序を通常とは異なるようにすることができるので、図柄の停止

により特定条件の成立を遊技者に認識させることができるので、図柄の停止種別に対してより興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＸＡ１からＸＡ３において、前記複数の図柄が表示されない状態が設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＡ４。

遊技機ＸＡ４によれば、遊技機ＸＡ１からＸＡ３のいずれかの奏する効果に加え、複数の図柄が表示されない状態となることで、停止表示される図柄を識別する遊技性から遊技者を離脱させることができ、他の遊技性に移行させ易くできるという効果がある。

遊技機ＸＡ１からＸＡ４のいずれかにおいて、前記図柄制御手段は、予め定められた図柄列に規則的な順序で配列された図柄を１つずつずらして更新させるものであることを特徴とする遊技機ＸＡ５。

遊技機ＸＡ５によれば、遊技機ＸＡ１からＸＡ４のいずれかの奏する効果に加え、１つずつずらして更新されることで、配列された図柄を有効に利用することができるという効果がある。

遊技機ＸＡ１からＸＡ５のいずれかにおいて、前記図柄制御手段は、特定期間が設定されている場合に、複数回の前記期間に跨がって前記図柄を予め定められた順序で更新させるものであることを特徴とする遊技機ＸＡ６。

遊技機ＸＡ６によれば、遊技機ＸＡ１からＸＡ５の奏する効果に加え、特定期間が設定されている場合に、複数回の期間に跨がって図柄を予め定められた順序で更新させる演出が連続して実行されるように構成されていることで、常に図柄制御手段が更新することを抑制でき、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＸＡ６において、前記特定期間が設定された期間を示す態様が報知可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＡ７。

遊技機ＸＡ７によれば、遊技機ＸＡ６の奏する効果に加え、特定期間が設定された期間を容易に識別できるので、遊技をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＸＡ６またはＸＡ７において、前記図柄列が所定の図柄まで更新された場合に特殊演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＡ８。

遊技機ＸＡ８によれば、遊技機ＸＡ６またはＸＡ７の奏する効果に加え、図柄列が所定の図柄まで更新されることで特殊演出が実行されることで遊技者にどの程度図柄が更新されたかを識別させることができるという効果がある。

【８０１９】

＜特徴ＸＢ群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間において所定の態様で識別情報を表示手段に表示させることが可能な識別情報表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて構成されており、前記遊技機は、前記情報が新たに記憶手段に記憶され前記報知図柄が表示され、その表示された前記報知図柄が特定条件を満たした場合に表示されている前記識別情報の図柄の組み合わせを更新することが可能な図柄制御手段を有することを特徴とする遊技機ＸＢ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＢ１によれば、情報が記憶され報知図柄が表示されることで、表示されている識別情報の組み合わせが更新されるので、より入球手段に遊技球を入球させる意欲を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＸＢ１において、前記識別情報は、複数の図柄列で構成されており、前記図柄制御手段は、前記特定条件を満たした場合に前記複数の図柄列のうち、１の図柄列における図柄を予め定められた順序で更新することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＢ２。

遊技機ＸＢ２によれば、遊技機ＸＢ１の奏する効果に加え、特定条件を満たした場合に、予め定めた順序に従って１の図柄列の図柄が規則的に更新されるので、遊技者に次に特定条件を満たした場合の図柄の組み合わせを早期に予測させて遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＸＢ１またはＸＢ２において、前記図柄には、数値情報が付与されており、前記図柄制御手段は、前記期間が開始される毎に、予め定められた前記図柄に付与された数値情報の更新順序で前記図柄を更新させて停止表示させるものであることを特徴とする遊技機ＸＢ３。

遊技機ＸＢ３によれば、遊技機ＸＢ１またはＸＢ２の奏する効果に加え、図柄に付与された数値情報が予め定められた順序で更新されるので、遊技者に次にどの図柄が更新されて停止表示されるかをわかり易くすることができるという効果がある。

遊技機ＸＢ１からＸＢ３において、前記図柄の組み合わせには、遊技者に不利となる組み合わせが設定されており、前記不利となる組み合わせが表示された場合にも遊技者に有利となる特典遊技を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＢ４。

遊技機ＸＢ４によれば、遊技機ＸＢ１からＸＢ３のいずれかの奏する効果に加え、不利となる組み合わせが表示された場合にも遊技者に有利となる特典遊技が実行可能にされているので、不利となる組み合わせが表示されることで極端に遊技者を落胆させる不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８０２０】

＜特徴ＸＣ群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間において所定の態様で演出を実行させることが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出は、前記判別の結果を示唆することが可能な演出図柄を表示させることが可能にされており、前記遊技機は、表示されている前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされており、前記報知図柄の態様が可変されている場合に表示されている前記報知図柄の態様に対応した前記演出図柄を選択して表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＣ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＣ１によれば、報知図柄の態様に対応して演出図柄が表示されるので、情報を記憶させる意欲を向上させて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＸＣ１において、複数の報知図柄が表示された場合に、表示されている報知図柄の態様が所定の条件を満たした場合に、表示されている前記報知図柄の態様を可変させる

ことが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＣ２。
遊技機ＸＣ２によれば、遊技機ＸＣ１の奏する効果に加え、表示されている報知図柄の態様により報知図柄が可変されることが可能になるので、表示されている報知図柄の態様に興味を持たせることができるという効果がある。
遊技機ＸＣ１またはＸＣ２において、複数の前記報知図柄が表示されている場合には、所定位置に表示されている報知図柄の態様が可変されている場合に前記演出図柄の態様が可変されている前記報知図柄の態様に対応して選択されるものであることを特徴とする遊技機ＸＣ３。
遊技機ＸＣ３によれば、遊技機ＸＣ１またはＸＣ２の奏する効果に加え、所定位置に表示されている報知図柄の態様に対応して演出図柄が選択されるので、遊技者にどの位置に表示されている報知図柄に対応した演出図柄が表示されるかをわかり易くできるという効果がある。
遊技機ＸＣ１からＸＣ３のいずれかにおいて、態様が可変された前記報知図柄は、その報知図柄に対応する前記判別結果が報知されるまで態様が可変された状態で表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＣ４。
遊技機ＸＣ４によれば、遊技機ＸＣ１の奏する効果に加え、報知図柄と判別結果とを組み合わせて楽しむことができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【８０２１】
＜特徴ＸＤ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための報知期間を決定することが可能な報知期間決定手段と、その報知期間決定手段により決定された報知期間において所定の演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記所定の演出として第１表示演出を複数の表示演出から１の表示演出を決定して表示させることが可能な第１表示演出手段と、その第１表示演出手段により報知された前記第１表示演出と組み合わせて前記所定の演出として第２表示演出を複数の表示演出から１の表示演出を決定して表示させることが可能な第２表示演出手段と、前記第１表示演出で特定の第１表示演出が決定されて表示された場合に、表示された前記特定の第１表示演出に対して特定の第２表示演出が決定される特定期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＸＤ１。
従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。
しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＸＤ１によれば、特定の第１表示演出が決定された場合には、特定の第２表示演出が決定される特定期間が設定されるので、第１表示演出の種別に対して遊技者に興味を持たせることができ、特定の第２表示演出が実行される特定期間が設定されることを期待させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＸＤ１において、前記第１表示演出は、第１図柄とその第１図柄に対応して表示される第１付与態様で構成されており、前記第１図柄と第１付与態様との組み合わせにより前記判別結果が特定の判別結果である期待度を示唆可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＤ２。
遊技機ＸＤ２によれば、遊技機ＸＤ１の奏する効果に加え、第１表示演出の種類を多様にすることができ、多様な期待度を報知することができるという効果がある。
遊技機ＸＤ１またはＸＤ２において、前記第１表示演出が表示されている状態で、前記第２表示演出が表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＤ３。
遊技機ＸＤ３によれば、遊技機ＸＤ１またはＸＤ２の奏する効果に加え、第１表示演出と第２表示演出とを組み合わせた演出とすることができ、遊技の演出を多様にすることが

できるという効果がある。
遊技機ＸＤ１からＸＤ３のいずれかにおいて、前記特定の第２表示演出が表示された場合に、特定の第２表示演出が表示される表示領域を拡大することが可能な領域拡大手段を有することを特徴とする遊技機ＸＤ４。
遊技機ＸＤ４によれば、遊技機ＸＤ１からＸＤ３の奏する効果に加え、特定の第２表示演出が表示された場合に、表示領域が拡大されることで、特定の第２表示演出が表示されたことを識別し易くできるという効果がある。
遊技機ＸＤ１からＸＤ４のいずれかにおいて、前記特定の第２表示演出が表示された場合に、表示されている前記特定の第１表示演出の表示領域を縮小して表示させることが可能な領域縮小手段を有することを特徴とする遊技機ＸＤ５。
遊技機ＸＤ５によれば、遊技機ＸＤ１からＸＤ４の奏する効果に加え、特定の第１表示演出の領域が縮小されることで特定の第２表示演出に対して興味を増大させることができ、特定の第２表示演出が表示された効果を増大させることができるという効果がある。

【８０２２】

＜特徴ＸＥ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報のそれぞれに対応した報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、を有した遊技機において、前記期間において前記判別の結果を報知するための複数の演出図柄を組み合わせて表示させることが可能な演出図柄表示手段と、特定の前記演出図柄の組み合わせが報知された場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に情報が記憶された場合に、その記憶された情報に対応して表示される前記報知図柄の態様を決定する報知図柄態様決定手段と、を有し、前記演出図柄表示手段は、複数の報知図柄が表示されている場合に所定位置に表示されている報知図柄の態様に対応した前記演出図柄を表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＥ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。
しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＸＥ１によれば、所定位置に表示されている報知図柄の態様に対応した演出図柄が判別の結果が報知される期間に表示されることで、表示される演出図柄を事前に期待させることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＸＥ１において、前記報知図柄は、可変条件の成立に基づいて可変されることが可能にされており、前記所定位置に表示された報知図柄が可変されている場合には、可変された報知図柄の態様に対応した前記演出図柄が表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＥ２。
遊技機ＸＥ２によれば、遊技機ＸＥ１の奏する効果に加え、可変された報知図柄の態様が所定位置に表示されることで、可変された報知図柄に対応した演出図柄が表示されるので、どの態様で報知図柄が所定位置に表示されるかを期待させることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＸＥ１またはＸＥ２において、前記報知図柄は、複数の図柄を組み合わせて構成されているものであることを特徴とする遊技機ＸＥ３。
遊技機ＸＥ３によれば、遊技機ＸＥ１またはＸＥ２の奏する効果に加え、報知図柄が複数の図柄を組み合わせて構成されていることで、報知図柄の態様を多様に可変させること

ができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＸＥ１からＸＥ３において、前記記憶手段は、予め定められた上限数の前記情報を記憶可能にされており、前記上限数まで情報が前記記憶手段に記憶されている場合に前記情報が取得される取得条件が成立したことに基づいて前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＥ４。
遊技機ＸＥ４によれば、遊技機ＸＥ１からＸＥ３の奏する効果に加え、情報が記憶されない場合にも遊技者に特典を付与することができ、取得条件を成立させる意欲が低下する不具合を抑制できるという効果がある。
遊技機ＸＥ１からＸＥ４において、前記報知図柄の態様が所定条件を満たす場合に、表示されている報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＥ５。
遊技機ＸＥ５によれば、遊技機ＸＥ１からＸＥ４の奏する効果に加え、表示されている報知図柄の態様によって所定条件を成立させることができるので、報知図柄の態様をより楽しませることができるという効果がある。
遊技機ＸＥ１からＸＥ５において、複数の前記報知図柄の組み合わせが特定条件を満たした場合に遊技者に有利となる特典が付与されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＥ６。
遊技機ＸＥ６によれば、遊技機ＸＥ１からＸＥ５の奏する効果に加え、複数の報知図柄の組み合わせによって、遊技者に特典が付与されることにより特典が付与される機会を増大させることができるという効果がある。
遊技機ＸＥ１からＸＥ６において、特殊条件が成立した場合に表示されている報知図柄に対応する前記期間が開始された後に前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＥ７。
遊技機ＸＥ７によれば、遊技機ＸＥ１からＸＥ６の奏する効果に加え、特殊条件が成立することで、報知図柄の態様が可変されるタイミングを期間が開始された後にすることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【８０２３】
＜特徴ＸＦ群＞
演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の演出が実行された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記演出として所定の音声データに基づいて音声を出力させることが可能な音声出力手段と、複数の音声データを設定することが可能な音声データ設定手段と、を有し、前記音声出力手段は、前記音声データ設定手段により設定されている前記複数の音声データの内、出力させる音量を設定されている音声データに対して可変させて出力させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＦ１。
従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示し、効果音等が出力されるパチンコ機が知られている。かかる演出では、効果音等を多様にするために多くの音声データを切り替えて設定する演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。
しかしながら、遊技機の制御負荷が多大になるという虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＸＦ１によれば、複数の音声データを設定しておき、音量を可変させることができるので、出力したい音声を音量の調整により制御することができ、制御負荷を軽減できるという効果がある。
遊技機ＸＦ１において、複数の音声データを同時に再生処理させることが可能な再生手段を有し、音声出力手段は、成立している条件に対応した音量に設定することで複数の前記音声データのうち、１の音声データの音声を出力させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＦ２。
遊技機ＸＦ２によれば、遊技機ＸＦ１の奏する効果に加え、複数の音声データを同時に

再生しておくことで、音量のみを可変させることで出力させる音声を切替易くすることができるという効果がある。
遊技機ＸＦ１またはＸＦ２において、設定される前記複数の音声データには、第１音声データと、その第１音声データと調の異なる第２音声データとが含まれることを特徴とする遊技機ＸＦ３。
遊技機ＸＦ３によれば、遊技機ＸＦ１またはＸＦ２の奏する効果に加え、調の異なる音声データを設定可能とすることで、音声の雰囲気を可変させることができ、多様な演出を実行することができるという効果がある。
遊技機ＸＦ３において、前記第１音声データと前記第２音声データとは、特定期間で設定可能にされており、前記第２音声データは、前記特定期間以外でも設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＦ４。
遊技機ＸＦ４によれば、遊技機ＸＦ３の奏する効果に加え、第２音声データは、特定期間以外でも使用されることで、特定期間外であっても特定期間であるかのように思わせることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【８０２４】
＜特徴ＸＧ群＞
情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により特定の判別結果と判別されたことに基づいて遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、通常遊技状態と、その通常遊技状態よりも前記判別手段により遊技者に有利となる判別結果が判別され易い特別遊技状態とのうち、一方を設定することが可能な状態設定手段と、前記状態設定手段により前記特別状態が設定された場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記判別手段により判別された場合における判別結果を前記判別手段により判別されるよりも前に判別した事前判別結果を示すための示唆態様を第１特定条件の成立に基づいて表示させることが可能な示唆態様表示手段と、前記特定の判別結果と前記判別手段により判別されることに対応した前記事前判別結果に対応しない前記示唆態様が表示された場合に、第２特定条件の成立に基づいて、第１特定演出を実行させることが可能な第１手段と、前記第２特定条件とは異なる第３特定条件の成立に基づいて第３特定演出を実行させることが可能な第２手段と、を有することを特徴とする遊技機ＸＧ１。
従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。
しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＸＧ１によれば、事前判別結果として有利な結果が報知されなかった場合にもその後に成立する条件により第１特定演出または第２特定演出が実行可能にされているので、どちらの演出が実行されるかを期待することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＸＧ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて前記第１特定条件が成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＧ２。
遊技機ＸＧ２によれば、遊技機ＸＧ１の奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第１特定条件が成立することで示唆態様が報知されたくない遊技者には示唆態様が表示されないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＸＧ１またはＸＧ２において、前記第２特定条件は、前記操作手段が操作された

場合に成立可能であり、前記第３特定条件は、前記操作手段が操作されなかった場合に成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＧ３。

遊技機ＸＧ３によれば、遊技機ＸＧ１またはＸＧ２の奏する効果に加え、遊技者の選択により成立させる条件を切り替えることができ、遊技者の好みの演出を実行させることができるという効果がある。

遊技機ＸＧ１からＸＧ３のいずれかにおいて、前記第２特定演出よりも前記第３特定演出の方が遊技者に有利となる演出が実行され易く設定されていることを特徴とする遊技機ＸＧ４。

遊技機ＸＧ４によれば、遊技機ＸＧ１からＸＧ３のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を操作しないことで遊技者に有利となる第３特定演出が実行され易いので、操作手段を操作するか否かの選択により遊技者に報知される演出を可変させることができ、遊技者の好みに合わせた遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＸＧ１からＸＧ４において、前記示唆態様表示手段は、前記報知図柄に対応する前記判別結果が報知されるまでに前記第１特定条件が成立しなかった場合には示唆態様の表示をしないものであることを特徴とする遊技機ＸＧ５。

遊技機ＸＧ５によれば、遊技機ＸＧ１からＸＧ４のいずれかの奏する効果に加え、第１特定条件が成立しないことで示唆態様が表示されないので、遊技者に示唆態様が表示されるかをより期待させることができるという効果がある。

遊技機ＸＧ１からＸＧ５のいずれかにおいて、前記前記第３特定演出は、前記報知図柄が非表示に設定されるものであることを特徴とする遊技機ＸＧ６

遊技機ＸＧ６によれば、遊技機ＸＧ１からＸＧ５のいずれかにおいて、第３特定演出が実行された場合に報知図柄が非表示にされることで、第３特定演出が実行される領域を拡大することができるという効果がある。

【８０２５】

＜特徴ＸＨ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、特定期間を設定することが可能な特定期間設定手段と、その特定期間設定手段により特定期間が設定されており、複数の情報が前記記憶手段に記憶されている場合に、前記操作手段を操作することに基づいて前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により判別された判別結果に対応した演出を実行することが可能な操作演出実行手段と、を有し、前記操作演出実行手段は、前記演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて前記実行されている演出に対応した情報とは異なる前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて判別された判別結果に対応した演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＨ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＨ１によれば、特定期間における複数の情報が記憶されている状態で操作手段が操作されることで、実行されている演出に対応する情報とは異なる情報に基づいた情報の判別結果に対応した演出が実行されるので、遊技者が早期に記憶されている情報の判別結果を識別することができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＸＨ１において、前記特定期間が開始される前に情報を記憶手段に記憶させるための取得期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＸＨ２。

遊技機ＸＨ２によれば、遊技機ＸＨ１の奏する効果に加え、特定期間に複数の情報が記憶されておらず、特定期間の効果が薄れてしまい遊技の興趣が低下する不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＸＨ１またはＸＨ２において、前記記憶手段に情報が記憶されていない場合には前記特定期間は設定されないものであることを特徴とする遊技機ＸＨ３。

遊技機ＸＨ３によれば、遊技機ＸＨ１またはＸＨ２の奏する効果に加え、記憶手段に情報が記憶されていない状態で特定期間が設定されないので、操作手段を操作しても演出が実行されない不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＸＨ１からＸＨ３において、前記判別手段により前記特定の判別結果と判別されることに対応した前記判別結果に対応しない前記演出が表示された場合に、第１特定条件の成立に基づいて、第１特定演出が実行され、前記第２特定条件とは異なる第２特定条件の成立に基づいて第３特定演出が実行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＨ４。

遊技機ＸＨ４によれば、遊技機ＸＨ１からＸＨ３のいずれかの奏する効果に加え、判別結果として有利な結果が報知されなかった場合にもその後に成立する条件により第１特定演出または第２特定演出が実行可能にされているので、どちらの演出が実行されるかを期待することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８０２６】

＜特徴ＸＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、遊技者が操作可能な操作手段と、前記識別情報が動的表示されている期間に操作手段を操作することに基づいて設定されることが可能な設定情報が表示される設定演出を実行可能な設定演出実行手段と、表示された前記設定情報に対応した演出を前記識別情報の動的表示期間において実行することが可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＸＩ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＩ１によれば、識別情報が動的表示されている期間に操作手段を操作する設定演出が実行されることで、その後の識別情報の動的表示期間に設定された設定情報に対応した演出に可変させて実行させることができるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＸＩ１において、前記設定演出において予め定められた期間において前記操作手段が操作されずに経過したことに基づいて予め設定されている設定情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＩ２。

遊技機ＸＩ２によれば、遊技機ＸＩ１の奏する効果に加え、操作手段を操作しない遊技者に対しても設定情報が設定可能にされているので、動的表示期間における演出を可変させるようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＸＩ１またはＸＩ２のいずれかにおいて、操作手段が操作されたことに基づいて設定される設定情報を示す示唆態様が表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＩ３。

遊技機ＸＩ３によれば、遊技機ＸＩ１またはＸＩ２の奏する効果に加え、操作手段を操作することで設定される設定情報を分かり易く識別できるので、遊技を容易に行うことができるという効果がある。

遊技機ＸＩ１からＸＩ３のいずれかにおいて、前記操作手段を操作した回数によって、異なる設定情報を設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＩ４。

遊技機ＸＩ４によれば、遊技機ＸＩ１からＸＩ３のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を操作した回数によって設定される設定情報を可変させることができるので、遊技者が操作手段をより多く操作する意欲を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＸＩ１からＸＩ４のいずれかにおいて、前記操作手段を操作する毎に可変図柄を表示可能な可変図柄表示手段を有し、前記設定情報は、前記表示された可変図柄に対応した設定情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＩ５。

遊技機ＸＩ５によれば、遊技機ＸＩ１からＸＩ４のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作される毎に可変図柄を表示して、表示された可変図柄に対応した設定情報が設定可能にされていることで、操作手段を操作して可変図柄をいくつ表示させることができるかを楽しむことができるという効果がある。

【８０２７】

＜特徴ＸＪ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、前記識別情報が動的表示されている期間に前記操作手段が操作されたことに対応して可変態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、その可変演出において可変された前記可変態様に対応する設定情報を設定する設定手段と、前記識別情報が動的表示されている期間に前記設定手段により設定された前記設定情報に対応する演出を実行可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＸＪ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＪ１によれば、識別情報が動的表示されている期間に操作手段を操作することで可変させた可変態様に対応する設定情報が設定され、その設定情報に対応した演出をその後の識別情報の動的表示期間に実行させることができるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＸＪ１において、前記可変演出は、複数個の前記可変態様を表示し、前記操作手段を操作した回数に対応する個数の前記可変態様を可変可能であることを特徴とする遊技機ＸＪ２。

遊技機ＸＪ２によれば、遊技機ＸＪ１の奏する効果に加え、可変演出では、操作手段を操作した回数によって可変する可変態様の個数が異なるため、多くの可変態様を可変させようと遊技者に積極的に操作手段を操作させることが可能となり、演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＸＪ１またはＸＪ２において、前記可変演出において予め定められた期間において前記操作手段が操作されずに経過したことに基づいて予め設定されている設定情報を設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＪ３。

遊技機ＸＪ３によれば、遊技機ＸＪ１またはＸＪ２の奏する効果に加え、操作手段を操作しない遊技者に対しても設定情報が設定可能にされているので、動的表示期間における演出を可変させるようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＸＪ１からＸＪ３のいずれかにおいて、操作手段が操作されたことに基づいて設定される設定情報を示す示唆態様が表示されることが可能にされていることを特徴とする

遊技機ＸＪ４。
　遊技機ＸＪ４によれば、遊技機ＸＪ１からＸＪ３のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を操作することで設定される設定情報を分かり易く識別できるので、遊技を容易に行うことができるという効果がある。
【８０２８】
　＜特徴ＸＫ群＞
　判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段により選択することが可能な複数の選択情報を前記識別情報が動的表示されている期間に表示させることが可能な選択情報表示手段と、前記操作手段が操作されたことに基づいて選択された前記選択情報に基づいて対応付けされた表示領域の情報を更新することが可能な更新手段と、その更新手段により更新された情報に対応した前記判別結果を示すための演出態様を実行させることが可能な演出実行手段と、を有することを特徴とする遊技機ＸＫ１。
　従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。
　しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。
　本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
　遊技機ＸＫ１によれば、遊技者が操作手段を操作することで選択した選択情報により対応する表示領域の情報を更新し、その更新された情報に対応した演出態様が実行されるように構成されていることで、識別情報の表示だけでなく、遊技者が操作することで判別結果を示すための演出態様を多様に実行させることができるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
　遊技機ＸＫ１において、前記更新手段は、前記表示手段の表示領域を複数の表示領域に区切って設定された複数の小表示領域のうち、前記選択された選択情報に基づいて対応付けされた前記小表示領域の情報を更新するものであることを特徴とする遊技機ＸＫ２。
　遊技機ＸＫ２によれば、遊技機ＸＫ１の奏する効果に加え、選択された選択情報によって更新される小表示領域が可変されるので、遊技者はどの小表示領域が更新されるか楽しむことができ、操作手段を操作することで演出態様が実行されるまでの過程を段階をおって楽しむことができるという効果がある。
　遊技機ＸＫ１またはＸＫ２において、前記選択情報表示手段は、複数の選択情報より表示させる選択情報を複数決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＫ３。
　遊技機ＸＫ３によれば、遊技機ＸＫ１またはＸＫ２の奏する効果に加え、表示される選択情報を多様にすることができるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【８０２９】
　＜特徴ＸＬ群＞
　判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、複数の報知図柄を前記識別情報が動的表示されている期間に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、その報知図柄表示手段により表示されている複数の報知図柄のうち、少なくとも１の報知図柄の態様を可変させることが可能な態様可変手段と、前記表示されている複数の報知図柄を選択して対応する情報を前記表示手段の表示領域に設定された専用表示領域に表示させることが可能な情報表示手段と、その情報表示手段に表示された情報に対応した演出態様を実行させることが可能な演出態様実行手段と、を有し、前記

報知図柄表示手段は、複数回の前記識別情報が動的表示される期間に跨がって前記複数の報知図柄を表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＬ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＬ１によれば、報知図柄が可変された状態で複数回の動的表示に跨がって表示されることが可能にされているので、選択されて情報が専用表示領域に表示されなくとも報知図柄が可変された態様を楽しませて遊技を行わせることができるので、複数回の識別情報を動的表示させる期間をより楽しませて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＸＬ１において、前記態様可変手段は、前記報知図柄が選択された場合に特定の前記情報が前記専用表示領域に表示される期待度を示す態様で前記報知図柄を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＬ２。

遊技機ＸＬ２によれば、遊技機ＸＬ１の奏する効果に加え、報知図柄が可変されることでどのような情報が専用表示領域に表示されるかを事前に期待することができるので、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【８０３０】

＜特徴ＸＭ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間において所定の態様で識別情報を表示手段に表示させることが可能な識別情報表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて構成されており、前記表示手段に停止表示されている前記複数の図柄のうち、１の図柄の態様を可変させて表示させることが可能な図柄態様可変手段と、その図柄態様可変手段により前記１の図柄の態様が可変された後に、その可変された図柄の態様に対応した演出を実行させることが可能な演出実行手段と、を有することを特徴とする遊技機ＸＭ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＭ１によれば、１の図柄が可変された後に、可変された図柄の態様に対応した演出が実行されることで、図柄が可変されたことをより遊技者がわかり易くでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＸＭ１において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報の数を示すための報知図柄を表示させることが可能な報知図柄表示手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記演出が実行される期間に前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＭ２。

遊技機ＸＭ２によれば、遊技機ＸＭ１の奏する効果に加え、情報の数を示す報知図柄の態様が演出が実行される期間に可変されることが可能にされていることで、演出として報知図柄の態様が可変されることを遊技者に楽しませることができるという効果がある。

【８０３１】
＜特徴ＸＮ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて構成されており、前記遊技機は、所定の範囲でカウンタ値を更新することが可能な更新手段と、前記複数の図柄を前記カウンタ値に基づいて表示することが可能な第１制御と、前記複数の図柄のうち、特定の図柄列の図柄を、その特定の図柄列に前回表示された図柄と同一の態様で表示することが可能な第２制御と、を実行可能な図柄制御手段と、を有し、前記図柄制御手段は、前記特定の判別結果ではない場合よりも、前記特定の判別結果である場合に前記第２制御を実行し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＸＮ１。
従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。
しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＸＮ１によれば、特定の図柄列に連続して同一の態様で図柄が停止表示された場合には、遊技者に特定の判別結果である期待感を持たせることが可能となるため、特定の図柄列に表示される図柄の態様に対して興味を持たせることができるという効果がある。
遊技機ＸＡ１において、前記特定の図柄列に前記図柄が表示されるよりも前に前記第２制御が実行されることを示唆する示唆態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＸＮ２。
遊技機ＸＮ２によれば、遊技機ＸＮ１の奏する効果に加え、特定の図柄列に前回表示された図柄を遊技者が覚えていなかった場合であっても、示唆態様によって事前に第２制御が実行されることを遊技者に認識させることが可能となるため、演出効果を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＸＮ１またはＸＮ２において、前記図柄制御手段は、前記第２制御を複数回連続して実行可能であり、前記特定の判別結果ではない場合よりも、前記特定の判別結果である場合の方が、前記第２制御を連続して実行し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＸＮ３。
遊技機ＸＮ３によれば、遊技機ＸＮ１またはＸＮ２の奏する効果に加え、第２制御が実行されたにも関わらず特定の判別結果であることを示す識別情報が表示されなかった場合であっても、次回の識別情報の動的表示において再度第２制御が実行されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることにより、遊技者が落胆して遊技意欲が低下することを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＸＮ３において、前記第２制御が実行された場合に、前記特定の図柄列に連続して同一の態様で前記図柄が表示された回数を報知する報知態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＸＮ４。
遊技機ＸＮ４によれば、遊技機ＸＮ３の奏する効果に加え、報知態様により第２制御が連続して実行された回数を遊技者に分かり易くすることができるという効果がある。
【８０３２】
＜特徴ＸＯ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間が開始されたことに基づいて、所定の態様で識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な可変表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて構成されており、前記遊技機は、前記期間が開始される毎に

前記複数の図柄列のうち、１の図柄列以外の図柄列を固定して停止表示した状態で前記１の図柄列における図柄を更新させることが可能な第１図柄制御手段と、その第１図柄制御手段により前記１の図柄列の図柄が更新されることにより予め定められた特定の図柄の組み合わせに更新された場合に、前記１の図柄列とは異なる図柄列の図柄を更新させることが可能な手段と、を有することを特徴とする遊技機ＸＯ１。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＸＯ１によれば、判別の結果を報知するための期間が開始される毎に、複数の図柄列のうち、１の図柄列以外は停止表示されたままで、１の図柄列が更新され、所定の組み合わせとなるまで、期間の開始毎に更新されることで、遊技者に特定の図柄の組み合わせとなるなって、他の図柄列も更新されることを期待させることができ、判別の結果を報知する期間を複数回に跨がって楽しませて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＸＯ１において、前記複数の図柄列の組み合わせにより前記期間の終了後の遊技状態として遊技者に有利な遊技状態であるか識別可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＯ２。

遊技機ＸＯ２によれば、遊技機ＸＯ１の奏する効果に加え、複数の図柄の組み合わせが有利な遊技状態となるように期待させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＸＯ１またはＸＯ２において、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態で、前記図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなることで遊技者に不利な遊技状態となることを識別可能にされていることを特徴とする遊技機ＸＯ３。

遊技機ＸＯ３によれば、遊技機ＸＯ１またはＸＯ２の奏する効果に加え、複数の図柄の組み合わせにより、有利な遊技状態が終了することを識別できるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８０３３】

＜共通群＞

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

【８０３４】

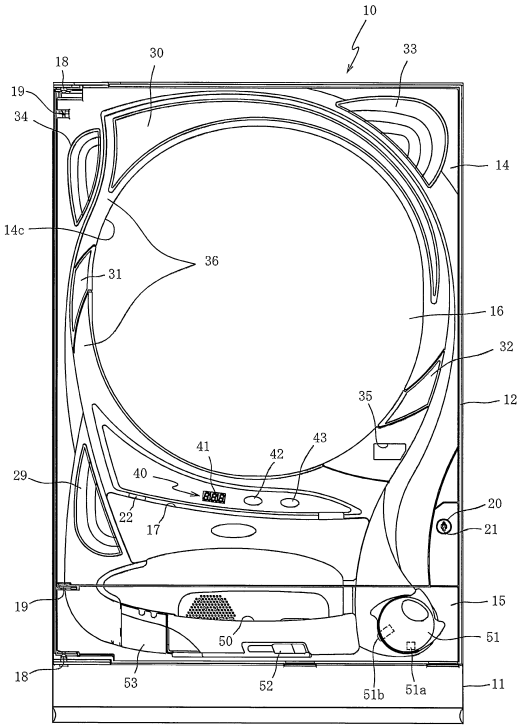
１０　パチンコ機（遊技機）

８１　第３図柄表示装置（第３５制御例における第１表示手段）

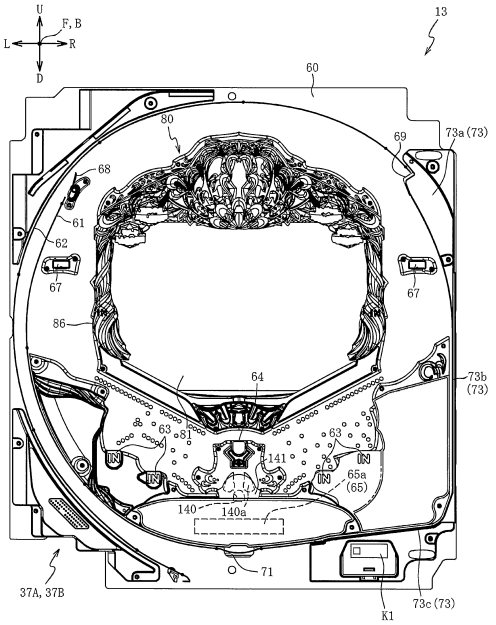
Ｍ２０１　第２通信モジュール（第３５制御例における入力手段の一部）

【図面】

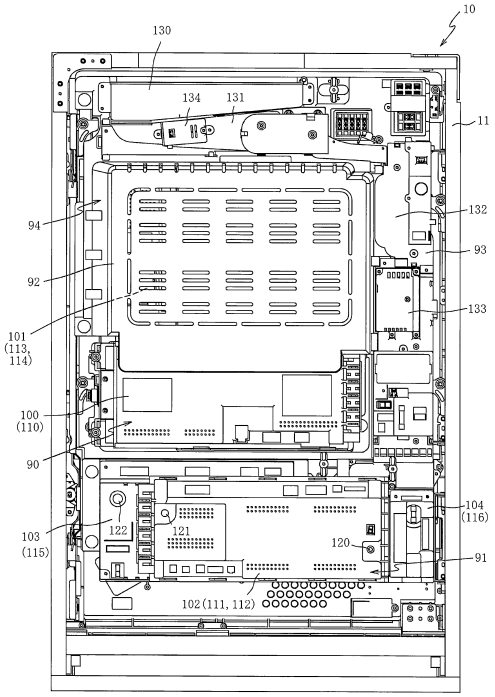
【図１】



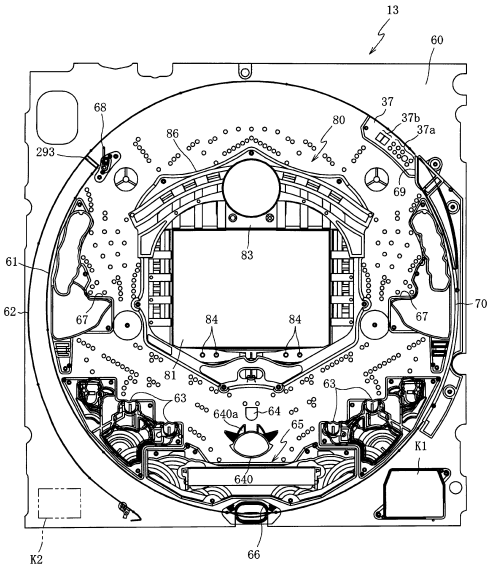
【図２】



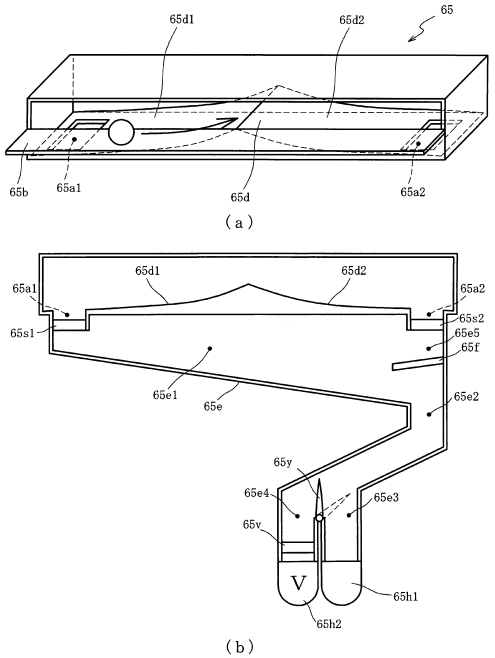
【図３】


10
130
134
131
11
132
93
133
94
92
101
(113,
114)
100
(110)
90
103
(115)
122
121
120
104
(116)
91
102(111, 112)

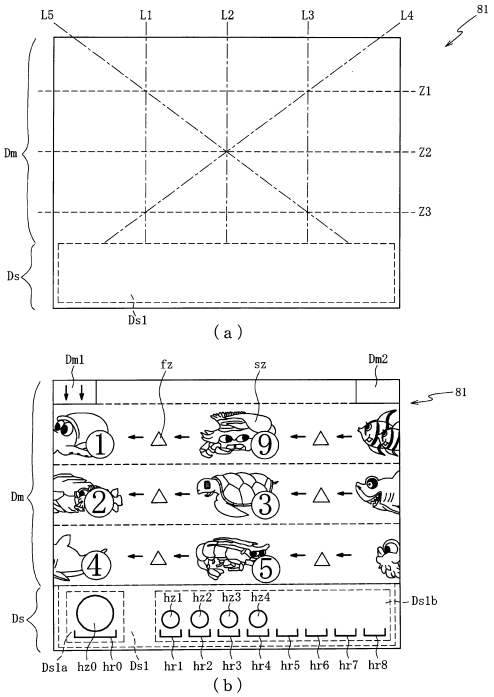
【図４】


13
60
68
293
86
80
37
37b
37a
69
83
61
62
67
84
84
67
70
81
63
640a
64
65
63
K1
640
K2
66

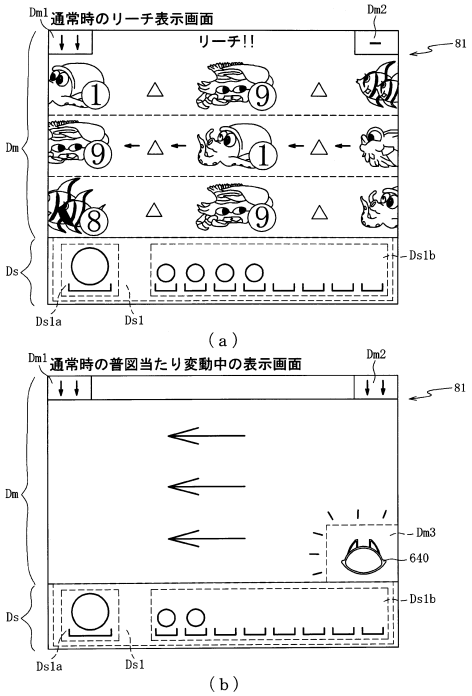
【図５】


65d1
65d2
65
65b
65a1
65d
65a2
(a)
65d1
65d2
65a1
65a2
65s1
65s2
65e5
65f
65e1
65e
65e2
65v
65e4
65e3
65v
V
65h1
65h2
(b)

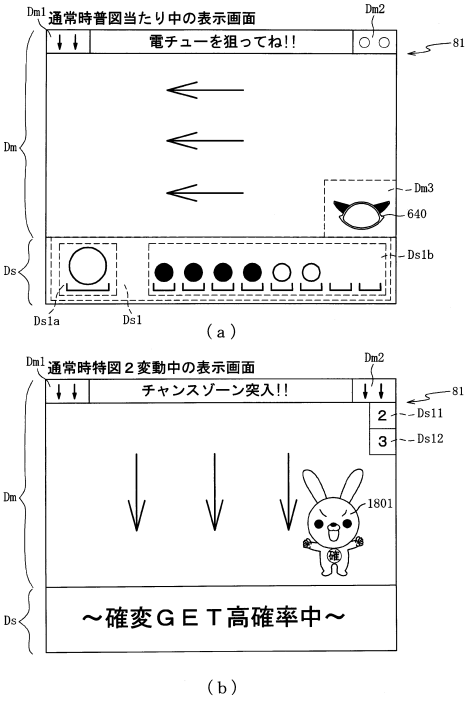
【図６】


L5
L1
L2
L3
L4
81
Z1
Z2
Z3
Dm
Ds
Ds1
(a)
Dm1
fz
sz
Dm2
81
Dm
Ds
Ds1b
hz1
hz2
hz3
hz4
Ds1a
hz0
hr0
Ds1
hr1
hr2
hr3
hr4
hr5
hr6
hr7
hr8
(b)

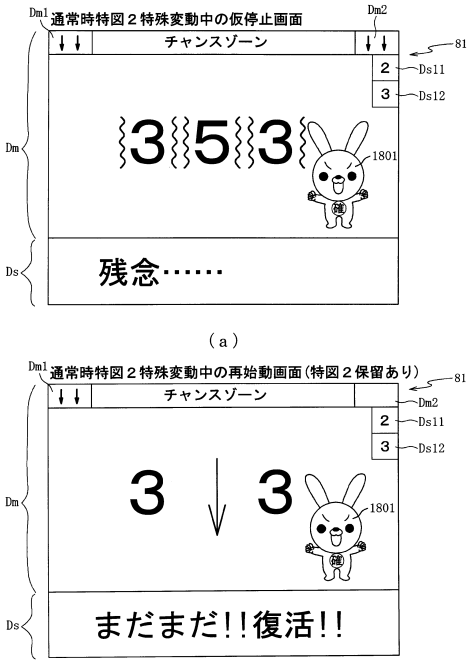
【図７】


Dm1
通常時のリーチ表示画面
Dm2
リーチ!!
81
Dm
Ds
Ds1b
Ds1a
Ds1
（ａ）
Dm1
通常時の普図当たり変動中の表示画面
Dm2
81
Dm3
640
Ds1b
Ds1a
Ds1
（ｂ）

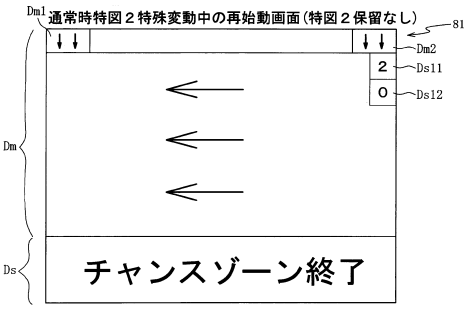
【図８】


Dm1
通常時普図当たり中の表示画面
Dm2
電チューを狙ってね!!
81
Dm
Dm3
640
Ds1b
Ds
Ds1a
Ds1
（ａ）
Dm1
通常時特図２変動中の表示画面
Dm2
チャンスゾーン突入!!
81
2
Ds11
3
Ds12
1801
Dm
Ds
～確変ＧＥＴ高確率中～
（ｂ）

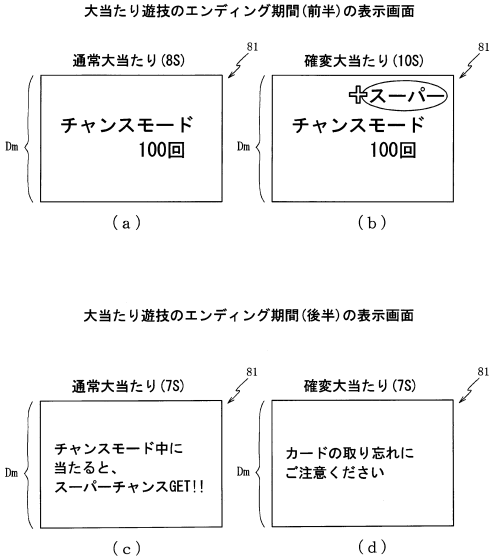
【図９】


Dm1
通常時特図２特殊変動中の仮停止画面
Dm2
チャンスゾーン
81
2
Ds11
3
Ds12
3 5 3
1801
Dm
Ds
残念……
（ａ）
Dm1
通常時特図２特殊変動中の再始動画面（特図２保留あり）
81
チャンスゾーン
Dm2
2
Ds11
3
Ds12
3 3
1801
Dm
Ds
まだまだ!!復活!!
（ｂ）

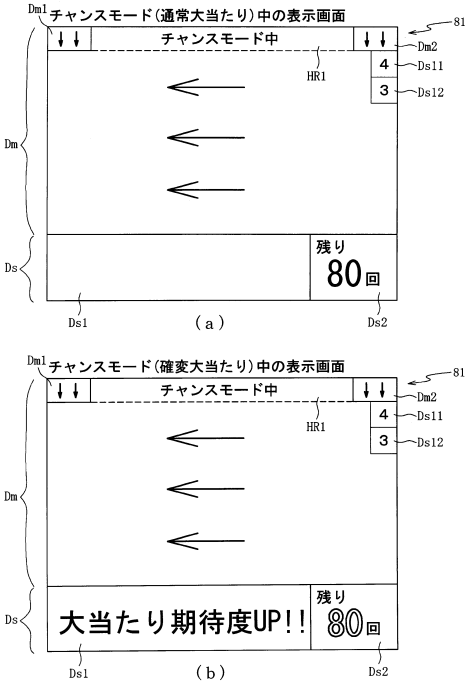
【図１０】


Dm1
通常時特図２特殊変動中の再始動画面（特図２保留なし）
81
Dm2
2
Ds11
0
Ds12
Dm
Ds
チャンスゾーン終了

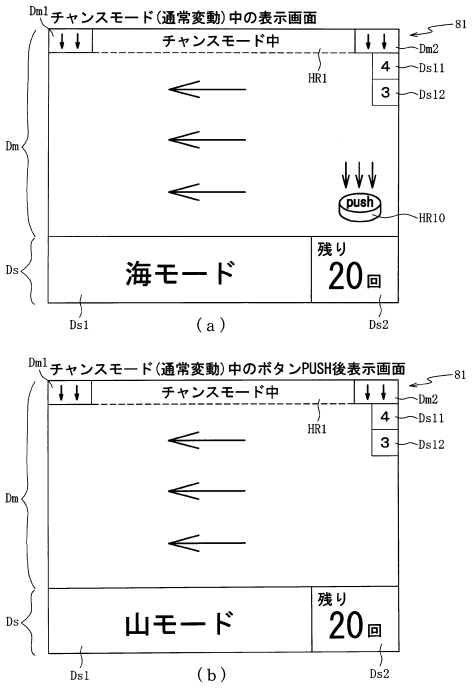
【図１１】



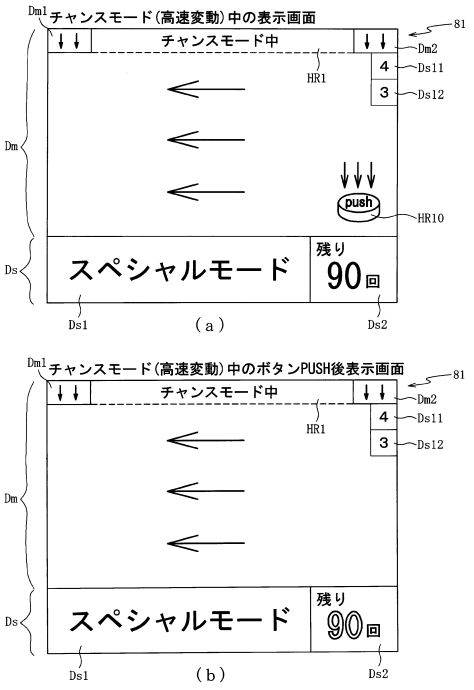
【図１２】



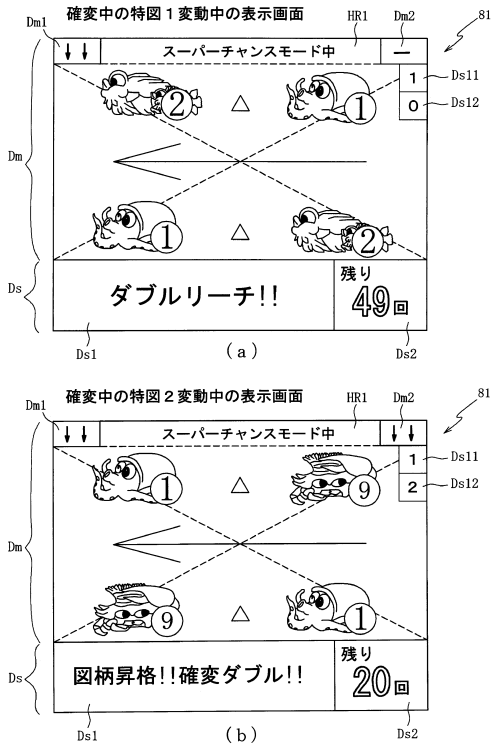
【図１３】



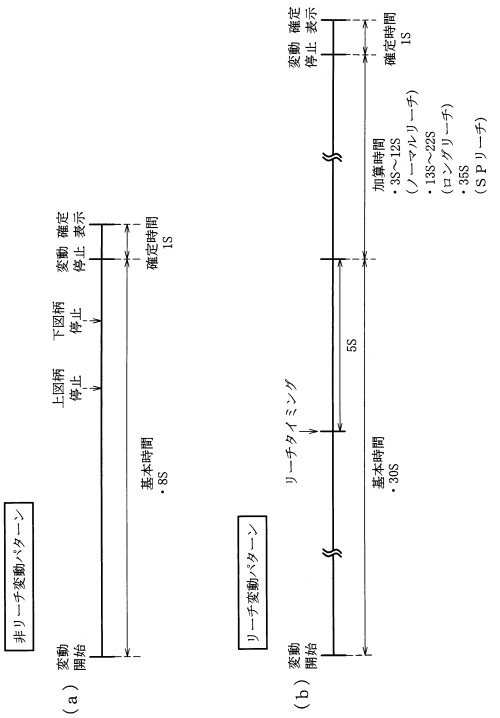
【図１４】



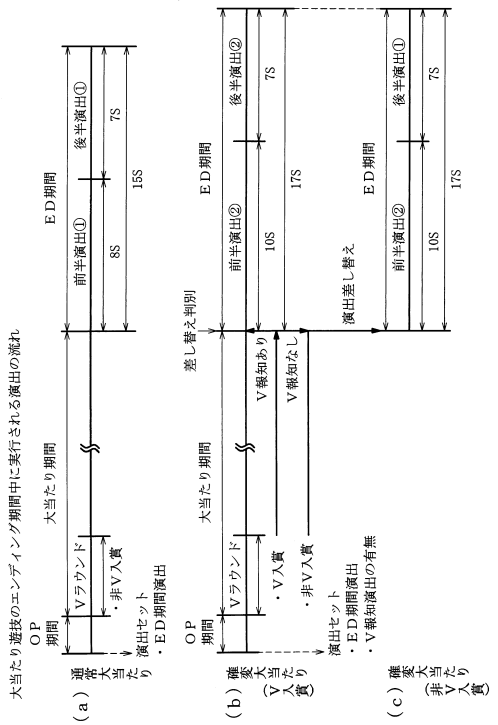
【図１５】



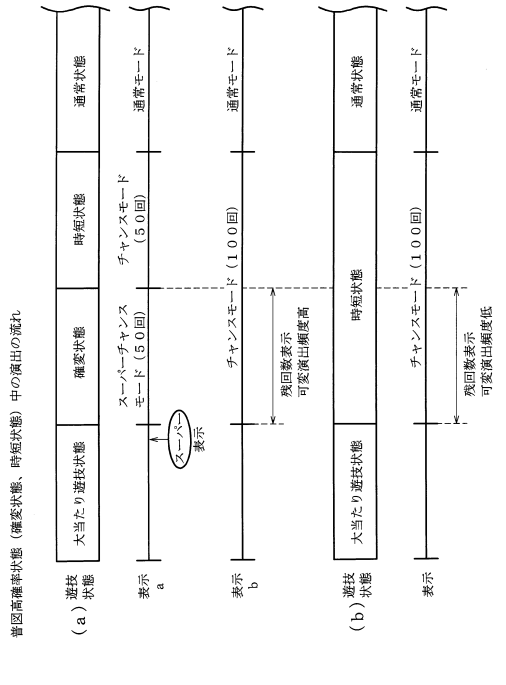
【図１６】



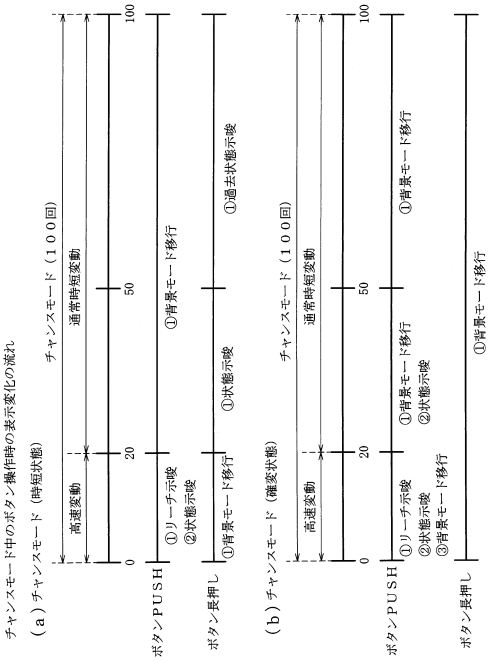
【図１７】



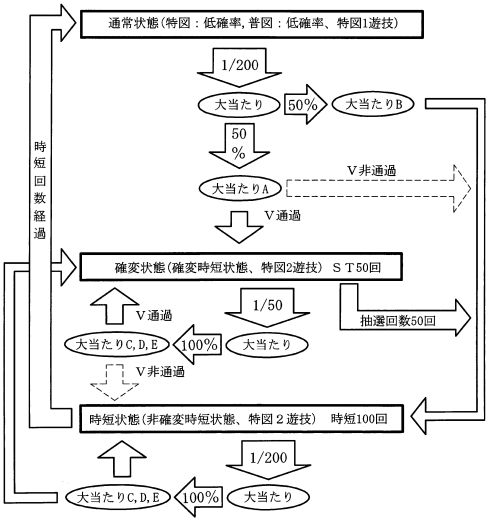
【図１８】



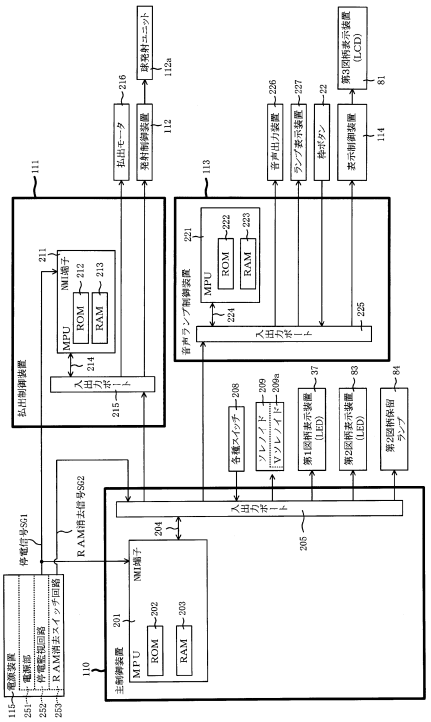
【図１９】



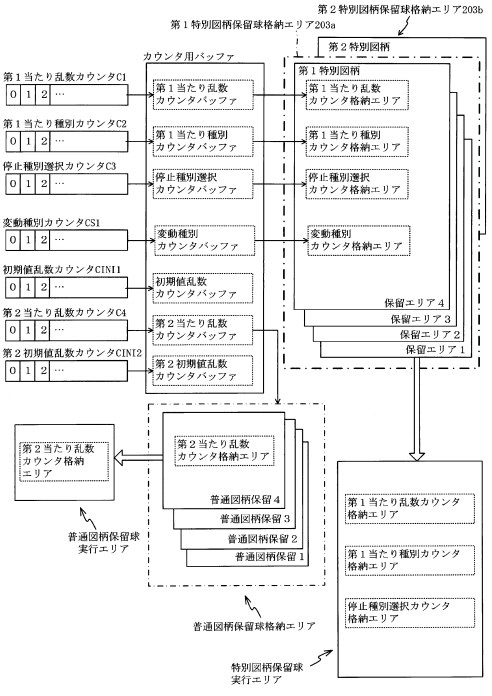
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202d

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２４】

202

第１当たり乱数テーブル202a

（ａ）

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の低確率状態	0～4
特別図柄の高確率状態	0～19

202

第２当たり乱数テーブル202c

（ｂ）

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

【図２５】

第１当たり種別選択テーブル	202d
特図１大当たり用テーブル	202d1
特図２大当たり用テーブル	202d2

（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202d1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	エンディング期間(S)
大当たりＡ（７Ｒ確変大当たり）	0～49	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＢ（７Ｒ通常大当たり）	50～99	100	0	15

（ｂ）

202

特図２大当たり用テーブル202d2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	エンディング期間(S)
大当たりＣ（４Ｒ確変大当たり）	0～29	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＤ（７Ｒ確変大当たり）	30～69	100	50(非Ｖ時は0)	
大当たりＥ（１６Ｒ確変大当たり）	70～99	100	50(非Ｖ時は0)	

（ｃ）

【図２６】

変動パターン選択テーブル	202b
通常用テーブル	202b1
確変・時短用テーブル	202b2

（ａ）

202

通常用テーブル202b1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30	3～12
		20～169	スーパー	30	13～22
		170～198	ＳＰ	55	35
	外れ	0～179	外れ	8	－
		180～198	リーチ外れ	30	3～22
特図２	当たり	0～99	特殊リーチ	10	30
		100～198	特殊外れ	10	－
	外れ	0	特殊リーチ	10	30
		1～198	特殊外れ	10	－

（ｂ）

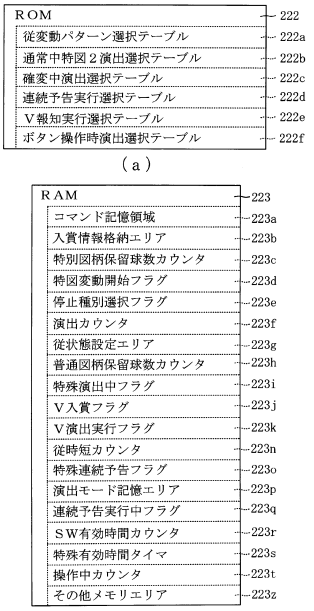
【図２７】

202

確変・時短用テーブル202b2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図１	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～198	当たり	30	－
		外れ	0～179	長外れ	30	－
			180～198	短外れ	5	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～198	長変動	30	－
		外れ	0～179	長変動	30	－
			180～198	第２長変動	60	－
特図２	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	第２短変動	10	－
			192～198	長変動	30	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	短変動	5	－
			192～198	長変動	30	－

【図２８】



（ａ）

（ｂ）

【図２９】

222

通常中特図２演出選択テーブル222b

抽選結果	特図２保留数	特図１保留数	演出カウンタ223f(0～99)	演出内容
大当たり	3	－	0～79	擬似３演出(10S×3)
			80～99	特殊擬似２演出(20S→10S)
	2	－	0～99	擬似２演出(15S×2)
	1	－	0～89	擬似１演出(30S×1)
			90～99	擬似４演出(10S×2→5S×2)
	0	1～4	0～99	特殊終了演出
		0	0～99	擬似無し演出
外れ	3	－	0～99	擬似３演出(10S×3)
	2	－	0～99	擬似２演出(15S×2)
	1	－	0～99	擬似１演出(30S×2)
	0	－	0～99	擬似無し演出

【図３０】

222

確変中演出選択テーブル222c

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ223f(0～99)	演出内容
特図１	確変大当たり	0～49	確変シングルリーチ
		50～99	ダブルリーチ
	通常大当たり	0～99	ダブルリーチ
	外れ	0～99	非リーチ
特図２	確変大当たり	0～49	特殊ダブルリーチ
		50～99	確変ダブルリーチ
	外れ	0～4	ダブルリーチ
		5～10	確変ダブルリーチ
		11～99	非リーチ

【図３１】

222

連続予告実行選択テーブル222d

抽選結果	特図２保留数	演出カウンタ223f（0～198）	連続予告有無
大当たり	3	0～79	有
		80～198	無
	4	0～149	有
		150～198	無
外れ	3	0～194	無
		195～198	有
	4	0～189	無
		190～198	有

（ａ）

Ｖ報知実行選択テーブル222e

大当たり種別	演出カウンタ223f（0～198）	Ｖ報知有無
大当たりＡ	0～149	有
	150～198	無
大当たりＣ，Ｄ，Ｅ	0～189	有
	190～198	無

（ｂ）

【図３２】

ボタン操作時演出選択テーブル 222f
- 時短状態選択テーブル 222f1
- 確変状態選択テーブル 222f2

（ａ）

222

時短状態選択テーブル222f1

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ223f（0～198）	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～149	無
			150～189	リーチ示唆
			190～198	状態示唆
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行
特定期間（特定時短変動）	50	－	－	－
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

（ｂ）

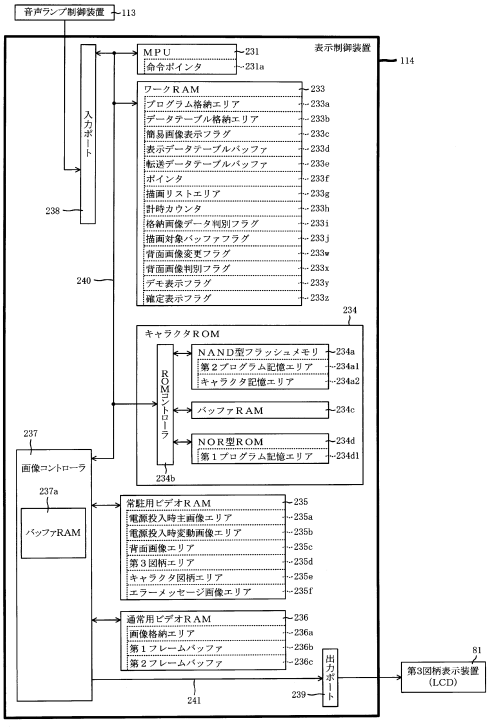
【図３３】

223

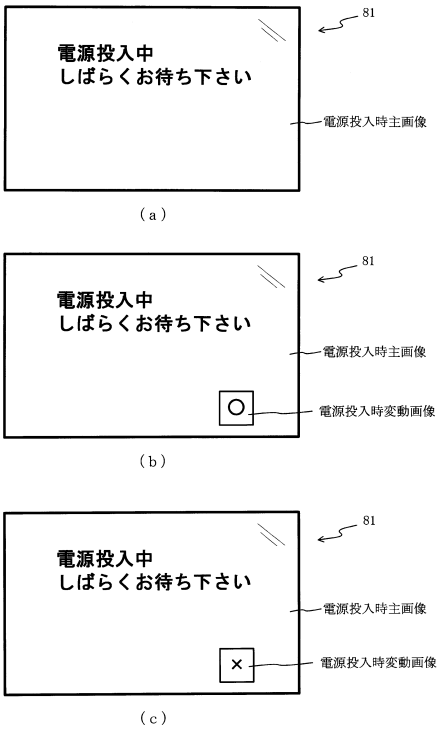
確変状態選択テーブル222f2

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ223f（0～198）	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～119	無
			120～139	リーチ示唆
			140～189	状態示唆
			190～198	背景モード移行
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～169	背景モード移行
			170～198	状態示唆
特定期間（特定時短変動）	50	－	－	－
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

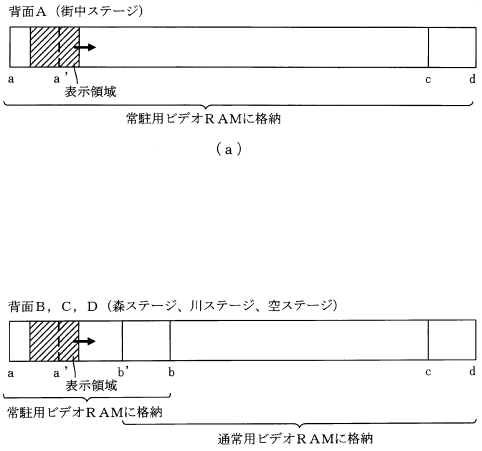
【図３４】



【図３５】



【図３６】



【図３７】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３８】

転送データテーブル

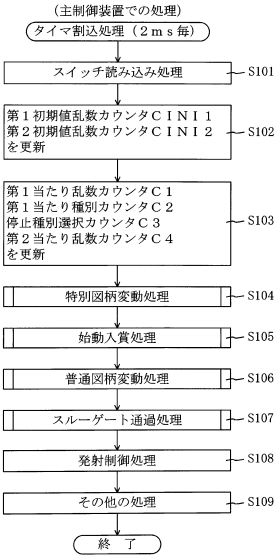
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図３９】

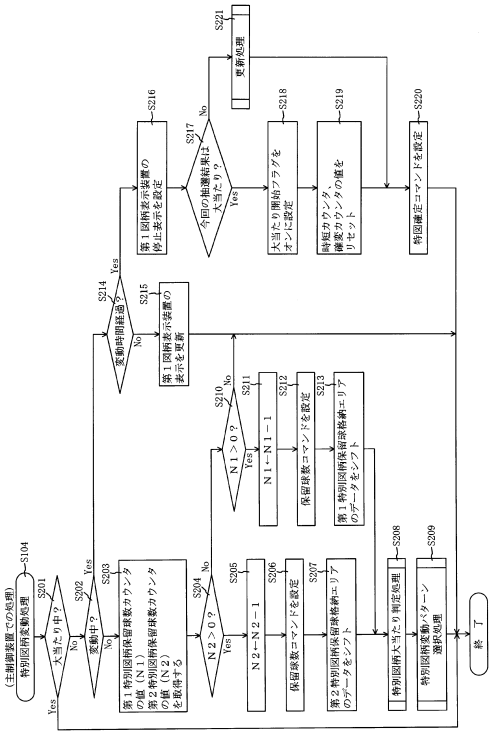
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

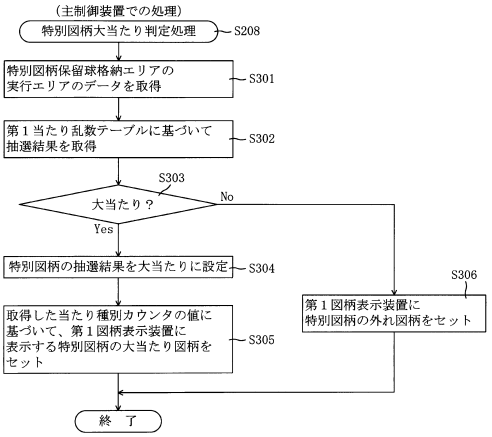
【図４０】



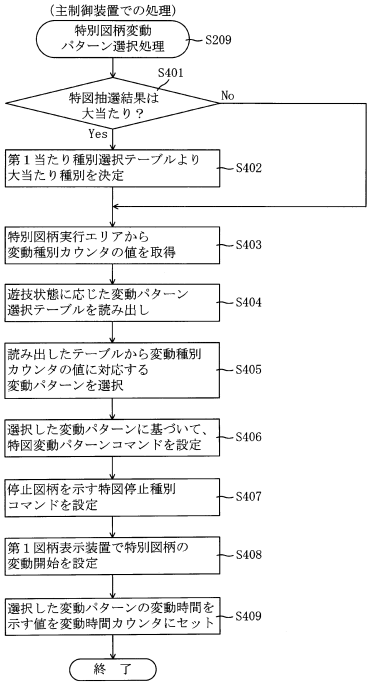
【図４１】



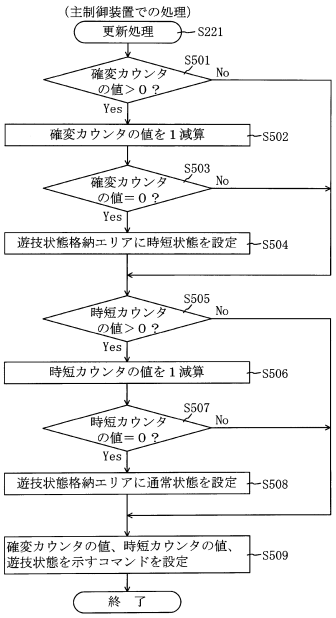
【図４２】



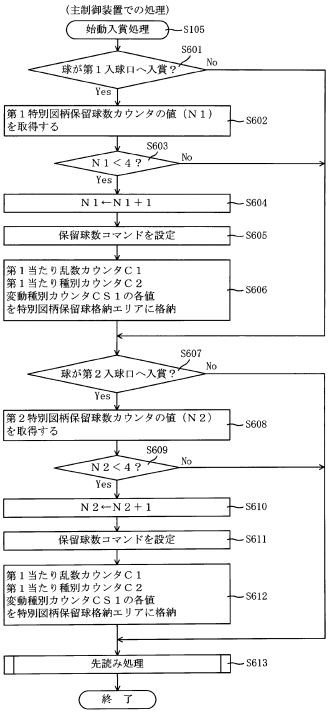
【図４３】



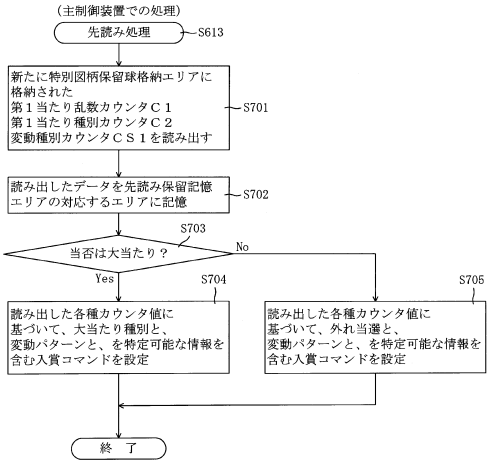
【図４４】



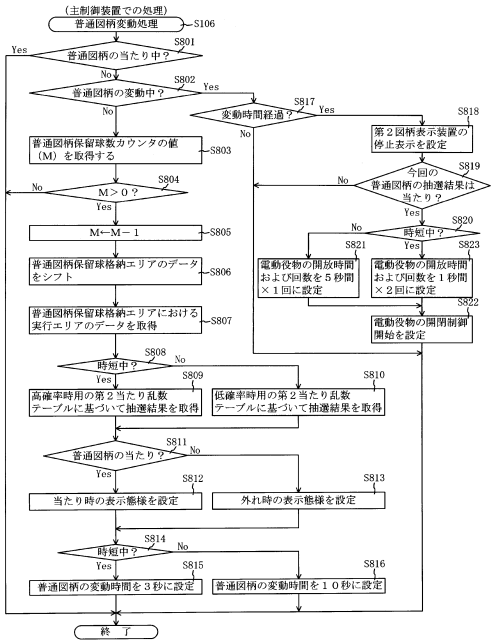
【図４５】



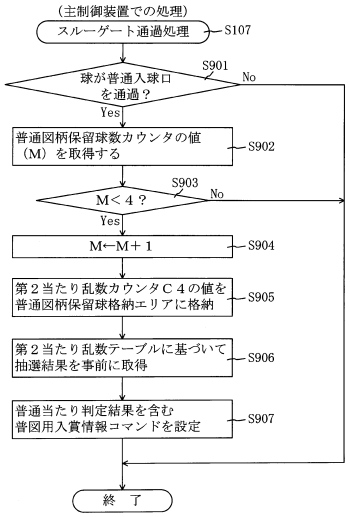
【図４６】



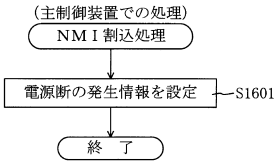
【図４７】



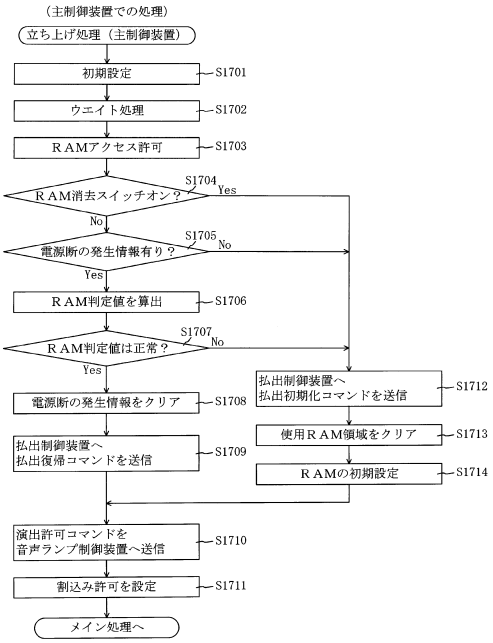
【図４８】



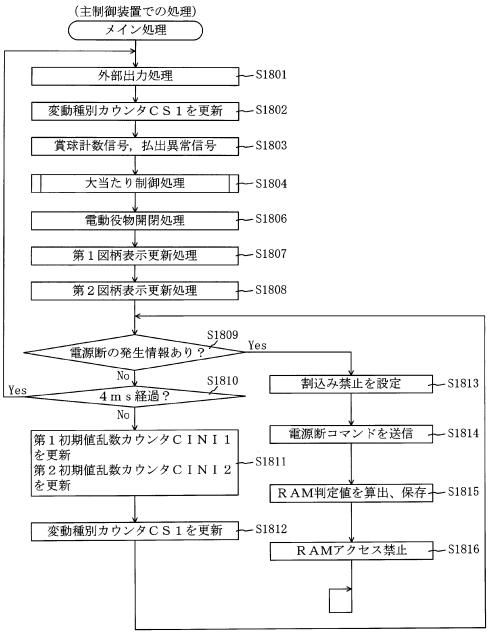
【図４９】



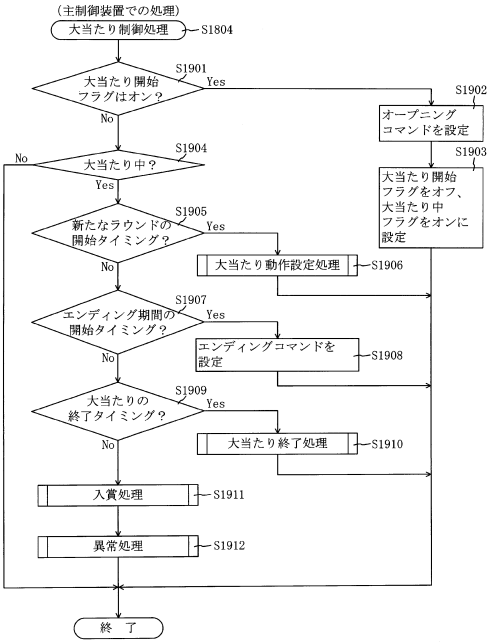
【図５０】



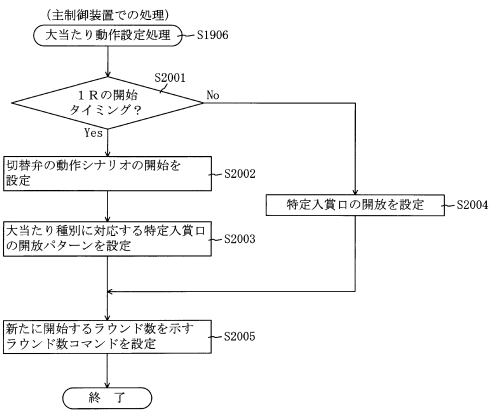
【図５１】



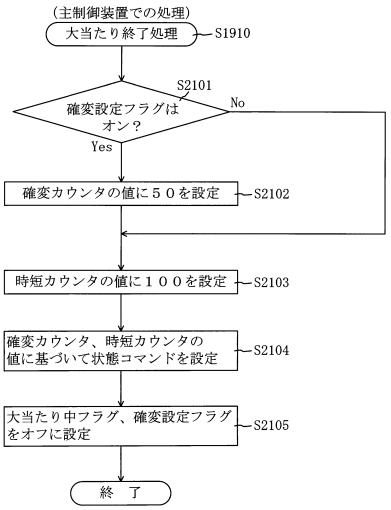
【図５２】



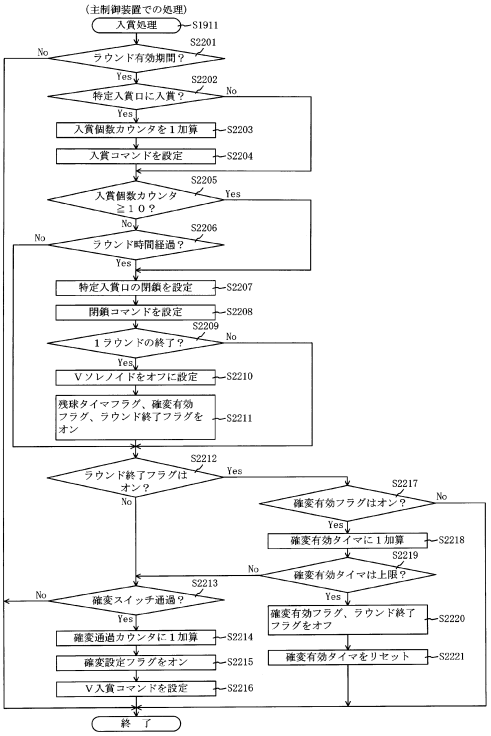
【図５３】



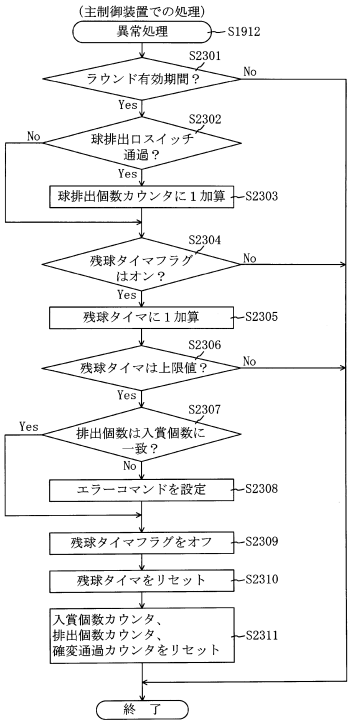
【図５４】



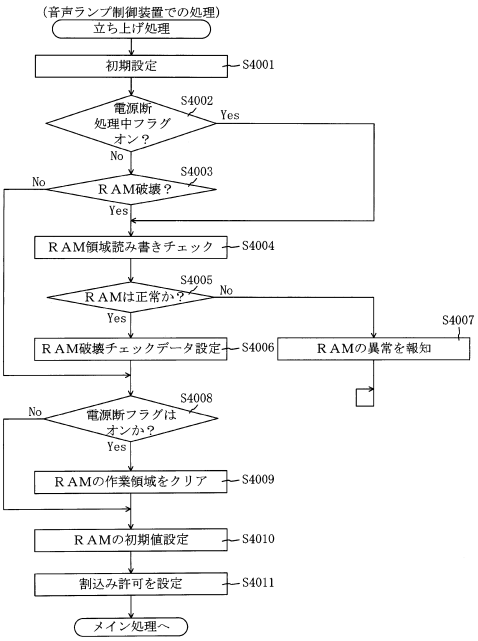
【図５５】



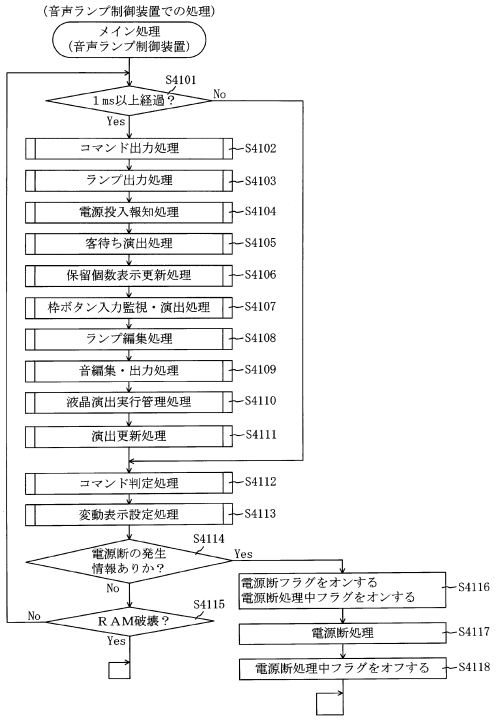
【図５６】



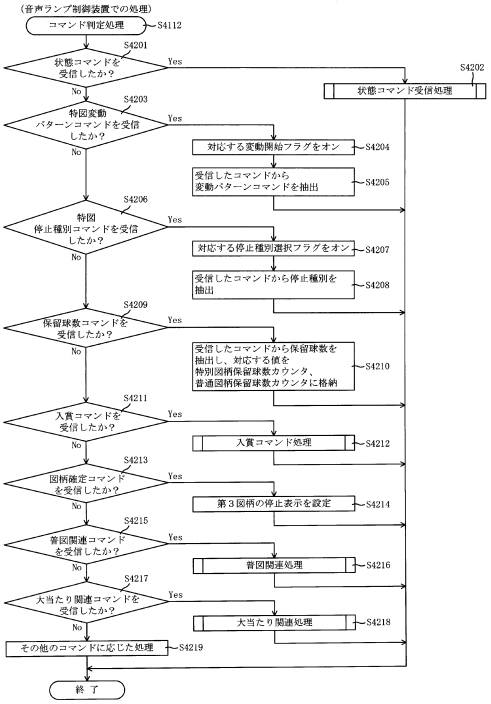
【図５７】



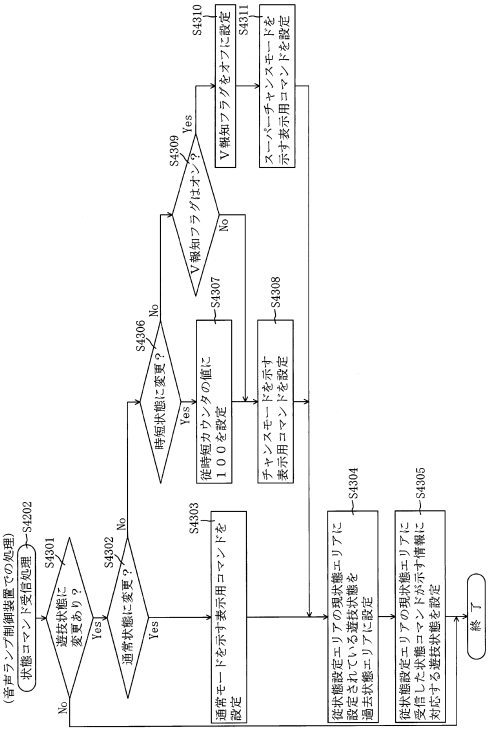
【図５８】



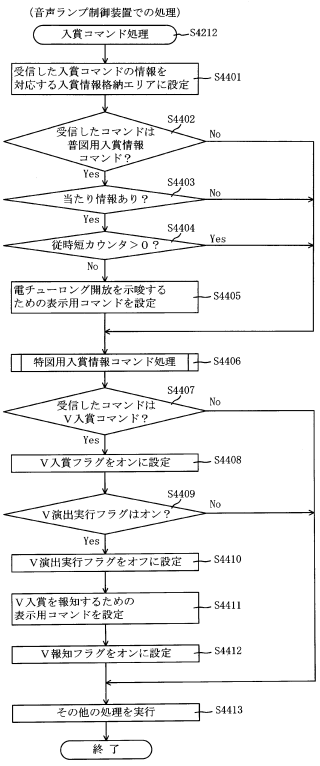
【図５９】



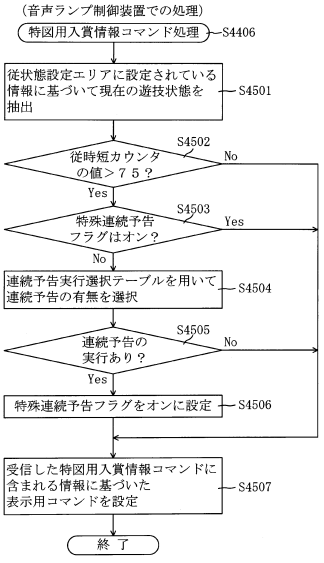
【図６０】



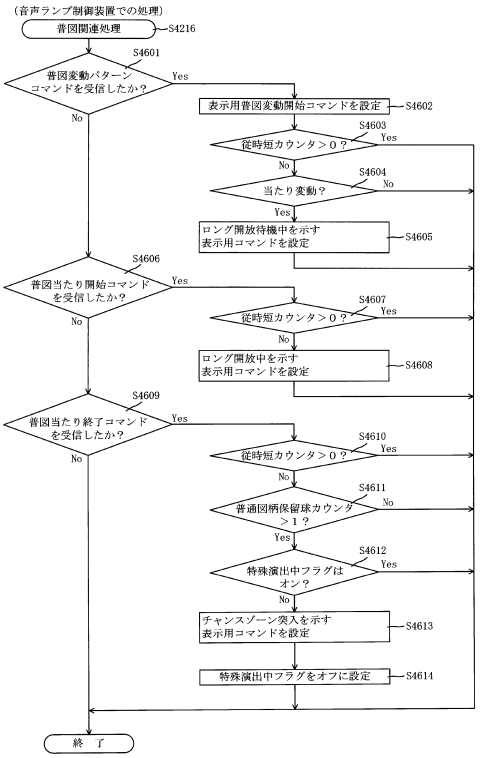
【図６１】



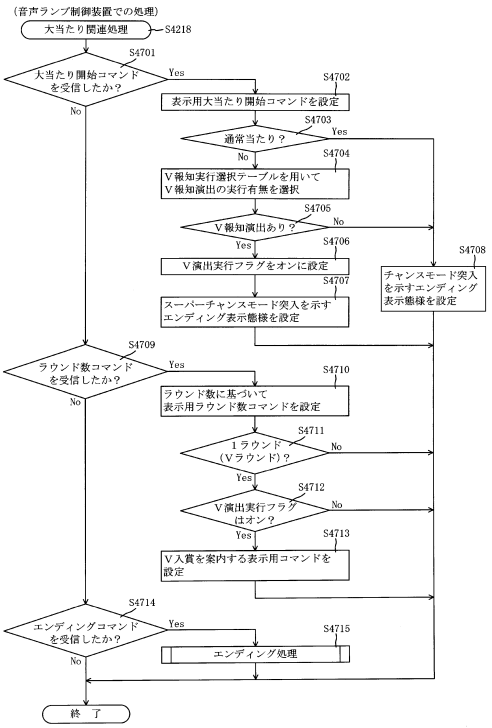
【図６２】



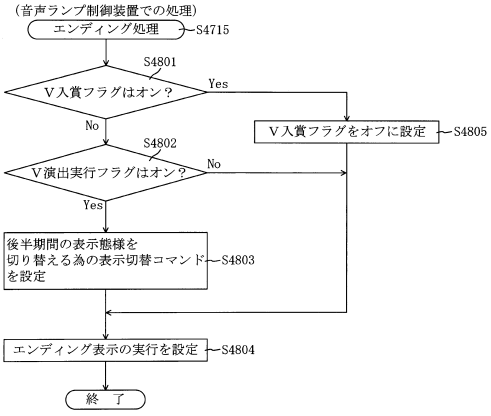
【図６３】



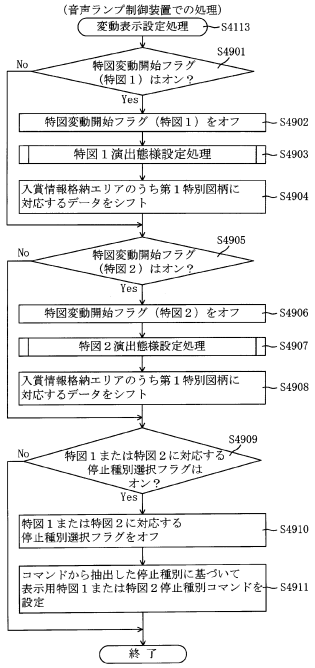
【図６４】



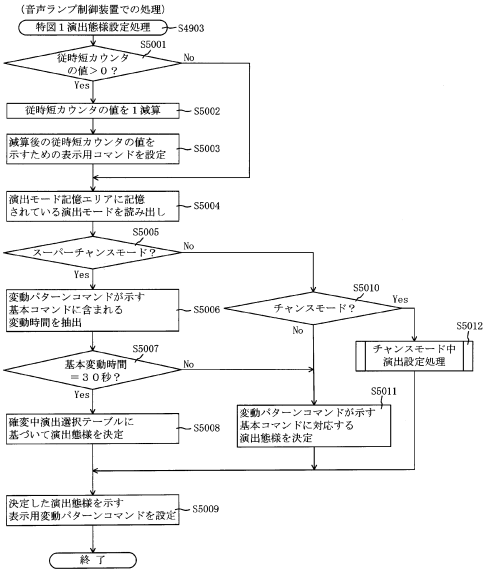
【図６５】



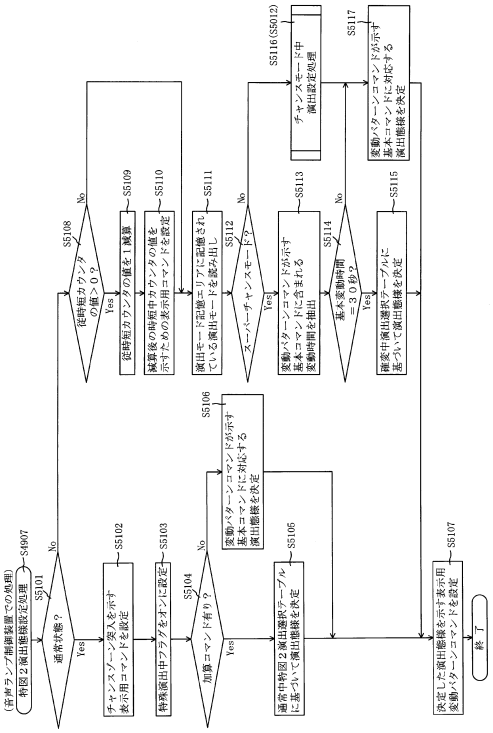
【図６６】



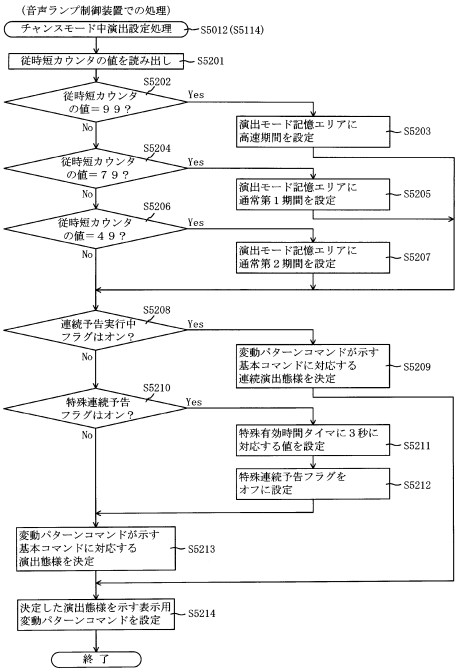
【図６７】



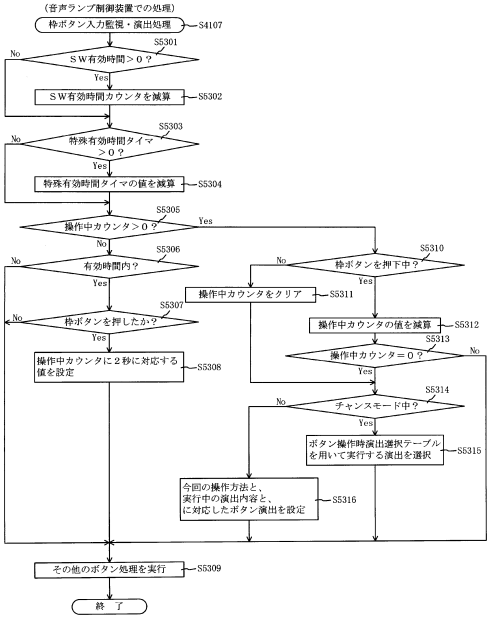
【図６８】



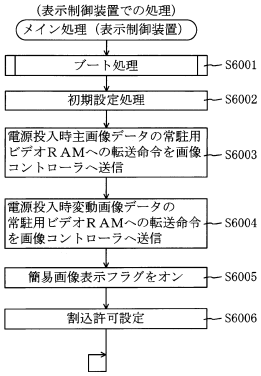
【図６９】



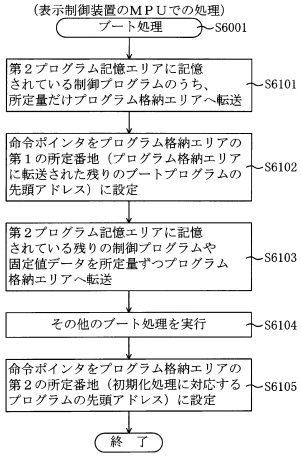
【図７０】



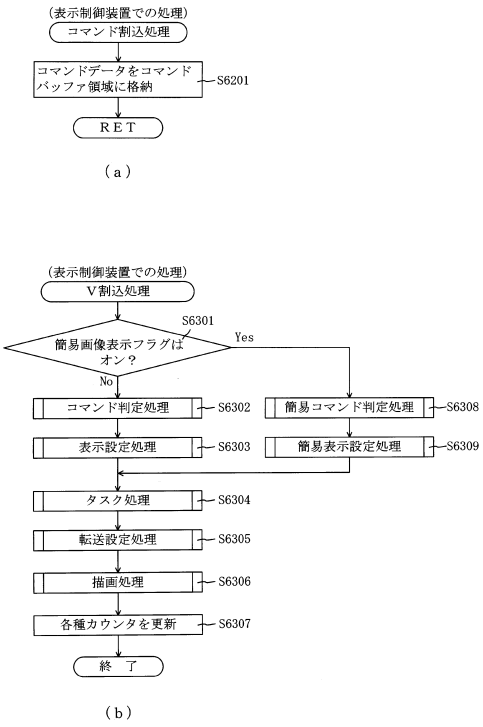
【図７１】



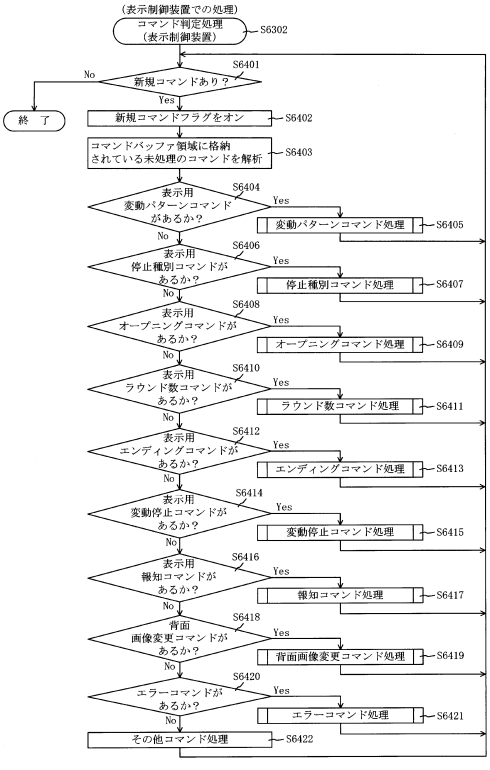
【図７２】



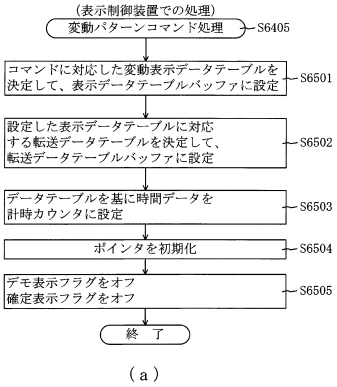
【図７３】



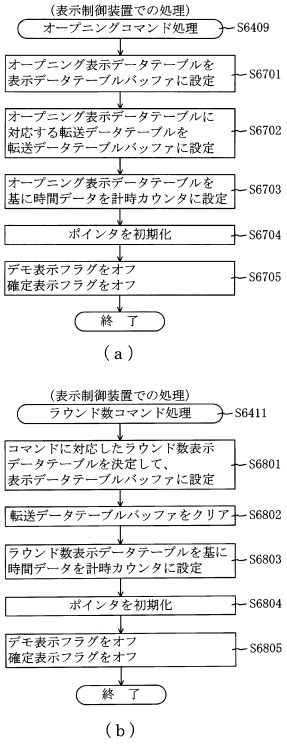
【図７４】



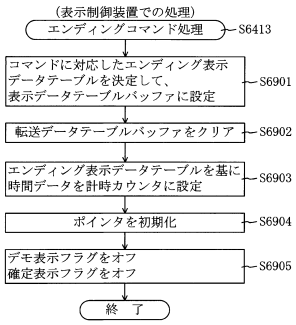
【図７５】



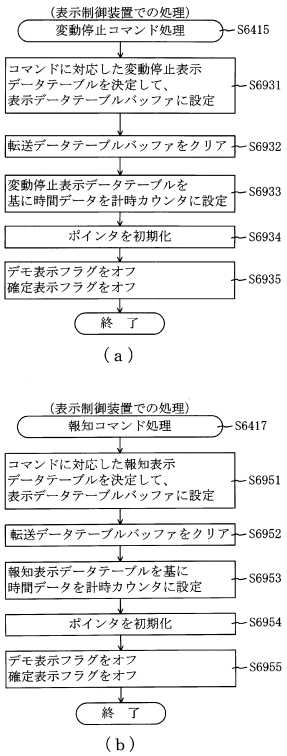
【図７６】



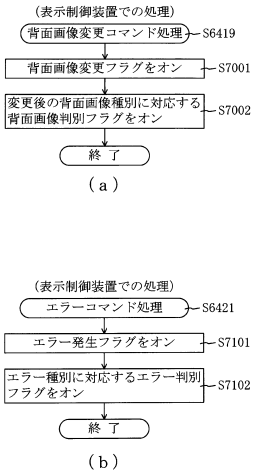
【図７７】



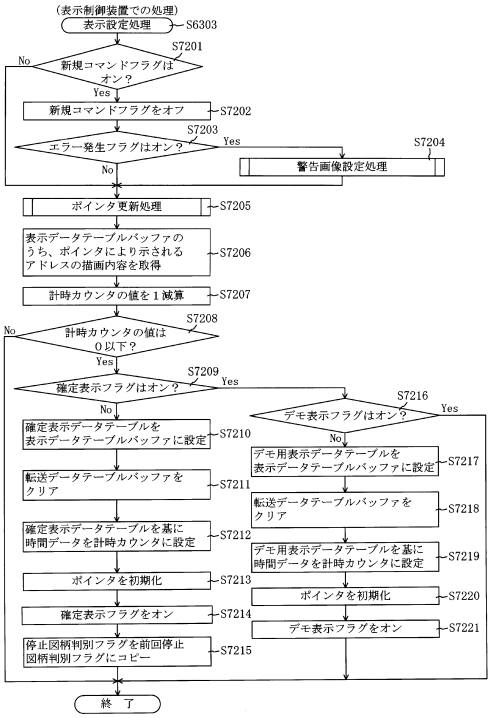
【図７８】



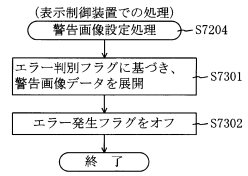
【図７９】



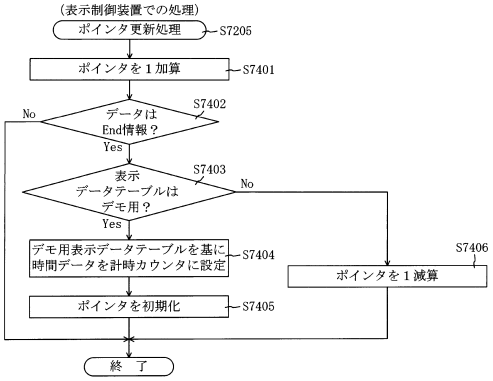
【図８０】



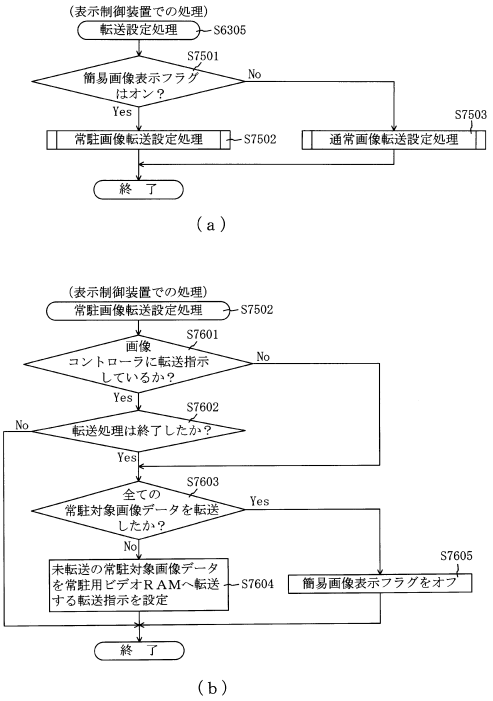
【図８１】



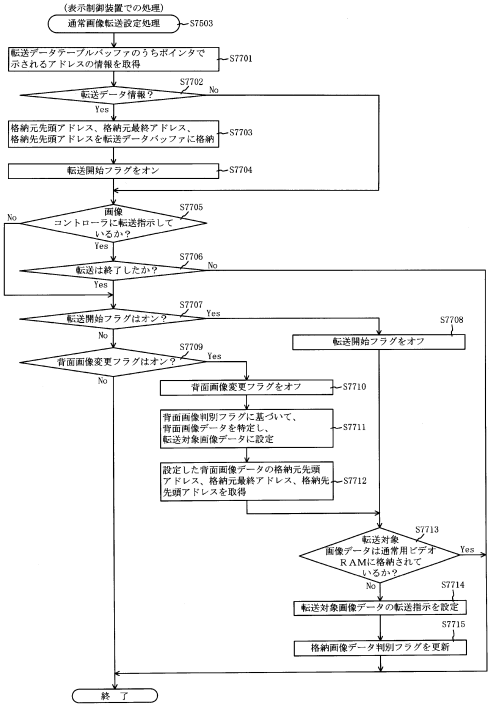
【図８２】



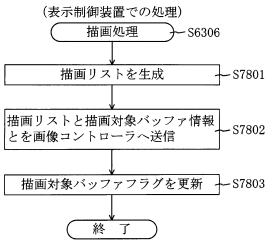
【図８３】



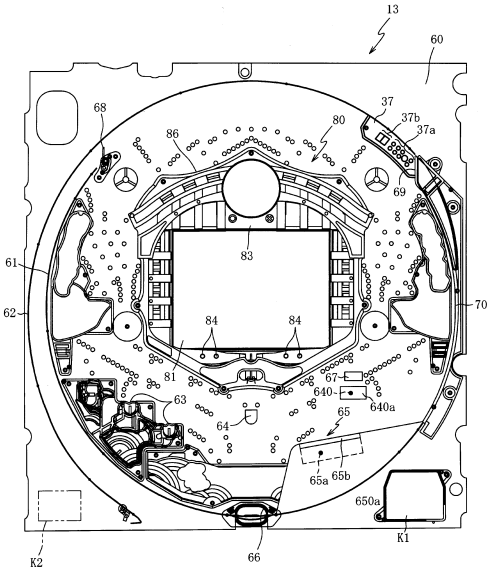
【図８４】



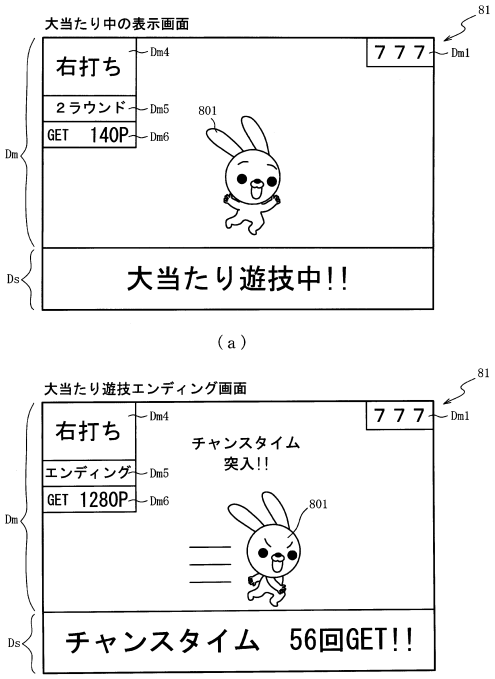
【図８５】



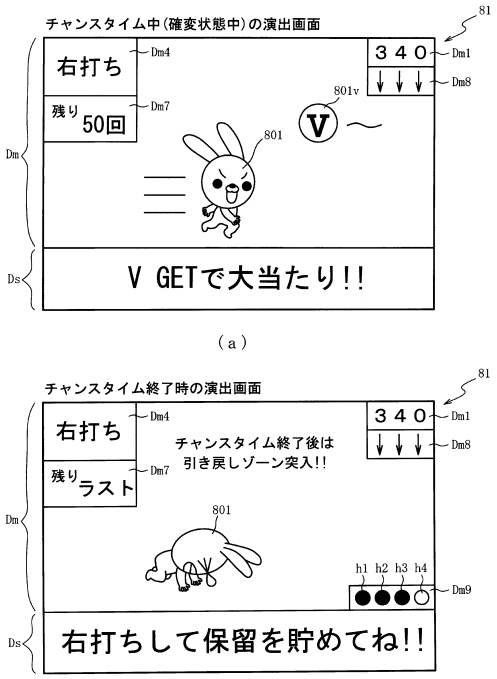
【図８６】



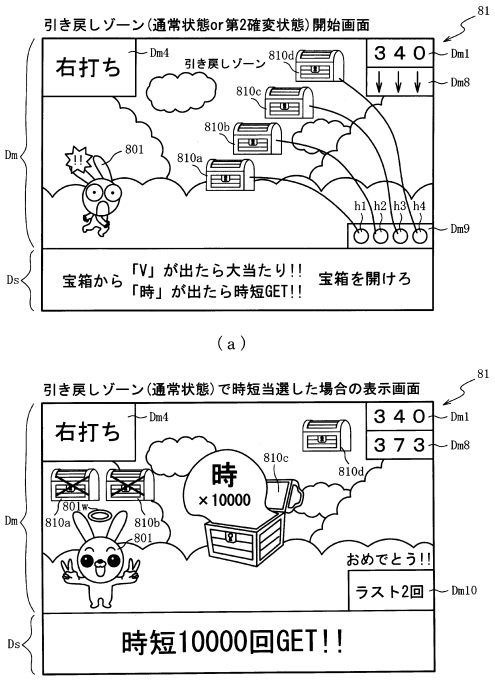
【図８７】



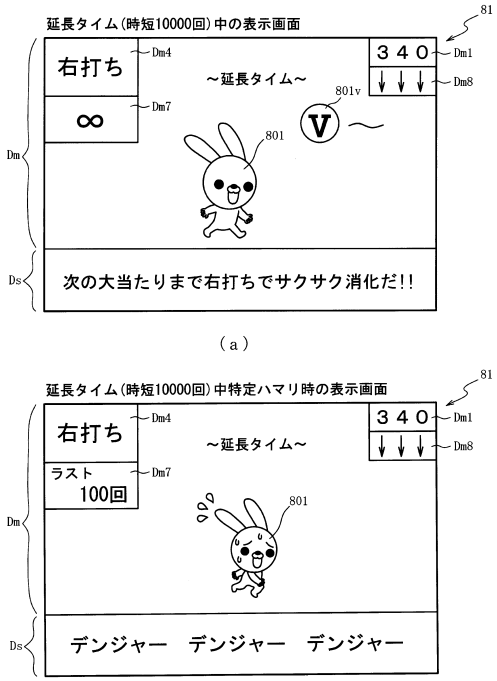
【図８８】



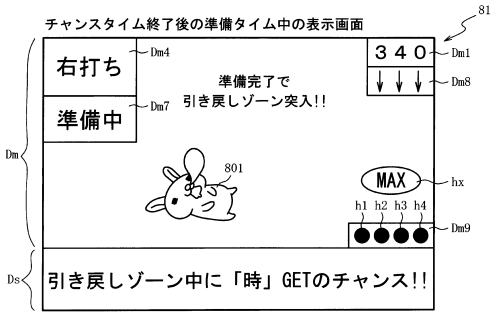
【図８９】



【図９０】



【図９１】



【図９２】

引き戻しモードのモード種別説明

モード種別	背景	モード内容
モードＡ	天国	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性極大
モードＢ	夜	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性大
モードＣ	夕	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性中
モードＤ	昼	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性小

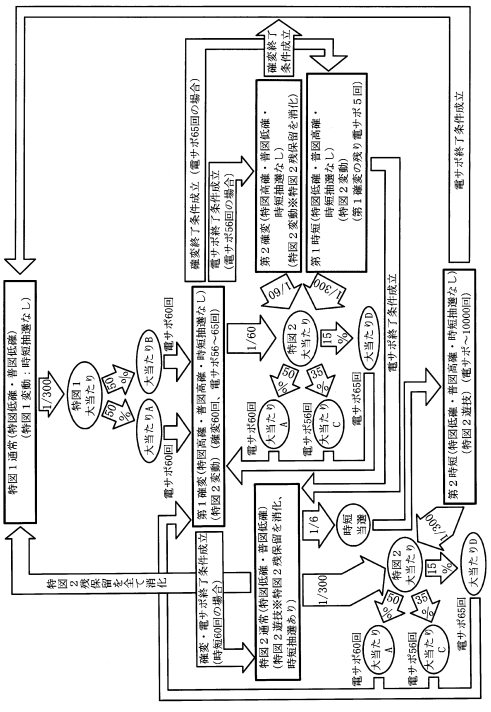
（ａ）

引き戻しモード中の示唆態様説明

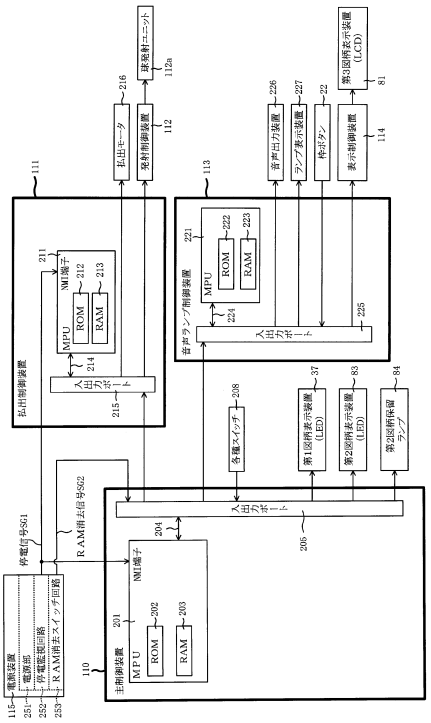
示唆種別	表示態様	示唆内容
示唆Ａ	金宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選 可能性大
示唆Ｂ	デカ宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選 可能性中
示唆Ｃ	天使の輪	通常状態示唆大
示唆Ｄ	チャンス 文字	通常状態示唆中

（ｂ）

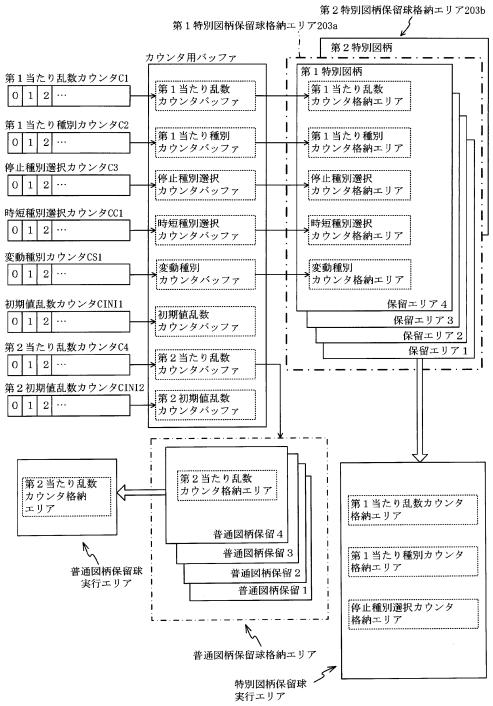
【図９３】



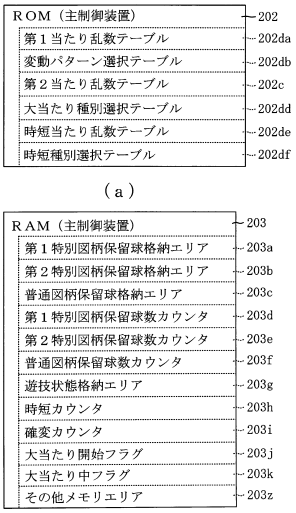
【図９４】



【図９５】



【図９６】



【図９７】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202da

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の低確率状態	0～2
特別図柄の高確率状態	0～14

（ｂ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

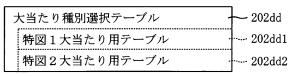
（ｃ）

202

時短当たり乱数テーブル202de

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	共通	－
第２特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～200
	それ以外	－

【図９８】



（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202dd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５（16Ｒ確変大当たり）	0～49	60	60
大当たりＢ５（6Ｒ確変大当たり）	50～99	60	60

（ｂ）

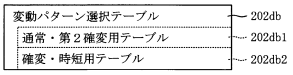
202

特図２大当たり用テーブル202dd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５（16Ｒ確変大当たり）	0～49	60	60
大当たりＣ５（6Ｒ確変大当たり）	50～84	56	60
大当たりＤ５（6Ｒ確変大当たり）	85～99	65	60

（ｃ）

【図９９】



（ａ）

202

通常・第２確変用テーブル202db1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30
		20～169	スーパー	30
		170～198	ＳＰ	55
	外れ	0～179	外れ	8
		180～198	リーチ外れ	30
特図２	当たり	0～149	スーパー	30
		150～198	ＳＰ	55
	外れ（時短）	0～169	スーパー	30
		170～198	ＳＰ	55
	外れ	0～19	リーチ外れ	30
		20～198	外れ	8

（ｂ）

【図１００】

202

確変・時短用テーブル202db2

時短種別	図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
大当たり後時短	共通	1～60	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		61～65	共通	0～198	特殊変動	5
時短Ａ	特図１	－	共通	0～198	ロング変動	20
	特図２	1～99	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		100	共通	0～198	特殊変動	10
		101～200	共通	0～198	超短変動	2
		201～10000	共通	0～198	特殊短変動	0.5
時短Ｂ	特図１	－	共通	0～198	ロング変動	20
	特図２	1～99	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		100	共通	0～198	特殊変動	10

（ａ）

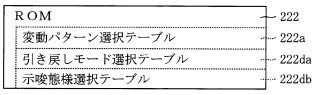
202

時短種別選択テーブル202df

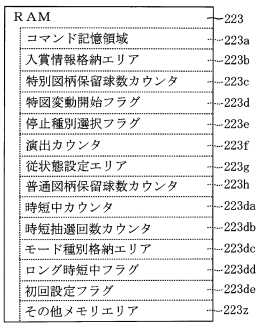
時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～89	10000
時短Ｂ	90～99	100

（ｂ）

【図１０１】



（ａ）



（ｂ）

【図１０２】

222

引き戻しモード選択テーブル222da

モード種別	演出カウンタ223f(0～99)	保留内時短当選の有無	保留内大当たりの有無	時短抽選回数カウンタ223db	特図２保留数
モードＡ	0～49	－	有	4	4
モードＢ	50～99	有	無		
モードＢ	0～79	無			
モードＡ	80～99				
モードＢ	0～19	－	有	0	
モードＣ	20～59	無	無		
モードＤ	60～99				
モードＢ	0～59	－	有		
モードＣ	60～99		無		
モードＣ	0～79	有			
モードＢ	80～99	無			
モードＢ	0～19	－	有	－	1～3
モードＣ	20～59		無		
モードＤ	60～99				
モードＢ	0～49	有			
モードＤ	50～99	無			
モードＢ	0～19				
モードＤ	20～99				

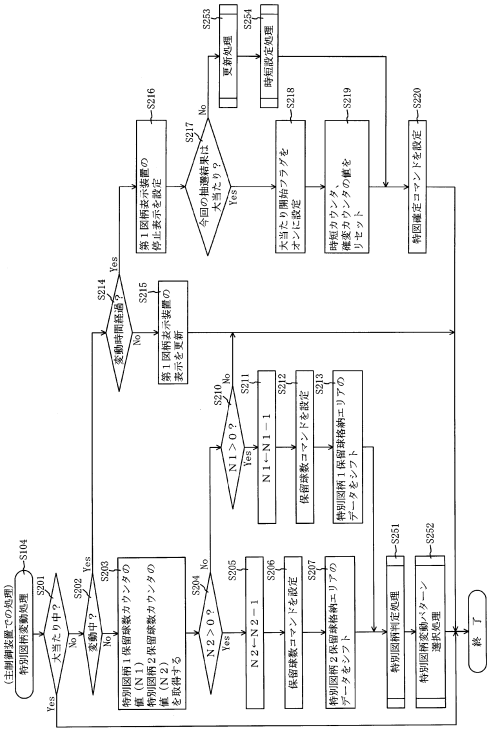
【図１０３】

222

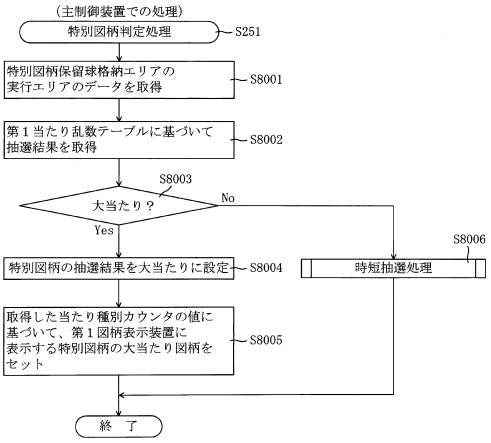
示唆態様選択テーブル222db

モード種別	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	示唆態様
モードA	当たり	0～79	示唆B
		80～99	示唆A
	外れ（時短）	0～89	示唆B
		90～99	示唆A
	外れ	0～99	－
モードB	当たり	0～39	示唆B
		40～99	－
	外れ（時短）	0～29	示唆A
		30～99	示唆B
	外れ	0～9	示唆B
		10～99	－
モードC	当たり	0～19	示唆B
		20～99	－
	外れ（時短）	0～39	示唆B
		40～99	示唆D
	外れ	0～19	示唆D
		20～99	－
モードD	当たり	0～9	示唆B
		10～99	－
	外れ（時短）	0～19	示唆B
		20～99	－
	外れ	0～9	示唆C
		10～99	－

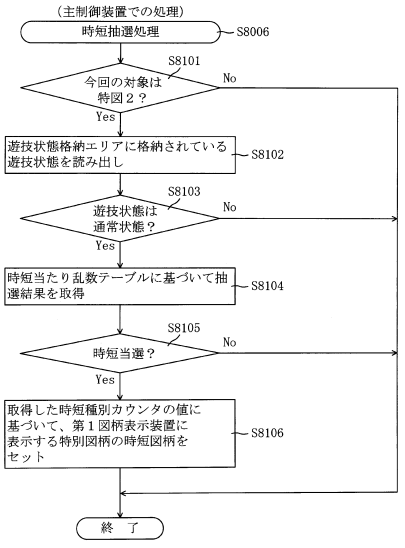
【図１０４】



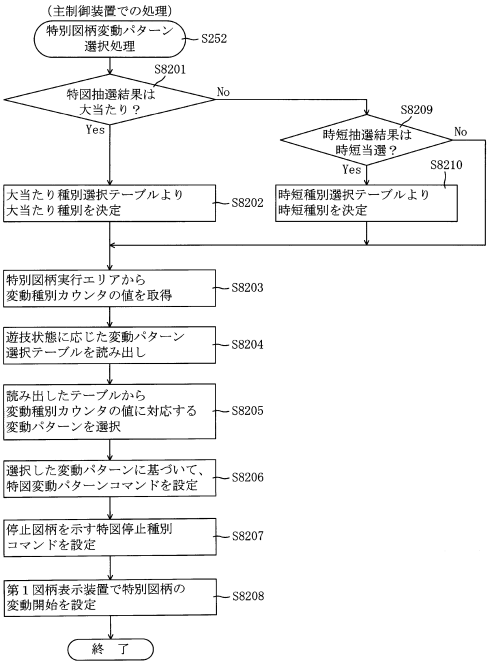
【図１０５】



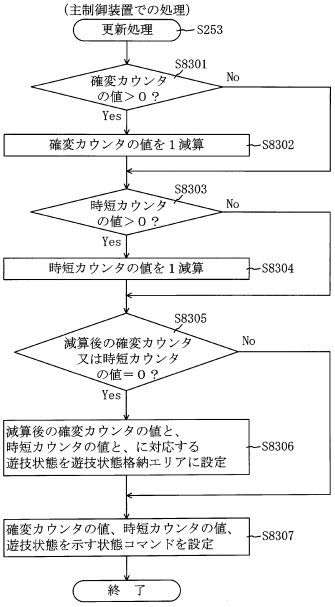
【図１０６】



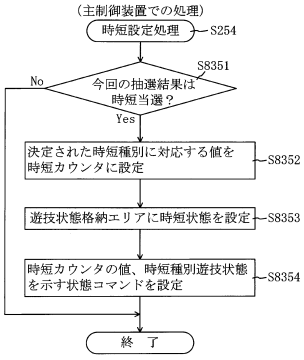
【図１０７】



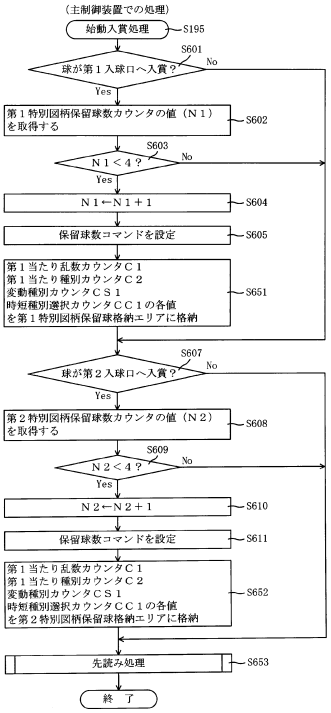
【図１０８】



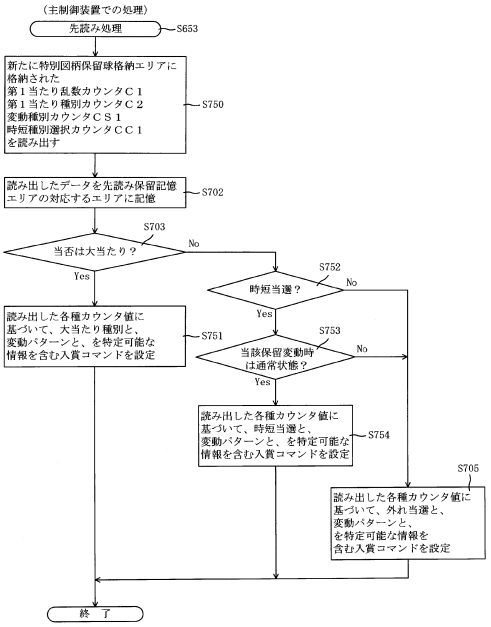
【図１０９】



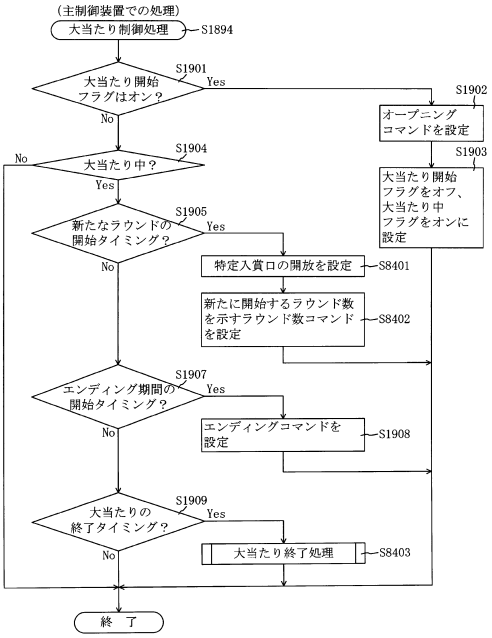
【図１１０】



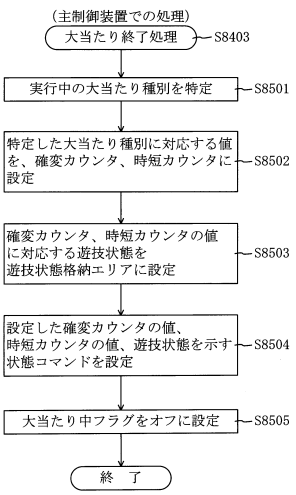
【図１１１】



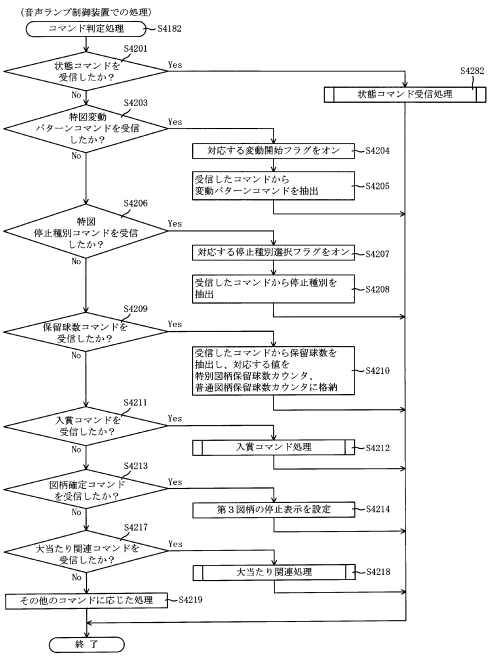
【図１１２】



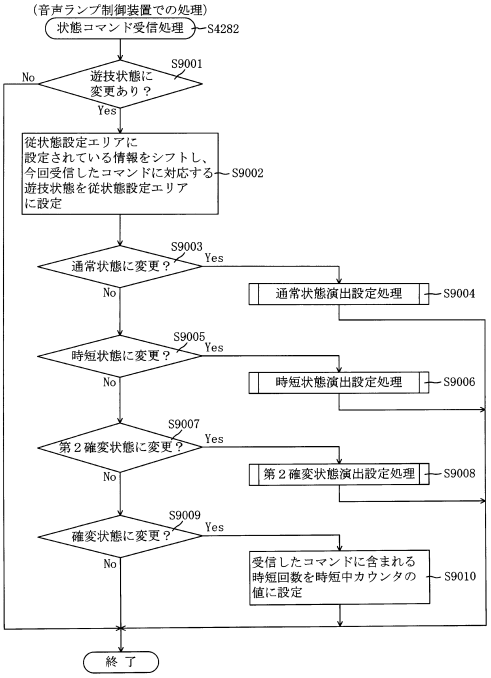
【図１１３】



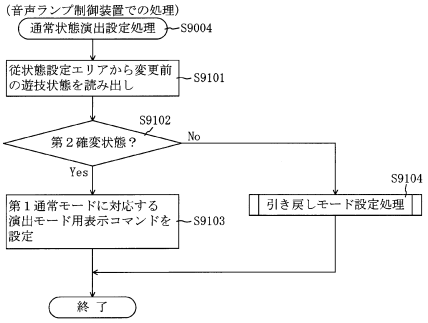
【図１１４】



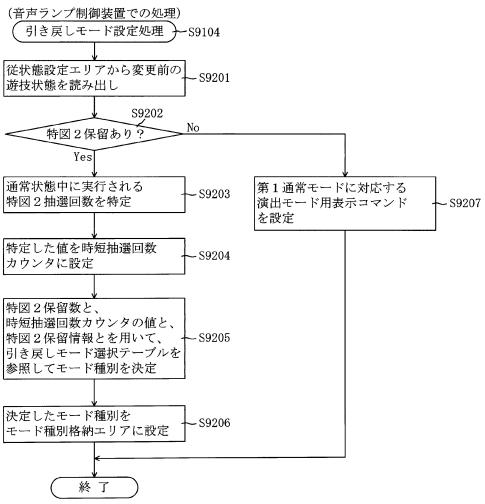
【図１１５】



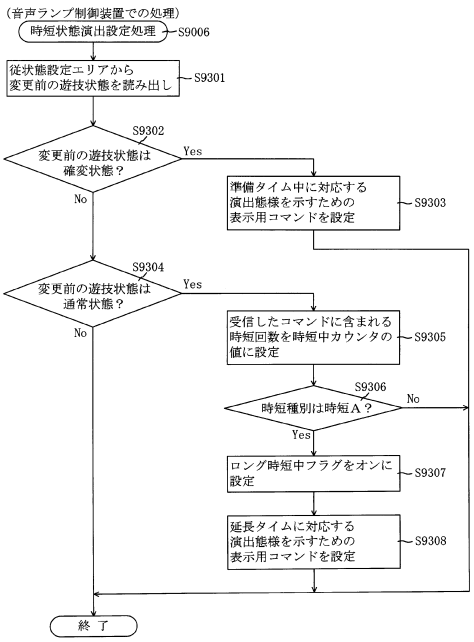
【図１１６】



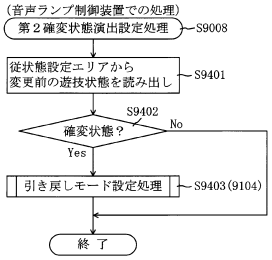
【図１１７】



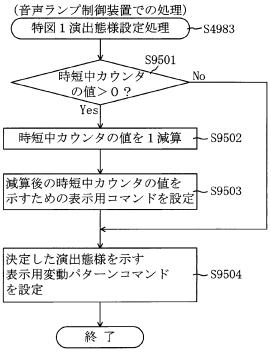
【図１１８】



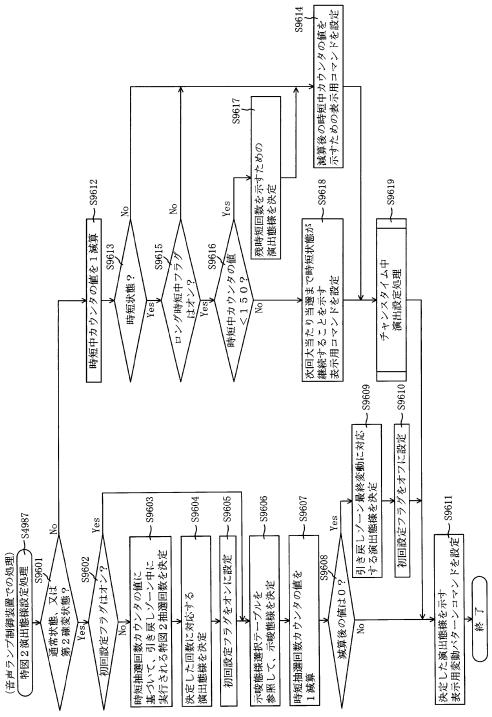
【図１１９】



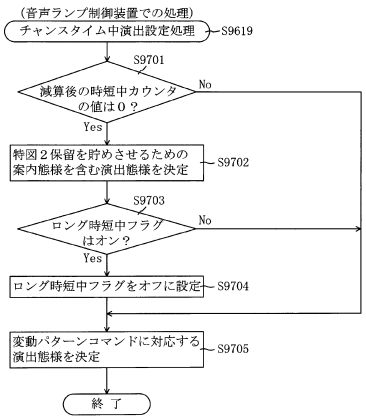
【図１２０】



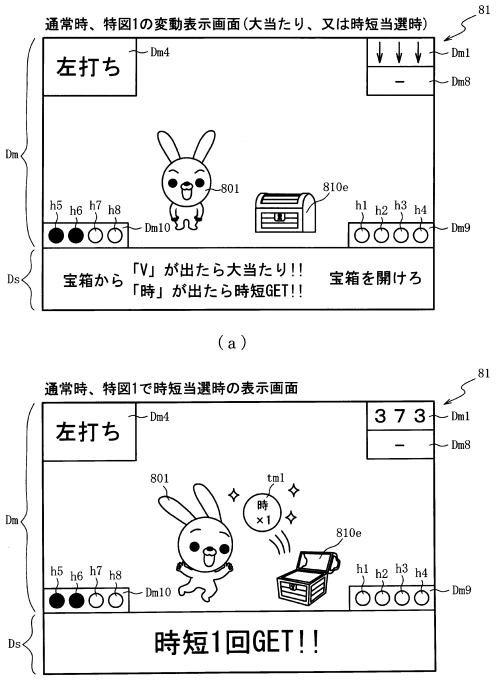
【図１２１】



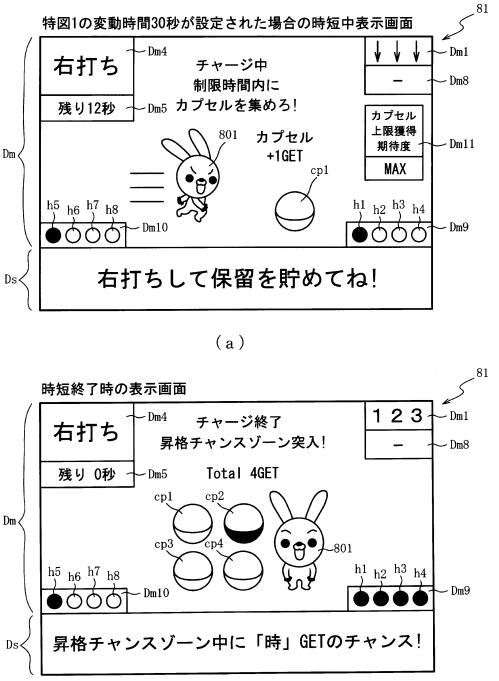
【図１２２】



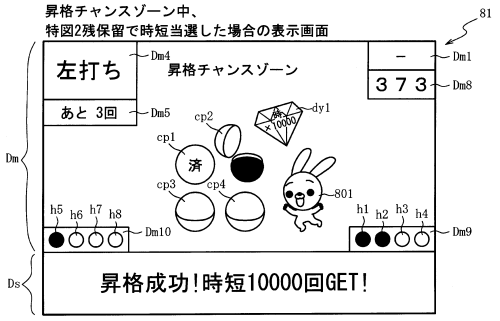
【図１２３】



【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

時短当たり乱数テーブル202dae

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～54
	それ以外	－
第２特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～200
	それ以外	－

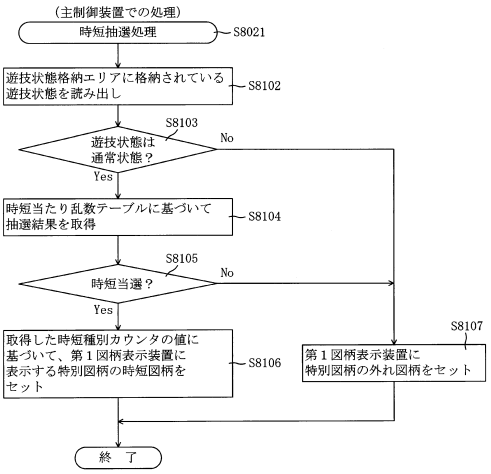
（ａ）

時短種別選択テーブル202daf

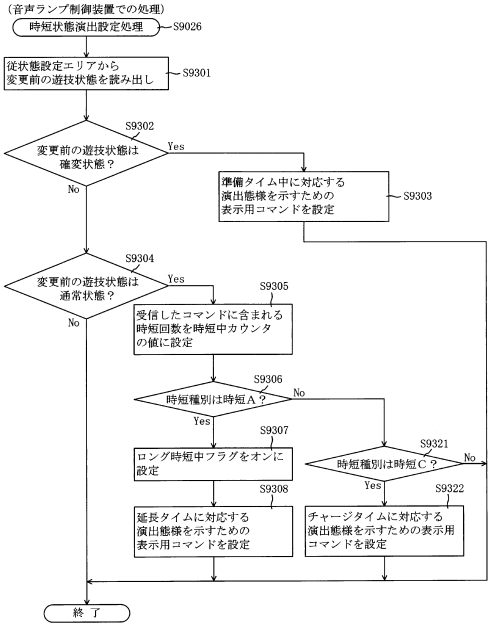
特図種別	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
第１特別図柄	時短Ｃ	0～99	1
第２特別図柄	時短Ａ	0～89	10000
	時短Ｂ	90～99	100

（ｂ）

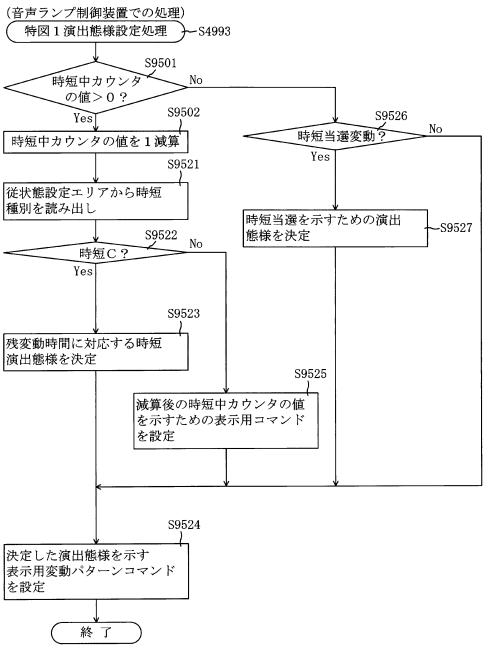
【図１２７】



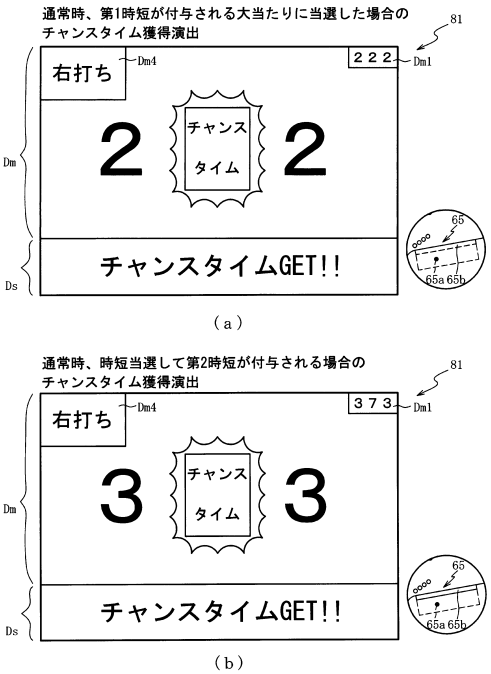
【図１２８】



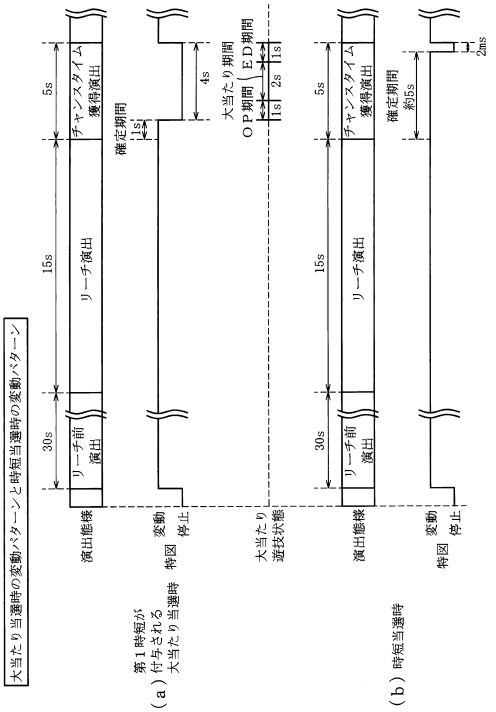
【図１２９】



【図１３０】



【図１３１】



【図１３２】

202

時短当たり乱数テーブル202dbe

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～54
	それ以外	－

（ａ）

202

大当たり用テーブル202dbd1

大当たり種別	当選時の遊技状態	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５ｂ（16R確変大当たり）	第１時短	0～49	100	60
	第２時短	0～24	200	60
		25～49	10000	60
	それ以外	0～49	60	60
大当たりＢ５ｂ（2R時短大当たり）	第１時短	50～74	100	0
		75～79	200	0
	第２時短	50～94	200	0
		95～99	10000	0
	それ以外	50～64	50	0
		65～84	200	0
		85～99	10000	0

（ｂ）

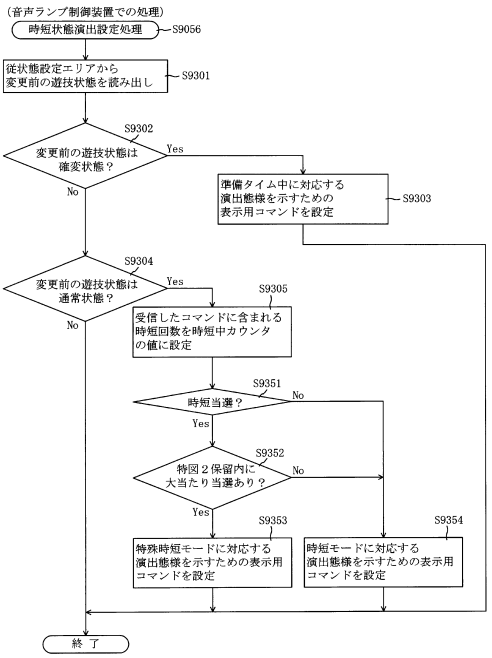
【図１３３】

202

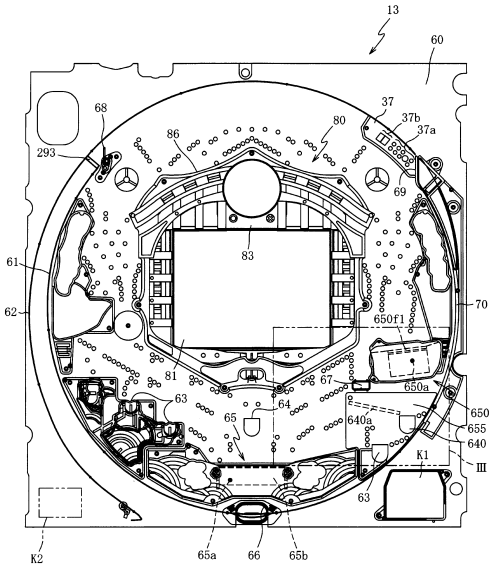
時短種別選択テーブル202dbf

特図種別	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
共通	時短Ａｂ	0～29	50
	時短Ｂｂ	30～59	200
	時短Ｃｂ	60～99	10000

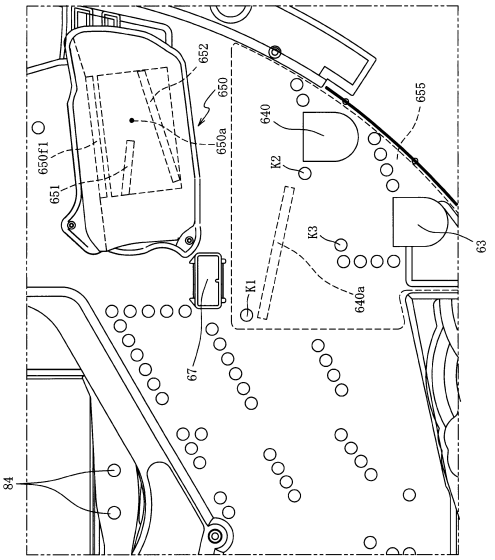
【図１３４】



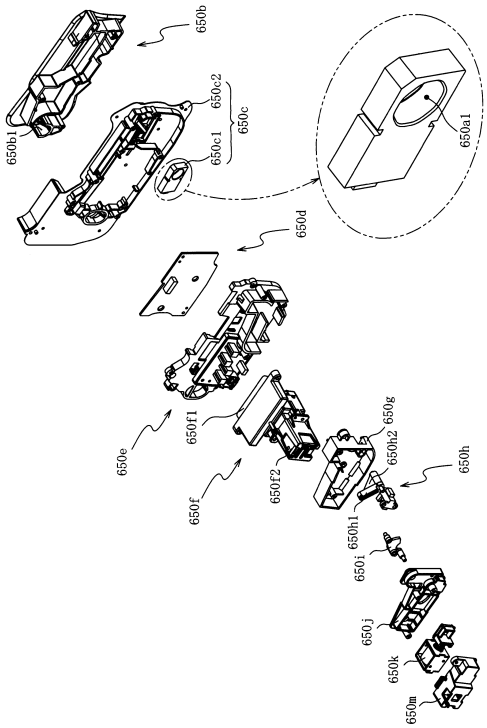
【図１３５】



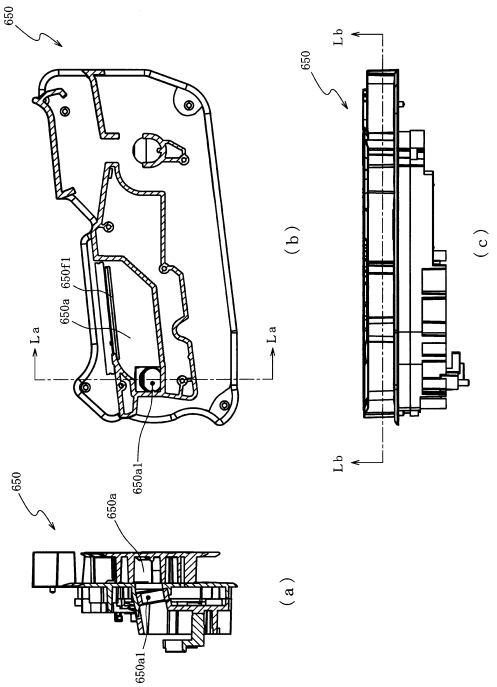
【図１３６】



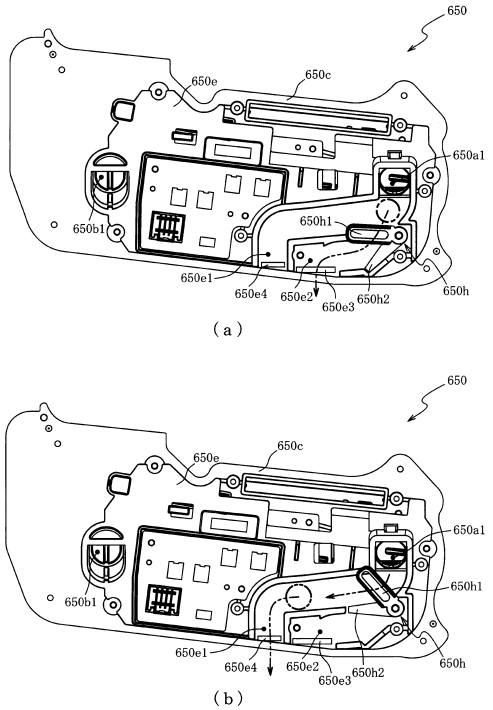
【図１３７】



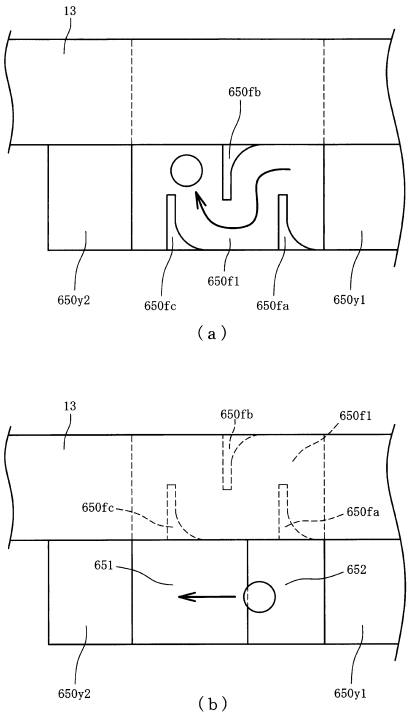
【図１３８】



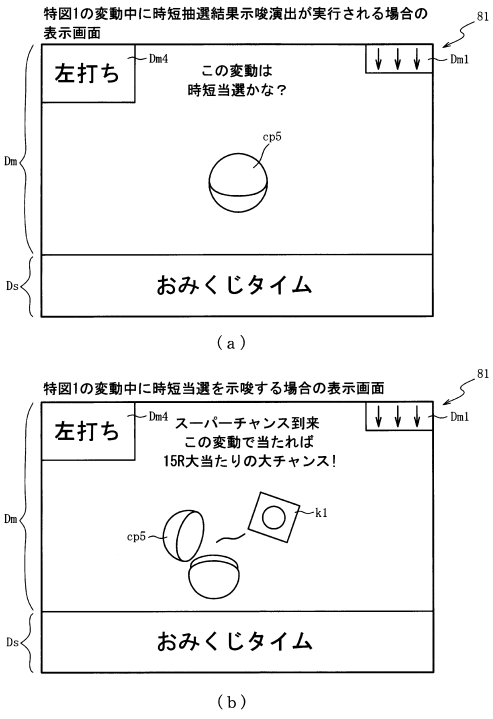
【図１３９】



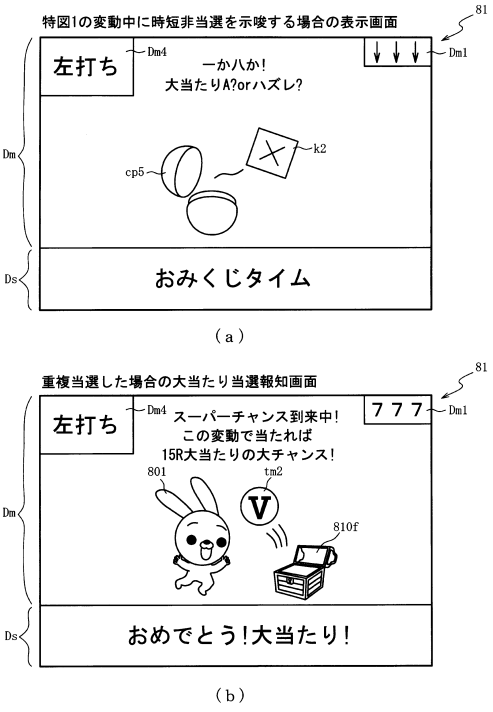
【図１４０】



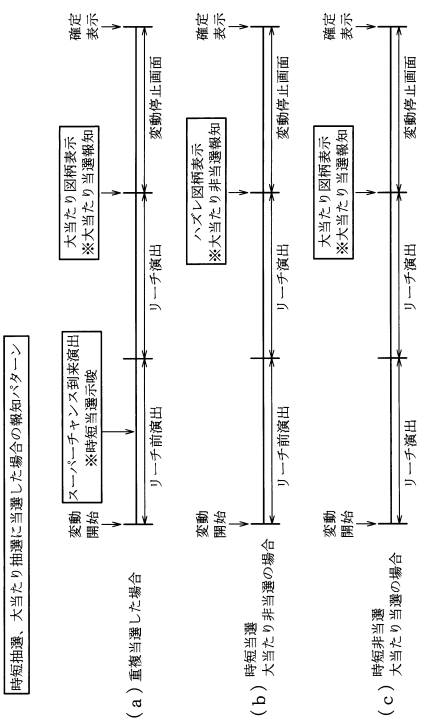
【図１４１】



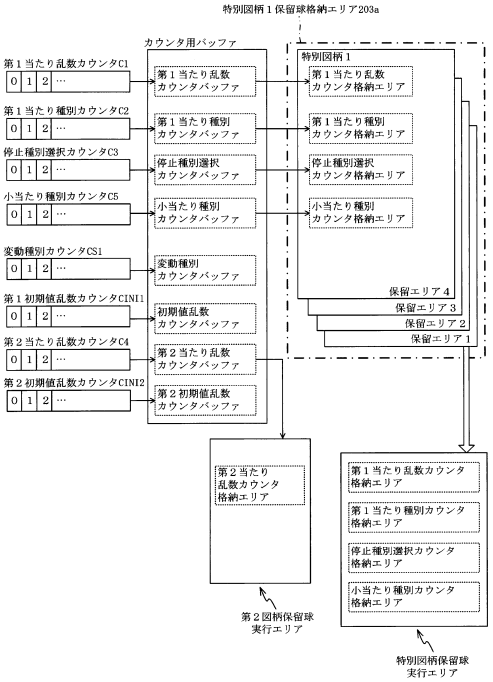
【図１４２】



【図１４３】



【図１４４】



【図１４５】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202fa
大当たり種別選択テーブル	202fb
第２当たり乱数テーブル	202fc
変動パターン選択テーブル	202fd
時短付与テーブル	202fe
小当たり種別選択テーブル	202ff
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202fh
時短種別選択テーブル	202fi

（ｂ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
その他メモリエリア	203z

【図１４６】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202fa
特別図柄１乱数テーブル	202fa1
特別図柄２乱数テーブル	202fa2

（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202fa1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～4

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202fa2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～4
小当たり判定値	5～144

【図１４７】

（ａ）

大当たり種別選択テーブル	202fb
特図１大当たり種別選択テーブル	202fb1
特図２大当たり種別選択テーブル	202fb2

（ｂ）

特図１大当たり種別選択テーブル202fb1

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
通常状態	大当たりＡ（15Ｒ時短有大当たり）	0～9
	大当たりＢ（5Ｒ時短有大当たり）	10～49
	大当たりＣ（5Ｒ時短無大当たり）	50～99
時短状態	大当たりＤ（15Ｒ時短有大当たり）	0～9
	大当たりＡ（15Ｒ時短有大当たり）	10～49
	大当たりＢ（5Ｒ時短有大当たり）	50～99

（ｃ）

特図２大当たり種別選択テーブル202fb2

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
共通	大当たりＤ（15Ｒ時短有大当たり）	0～99

（ｄ）

時短付与テーブル202fe

大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ203h	小当たりＡカウンタ203fg	小当たりＢカウンタ203fh
大当たりＡ（15Ｒ）	100	1	3
大当たりＢ（5Ｒ）	100	1	3
大当たりＣ（5Ｒ）	—	—	—
大当たりＤ（15Ｒ）	100	2	10

【図１４８】

小当たり種別選択テーブル202ff

小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～89
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	90～99

【図１４９】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202fd
通常用変動パターンテーブル	202fd1
時短用変動パターンテーブル	202fd2

（ｂ）

通常用変動パターンテーブル202fd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特１	外れ	短外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
特２	外れ	ロング外れ(180秒)	0～198
	大当たり小当たり	ロング当たり(180秒)	0～198

【図１５０】

時短用変動パターンテーブル202fd2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特１	1～4	外れ	短外れ（2秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	5～	外れ	外れ(20秒)	0～198
		大当たり	当たり(20秒)	0～198
特２	1～	外れ	中外れ（30秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～160
			中小当たり（30秒）	161～198
		大当たり	中大当たり（30秒）	0～198

【図１５１】

（ａ）

202

時短当たり乱数テーブル202fh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	3，4，140～287
	それ以外	－

（ｂ）

202

時短種別選択テーブル202fi

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～99	1

【図１５２】

（ａ）

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
抽選結果報知態様選択テーブル	222fa

（ｂ）

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄１保留球数カウンタ	223b
変動開始フラグ	223c
停止種別選択フラグ	223d
演出カウンタ	223e
遊技状態格納エリア	223f
時短情報更新エリア	223g
仮当たり判定フラグ	223h
仮時短情報更新エリア	223i
仮時短終了フラグ	223j
時短下限フラグ	223k
準終了条件フラグ	223m
時短終了前変動フラグ	223n
状態演出カウンタ	223o
その他メモリエリア	223z

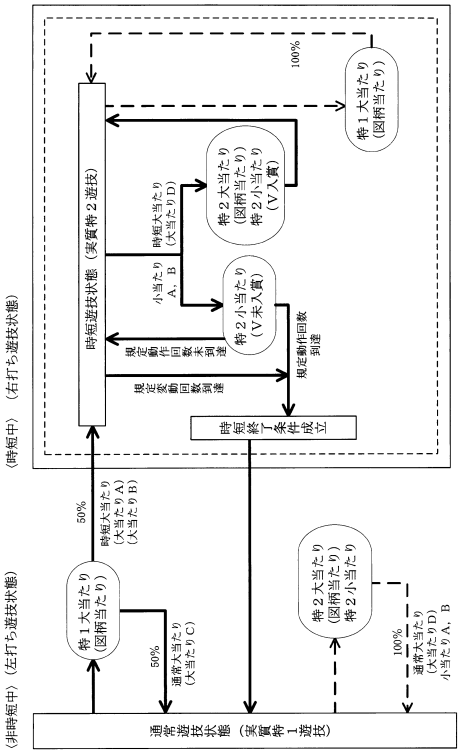
【図１５３】

222

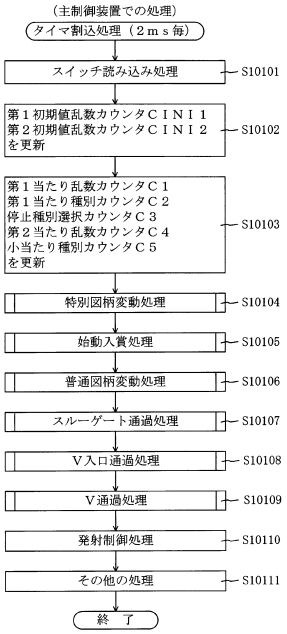
抽選結果報知態様選択テーブル222fa

遊技状態	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	報知態様
通常状態	大当たりＡ	0～64	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		65～79	時短非当選示唆＋大当たり非当選報知
		80～99	大当たり当選報知
	大当たりＢ，Ｃ	0～4	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		5～99	大当たり当選報知
	外れ	0～98	大当たり非当選報知
		99	時短非当選示唆＋大当たり非当選報知
時短状態	大当たりＡ，Ｄ	0～89	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		90～99	大当たり当選報知
	大当たりＢ，Ｃ	0～79	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		80～99	大当たり当選報知
	外れ	0～9	時短当選示唆＋大当たり非当選報知
		10～99	大当たり非当選報知

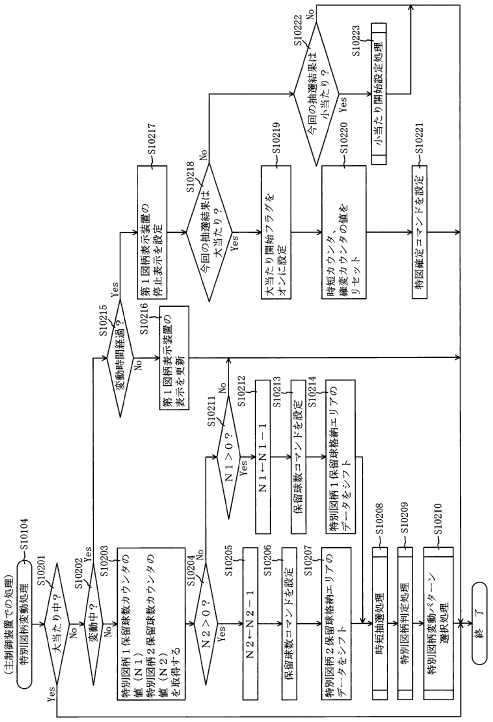
【図１５４】



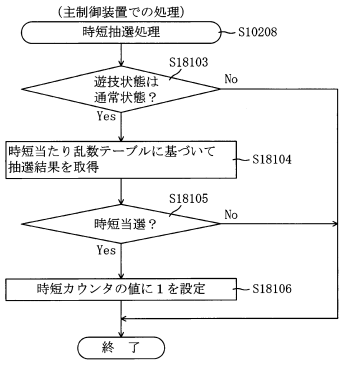
【図１５５】



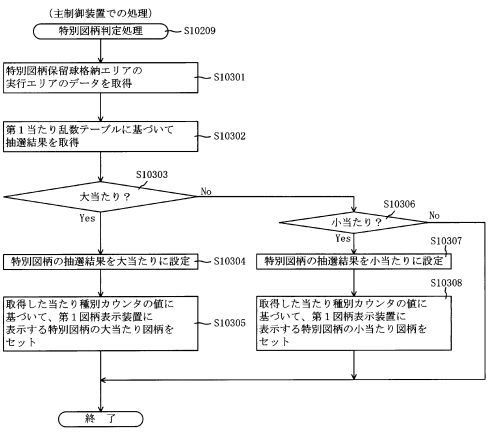
【図１５６】



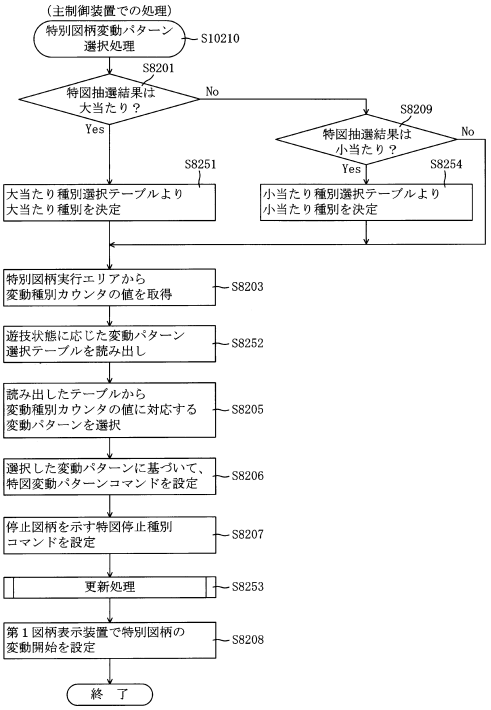
【図１５７】



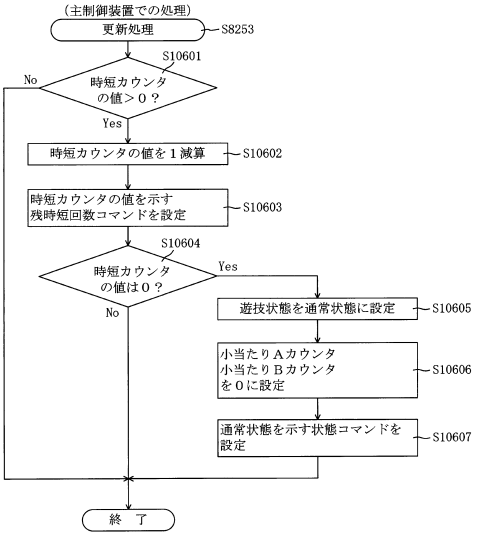
【図１５８】



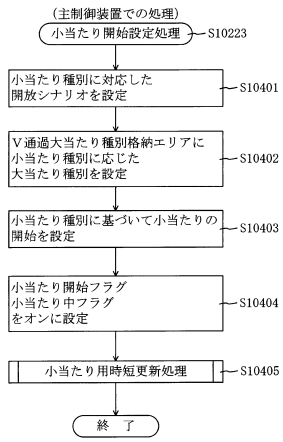
【図１５９】



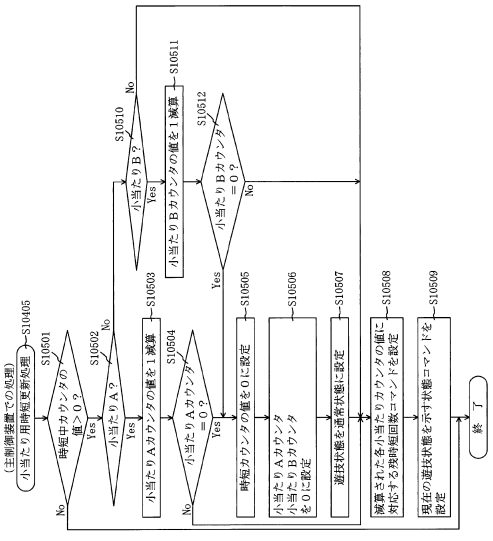
【図１６０】



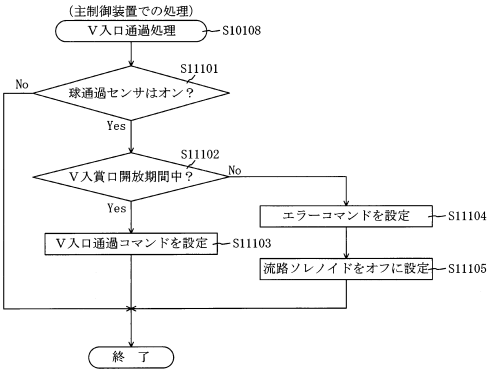
【図１６１】



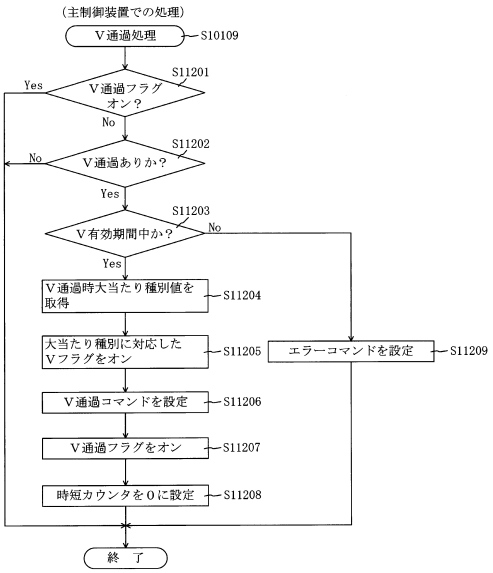
【図１６２】



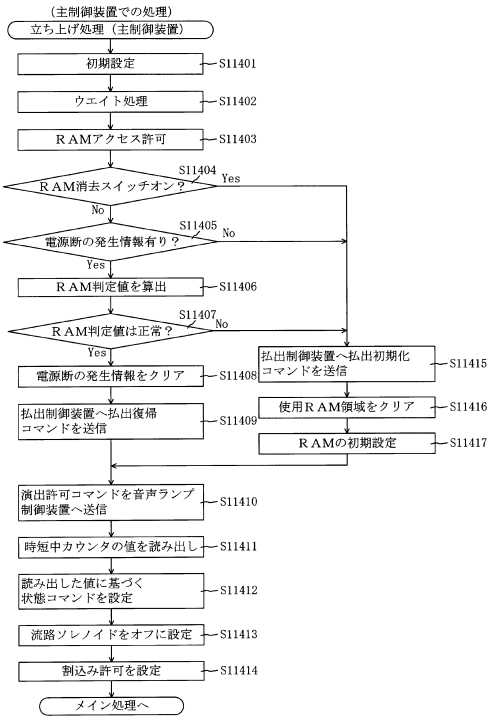
【図１６３】



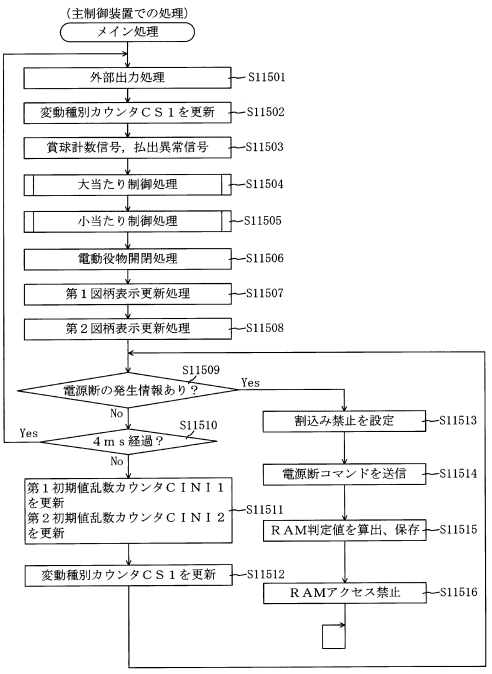
【図１６４】



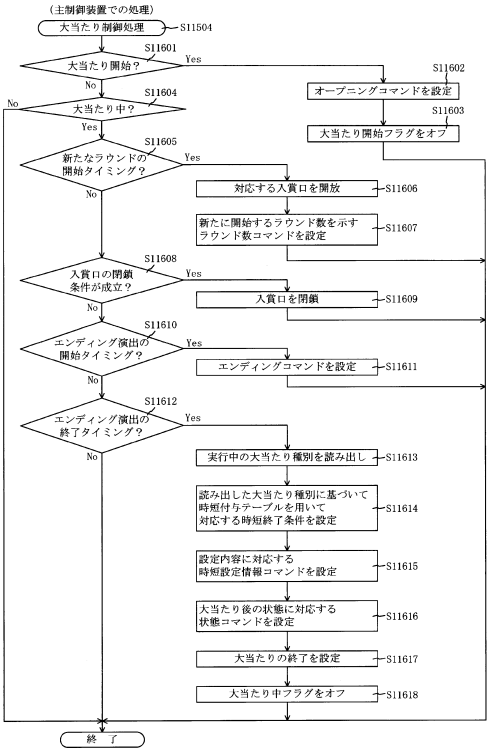
【図１６５】



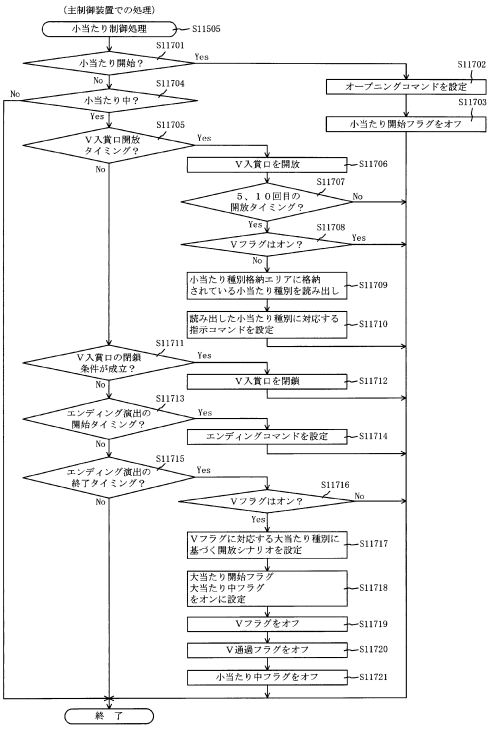
【図１６６】



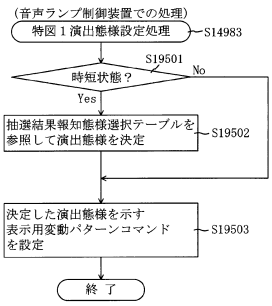
【図１６７】



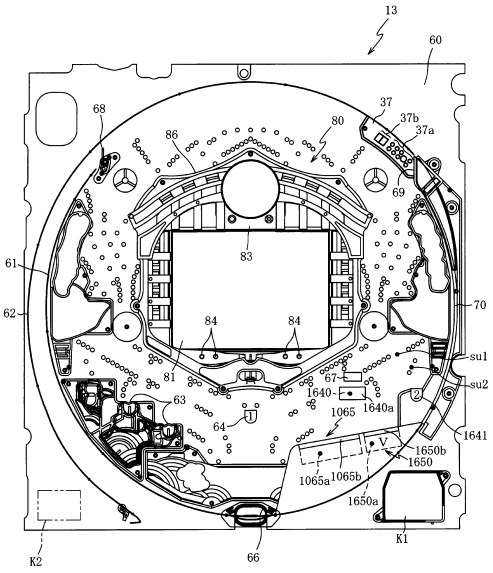
【図１６８】



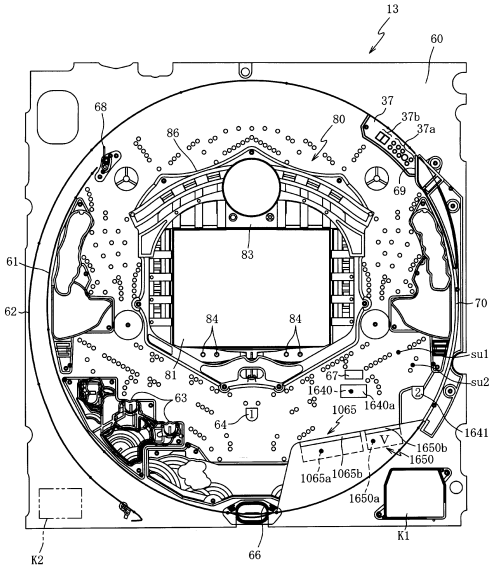
【図１６９】



【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ka
大当たり種別選択テーブル	202kb
第２当たり乱数テーブル	202kc
変動パターンテーブル	202kd
小当たり乱数テーブル	202ke
小当たり種別選択テーブル	202kf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202kh

【図１７３】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図１仮停止フラグ	203kc
特図２仮停止フラグ	203kd
特図１変動停止フラグ	203ke
特図２変動停止フラグ	203kf
時短当選変動状態フラグ	203kg
時短リミット到達フラグ	203kh
その他メモリエリア	203z

【図１７４】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202ka

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄 第２特別図柄 共通	0～17

（ｂ）

202

第２当たり乱数テーブル202kc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

（ｃ）

202

時短当たり乱数テーブル202kh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄 第２特別図柄 共通	通常状態	100～117
	時短状態	－

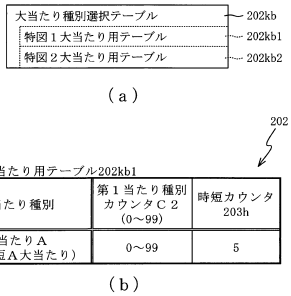
（ｄ）

202

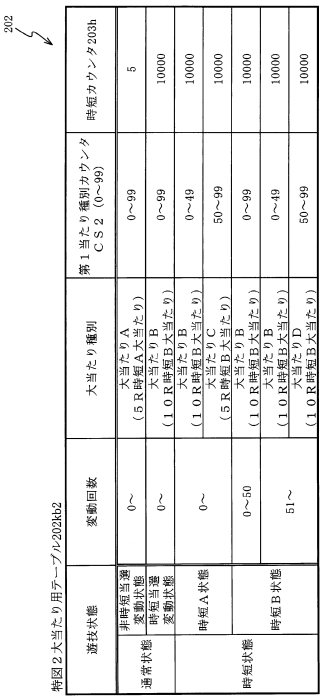
小当たり乱数テーブル202ke

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第２特別図柄	500～517

【図１７５】

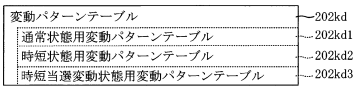


【図１７６】



【図１７７】

【図１７８】



【図１７９】

202

通常状態用変動パターンテーブル202kd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ（80秒）	180～198
	時短当選	ロング時短当たり（300秒）	0～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ（80秒）	30～189
		スペシャルリーチ（140秒）	190～198
第２特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	時短当選	時短当たり（600秒）	0～198
	大当たり小当たり	ロング当たり（600秒）	0～198

【図１８０】

202

時短状態用変動パターンテーブル202kd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198
第２特別図柄	外れ	短外れ（3秒）	0～198
	大当たり小当たり	短当たり（5秒）	0～198

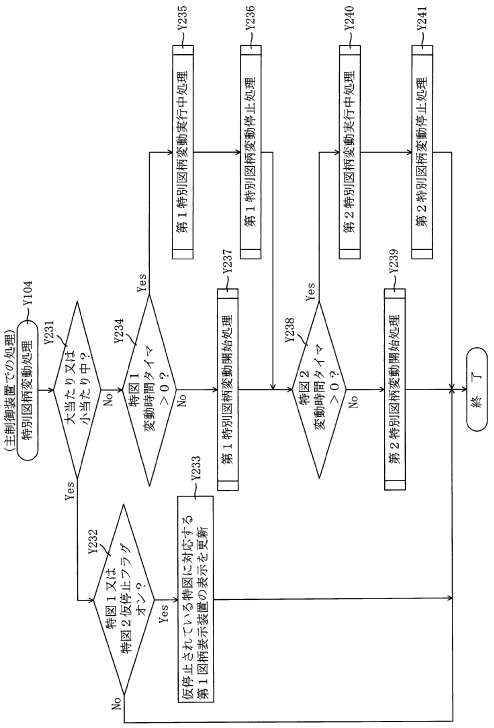
【図１８１】

202

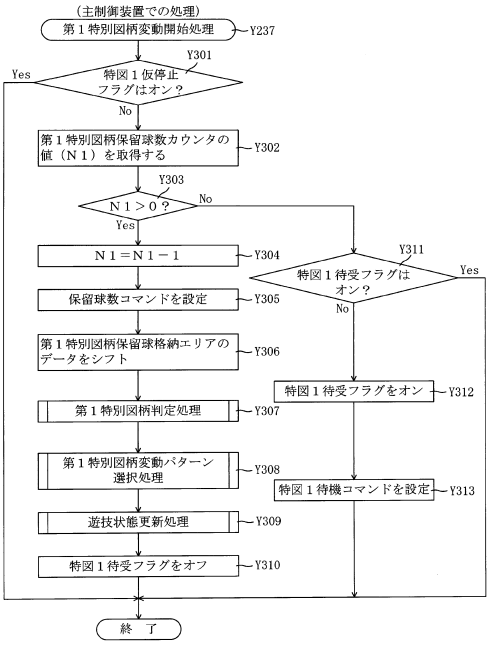
時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第２特別図柄	外れ	短外れ（0.5秒）	0～198
	時短当選	短時短当たり（0.5秒）	0～198
	大当たり小当たり	短当たり（0.5秒）	0～198

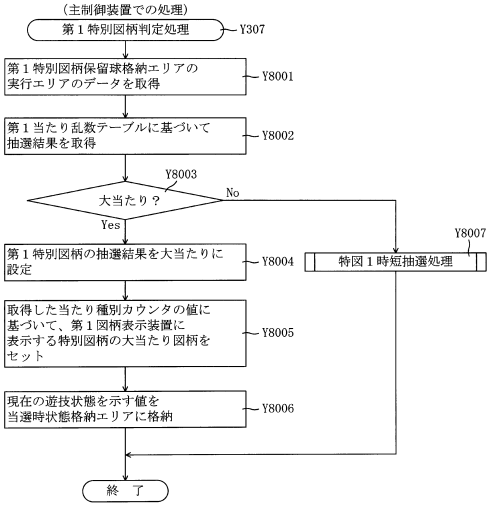
【図１８２】



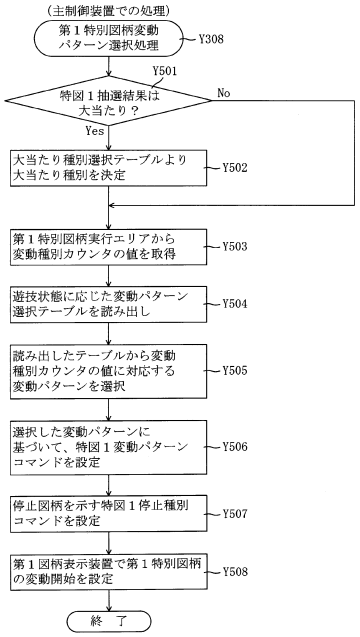
【図１８３】



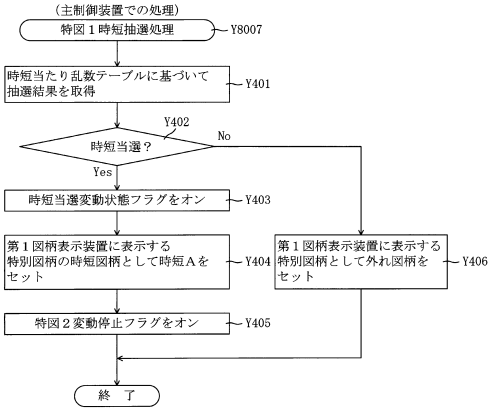
【図１８４】



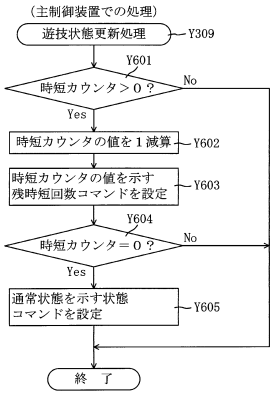
【図１８５】



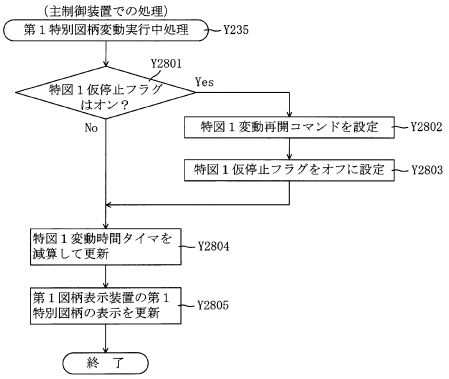
【図１８６】



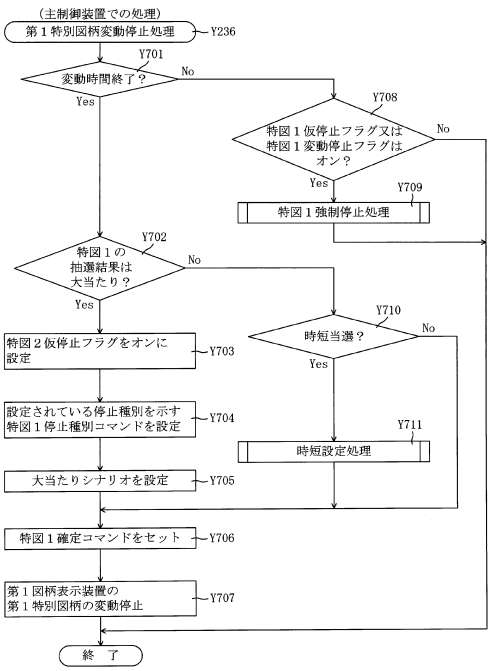
【図１８７】



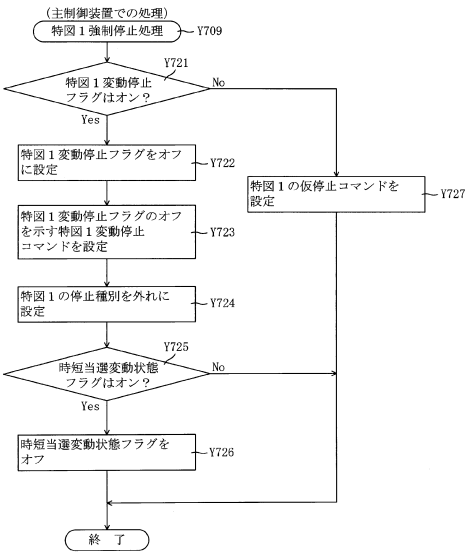
【図１８８】



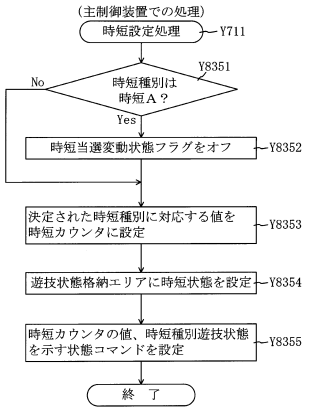
【図１８９】



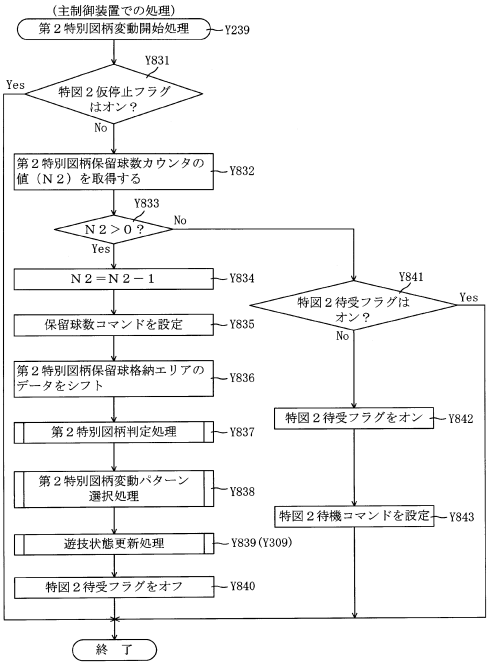
【図１９０】



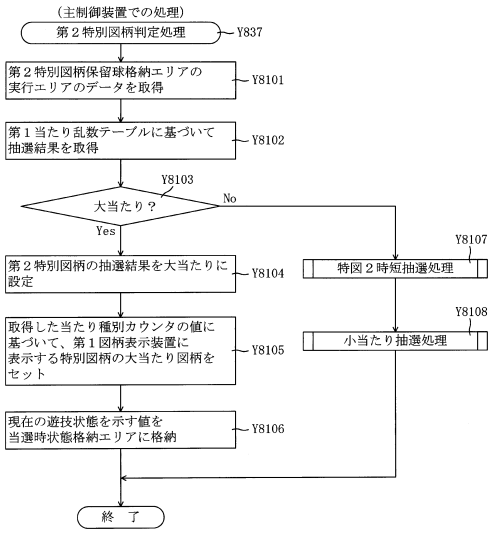
【図１９１】



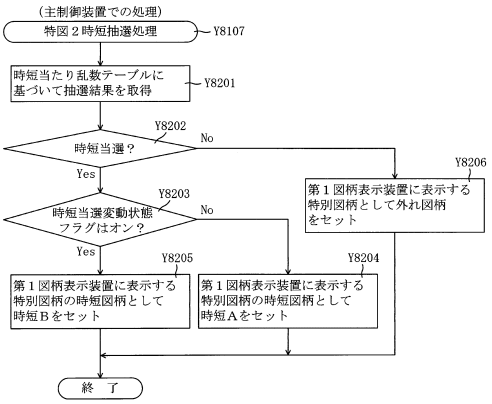
【図１９２】



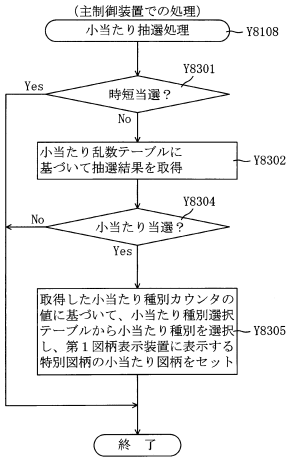
【図１９３】



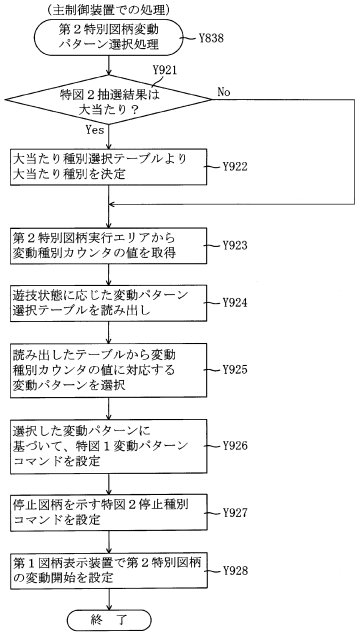
【図１９４】



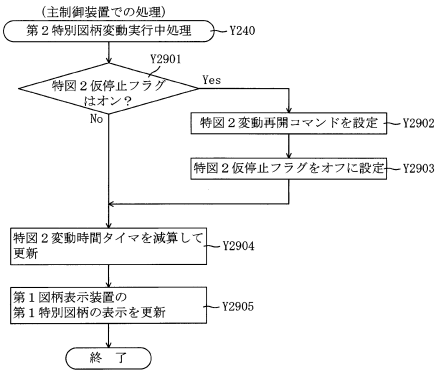
【図１９５】



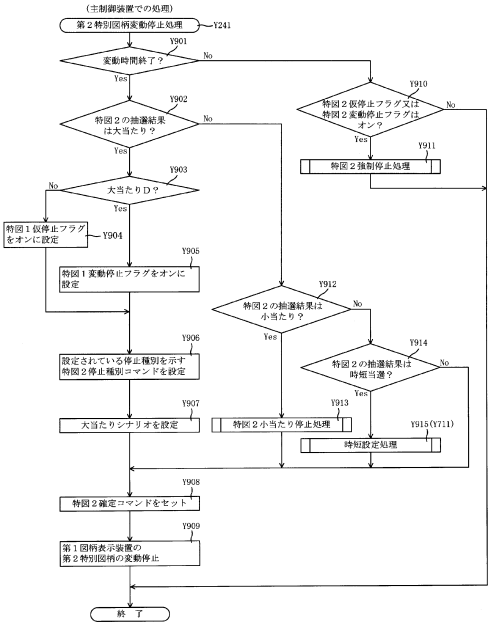
【図１９６】



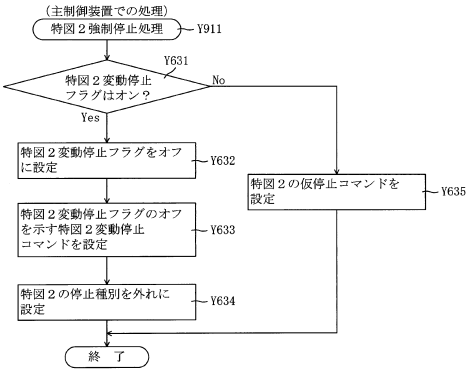
【図１９７】



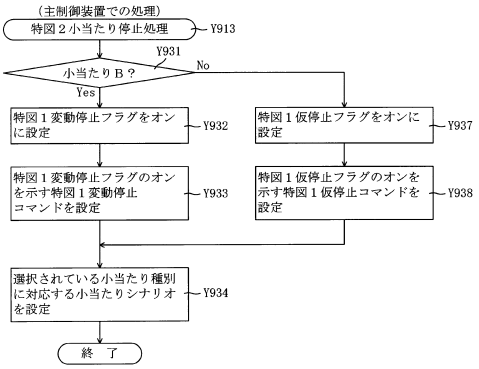
【図１９８】



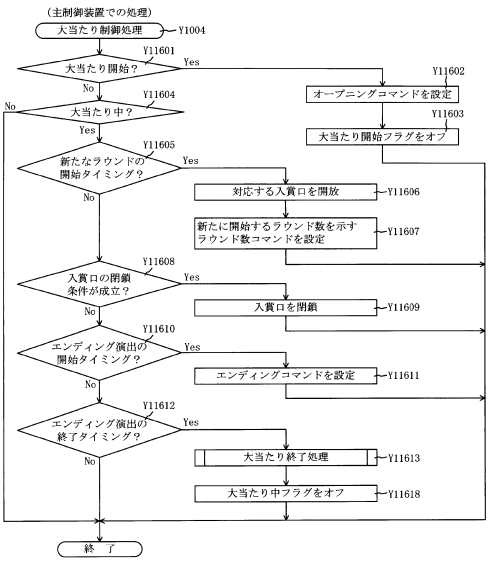
【図１９９】



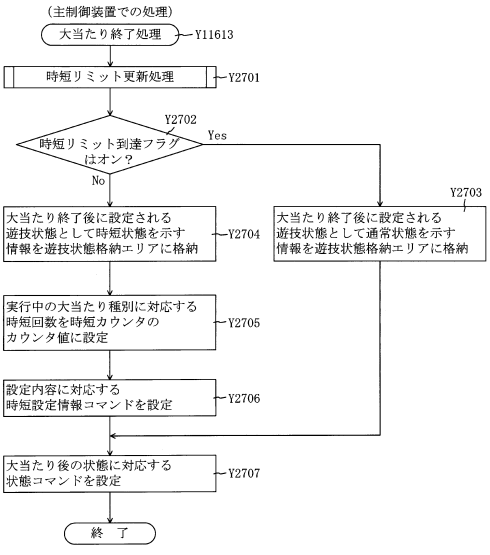
【図２００】



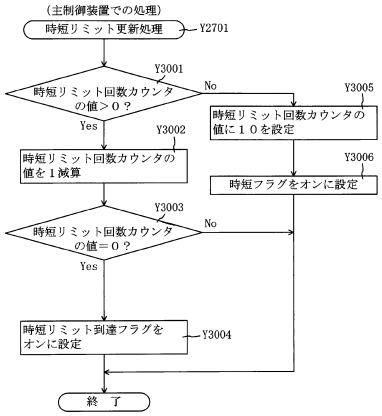
【図２０１】



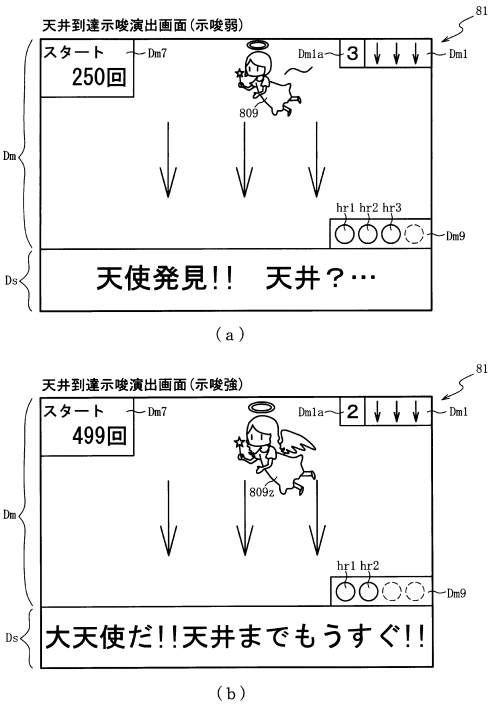
【図２０２】



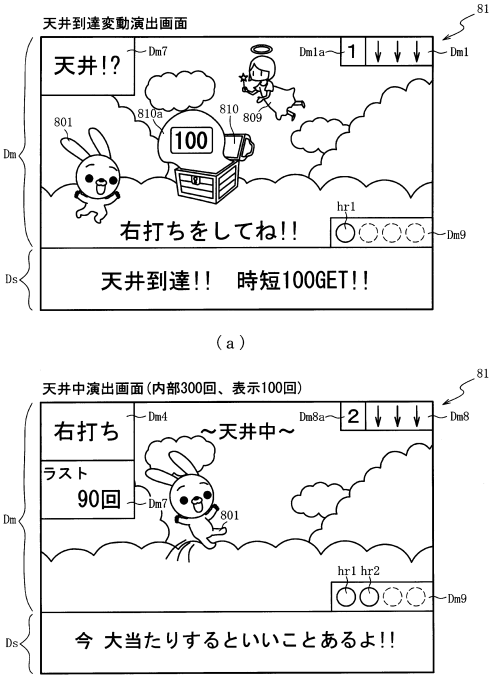
【図２０３】



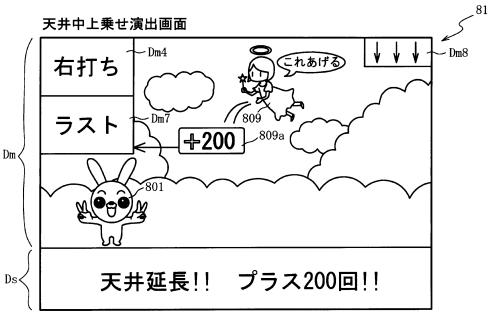
【図２０４】



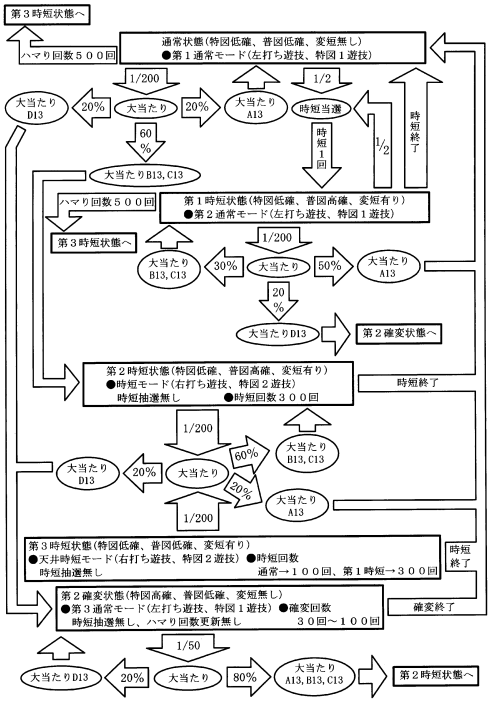
【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】



【図２０８】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202db
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202d
時短当たり乱数テーブル	202e
時短種別選択テーブル	202f

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	2031a
第１天井待機フラグ	2031b
第２天井待機フラグ	2031c
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２０９】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル2021a

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の 低確率状態	0～4
特別図柄の 高確率状態	0～19

（ｂ）

202

第２当たり乱数テーブル2021c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｃ）

202

時短当たり乱数テーブル2021e

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
共通	通常 第１時短	500～999
	それ以外	－

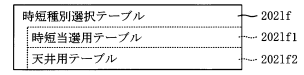
【図２１０】

202

大当たり種別選択テーブル2021d

大当たり 当選時 遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短 カウンタ 203h	確変 カウンタ 203i	大当たり後の 遊技状態
通常状態 （第１通常）	大当たりＡ１３ （10Ｒ通常大当たり）	0～19	0	0	通常 （第１通常）
	大当たりＢ１３ （10Ｒ時短大当たり）	20～49	100	0	第２時短 （時短）
	大当たりＣ１３ （2Ｒ時短大当たり）	50～79	300	0	第２時短 （時短）
	大当たりＤ１３ （10Ｒ確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第１時短状態 （第２通常）	大当たりＡ１３ （10Ｒ通常大当たり）	0～49	0	0	通常 （第１通常）
	大当たりＢ１３ （10Ｒ時短大当たり）	50～69	100	0	第１時短 （第２通常）
	大当たりＣ１３ （2Ｒ時短大当たり）	70～79	300	0	第１時短 （第２通常）
	大当たりＤ１３ （10Ｒ確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第２時短状態 第３時短状態 （時短）	大当たりＡ１３ （10Ｒ通常大当たり）	0～9	0	0	通常 （第１通常）
	大当たりＢ１３ （10Ｒ時短大当たり）	10～59	100	0	第２時短 （時短）
	大当たりＣ１３ （2Ｒ時短大当たり）	60～79	300	0	第２時短 （時短）
	大当たりＤ１３ （10Ｒ確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第２確変状態	大当たりＡ１３ （10Ｒ通常大当たり）	0～29	0	0	通常 （第１通常）
	大当たりＢ１３ （10Ｒ時短大当たり）	30～49	100	0	第２時短 （時短）
	大当たりＣ１３ （2Ｒ時短大当たり）	50～79	300	0	第２時短 （時短）
	大当たりＤ１３ （10Ｒ確変大当たり）	80～89	0	30	第２確変
	大当たりＥ１３ （10Ｒ確変大当たり）	90～99	0	100	第２確変

【図２１１】



（ａ）

202

時短当選用テーブル2021f1

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～999）	時短カウンタ203h
第１時短	0～998	1
第２時短	999	300

（ｂ）

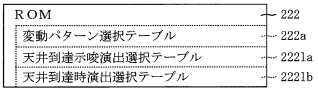
202

天井用テーブル2021f2

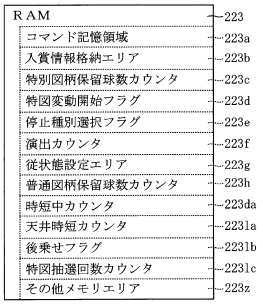
時短種別	天井到達時の遊技状態	時短カウンタ203h
第３時短	通常	100
	第１時短	300

（ｃ）

【図２１２】



（ａ）



（ｂ）

【図２１３】

222

天井到達示唆演出選択テーブル2221a

特図抽選回数カウンタ2231c	先読み結果	演出カウンタ223f（0～99）	示唆態様
0～200	大当たりＣ１３	0～79	天井示唆（強）
		80～99	－
	それ以外	0～99	－
201～460	大当たりＣ１３	0～79	天井示唆（強）
		80～99	－
	時短当選	0～19	天井示唆（強）
		20～39	天井示唆（弱）
		40～99	－
	それ以外	0～4	天井示唆（弱）
		5～99	－
461～495	大当たりＣ１３	0～19	天井示唆（強）
		20～99	－
	時短当選	0～39	天井示唆（弱）
		40～99	天井示唆（強）
	それ以外	0～49	天井示唆（弱）
		50～69	天井示唆（強）
		70～99	－
496～500	共通	0～9	－
		10～39	天井示唆（弱）
		40～99	天井示唆（強）

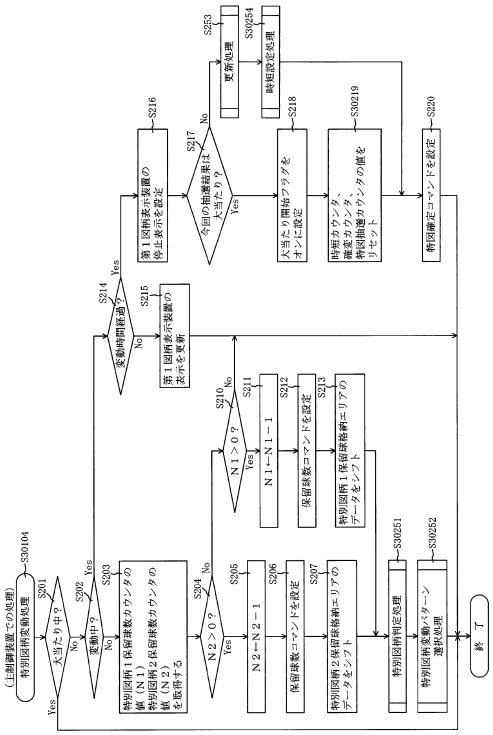
【図２１４】

222

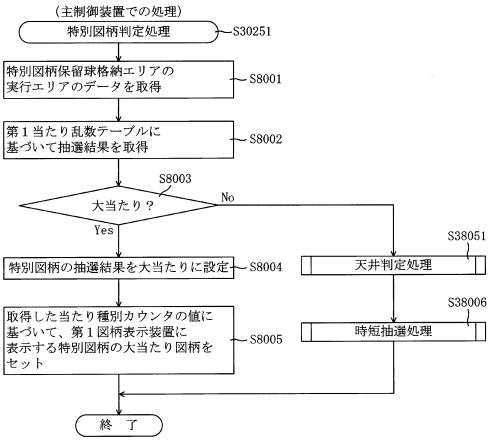
天井到達時演出選択テーブル2221b

天井特典	当否判定	演出カウンタ223f（0～99）	演出態様	天井時短カウンタ2231a	後乗せフラグ2231b
時短１００	大当たり	0～99	演出Ａ（天井未到態様）	－	オフ
	外れ	0～19	演出Ａ（天井未到態様）	1	オン
		20～99	演出Ｂ（天井到達１００）	101	オフ
時短３００	大当たり	0～99	演出Ａ（天井未到態様）	－	オフ
	外れ	0～19	演出Ａ（天井未到態様）	1	オン
		20～49	演出Ｂ（天井到達１００）	101	オン
		50～99	演出Ｃ（天井到達３００）	301	オフ

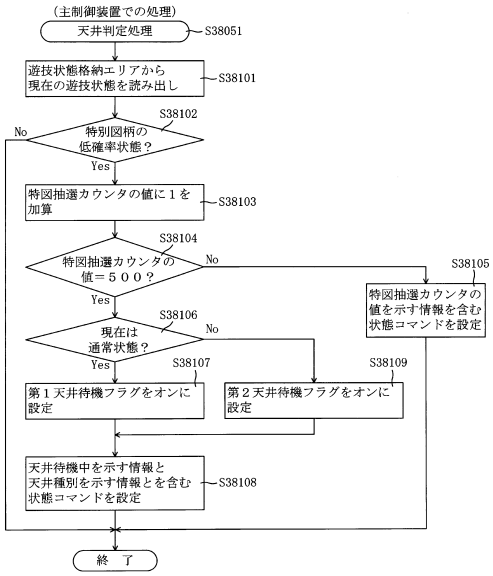
【図２１５】



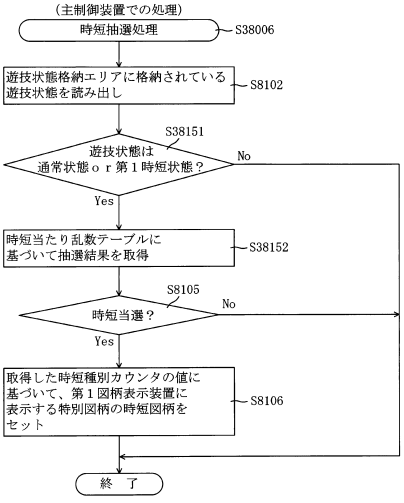
【図２１６】



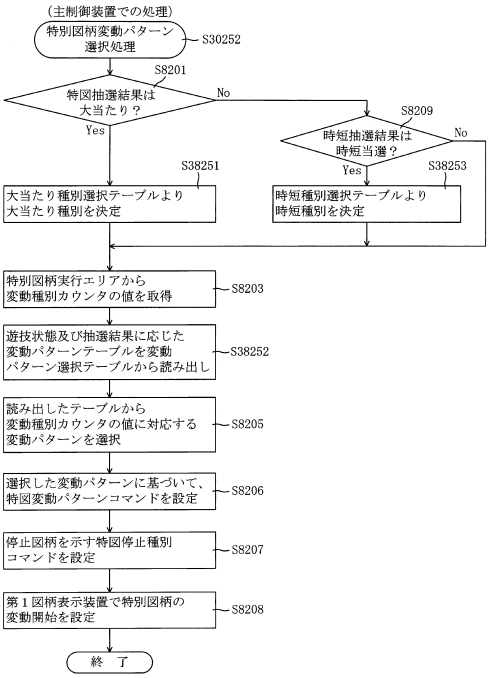
【図２１７】



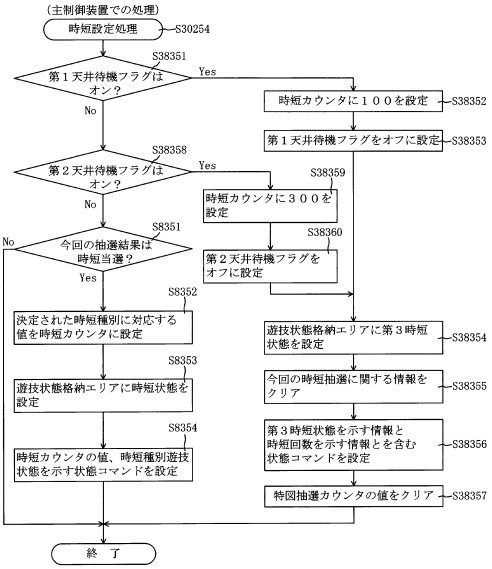
【図２１８】



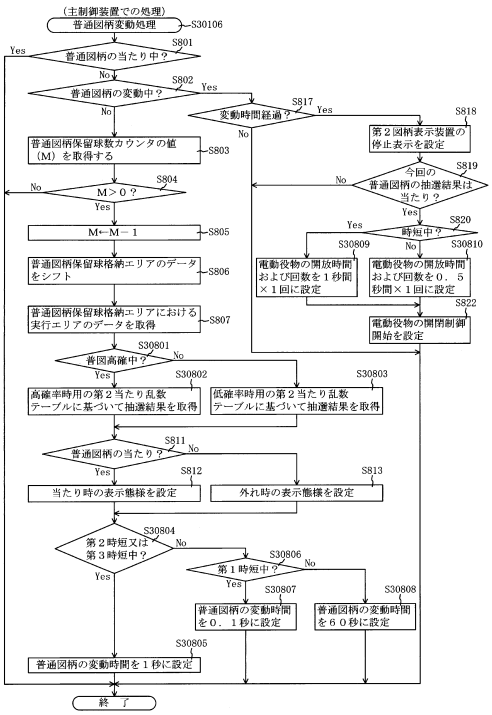
【図２１９】



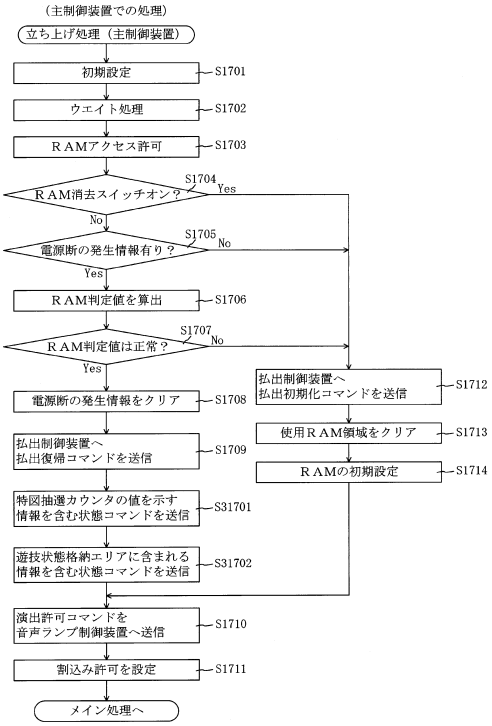
【図２２０】



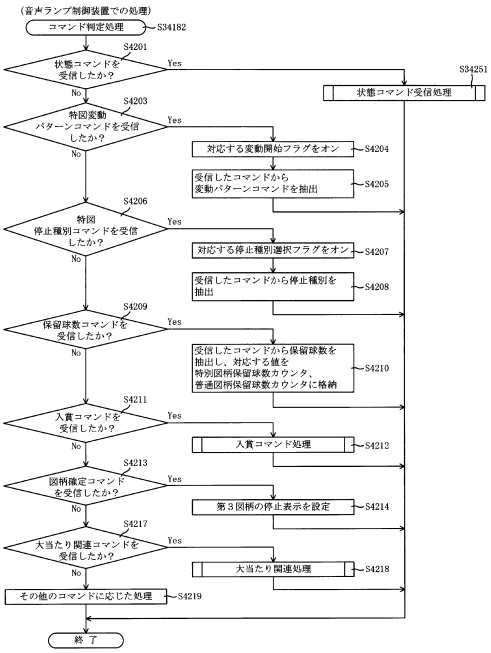
【図２２１】



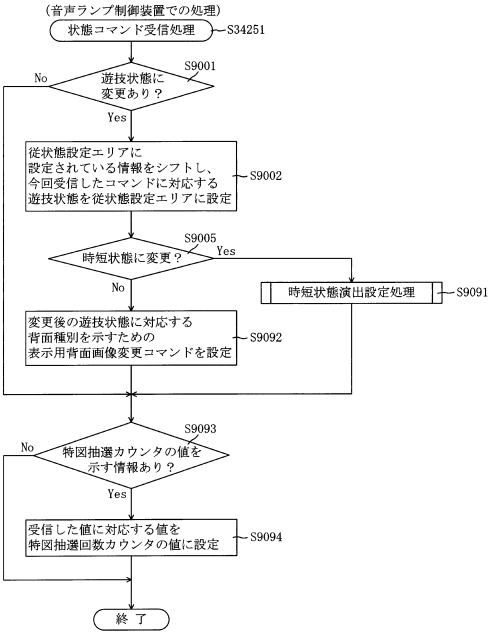
【図２２２】



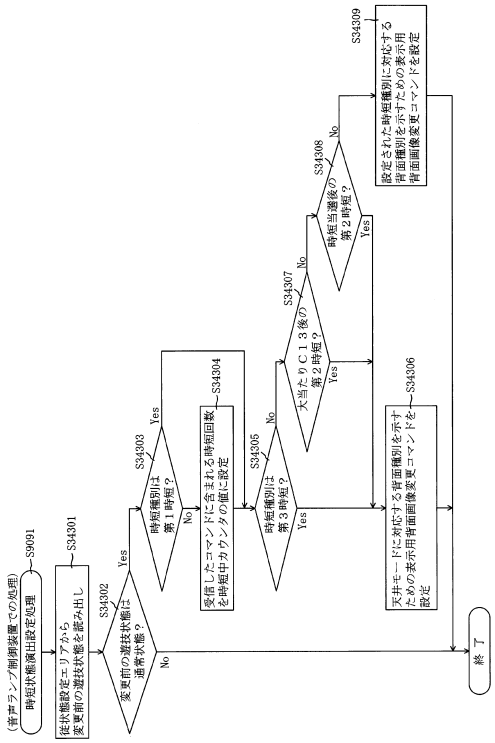
【図２２３】



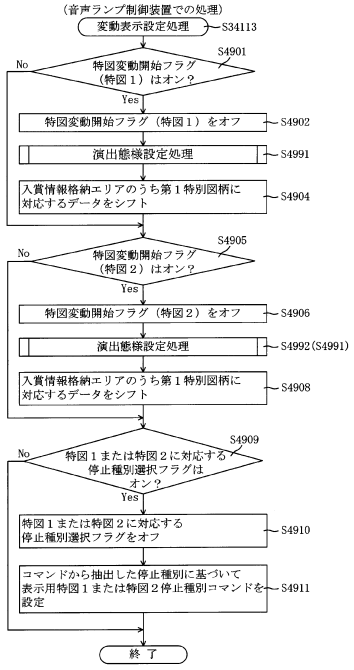
【図２２４】



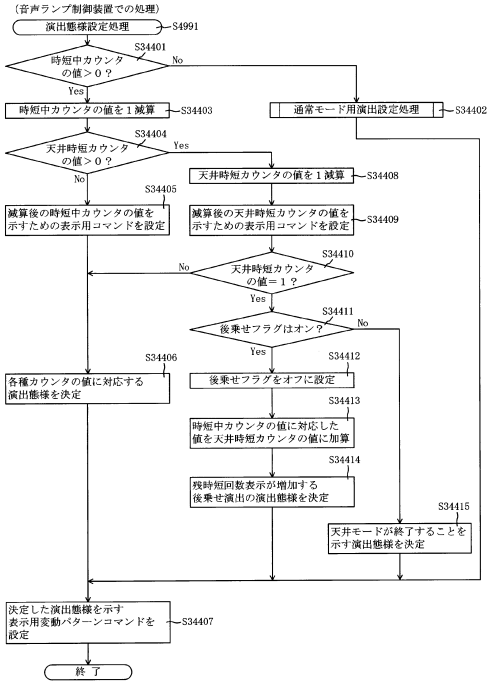
【図２２５】



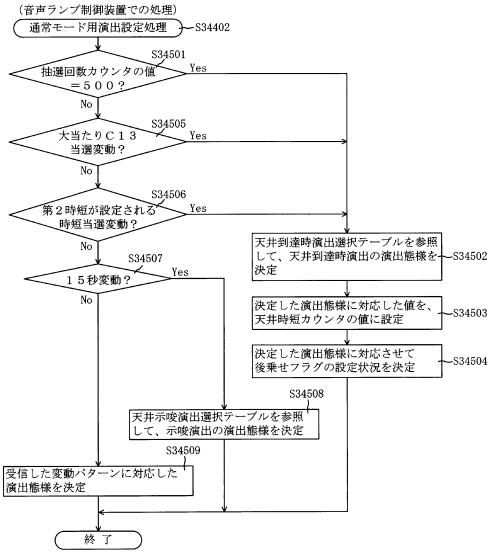
【図２２６】



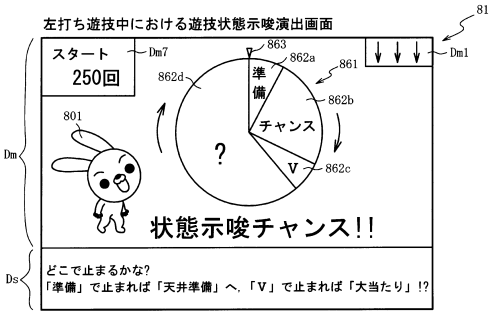
【図２２７】



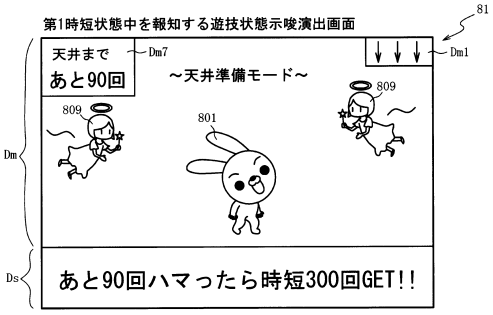
【図２２８】



【図２２９】



（ａ）



（ｂ）

【図２３０】

（ａ）

時短当たり乱数テーブル2021ae

202

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～999)
共通	通常	998,999
	それ以外	－

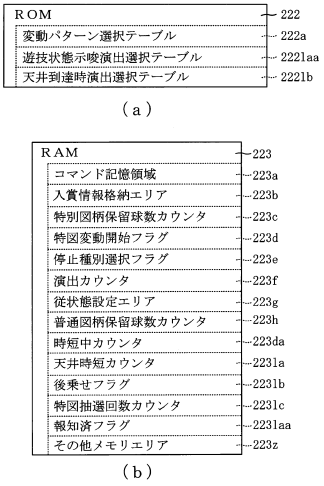
（ｂ）

時短当選用テーブル2021af1

202

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～999)	時短カウンタ203h
第１時短	0～998	1000
第２時短	999	300

【図２３１】



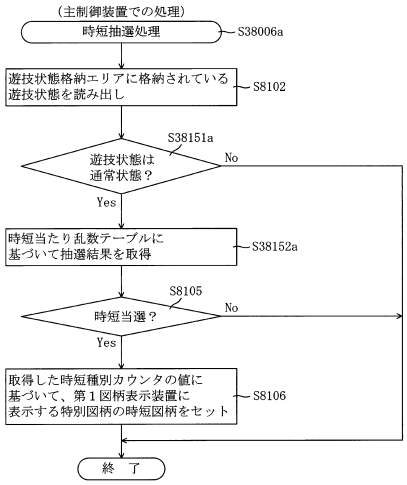
【図２３２】

222

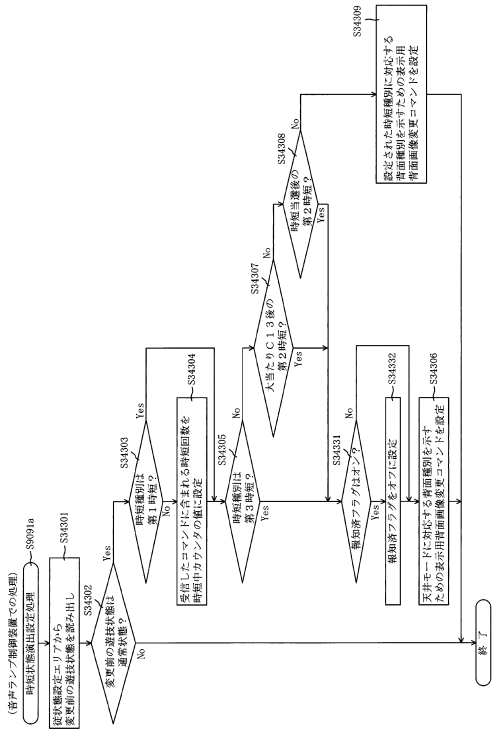
遊技状態示唆演出選択テーブル2221aa

特図抽選回数カウンタ2231c	遊技状態	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	示唆態様
1～200までの50の倍数以外	第１通常（通常）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～89	?
			90～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～49	?
			50～99	チャンス
50,100,150,200	第１通常（通常）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～39	?
			40～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～19	?
			20～99	チャンス
201～490までの50の倍数以外	第１通常（通常）	大当たり	0～89	V
			90～99	チャンス
		それ以外	0～69	?
			70～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～89	V
			90～99	チャンス
		それ以外	0～19	?
			20～99	チャンス
250，300，350，400，450	第１通常（通常）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～49	?
			50～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～49	チャンス
			50～99	準備
491～500	第１通常（通常）	大当たり	0～69	V
			70～99	チャンス
		それ以外	0～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～98	準備
			99	チャンス

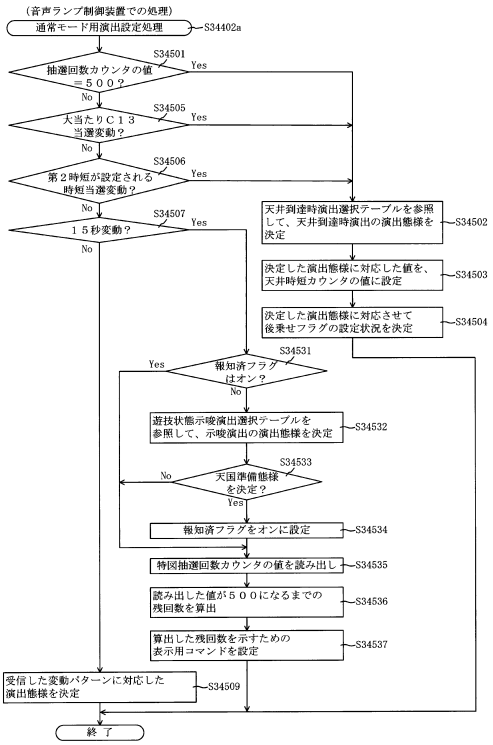
【図２３３】



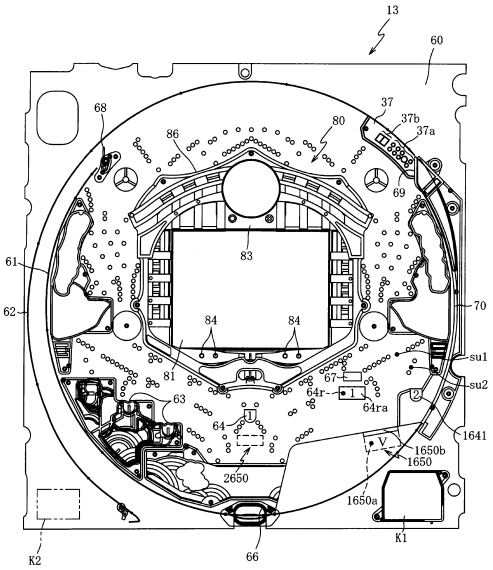
【図２３４】



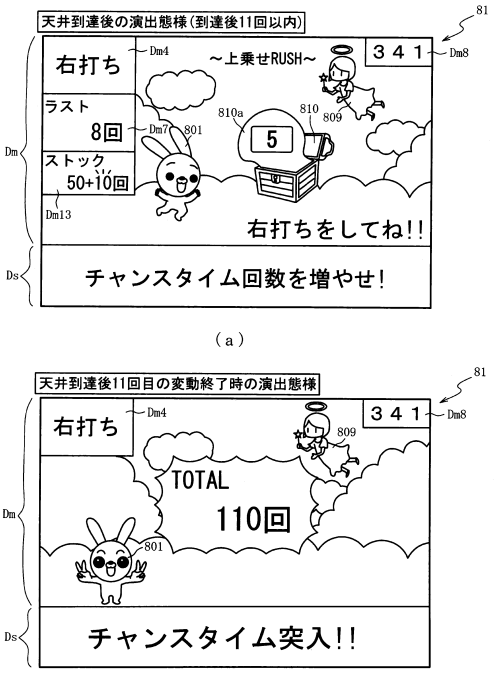
【図２３５】



【図２３６】



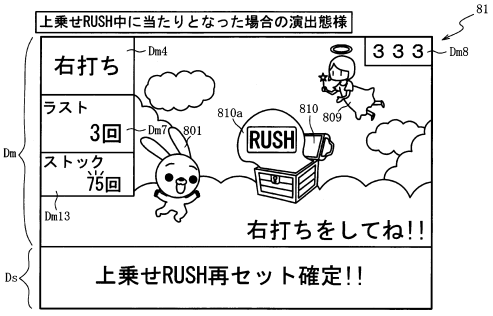
【図２３７】



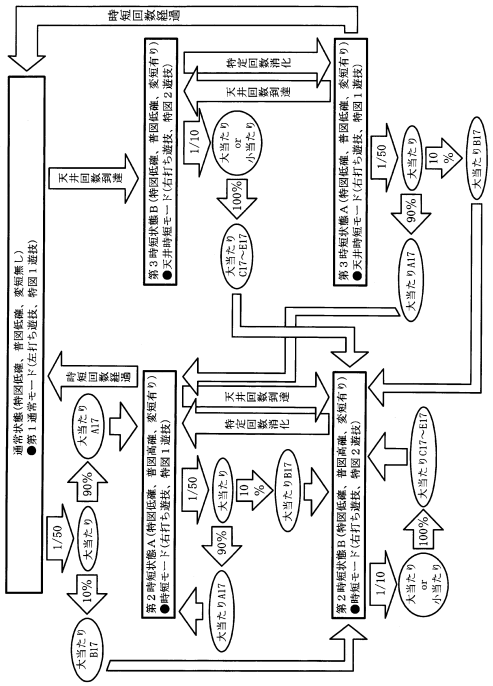
（ａ）

（ｂ）

【図２３８】



【図２３９】



【図２４０】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ka
大当たり種別選択テーブル	202qb
第２当たり乱数テーブル	202qc
変動パターンテーブル	202qd
小当たり乱数テーブル	202qe
小当たり種別選択テーブル	202qf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202qh
時短当たり種別選択テーブル	202qi
変動パターンシナリオテーブル	202qj

【図２４１】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図１変動停止フラグ	203ke
特図２変動停止フラグ	203kf
特図抽選カウンタ	203qa
大当たりフラグ	203qb
特図１小当たりフラグ	203qc
特図２小当たりフラグ	203qd
その他メモリエリア	203z

【図２４２】

大当たり種別選択テーブル	202qb
特図１大当たり用テーブル	202qb1
特図２大当たり用テーブル	202qb2

（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202qb1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h
大当たりＡ１７（5R特図１時短大当たり）	0～89	51
大当たりＢ１７（5R特図２時短大当たり）	90～99	56

（ｂ）

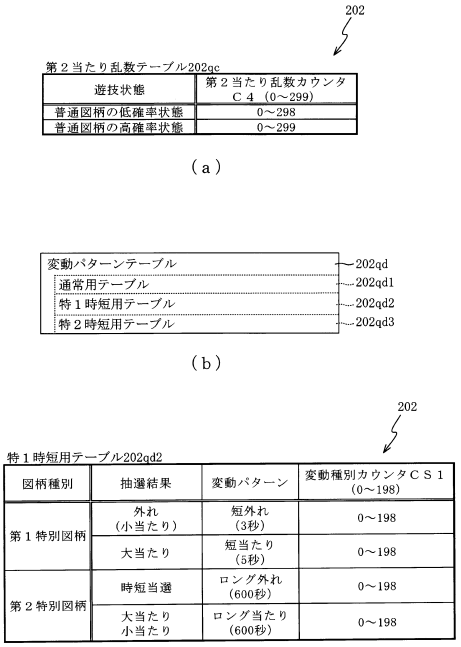
202

特図２大当たり用テーブル202qb2

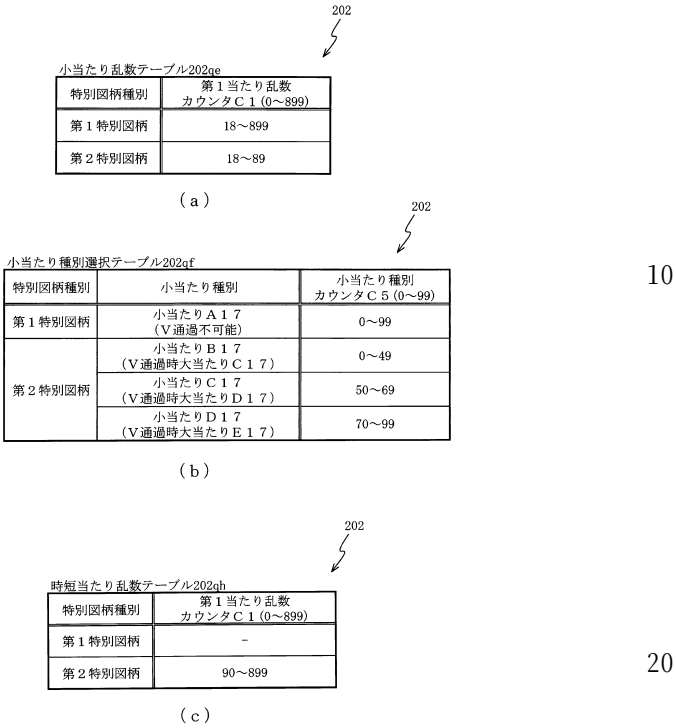
大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h
大当たりＣ１７（15R特図２時短大当たり）	0～84	86
大当たりＤ１７（8R特図２時短大当たり）	85～89	86
大当たりＥ１７（4R特図２時短大当たり）	90～99	86

（ｃ）

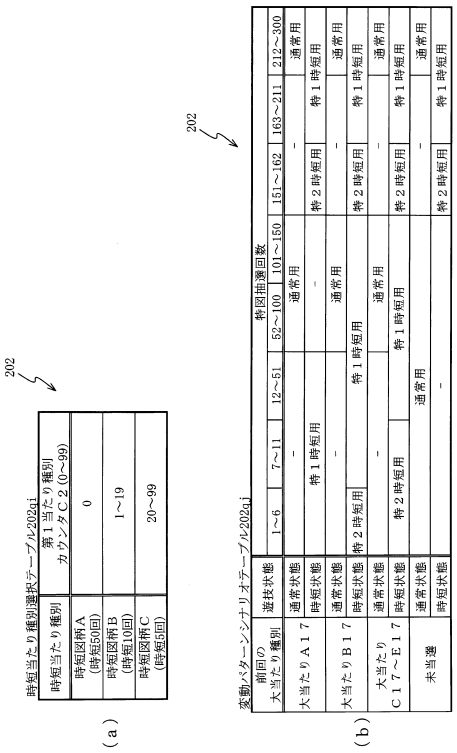
【図２４３】



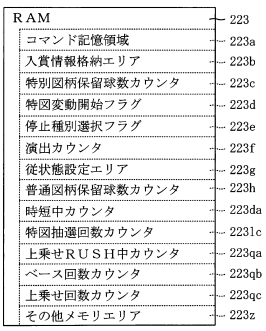
【図２４４】



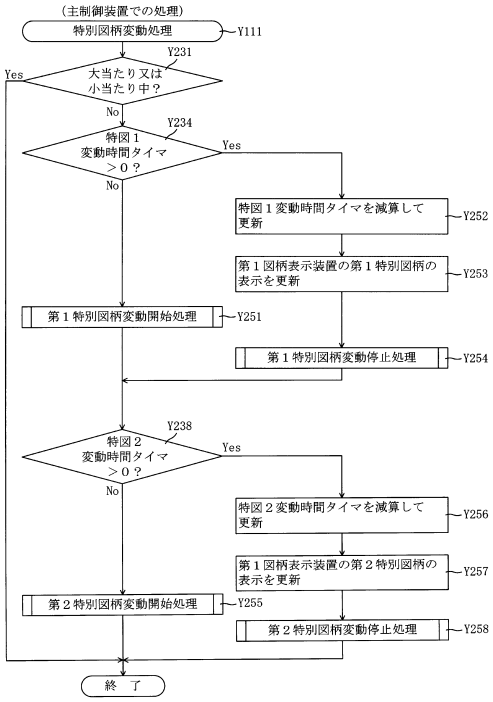
【図２４５】



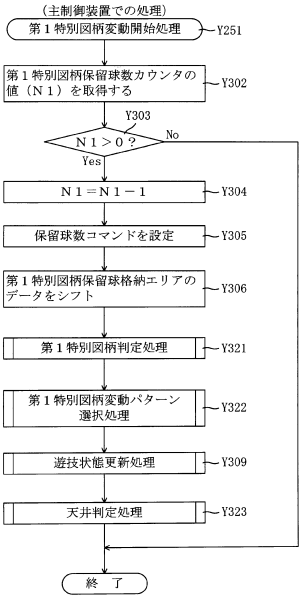
【図２４６】



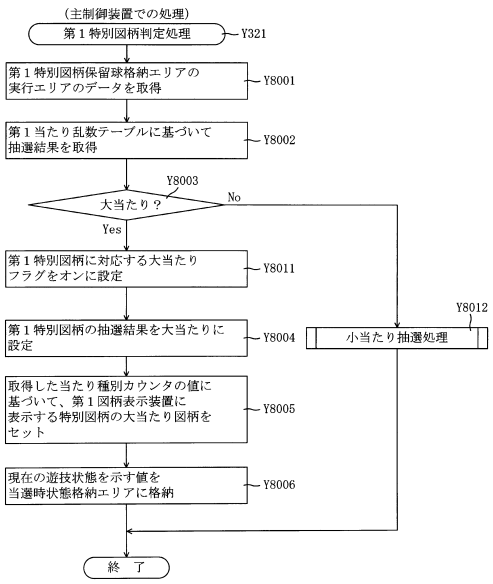
【図２４７】



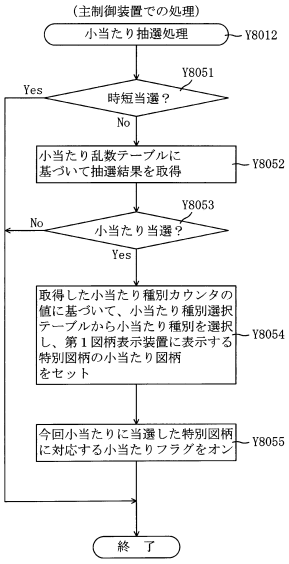
【図２４８】



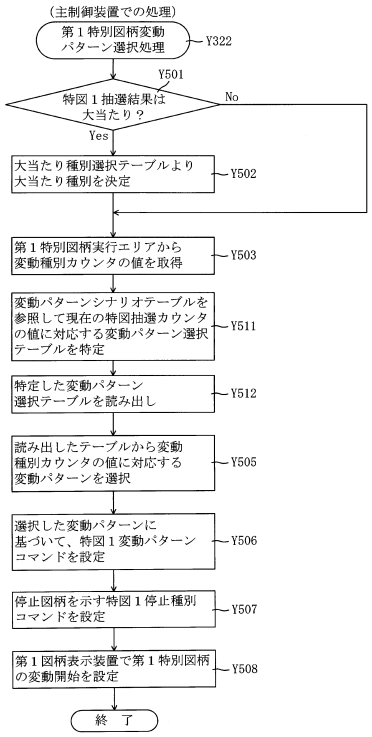
【図２４９】



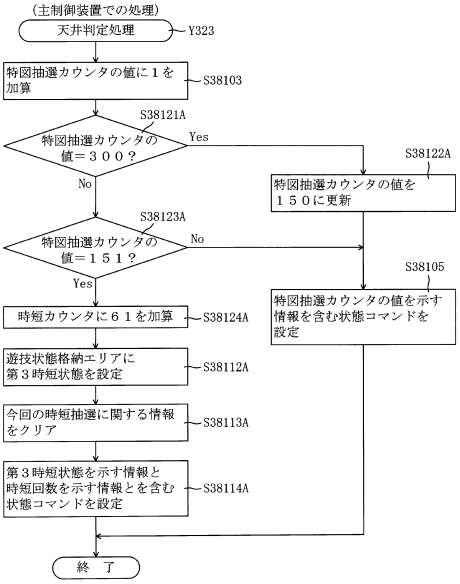
【図２５０】



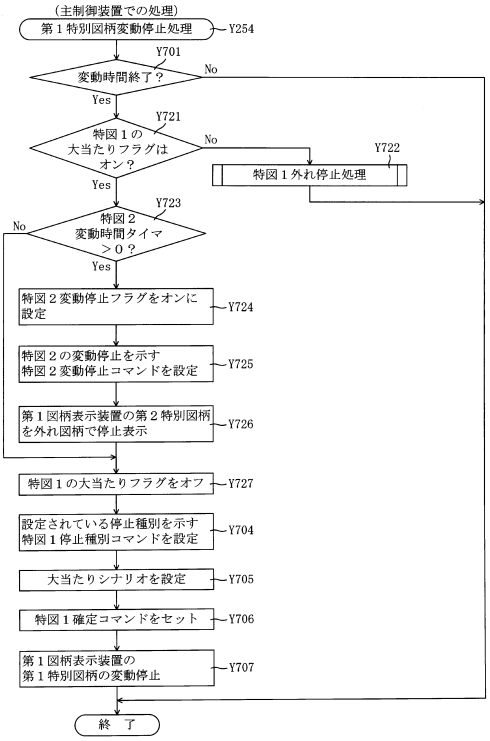
【図２５１】



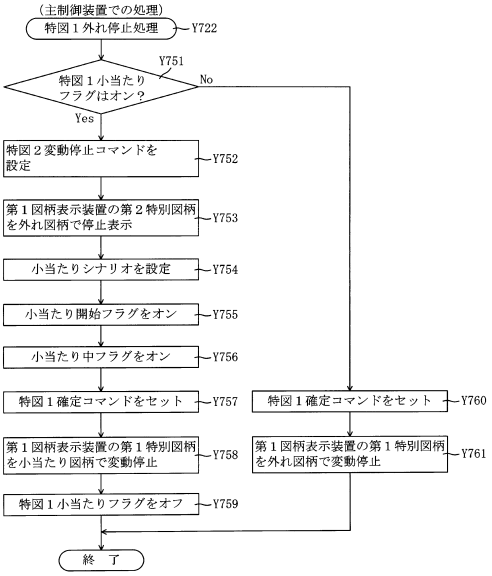
【図２５２】



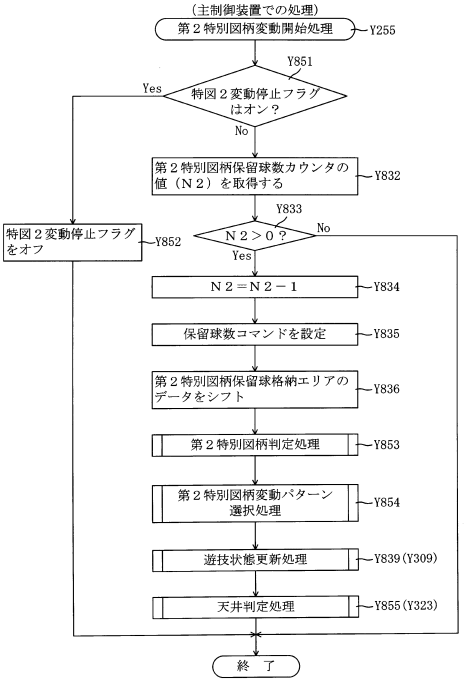
【図２５３】



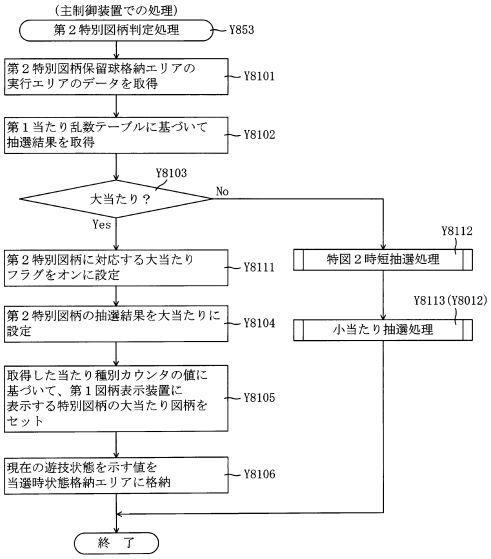
【図２５４】



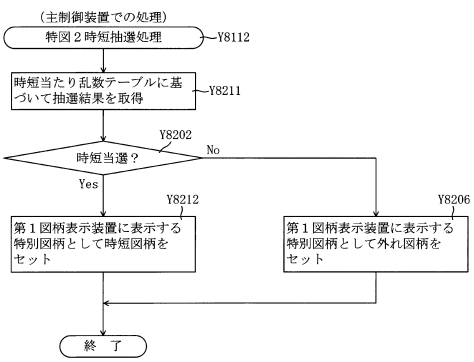
【図２５５】



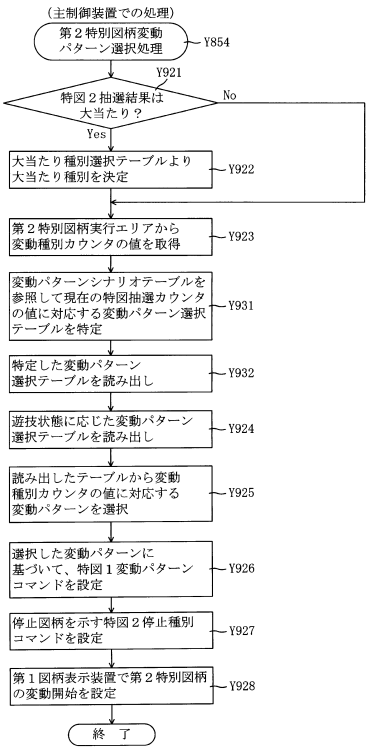
【図２５６】



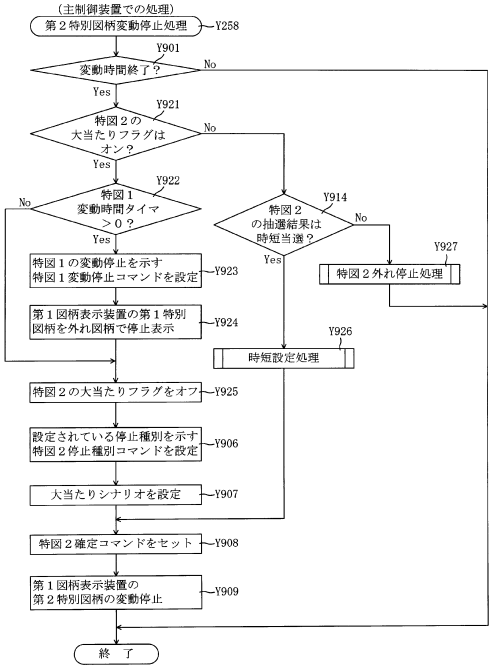
【図２５７】



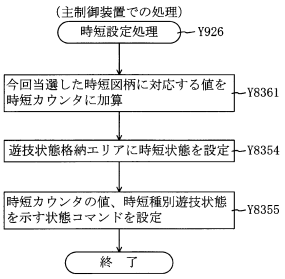
【図２５８】



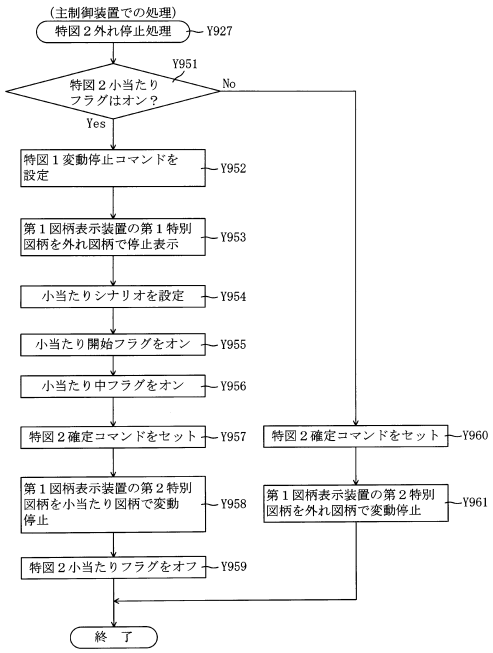
【図２５９】



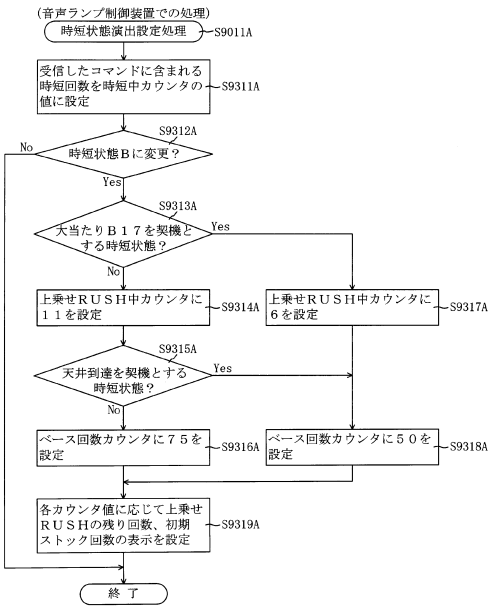
【図２６０】



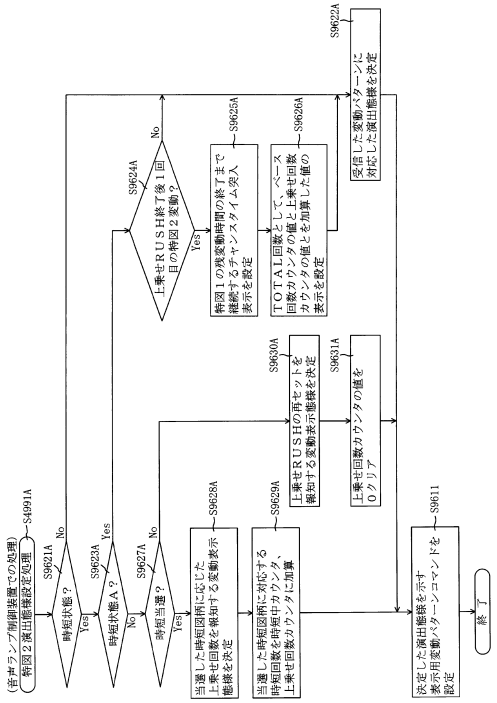
【図２６１】



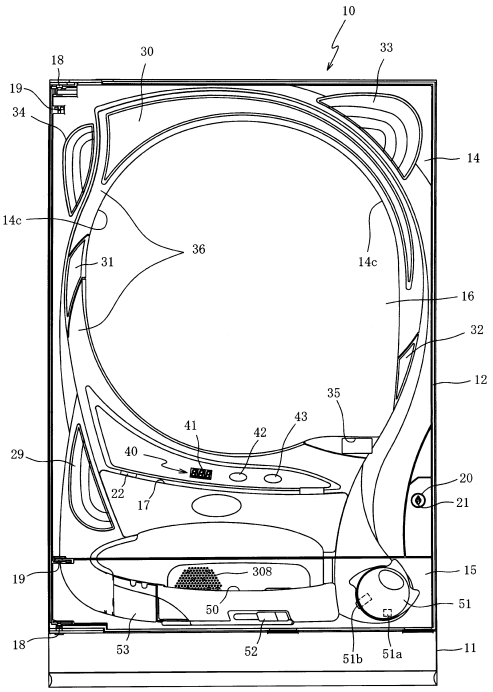
【図２６２】



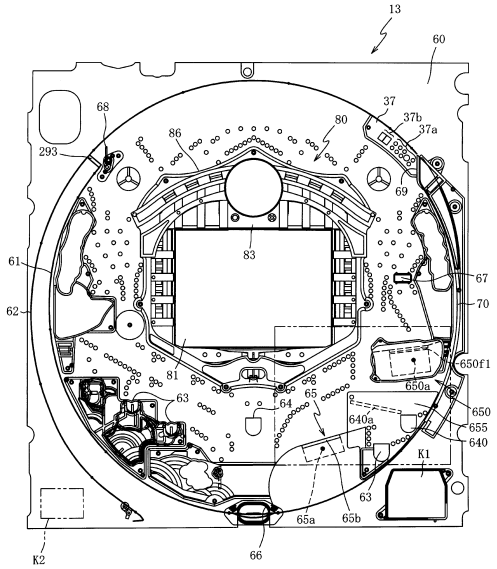
【図２６３】



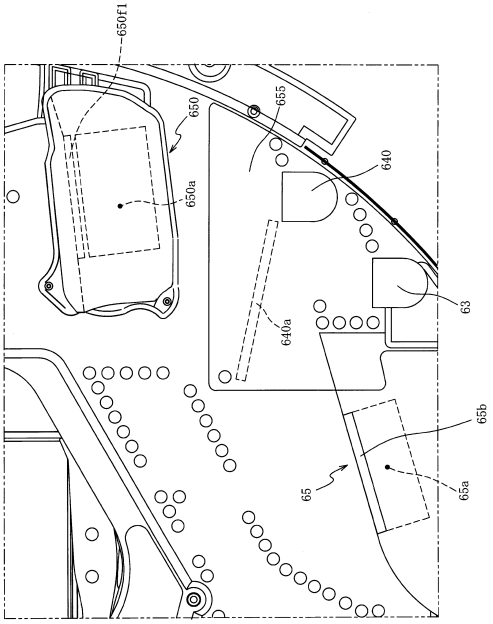
【図２６４】



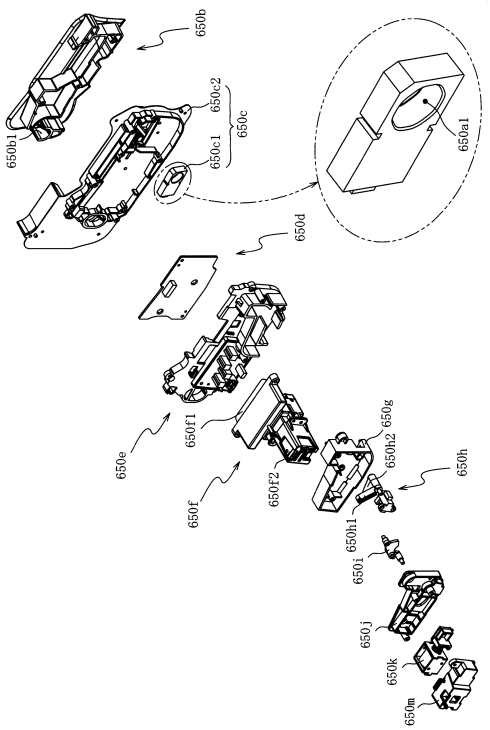
【図２６５】



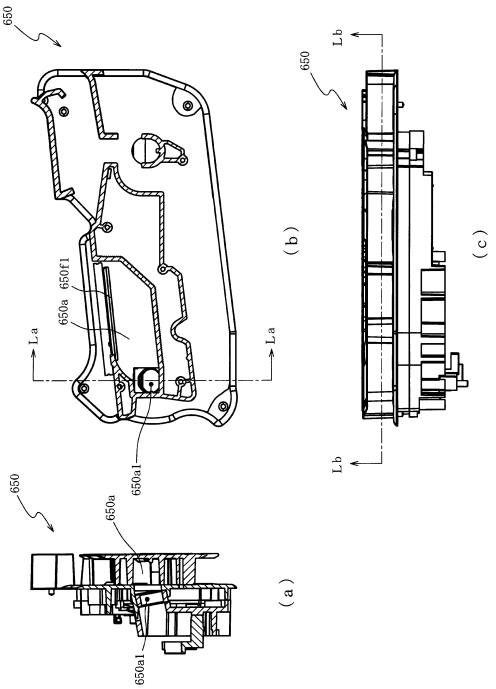
【図２６６】



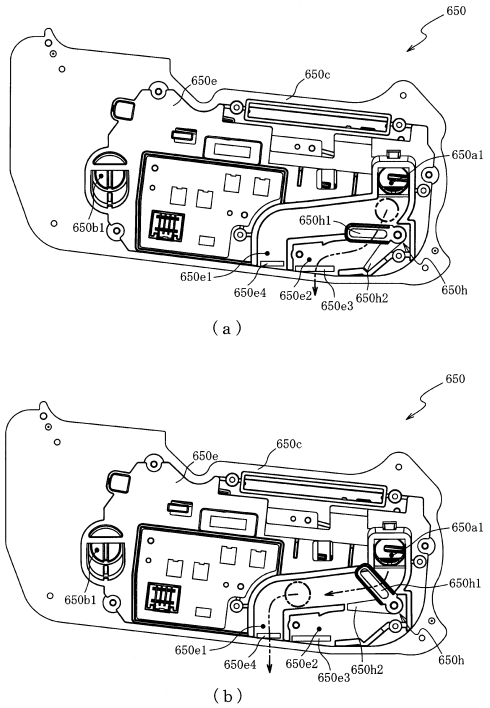
【図２６７】



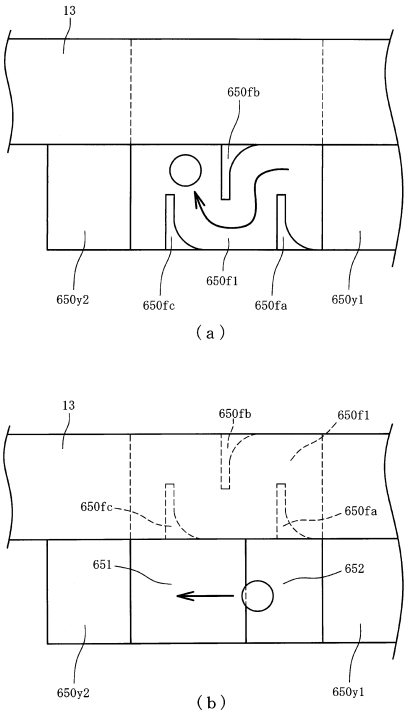
【図２６８】



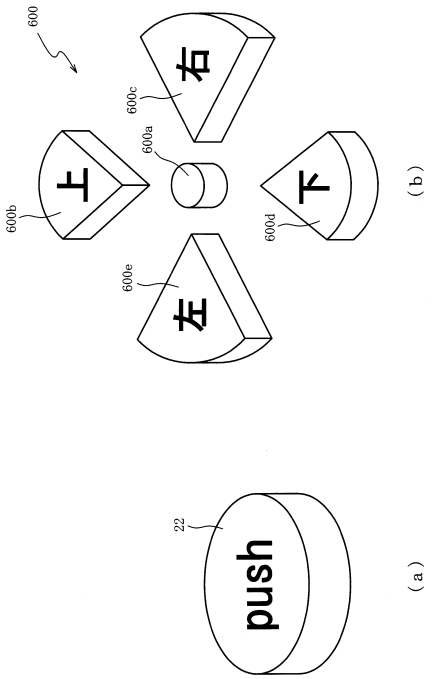
【図２６９】



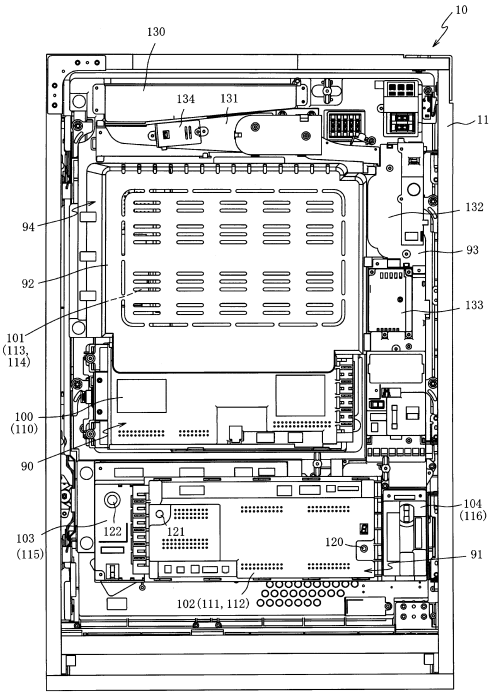
【図２７０】



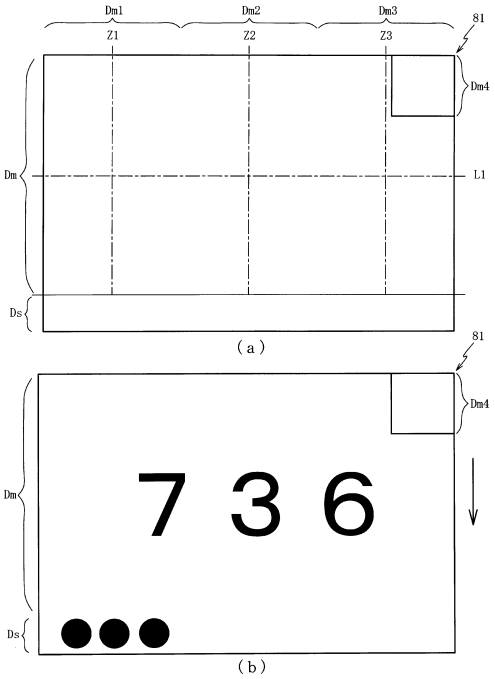
【図２７１】



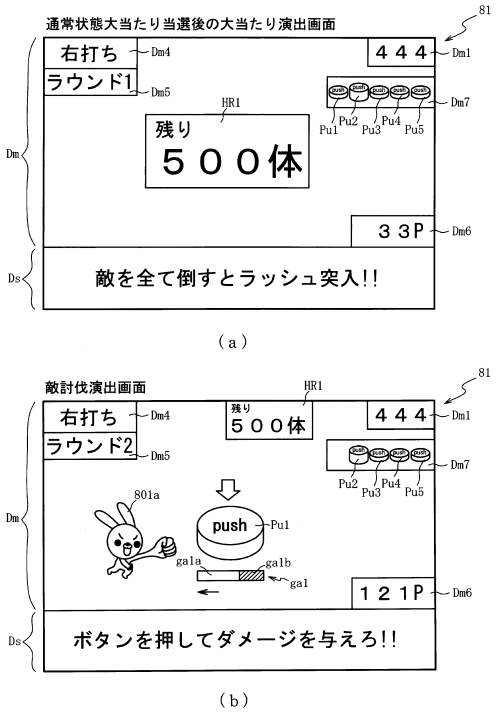
【図２７２】



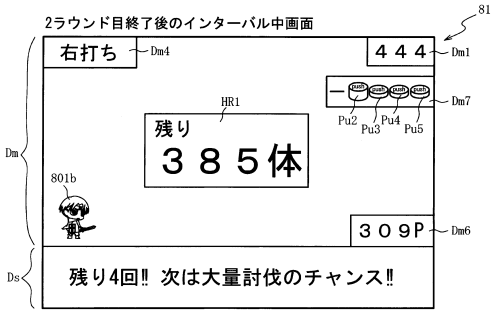
【図２７３】



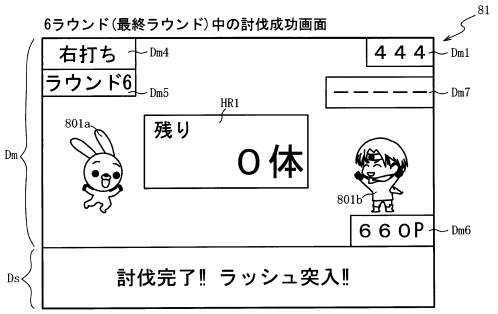
【図２７４】



【図２７５】

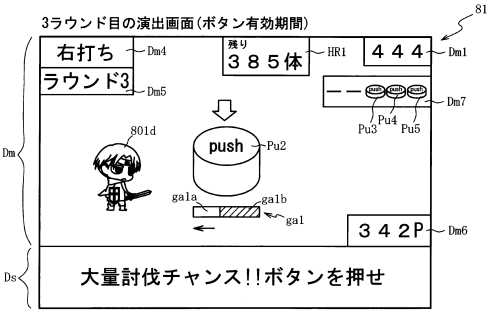


（ａ）

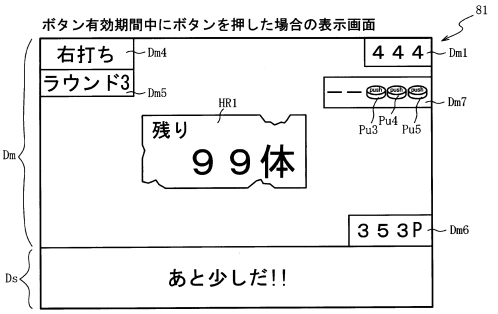


（ｂ）

【図２７６】

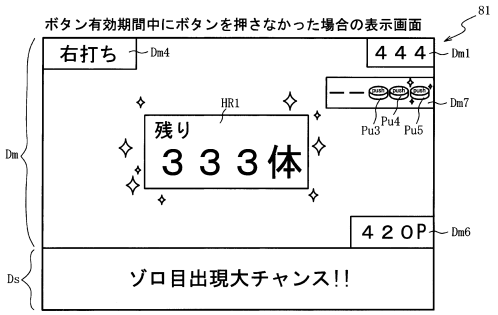


（ａ）

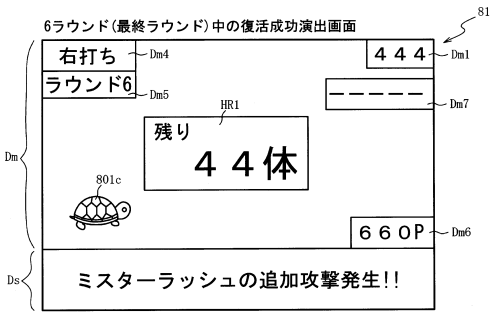


（ｂ）

【図２７７】

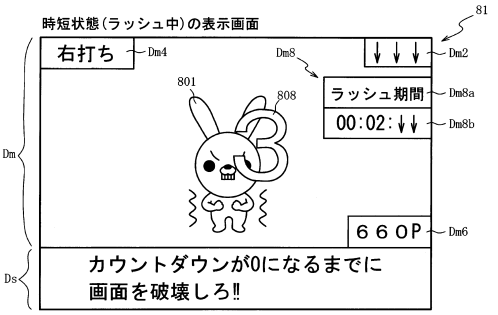


（ａ）

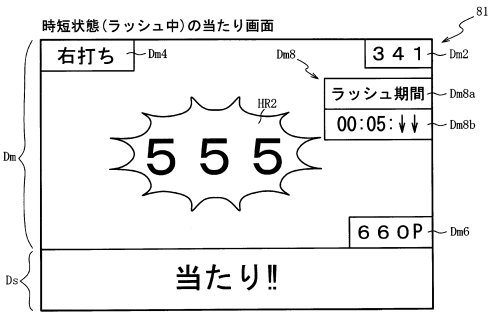


（ｂ）

【図２７８】

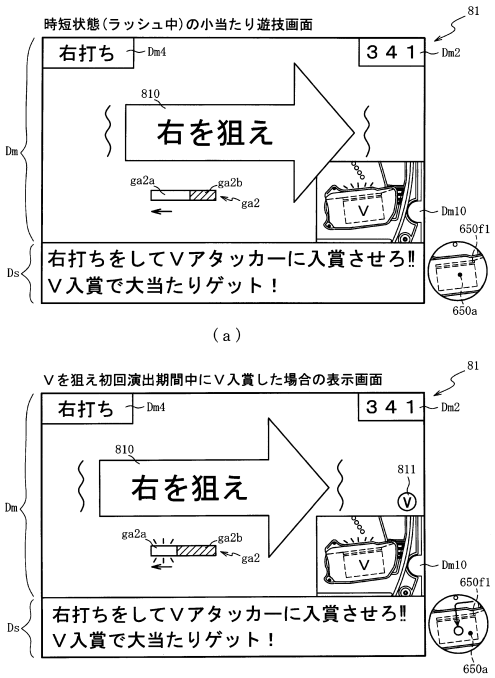


（ａ）

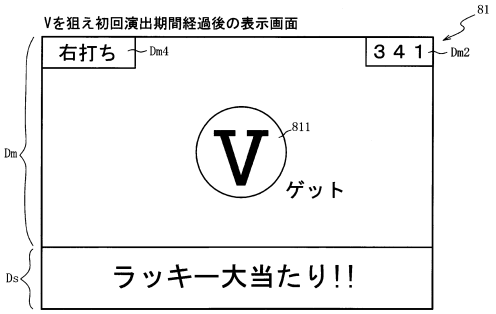


（ｂ）

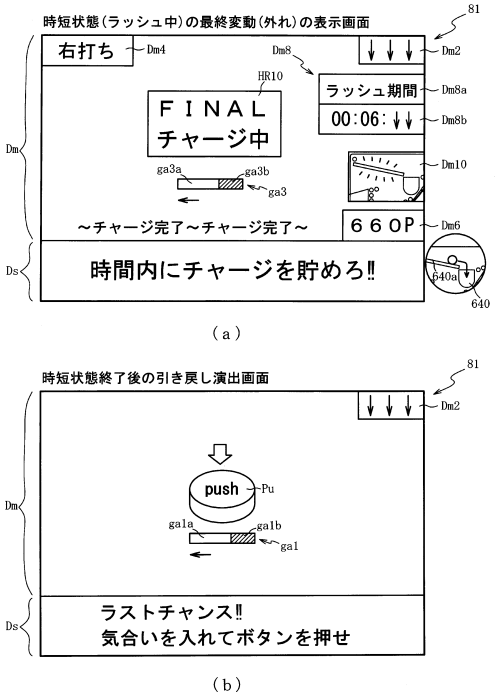
【図２７９】



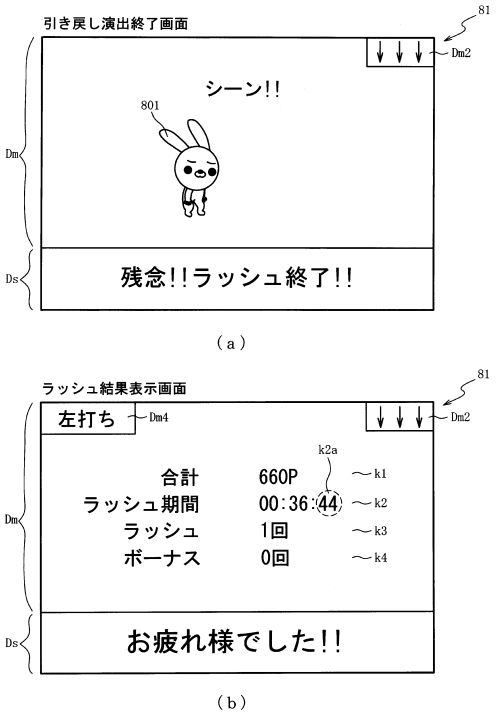
【図２８０】



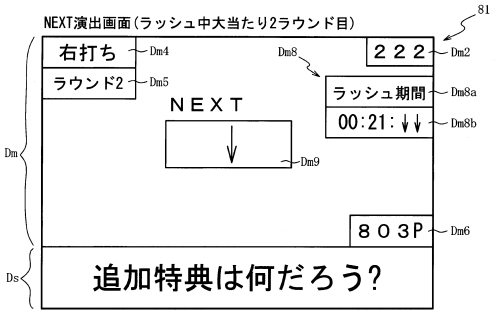
【図２８１】



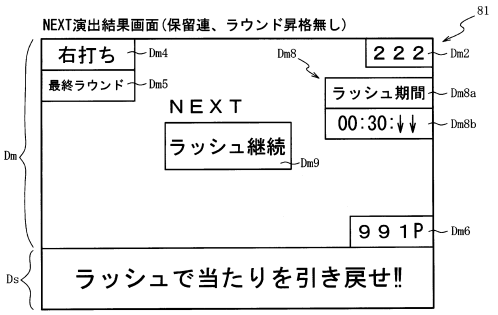
【図２８２】



【図２８３】

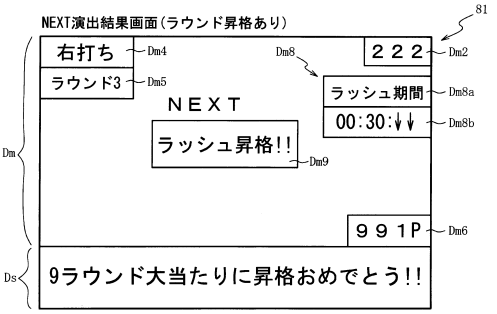


（ａ）

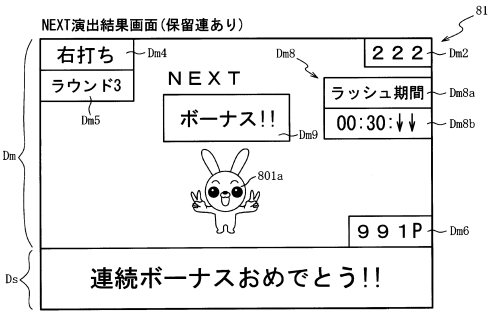


（ｂ）

【図２８４】

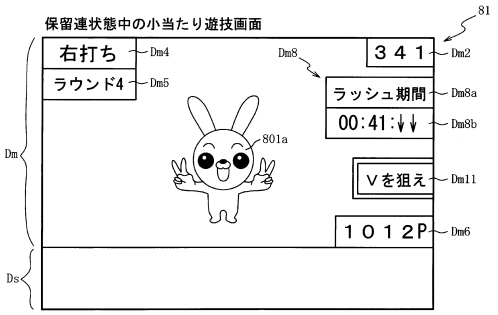


（ａ）

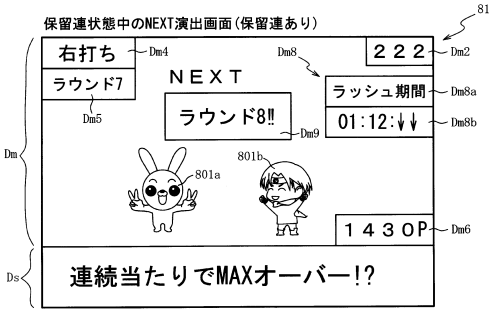


（ｂ）

【図２８５】

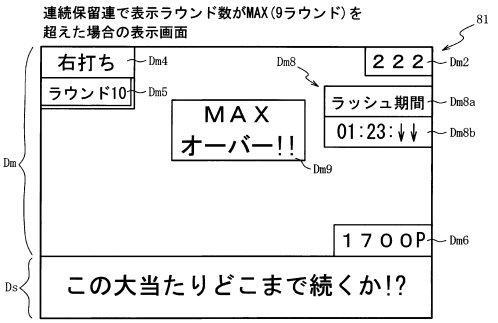


（ａ）

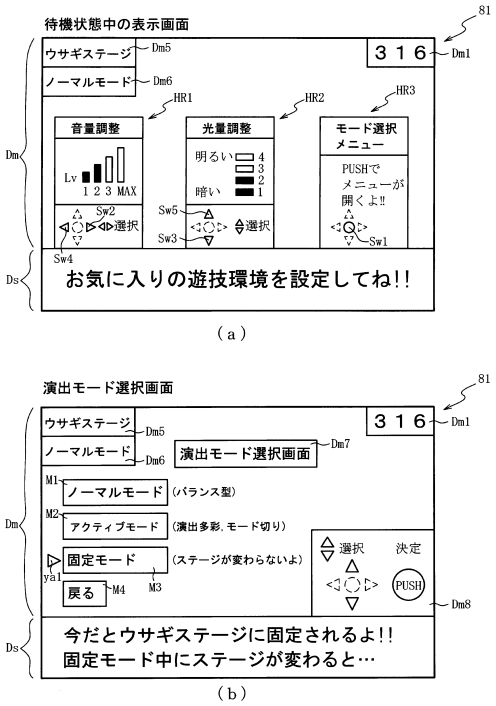


（ｂ）

【図２８６】



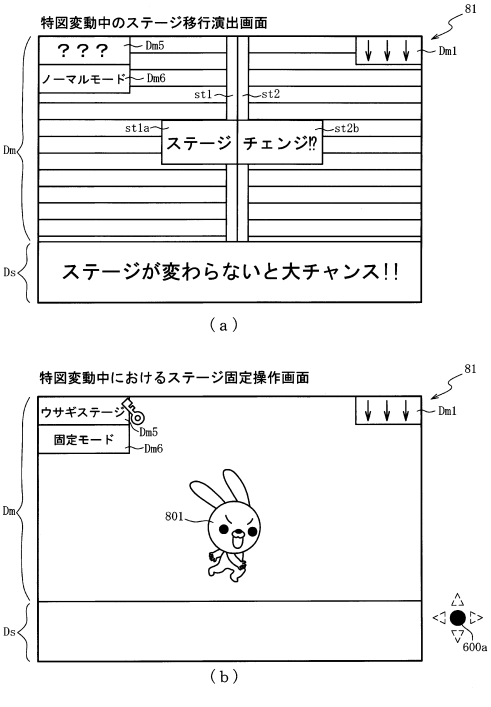
【図２８７】



（ａ）

（ｂ）

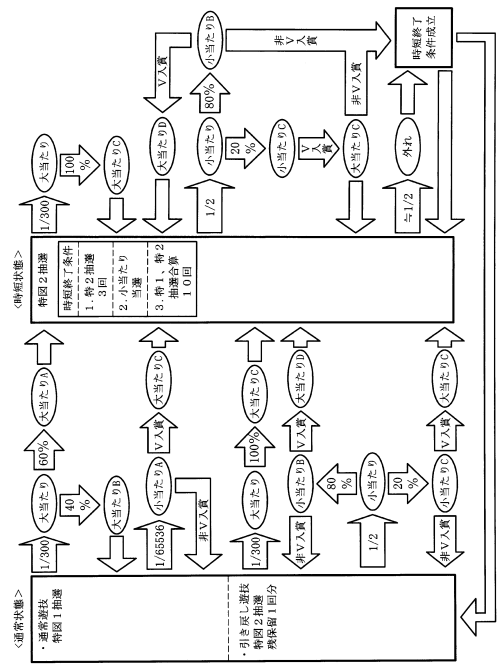
【図２８８】



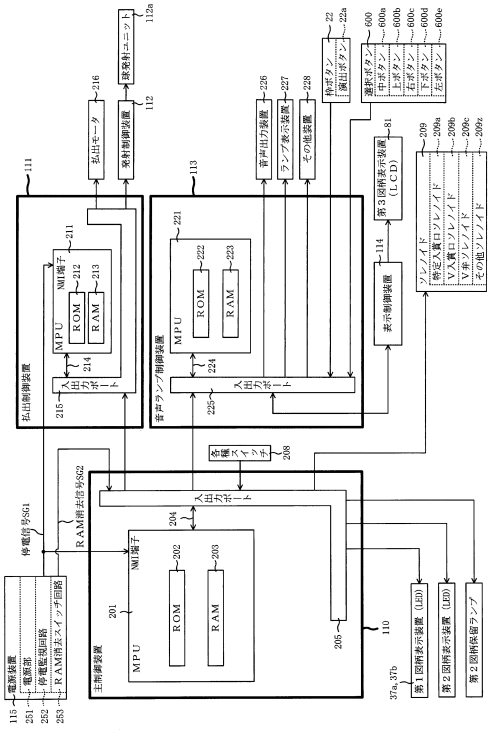
（ａ）

（ｂ）

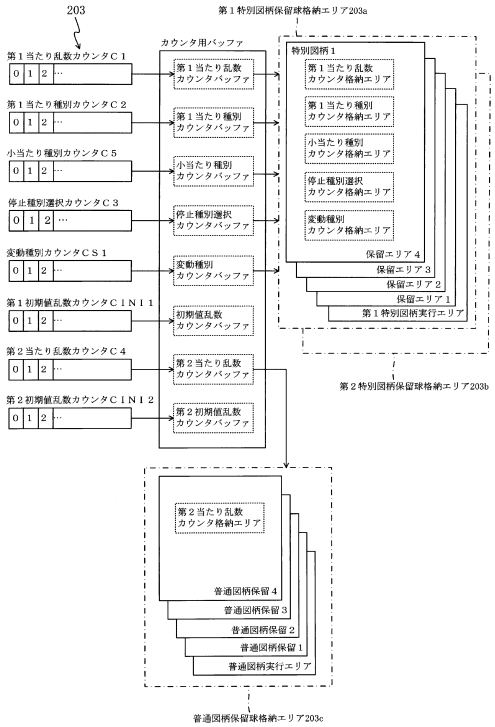
【図２８９】



【図２９０】



【図２９１】



【図２９２】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202e
小当たり種別選択テーブル	202f
開放シナリオテーブル	202g
変動パターンシナリオテーブル	202h

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z

【図２９３】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202a
特別図柄１乱数テーブル	202a1
特別図柄２乱数テーブル	202a2

（ｂ）

特別図柄１乱数テーブル202a1　202

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	65535

（ｃ）

特別図柄２乱数テーブル202a2　202

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	32768～65535

【図２９４】

大当たり種別選択テーブル202b　202

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ（6Ｒ時短3回大当たり）	0～59
	大当たりＢ（6Ｒ時短無し大当たり）	60～99
特図２	大当たりＣ（9Ｒ時短3回大当たり）	0～99

（ａ）

時短付与テーブル202e　202

大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t
大当たりＡ（6Ｒ）	10	1	3
大当たりＢ（6Ｒ）	－	－	－
大当たりＣ（9Ｒ）	10	1	3
大当たりＤ（3Ｒ）	10	1	3

（ｂ）

【図２９５】

202

小当たり種別選択テーブル202f

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値 ＣＳ５(0～99)
特図１	小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＣ）	0～99
特図２	小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＤ）	0～79
	小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＣ）	80～99

【図２９６】

変動パターン選択テーブル 202d
- 通常用変動パターンテーブル 202d1
- 時短用変動パターンテーブル 202d2
- 特殊時短用変動パターンテーブル 202d3
- 時短最終変動パターンテーブル 202d4

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202d1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0～198
特図２	外れ	外れ(20秒)	0～198
	大当たり小当たり	当たり(20秒)	0～198

（ｂ）

【図２９７】

202

時短用変動パターンテーブル202d2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
	大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198
特図２	外れ	短外れ（1秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
	大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

（ａ）

202

特殊時短用変動パターンテーブル202d3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	外れ(20秒)	0～198
	大当たり	当たり(20秒)	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198

（ｂ）

202

時短最終変動パターンテーブル202d4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図２	外れ	外れ（30秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～99
		小当たり(20秒)	100～198
	大当たり	大当たり（20秒）	0～198

（ｃ）

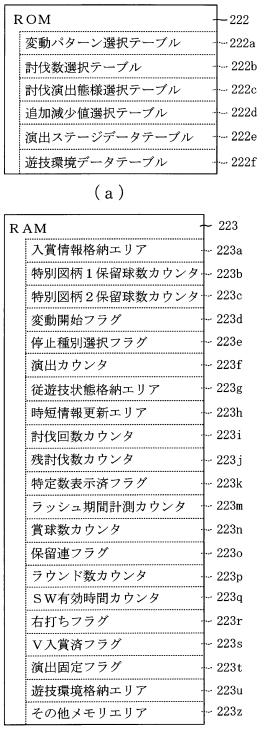
【図２９８】

202

変動パターンシナリオテーブル202h

大当たり終了後の遊技状態	大当たり遊技終了後の変動回数	合算変動	変動パターン
時短状態	１～１０回	特図１変動	１～４回	時短用
			５～１０回	時短用
		特図２変動	１，２回	時短用
			３回	特殊時短用
	１１回～	特図１変動		通常用
	１１回～	特図２変動		通常用
通常状態	４回～	特図１変動		時短最終変動用
		特図２変動		通常用

【図２９９】



【図３００】

討伐数選択テーブル222b

大当たり種別	第１演出カウンタ223f1（0～99）	討伐数
時短大当たり・大当たりＡ・大当たりＣ	0～44	1000
	45～89	777
	90～99	500
通常大当たり・大当たりＢ	0～79	1000
	80～99	500

（ａ）

討伐演出態様選択テーブル222c

大当たり種別	討伐数	第２演出カウンタ223f2（0～99）	討伐演出シナリオ						
			シナリオ種別	攻撃１回目	攻撃２回目	攻撃３回目	攻撃４回目	攻撃５回目	最終
時短大当たり・大当たりＡ・大当たりＣ	1000	0～49	1	700	500	300	100	0	0
		50～79	2	500	400	300	100	0	
		80～99	3	500	400	300	100	1	
	777	0～99	4	555	333	111	0	0	
	500	0～49	5	385	220	100	50	0	
		50～79	6	100	50	20	10	0	
		80～99	7	100	50	20	10	1	
通常大当たり・大当たりＢ	1000	0～59	8	700	500	300	100	1	1
		60～89	9	500	400	300	100	1	
		90～99	10	500	400	350	200	1	
	500	0～59	11	385	220	100	50	1	
		60～79	12	385	200	80	50	1	
		80～99	13	100	50	20	10	1	

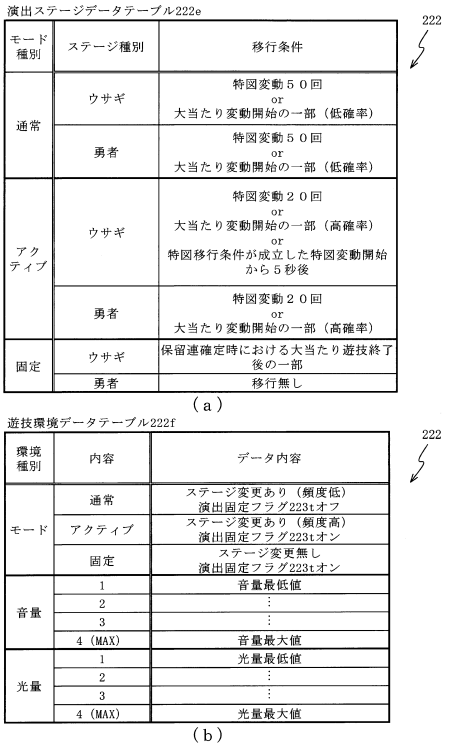
（ｂ）

【図３０１】

追加減少値選択テーブル222d

シナリオ種別	差分数	特定数の有無	第１演出カウンタ223f1（0～99）	追加減少値
１，８	４０１以上	有り	0～99	特定数まで減少
		無し	0～99	決定値まで減少
	４００～１０１	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-50
		無し	0～49	現状-50
			50～99	決定値まで減少
	１００以下	有り	0～29	特定数まで減少
			30～99	決定値まで減少
		無し	0～29	決定値＋10
			30～99	決定値まで減少
２，３，９，１０	５１以上	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-20
		無し	0～49	現状-20
			50～99	決定値まで減少
	５０以下	有り	0～29	特定数まで減少
			30～99	決定値まで減少
		無し	0～29	決定値＋10
			30～99	決定値まで減少
５，１１，１２	２１以上	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-5
		無し	0～49	現状-5
			50～99	決定値まで減少
	２０以下	有り	0～99	決定値まで減少
		無し	0～99	決定値まで減少
６，７，１３	－	有り	0～99	特定数まで減少
		無し	0～19	減少無し
			20～99	決定値まで減少
４	－	－	0～99	決定値まで減少

【図３０２】


演出ステージデータテーブル222e

モード種別	ステージ種別	移行条件
通常	ウサギ	特図変動５０回 or 大当たり変動開始の一部（低確率）
	勇者	特図変動５０回 or 大当たり変動開始の一部（低確率）
アクティブ	ウサギ	特図変動２０回 or 大当たり変動開始の一部（高確率） or 特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後
	勇者	特図変動２０回 or 大当たり変動開始の一部（高確率）
固定	ウサギ	保留連確定時における大当たり遊技終了後の一部
	勇者	移行無し

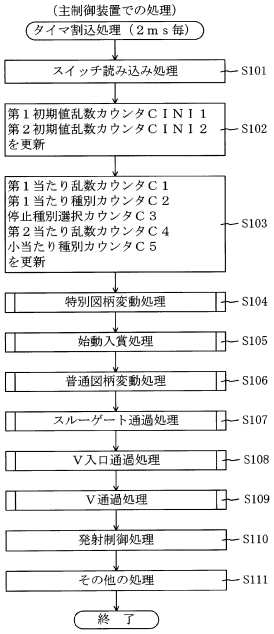
（ａ）

遊技環境データテーブル222f

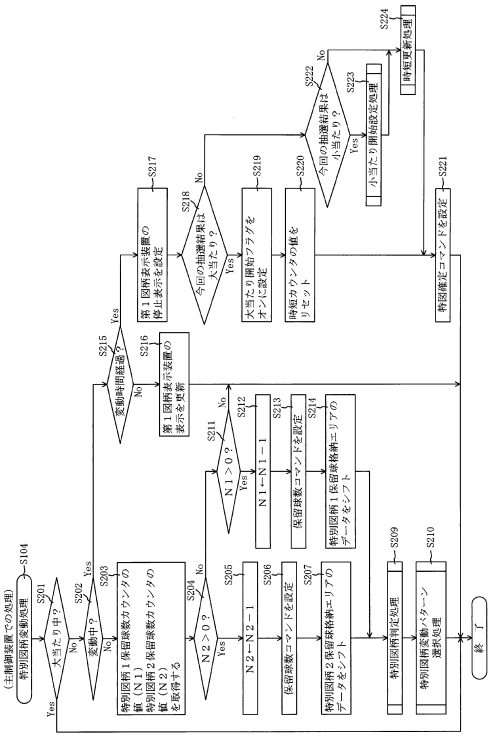
環境種別	内容	データ内容
モード	通常	ステージ変更あり（頻度低）演出固定フラグ223tオフ
	アクティブ	ステージ変更あり（頻度高）演出固定フラグ223tオン
	固定	ステージ変更無し 演出固定フラグ223tオン
音量	1	音量最低値
	2	⋮
	3	⋮
	4（MAX）	音量最大値
光量	1	光量最低値
	2	⋮
	3	⋮
	4（MAX）	光量最大値

（ｂ）

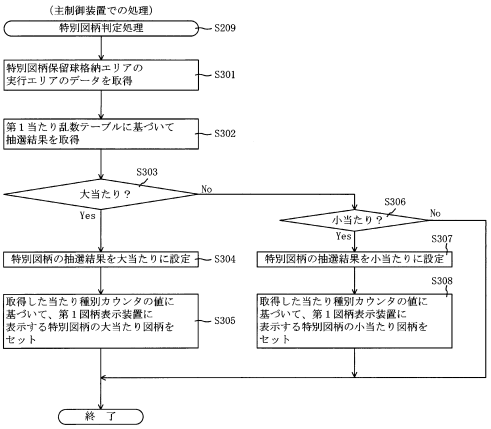
【図３０３】



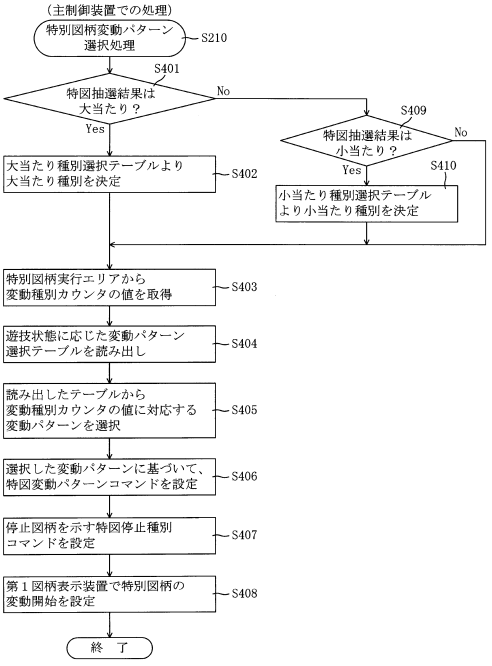
【図３０４】



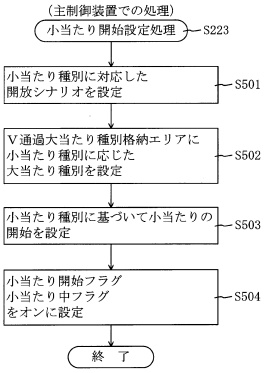
【図３０５】



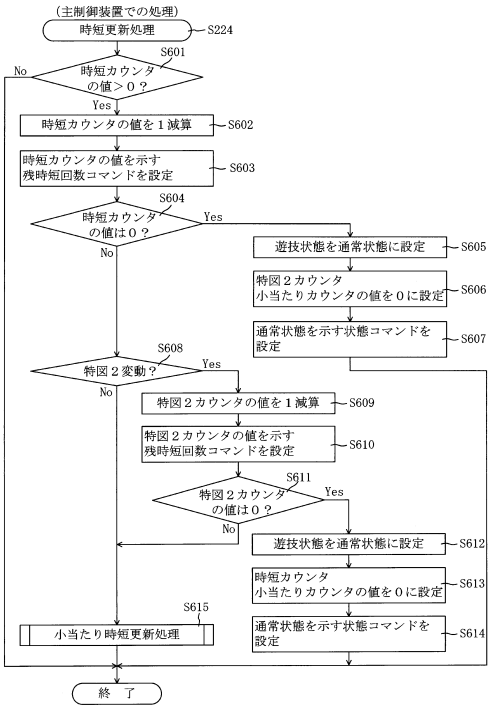
【図３０６】



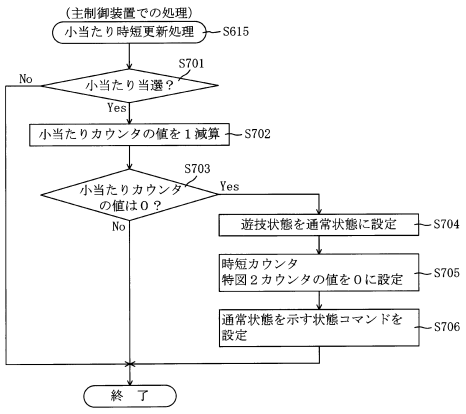
【図３０７】



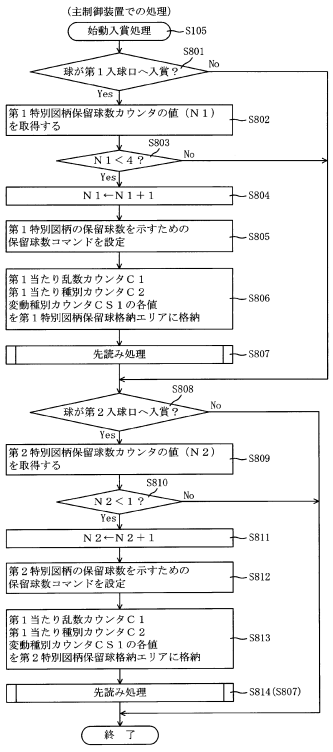
【図３０８】



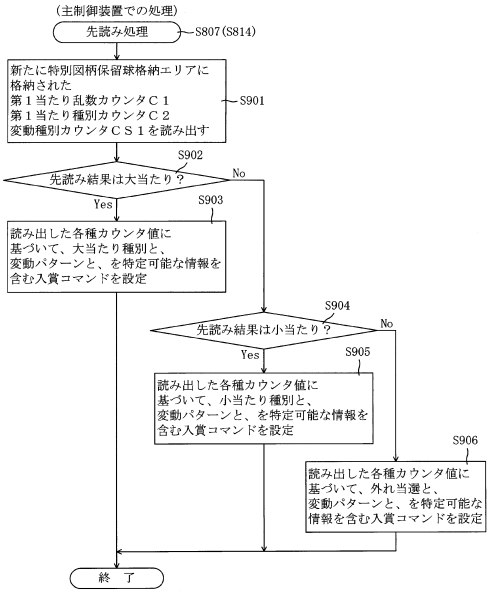
【図３０９】



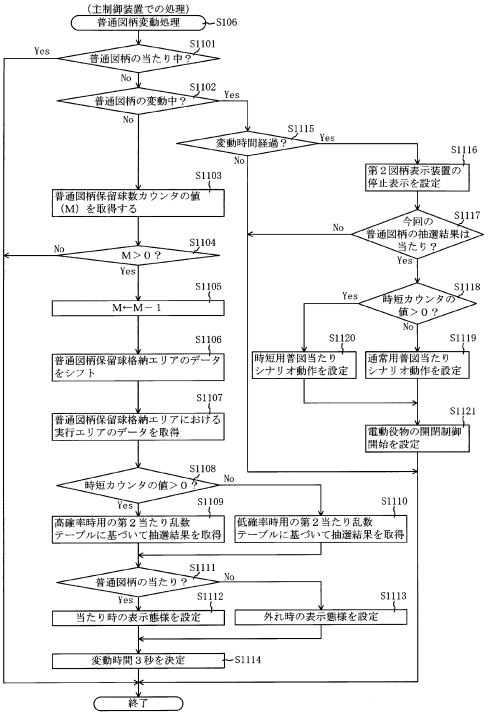
【図３１０】



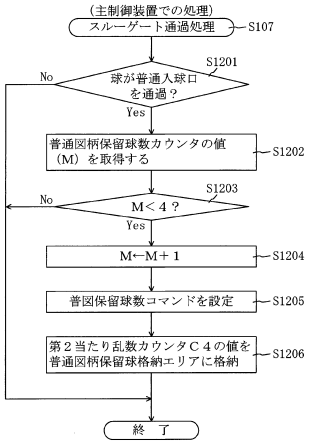
【図３１１】



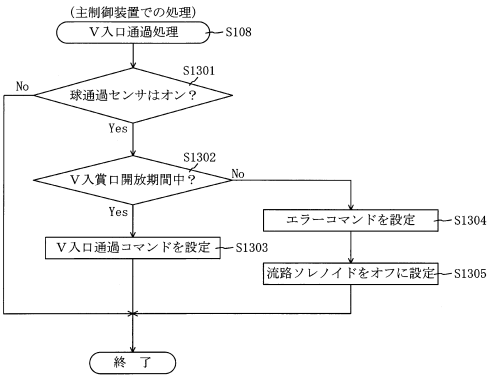
【図３１２】



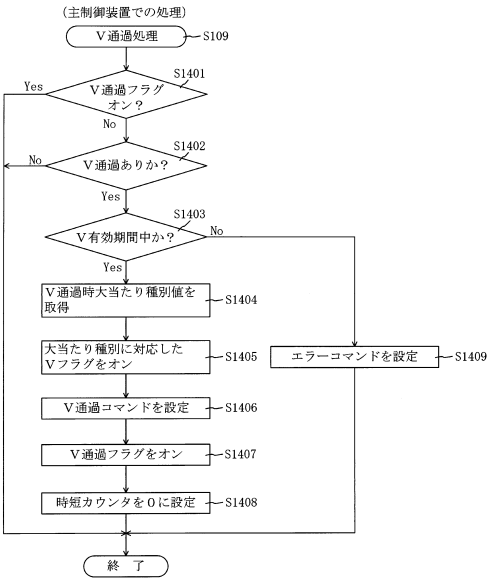
【図３１３】



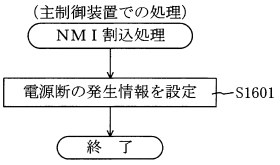
【図３１４】



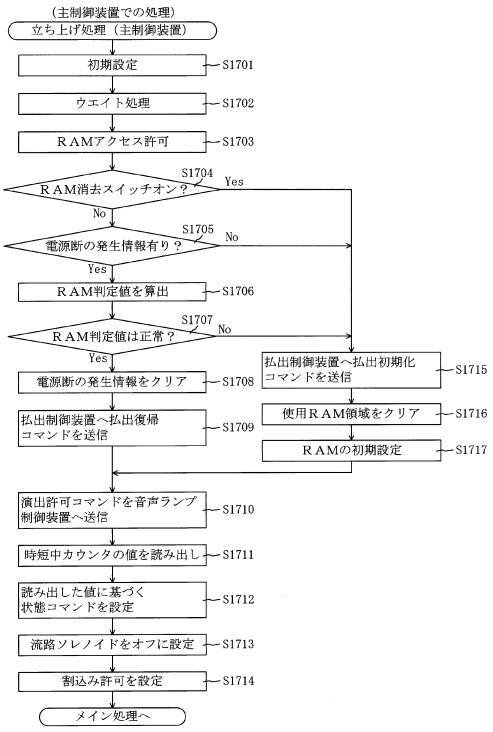
【図３１５】



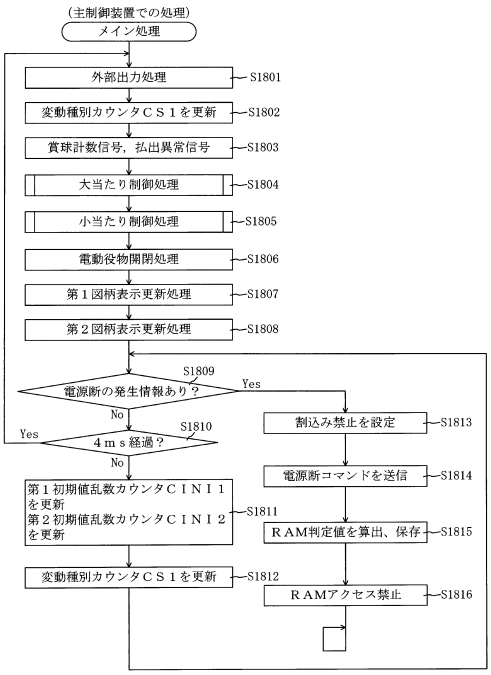
【図３１６】



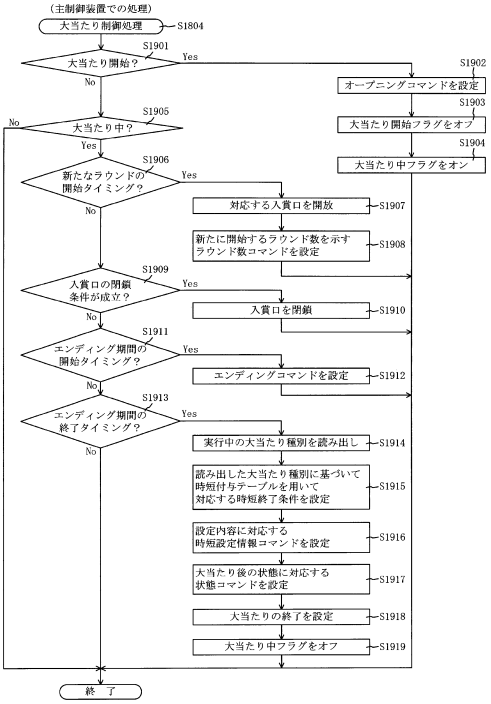
【図３１７】



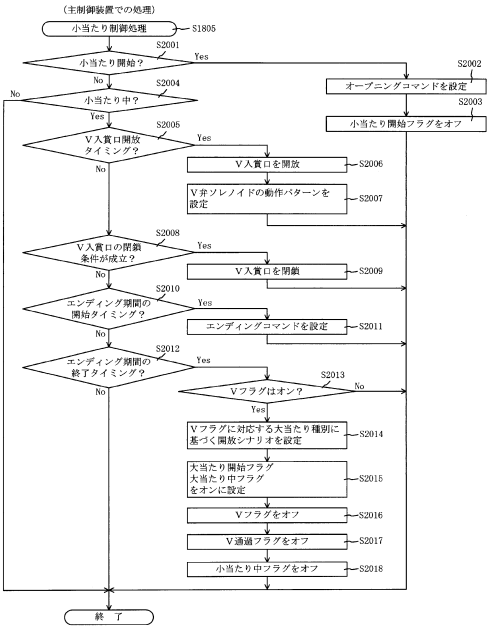
【図３１８】



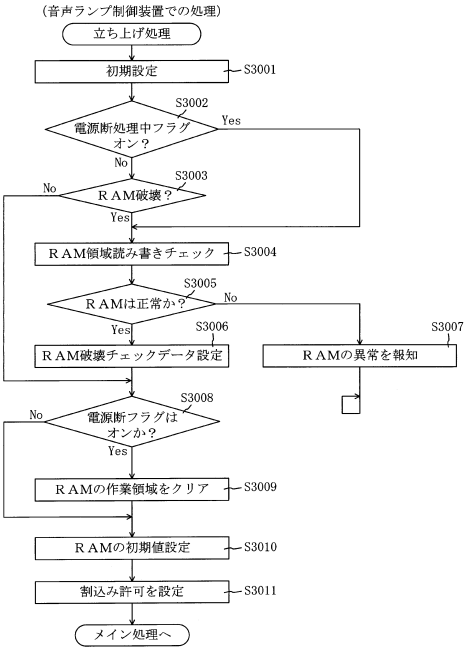
【図３１９】



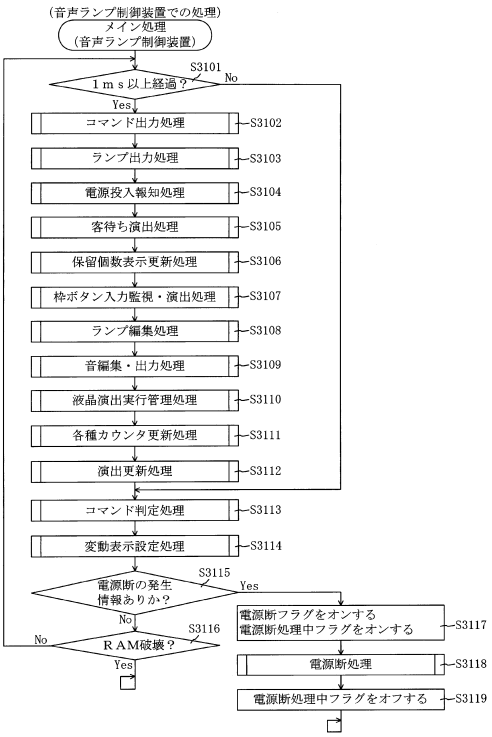
【図３２０】



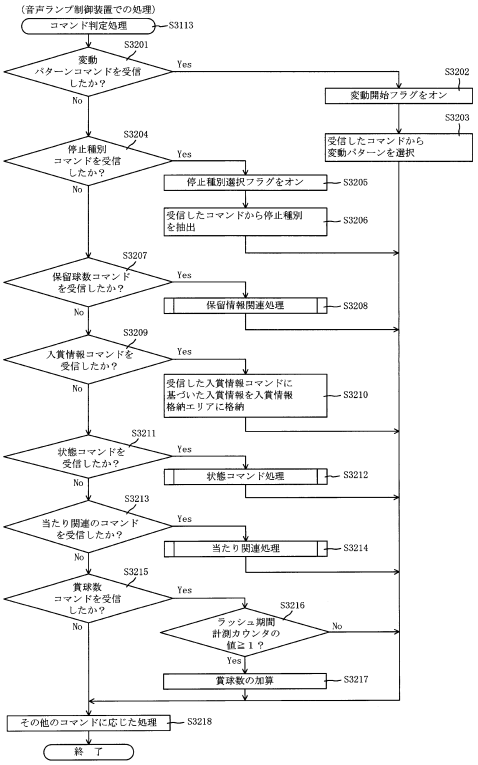
【図３２１】



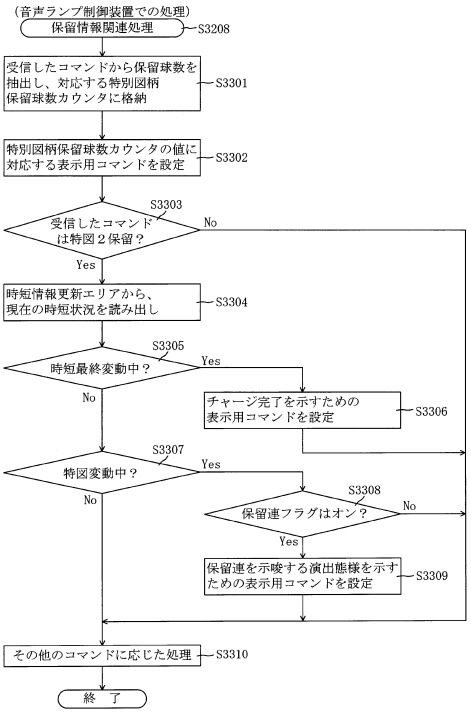
【図３２２】



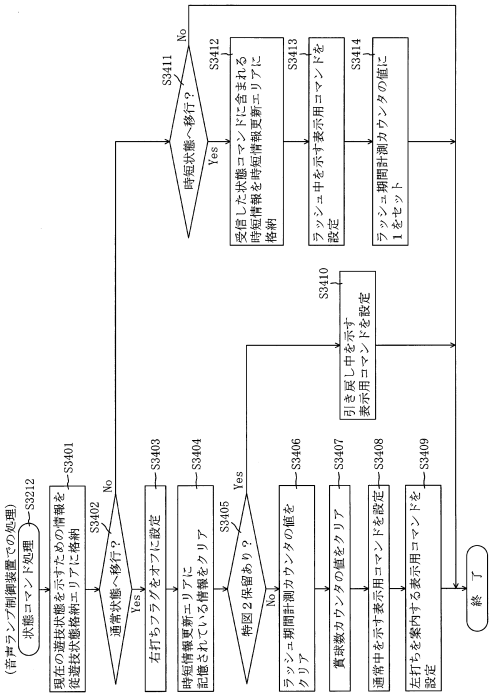
【図３２３】



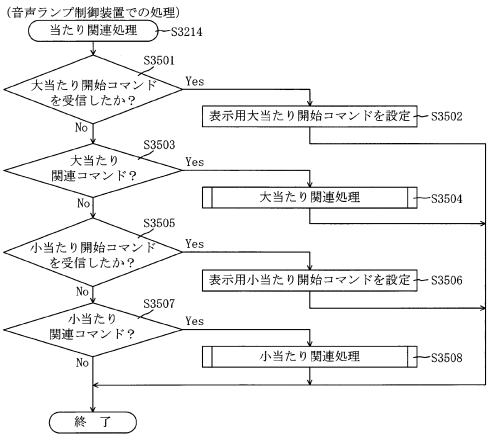
【図３２４】



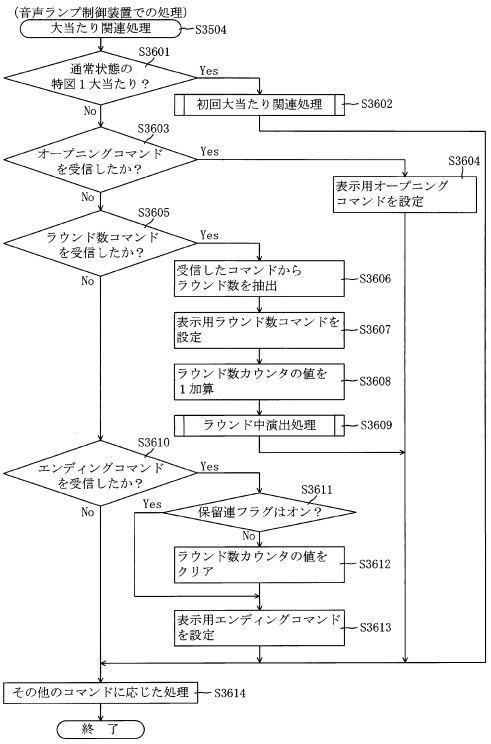
【図３２５】



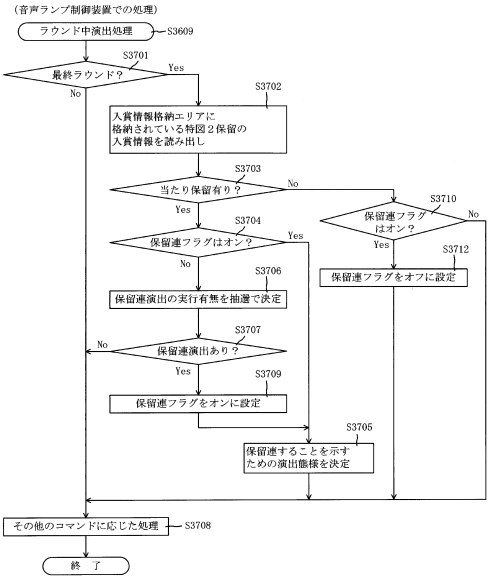
【図３２６】



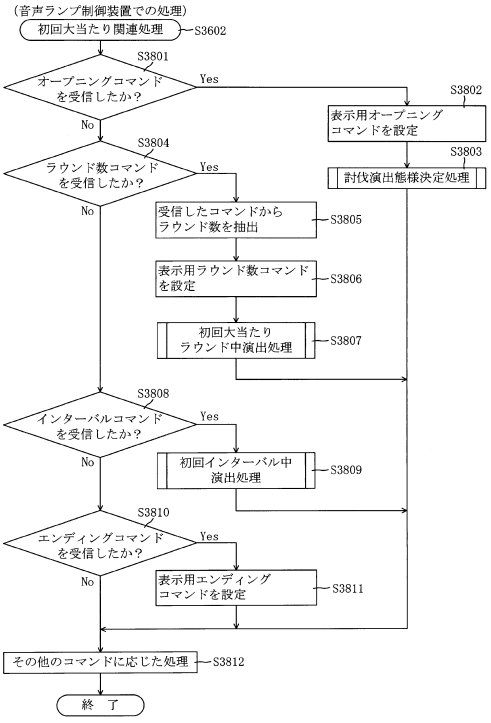
【図３２７】



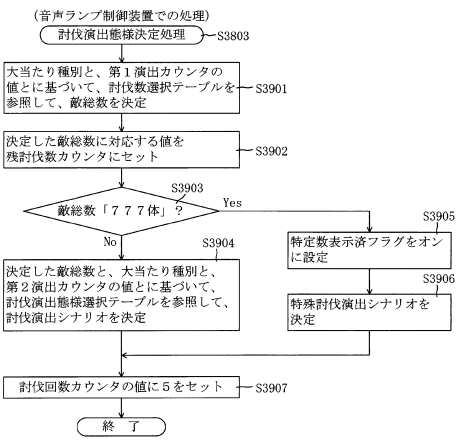
【図３２８】



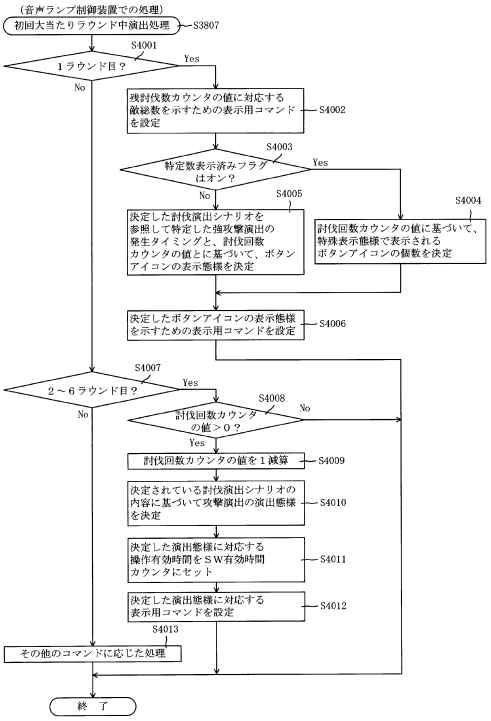
【図３２９】



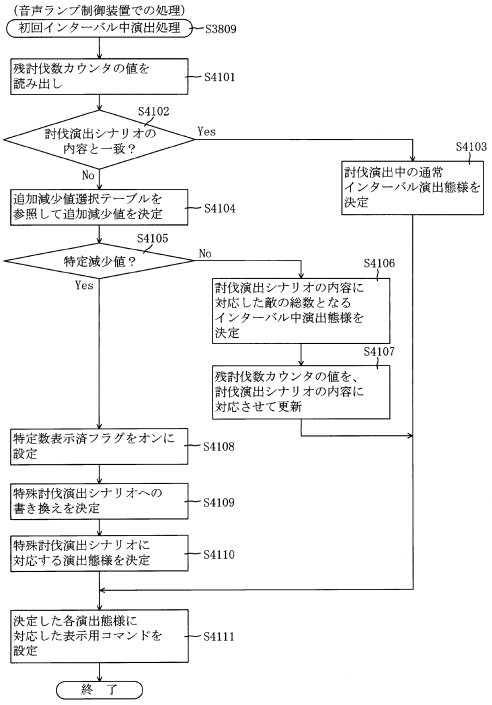
【図３３０】



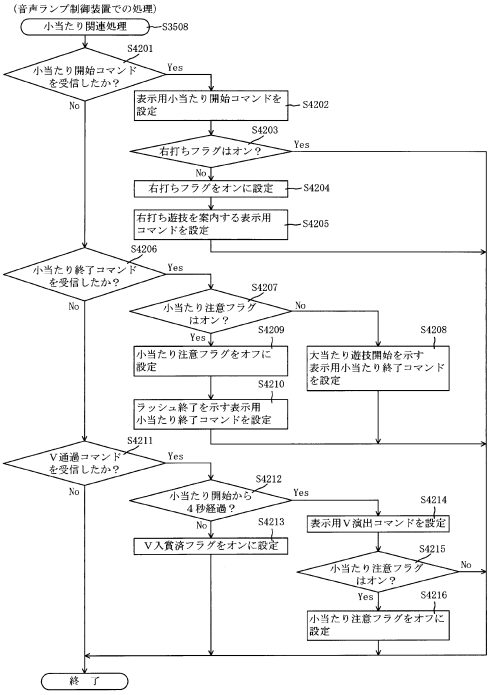
【図３３１】



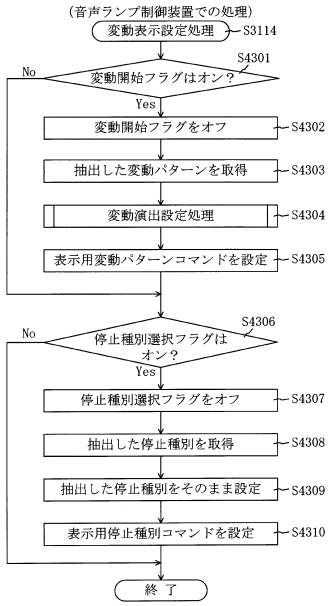
【図３３２】



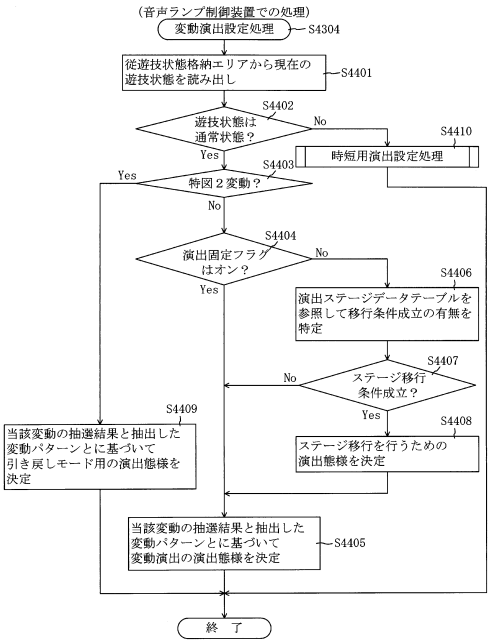
【図３３３】



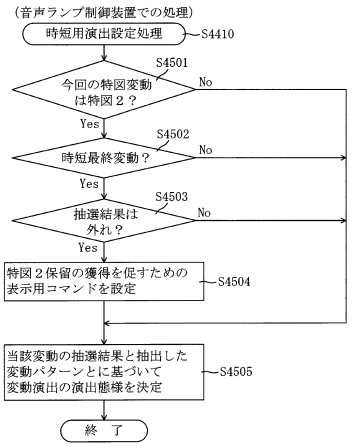
【図３３４】



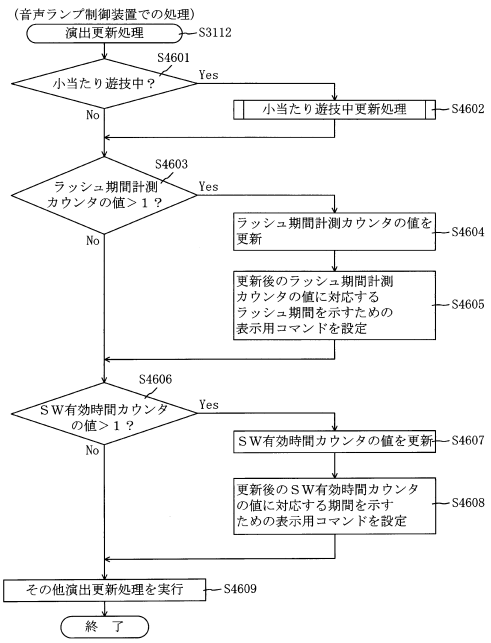
【図３３５】



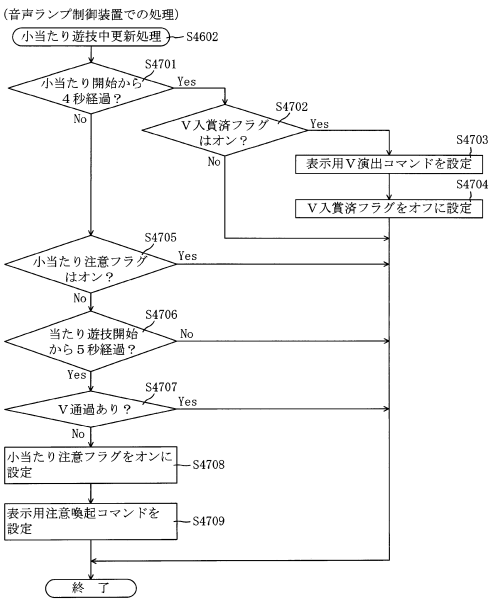
【図３３６】



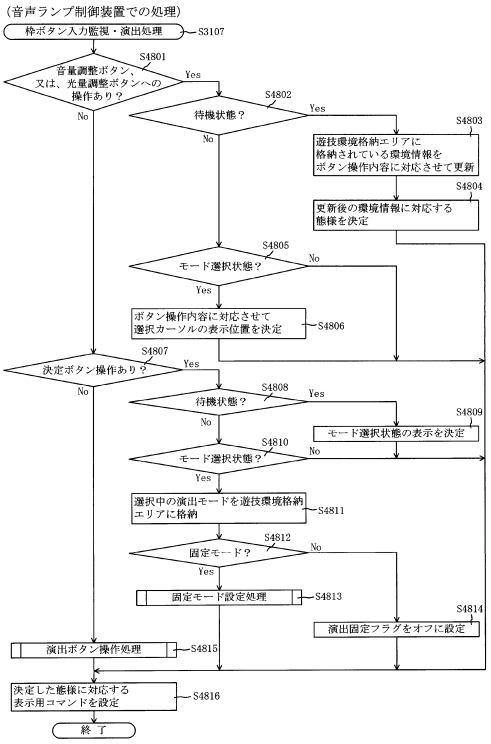
【図３３７】



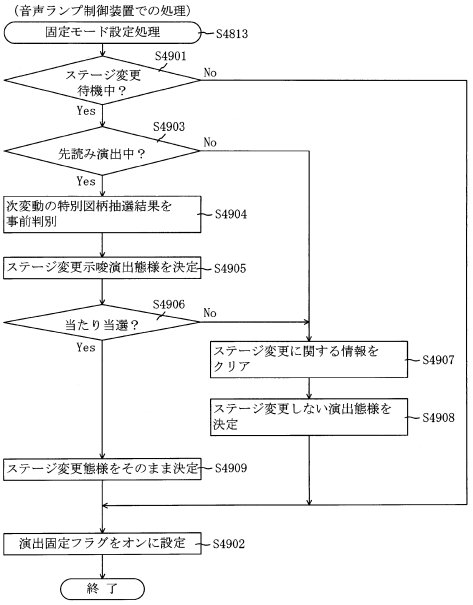
【図３３８】



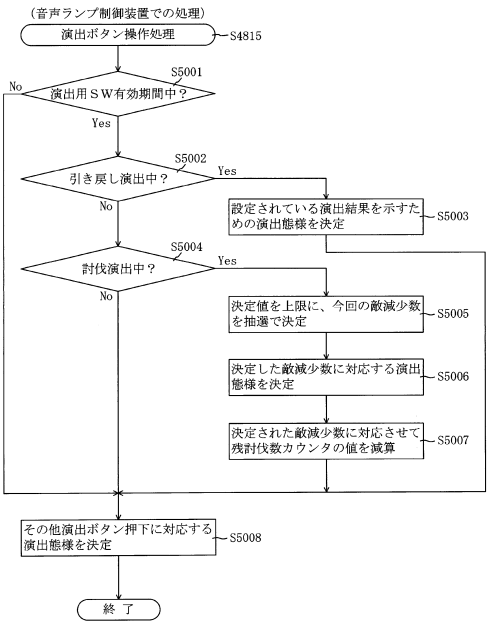
【図３３９】



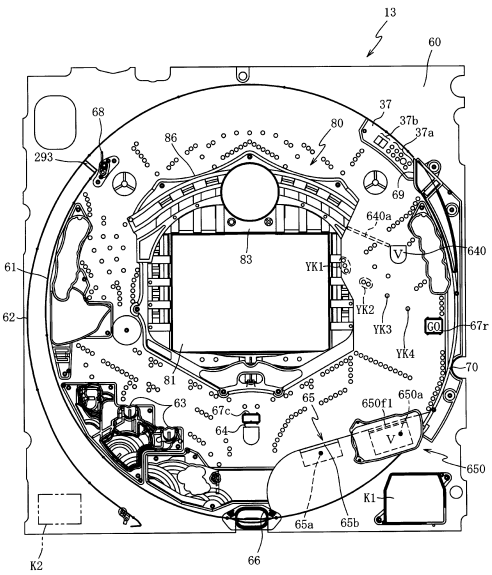
【図３４０】



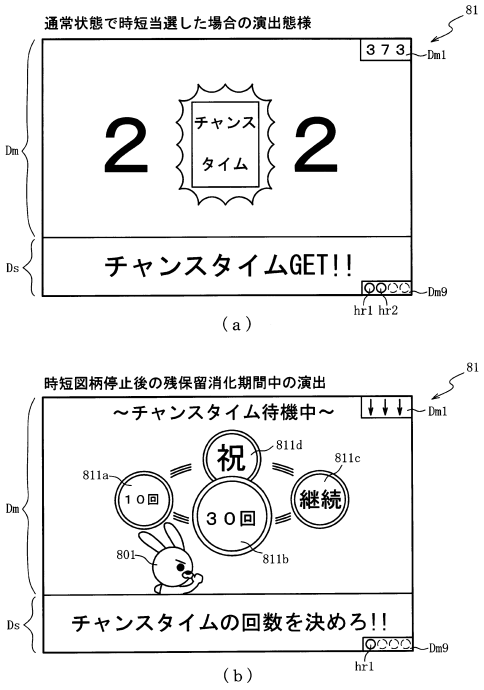
【図３４１】



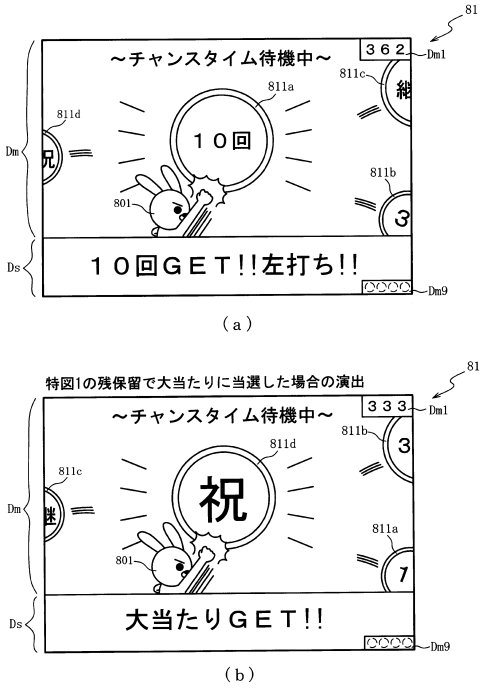
【図３４２】



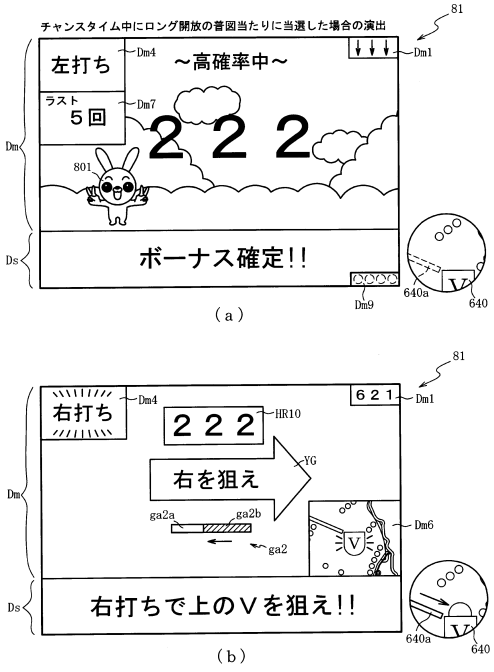
【図３４３】



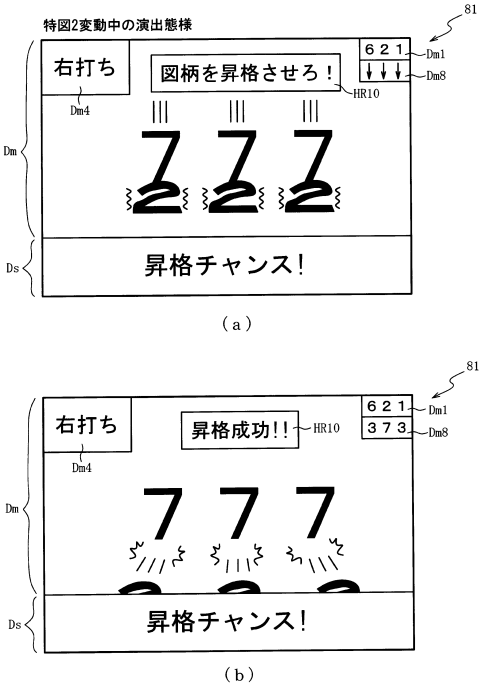
【図３４４】



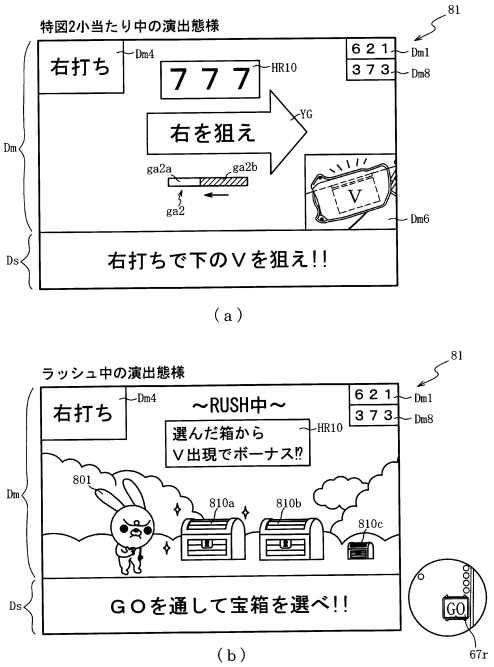
【図３４５】



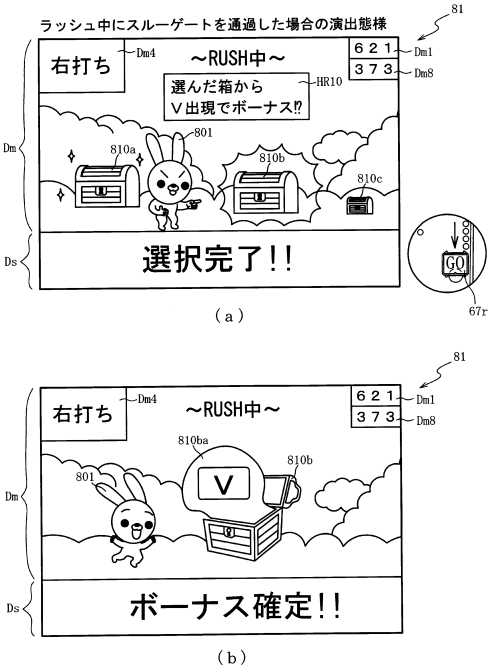
【図３４６】



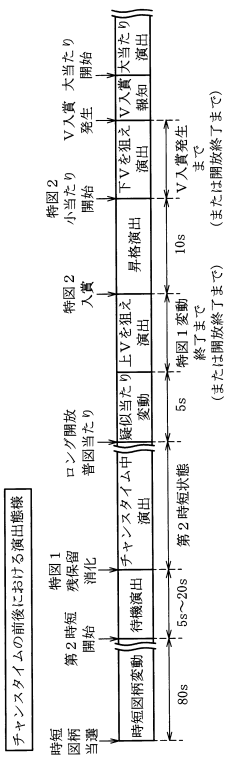
【図３４７】



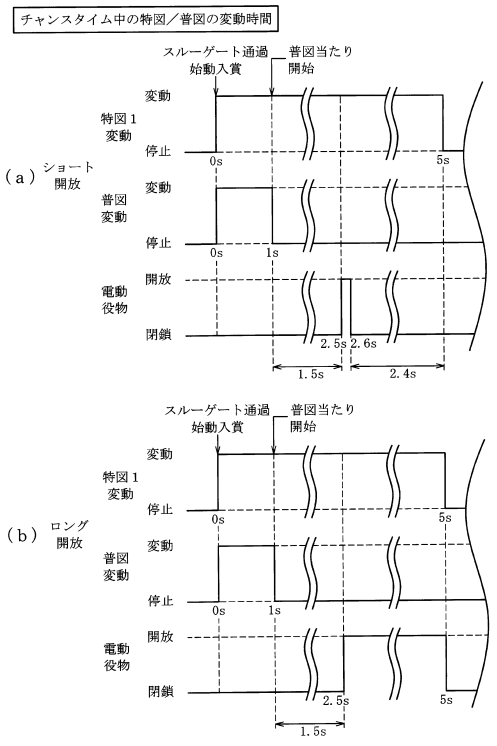
【図３４８】



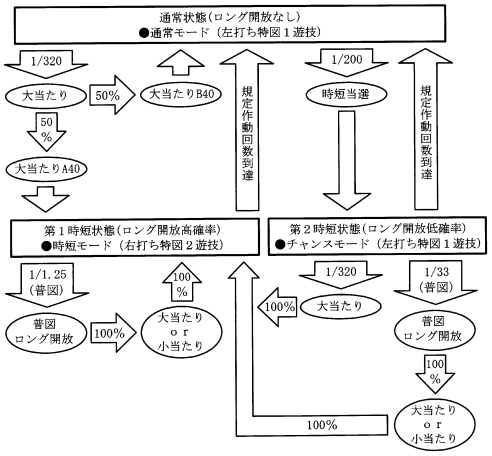
【図３４９】



【図３５０】



【図３５１】



【図３５２】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aj
大当たり種別選択テーブル	202bj
第２当たり乱数テーブル	202cj
変動パターン選択テーブル	202dj
時短付与テーブル	202ej
小当たり種別選択テーブル	202fj
開放シナリオテーブル	202g
時短種別選択テーブル	202ja
普図当たり種別選択テーブル	202jb

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
普電作動カウンタ	203ja
その他メモリエリア	203z

【図３５３】

（ａ）

202

特別図柄１乱数テーブル202aj1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	－
時短図柄判定値	205～532

（ｂ）

202

特別図柄２乱数テーブル202aj2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～65535
時短図柄判定値	－

（ｃ）

202

大当たり種別選択テーブル202bj

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４０（4R時短１回大当たり）	0～49
	大当たりＢ４０（4R時短無し大当たり）	50～99
特図２	大当たりＣ４０（10R時短１回大当たり）	0～99

【図３５４】

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202cj

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の通常状態	0～299
普通図柄の時短状態	0～299

（ｂ）

変動パターン選択テーブル	202dj
通常用テーブル	202dj1
時短用テーブル	202dj2

（ｃ）

202

通常用テーブル202dj1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ（80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ（80秒）	30～189
		スペシャルリーチ（140秒）	190～198
	時短図柄	スーパーリーチ（80秒）	0～198
特図２	大当たり	当たり（10秒）	0～198
	小当たり	小当たり（10秒）	0～198

【図３５５】

時短用テーブル202dj2 （202）

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	短外れ(5秒)	0～198
	大当たり	短当たり(5秒)	0～198
	時短図柄	短突時(5秒)	0～198
特図２	大当たり	当たり(10秒)	0～198
	小当たり	小当たり(10秒)	0～198

（ａ）

時短付与テーブル202ej （202）

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ203h	小当たりカウンタ203s	普電作動カウンタ203ja
大当たりＡ４０（4R），Ｃ４０（10R），Ｄ４０（3R）	共通	10	1	1
大当たりＢ４０（4R）	通常状態	－	－	－
	時短状態	10	1	1
時短図柄Ａ４０	通常状態	14	1	10
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄Ｂ４０	通常状態	34	1	30
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄Ｃ４０	通常状態	54	1	50
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄Ｄ４０	通常状態	104	1	100
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄Ｅ４０	共通	1004	1	1000

（ｂ）

【図３５６】

（ａ）

小当たり種別選択テーブル202fj （202）

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５（0～99）
特図２	小当たりＡ４０（Ｖ通過時大当たりＣ４０）	0～79
	小当たりＢ４０（Ｖ通過時大当たりＤ４０）	80～99

（ｂ）

時短種別選択テーブル202ja （202）

時短図柄種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
時短図柄Ａ４０（時短10回）	0～89
時短図柄Ｂ４０（時短30回）	90～94
時短図柄Ｃ４０（時短50回）	95～97
時短図柄Ｄ４０（時短100回）	98
時短図柄Ｅ４０（時短1000回）	99

（ｃ）

普図当たり種別選択テーブル202jb （202）

遊技状態	普図当たり種別	第２当たり種別カウンタ値Ｃ６（0～99）
通常状態	普図当たりＡ（ショート開放）	0～99
	普図当たりＢ（ロング開放）	－
第１時短状態	普図当たりＡ（ショート開放）	0～19
	普図当たりＢ（ロング開放）	20～99
第２時短状態	普図当たりＡ（ショート開放）	0～96
	普図当たりＢ（ロング開放）	97～99

【図３５７】

（ａ）

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 待機演出選択テーブル 222ja

（ｂ）

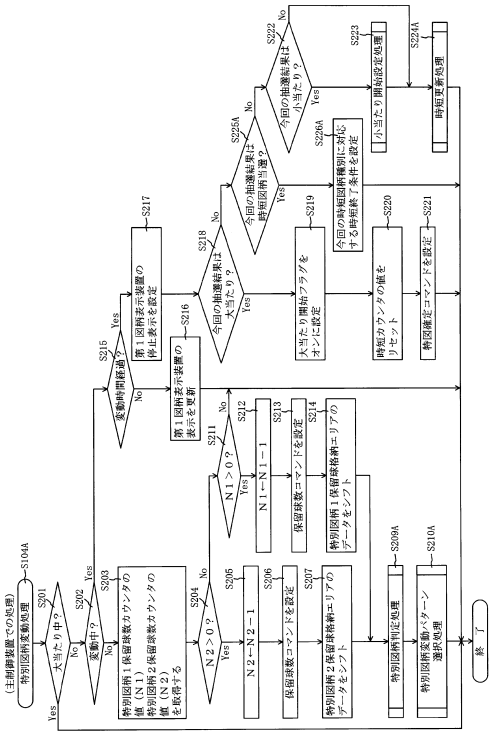
RAM 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223b
- 特別図柄２保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従遊技状態格納エリア 223g
- 時短情報更新エリア 223h
- 待機演出フラグ 223ja
- 待機演出回数カウンタ 223jb
- 待機期間タイマ 223jc
- その他メモリエリア 223z

【図３５８】

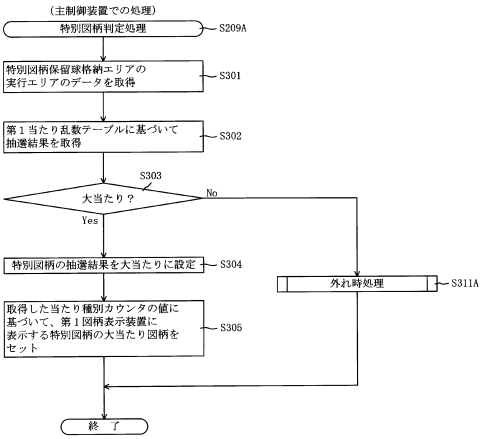
待機演出選択テーブル222ja （222）

時短回数	開始時の状況	報知アイコン	アイコンの組合せ	第１演出カウンタ223f1（0～99）
共通	当たり変動開始	祝	10回／30回／継続／祝	0～49
			100回／∞／継続／祝	50～89
			∞／∞／祝／祝	90～99
10回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	10回	10回／30回／継続／祝	0～79
			10回／30回／50回／継続	80～98
			10回／100回／∞／継続	99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～94
			10回／30回／50回／継続	95～99
30回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	30回	10回／10回／30回／継続	0～39
			10回／30回／50回／継続	40～98
			30回／∞／継続／祝	99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～94
			10回／30回／50回／継続	95～98
			30回／100回／継続／祝	99
50回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	30回	10回／30回／継続／祝	0～9
			10回／30回／50回／継続	10～12
			30回／∞／継続／祝	13,14
		50回	10回／30回／50回／継続	15～89
			50回／100回／∞／継続	90～99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～79
			10回／30回／50回／継続	80～94
			30回／100回／継続／祝	95～99
100回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	50回	10回／30回／50回／継続	0～14
			50回／100回／∞／継続	15～24
		100回	10回／100回／∞／継続	25～69
			50回／100回／∞／継続	70～99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～49
			10回／30回／50回／継続	50～89
			30回／100回／継続／祝	90～98
			100回／∞／継続／祝	99
1000回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	100回	50回／100回／∞／継続	0～49
		∞	10回／100回／∞／継続	50～64
			50回／100回／∞／継続	65～98
			∞／∞／祝／祝	99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～49
			10回／30回／50回／継続	50～74
			30回／100回／継続／祝	75～94
			100回／∞／継続／祝	95～99

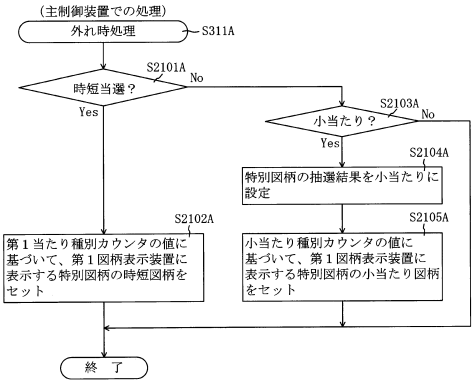
【図３５９】



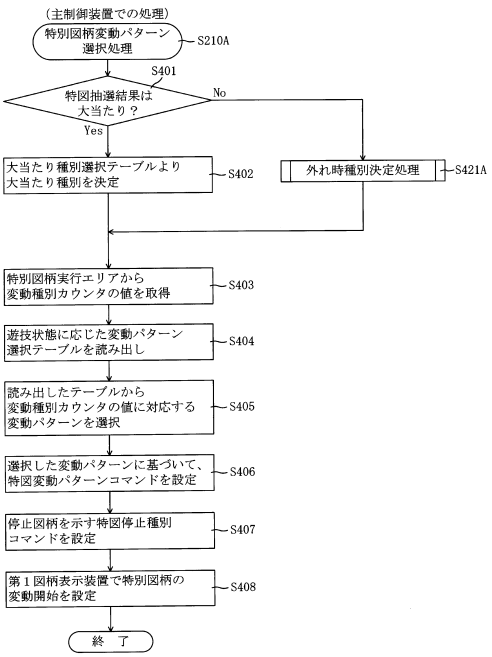
【図３６０】



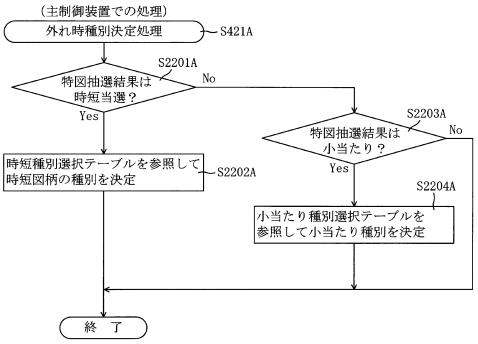
【図３６１】



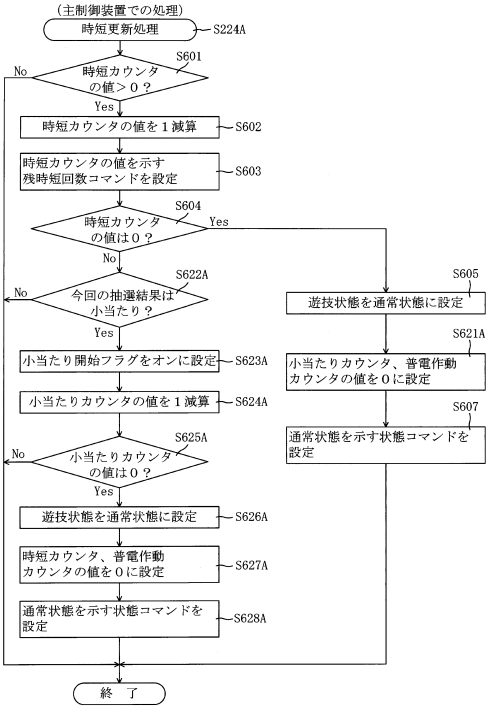
【図３６２】



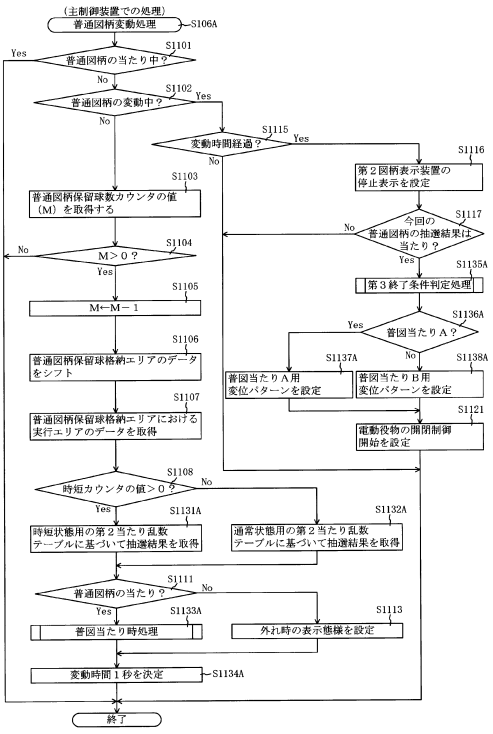
【図３６３】



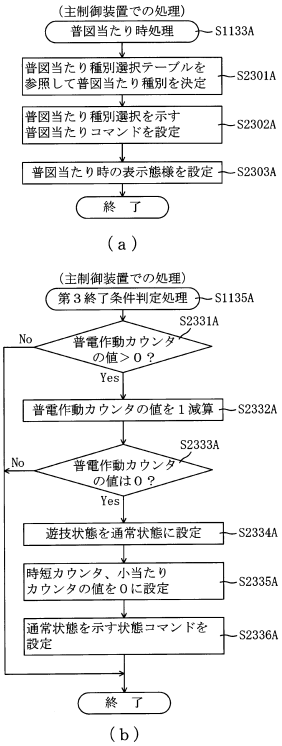
【図３６４】



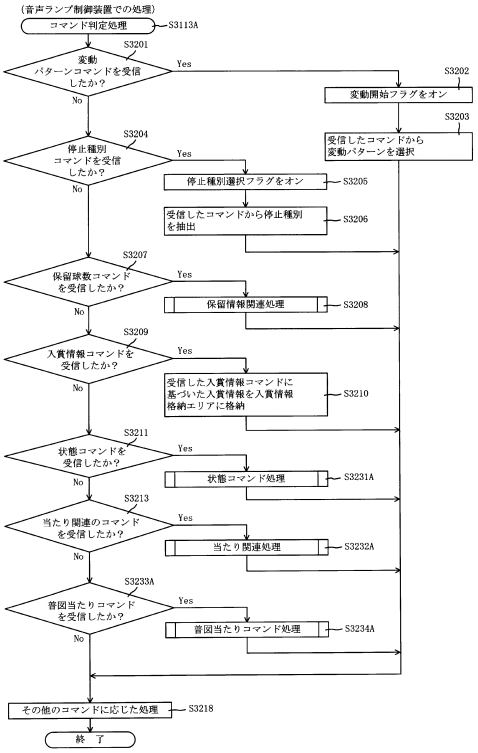
【図３６５】



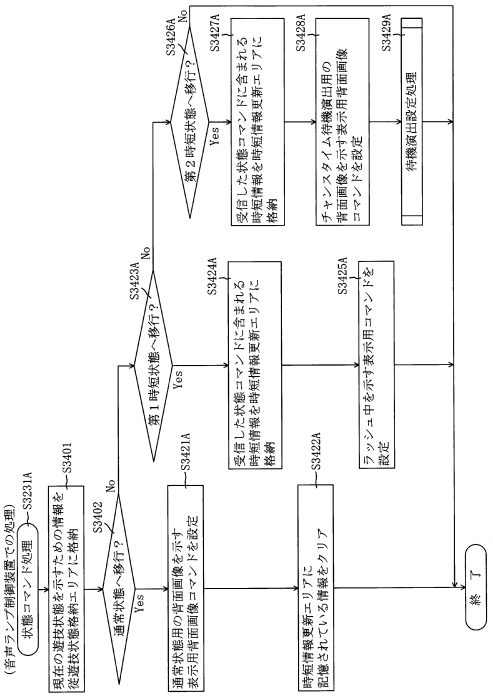
【図３６６】



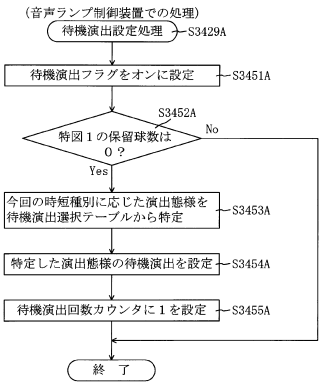
【図３６７】



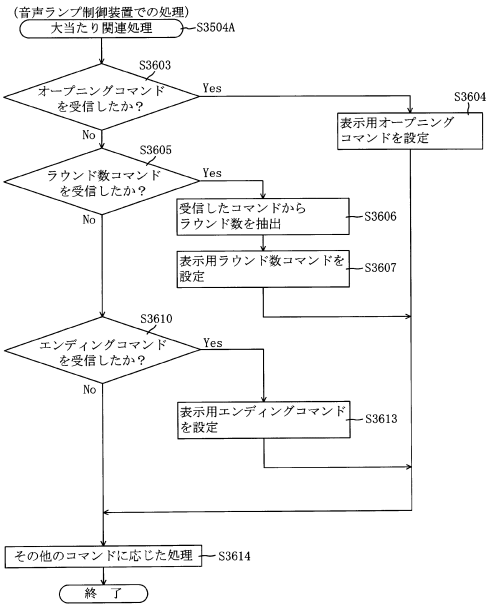
【図３６８】



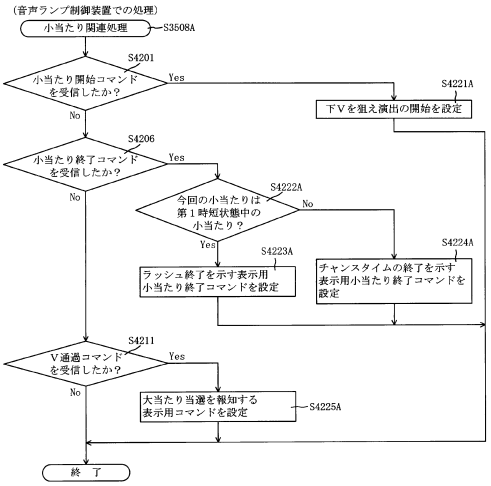
【図３６９】



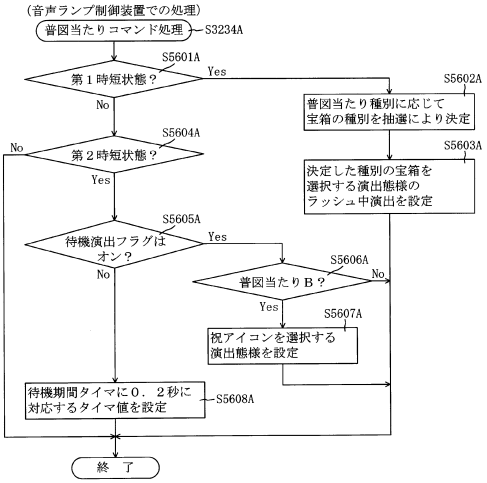
【図３７０】



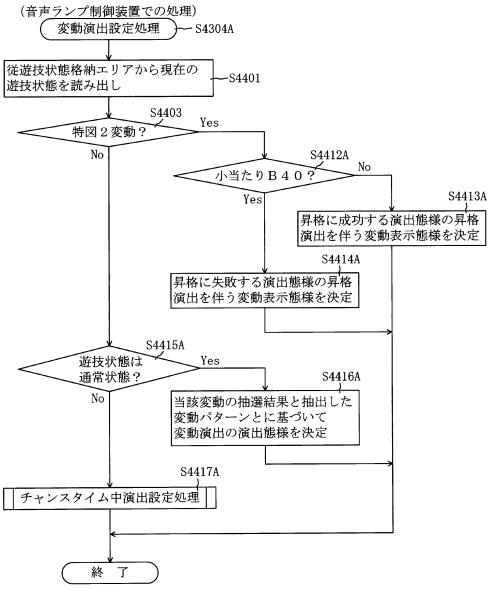
【図３７１】



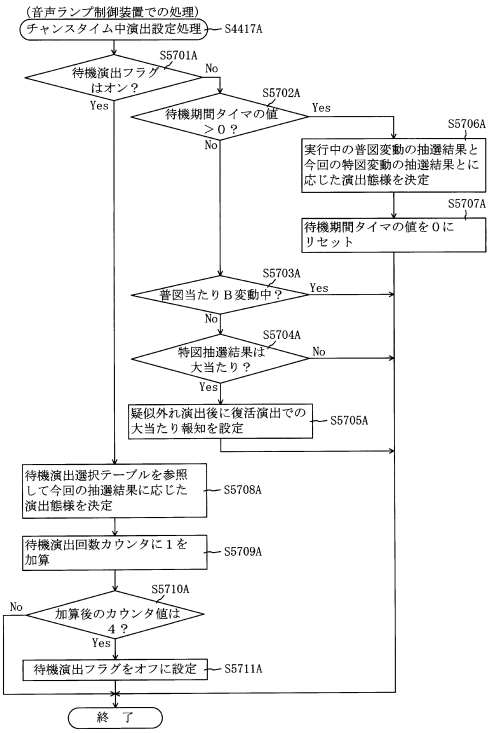
【図３７２】



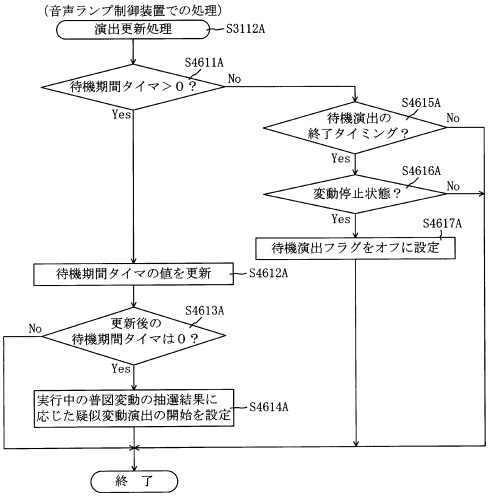
【図３７３】



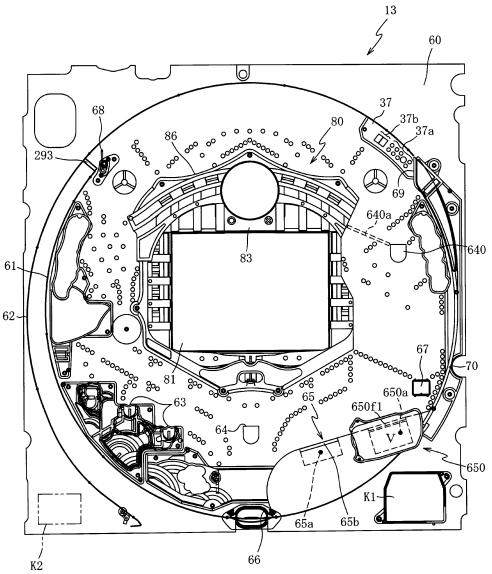
【図３７４】



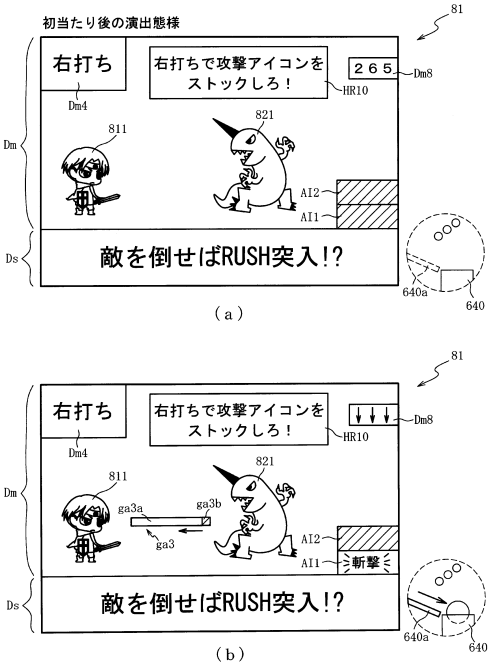
【図３７５】



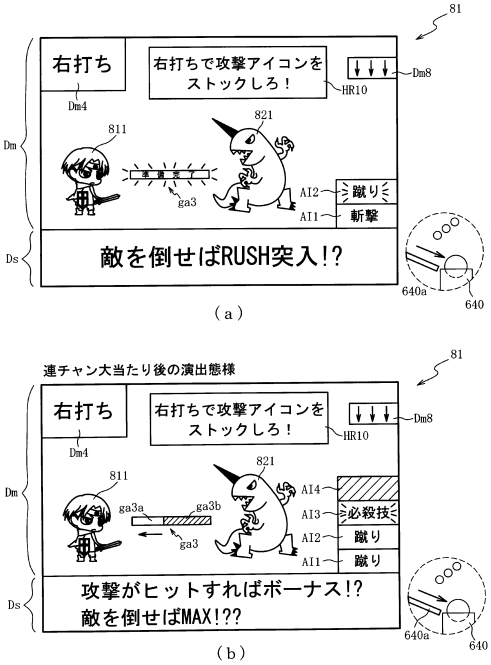
【図３７６】



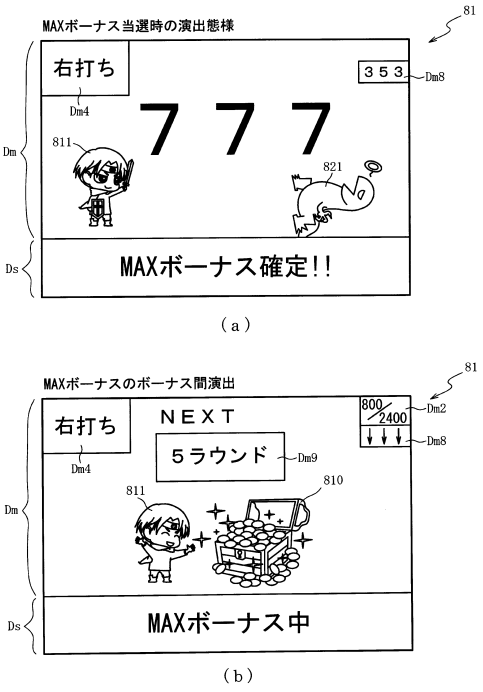
【図３７７】



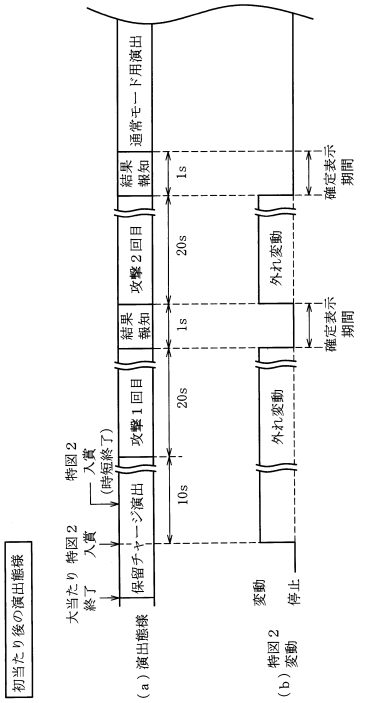
【図３７８】



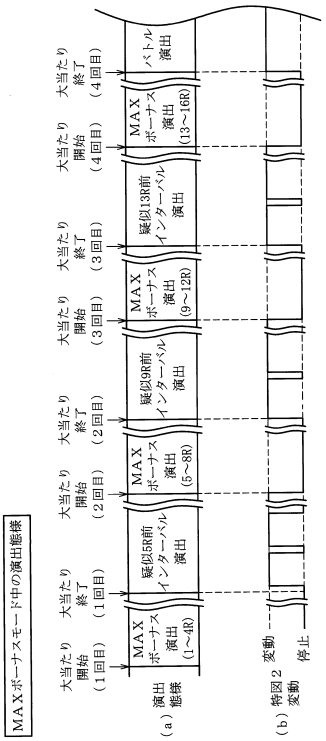
【図３７９】



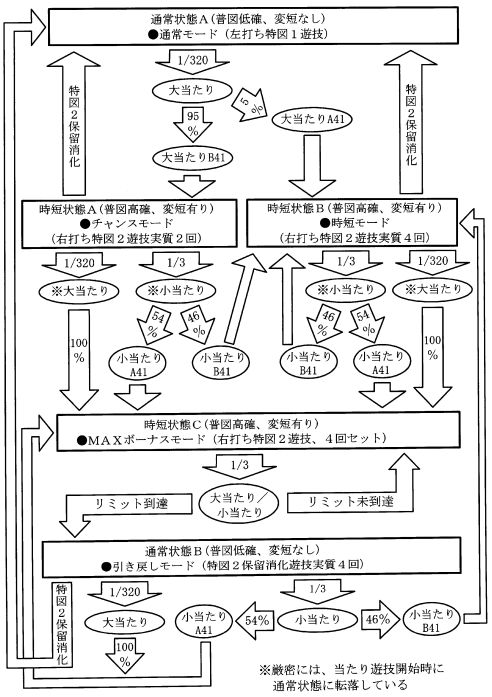
【図３８０】



【図３８１】



【図３８２】



【図３８３】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ak
大当たり種別選択テーブル	202bk
第２当たり乱数テーブル	202ck
変動パターン選択テーブル	202dk
時短付与テーブル	202ek
小当たり種別選択テーブル	202fk
開放シナリオテーブル	202g

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
規定保留球数カウンタ	203ka
時短リミットカウンタ	203kb
減算待機フラグ	203kc
当選時状態格納エリア	203kd
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図３８４】

（ａ）

202

特別図柄１乱数テーブル202ak1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	－

（ｂ）

202

特別図柄２乱数テーブル202ak2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～22049

（ｃ）

202

大当たり種別選択テーブル202bk

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４１ （4Ｒ時短１回大当たり）	0～4
	大当たりＢ４１ （4Ｒ時短１回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣ４１ （4Ｒ時短１００回大当たり）	0～99

【図３８５】

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202ck

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の通常状態	0
普通図柄の時短状態	0～299

（ｂ）

変動パターン選択テーブル	202dk
通常用テーブル	202dk1
時短用テーブル	202dk2
ＭＡＸボーナス用テーブル	202dk3

（ｃ）

202

通常用テーブル202dk1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特図１	外れ	外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ 各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ （80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ （80秒）	30～189
		スペシャルリーチ （140秒）	190～198
特図２	外れ	ガセ外れ（20秒）	0～198
	大当たり	当たり （20秒）	0～198
	小当たり	小当たり （20秒）	0～198

【図３８６】

202

時短用テーブル202dk2

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特図１	外れ	超短外れ （0.5秒）	0～198
	大当たり	超短当たり （0.5秒）	0～198
特図２	外れ	ロング外れ （30秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり （30秒）	0～198
	小当たり	ロング小当たり （30秒）	0～198

（ａ）

202

ＭＡＸボーナス用テーブル202dk3

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特図１	外れ	超短外れ （0.5秒）	0～198
	大当たり	超短当たり （0.5秒）	0～198
特図２	外れ	短外れ （5秒）	0～198
	大当たり	短当たり （5秒）	0～198
	小当たり	短小当たり （5秒）	0～198

（ｂ）

【図３８７】

時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t	規定保留球数カウンタ 203ka
大当たりＡ４１（4R）	通常	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＢ４１（4R）	通常状態	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＣ４１（4R）	共通	100	1	100	65535
大当たりＤ４１（4R）	通常状態	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535

（ａ）

小当たり種別選択テーブル202fk

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値 Ｃ５(0～99)
特図２	小当たりＡ４１（Ｖ通過時大当たりＣ４１）	0～53
	小当たりＢ４１（Ｖ通過時大当たりＤ４１）	54～99

（ｂ）

【図３８８】

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 攻撃アイコン選択テーブル 222ka

（ａ）

攻撃アイコン選択テーブル222ka

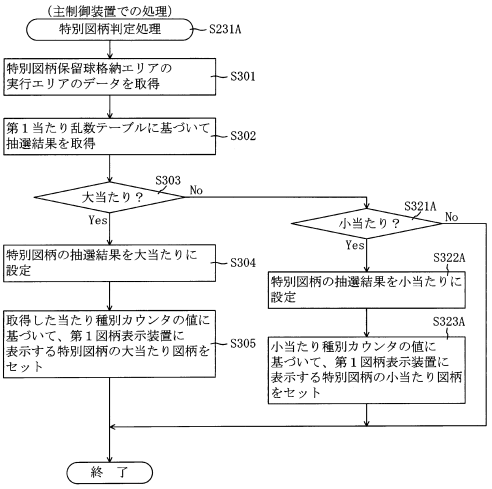
抽選結果	アイコン種別	第１演出カウンタ223f1 (0～99)
大当たり／小当たりＡ４１	必殺技	0～19
	斬撃	20～89
	蹴り	90～99
小当たりＢ４１	必殺技	0～4
	斬撃	5～49
	蹴り	50～84
	パンチ	85～99
外れ	斬撃	0～9
	蹴り	10～49
	パンチ	50～99

（ｂ）

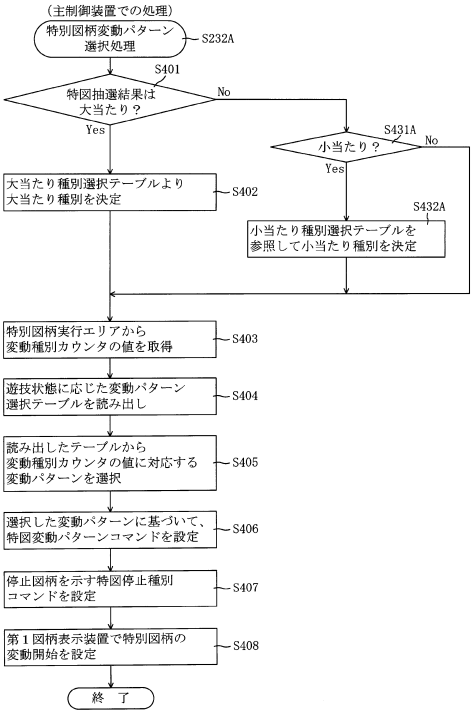
【図３８９】

RAM 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223b
- 特別図柄２保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従遊技状態格納エリア 223g
- 時短情報更新エリア 223h
- アイコン情報格納エリア 223ka
- 残当たり回数カウンタ 223kb
- その他メモリエリア 223z

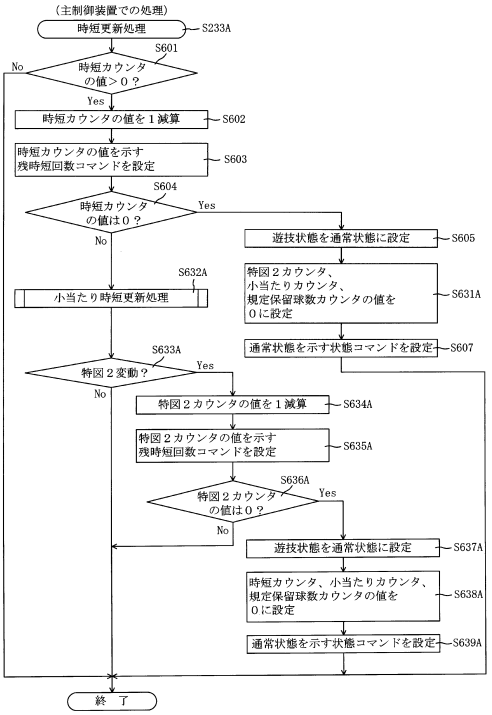
【図３９０】



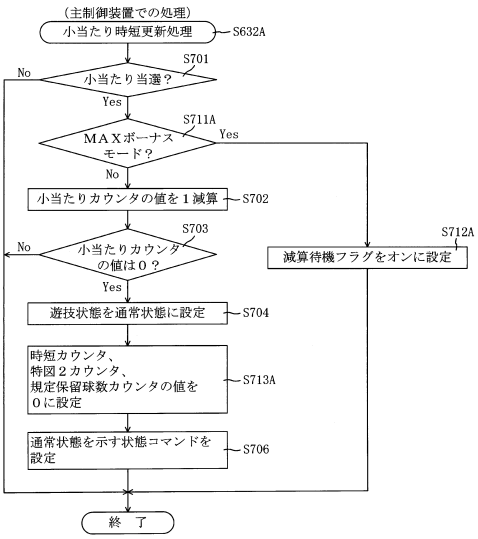
【図３９１】



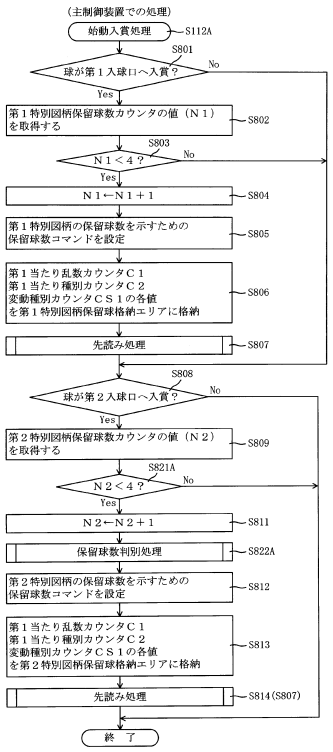
【図３９２】



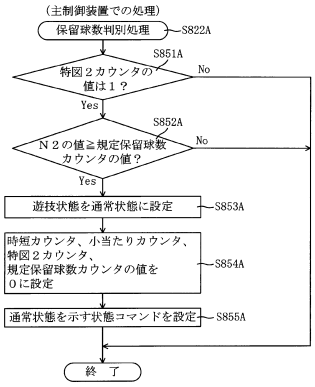
【図３９３】



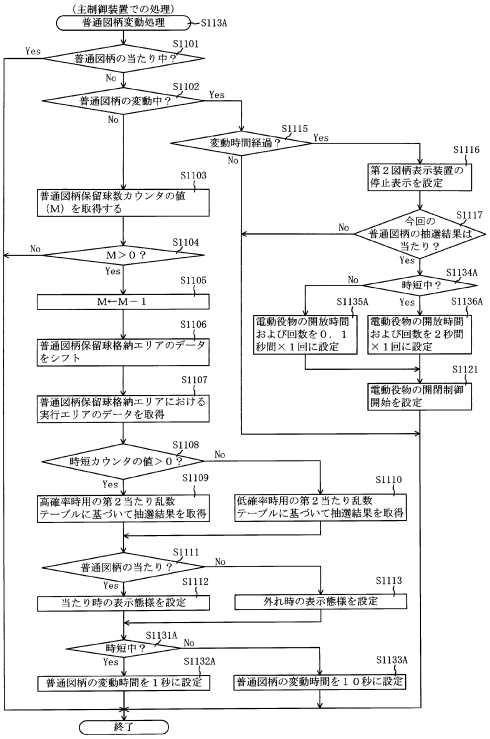
【図３９４】



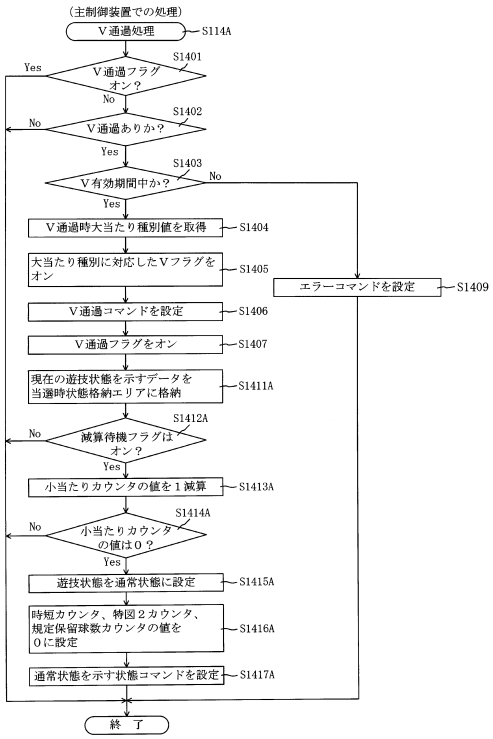
【図３９５】



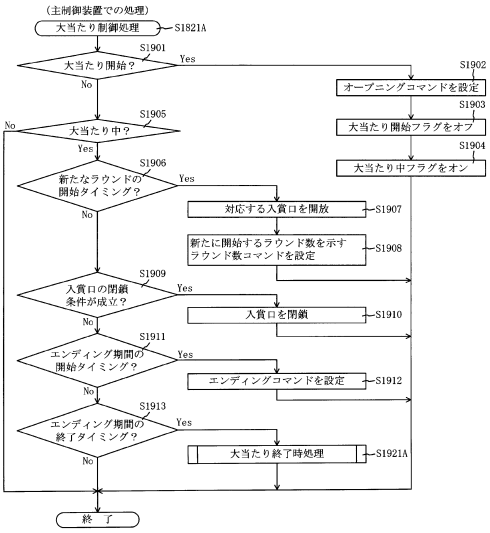
【図３９６】



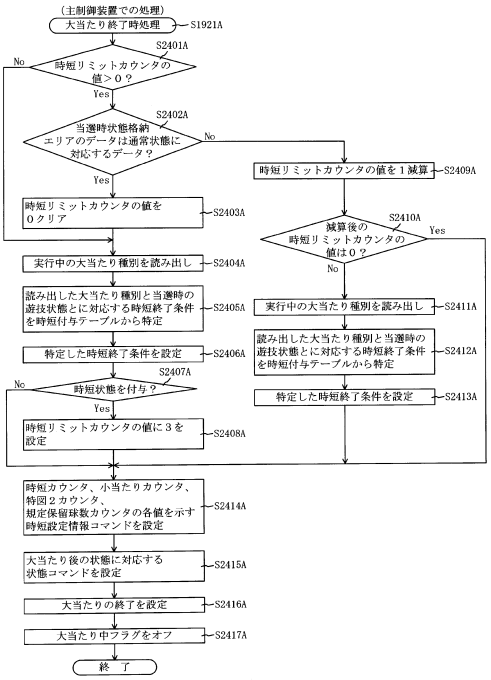
【図３９７】



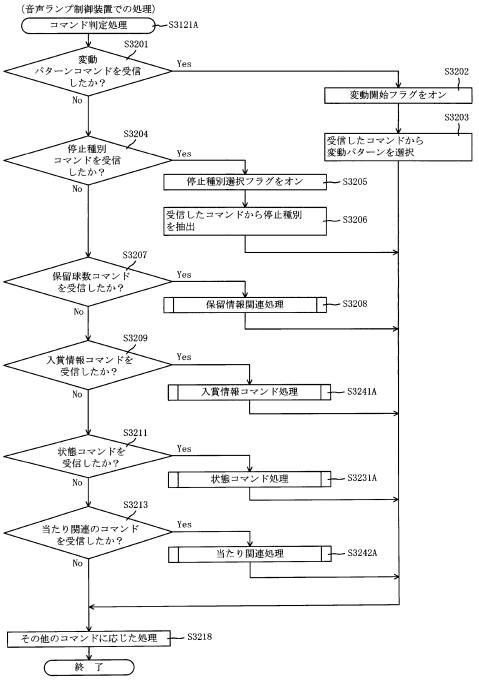
【図３９８】



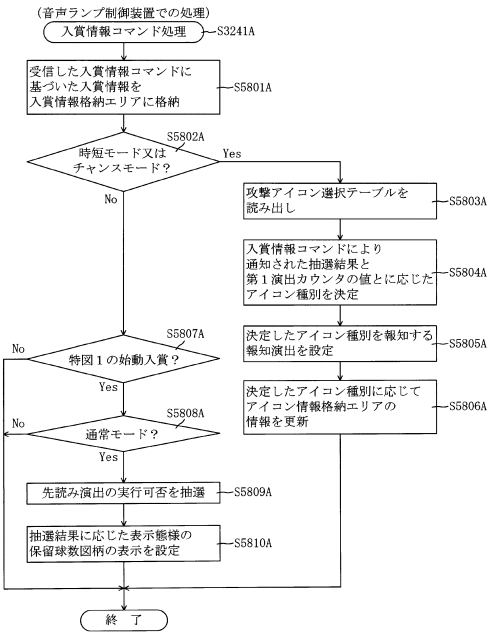
【図３９９】



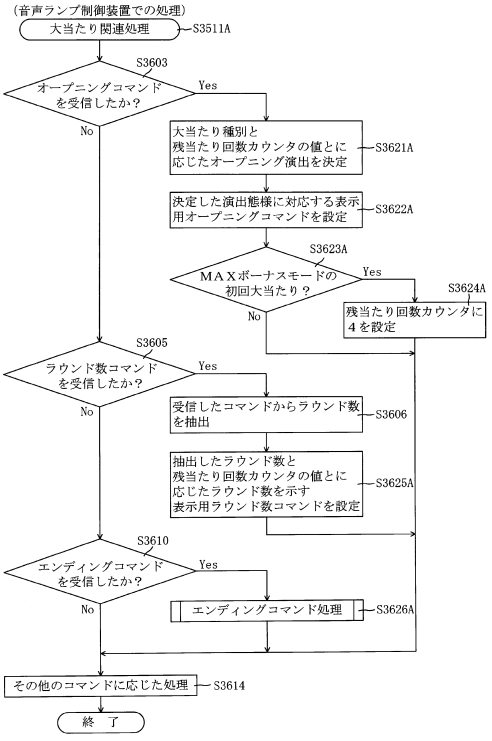
【図４００】



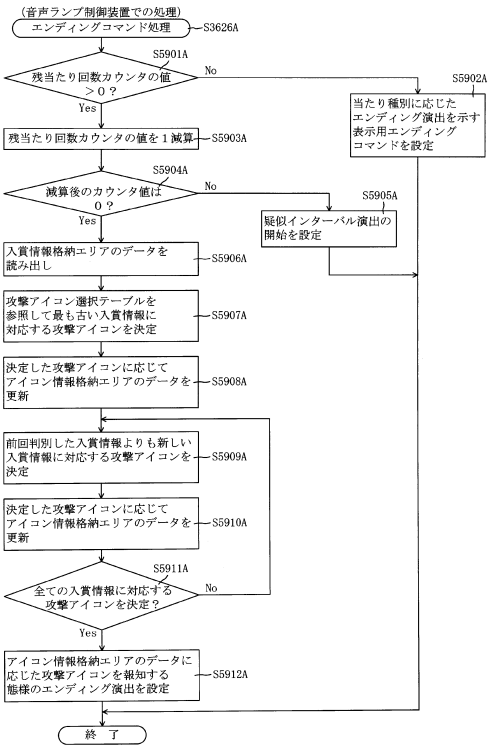
【図４０１】



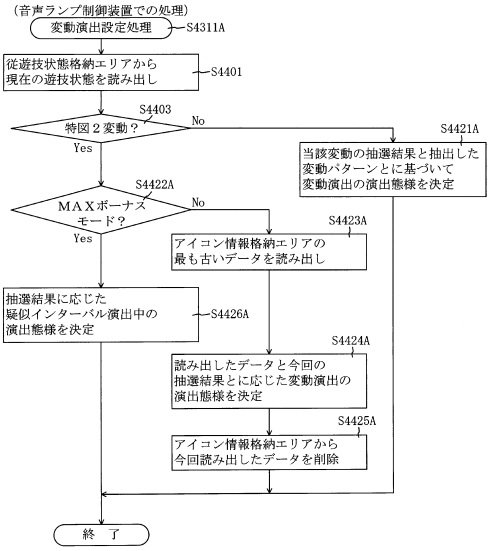
【図４０２】



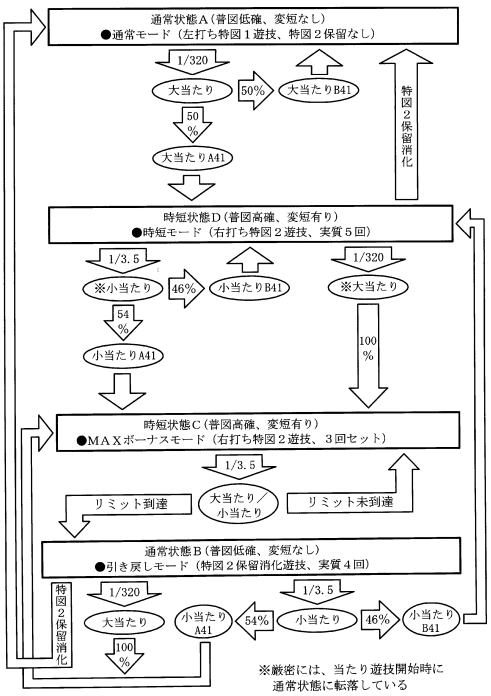
【図４０３】



【図４０４】



【図４０５】



【図４０６】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
時短リミットカウンタ	203kb
減算待機フラグ	203kc
当選時状態格納エリア	203kd
その他メモリエリア	203z

【図４０７】

202

特別図柄２乱数テーブル202ak2

（ａ）

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～18929

202

大当たり種別選択テーブル202bk

（ｂ）

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４１ （4R時短１回大当たり）	0～49
	大当たりＢ４１ （4R時短１回大当たり）	50～99
特図２	大当たりＣ４１ （10R時短１００回大当たり）	0～99

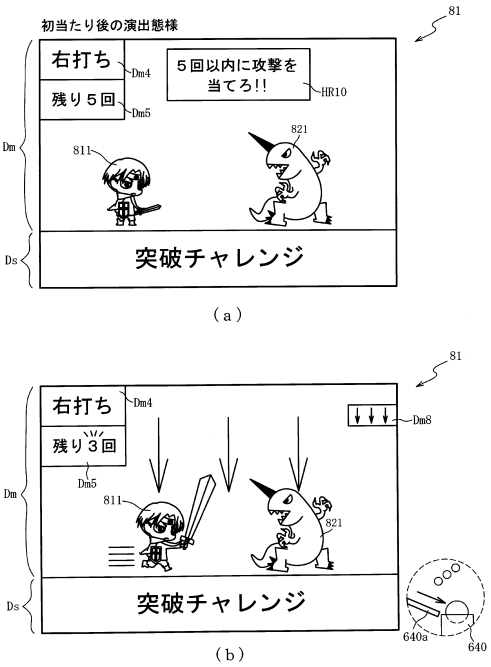
【図４０８】

202

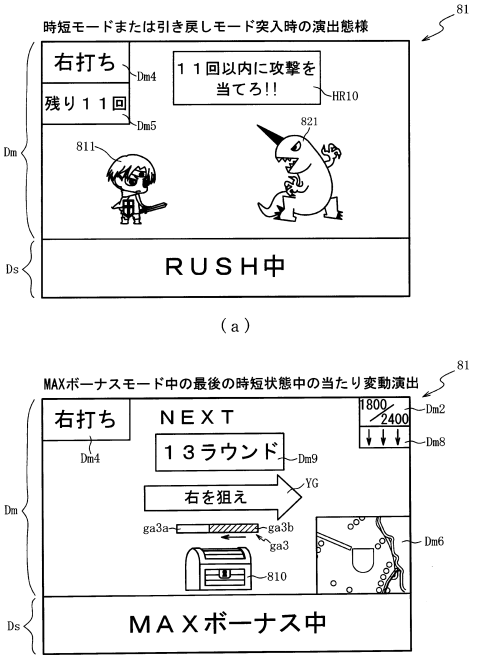
時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短付与内容（回数） 時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図２ カウンタ 203t
大当たりＡ４１ （4R）	通常	10	1	1
	時短状態	100	1	100
大当たりＢ４１ （4R）	通常状態	0	0	0
	時短状態	100	1	100
大当たりＣ４１ （4R）	共通	100	1	100
大当たりＤ４１ （4R）	通常状態	10	1	1
	時短状態	100	1	100

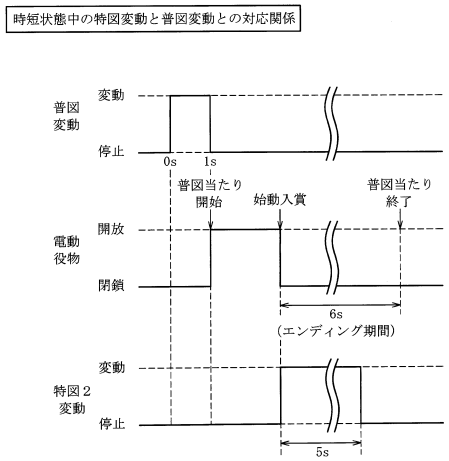
【図４０９】



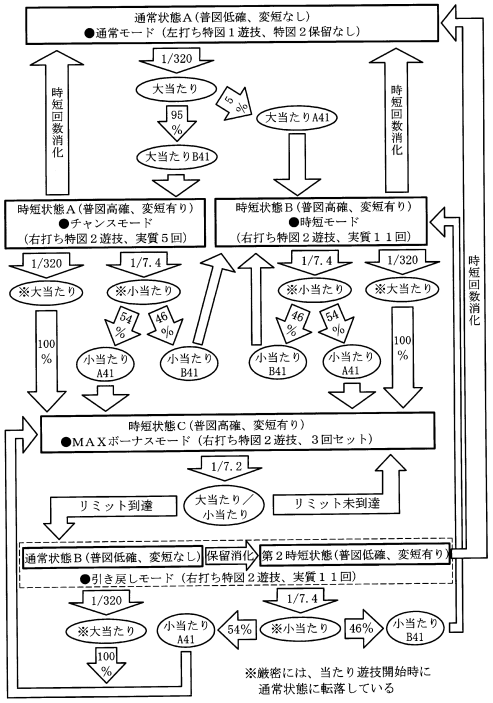
【図４１０】



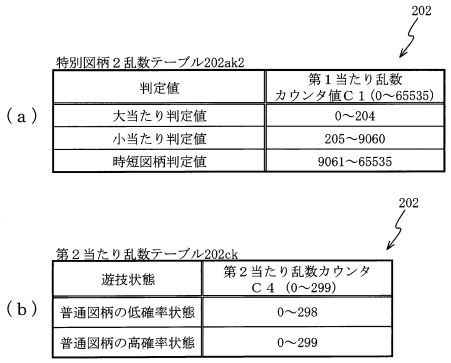
【図４１１】



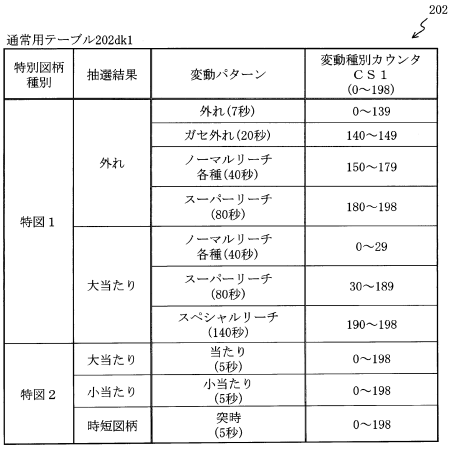
【図４１２】



【図４１３】



【図４１４】



【図４１５】

202

時短用テーブル202dk2

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	大当たり	当たり (5秒)	0～198
	小当たり	小当たり (5秒)	0～198
	時短図柄	突時 (5秒)	0～198

(ａ)

202

ＭＡＸボーナス用テーブル202dk3

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	大当たり	長当たり (15秒)	0～198
	小当たり	長小当たり (15秒)	0～198
	時短図柄	突時 (5秒)	0～198

(ｂ)

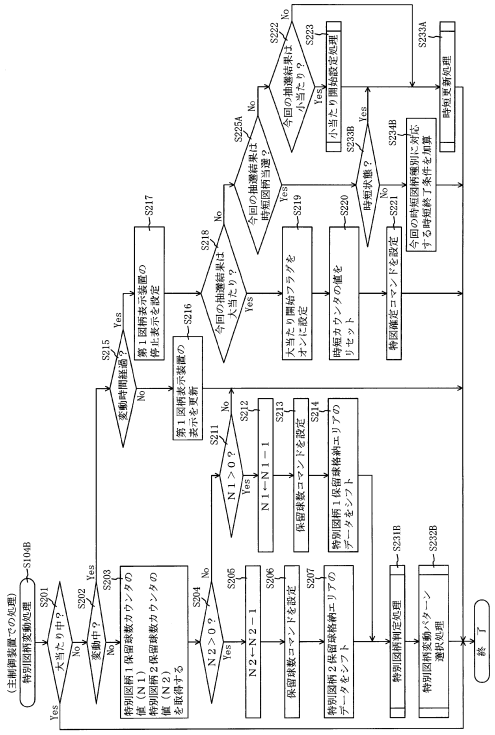
【図４１６】

202

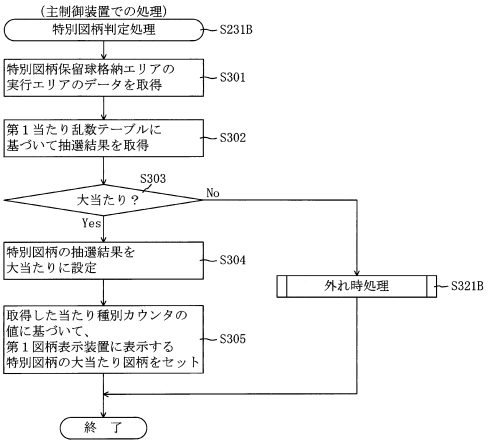
時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t
大当たりＡ４１ (4R)	通常	20	1	11
	時短状態	100	1	100
大当たりＢ４１ (4R)	通常状態	10	1	5
	時短状態	100	1	100
大当たりＣ４１ (4R)	共通	100	1	100
大当たりＤ４１ (4R)	通常状態	20	1	11
	時短状態	100	1	100
時短図柄	通常状態	20	1	10
	時短状態	0	0	0

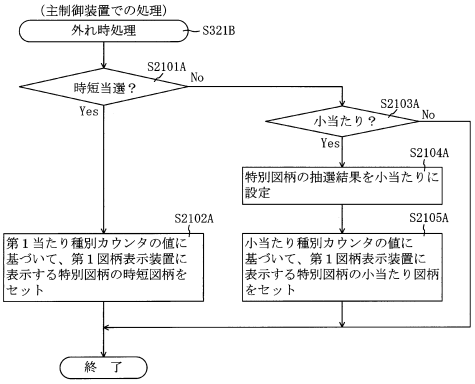
【図４１７】



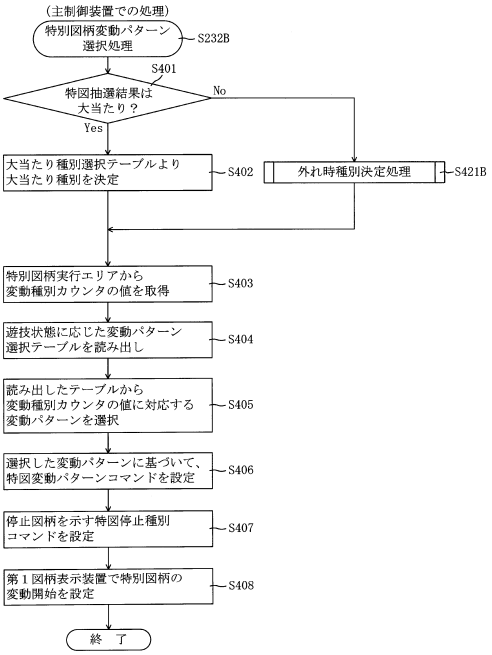
【図４１８】



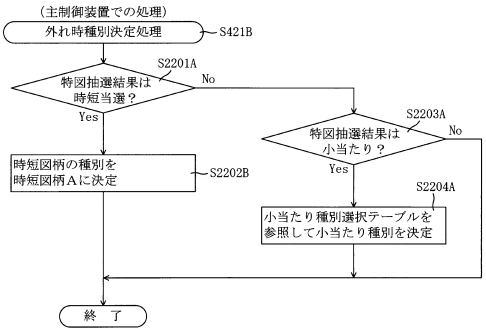
【図４１９】



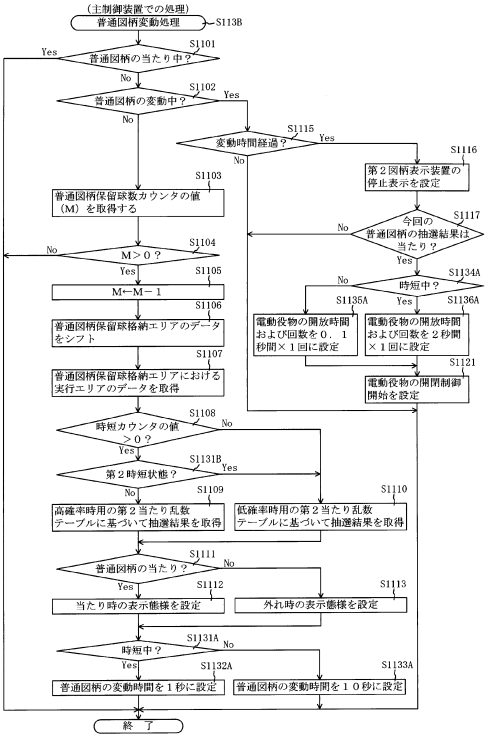
【図４２０】



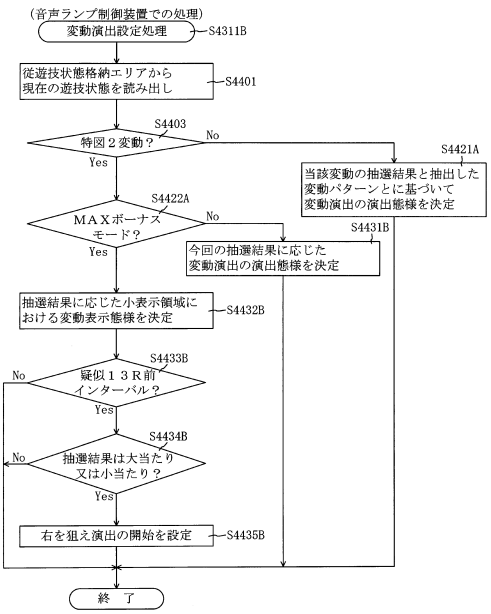
【図４２１】



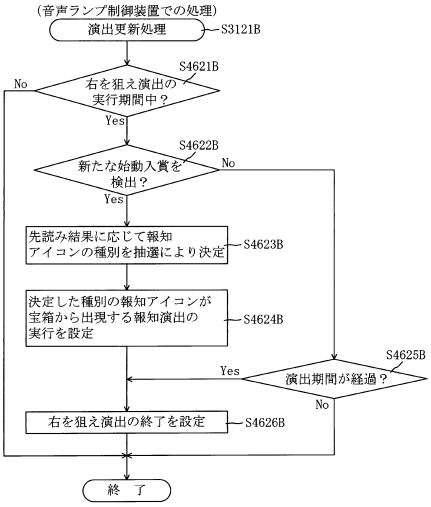
【図４２２】



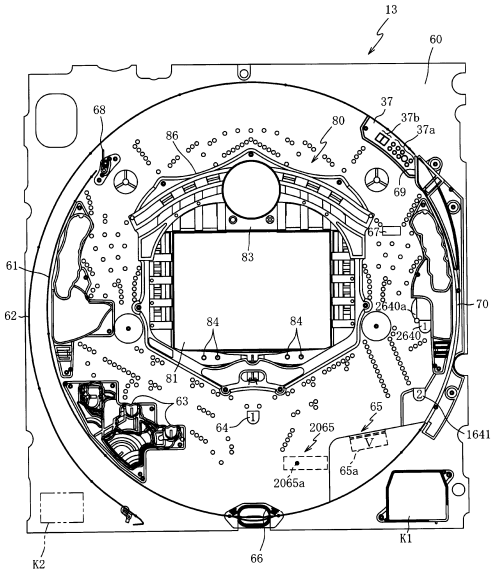
【図４２３】



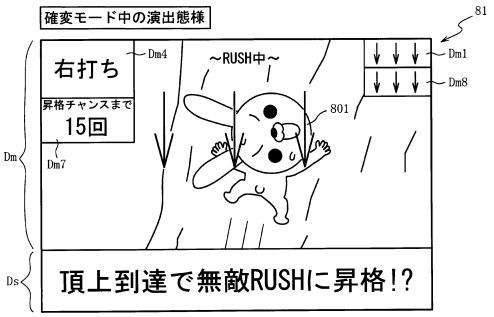
【図４２４】



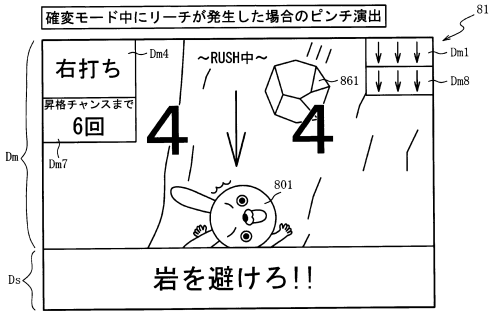
【図４２５】



【図４２６】

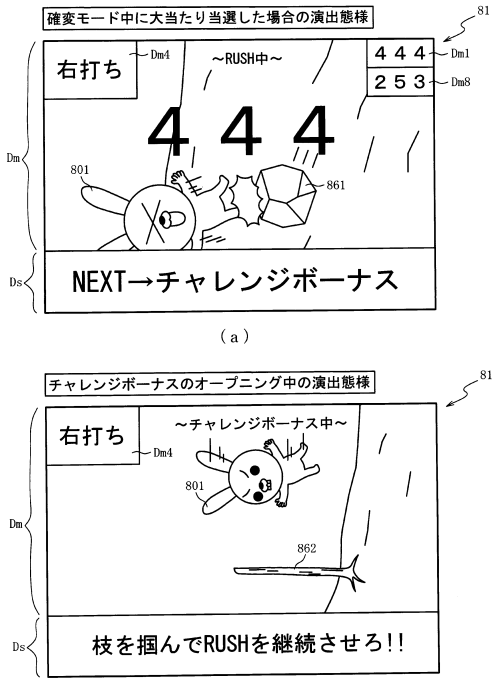


（ａ）

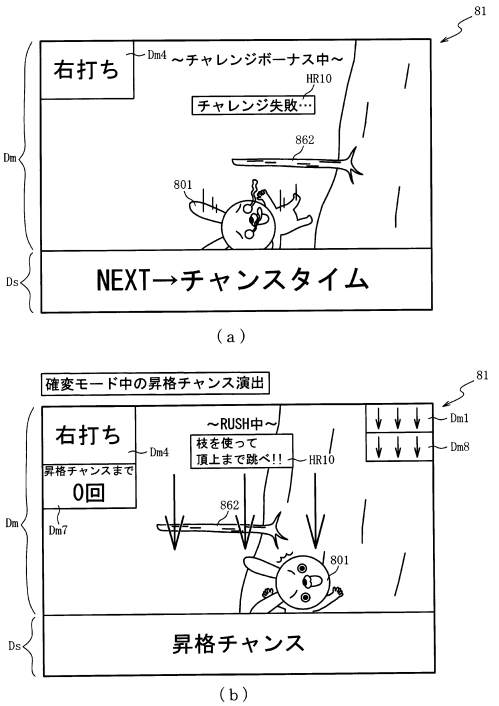


（ｂ）

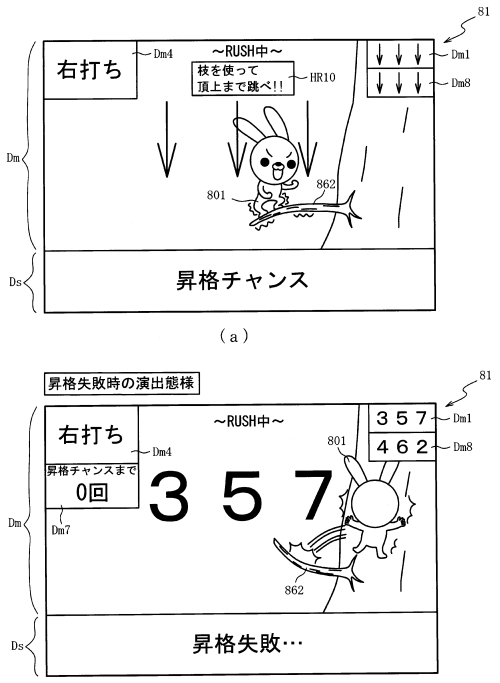
【図４２７】



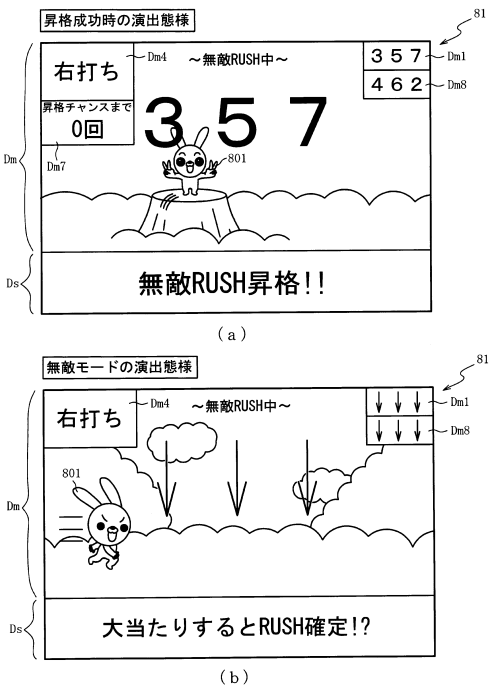
【図４２８】



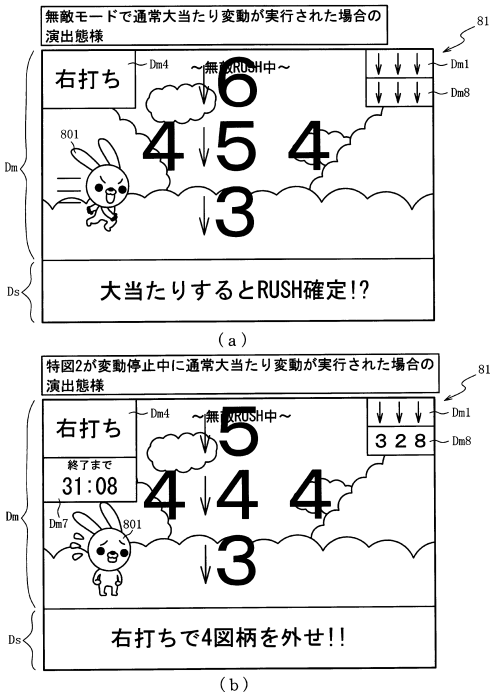
【図４２９】



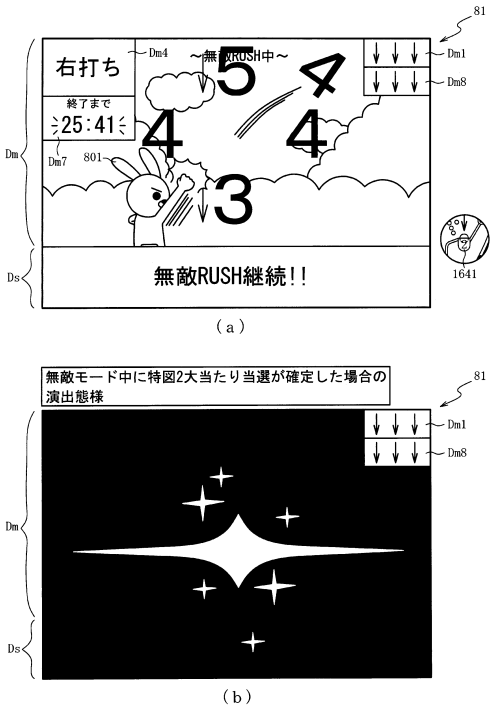
【図４３０】



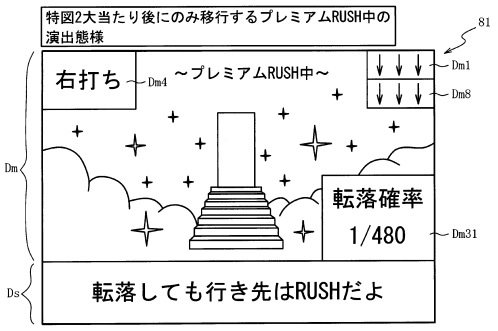
【図４３１】



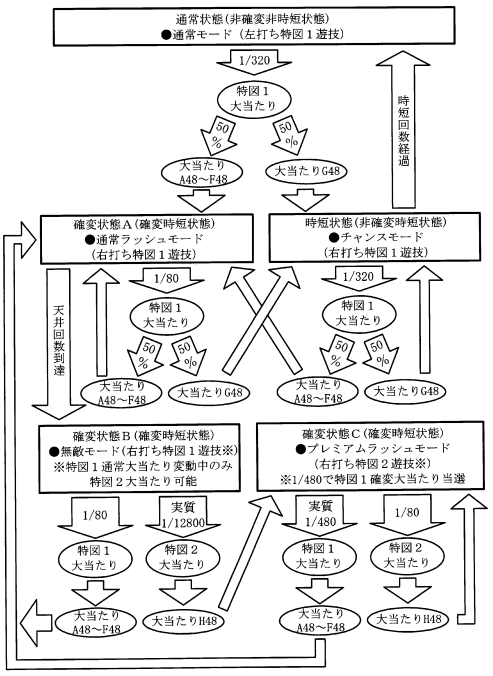
【図４３２】



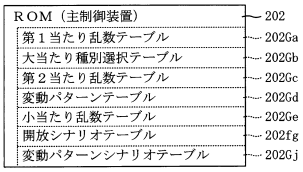
【図４３３】



【図４３４】



【図４３５】



【図４３６】

【図４３７】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル202Ga

状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
特別図柄の低確率状態	0～204
特別図柄の高確率状態	0～818

（ｂ）

大当たり種別選択テーブル202Gb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ４８（10Ｒ確変大当たり）	0～4
	大当たりＢ４８（10Ｒ確変大当たり）	5～8
	大当たりＣ４８（10Ｒ確変大当たり）	9
	大当たりＤ４８（6Ｒ確変大当たり）	10～17
	大当たりＥ４８（6Ｒ確変大当たり）	18～37
	大当たりＦ４８（6Ｒ確変大当たり）	38～49
	大当たりＧ４８（6Ｒ時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＨ４８（4Ｒ確変大当たり）	0～99

【図４３８】

（ａ）

第２当たり乱数テーブル202Gc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

変動パターンテーブル 202Gd
通常用テーブル 202Gd1
時短・確変Ａ用テーブル 202Gd2
確変Ｂ用テーブル 202Gd3
確変Ｃ用テーブル 202Gd4
昇格演出用テーブル 202Gd5

（ｃ）

通常用テーブル202Gd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ（80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ（80秒）	30～189
		スペシャルリーチ（140秒）	190～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198

【図４３９】

202

時短・確変Ａ用テーブル202Gd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	短外れ（3秒）	0～149
		ガセ外れ（10秒）	150～189
		ノーマルリーチ各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ各種（25秒）	197，198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ各種（25秒）	150～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（30秒）	0～198
	大当たり	長当たり（30秒）	0～198

【図４４０】

202

確変Ｂ用テーブル202Gd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	短外れ（3秒）	0～149
		ガセ外れ（10秒）	150～189
		ノーマルリーチ各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ各種（25秒）	197，198
	確変大当たり	ノーマルリーチ各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ各種（25秒）	150～198
	通常大当たり	ロングリーチ（80秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（30秒）	0～198
	大当たり	長当たり（30秒）	0～198

【図４４１】

202

確変Ｃ用テーブル202Gd4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（30秒）	0～198
	確変大当たり	短当たり（5秒）	0～65
		長当たり（30秒）	66～198
	通常大当たり	長当たり（30秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	ガセ外れ（10秒）	0～189
		ノーマルリーチ各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ各種（25秒）	197，198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ各種（25秒）	150～198

（ａ）

202

昇格演出用テーブル202Gd5

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	特殊外れ（15秒）	0～198
	大当たり	特殊当たり（15秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（30秒）	0～198
	大当たり	長当たり（30秒）	0～198

（ｂ）

【図４４２】

202

小当たり乱数テーブル202Ge

特別図柄種別	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
共通	819～65535

（ａ）

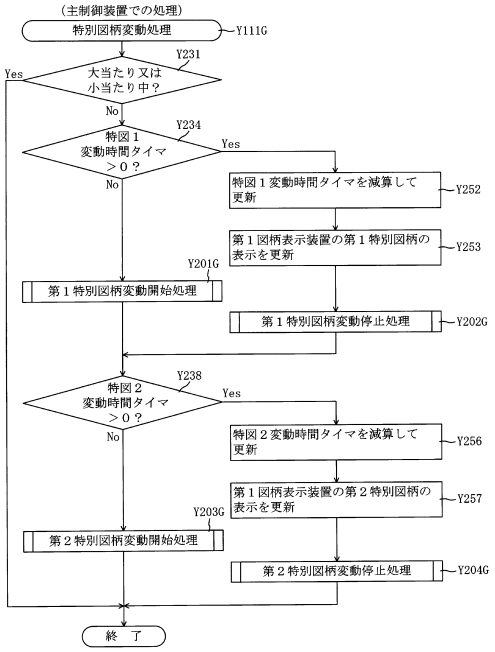
202

変動パターンシナリオテーブル202Gf

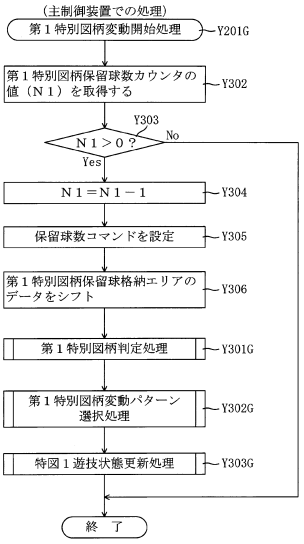
遊技状態	前回の大当たり種別	第１特別図柄の抽選回数 0～19	20	21～39	40	41～50	51～59	60	61～
通常状態	－	通常用							
時短状態	共通	時短・確変Ａ用							通常用
確変状態	大当たりＡ４８，Ｄ４８	時短・確変Ａ用	昇格演出用	時短・確変Ａ用	昇格演出用	確変Ｂ用			
	大当たりＢ４８，Ｅ４８	時短・確変Ａ用	昇格演出用	時短・確変Ａ用	昇格演出用	確変Ｂ用			
	大当たりＣ４８，Ｆ４８	時短・確変Ａ用	昇格演出用	時短・確変Ａ用	昇格演出用	確変Ｂ用			
	大当たりＨ４８	確変Ｃ用							

（ｂ）

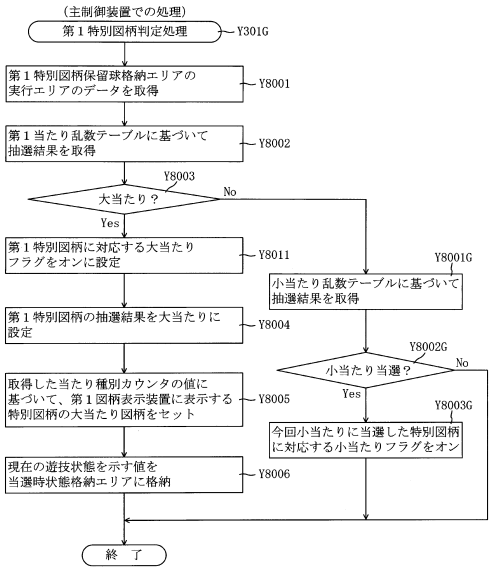
【図４４３】



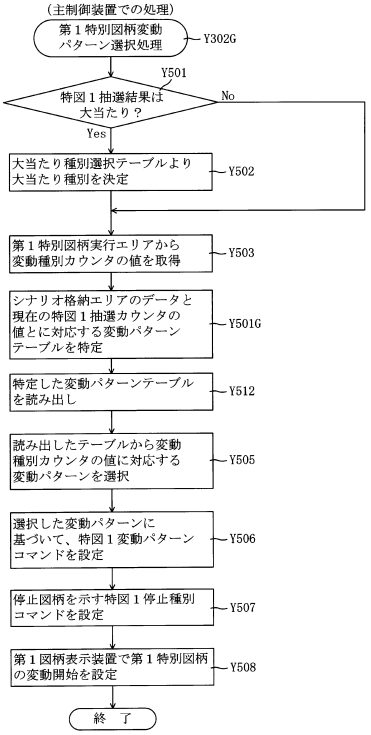
【図４４４】



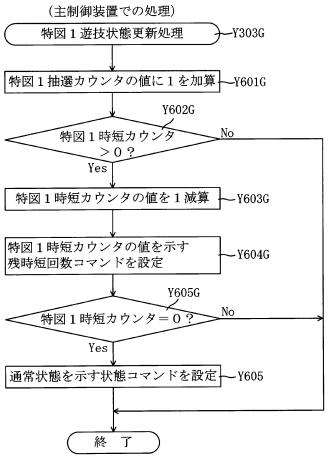
【図４４５】



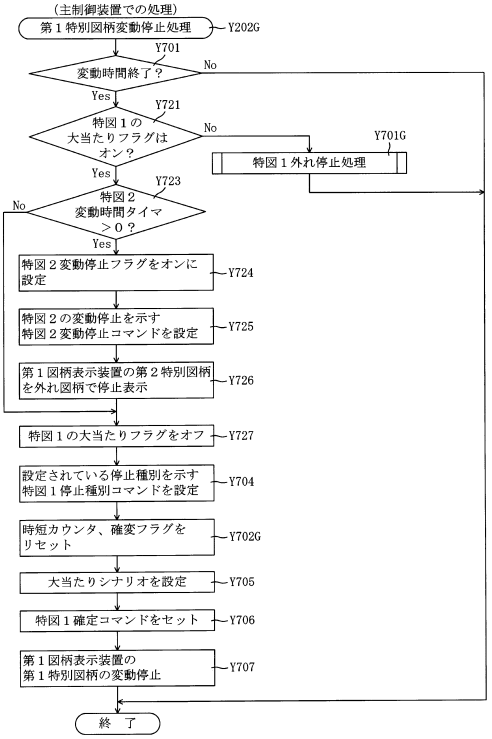
【図４４６】



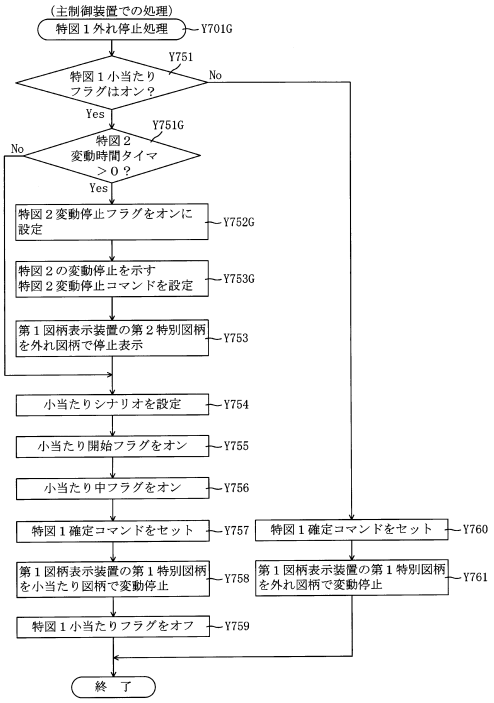
【図４４７】



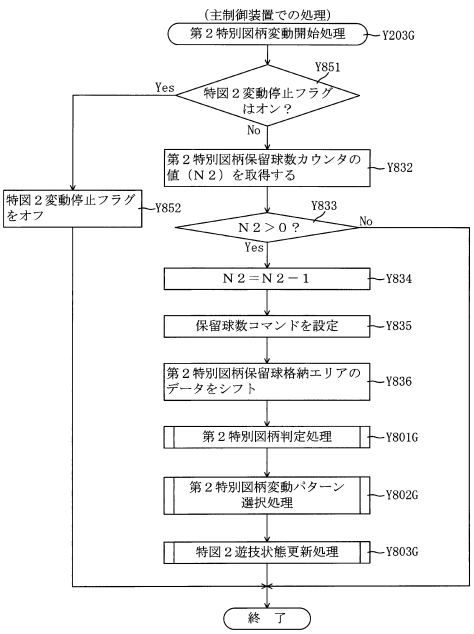
【図４４８】



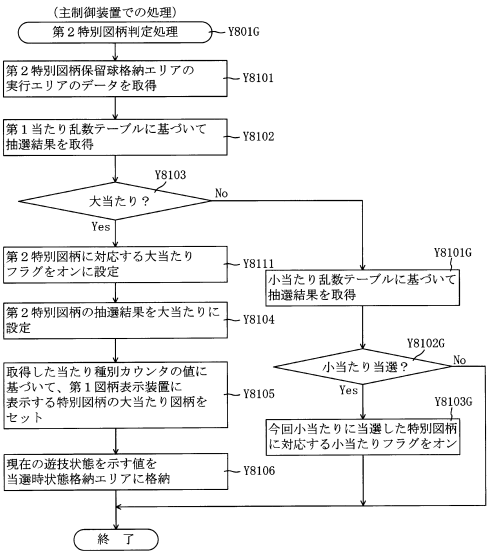
【図４４９】



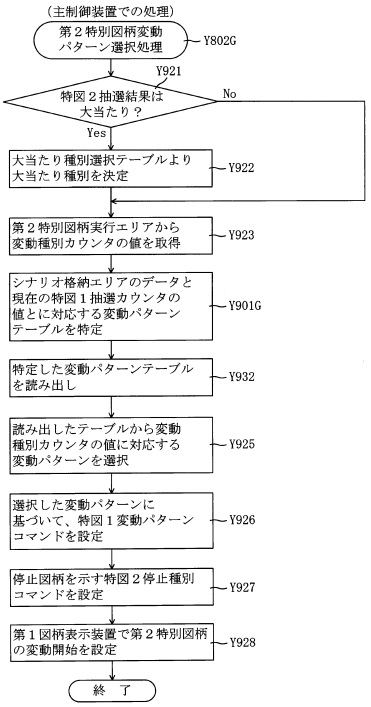
【図４５０】



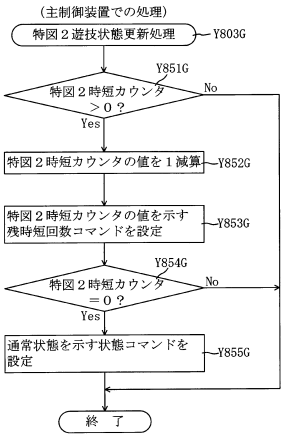
【図４５１】



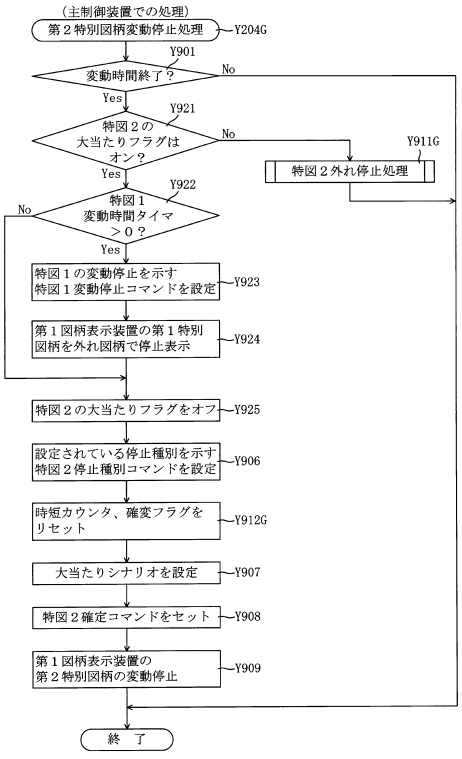
【図４５２】



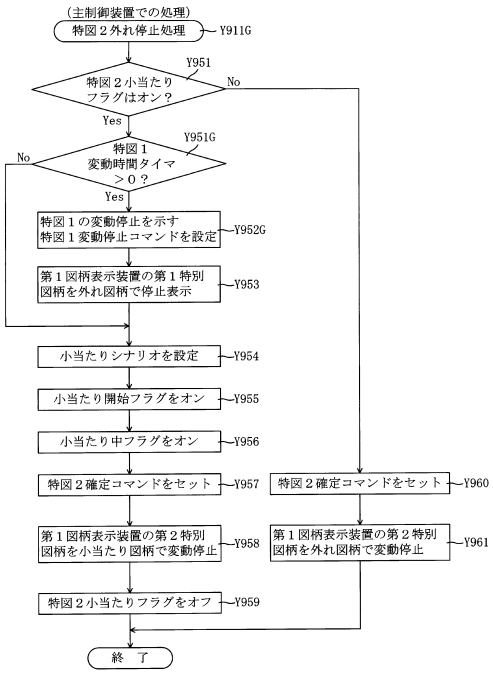
【図４５３】



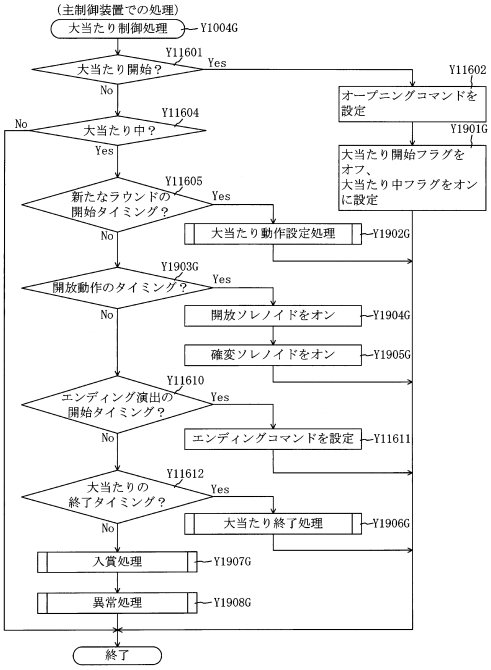
【図４５４】



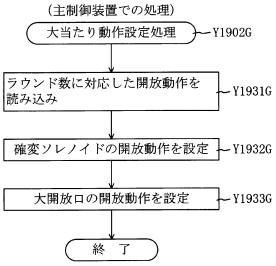
【図４５５】



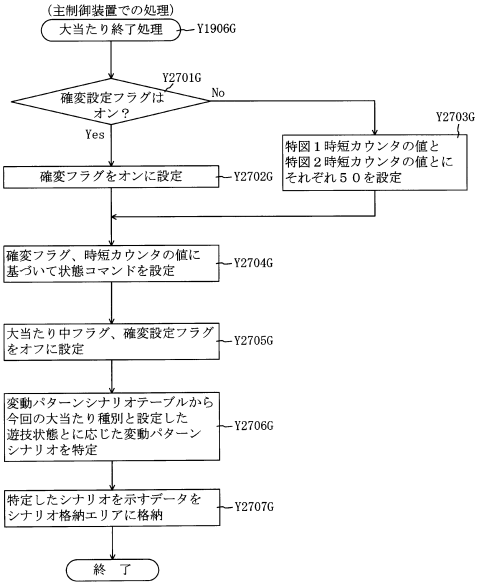
【図４５６】



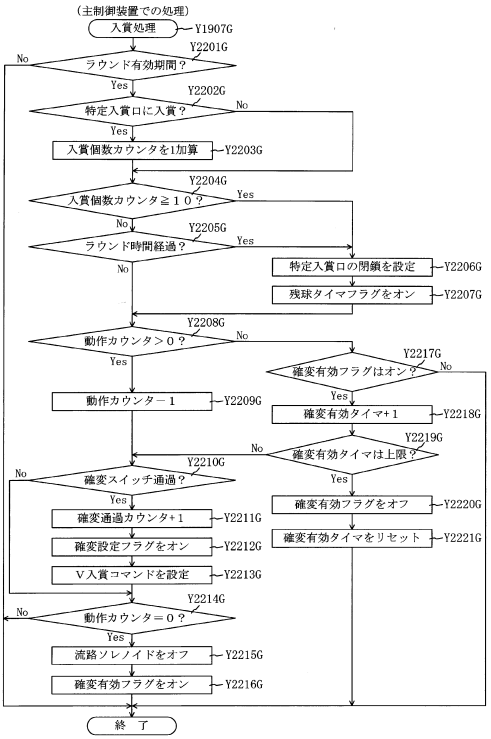
【図４５７】



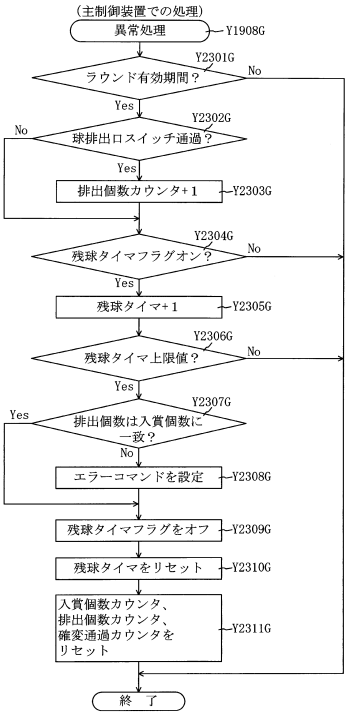
【図４５８】



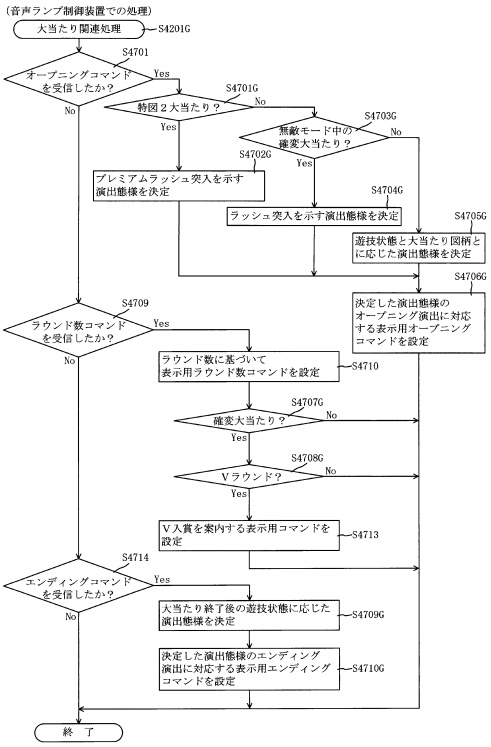
【図４５９】



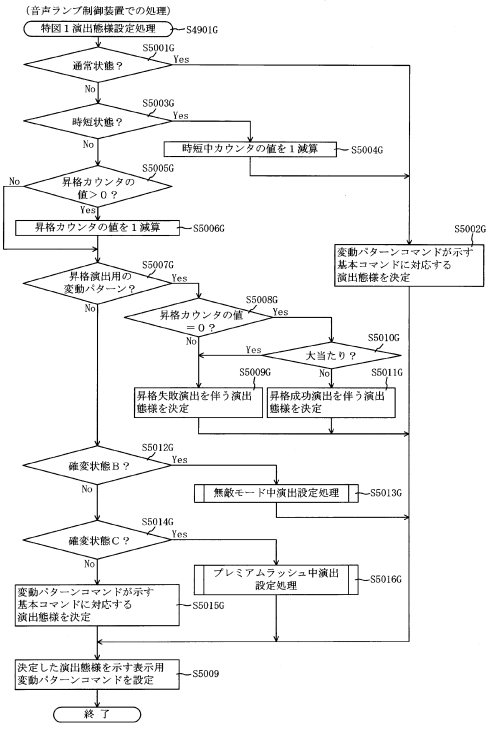
【図４６０】



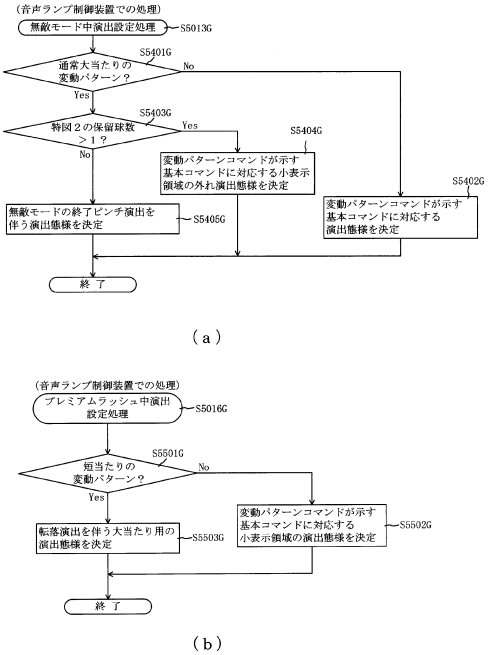
【図４６１】



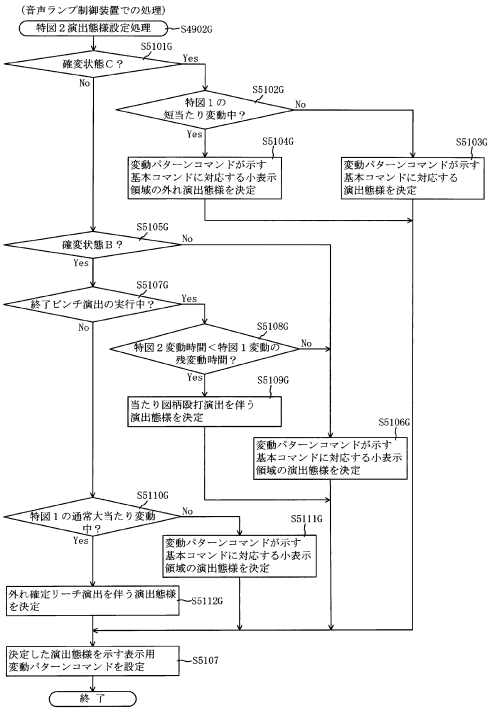
【図４６２】



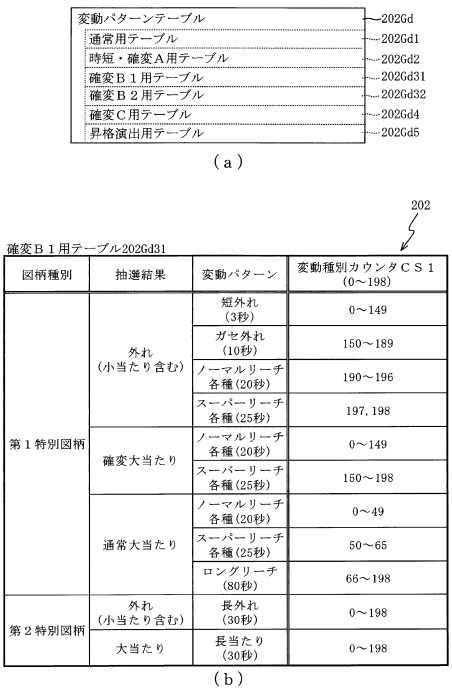
【図４６３】



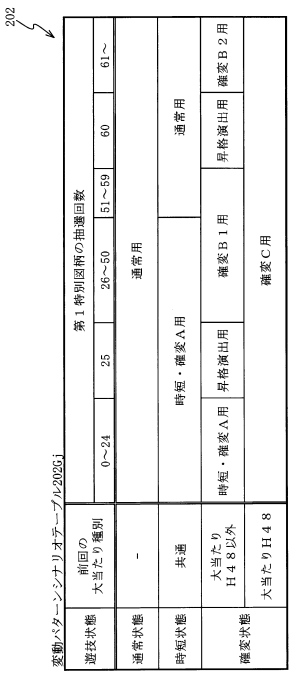
【図４６４】



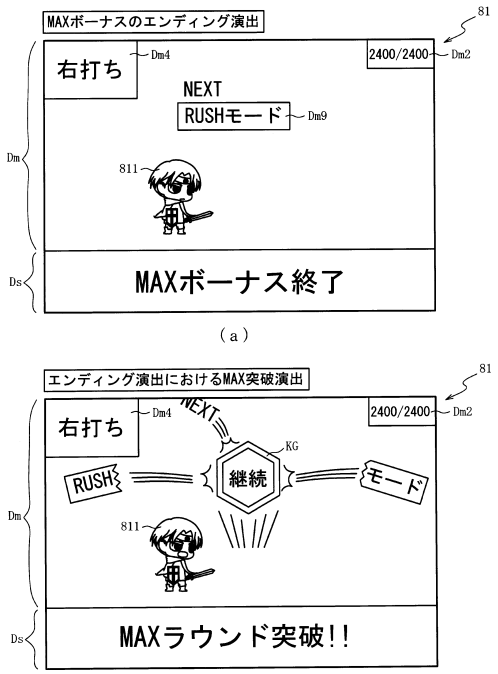
【図４６５】



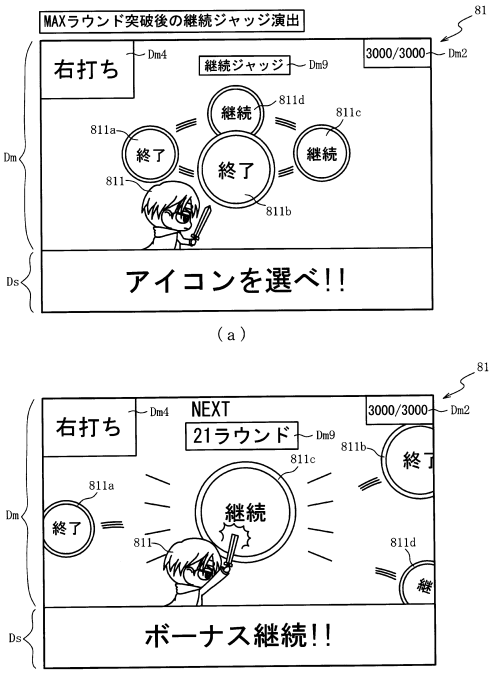
【図４６６】



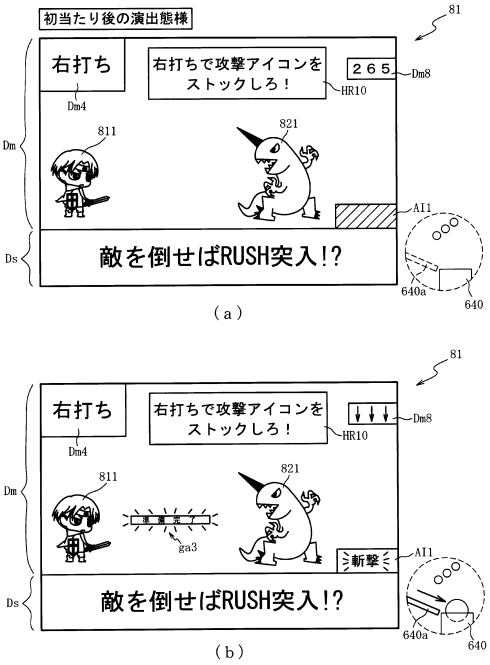
【図４６７】



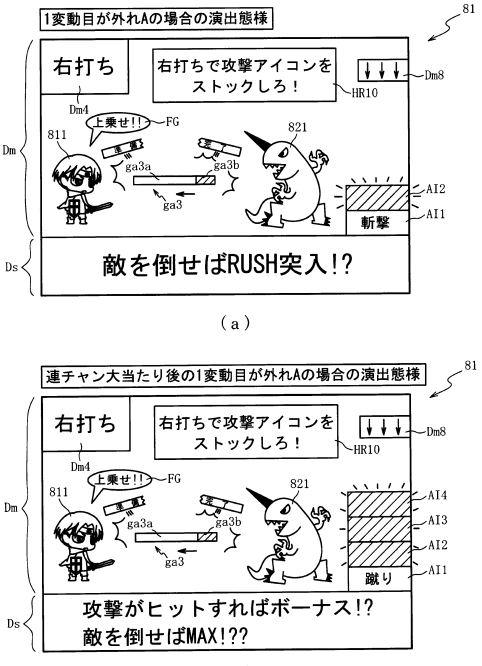
【図４６８】



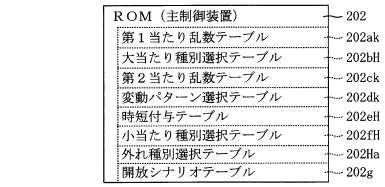
【図４６９】



【図４７０】



【図４７１】



（ａ）

202

大当たり種別選択テーブル202bH

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４９（4R時短１回大当たり）	0～4
	大当たりＢ４９（4R時短１回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣ４９（10R時短１００回大当たり）	0～99

（ｂ）

【図４７２】

202

時短付与テーブル202eH

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t	規定保留球数カウンタ 203ka
大当たりＡ４９（4R）	通常	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＢ４９，Ｄ４９（4R）	通常状態	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＣ４９（4R）	共通	100	1	100	65535

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202fH

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５（0～99）
特図２	小当たりＡ４９（Ｖ通過時大当たりＣ４９）	0～48
	小当たりＢ４９（Ｖ通過時大当たりＤ４９）	49～94
	小当たりＣ４９（Ｖ通過時大当たりＣ４９）	95～99

（ｂ）

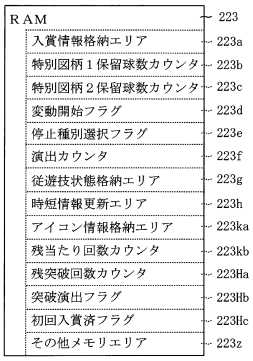
202

外れ種別選択テーブル202Ha

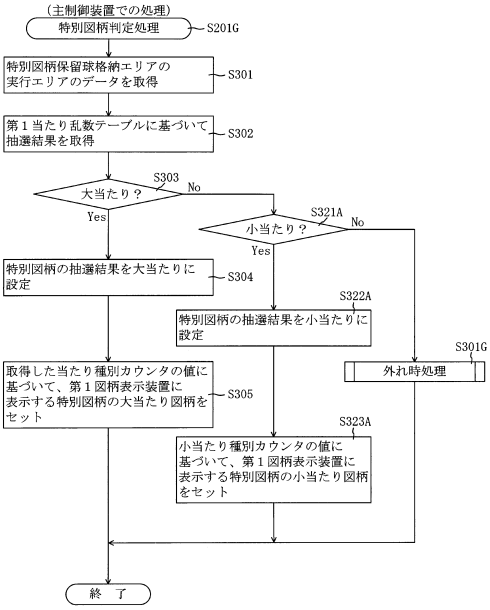
特別図柄種別	外れ種別	外れ種別カウンタ値Ｃ７（0～99）
特図１	外れＡ（変動停止時に時短回数更新）	0～99
特図２	外れＡ（変動停止時に時短回数更新）	0～89
	外れＢ（変動開始時に時短回数更新）	90～99

（ｃ）

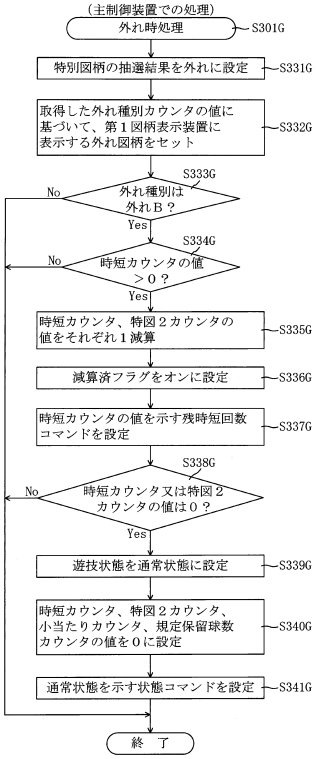
【図４７３】



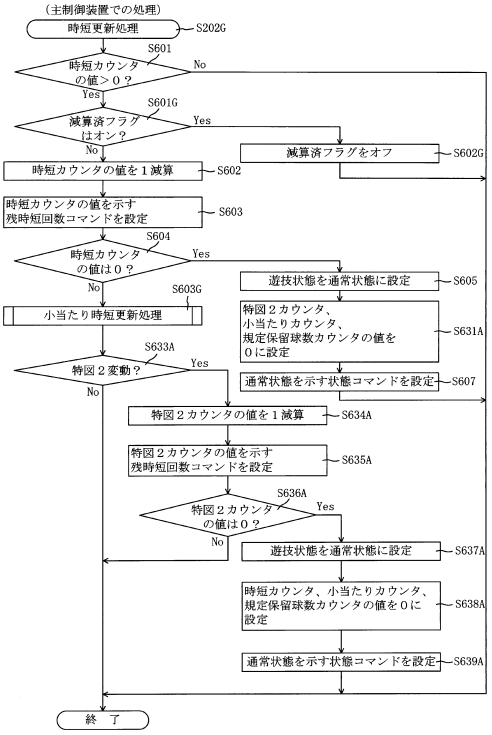
【図４７４】



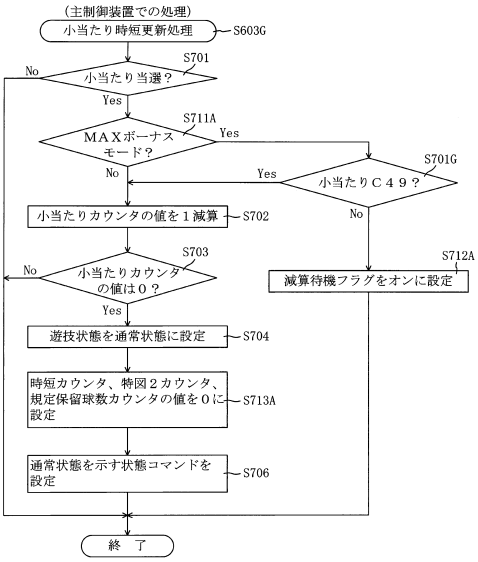
【図４７５】



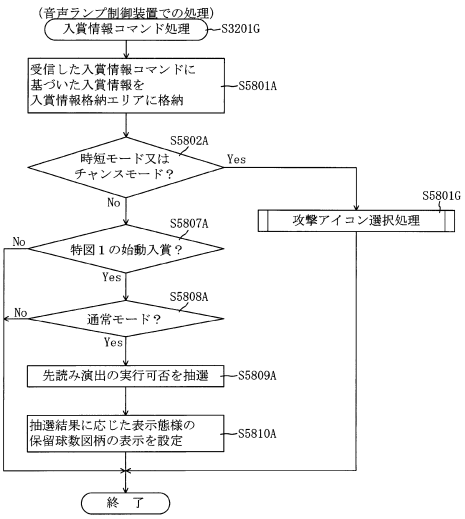
【図４７６】



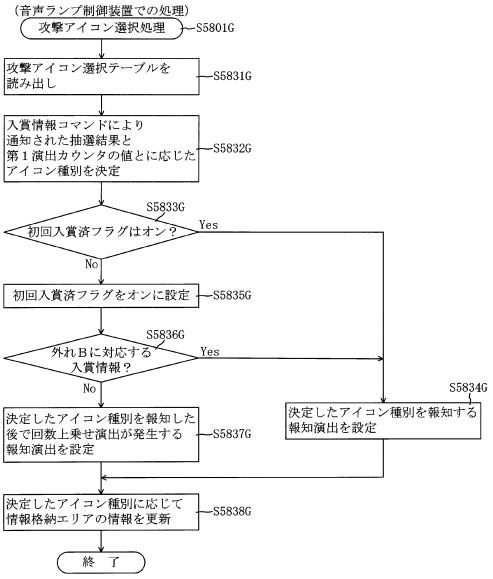
【図４７７】



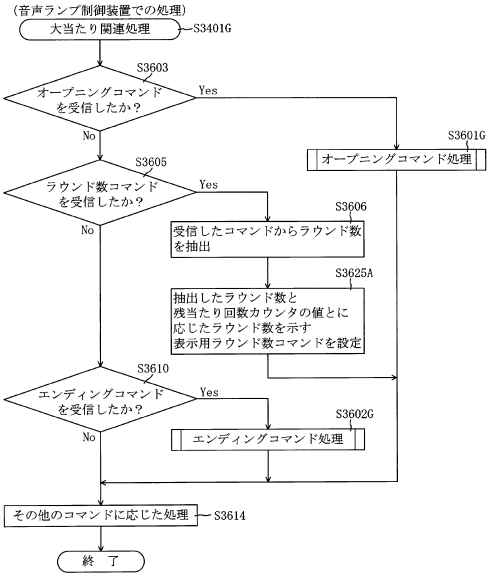
【図４７８】



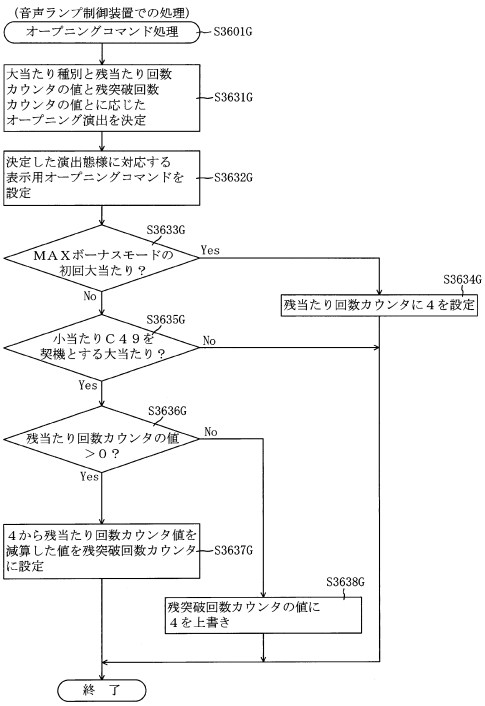
【図４７９】



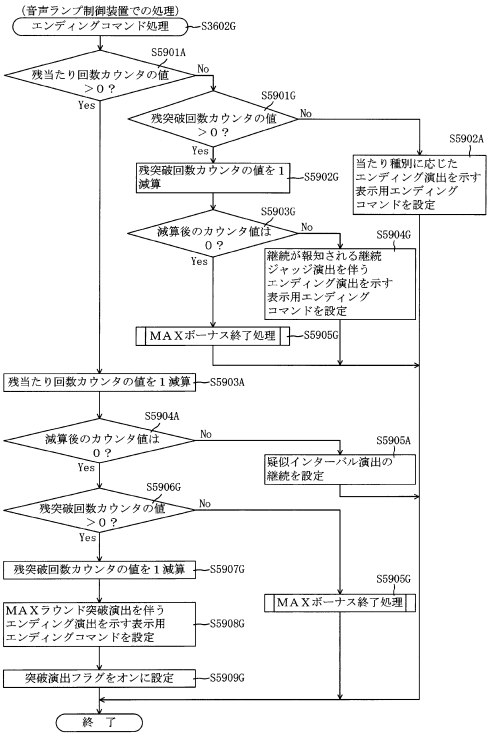
【図４８０】



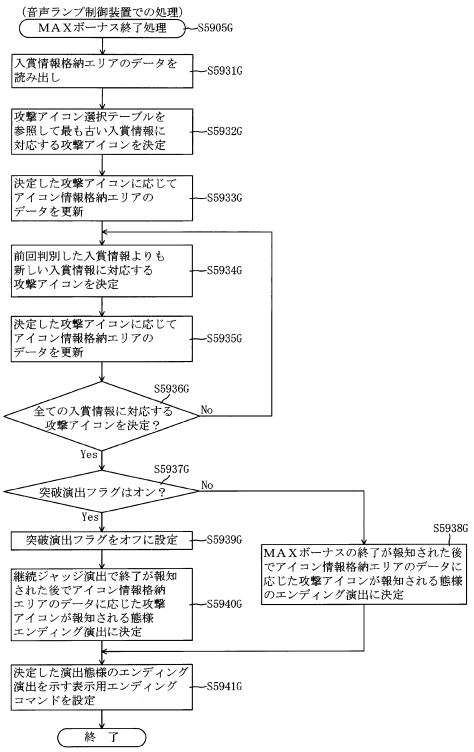
【図４８１】



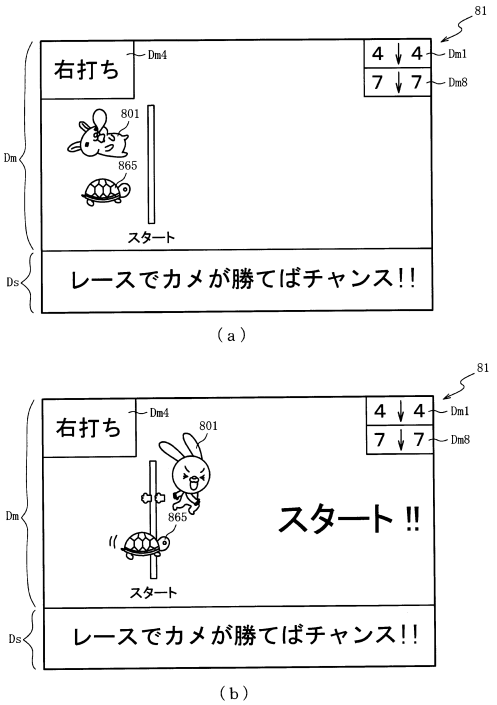
【図４８２】



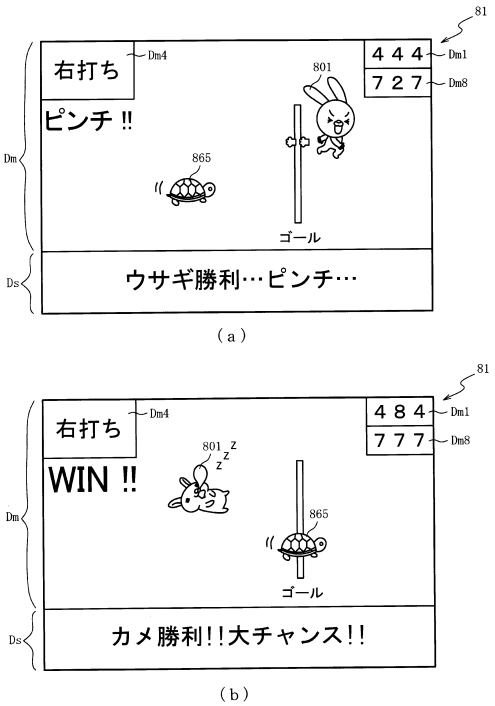
【図４８３】



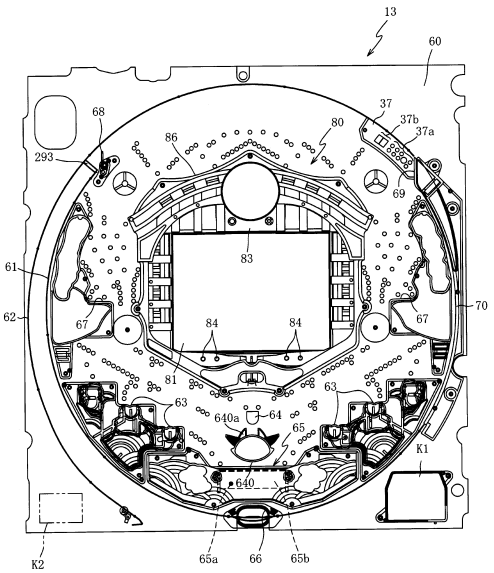
【図４８４】



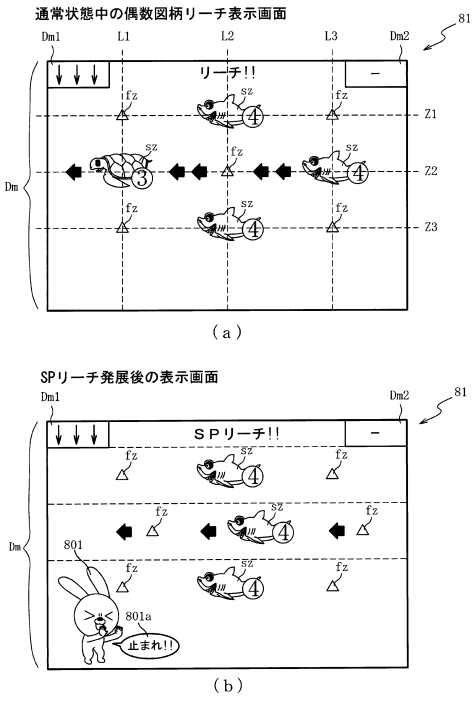
【図４８５】



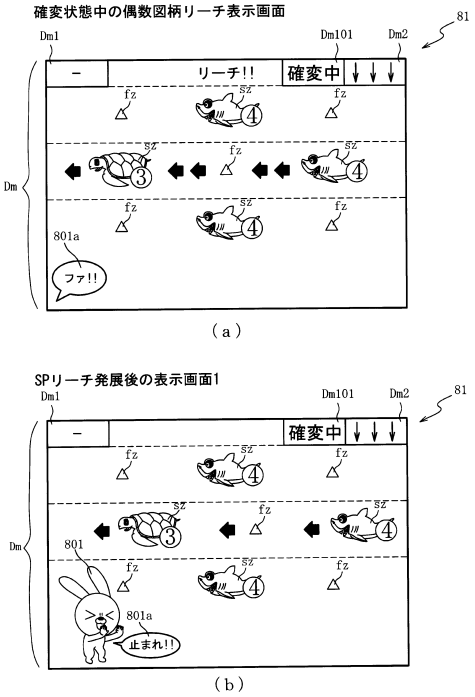
【図４８６】



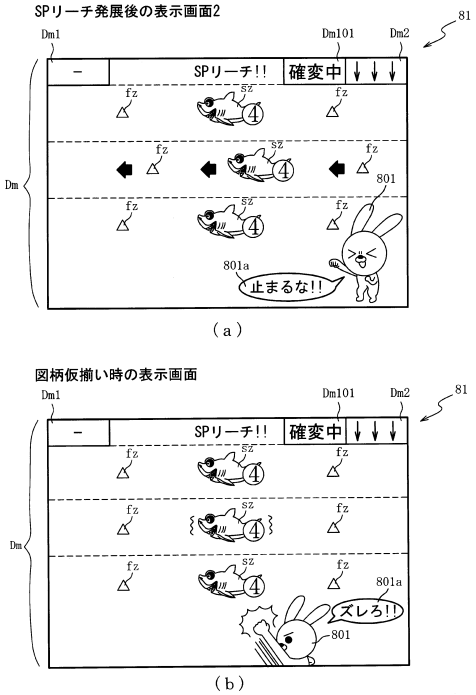
【図４８７】



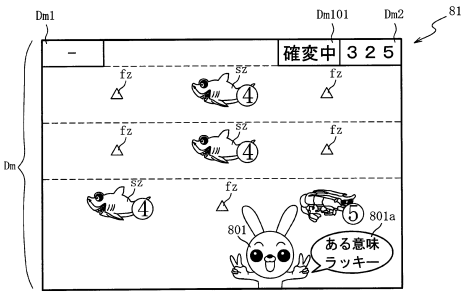
【図４８８】



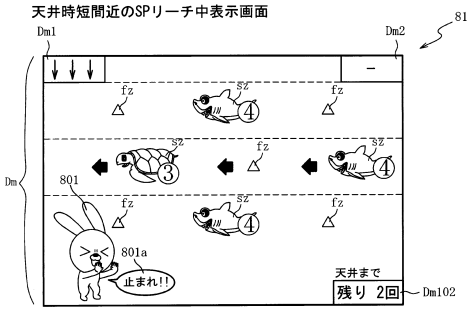
【図４８９】



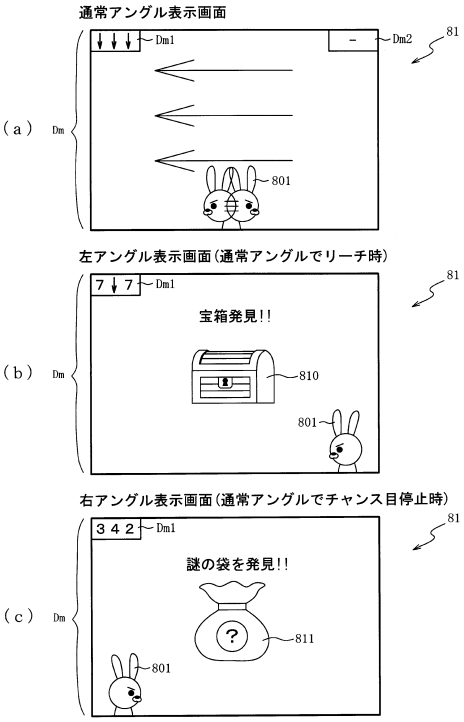
【図４９０】



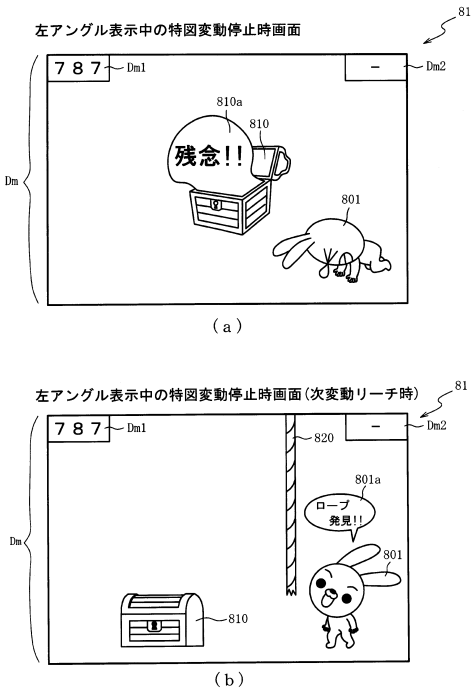
【図４９１】



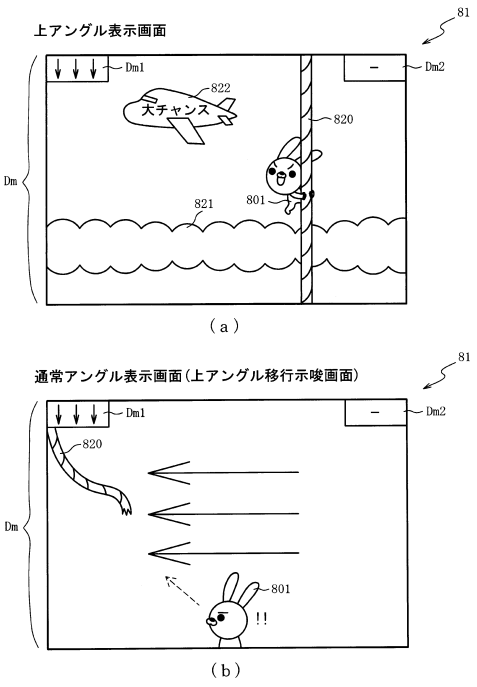
【図４９２】



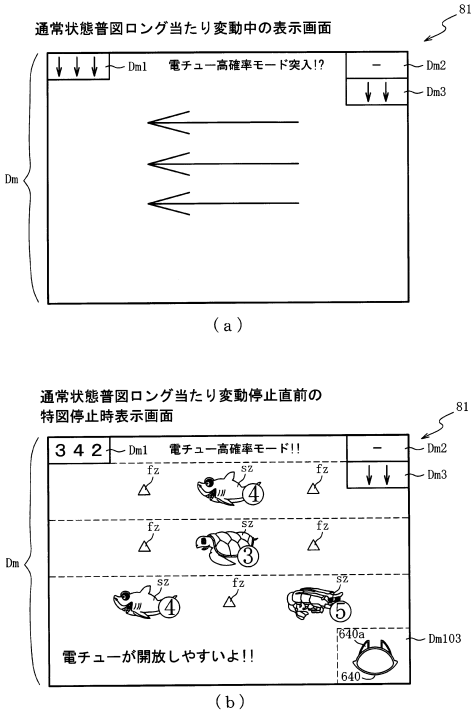
【図４９３】



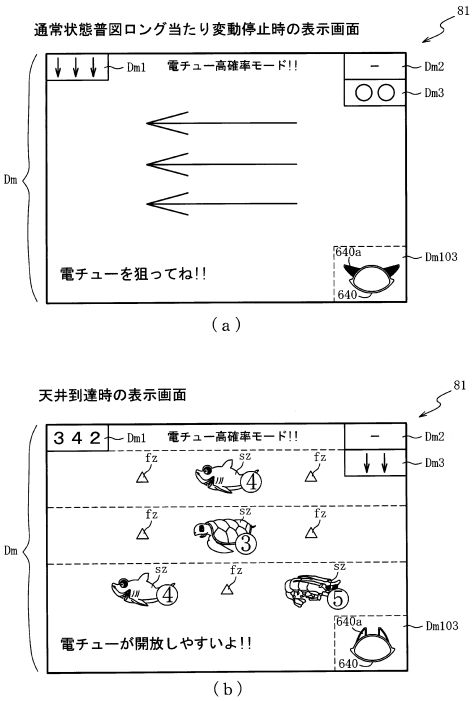
【図４９４】



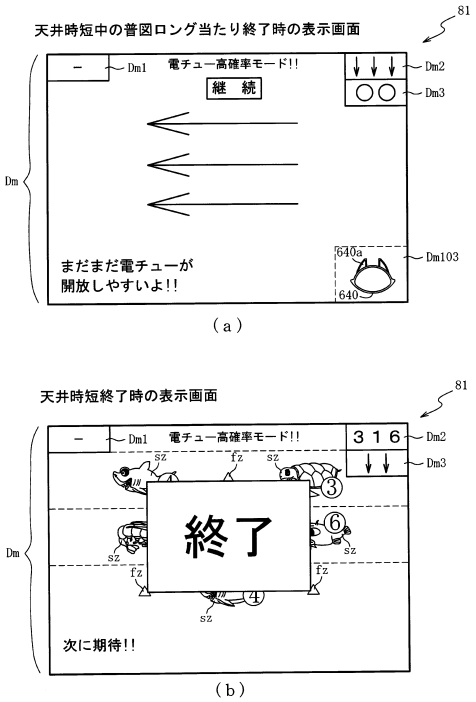
【図４９５】



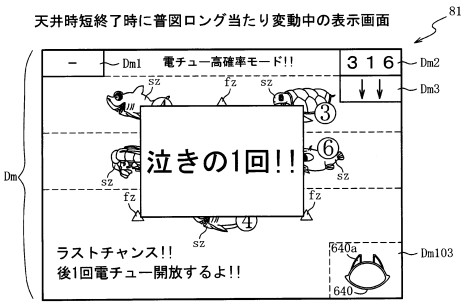
【図４９６】



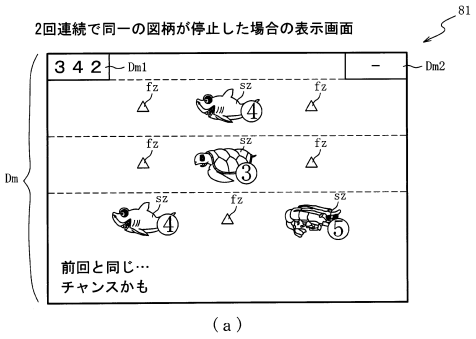
【図４９７】



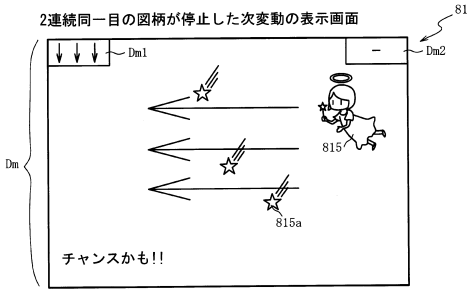
【図４９８】



【図４９９】

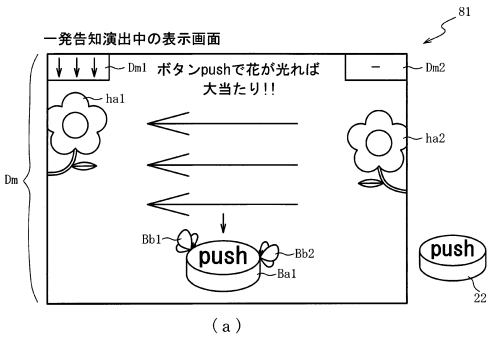


（ａ）

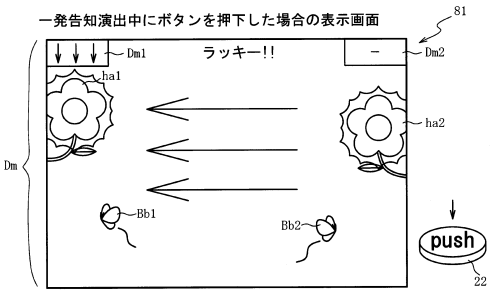


（ｂ）

【図５００】

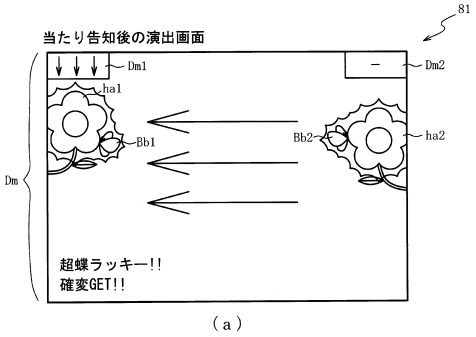


（ａ）

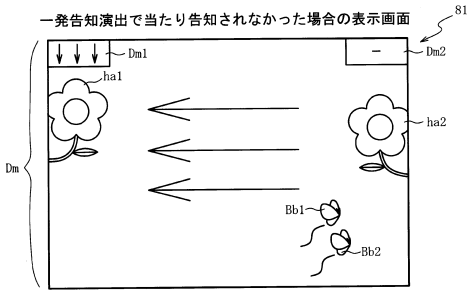


（ｂ）

【図５０１】

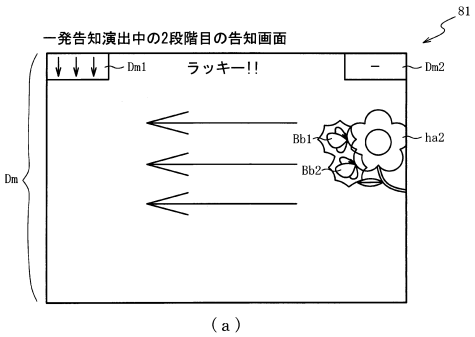


（ａ）

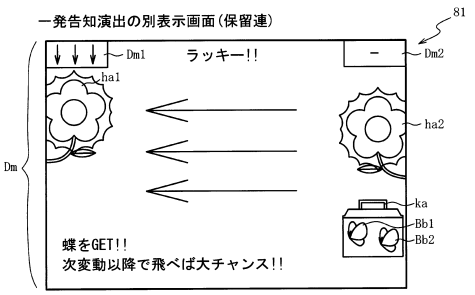


（ｂ）

【図５０２】



（ａ）



（ｂ）

【図５０３】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ja
変動パターン選択テーブル	202jb
第２当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202jd
第２当たり種別選択テーブル	202je

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図５０４】

202

第１当たり乱数テーブル202ja

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の低確率状態	0～2
特別図柄の高確率状態	0～19

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202jc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～279
普通図柄の高確率状態	0～289

（ｂ）

202

第２当たり種別選択テーブル202je

遊技状態	時短カウンタ203h	普図当たり種別	第２当たり種別カウンタＣ５（0～99）	電動役物動作
普通図柄の低確率状態	0（通常状態）	普図当たりＡ	0～98	ショート（０．１Ｓ×１）
		普図当たりＢ	99	ロング（１Ｓ×３）
	1以上（第２時短状態）	普図当たりＡ	0	ショート
		普図当たりＢ	1～99	ロング
普通図柄の高確率状態	1以上（第１時短状態）	普図当たりＢ	0～99	ロング

（ｃ）

【図５０５】

大当たり種別選択テーブル	202jd
特図１大当たり用テーブル	202jd1
特図２大当たり用テーブル	202jd2

（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202jd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５０（10R確変大当たり）	0～39	10000	10000
大当たりＢ５０（2R確変大当たり）	40～59	10000	10000
大当たりＣ５０（10R通常大当たり）	60～99	100	0

（ｂ）

202

特図２大当たり用テーブル202jd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５０（10R確変大当たり）	0～52	10000	10000
大当たりＢ５０（2R確変大当たり）	53～59	10000	10000
大当たりＣ５０（10R通常大当たり）	60～99	100	0

（ｃ）

【図５０６】

変動パターン選択テーブル	202jb
通常用テーブル	202jb1
確変・第１時短用テーブル	202jb2
第２時短用テーブル	202jb3

（ａ）

202

通常用テーブル202jb1

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)	変動時間(S) 加算(S)
特図１	1～890，1001～	当たり	0～14	ノーマル	20	0
			15～18			2
			19			5
			20～149	スーパー	30	0
			150～159			2
			160～169			5
			170～189	ＳＰ	60	0
			190～197			5
			198			6
		外れ	0～174	外れ	5	0
			175～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195～197			2
			198			5
	891～900	当たり（大当たりＡ）	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～99	スーパー	30	0
			100～124			2
			125～169			5
			－	ＳＰ	60	0
			－			5
			170～198			6
		当たり（大当たりＢ，Ｃ）	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～119	スーパー	30	0
			120～144			2
			145～169			5
			170～189	ＳＰ	60	0
			190～198			5
			－			6
		外れ	0～169	外れ	5	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195，196			2
			197，198			5
特図２	1～	当たり	0～4	ノーマル	20	0
			5～198	スーパー	30	0
		外れ	0～149	外れ	5	0
			150～198	リーチ外れ	30	0

（ｂ）

【図５０７】

202

確変・第１時短用テーブル202jb2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図１	1～	当たり	0～198	ロング	30	0
		外れ	0～198	ロング	30	0
特図２	1～99 101～	当たり	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～99	スーパー	30	0
			100～124			2
			125～179	ＳＰ	60	0
			180～198			2
		外れ	0～189	短外れ	2	0
			190～198	リーチ外れ	20，30	0
	100	当たり	0～198	スーパー	30	0
		外れ	0～198	外れ	30	0

（ａ）

202

第２時短用テーブル202jb3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図１	1～	当たり	0～198	ロング	30	0
		外れ	0～198	ロング	30	0
特図２	1～79	当たり	0～189	短当たり	5	0
			190～198	スーパー	30	0
		外れ	0～194	短外れ	2	0
			195～198	リーチ外れ	30	0
	80～94	当たり	0～129	ノーマル	20	0
			130～198	スーパー	30	0
		外れ	0～196	外れ	5	0
			197，198	リーチ外れ	20，30	0
	95～99	当たり	0～14	ノーマル	20	0
			15～99	スーパー	30	0
			100～198	ＳＰ	60	0
		外れ	0～169	ミドル外れ	10	0
			170～198	リーチ外れ	20，30	0

（ｂ）

【図５０８】

ＲＯＭ 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- リーチ態様選択テーブル 222ja
- 加算時間用態様選択テーブル 222jb
- 一発告知態様選択テーブル 222jc

（ａ）

ＲＡＭ 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 223c1
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 223c2
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 時短中カウンタ 223da
- 特図抽選回数カウンタ 223ja
- 天井時短中カウンタ 223jb
- 演出態様格納エリア 223jc
- 先読み演出実行中フラグ 223jd
- 変動時間カウンタ 223je
- ＳＷ有効期間タイマ 223jf
- 立ち上げ後抽選カウンタ 223jg
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図５０９】

222

リーチ態様選択テーブル222ja

遊技状態	抽選結果	特図抽選回数カウンタ223ja	演出カウンタ223f	リーチ態様
通常	大当たりＡ	－	0～99	態様Ａ
	大当たりＢ	0～849	0～99	態様Ａ
		850～900	0～19	態様Ａ
			20～99	態様Ｂ
	外れ	0～849	0～99	態様Ａ
		850～900	0～49	態様Ａ
			50～99	態様Ｂ
確変	大当たりＡ	－	0～99	態様Ａ
	大当たりＢ	－	0～99	態様Ｂ
	外れ	－	0～49	態様Ａ
			50～99	態様Ｂ
第１時短・第２時短	大当たりＡ、Ｂ	－	0～99	態様Ａ
	外れ	－	0～99	態様Ａ

※態様Ａ…図柄が揃うことを期待させる演出態様
※態様Ｂ…図柄が揃わないことを期待させる演出態様

【図５１０】

222

加算時間用態様選択テーブル222jb

変動パターン	加算時間(s)	変動回数	演出カウンタ223f	演出態様
ノーマル（20ｓ）	2	－	0～89	演出Ａ
			90～99	演出Ｂ
	5	－	0～19	演出Ｃ
			20～99	演出Ｄ
スーパー（30ｓ）	2	－	0～49	演出Ａ
			50～99	演出Ｂ
	5	－	0～89	演出Ｃ
			90～99	演出Ｄ
ＳＰ（60ｓ）	5	－	0～49	演出Ｃ
			50～99	演出Ｄ
	6	1	0～99	演出Ｅ
		2～	0～79	演出Ｆ
			80～99	演出Ｅ

※演出Ａ…フリーズ0s＋高速変動＋2s
演出Ｂ…フリーズ＋2s
演出Ｃ…フリーズ＋2s＋高速変動＋3s
演出Ｄ…フリーズ5s
演出Ｅ…フリーズ6s（プレミア）
演出Ｆ…フリーズ5s＋高速変動＋1s

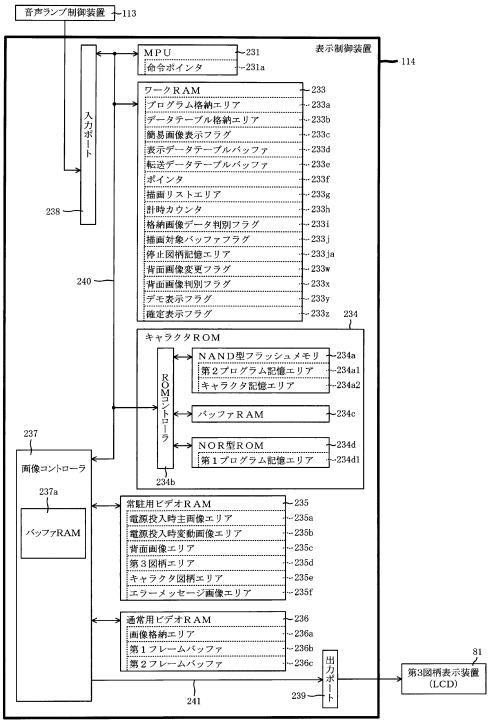
【図５１１】

222

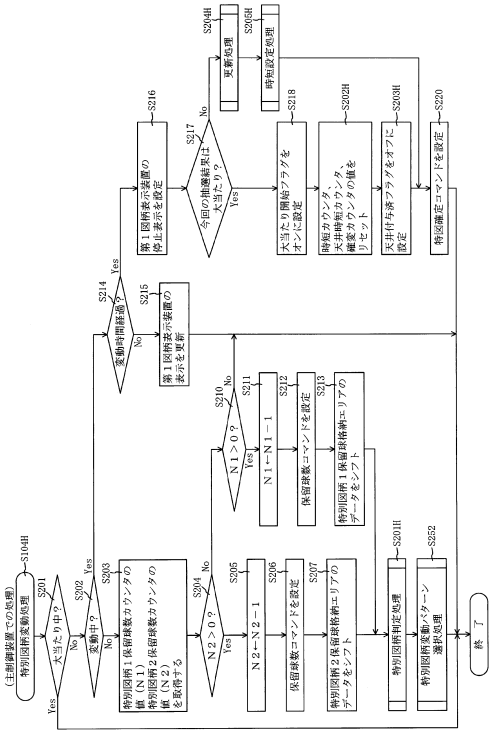
一発告知態様選択テーブル222jc

抽選結果	当たり保留	演出カウンタ223f	花告知態様	ボタン押下タイミング(s)	蝶告知態様
当たり	有り	0～49	開始3s後に告知	0～3	今回当たり告知
				3～5	次当たり告知
				無	告知せず
		50～99	ボタン押下時に告知	0～5	次当たり告知
				無	今回当たり告知
	無し	0～49	開始3s後に告知	0～3	今回当たり告知
				3～5	当たり種別告知
				無	告知せず
		50～99	ボタン押下時に告知	0～5	今回当たり告知
				無	告知せず
外れ	有り	0～49	非告知	0～5	告知せず
				無	次当たり告知
		50～99	非告知	0～5	次当たり告知
				無	告知せず
	無し	0～99	非告知	0～5	告知せず
				無	告知せず

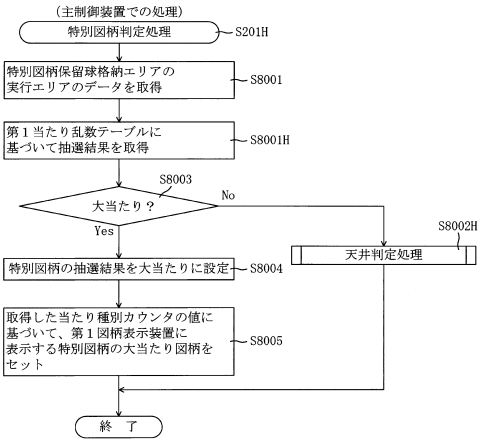
【図５１２】



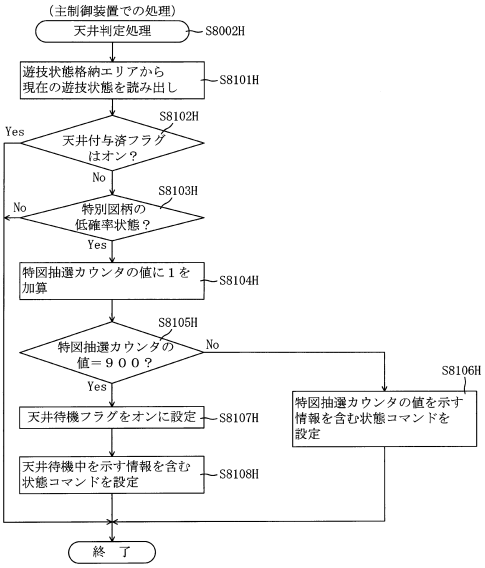
【図５１３】



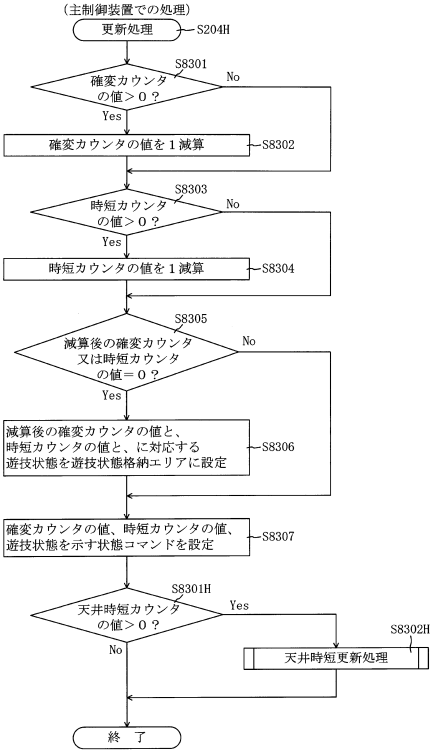
【図５１４】



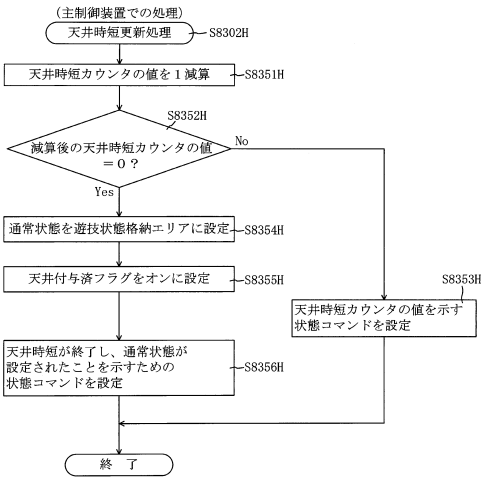
【図５１５】



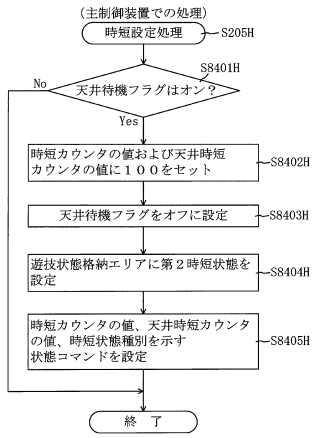
【図５１６】



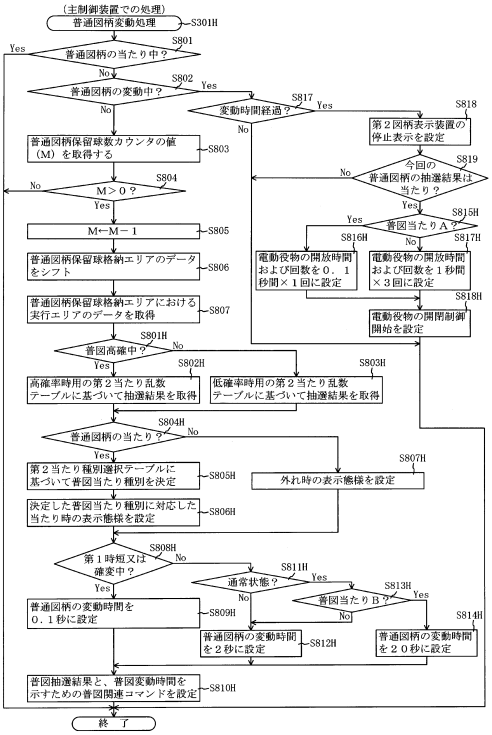
【図５１７】



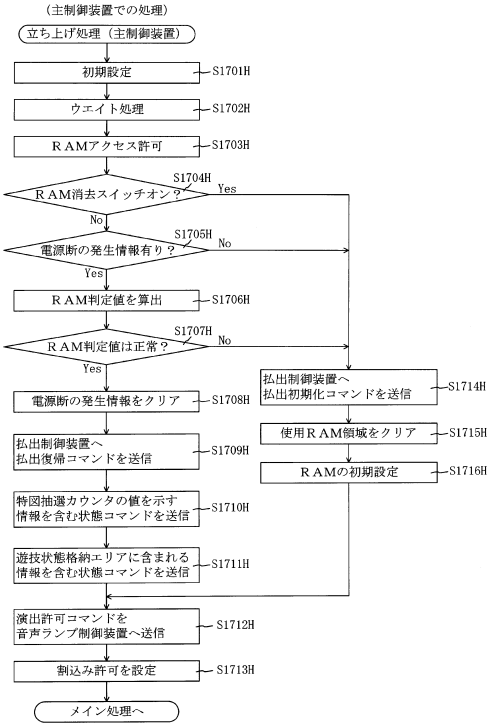
【図５１８】



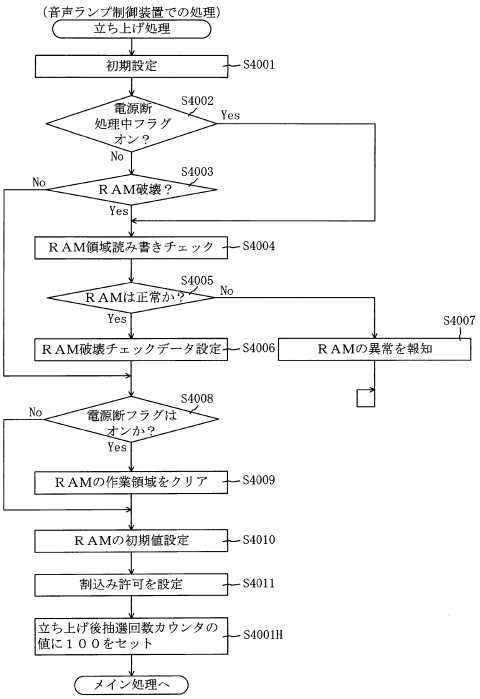
【図５１９】



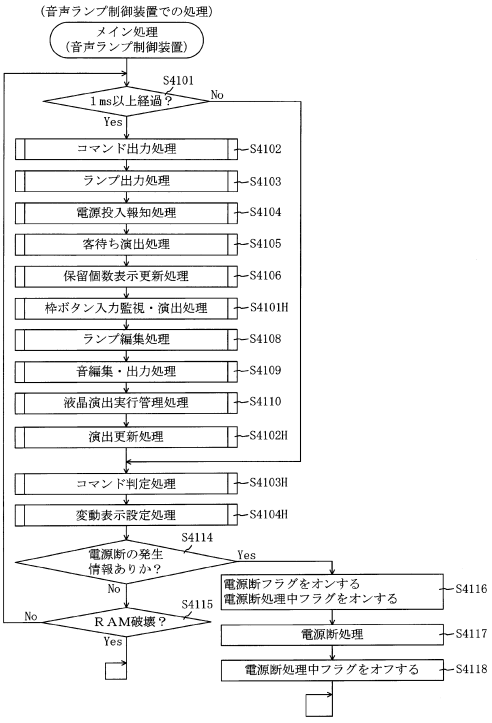
【図５２０】



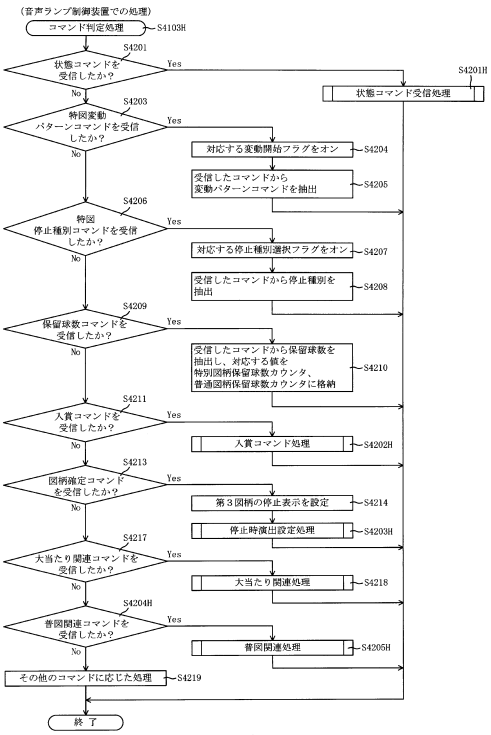
【図５２１】



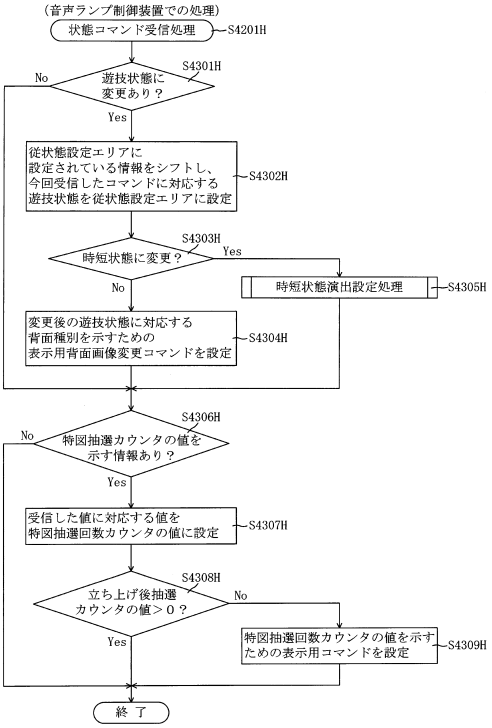
【図５２２】



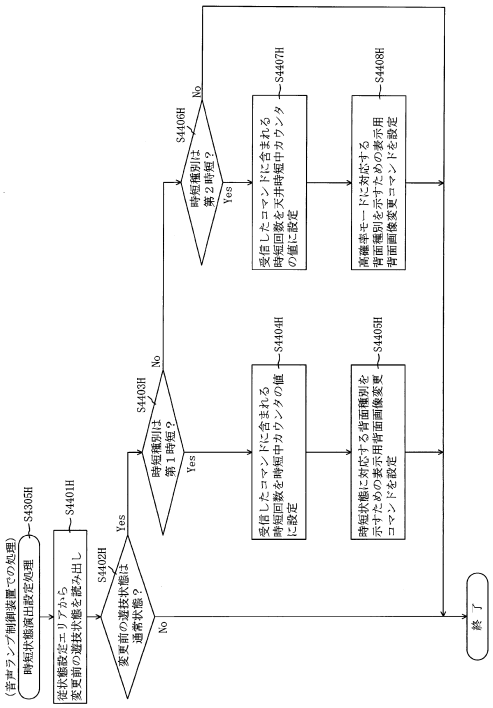
【図５２３】



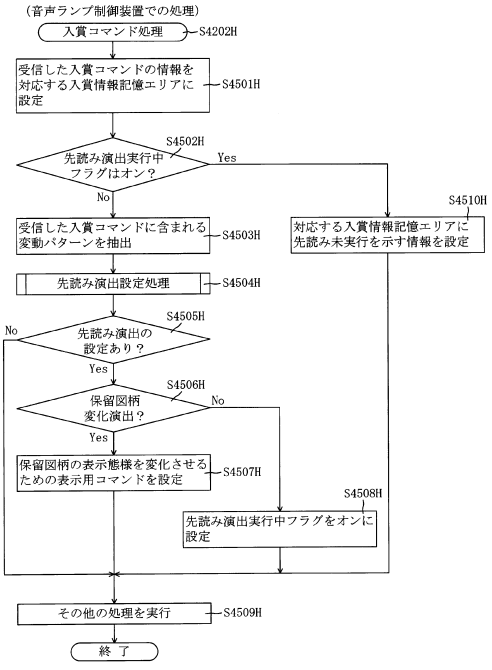
【図５２４】



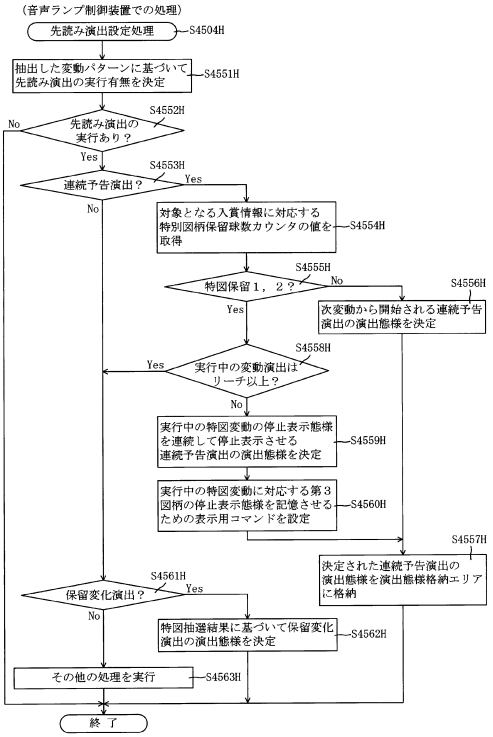
【図５２５】



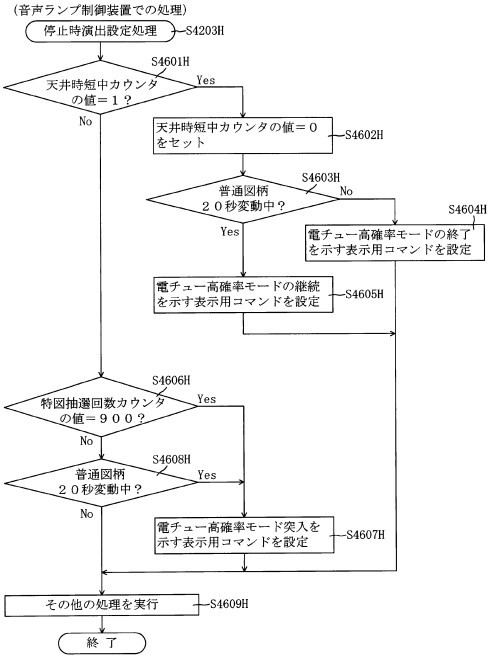
【図５２６】



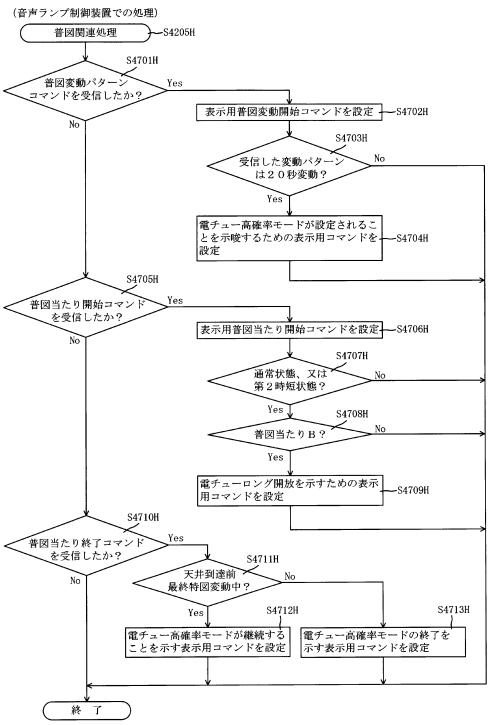
【図５２７】



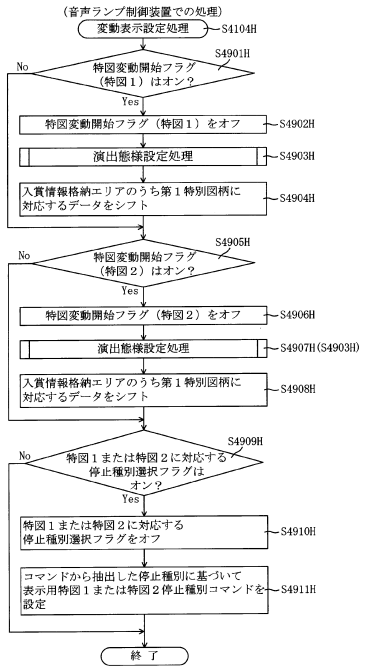
【図５２８】



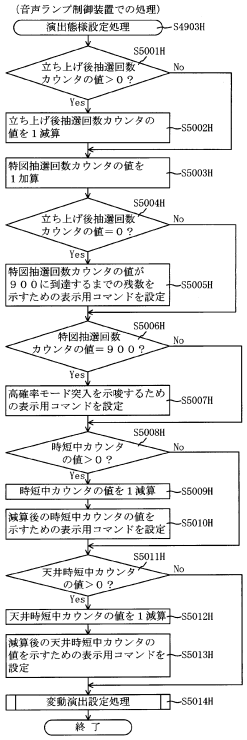
【図５２９】



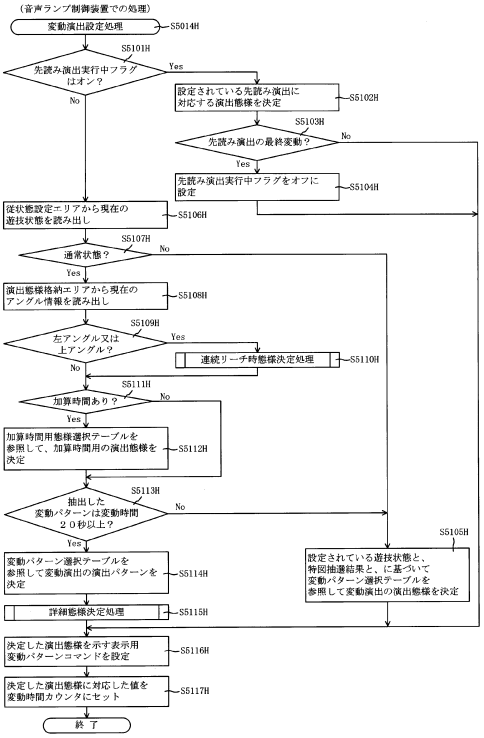
【図５３０】



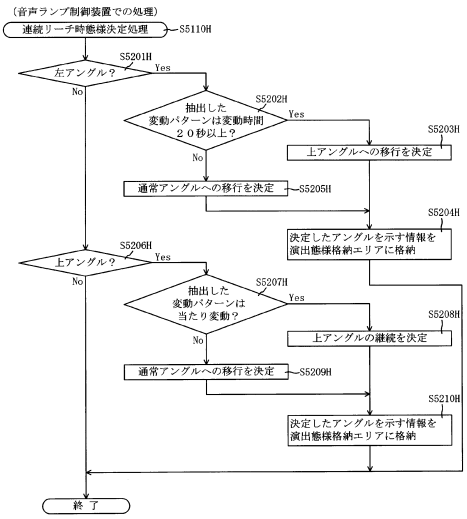
【図５３１】



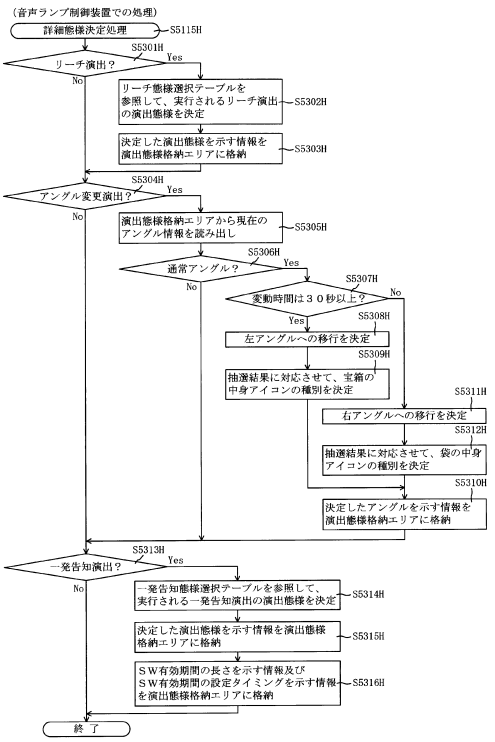
【図５３２】



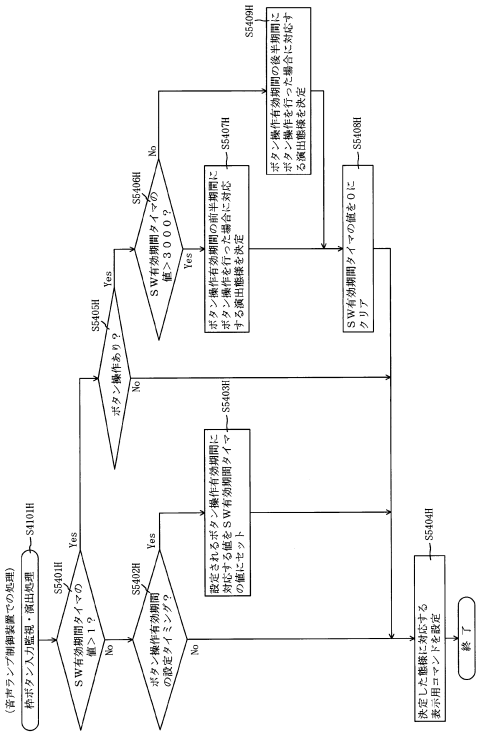
【図５３３】



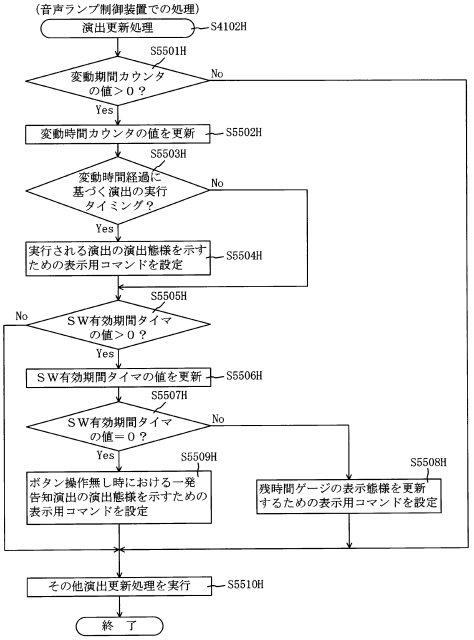
【図５３４】



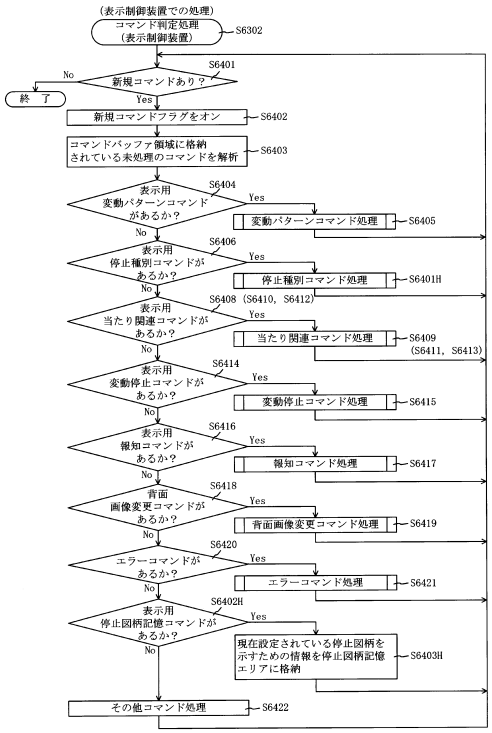
【図５３５】



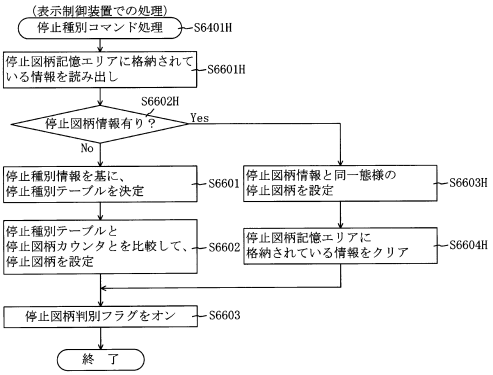
【図５３６】



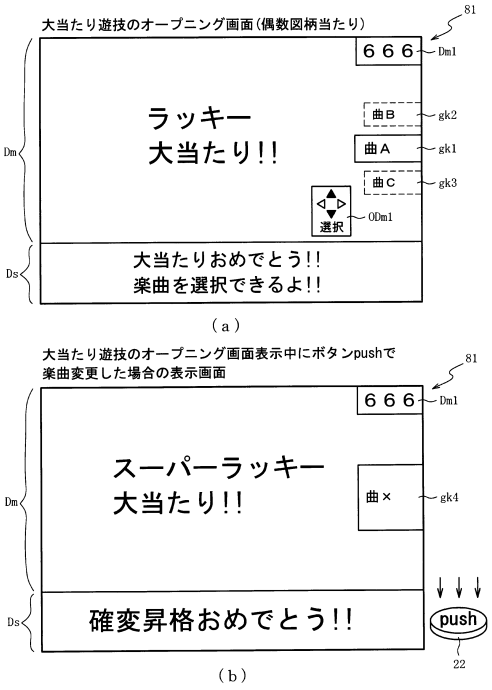
【図５３７】



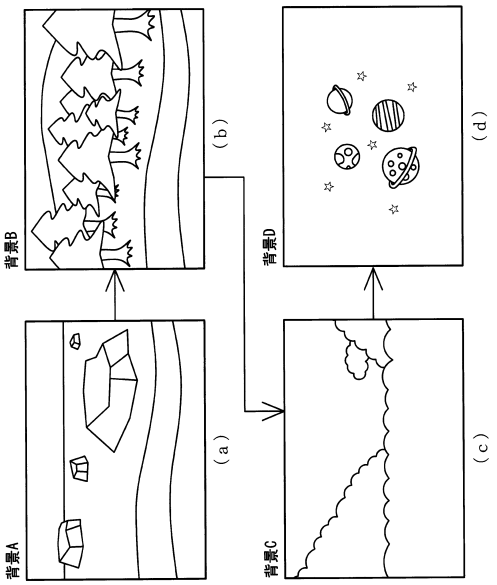
【図５３８】



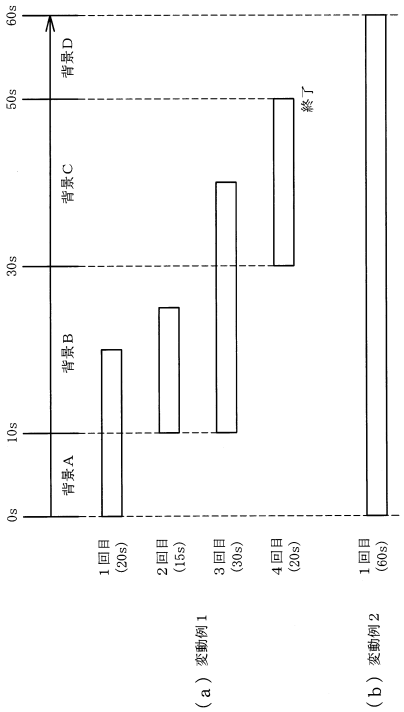
【図５３９】



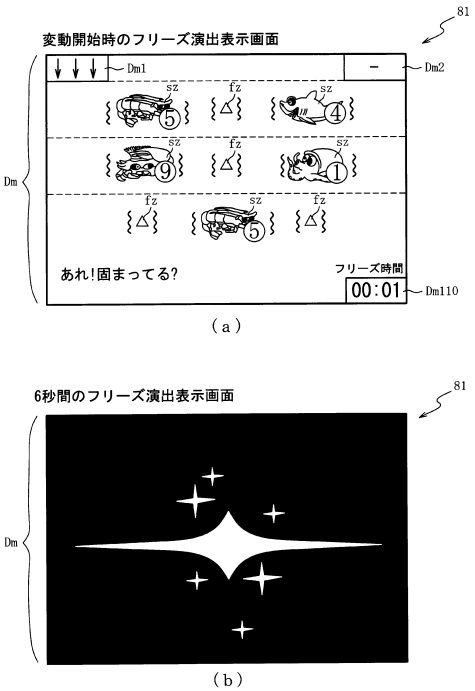
【図５４０】



【図５４１】



【図５４２】



【図５４３】

フリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせ

演出パターン	停止図柄パターン	フリーズ時間(s)	当たり期待度
1	※1 図柄揃い	－	特大
2	－	6	特大
3	７図柄あり	5	大
4	奇数図柄４個以上	5	中
5	７図柄あり	2	中
6	奇数図柄４個以上	2	小
7	その他	5	小
8	その他	2	特小

※１…大当たり終了後１回転目のみ

【図５４４】

202

特図１大当たり用テーブル202kd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２ (0～99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５１ (10R確変大当たり)	0～29	10000	10000
大当たりＢ５１ (2R確変大当たり)	30～49	10000	10000
大当たりＣ５１ (10R通常大当たり)	50～89	100	0
大当たりＤ５１ (7R確変大当たり)	90～99	10000	10000

【図５４５】

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- リーチ態様選択テーブル 222ja
- 一発告知態様選択テーブル 222jc
- 楽曲用データ種別格納エリア 222ka
- 昇格抽選テーブル 222kb
- 加算時間用態様選択テーブル 222kc
- 背景変化抽選テーブル 222kd

（ａ）

RAM 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 223c1
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 223c2
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 時短中カウンタ 223da
- 特図抽選回数カウンタ 223ja
- 天井時短カウンタ 223jb
- 演出態様格納エリア 223jc
- 先読み演出実行中フラグ 223jd
- 変動時間カウンタ 223je
- ＳＷ有効期間タイマ 223jf
- 楽曲選択期間カウンタ 223ka
- 楽曲情報格納エリア 223kb
- 枠ボタン押下カウンタ 223kc
- 停止図柄情報格納エリア 223kd
- 背景情報格納エリア 223ke
- 背景変化中フラグ 223kf
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図５４６】

222

昇格抽選テーブル222kb

枠ボタン押下カウンタ 223kc	大当たり種別		
	大当たりＡ	大当たりＣ	大当たりＤ
	当選率（%）		
1	30%	0%	10%
3	10%	0%	0%
5	10%	0%	10%
10	80%	0%	50%

（ａ）

222

背景変化抽選テーブル222kd

演出カウンタ 223f	結果
0～2	実行する
3～99	実行しない

（ｂ）

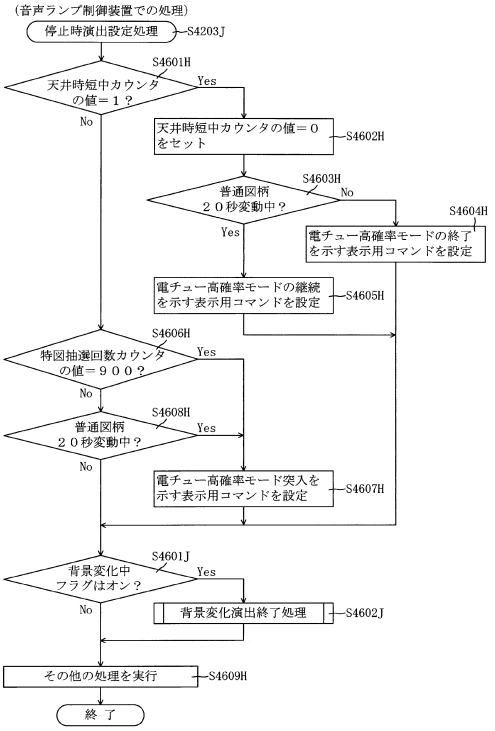
【図５４７】

222

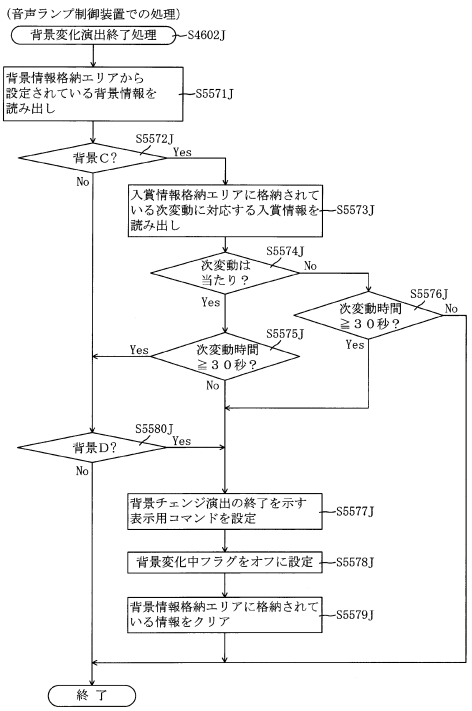
加算時間用態様選択テーブル222kc

加算時間(s)	抽選結果	停止図柄種別	演出カウンタ223f	演出態様
2	当たり	種別A	0～99	フリーズ2s
		種別B	0～49	フリーズ2s
			50～99	フリーズ0s
		種別C	0～29	フリーズ2s
			30～99	フリーズ0s
		種別D	0～99	フリーズ0s
	外れ	種別A	0～99	フリーズ0s
		種別B	0～29	フリーズ2s
			30～99	フリーズ0s
		種別C	0～19	フリーズ2s
			20～99	フリーズ0s
		種別D	0～99	フリーズ0s
5	当たり	種別A	0～99	フリーズ5s
		種別B	0～29	フリーズ5s
			30～69	フリーズ2s
			70～99	フリーズ0s
		種別C	0～19	フリーズ5s
			20～39	フリーズ2s
			40～99	フリーズ0s
		種別D	0～49	フリーズ5s
			50～99	フリーズ0s
	外れ	種別A	0～99	フリーズ0s
		種別B	0～4	フリーズ5s
			5～29	フリーズ2s
			30～99	フリーズ0s
		種別C	0～9	フリーズ5s
			10～19	フリーズ2s
			20～99	フリーズ0s
		種別D	0～14	フリーズ5s
			15～99	フリーズ0s
6	当たり	全種別	0～99	フリーズ6s

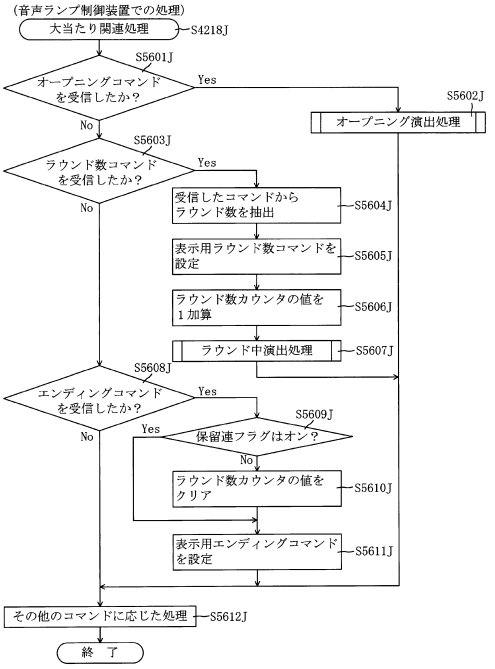
【図５４８】



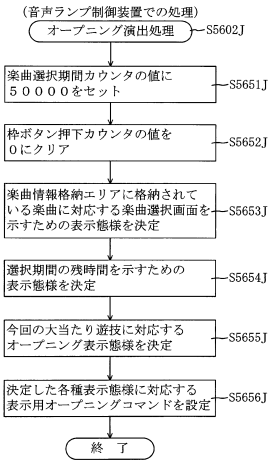
【図５４９】



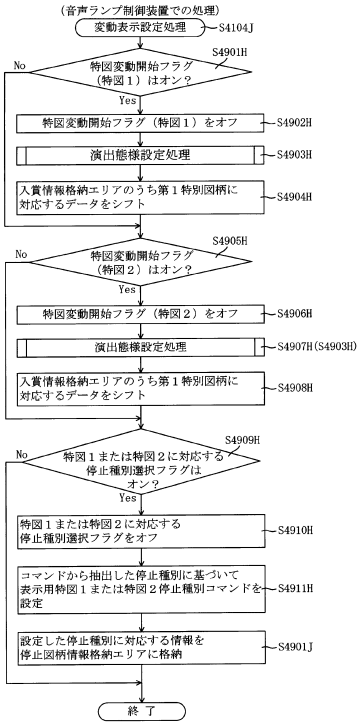
【図５５０】



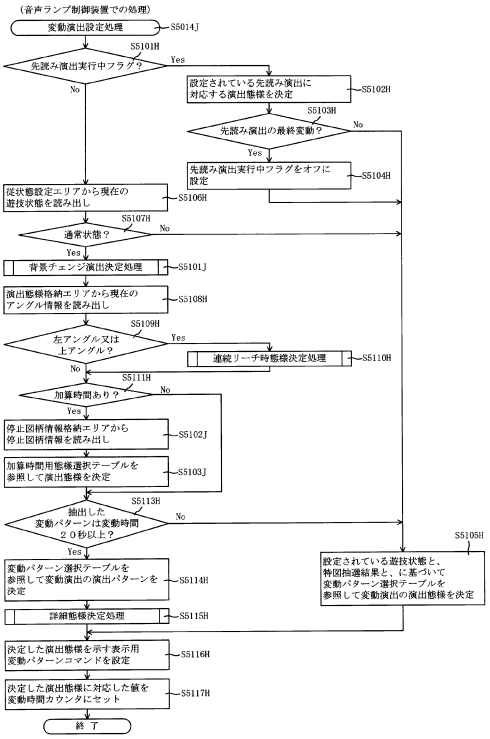
【図５５１】



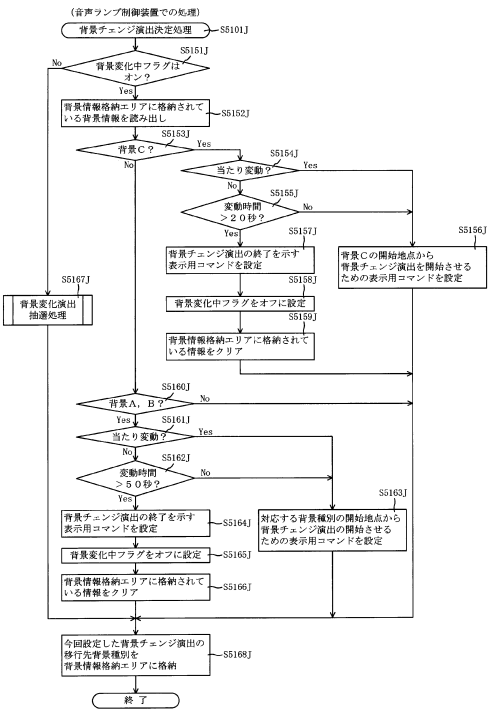
【図５５２】



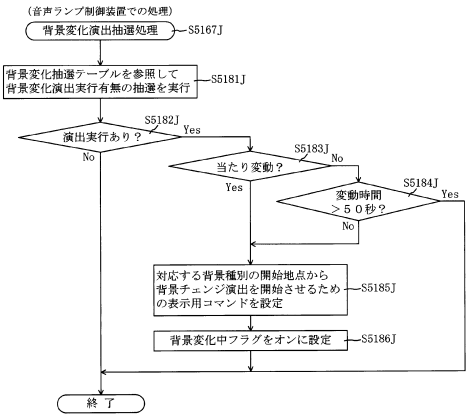
【図５５３】



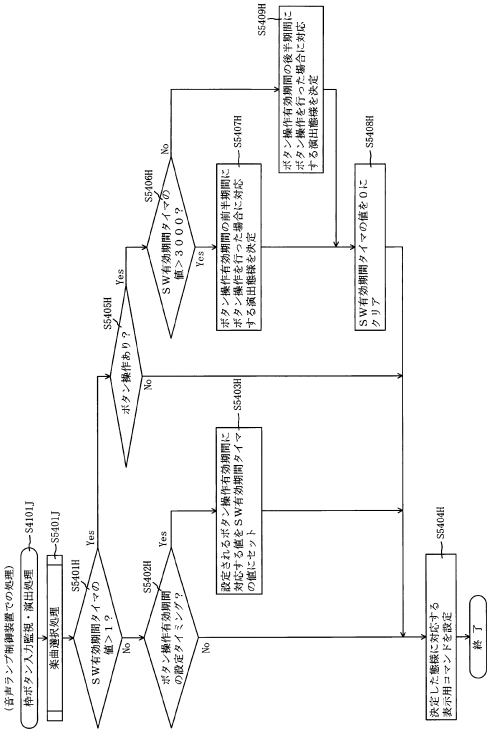
【図５５４】



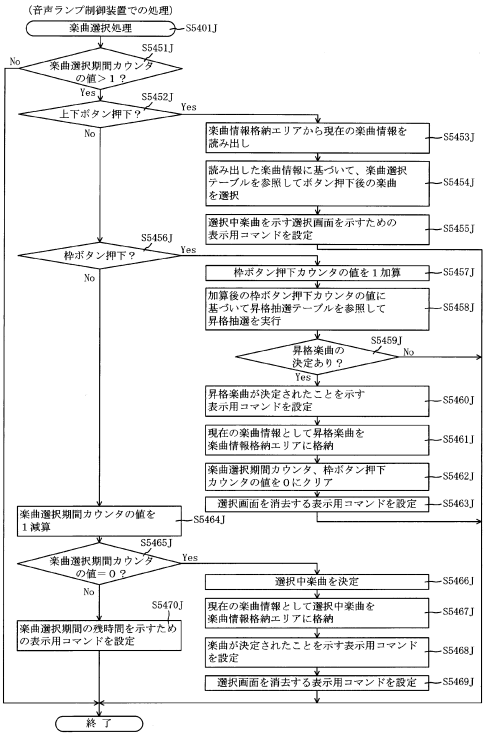
【図５５５】



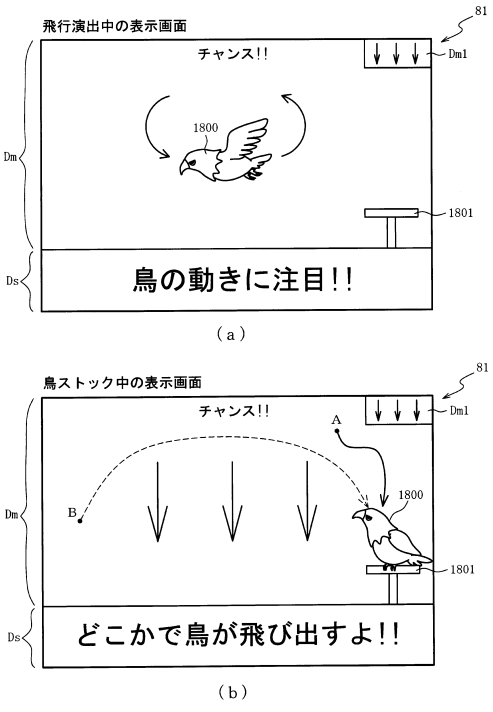
【図５５６】



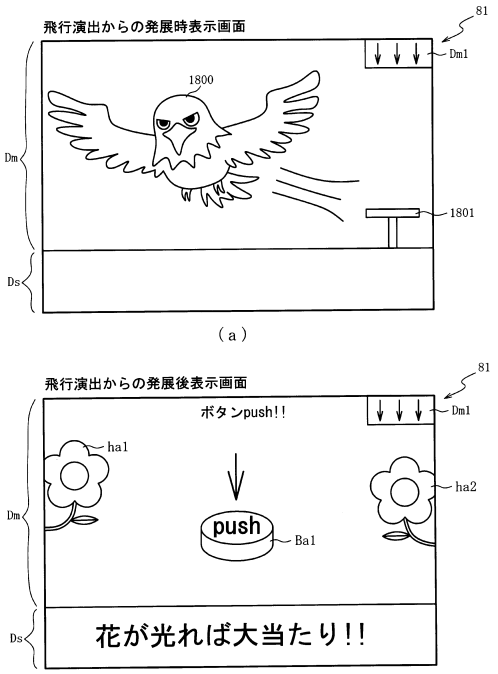
【図５５７】



【図５５８】



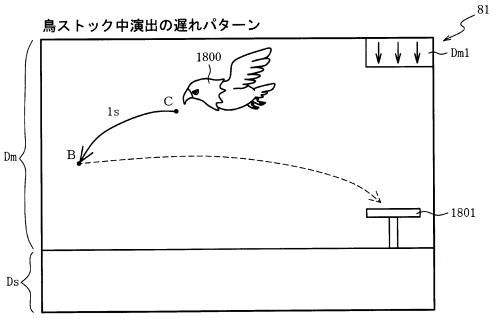
【図５５９】



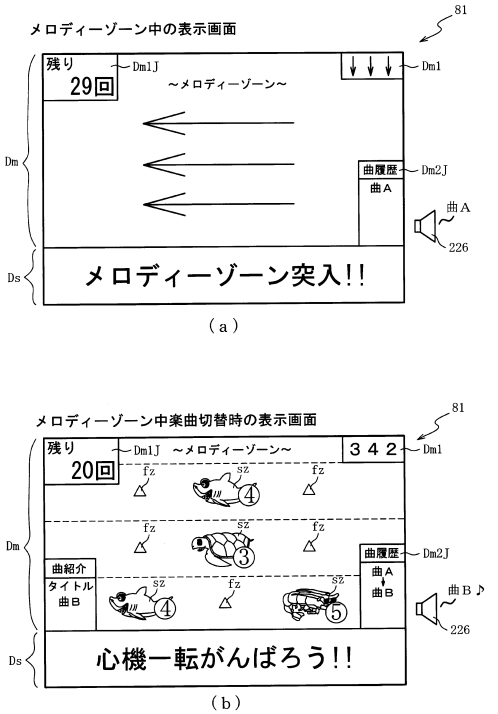
（ａ）

（ｂ）

【図５６０】



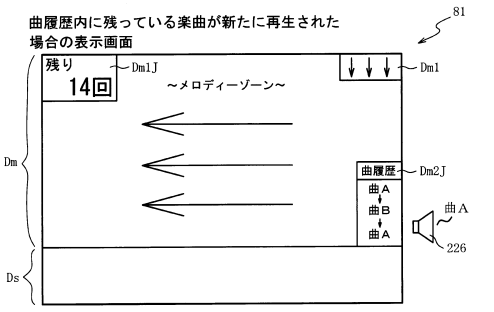
【図５６１】



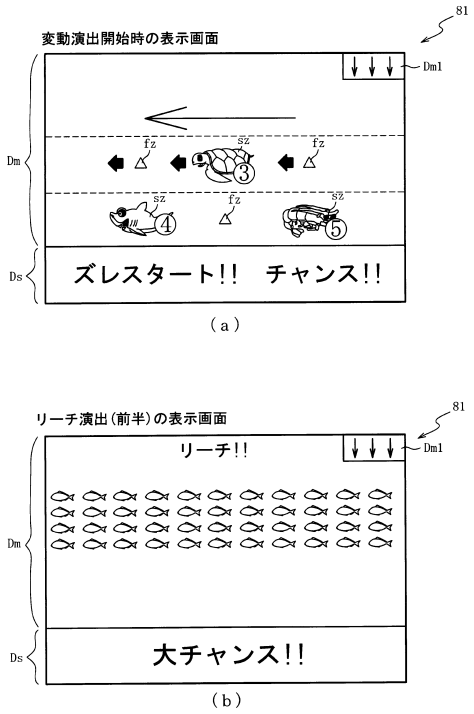
（ａ）

（ｂ）

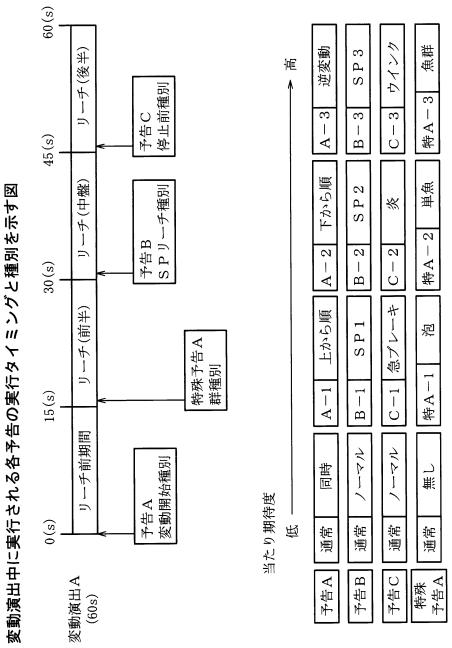
【図５６２】



【図５６３】



【図５６４】

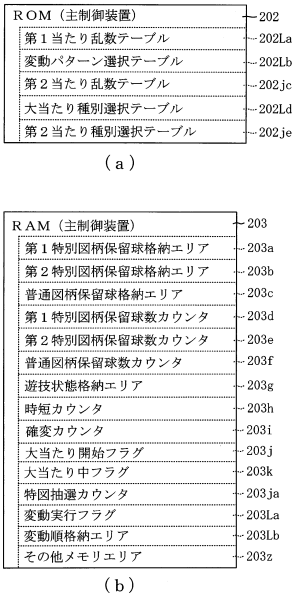


【図５６５】

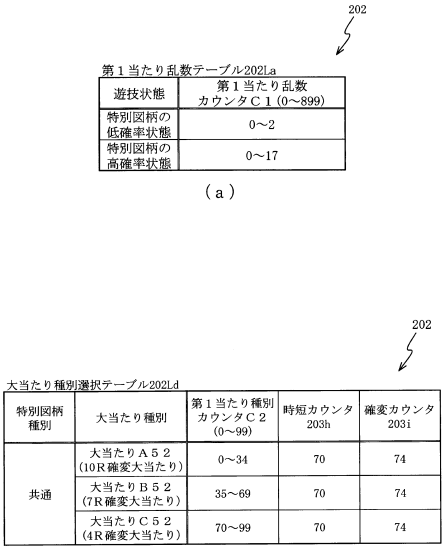
確変状態中に実行される変動演出の流れ

確変残回数	時短残回数	変動演出種別
74～65	70～61	鳥ストックゾーン
64～25	60～21	確変演出ゾーン
24～5	20～1	メロディーゾーン
4～1	－	引き戻しゾーン

【図５６６】



【図５６７】



202

第１当たり乱数テーブル202La

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の 低確率状態	0～2
特別図柄の 高確率状態	0～17

（ａ）

202

大当たり種別選択テーブル202Ld

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
共通	大当たりＡ５２ （10R確変大当たり）	0～34	70	74
	大当たりＢ５２ （7R確変大当たり）	35～69	70	74
	大当たりＣ５２ （4R確変大当たり）	70～99	70	74

（ｂ）

【図５６８】

変動パターン選択テーブル	202Lb
通常用テーブル	202Lb1
確変用テーブル	202Lb2
第２確変用テーブル	202Lb3

（ａ）

202

通常用テーブル202Lb1

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
共通	1～	当たり	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～89	スーパー	30	0
			90～124			2
			125～159			5
			160～169	ＳＰ	60	0
			－			5
			170～198			6
		外れ	0～169	外れ	5	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195，196			2
			197，198			5

（ｂ）

202

第２確変用テーブル202Lb3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
共通	1～4	当たり	0～198	特殊当たり	20	0
		外れ	0～198	特殊外れ	20	0
	5～	当たり	0～198	異常当たり	200	0
		外れ	0～198	異常外れ	200	0

（ｃ）

【図５６９】

202

確変用テーブル202Lb2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
共通	1～10	当たり	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～89	スーパー	30	0
			90～124			2
			125～159			5
			160～169	ＳＰ	60	0
			－			5
			170～198			6
		外れ	0～169	外れ	5	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195，196			2
			197，198			5
	11～50	当たり	0～49	ノーマル	20	0
			50～198	スーパー	30	0
		外れ	0～189	外れ	5	0
			190～198	リーチ外れ	20，30	0
	51～70	当たり	0～69	短当たり	5	0
			70～84			2
			85～99			5
			100～114	ノーマル	20	0
			115～124			2
			125～159			5
			160～169	スーパー	30	0
			－			5
			170～198			6
		外れ	0～169	短外れ	2	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20	0
			195，196			2
			197，198			5

【図５７０】

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
予告態様選択テーブル	222La
予告態様シナリオ選択テーブル	222Lb
楽曲選択テーブル	222Lc

（ａ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ群	223f1～f4
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
ＳＷ有効期間タイマ	223jf
予告情報格納エリア	223La
楽曲情報格納エリア	223Lb
メロディーゾーン中フラグ	223Lc
確変中カウンタ	223Ld
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図５７１】

予告態様選択テーブル222La

222

予告種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	表示態様
予告Ａ	大当たり	0～19	通常
		20～69	Ａ－１
		70～94	Ａ－２
		95～99	Ａ－３
	外れ	0～89	通常
		90～98	Ａ－１
		99	Ａ－２
		－	Ａ－３
予告Ｂ	大当たり	0～9	通常
		10～59	Ｂ－１
		60～79	Ｂ－２
		80～99	Ｂ－３
	外れ	0～59	通常
		60～98	Ｂ－１
		99	Ｂ－２
		－	Ｂ－３
予告Ｃ	大当たり	0～29	通常
		30～39	Ｃ－１
		40～79	Ｃ－２
		80～99	Ｃ－３
	外れ	0～79	通常
		80～89	Ｃ－１
		90～99	Ｃ－２
		－	Ｃ－３
特殊予告Ａ	大当たり	0～4	通常
		5～49	特Ａ－１
		50～69	特Ａ－２
		70～99	特Ａ－３
	外れ	0～79	通常
		80～89	特Ａ－１
		90～99	特Ａ－２
		－	特Ａ－３

【図５７２】

予告態様シナリオ選択テーブル222Lb

222

特殊予告種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	シナリオ種別	設定予告種別 予告Ａ	予告Ｂ	予告Ｃ
特Ａ－１	大当たり	0～49	シナリオ１	通常	通常	通常
		50～99	シナリオ２	通常	通常	Ｃ－３
	外れ	0～89	シナリオ１	通常	通常	通常
		90～99	シナリオ３	Ａ－２	Ｂ－１	通常
特Ａ－２	大当たり	0～69	シナリオ１	通常	通常	通常
		70～99	シナリオ４	通常	Ｂ－３	Ｃ－３
	外れ	0～49	シナリオ１	通常	通常	通常
		50～99	シナリオ３	Ａ－２	Ｂ－１	通常
特Ａ－３	大当たり	0～89	シナリオ１	通常	通常	通常
		90～99	シナリオ５	Ａ－３	Ｂ－３	Ｃ－３
	外れ	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－

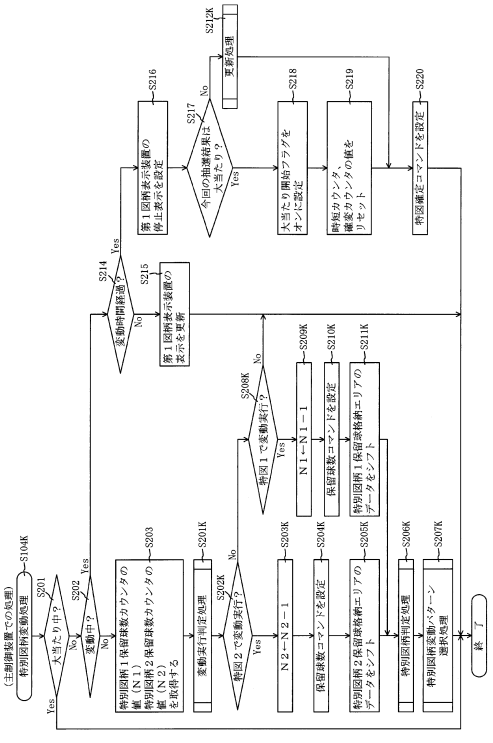
【図５７３】

楽曲選択テーブル222Lc

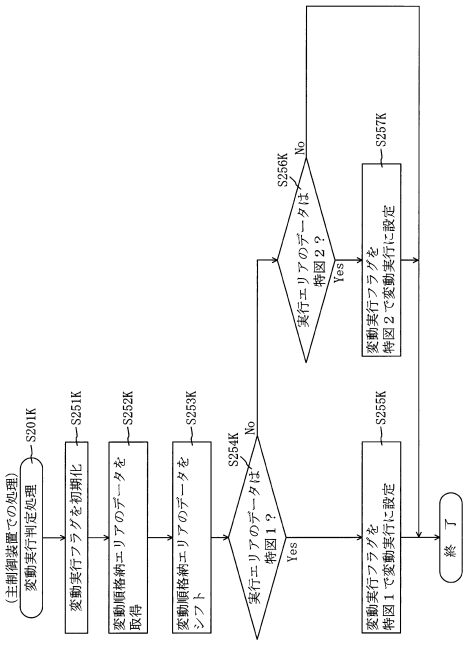
222

設定中楽曲	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	選択楽曲
曲Ａ	大当たり	0～24	曲Ａ
		25～39	曲Ｂ
		40～69	曲Ｃ
		70～99	曲Ｄ
	外れ	0～9	曲Ａ
		10～49	曲Ｂ
		50～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ
曲Ｂ	大当たり	0～29	曲Ａ
		30～54	曲Ｂ
		55～69	曲Ｃ
		70～99	曲Ｄ
	外れ	0～24	曲Ａ
		25～34	曲Ｂ
		35～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ
曲Ｃ	大当たり	0～29	曲Ａ
		30～59	曲Ｂ
		60～84	曲Ｃ
		85～99	曲Ｄ
	外れ	0～24	曲Ａ
		25～49	曲Ｂ
		50～59	曲Ｃ
		60～99	曲Ｄ
曲Ｄ	大当たり	0～14	曲Ａ
		15～44	曲Ｂ
		45～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ
	外れ	0～39	曲Ａ
		40～64	曲Ｂ
		65～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ

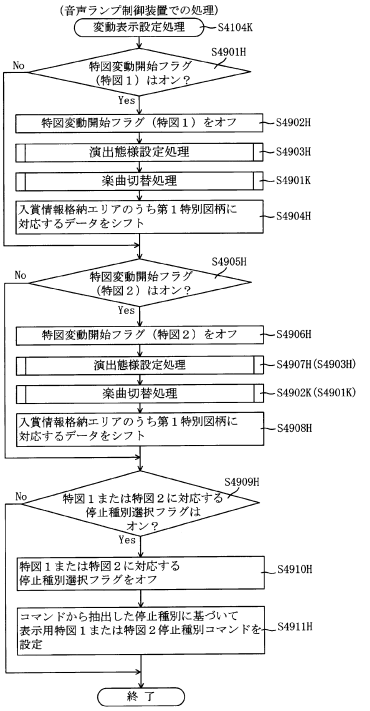
【図５７４】



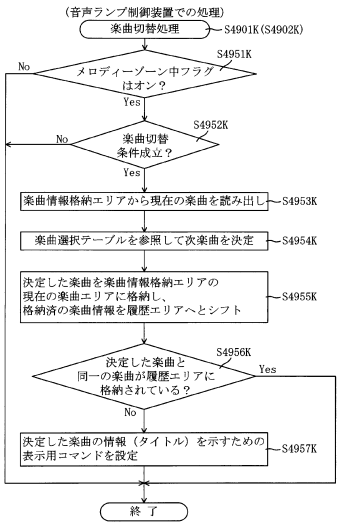
【図５７５】



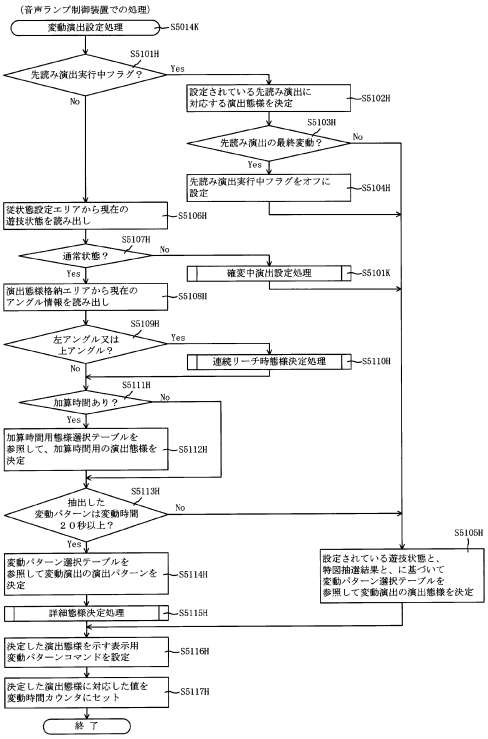
【図５７６】



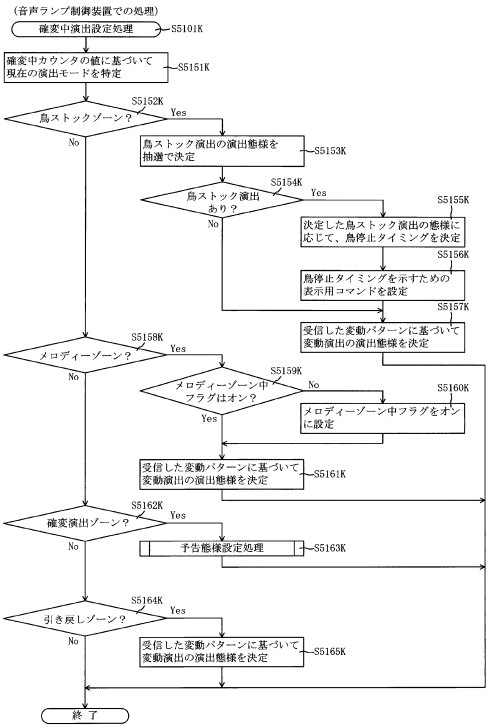
【図５７７】



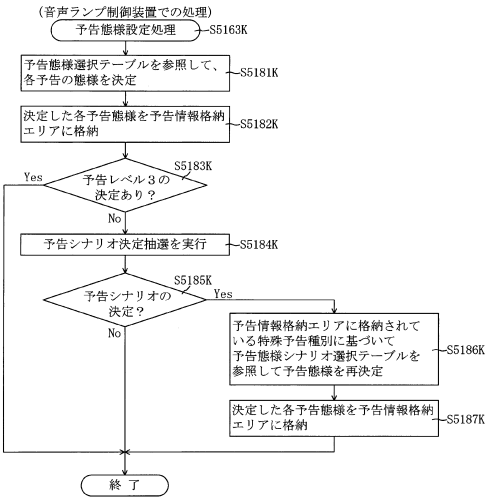
【図５７８】



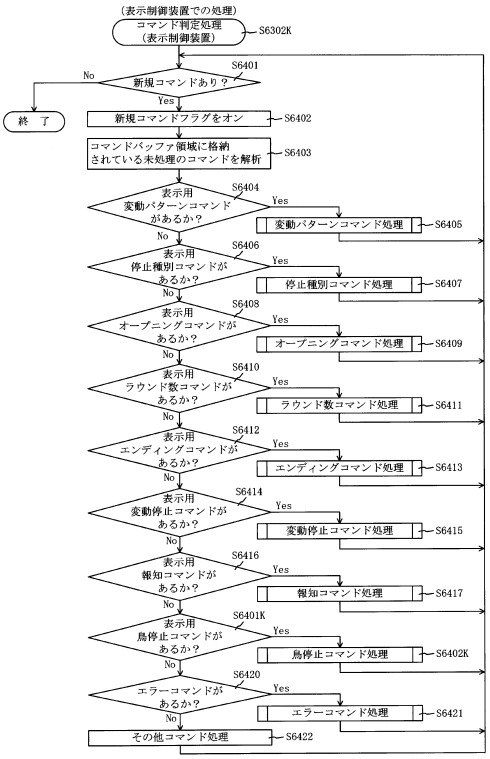
【図５７９】



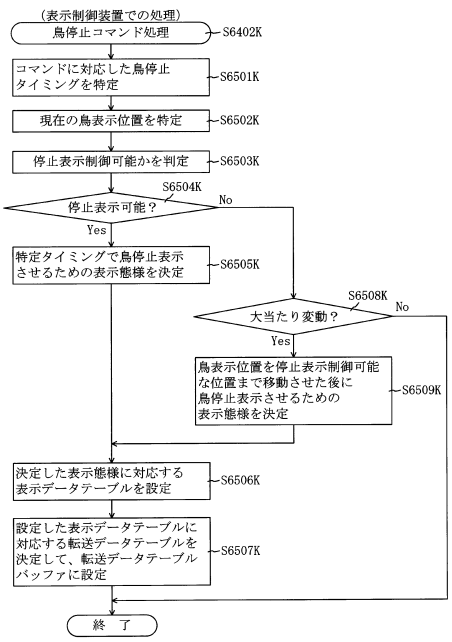
【図５８０】



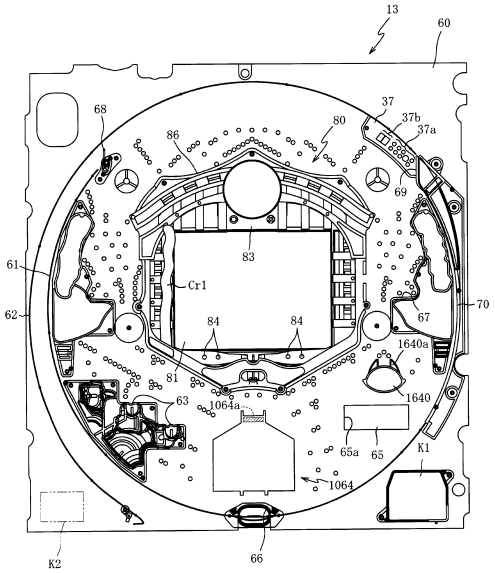
【図５８１】



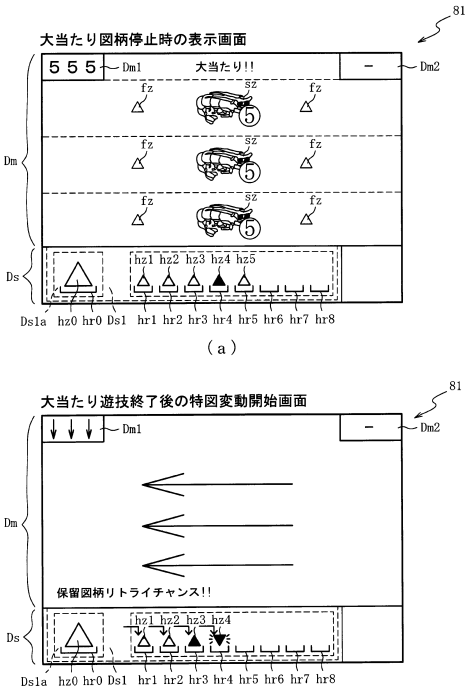
【図５８２】



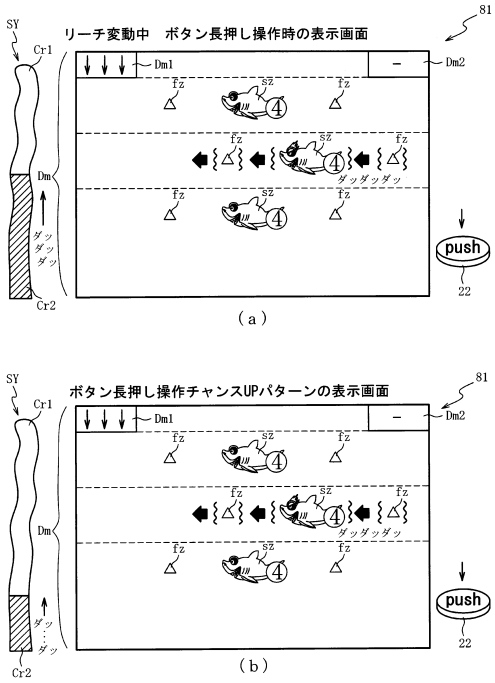
【図５８３】



【図５８４】



【図５８５】

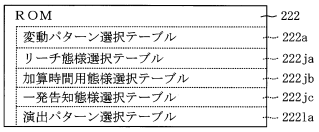


【図５８６】

図柄停止アクションと役物発光パターンの組合せ

停止アクション（予告C）	発光パターン	当たり期待度
通常（ノーマル）	通常（ダッ…ダッ）	低
	高速（ダッダッダッ）	高
C－1（急ブレーキ）	低速（ダ…）	中
	高速（ダッダッダッ）	低
C－2（炎）	通常（ダッ…ダッ）	超高
	高速（ダッダッダッ）	高
C－3（ウィンク）	通常（ダッ…ダッ）	確 確変 低
	高速（ダッダッダッ）	確 確変 中
	最速（バーン）	確 確変 高

【図５８７】



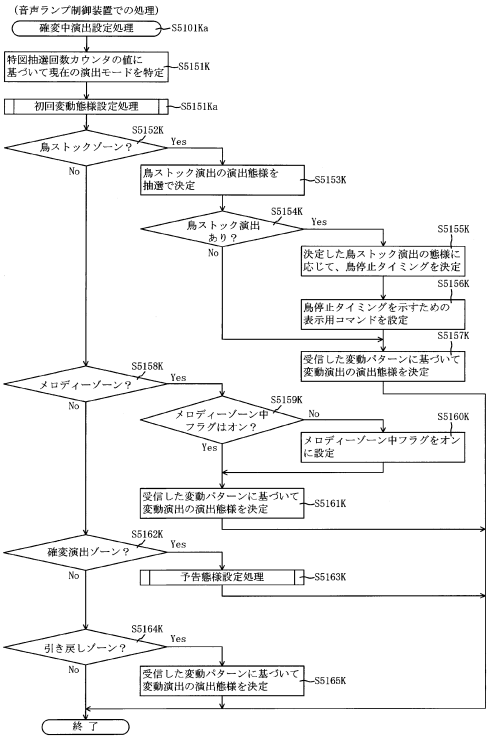
【図５８８】

222

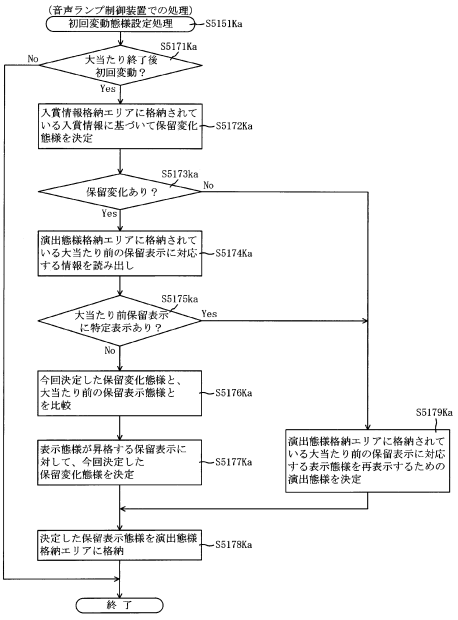
演出パターン選択テーブル 222la

抽選結果	演出カウンタ 223f	演出パターン	図柄停止アクション	発光パターン
当たり	0～9	パターン１	ノーマル	通常
	30～49	パターン２		高速
	10～19	パターン３	急ブレーキ	低速
	50～69	パターン４		高速
	20～29	パターン５	炎	通常
	70～89	パターン６		高速
	90～95	パターン７	ウインク	通常
	96,97	パターン８		高速
	98,99	パターン９		最速
外れ	0～69	パターン１	ノーマル	通常
	92～96	パターン２		高速
	70～89	パターン３	急ブレーキ	低速
	97,98	パターン４		高速
	90,91	パターン５	炎	通常
	99	パターン６		高速

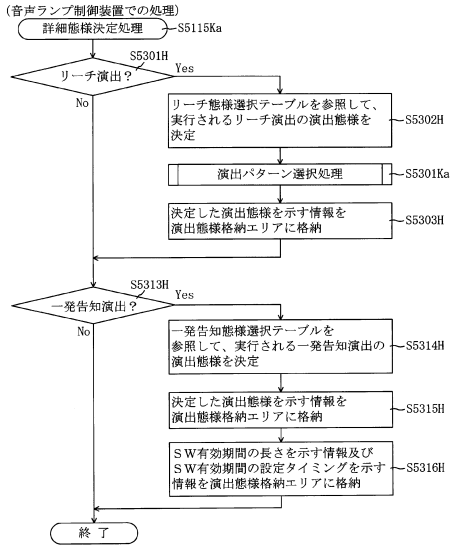
【図５８９】



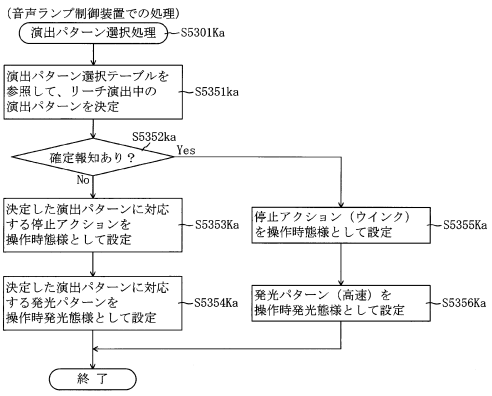
【図５９０】



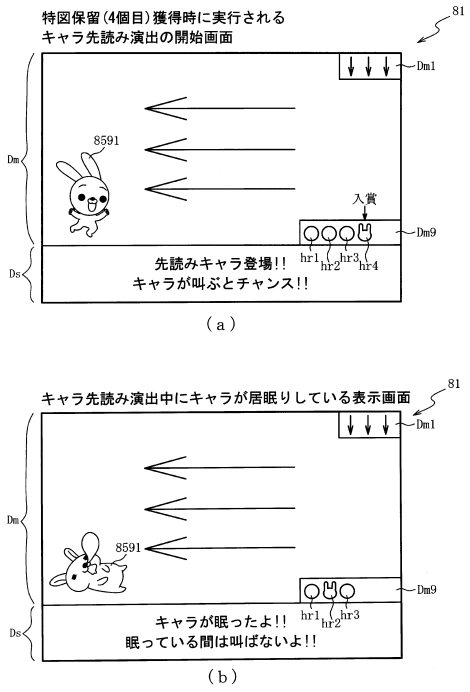
【図５９１】



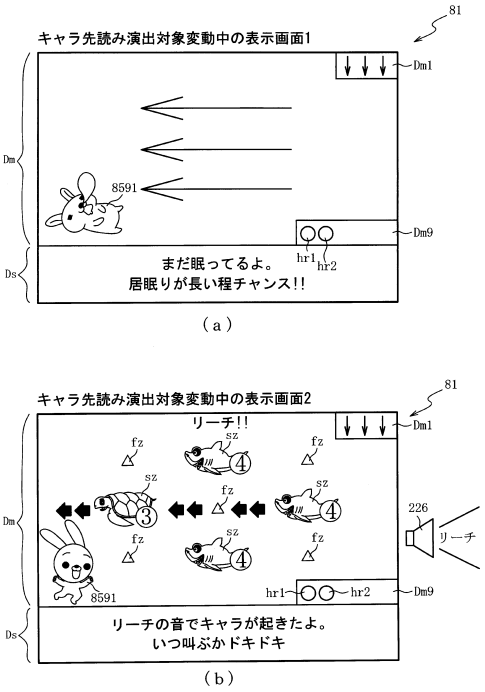
【図５９２】



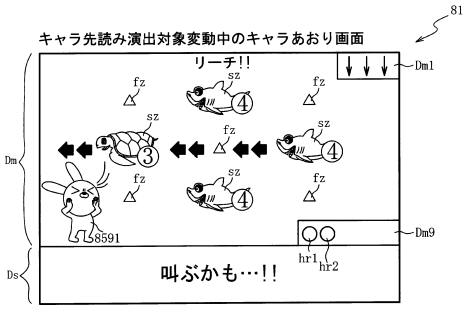
【図５９３】



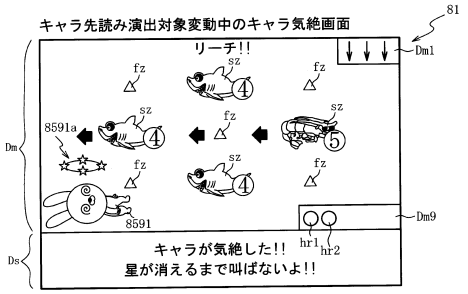
【図５９４】



【図５９５】

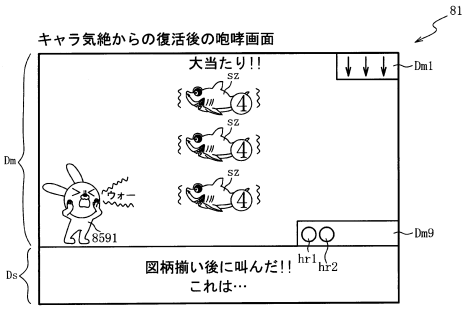


（ａ）

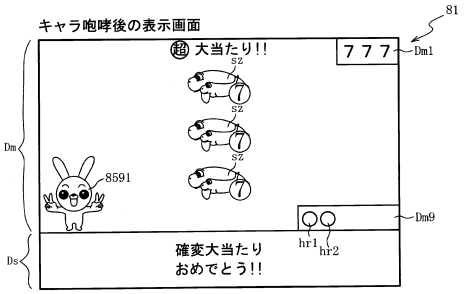


（ｂ）

【図５９６】

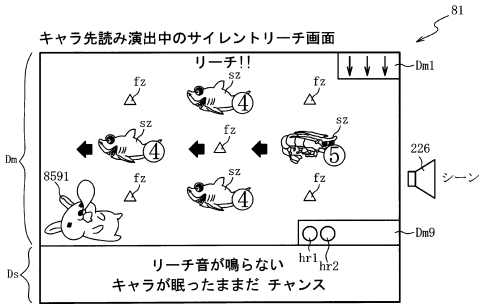


（ａ）

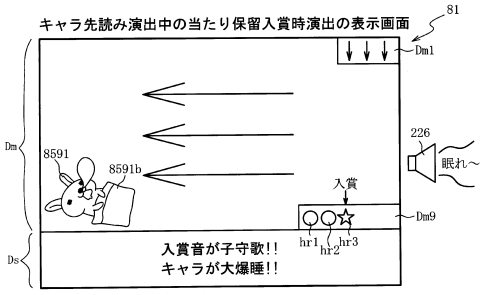


（ｂ）

【図５９７】

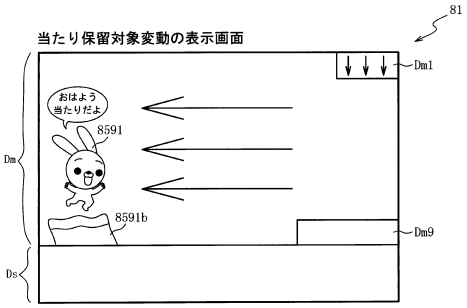


（ａ）

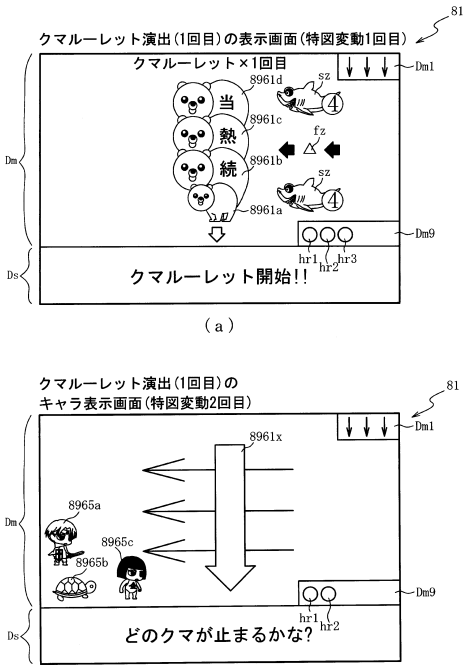


（ｂ）

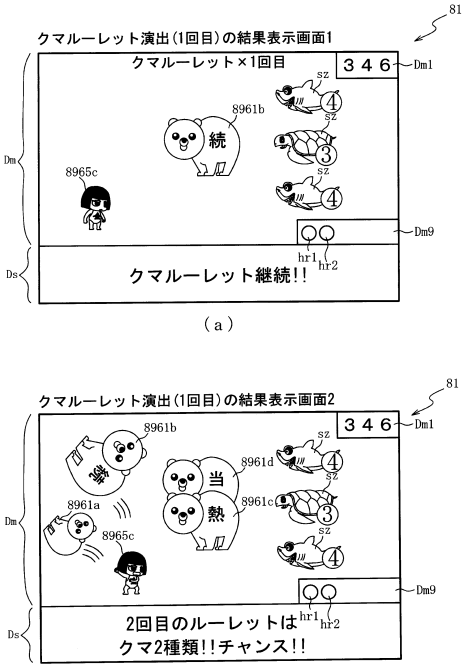
【図５９８】



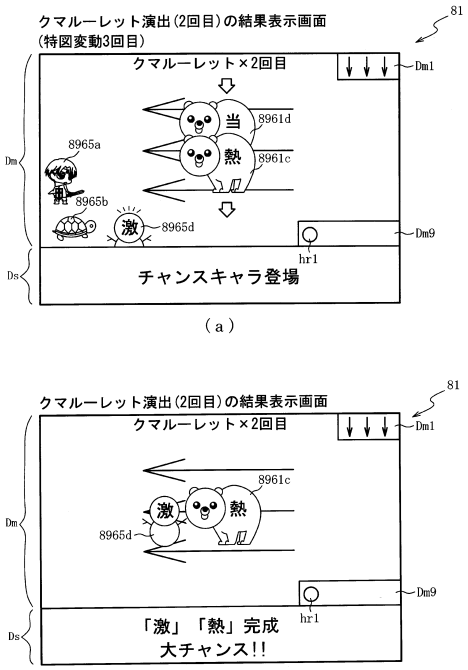
【図５９９】



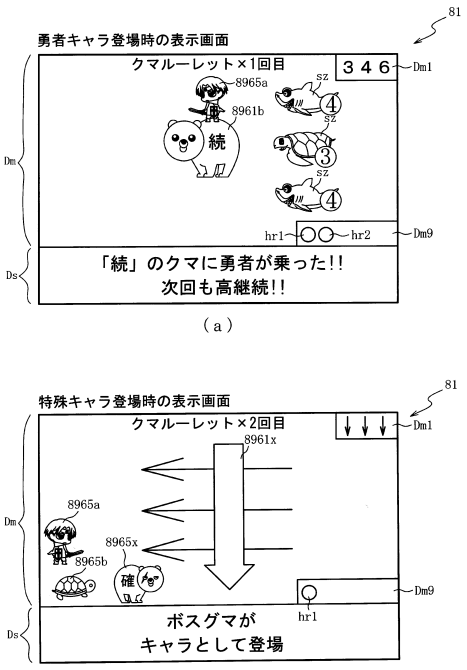
【図６００】



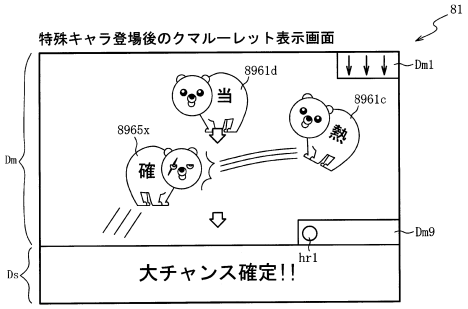
【図６０１】



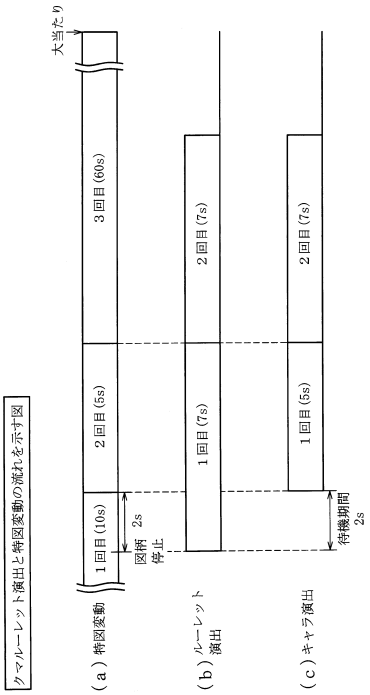
【図６０２】



【図６０３】



【図６０４】



【図６０５】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
加算時間用態様選択テーブル	222jb
一発告知態様選択テーブル	222jc
キャラ態様選択テーブル	222jd
音声種別選択テーブル	222je
ルーレットシナリオ選択テーブル	222jf
ルーレット態様決定テーブル	222jg

【図６０６】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短中カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
ＳＷ有効期間タイマ	223jf
立ち上げ後抽選カウンタ	223jg
キャラ先読み実行中カウンタ	223jh
特殊演出中フラグ	223jj
キャラ態様格納エリア	223jk
ルーレット演出実行中フラグ	223ji
その他メモリエリア	223z

【図６０７】

キャラ態様選択テーブル222id

222

キャラ態様	抽選結果	第１演出カウンタ223fa	態様種別	変動開始時	擬似演出中	リーチ中	停止後
通常	大当たり	0～19	態様A	通常	咆哮	—	—
		20～39	態様B	通常	通常	咆哮	—
		40～59	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
		60～79	態様D	通常	気絶	咆哮	—
		80～99	態様E	居眠り	通常	気絶	咆哮
	外れ	0～24	態様A	通常	咆哮	—	—
		25～49	態様B	通常	通常	咆哮	—
		50～74	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
		75～99	態様D	通常	気絶	咆哮	—
居眠り	大当たり	0～24	態様A	通常	咆哮	—	—
		25～49	態様D	通常	気絶	咆哮	—
		50～99	態様F	居眠り	通常	気絶	咆哮
	外れ	0～79	態様A	通常	咆哮	—	—
		80～89	態様B	通常	通常	咆哮	—
		90～99	態様G	居眠り	通常	咆哮	—
爆睡	大当たり	-	特殊態様	咆哮	—	—	—

【図６０８】

音声種別選択テーブル222je

222

態様種別	変動開始音	リーチ音
態様A	通常	通常
態様B	通常	通常
態様C	子守歌	通常
態様D	通常	通常
態様E	子守歌	衝撃音
態様F	消音	衝撃音
態様G	消音	通常
特殊	特殊音	通常

【図６０９】

ルーレットシナリオ選択テーブル222if

222

抽選結果	対象保留	演出カウンタ223f	シナリオ	変動１	変動２	変動３	変動４
大当たり A５０	保２	0～49	シナリオ１	続	確	—	—
		50～99	シナリオ２	続	当	—	—
大当たり B５０、C５０	保２	0～99	シナリオ２	続	当	—	—
大当たり 共通	保３	0～69	シナリオ３	続	続	熱	—
		70～99	シナリオ４	続	続	当	—
	保１	0～79	シナリオ５	熱	—	—	—
		80～99	シナリオ６	無	—	—	—
外れ	保２	0～9	シナリオ７	続	熱	—	—
		10～99	シナリオ８	続	無	—	—
	保１	0～4	シナリオ５	熱	—	—	—
		5～99	シナリオ６	無	—	—	—

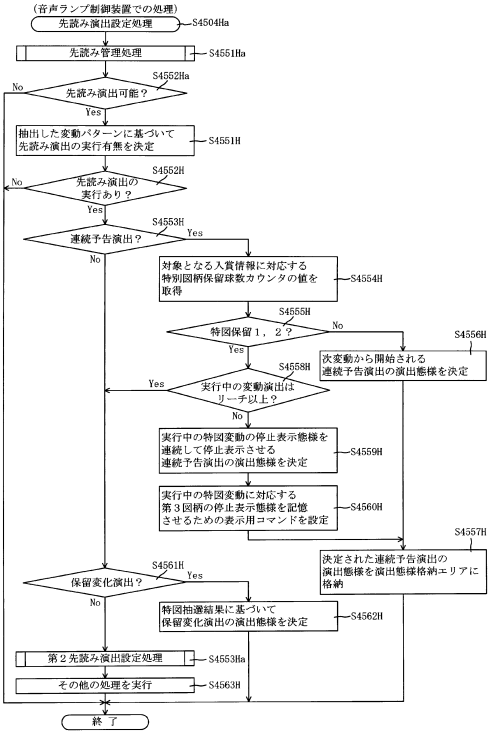
【図６１０】

ルーレット態様決定テーブル222ig

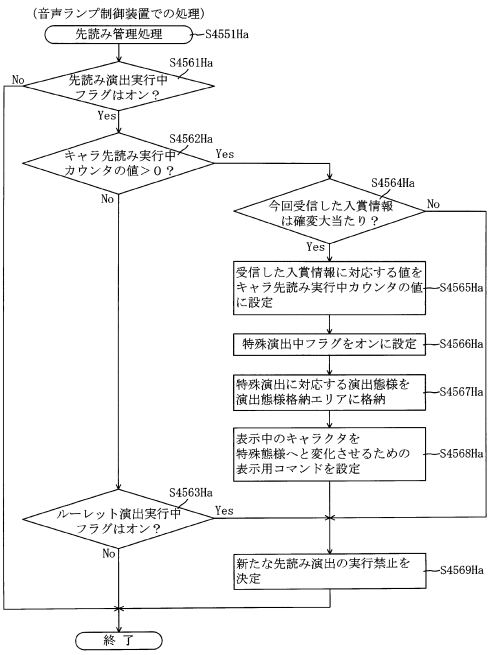
222

ルーレットシナリオ	第２演出カウンタ223fb	演出回数	第１キャラ	第２キャラ	第３キャラ	ルーレット種別 停止アイコン	ルーレット種別 残りアイコン
シナリオ１	0～49	１回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[無]，[熱]，[当]
		２回目	勇者	カメ	クマ（確）	[確]	[当]
	50～99	１回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[無]，[熱]，[当]
		２回目	勇者	カメ	金太郎	[当]	[無]，[熱]
シナリオ２	0～99	１回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[無]，[熱]，[当]
		２回目	勇者	カメ	クマ（確）	[当]	—
シナリオ３，４	0～19	１回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[無]，[熱]，[当]
		２回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[無]，[熱]，[当]
		３回目	勇者	カメ	特殊（激）	[当]（[熱]）	[無]，[熱]（[当]）
	20～99	１回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[続]，[熱]，[当]
		２回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[熱]，[当]
		３回目	勇者	カメ	金太郎	[当]（[熱]）	[熱]（[当]）
シナリオ５，６	0～49	１回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]（[無]）	[無]，[熱]，[当]
	50～99	１回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]（[無]）	[無]（[熱]），[当]
シナリオ７，８	0～49	１回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[無]，[熱]，[当]
		２回目	勇者	カメ	特殊（激）	[熱]（[無]）	[無]（[熱]），[当]
	50～99	１回目	勇者	カメ	勇者	[続]	[無]，[熱]，[当]
		２回目	勇者	カメ	クマ（確）	[熱]（[無]）	[無]（[熱]），[当] [続]

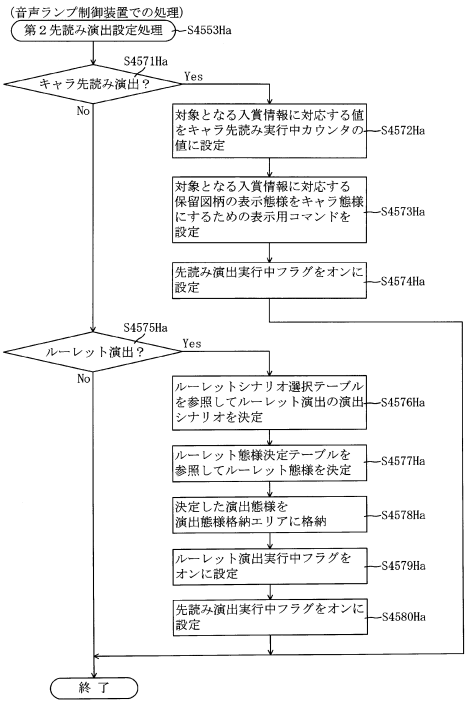
【図６１１】



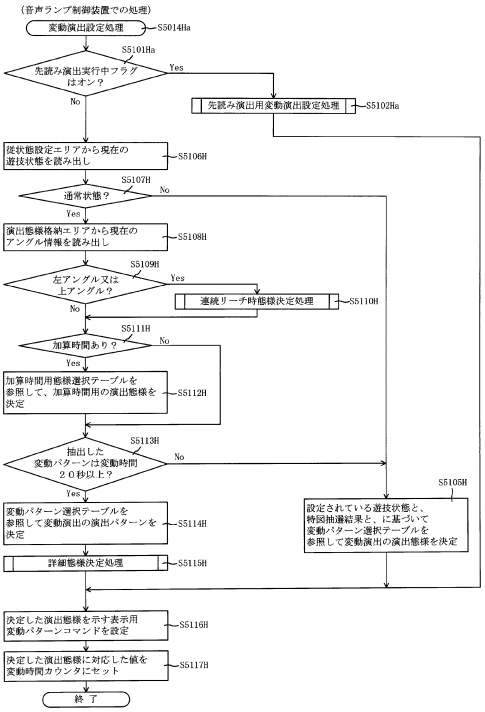
【図６１２】



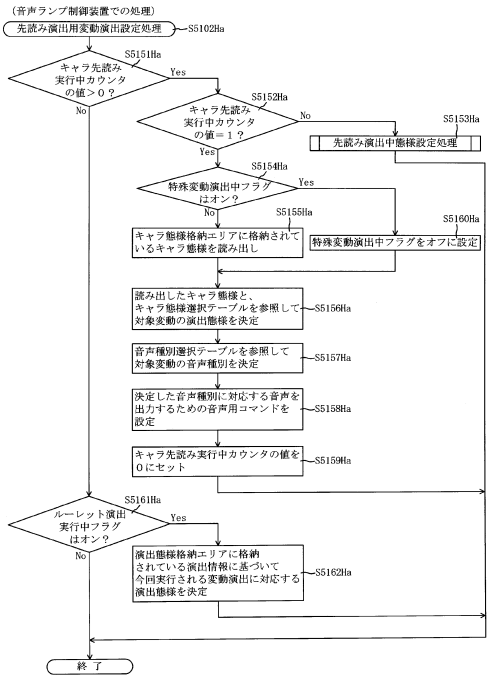
【図６１３】



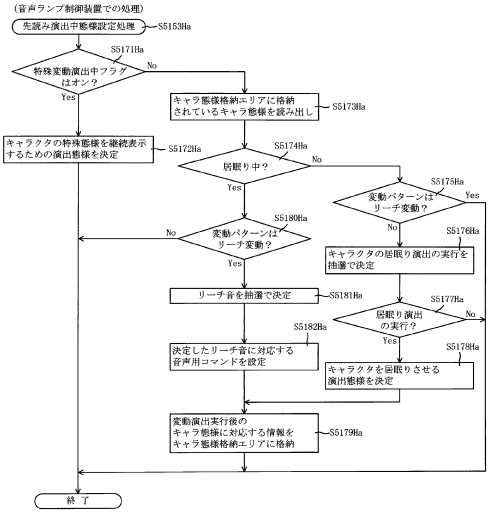
【図６１４】



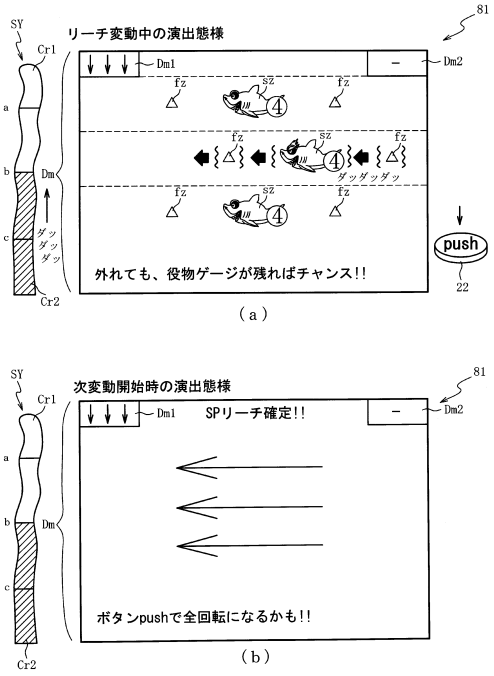
【図６１５】



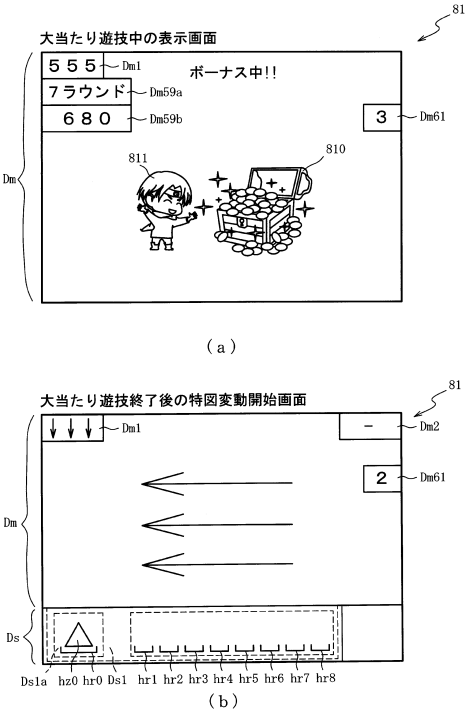
【図６１６】



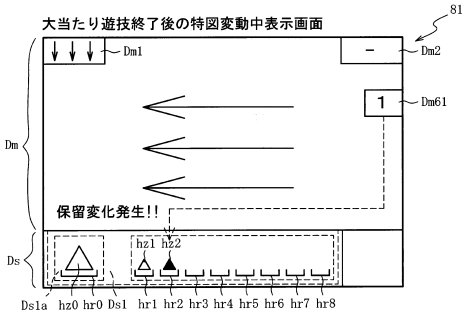
【図６１７】



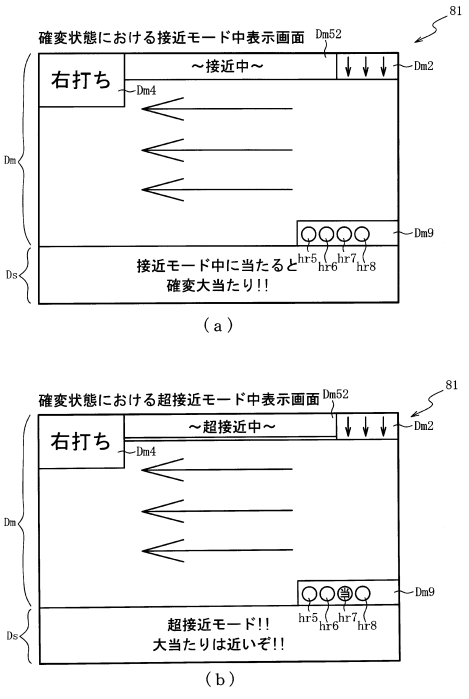
【図６１８】



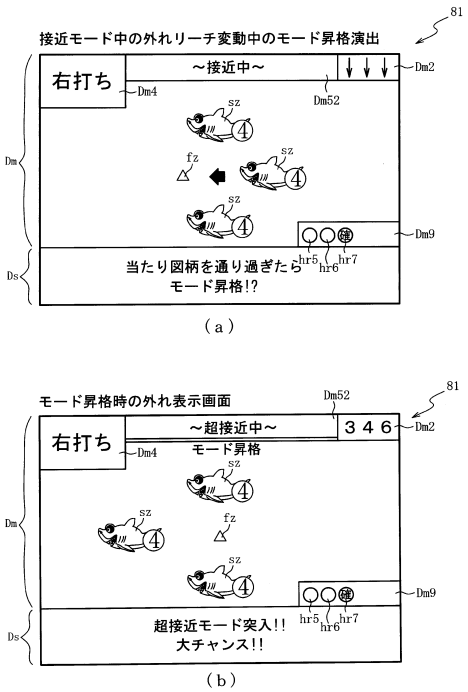
【図６１９】



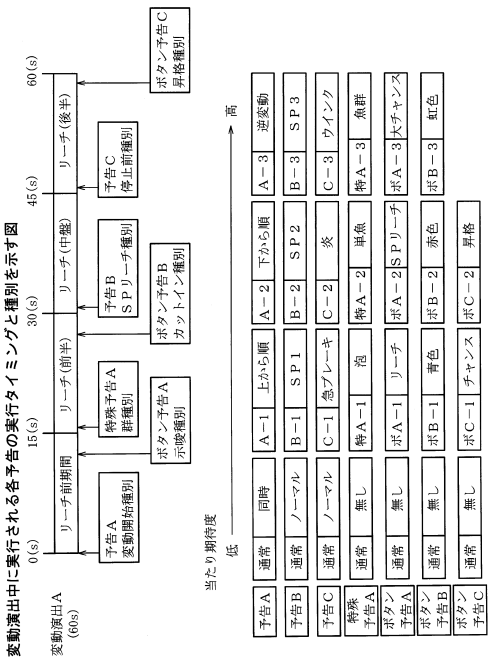
【図６２０】



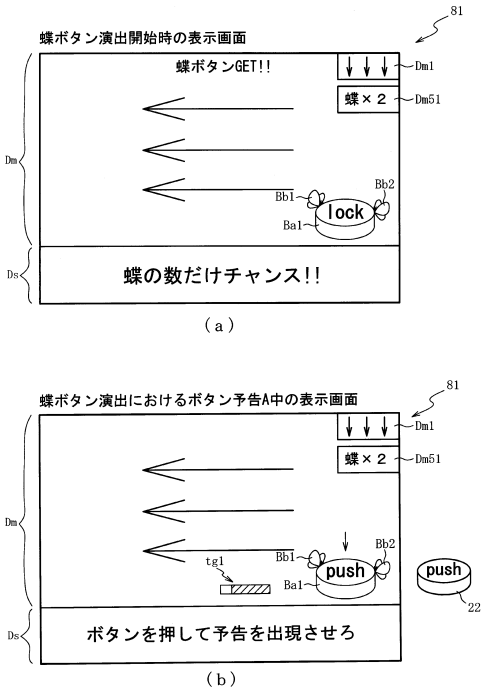
【図６２１】



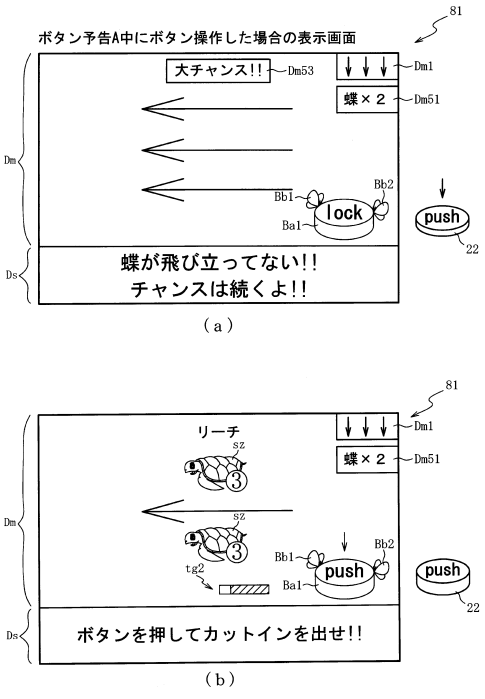
【図６２２】



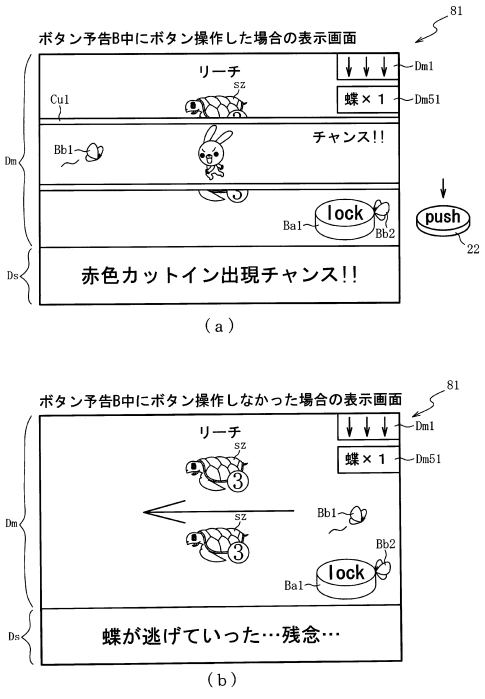
【図６２３】



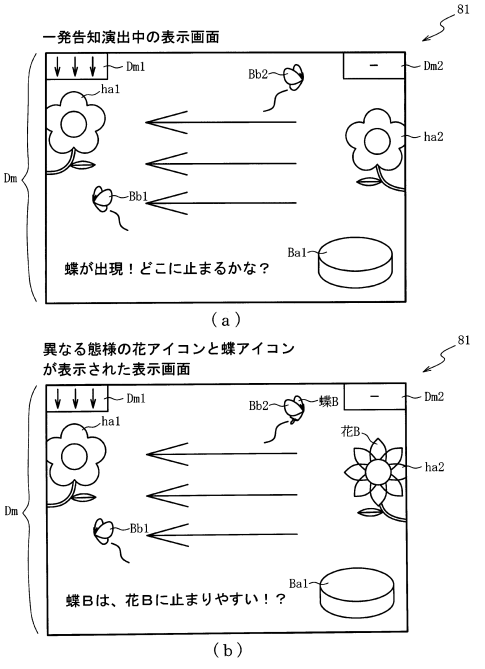
【図６２４】



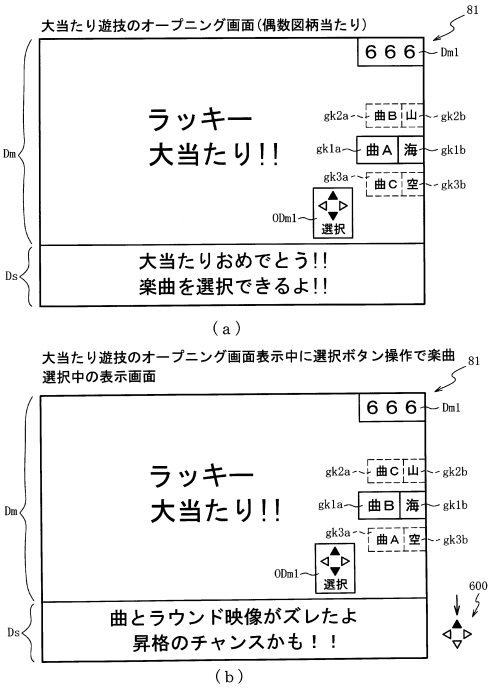
【図６２５】



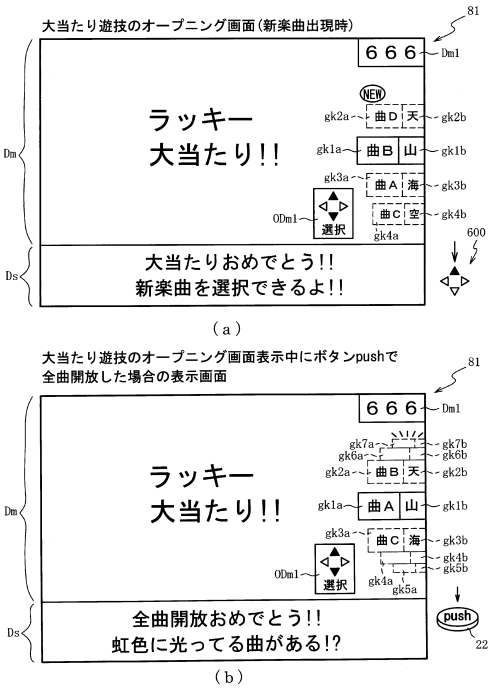
【図６２６】



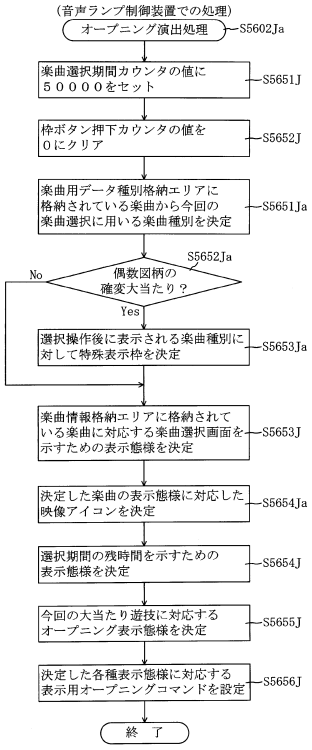
【図６２７】



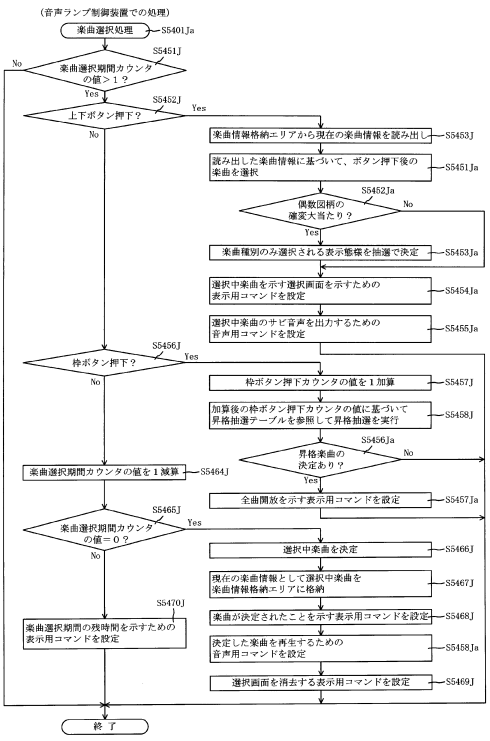
【図６２８】



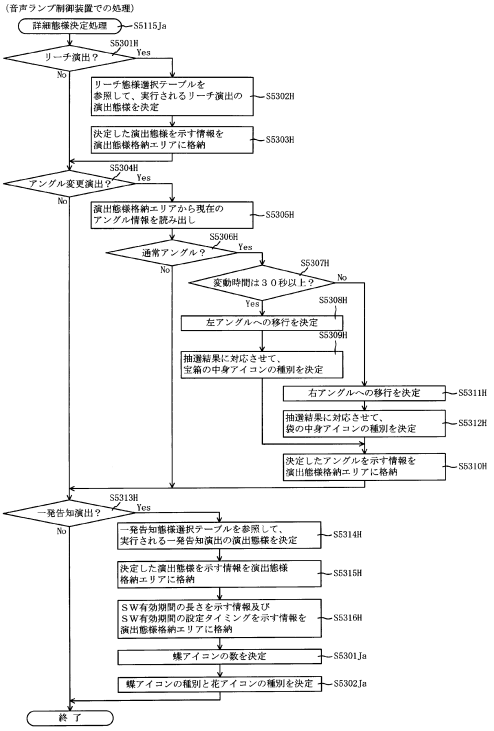
【図６２９】



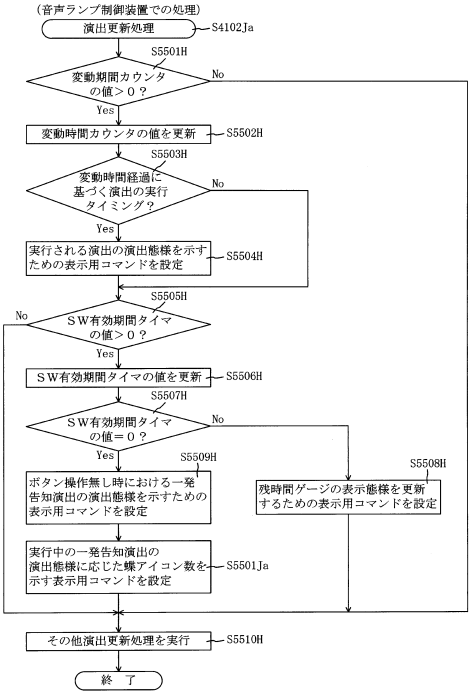
【図６３０】



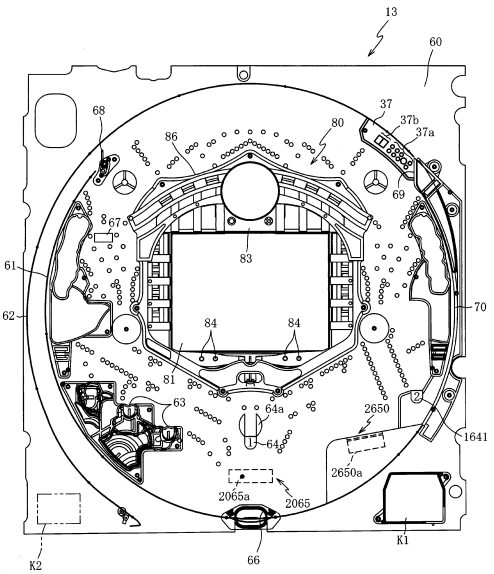
【図６３１】



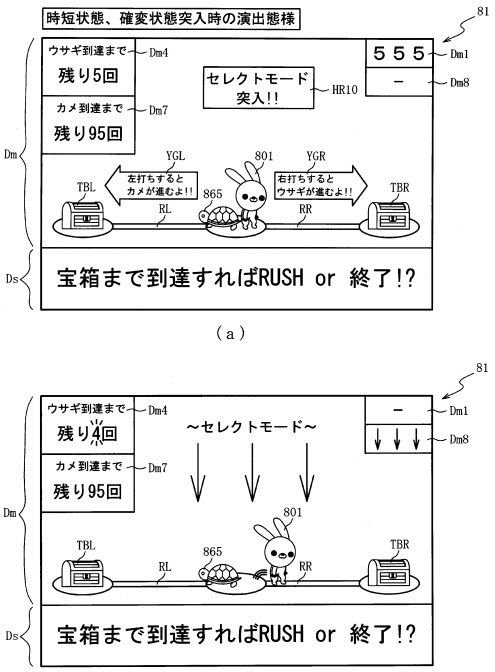
【図６３２】



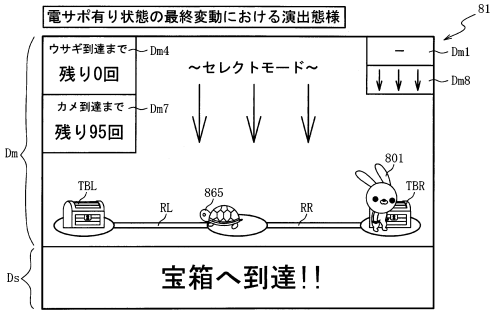
【図６３３】



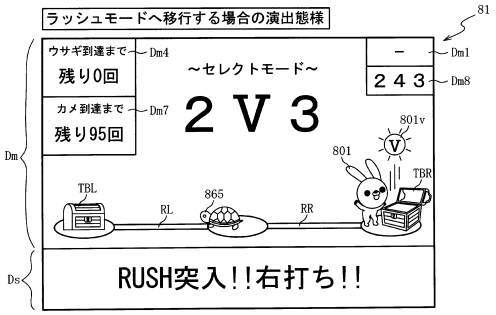
【図６３４】



【図６３５】

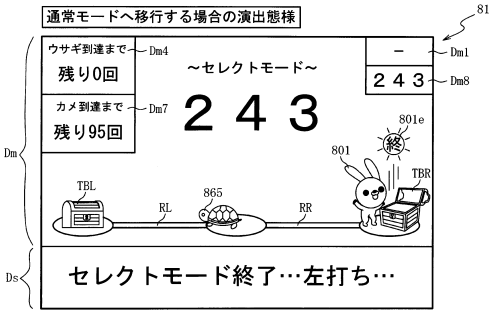


（ａ）

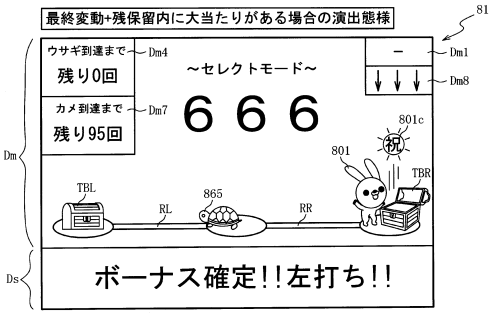


（ｂ）

【図６３６】

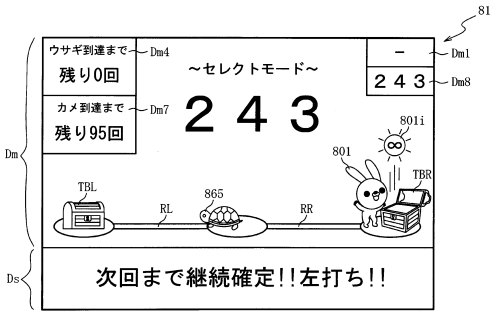


（ａ）

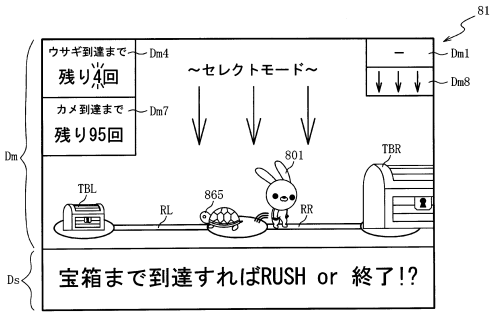


（ｂ）

【図６３７】

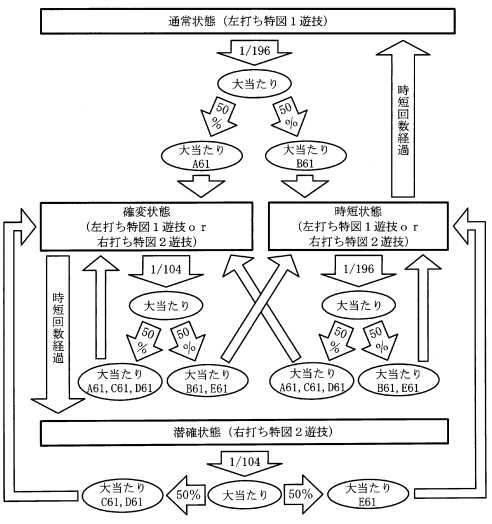


（ａ）



（ｂ）

【図６３８】



【図６３９】

【図６４０】

【図６４１】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202sa

状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
特別図柄の低確率状態	0～334
特別図柄の高確率状態	0～629

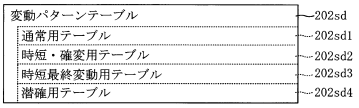
（ｂ）

202

大当たり種別選択テーブル202sb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ６１（5R確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ６１（5R時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＣ６１（5R確変大当たり）	0～9
	大当たりＤ６１（5R確変大当たり）	10～49
	大当たりＥ６１（5R時短大当たり）	50～99

【図６４２】



（ａ）

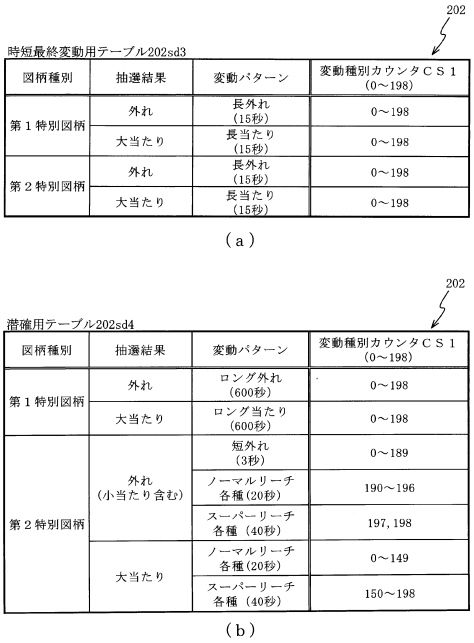
202

時短・確変用テーブル202sd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	短外れ（3秒）	0～149
		ガセ外れ（10秒）	150～189
		ノーマルリーチ各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ各種（25秒）	197, 198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ各種（25秒）	150～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（15秒）	0～198
	大当たり	長当たり（15秒）	0～198

（ｂ）

【図６４３】



時短最終変動用テーブル202sd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１ (0～198)
第１特別図柄	外れ	長外れ (15秒)	0～198
	大当たり	長当たり (15秒)	0～198
第２特別図柄	外れ	長外れ (15秒)	0～198
	大当たり	長当たり (15秒)	0～198

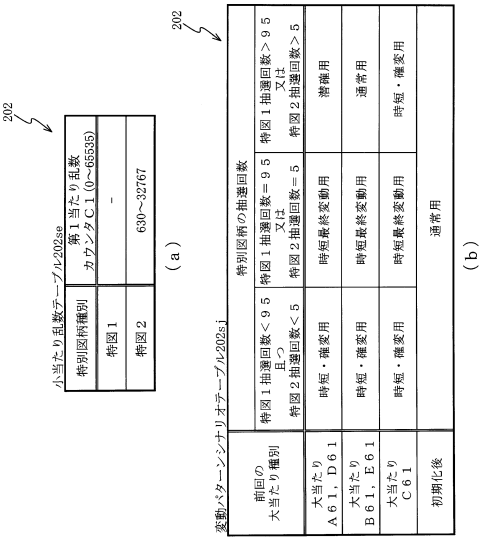
(ａ)

潜確用テーブル202sd4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１ (0～198)
第１特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0～198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0～198
第２特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0～189
		ノーマルリーチ各種(20秒)	190～196
		スーパーリーチ各種 (40秒)	197, 198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(20秒)	0～149
		スーパーリーチ各種 (40秒)	150～198

(ｂ)

【図６４４】



小当たり乱数テーブル202se

特別図柄種別	第１当たり乱数カウンタＣ１ (0～65535)
特図１	－
特図２	630～32767

(ａ)

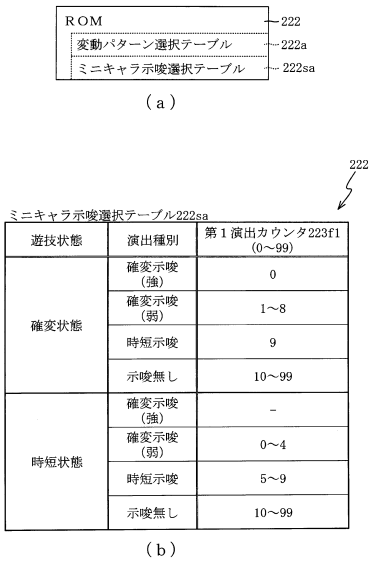
変動パターンシナリオテーブル202si

前回の大当たり種別	特別図柄の抽選回数	
	特図１抽選回数＜９５ 且つ 特図２抽選回数＜５	特図１抽選回数＞９５ 又は 特図２抽選回数＞５
大当たりＡ６１，Ｄ６１	時短・確変用	時短最終変動用
大当たりＢ６１，Ｅ６１	時短・確変用	時短最終変動用
大当たりＣ６１	時短・確変用	時短最終変動用
初期化後	通常用	

特別図柄の抽選回数	
特図１抽選回数＞９５ 又は 特図２抽選回数＞５	
潜確用	
通常用	
時短・確変用	
通常用	

(ｂ)

【図６４５】



ＲＯＭ 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- ミニキャラ示唆選択テーブル 222sa

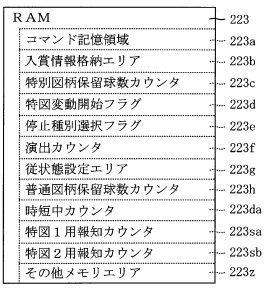
(ａ)

ミニキャラ示唆選択テーブル222sa

遊技状態	演出種別	第１演出カウンタ223f1 (0～99)
確変状態	確変示唆 (強)	0
	確変示唆 (弱)	1～8
	時短示唆	9
	示唆無し	10～99
時短状態	確変示唆 (強)	－
	確変示唆 (弱)	0～4
	時短示唆	5～9
	示唆無し	10～99

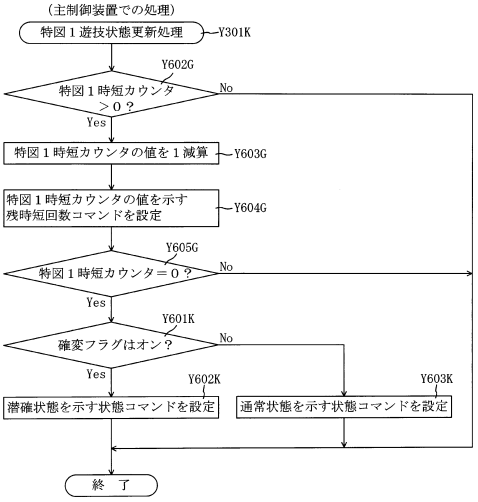
(ｂ)

【図６４６】

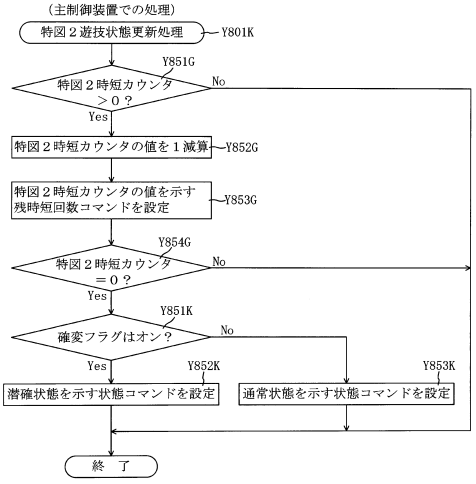


ＲＡＭ 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 時短中カウンタ 223da
- 特図１用報知カウンタ 223sa
- 特図２用報知カウンタ 223sb
- その他メモリエリア 223z

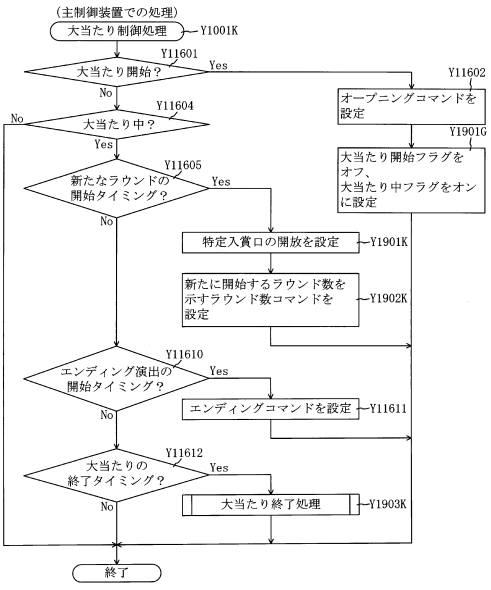
【図６４７】



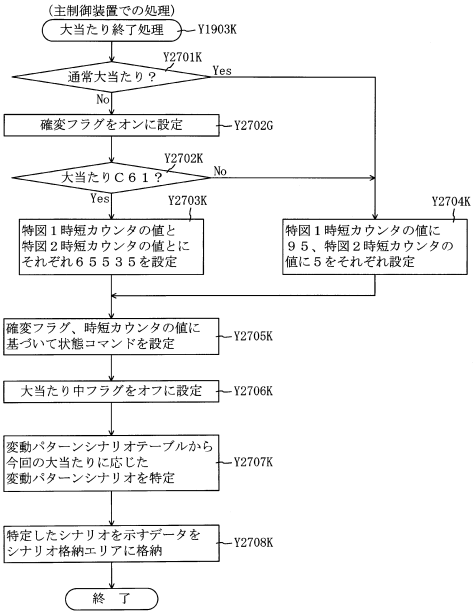
【図６４８】



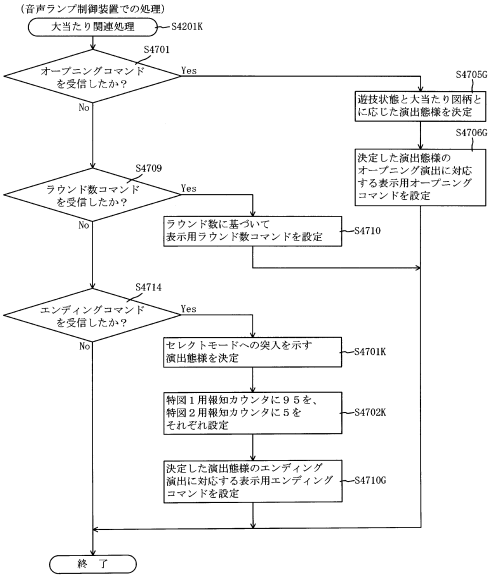
【図６４９】



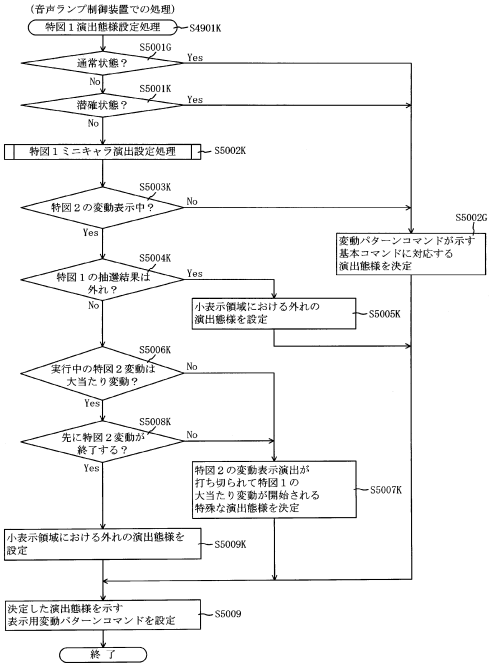
【図６５０】



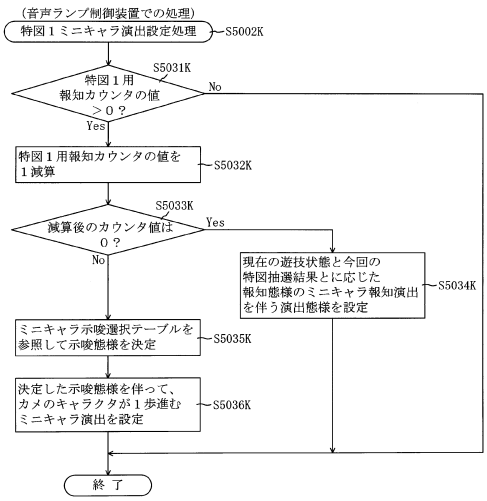
【図６５１】



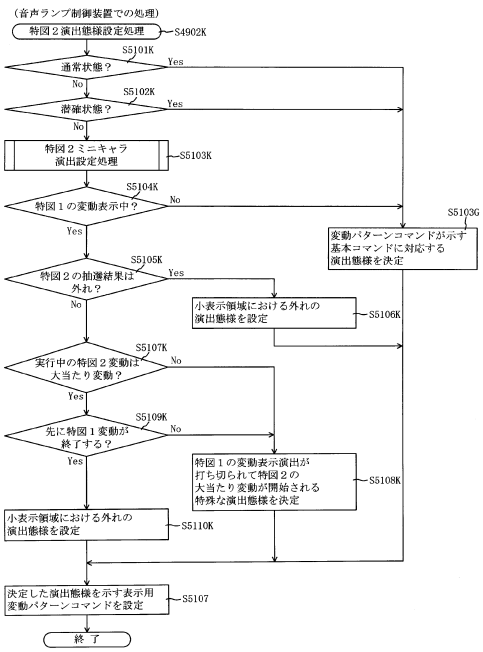
【図６５２】



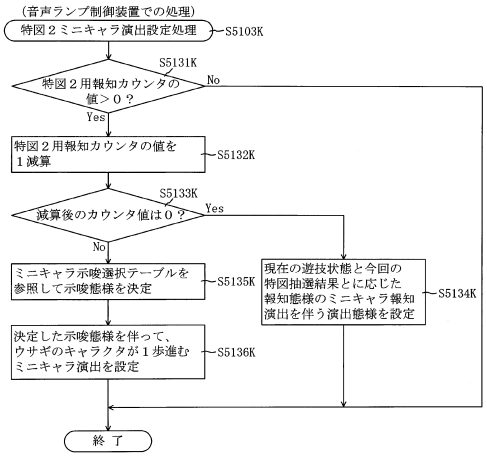
【図６５３】



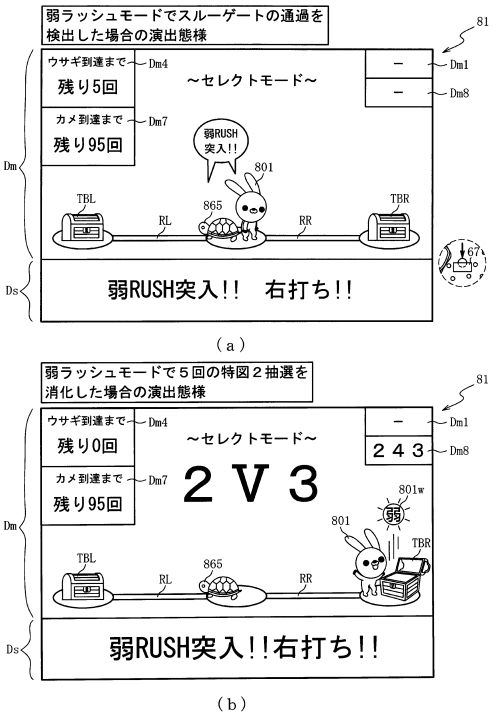
【図６５４】



【図６５５】



【図６５６】



【図６５７】

（ａ）

大当たり種別選択テーブル202sb

202

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ６１Ａ（5R確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ６１Ａ（5R時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＣ６１Ａ（5R確変大当たり）	0～9
	大当たりＤ６１Ａ（5R確変大当たり）	10～14
	大当たりＥ６１Ａ（5R確変大当たり）	15～49
	大当たりＦ６１Ａ（5R時短大当たり）	50～99

（ｂ）

変動パターンテーブル	202sd
通常用テーブル	202sd1
時短・確変用テーブル	202sd2
時短最終変動用テーブル	202sd3
潜確用テーブル	202sd4
弱ラッシュ用テーブル	202sd5

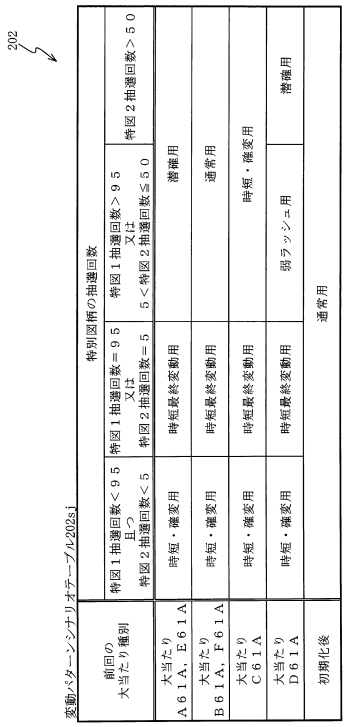
【図６５８】

弱ラッシュ用テーブル202sd5

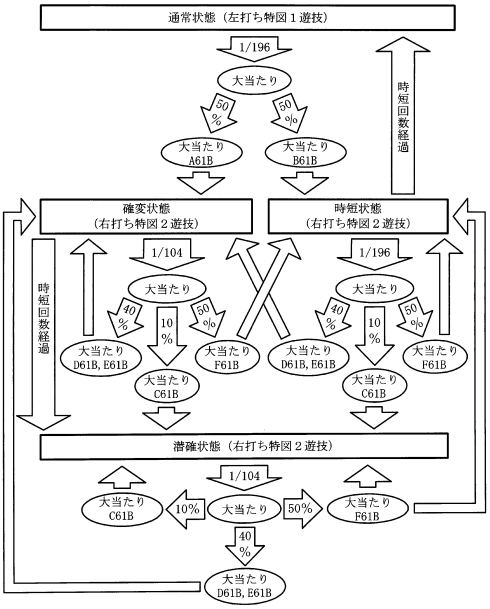
202

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（10秒）	0～195
		スーパーリーチ各種（40秒）	196～198
	大当たり	スーパーリーチ各種（40秒）	0～198

【図６５９】



【図６６０】



【図６６１】

（ａ）

大当たり種別選択テーブル202sb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ６１Ｂ（5R確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ６１Ｂ（5R時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＣ６１Ｂ（5R確変大当たり）	0～9
	大当たりＤ６１Ｂ（5R確変大当たり）	10～14
	大当たりＥ６１Ｂ（5R確変大当たり）	15～49
	大当たりＦ６１Ｂ（5R時短大当たり）	50～99

（ｂ）

第２当たり乱数テーブル202sc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～65535）
普通図柄の低確率状態	0～99
普通図柄の高確率状態	0～100

【図６６２】

（ａ）

変動パターンテーブル202sd
- 通常用テーブル 202sd1
- 時短・確変用テーブル 202sd2
- 時短最終変動用テーブル 202sd3
- 残保留消化用テーブル 202sd4
- 潜確用テーブル 202sd5

（ｂ）

時短・確変用テーブル202sd2

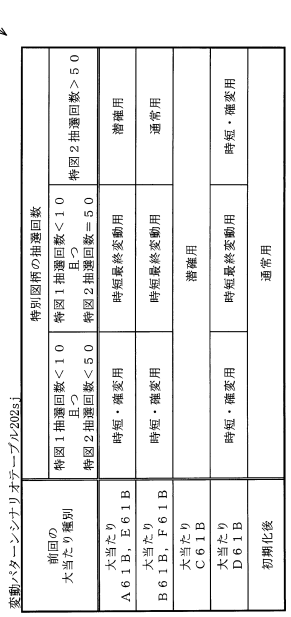
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	長外れ（60秒）	0～198
	大当たり	長当たり（60秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（10秒）	0～183
		スーパーリーチ各種（40秒）	184～198
	大当たり	スーパーリーチ各種（40秒）	0～198

（ｃ）

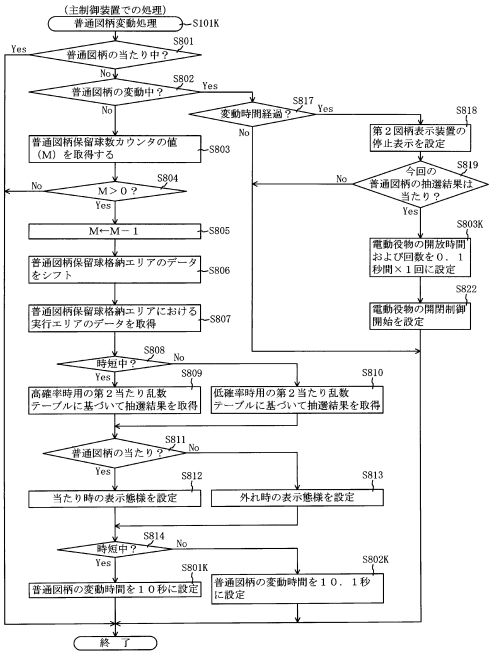
時短付与テーブル202sk

大当たり種別	時短付与内容	
	特図１時短カウンタ203h1	特図２時短カウンタ203h2
大当たりＡ６１Ｂ，Ｂ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂ，Ｆ６１Ｂ	10	50
大当たりＣ６１Ｂ	0	0
大当たりＤ６１Ｂ	65535	65535

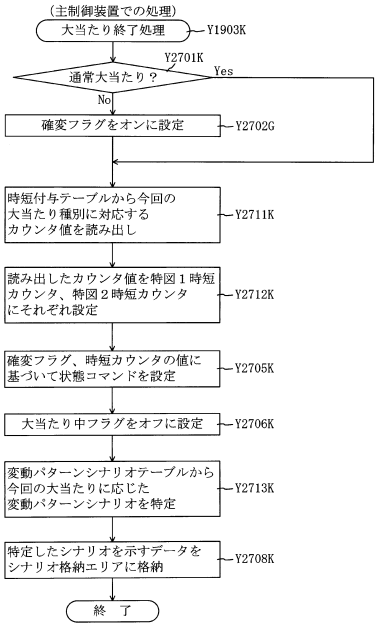
【図６６３】



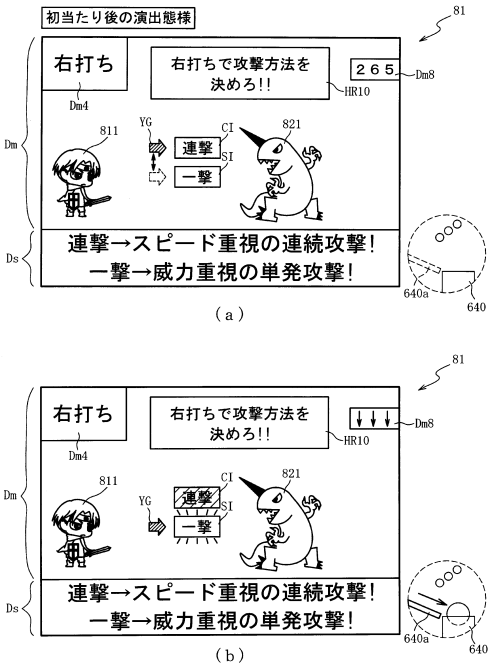
【図６６４】



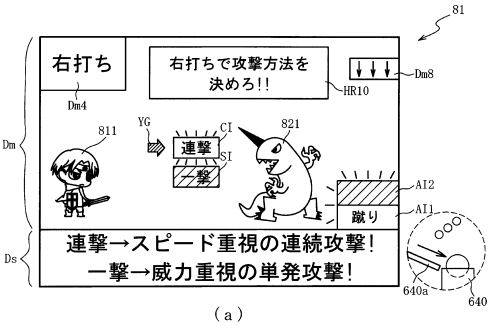
【図６６５】



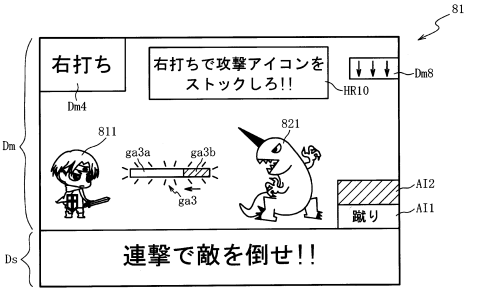
【図６６６】



【図６６７】

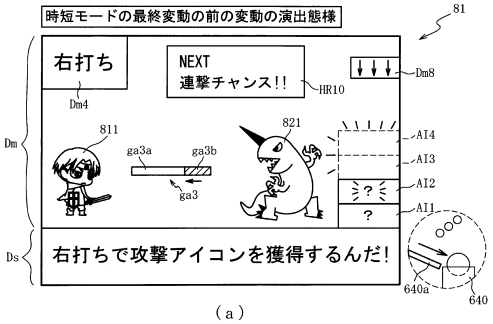


（ａ）

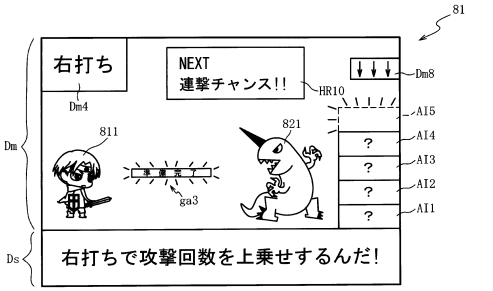


（ｂ）

【図６６８】

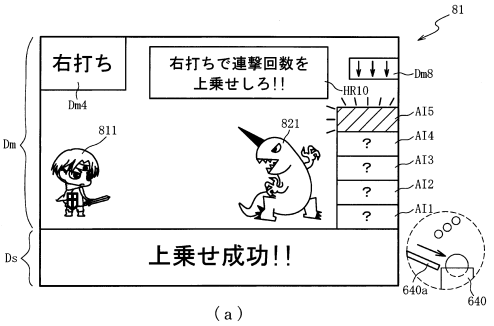


（ａ）

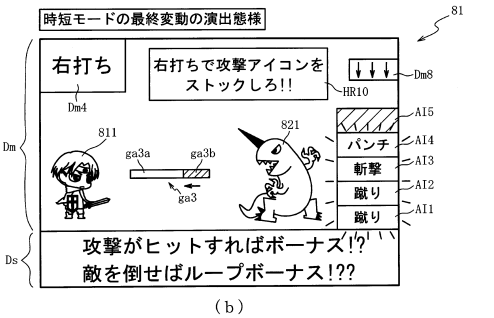


（ｂ）

【図６６９】

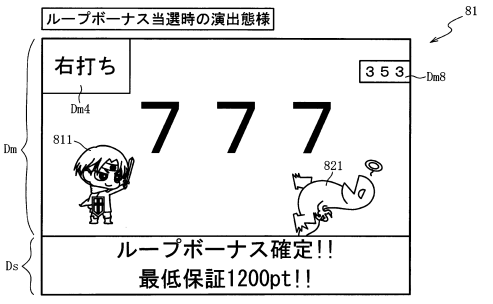


（ａ）

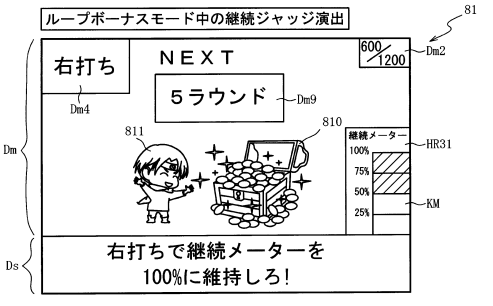


（ｂ）

【図６７０】

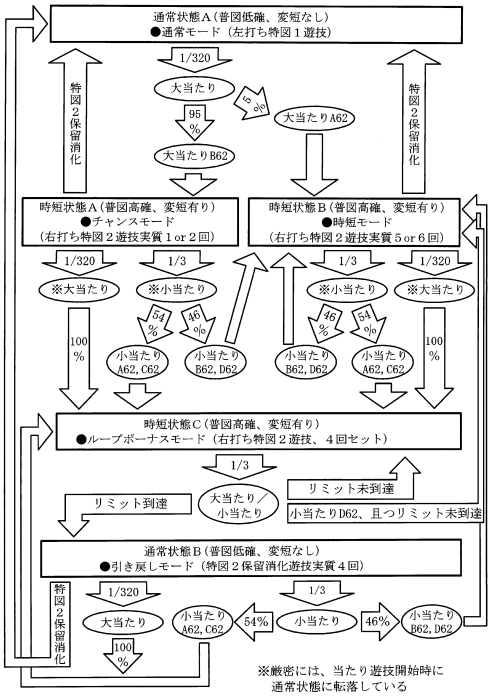


（ａ）

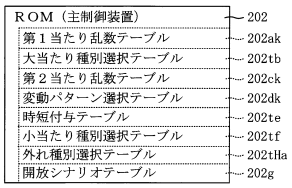


（ｂ）

【図６７１】



【図６７２】



（ａ）

202

大当たり種別選択テーブル202tb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
特図１	大当たりＡ６２（4R時短１回大当たり）	0～4
	大当たりＢ６２（4R時短１回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣ６２（4R時短１００回大当たり）	0～99

（ｂ）

【図６７３】

202

時短付与テーブル202te

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t	規定保留球数カウンタ 203ka
大当たりＡ６２，Ｄ６２（4R）	通常	10	1	2	65535
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＢ６２（4R）	通常状態	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＣ６２（4R）	共通	100	1	100	65535

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202tf

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
特図２	小当たりＡ６２（Ｖ通過時大当たりＣ６２）	0～43
	小当たりＢ６２（Ｖ通過時大当たりＤ６２）	44～84
	小当たりＣ６２（Ｖ通過時大当たりＣ６２）	85～94
	小当たりＤ６２（Ｖ通過時大当たりＤ６２）	95～99

（ｂ）

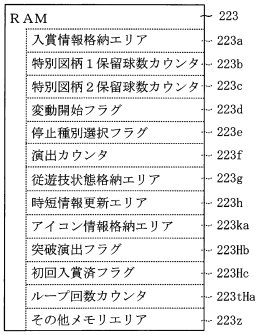
【図６７４】

202

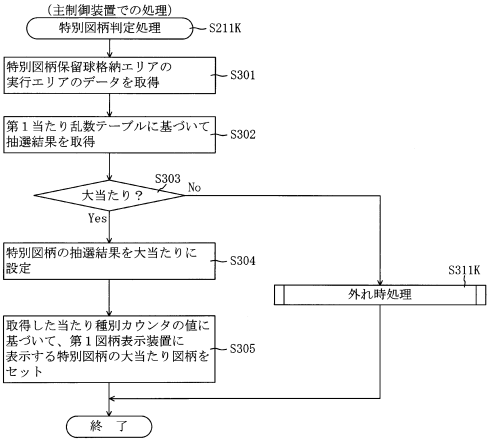
外れ種別選択テーブル202tHa

特別図柄種別	外れ種別	外れ種別カウンタ値Ｃ７(0～99)
特図１	外れＡ（変動停止時に時短回数更新）	0～99
特図２	外れＡ（変動停止時に時短回数更新）	0～97
	外れＢ（変動開始時に時短回数更新）	98, 99

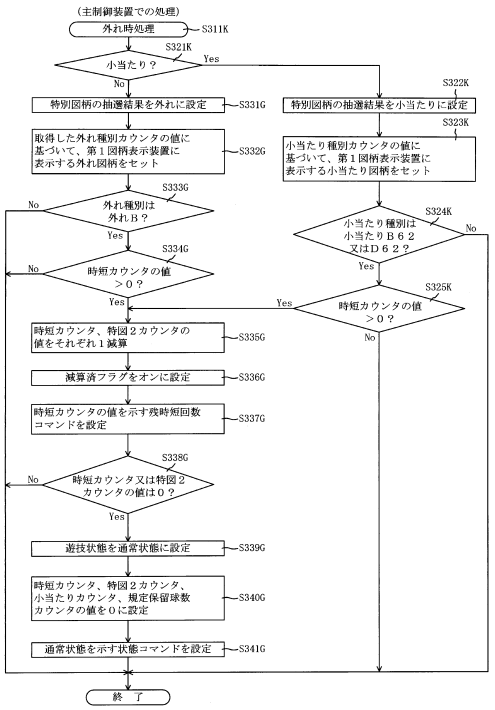
【図６７５】



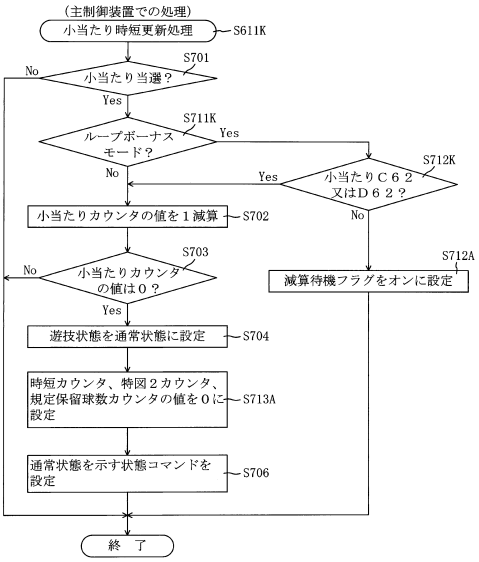
【図６７６】



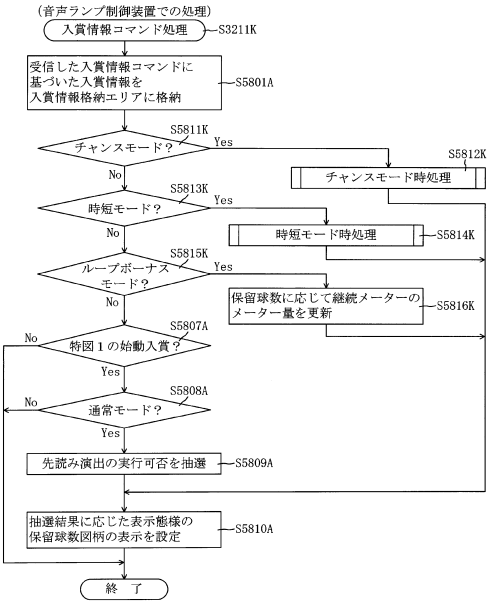
【図６７７】



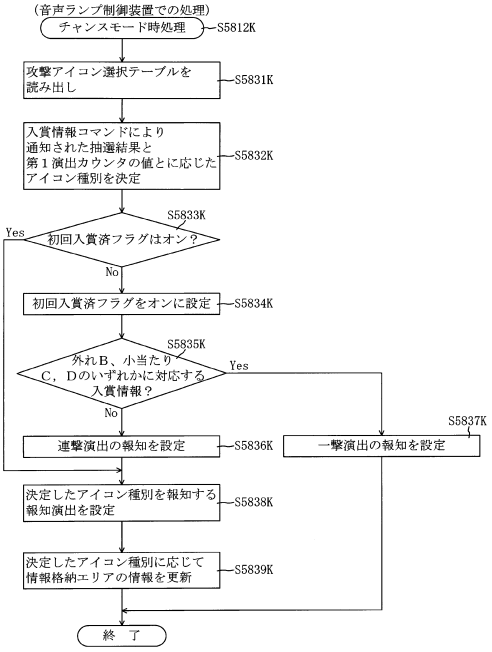
【図６７８】



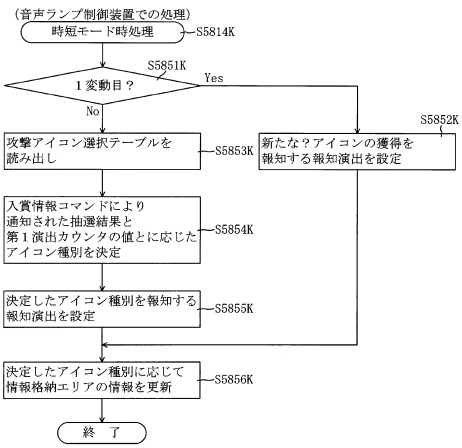
【図６７９】



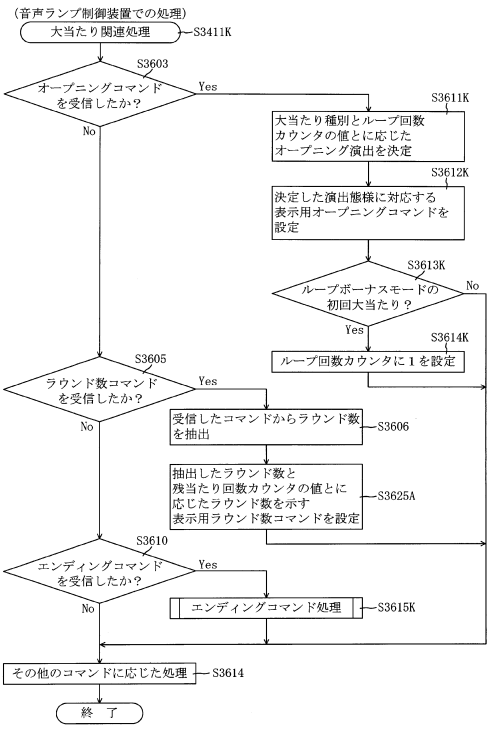
【図６８０】



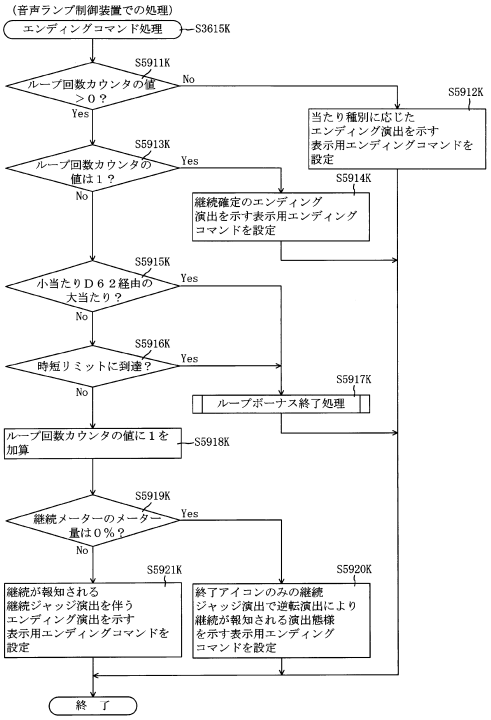
【図６８１】



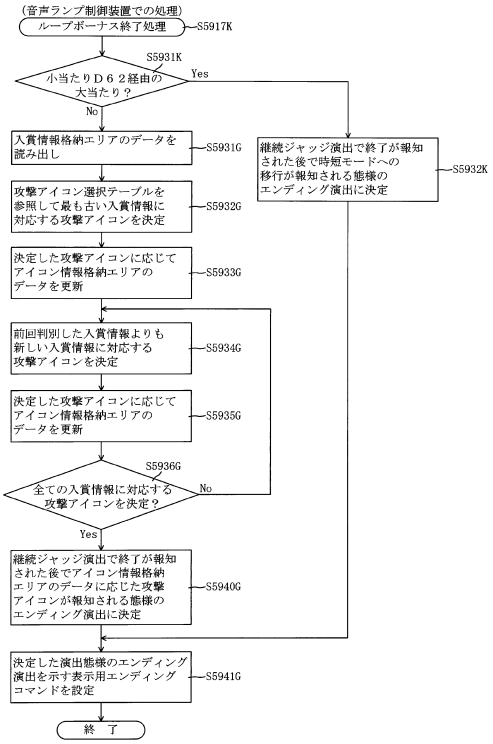
【図６８２】



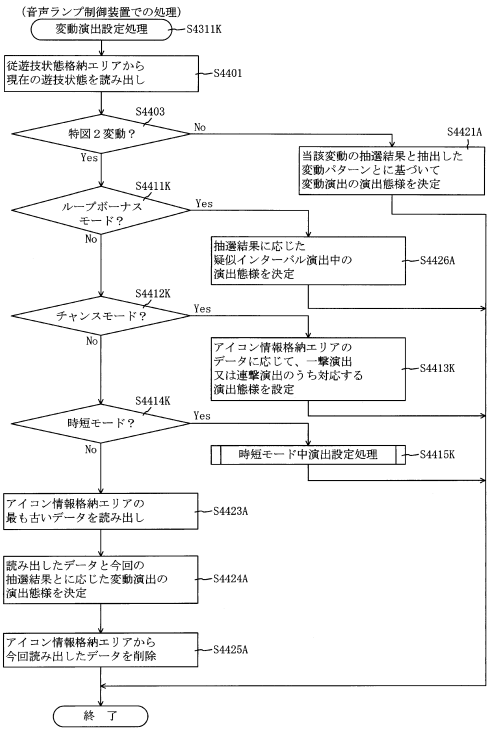
【図６８３】



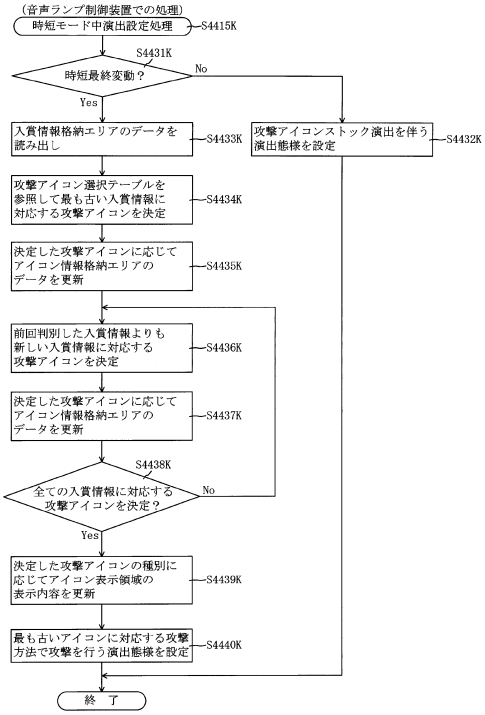
【図６８４】



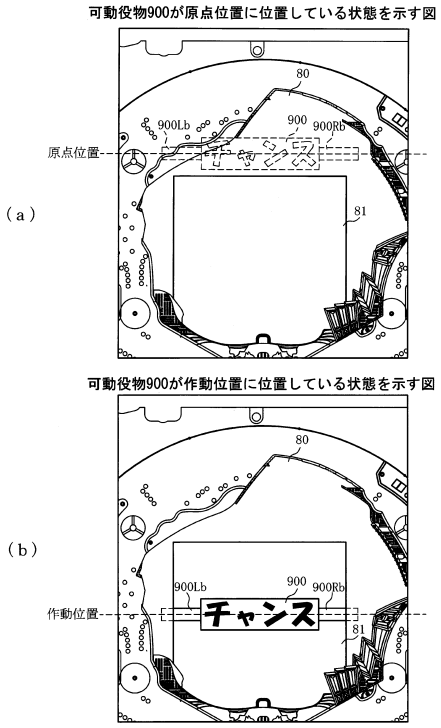
【図６８５】



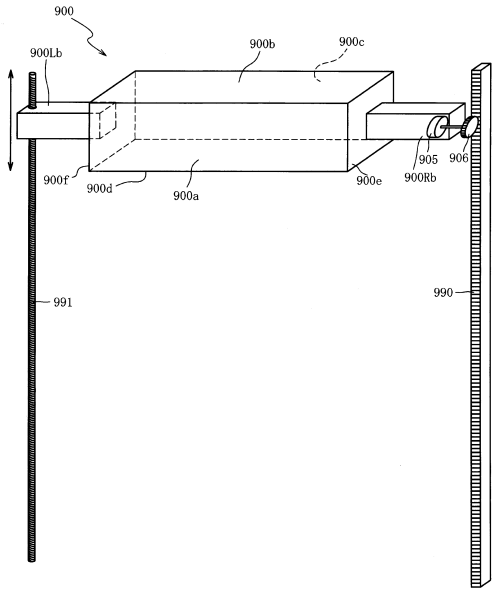
【図６８６】



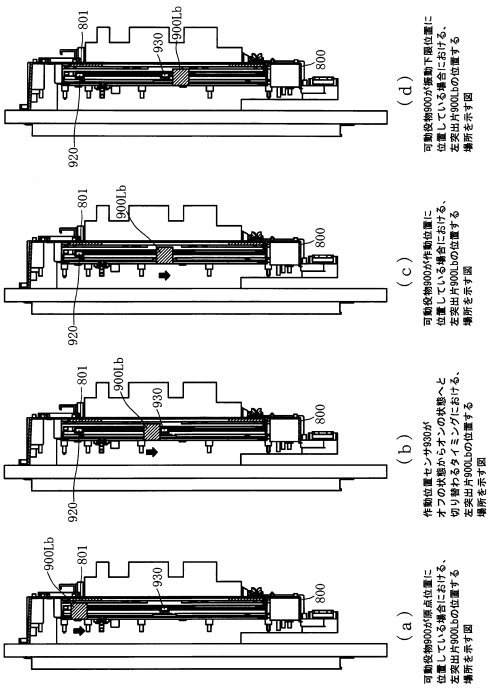
【図６８７】



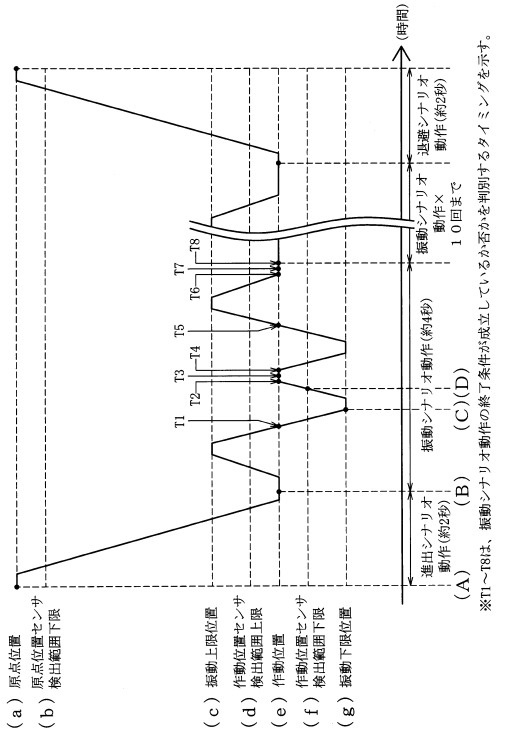
【図６８８】



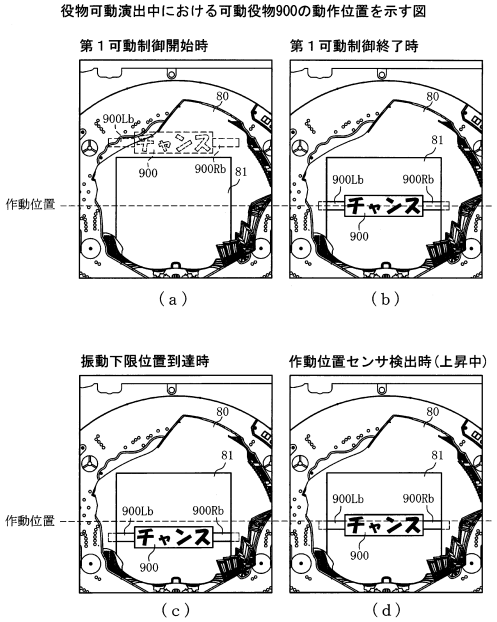
【図６８９】



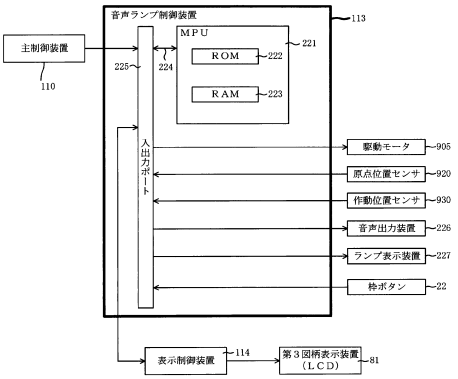
【図６９０】



【図６９１】



【図６９２】



【図６９３】

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
進出シナリオテーブル	222ua
振動シナリオテーブル	222ub
退避シナリオテーブル	222uc
第１復帰対応シナリオテーブル	222ud
第２復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf

（ａ）

ＲＡＭ	223
特別図柄保留球数カウンタ	223ua
変動開始フラグ	223ub
停止種別選択フラグ	223uc
変動パターン格納エリア	223ud
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
その他記憶エリア	223z

（ｂ）

【図６９４】

222
進出シナリオテーブル222ua

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	作動位置センサ	－	4	正回転
3	－	－	17	4	正回転
4	40	－	－	－	保持

（ａ）

222
退避シナリオテーブル222uc

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	原点位置センサ	－	4	逆回転
3	－	－	17	4	逆回転
4	40	－	－	－	保持

（ｂ）

222
第１復帰対応シナリオテーブル222ud

復帰対応カウンタ223ul	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	原点位置センサ	－	4	逆回転
3	40	－	－	－	保持

（ｃ）

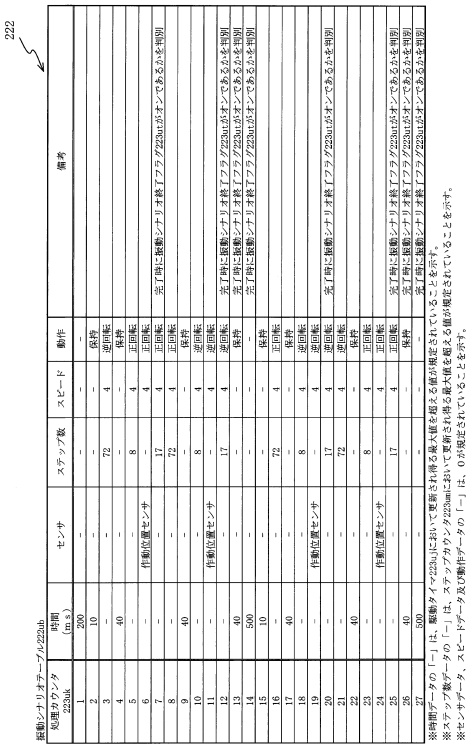
222
第２復帰対応シナリオテーブル222ue

復帰対応カウンタ223ul	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	作動位置センサ	－	4	正回転
3	40	－	－	－	保持

（ｄ）

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ及びスピードデータの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図６９５】



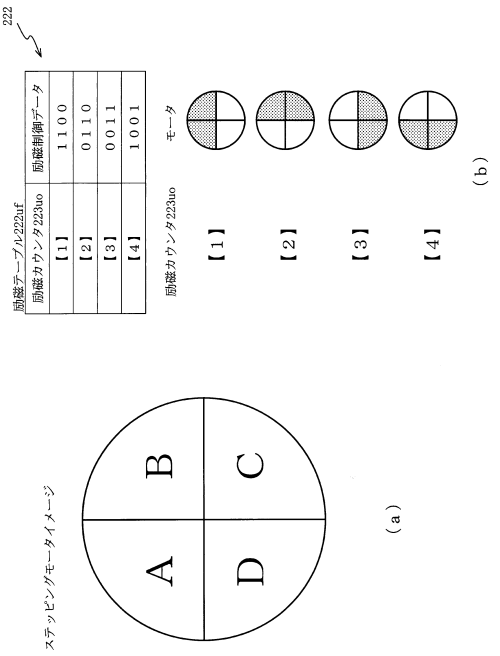
222

振動シナリオテーブル222ub

処理カウンタ223uk	時間（m s）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	-	-	-	保持	-
2	10	-	-	4	保持	-
3	-	-	72	4	逆回転	-
4	40	-	-	4	保持	-
5	-	-	8	4	正回転	-
6	-	作動位置センサ	-	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
7	-	-	17	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
8	-	-	72	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
9	40	-	-	-	保持	-
10	-	-	8	4	逆回転	-
11	-	作動位置センサ	-	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
12	-	-	17	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
13	40	-	-	-	保持	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
14	500	-	-	-	保持	-
15	10	-	72	4	正回転	-
16	-	-	-	-	保持	-
17	40	-	-	4	逆回転	-
18	-	-	8	4	逆回転	-
19	-	作動位置センサ	-	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
20	-	-	17	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
21	-	-	72	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
22	40	-	-	-	保持	-
23	-	-	8	4	正回転	-
24	-	作動位置センサ	-	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
25	-	-	17	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
26	40	-	-	-	保持	完了時に振動シナリオ終了フラグ223ufがオンであるかを判別
27	500	-	-	-	-	-

※時間データの「－」は、駆動タイマ223cにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ225umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、0が規定されていることを示す。

【図６９６】



222

励磁テーブル222uf

励磁カウンタ223uo	励磁制御データ
【1】	1100
【2】	0110
【3】	0011
【4】	1001

（ｂ）

モータ

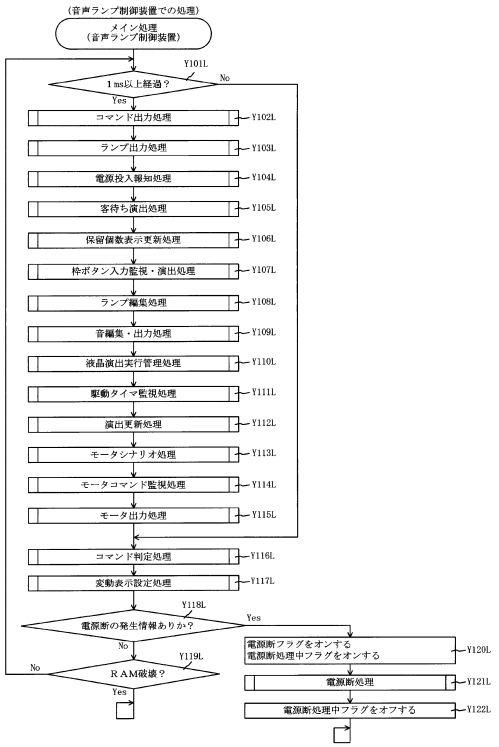
【1】 【2】 【3】 【4】

ステッピングモータイメージ

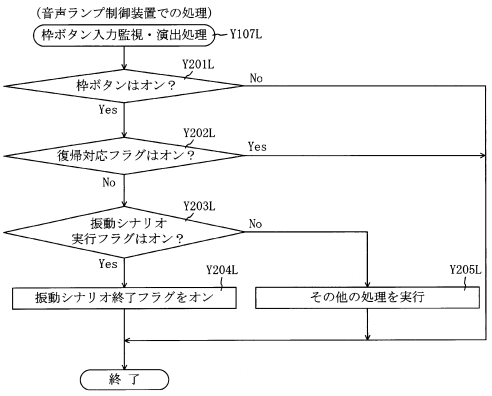
A B C D

（ａ）

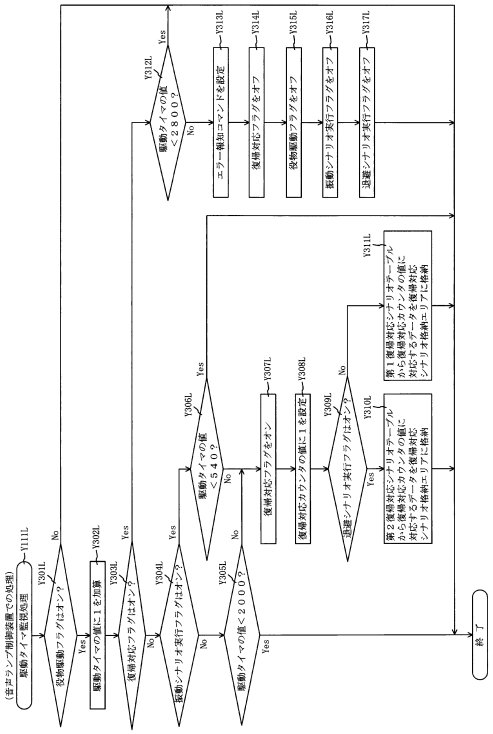
【図６９７】



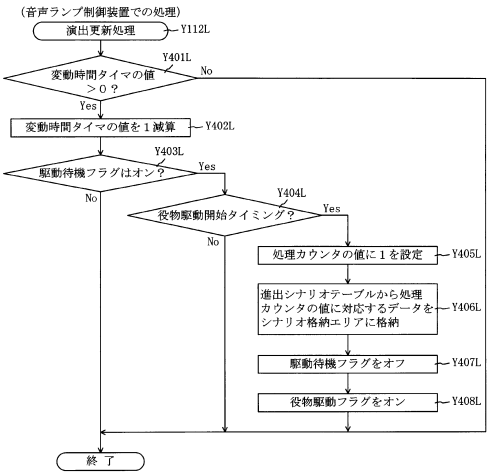
【図６９８】



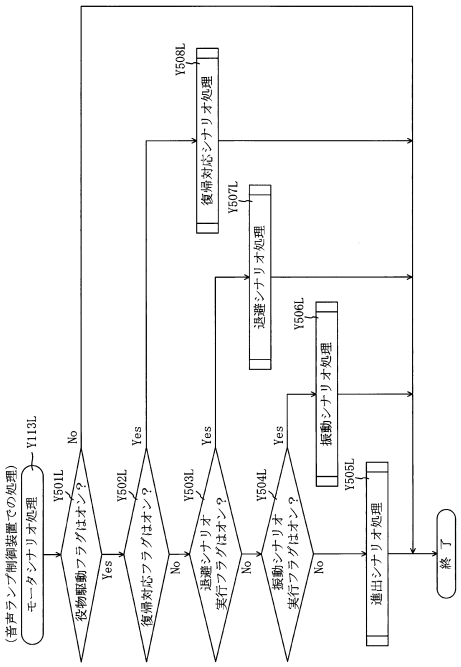
【図６９９】



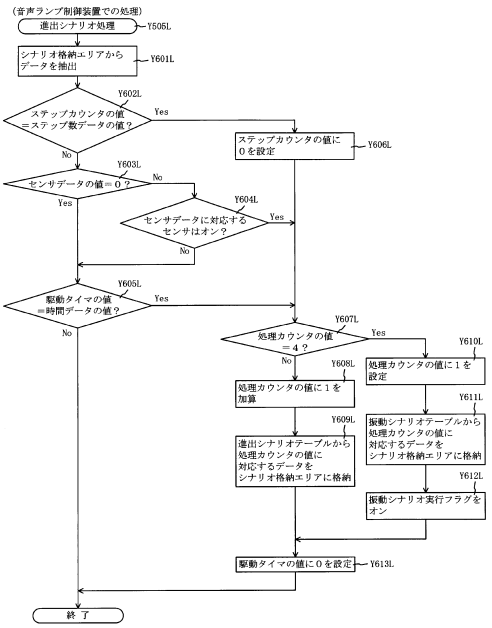
【図７００】



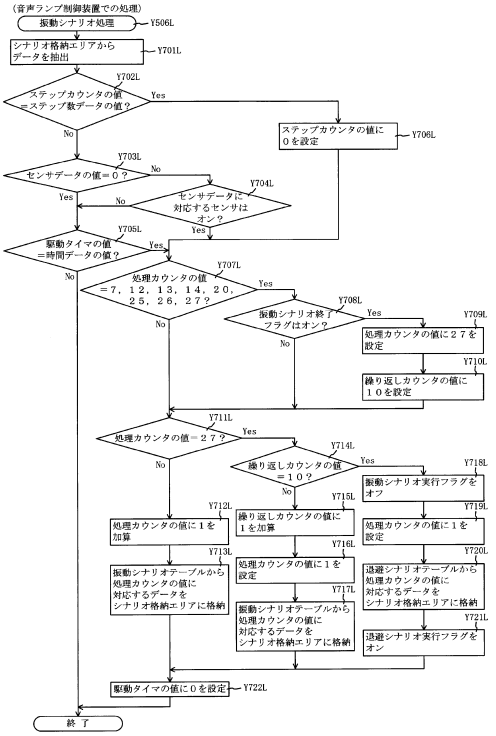
【図７０１】



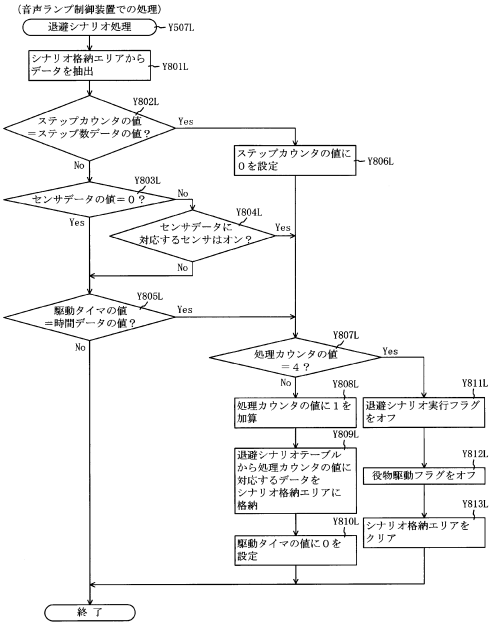
【図７０２】



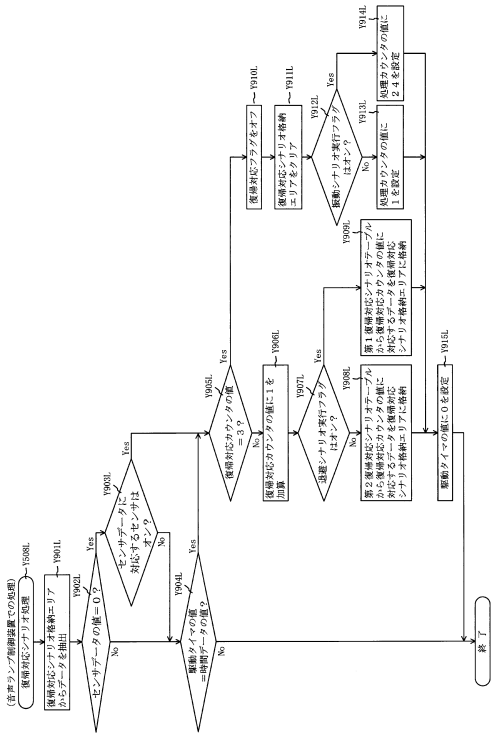
【図７０３】



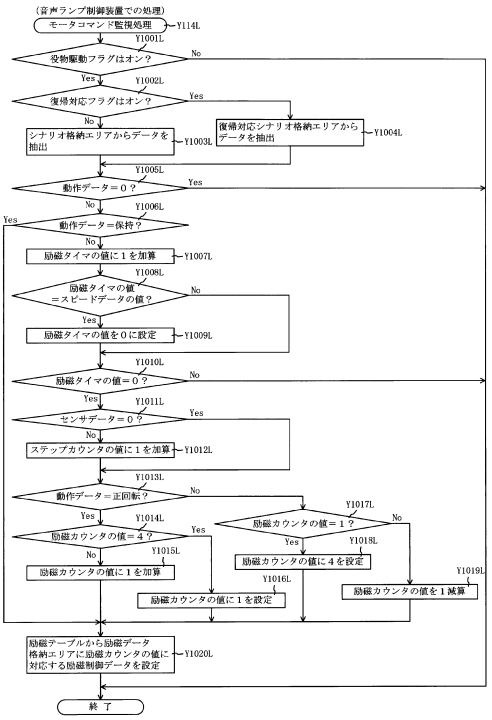
【図７０４】



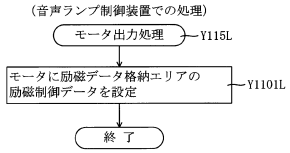
【図７０５】



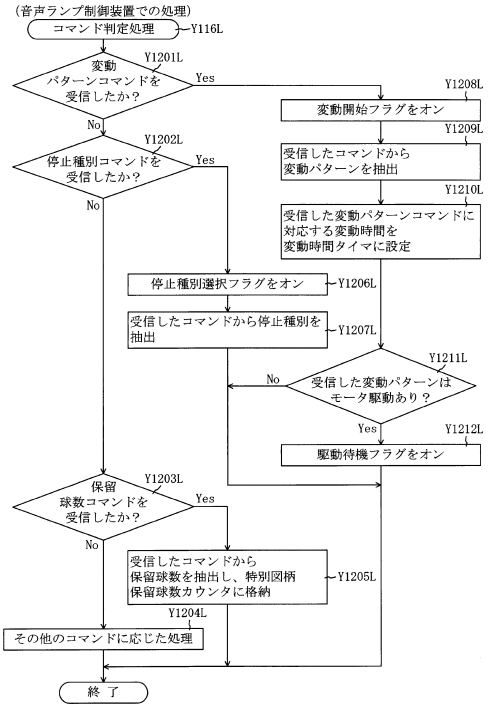
【図７０６】



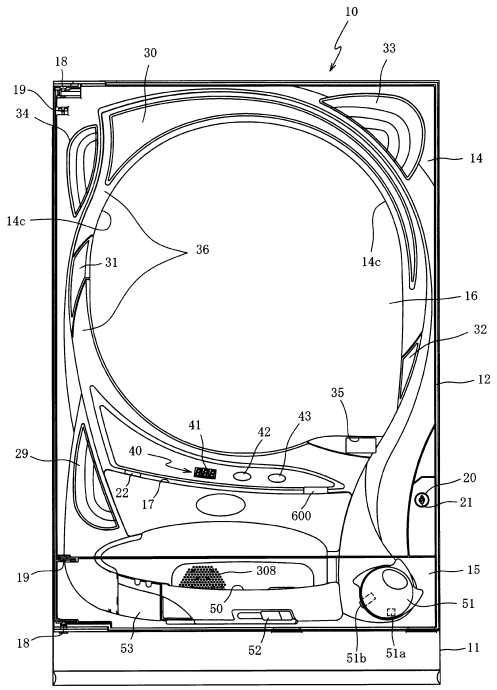
【図７０７】



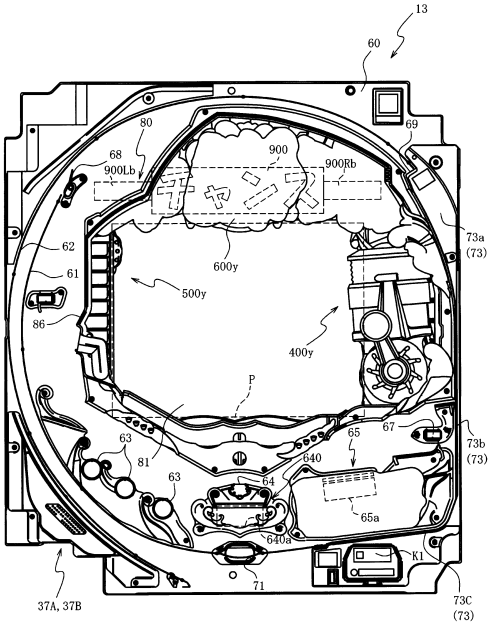
【図７０８】



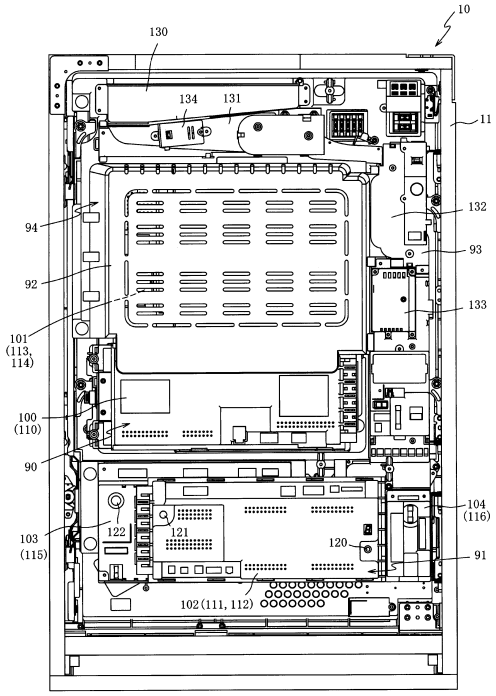
【図７０９】



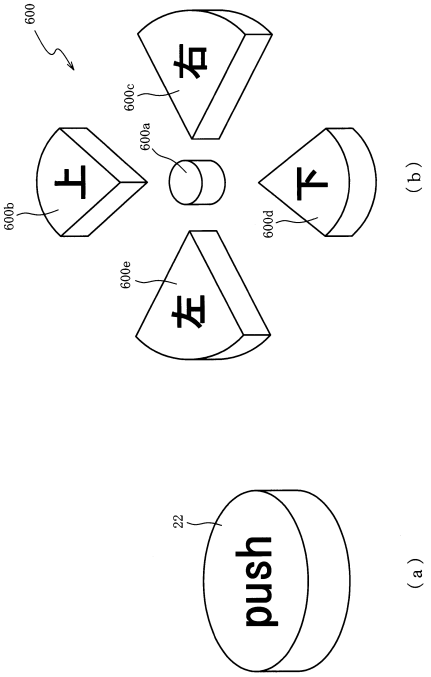
【図７１０】



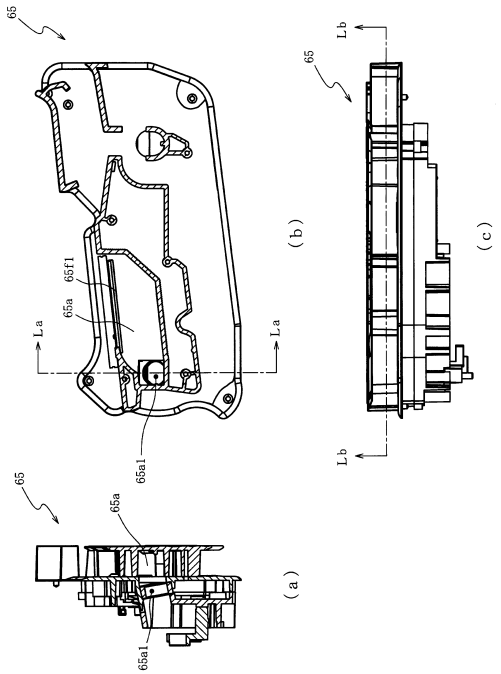
【図７１１】



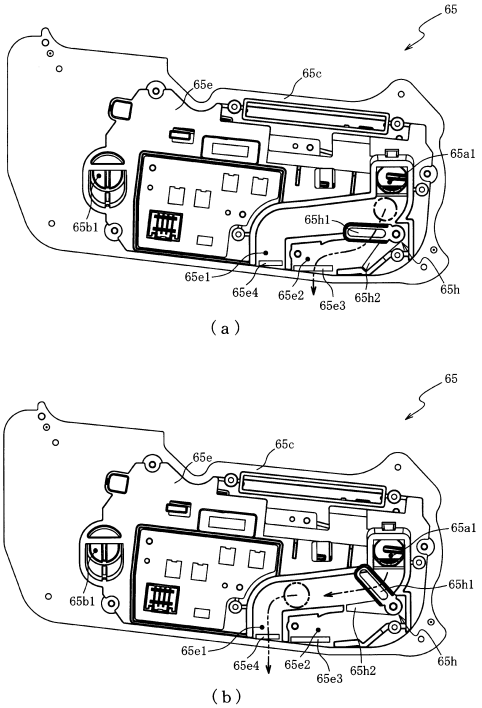
【図７１２】



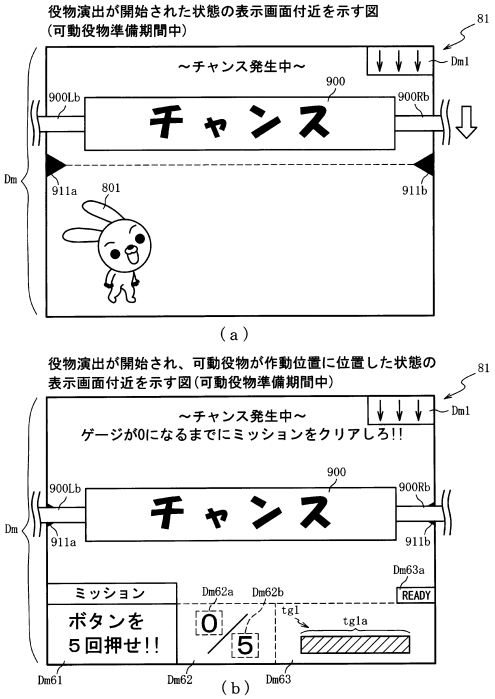
【図７１３】



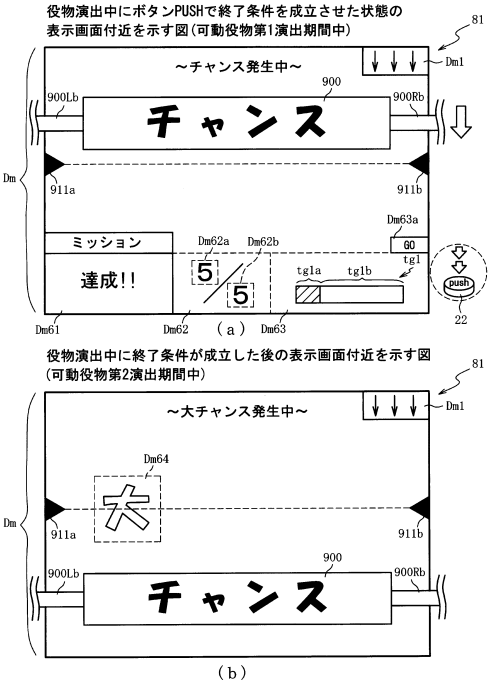
【図７１４】



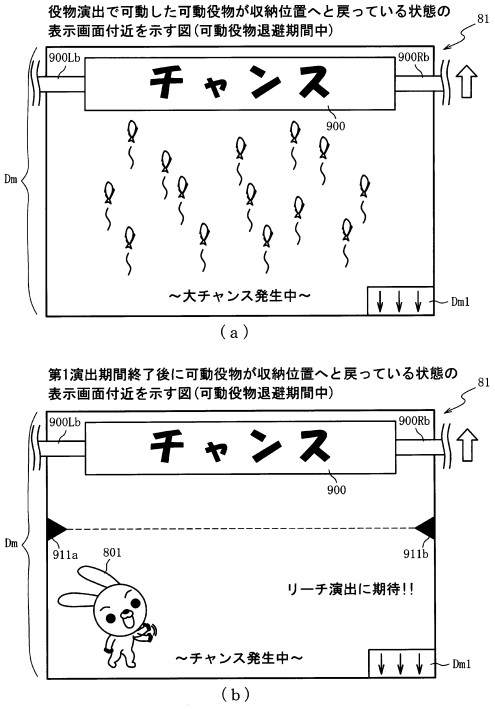
【図７１５】



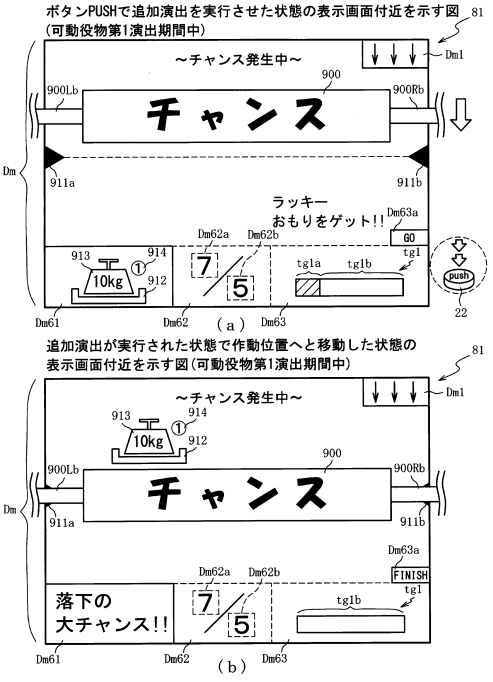
【図７１６】



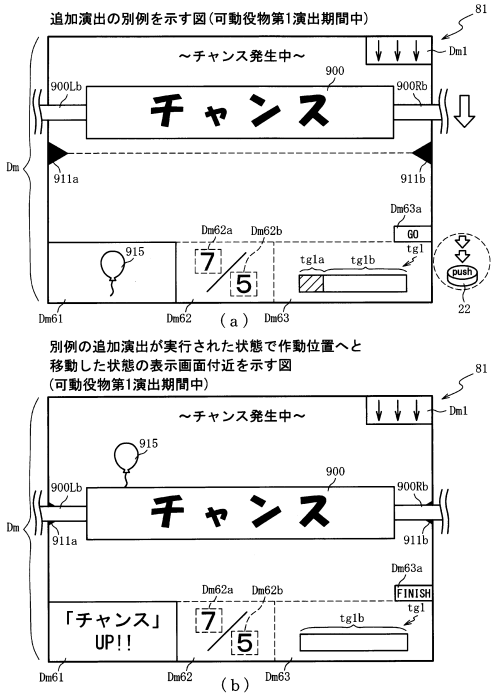
【図７１７】



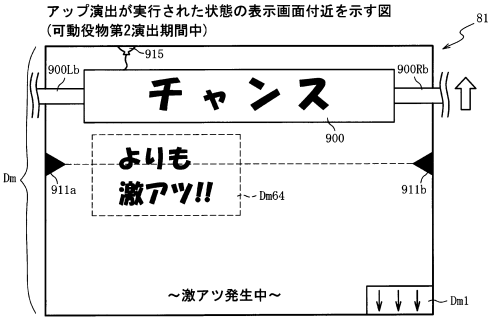
【図７１８】



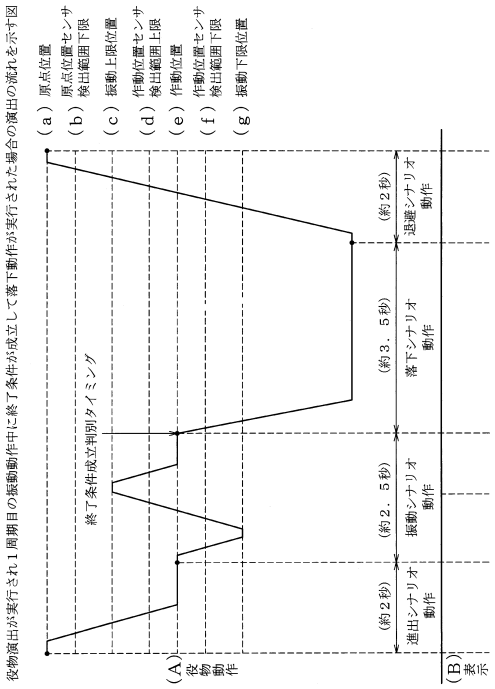
【図７１９】



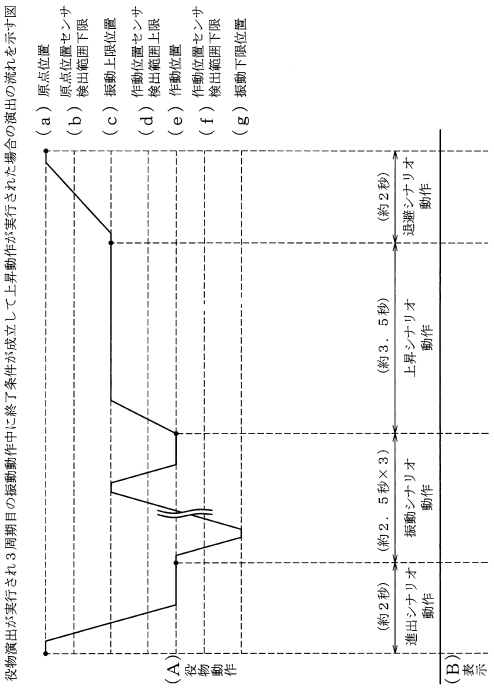
【図７２０】



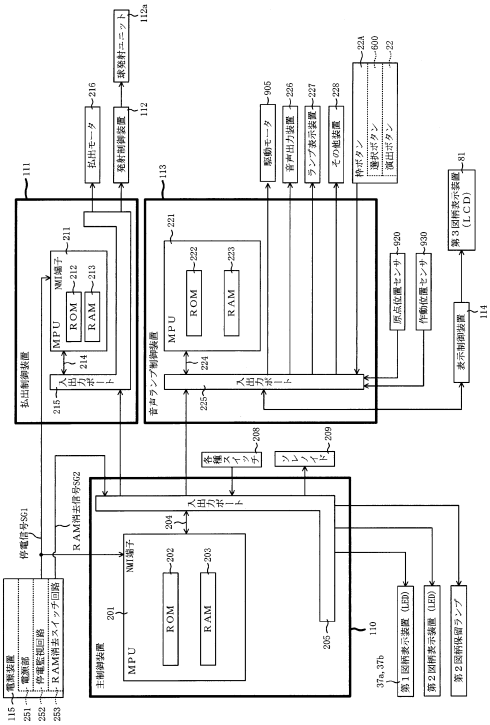
【図７２１】



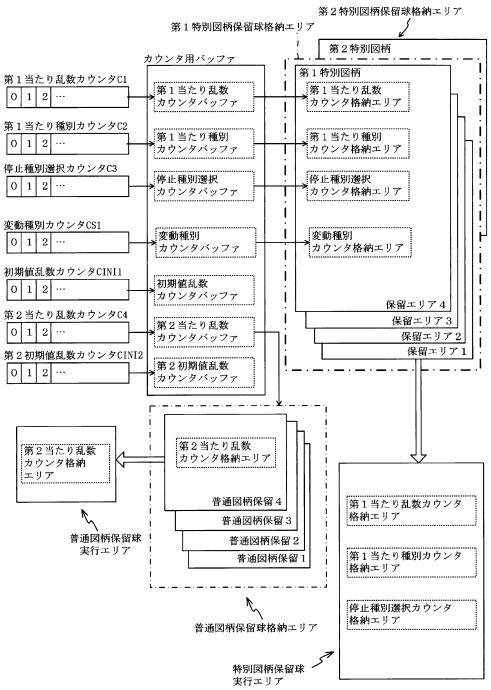
【図７２２】



【図７２３】



【図７２４】



【図７２５】

ROM	
第１当たり乱数テーブル	202uua
第１当たり種別選択テーブル	202uub
変動パターン選択テーブル	202uuc
第２当たり乱数テーブル	202uud

（ａ）

RAM	
特別図柄１保留球格納エリア	203uua
特別図柄２保留球格納エリア	203uub
普通図柄保留球格納エリア	203uuc
特別図柄１保留球数カウンタ	203uud
特別図柄２保留球数カウンタ	203uue
普通図柄保留球数カウンタ	203uuf
確変設定フラグ	203uuh
確変通過カウンタ	203uui
入賞個数カウンタ	203uuj
動作カウンタ	203uuk
報知カウンタ	203uul
残球タイマフラグ	203uum
残球タイマ	203uun
確変有効フラグ	203uuo
確変有効タイマ	203uup
排出個数カウンタ	203uuq
時短カウンタ	203uur
確変カウンタ	203uus
大当たり中フラグ	203uut
大当たり開始フラグ	203uuu
遊技状態格納エリア	203uuv
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図７２６】

202

第１当たり乱数テーブル202uua

遊技状態	抽選結果	第１当たり乱数カウンタ値(0～999)
特別図柄の低確率状態	大当たり	0～4
	外れ	5～999
特別図柄の高確率状態	大当たり	0～19
	外れ	20～999

【図７２７】

第１当たり種別選択テーブル202uub　202

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値（0～99）	時短カウンタ 203uur	確変カウンタ 203uus
第１特別図柄	大当たりＡ（10Ｒ確変大当たり）	0	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＢ（3Ｒ確変大当たり）	1	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＣ（3Ｒ時短大当たり）	2～99	100（Ｖ通過時エラー）	0（Ｖ通過時エラー）
第２特別図柄	大当たりＡ（10Ｒ確変大当たり）	0～24	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＢ（3Ｒ確変大当たり）	25～41	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＤ（2Ｒ確変大当たり）	42～51	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＥ（4Ｒ確変大当たり）	52～68	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＦ（5Ｒ確変大当たり）	69～82	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＧ（6Ｒ確変大当たり）	83～90	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＨ（7Ｒ確変大当たり）	91～97	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＩ（8Ｒ確変大当たり）	98	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＪ（9Ｒ確変大当たり）	99	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）

（ａ）

第２当たり乱数テーブル202uud　202

遊技状態	抽選結果	第２当たり乱数カウンタ値（0～299）
普通図柄の通常状態	当たり	0～2
	外れ	3～299
普通図柄の高確率状態	当たり	0～149
	外れ	150～299

（ｂ）

【図７２８】

変動パターン選択テーブル　202uuc
- 大当たり用変動パターンテーブル　202uuc1
- 外れ用（通常）変動パターンテーブル　202uuc2
- 外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル　202uuc3

（ａ）

大当たり用変動パターンテーブル202uuc1　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｂ）

外れ用（通常）変動パターンテーブル202uuc2　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)		スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｃ）

外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル202uuc3　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～190	191～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｄ）

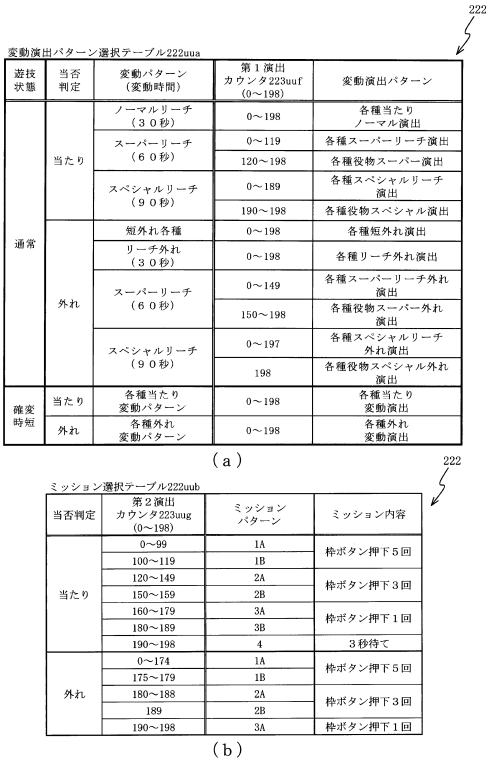
【図７２９】

ＲＯＭ　222
- 変動演出パターン選択テーブル　222uua
- ミッション選択テーブル　222uub
- 追加演出選択テーブル　222uuc
- 第２期間表示選択テーブル　222uud
- 退避時態様選択テーブル　222uue
- 第２制御実行選択テーブル　222uuf
- 動作シナリオテーブル群　222uug

【図７３０】

動作シナリオテーブル群　222uug
- 進出シナリオテーブル　222uuga
- 振動シナリオテーブル　222uugb
- 退避シナリオテーブル　222uc
- 第１復帰対応シナリオテーブル　222ud
- 第２復帰対応シナリオテーブル　222ue
- 励磁テーブル　222uf
- 落下シナリオテーブル　222uugc
- 上昇シナリオテーブル　222uugd

【図７３１】



変動演出パターン選択テーブル222uua

遊技状態	当否判定	変動パターン（変動時間）	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	変動演出パターン
通常	当たり	ノーマルリーチ（３０秒）	0～198	各種当たりノーマル演出
		スーパーリーチ（６０秒）	0～119	各種スーパーリーチ演出
			120～198	各種役物スーパー演出
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～189	各種スペシャルリーチ演出
			190～198	各種役物スペシャル演出
	外れ	短外れ各種	0～198	各種短外れ演出
		リーチ外れ（３０秒）	0～198	各種リーチ外れ演出
		スーパーリーチ（６０秒）	0～149	各種スーパーリーチ外れ演出
			150～198	各種役物スーパー外れ演出
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～197	各種スペシャルリーチ外れ演出
			198	各種役物スペシャル外れ演出
確変時短	当たり	各種当たり変動パターン	0～198	各種当たり変動演出
	外れ	各種外れ変動パターン	0～198	各種外れ変動演出

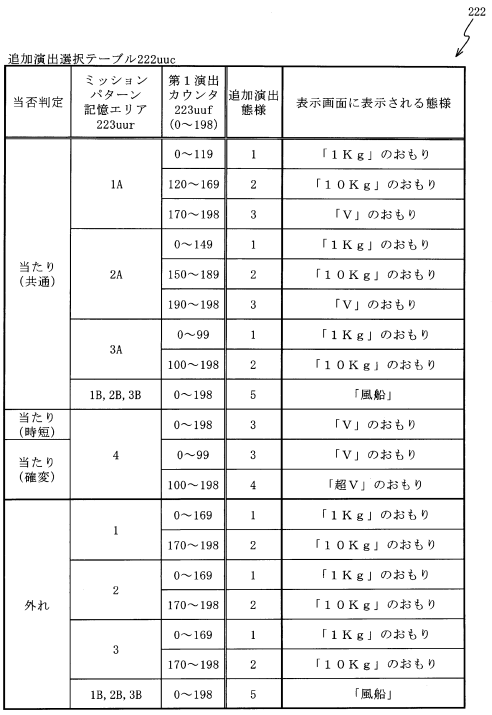
（ａ）

ミッション選択テーブル222uub

当否判定	第２演出カウンタ223uug（0～198）	ミッションパターン	ミッション内容
当たり	0～99	1A	枠ボタン押下５回
	100～119	1B	
	120～149	2A	枠ボタン押下３回
	150～159	2B	
	160～179	3A	枠ボタン押下１回
	180～189	3B	
	190～198	4	３秒待て
外れ	0～174	1A	枠ボタン押下５回
	175～179	1B	
	180～188	2A	枠ボタン押下３回
	189	2B	
	190～198	3A	枠ボタン押下１回

（ｂ）

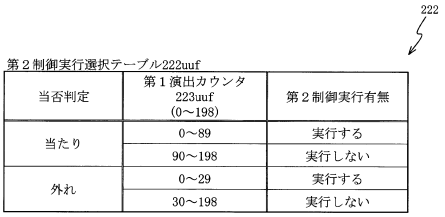
【図７３２】



追加演出選択テーブル222uuc

当否判定	ミッションパターン記憶エリア223uur	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	追加演出態様	表示画面に表示される態様
当たり（共通）	1A	0～119	1	「１Ｋｇ」のおもり
		120～169	2	「１０Ｋｇ」のおもり
		170～198	3	「Ｖ」のおもり
	2A	0～149	1	「１Ｋｇ」のおもり
		150～189	2	「１０Ｋｇ」のおもり
		190～198	3	「Ｖ」のおもり
	3A	0～99	1	「１Ｋｇ」のおもり
		100～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	1B, 2B, 3B	0～198	5	「風船」
当たり（時短）	4	0～198	3	「Ｖ」のおもり
当たり（確変）		0～99	3	「Ｖ」のおもり
		100～198	4	「超Ｖ」のおもり
外れ	1	0～169	1	「１Ｋｇ」のおもり
		170～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	2	0～169	1	「１Ｋｇ」のおもり
		170～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	3	0～169	1	「１Ｋｇ」のおもり
		170～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	1B, 2B, 3B	0～198	5	「風船」

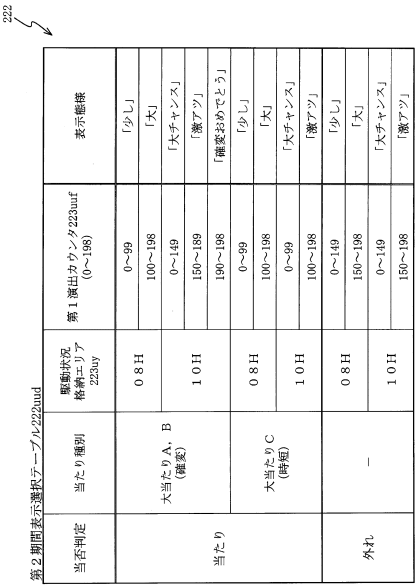
【図７３３】



第２制御実行選択テーブル222uuf

当否判定	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	第２制御実行有無
当たり	0～89	実行する
	90～198	実行しない
外れ	0～29	実行する
	30～198	実行しない

【図７３４】



第２期間表示選択テーブル222uud

当否判定	当たり種別	変動状況格納エリア223uuy	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	表示態様
当たり	大当たりＡ，Ｂ（確変）	０８Ｈ	0～99	「少し」
			100～198	「大」
		１０Ｈ	0～149	「大チャンス」
			150～189	「激アツ」
			190～198	「確変おめでとう」
	大当たりＣ（時短）	０８Ｈ	0～99	「少し」
			100～198	「大」
		１０Ｈ	0～99	「大チャンス」
			100～198	「激アツ」
外れ	－	０８Ｈ	0～149	「少し」
			150～198	「大」
		１０Ｈ	0～149	「大チャンス」
			150～198	「激アツ」

【図７３５】

222

退避時態様選択テーブル222uue

当否判定	第２期間表示態様		第１演出カウンタ223uf (0～198)	表示態様
当たり	落下	「少し」	0～149	泡
			150～198	魚群
		「大」	0～99	泡
			100～198	魚群
	上昇	「大チャンス」	0～99	泡
			100～198	魚群
		「激アツ」	0～149	魚群
			150～198	金の魚群
		「確変おめでとう」	0～198	金の魚群
外れ	落下	「少し」	0～189	泡
			190～198	魚群
		「大」	0～149	泡
			150～198	魚群
	上昇	「大チャンス」	0～149	泡
			150～198	魚群
		「激アツ」	0～198	魚群

【図７３６】

222

進出シナリオテーブル222uuga

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	作動位置センサ	－	4	正回転
3	－	－	17	4	正回転
4	40	－	－	－	保持
5	1000	－	－	－	－

（ａ）

222

落下シナリオテーブル222uugc

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	400	2	正回転
3	40	－	－	－	保持
4	3000	－	－	－	－

（ｂ）

222

上昇シナリオテーブル222uugd

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	200	4	逆回転
3	40	－	－	－	保持
4	3000	－	－	－	－

（ｃ）

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図７３７】

222

振動シナリオテーブル222uub

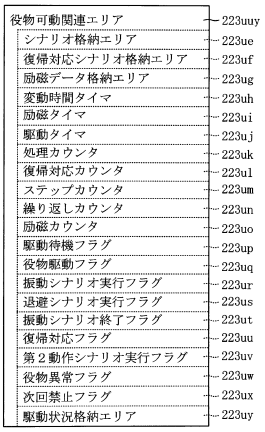
処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	保持	
2	10	－	－	－	正回転	
3	－	－	72	4	保持	
4	40	－	－	－	逆回転	
5	－	－	8	4	逆回転	
6	－	作動位置センサ	－	4	逆回転	
7	－	－	17	4	逆回転	
8	－	－	72	4	逆回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	4	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	4	正回転	
12	－	－	17	4	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	500	－	－	－	－	

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図７３８】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
その他メモリエリア	223z

【図７３９】



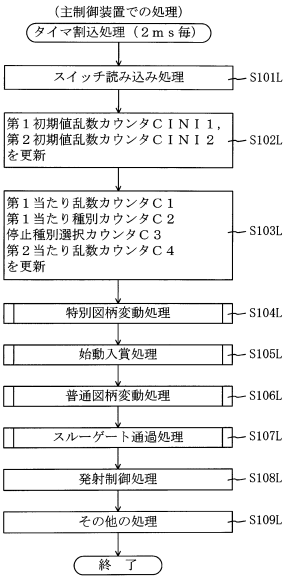
（ａ）

駆動状況格納エリア223uy

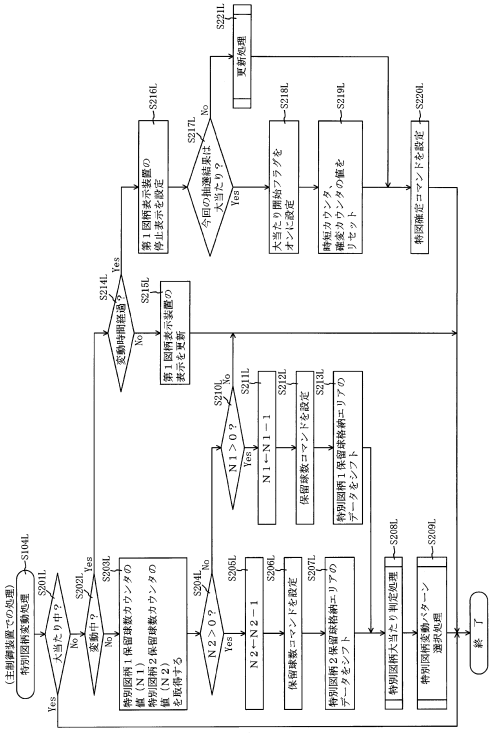
動作状況	初期（非制御）	進出動作	進出動作（処理５）	振動動作	終了条件成立	振動動作（処理１４）	振動動作終了（シナリオ）	振動動作終了（終了条件）
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第２動作（落下）	第２動作（落下）（処理４）	第２動作（上昇）	第２動作（上昇）（処理４）	退避動作（振動後）	退避動作（落下後）	退避動作（上昇後）	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他					
格納データ	16H	17H	18H					

（ｂ）

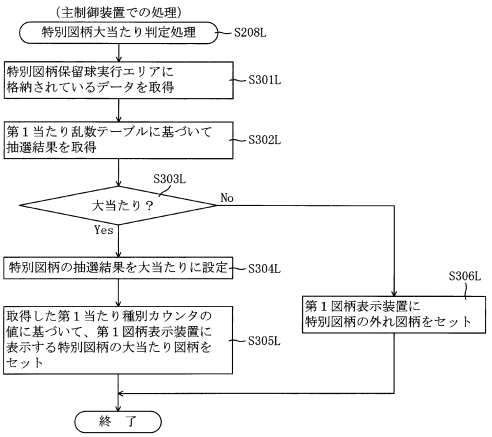
【図７４０】



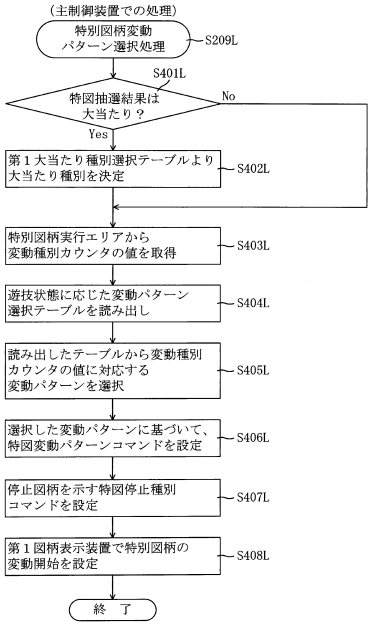
【図７４１】



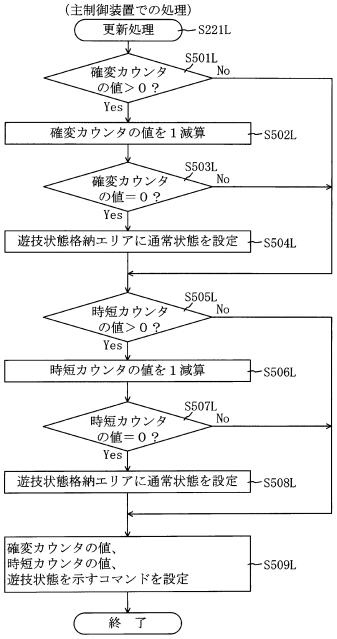
【図７４２】



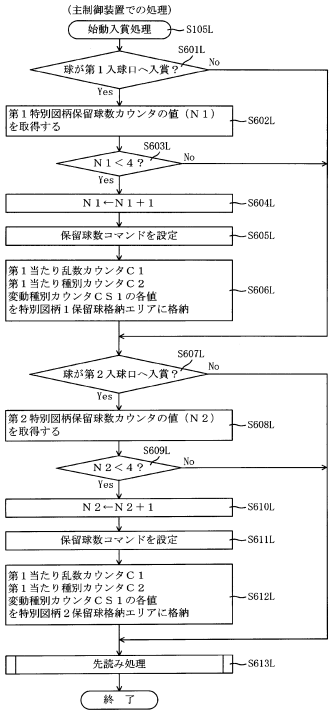
【図７４３】



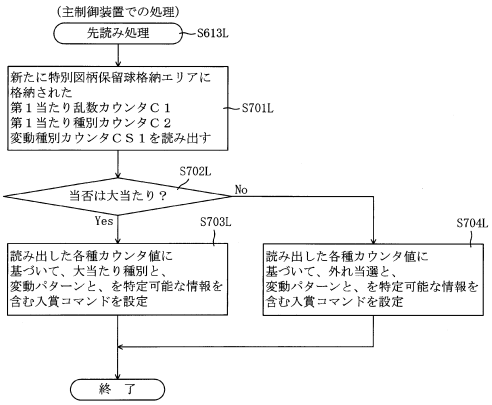
【図７４４】



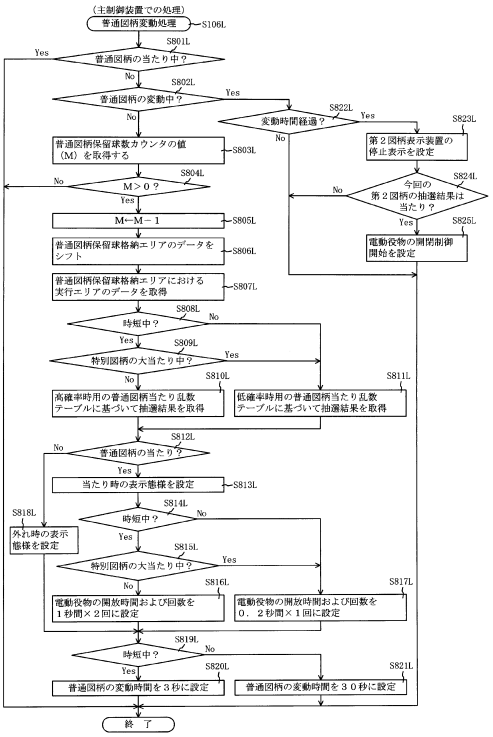
【図７４５】



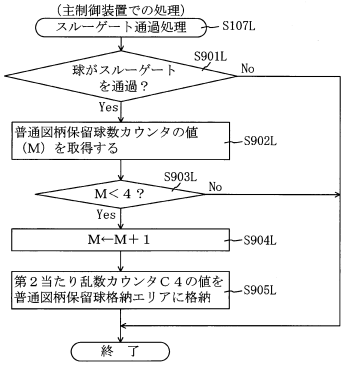
【図７４６】



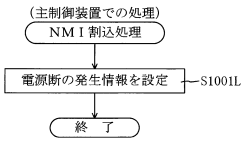
【図７４７】



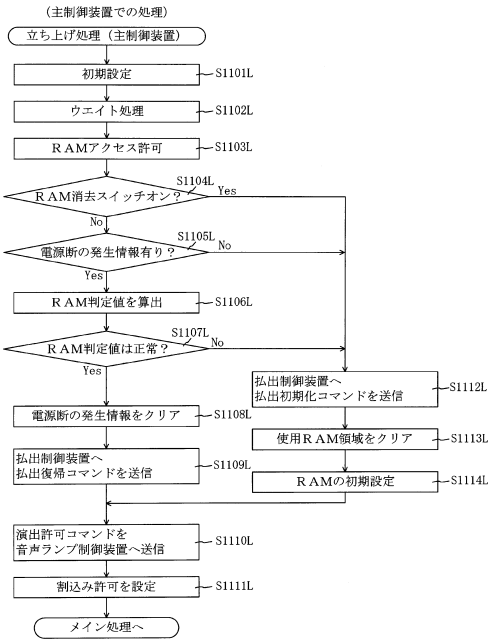
【図７４８】



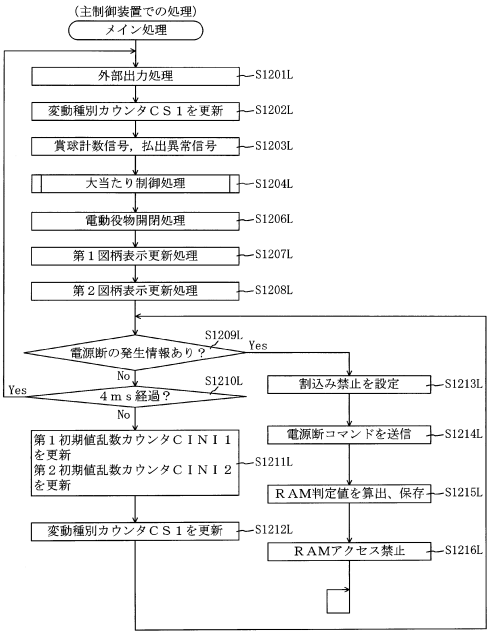
【図７４９】



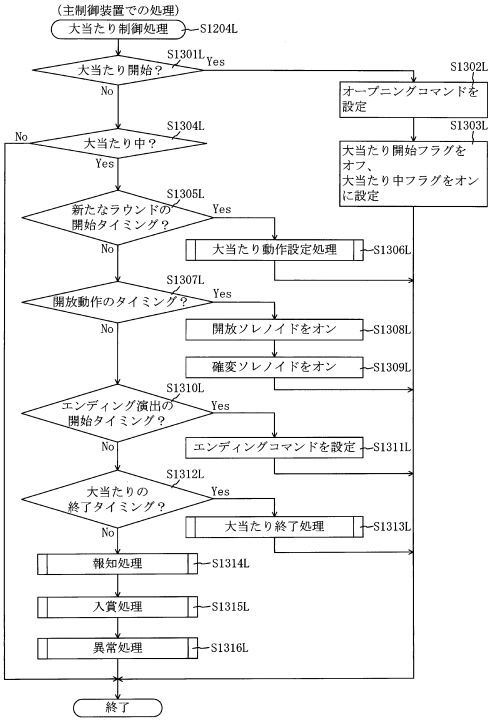
【図７５０】



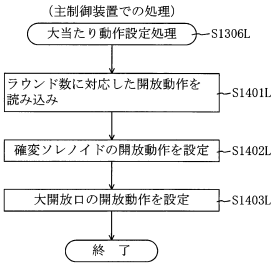
【図７５１】



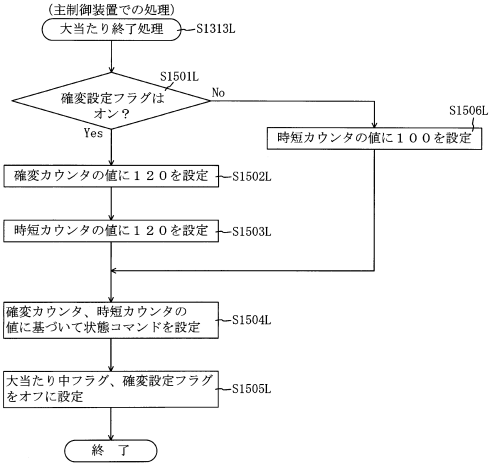
【図７５２】



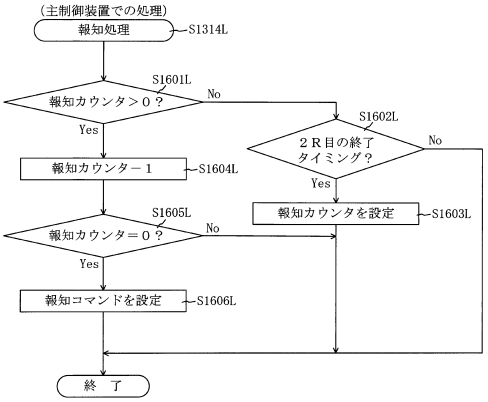
【図７５３】



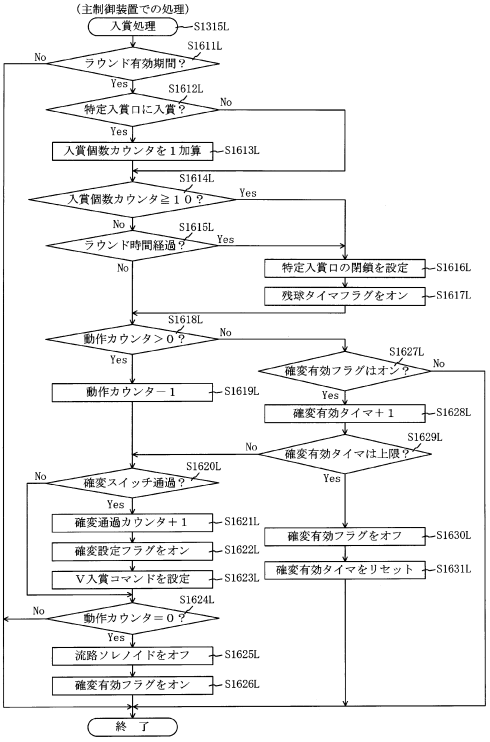
【図７５４】



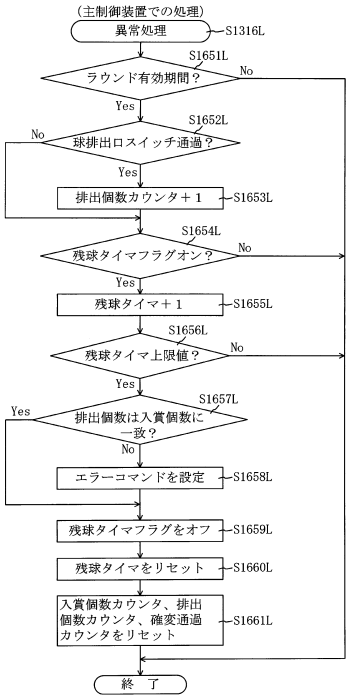
【図７５５】



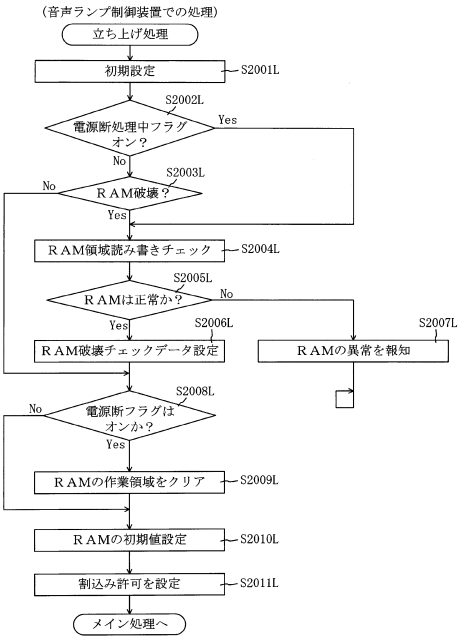
【図７５６】



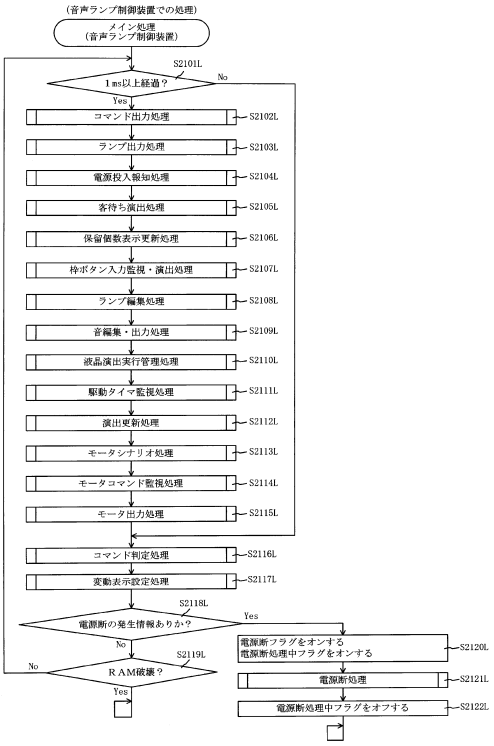
【図７５７】



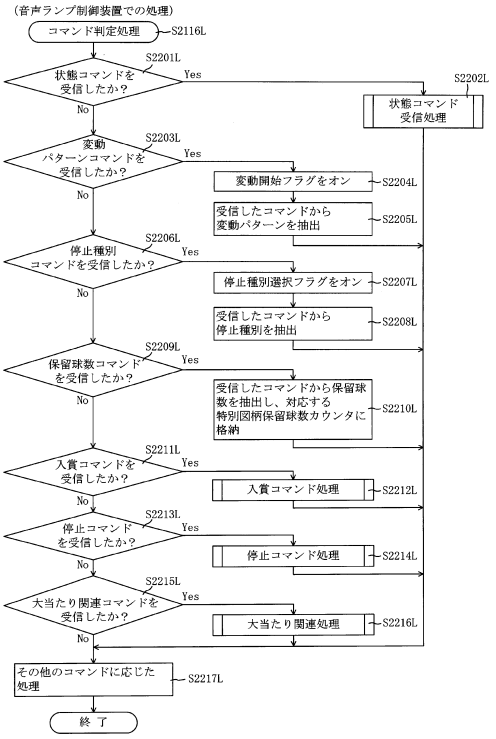
【図７５８】



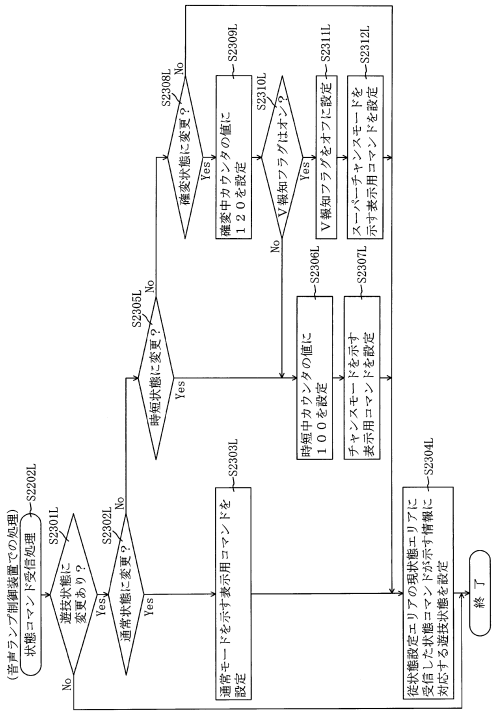
【図７５９】



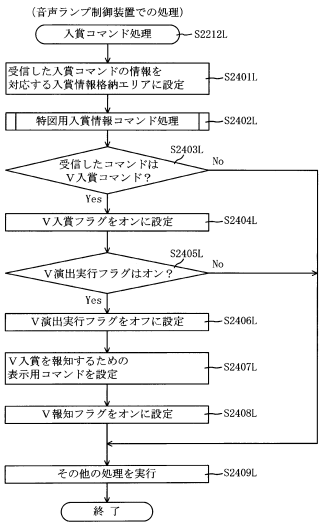
【図７６０】



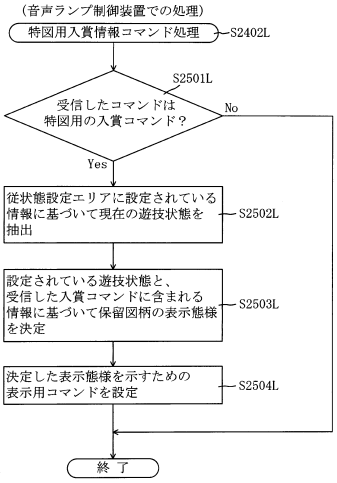
【図７６１】



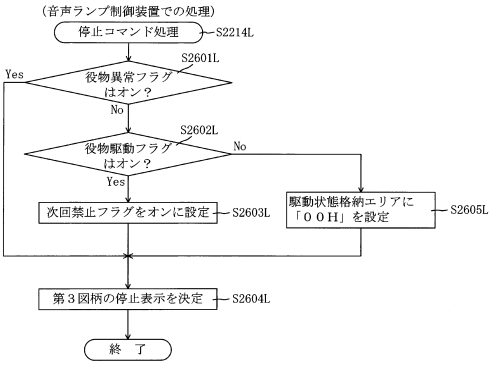
【図７６２】



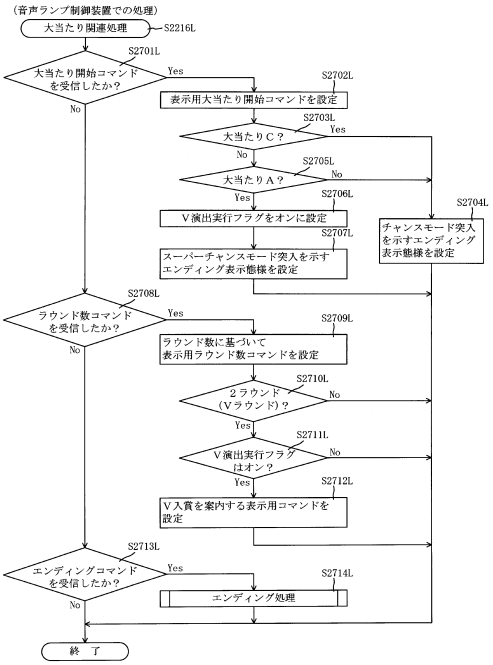
【図７６３】



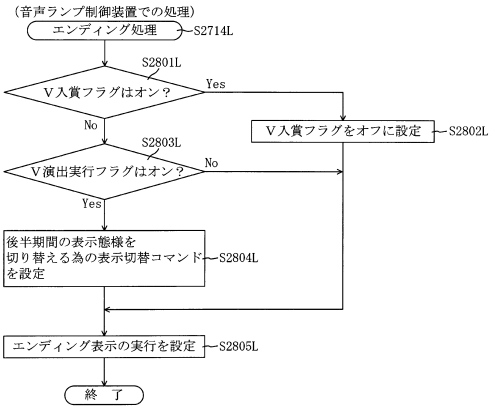
【図７６４】



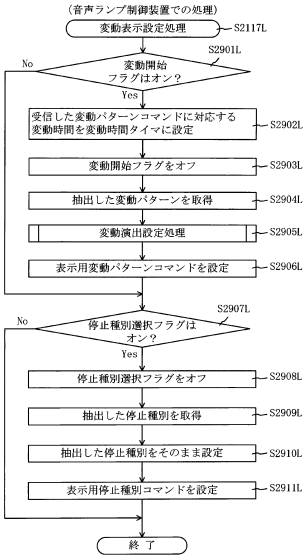
【図７６５】



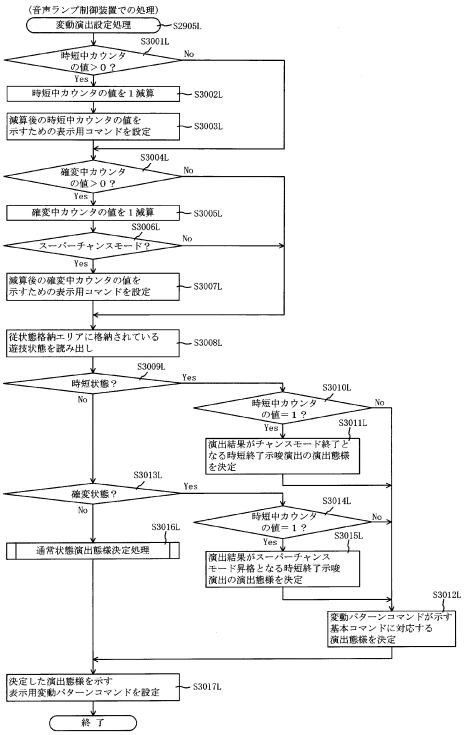
【図７６６】



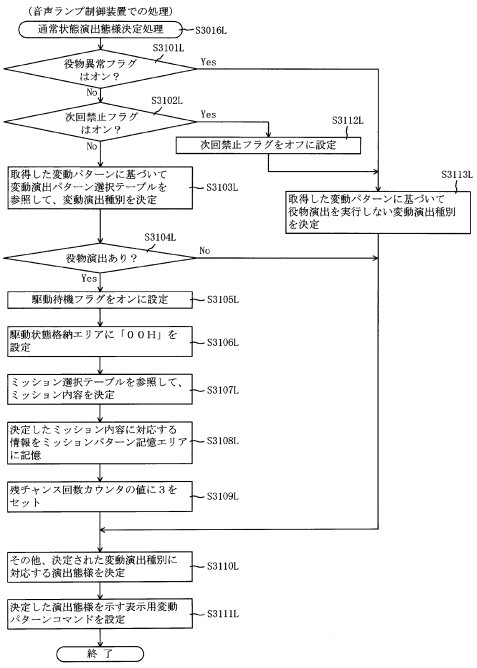
【図７６７】



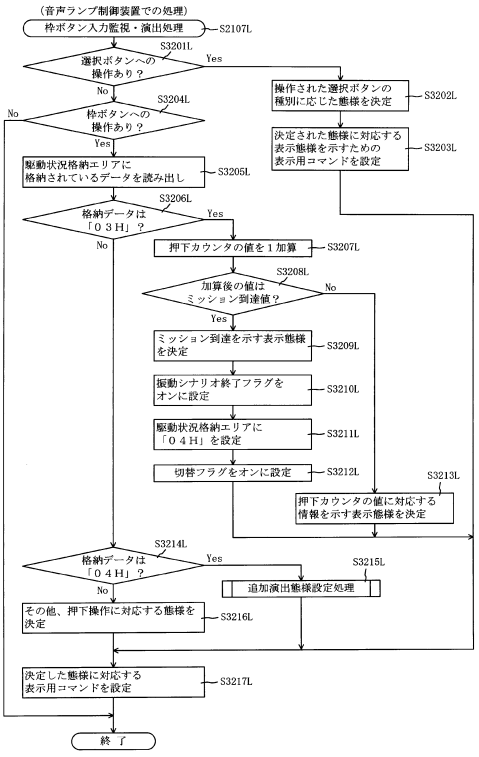
【図７６８】



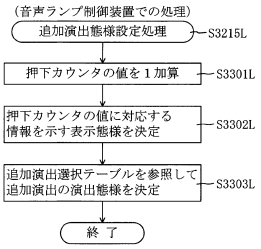
【図７６９】



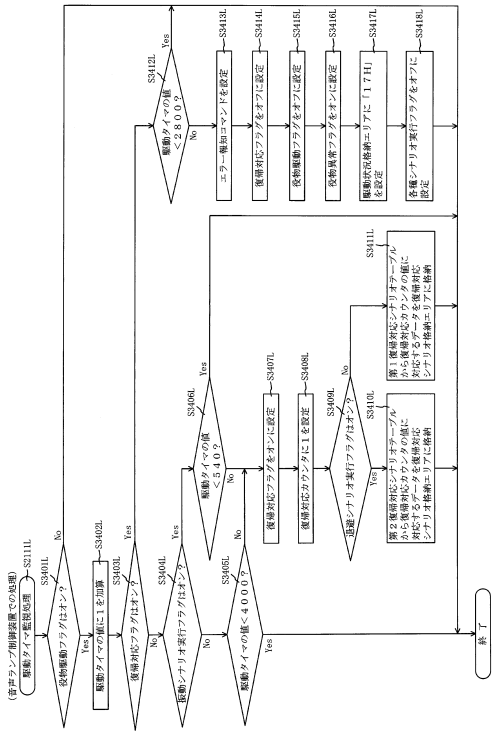
【図７７０】



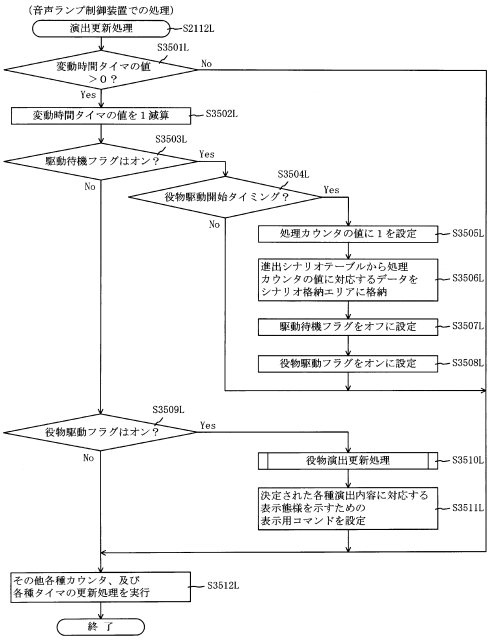
【図７７１】



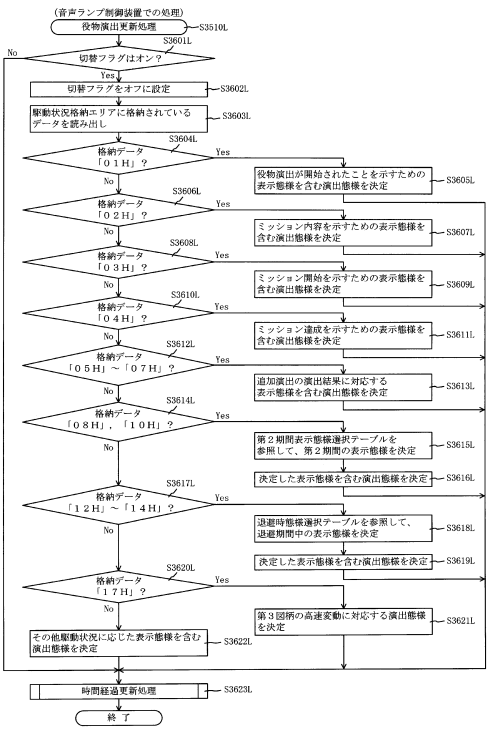
【図７７２】



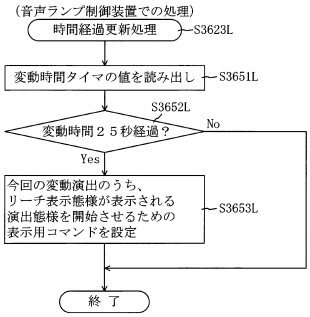
【図７７３】



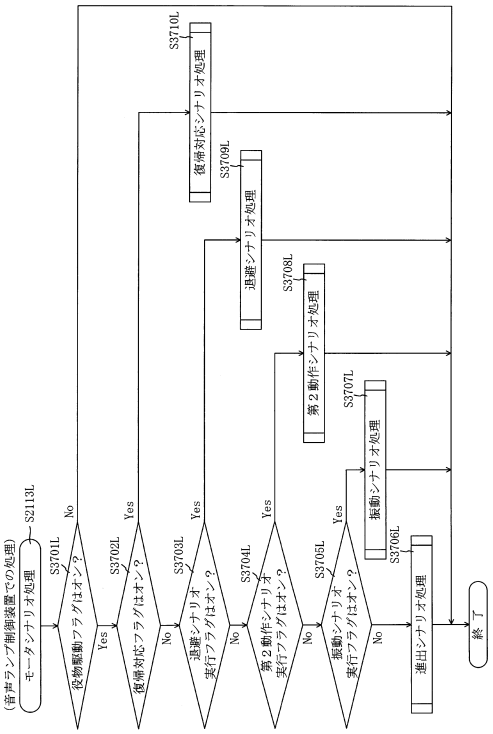
【図７７４】



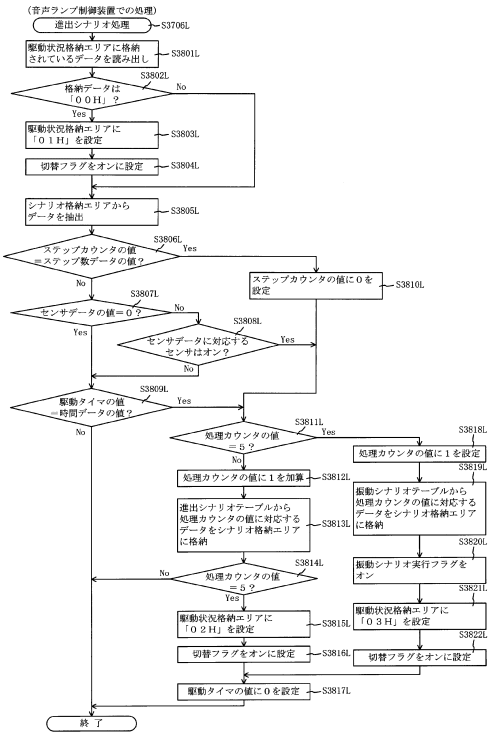
【図７７５】



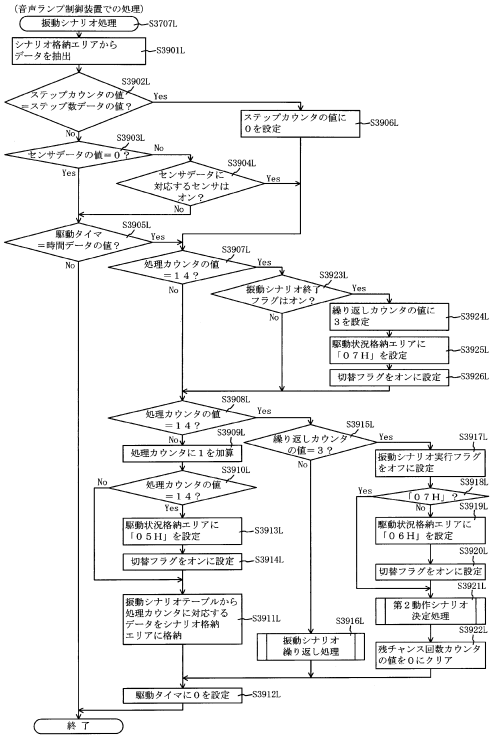
【図７７６】



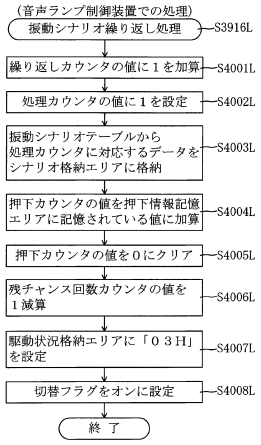
【図７７７】



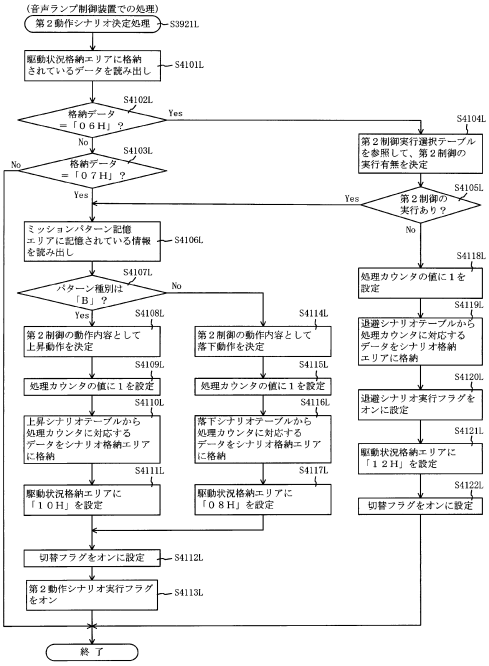
【図７７８】



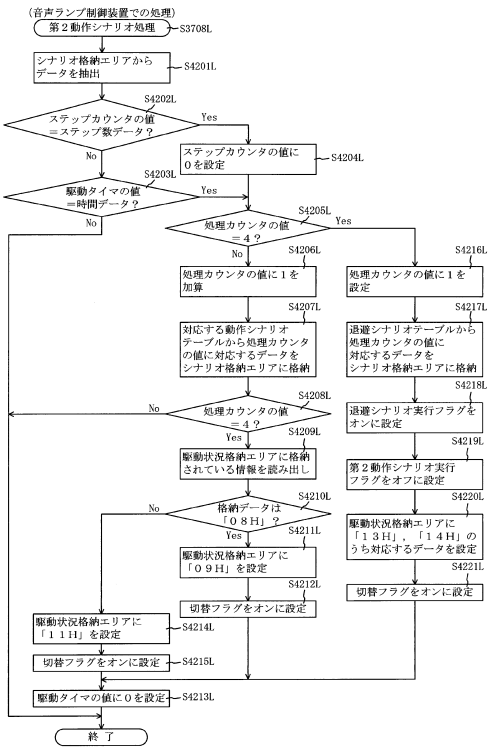
【図７７９】



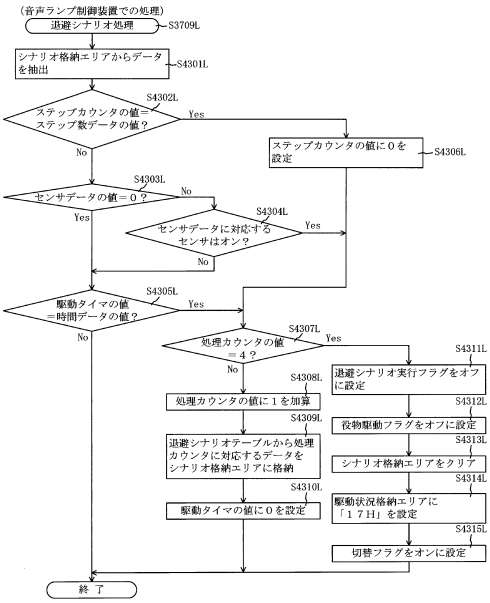
【図７８０】



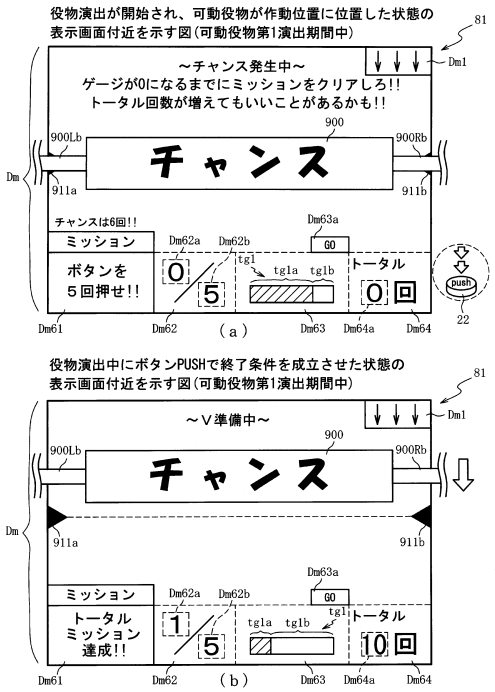
【図７８１】



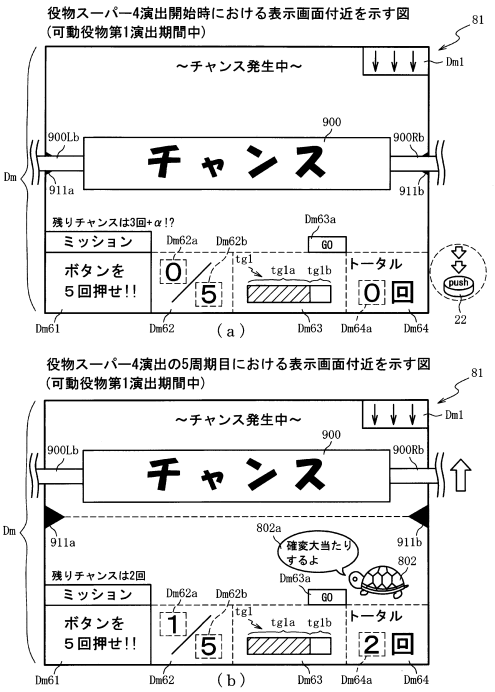
【図７８２】



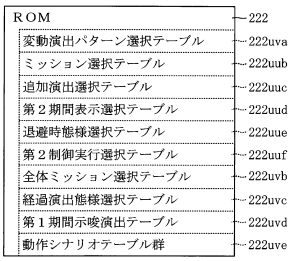
【図７８３】



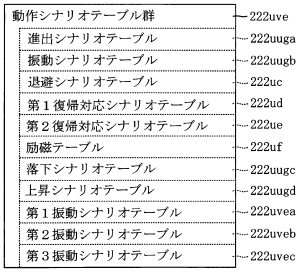
【図７８４】



【図７８５】



【図７８６】



【図７８７】

222

変動演出パターン選択テーブル222uva

遊技状態	当否判定	変動パターン（変動時間）	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	変動演出パターン	振動シナリオ種別
通常	当たり	ノーマルリーチ（３０秒）	0～198	各種当たりノーマル演出	－
		スーパーリーチ（６０秒）	0～119	各種スーパーリーチ演出	－
			120～149	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			150～179	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			180～198	役物スーパー３	第２振動シナリオ６５
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～149	各種スペシャルリーチ演出	－
			150～169	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			170～189	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			190～198	役物スーパー４	第３振動シナリオ６５
	外れ	短外れ各種	0～198	各種短外れ変動	－
		リーチ外れ（３０秒）	0～198	各種リーチ外れ演出	－
		スーパーリーチ（６０秒）	0～149	各種スーパーリーチ外れ演出	－
			150～169	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			170～189	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			190～198	役物スーパー３	第２振動シナリオ６５
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～189	各種スペシャルリーチ外れ演出	－
			190～194	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			195～197	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			198	役物スーパー４	第３振動シナリオ６５
確変時短	当たり	各種当たり変動パターン	0～198	各種当たり変動演出	－
	外れ	各種外れ変動パターン	0～198	各種外れ変動演出	－

【図７８８】

222

全体ミッション選択テーブル222uvb

当否判定	選択振動シナリオ	第３演出カウンタ223uva（0～198）	全体ミッションパターン	全体ミッション内容
当たり外れ共通	振動シナリオ６４ 第２振動シナリオ６５	0～198	－	無し
	第１振動シナリオ６５	0～19	全体１	枠ボタン押下１０回
		20～99	全体２	枠ボタン押下１５回
		100～198	全体３	枠ボタン押下２０回
	第３振動シナリオ６５	0～49	全体１	枠ボタン押下１０回
		50～99	全体３	枠ボタン押下２０回
		100～198	全体４	枠ボタン押下２５回

（ａ）

222

第１期間示唆演出テーブル222uvd

当否判定	選択振動シナリオ	第５演出カウンタ223uvc（0～198）	示唆パターン	示唆内容
当たり外れ共通	第１振動シナリオ６５ 第２振動シナリオ６５	0～198	1	無し
	振動シナリオ６４	0～149	1	無し
		150～189	2	示唆弱
		190～198	3	示唆強
	第３振動シナリオ６５	0～99	1	無し
		100～169	2	示唆弱
		170～198	3	示唆強

（ｂ）

【図７８９】

222

経過演出態様選択テーブル222uvc

当否判定	選択振動シナリオ	第４演出カウンタ223uvb（0～198）	演出パターン	演出態様
当たり（時短）	第３振動シナリオ６５	0～19	1	無し
		20～109	2	激アツ
		110～198	3	Ｖ準備中
	それ以外	0～198	1	無し
当たり（確変）	第３振動シナリオ６５	0～2	1	無し
		3～101	3	Ｖ準備中
		102～198	4	確変おめでとう
	それ以外	0～198	1	無し
外れ	第３振動シナリオ６５	0～149	1	無し
		150～198	2	激アツ
	それ以外	0～198	1	無し

【図７９０】

222

第１振動シナリオテーブル222uvea

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	保持	
2	10	－	－	－	正回転	
3	－	－	72	2	保持	
4	40	－	－	－	保持	
5	－	－	8	2	逆回転	
6	－	作動位置センサ	－	2	逆回転	
7	－	－	17	2	逆回転	
8	－	－	72	2	保持	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	2	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	2	正回転	
12	－	－	17	2	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	250	－	－	－	－	

※振動演出・・１秒周期×６回
※振動演出期間・・ＭＡＸ２０秒
※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図７９１】

222

第２振動シナリオテーブル222uveb

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	－	
2	10	－	－	－	保持	
3	－	－	72	6	正回転	
4	40	－	－	－	保持	
5	－	－	8	6	逆回転	
6	－	作動位置センサ	－	6	逆回転	
7	－	－	17	6	逆回転	
8	－	－	72	6	逆回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	6	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	6	正回転	
12	－	－	17	6	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	750	－	－	－	－	

※振動演出…３秒周期×２回
※役物演出期間…ＭＡＸ２０秒
※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図７９２】

222

第３振動シナリオテーブル222uvec

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	保持	
2	10	－	－	4	正回転	
3	－	－	72	4	正回転	
4	40	－	－	－	保持	
5	－	－	8	4	逆回転	
6	－	作動位置センサ	－	4	逆回転	
7	－	－	17	4	逆回転	
8	－	－	72	4	逆回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	4	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	4	正回転	
12	－	－	17	4	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	500	－	－	－	－	

※振動演出…２秒周期×６回
※役物演出期間…ＭＡＸ２６秒
※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図７９３】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
第３演出カウンタ	223uva
第４演出カウンタ	223uvb
第５演出カウンタ	223uvc
振動演出パターン履歴記憶エリア	223uvd
追加演出禁止フラグ	223uve
その他メモリエリア	223z

【図７９４】

役物可動関連エリア	223uuy
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了停止フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
第２動作シナリオ実行フラグ	223uv
役物異常フラグ	223uw
次回禁止フラグ	223ux
駆動状況格納エリア	223uz

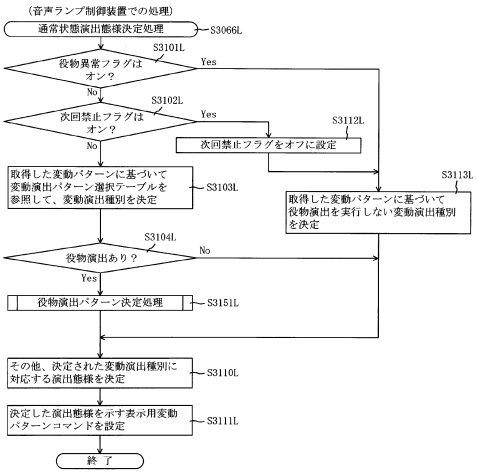
（ａ）

駆動状況格納エリア223uz

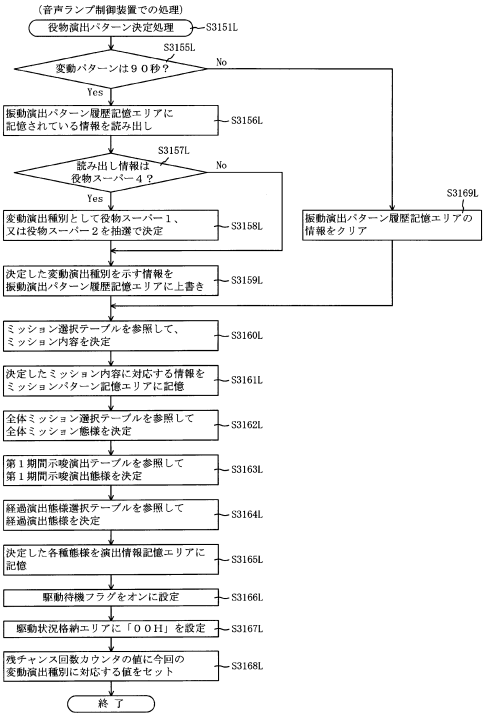
動作状況	初期（非制御）	進出動作	進出動作（処理５）	振動動作	終了条件成立	振動動作（処理１４）	振動動作終了（シナリオ）	振動動作終了（終了条件）
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第２動作（落下）	第２動作（落下）（処理４）	第２動作（上昇）	第２動作（上昇）（処理４）	退避動作（振動後）	退避動作（落下後）	退避動作（上昇後）	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他	繰り返し処理（５回目）				
格納データ	16H	17H	18H	19H				

（ｂ）

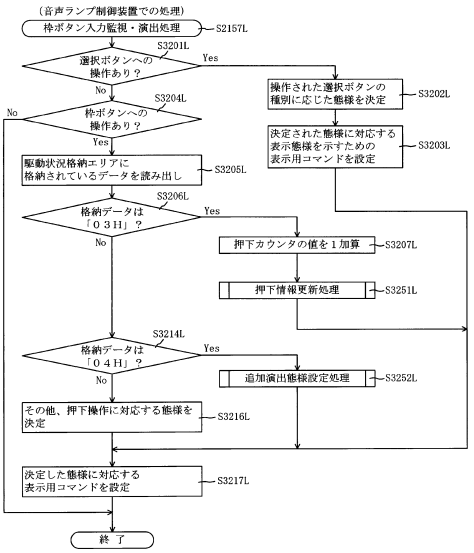
【図７９５】



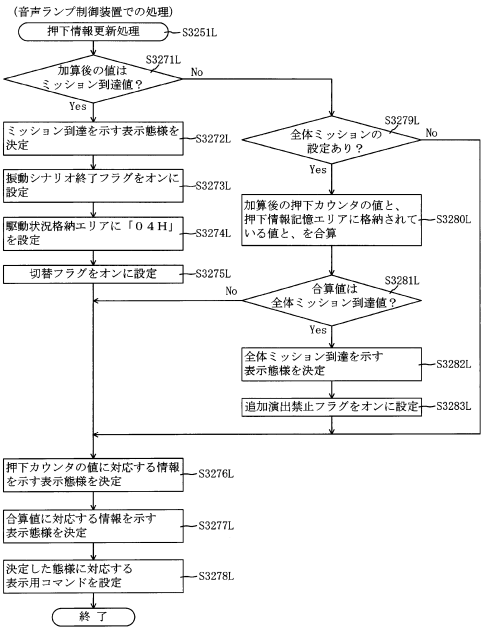
【図７９６】



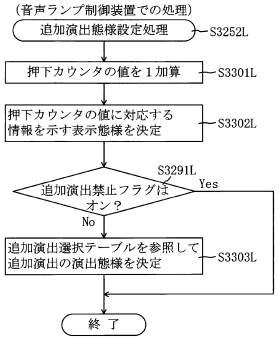
【図７９７】



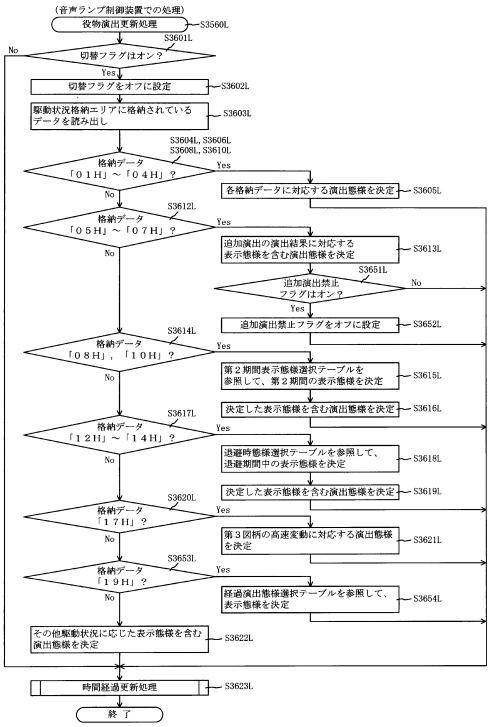
【図７９８】



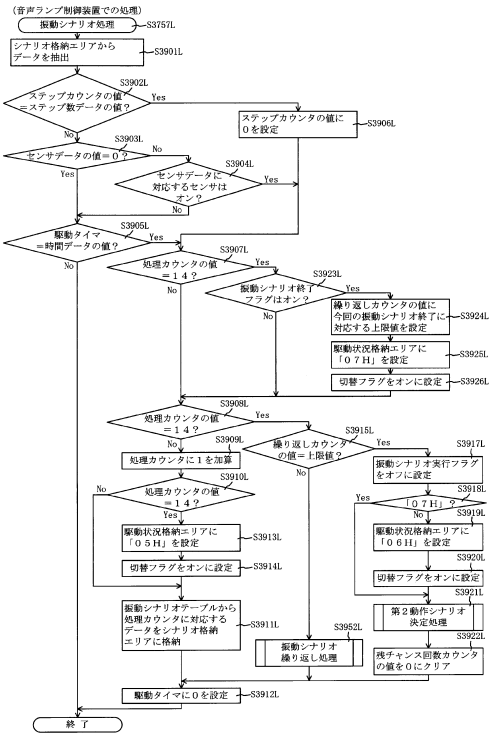
【図７９９】



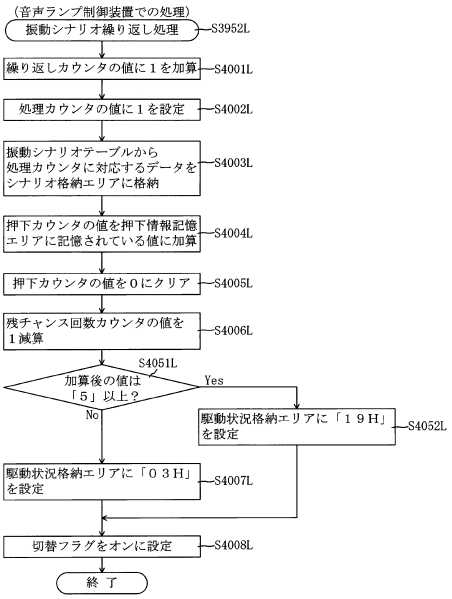
【図８００】



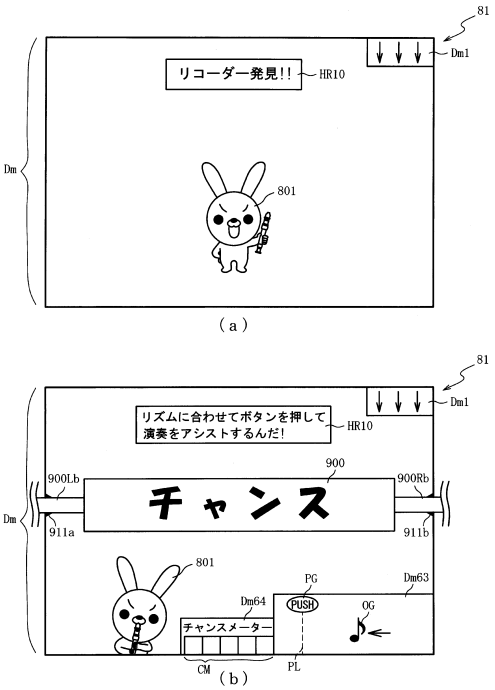
【図８０１】



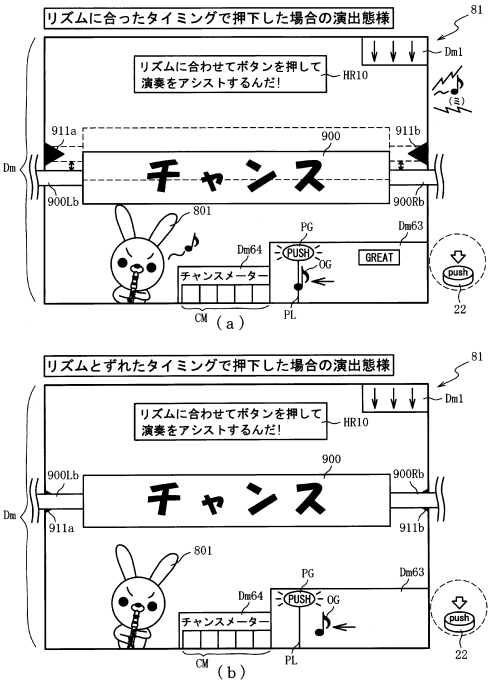
【図８０２】



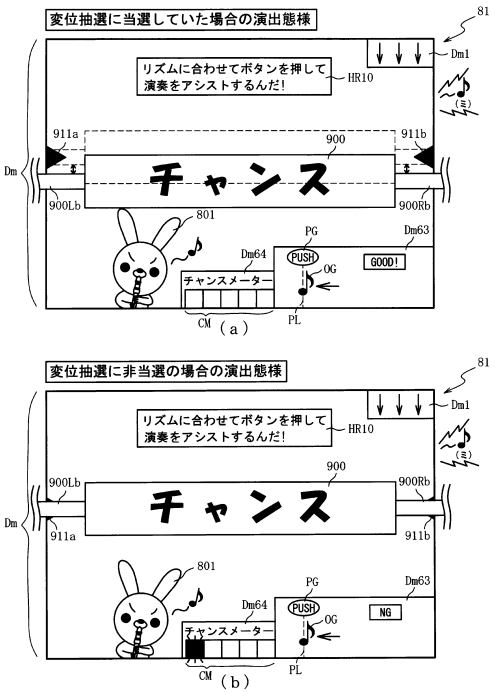
【図８０３】



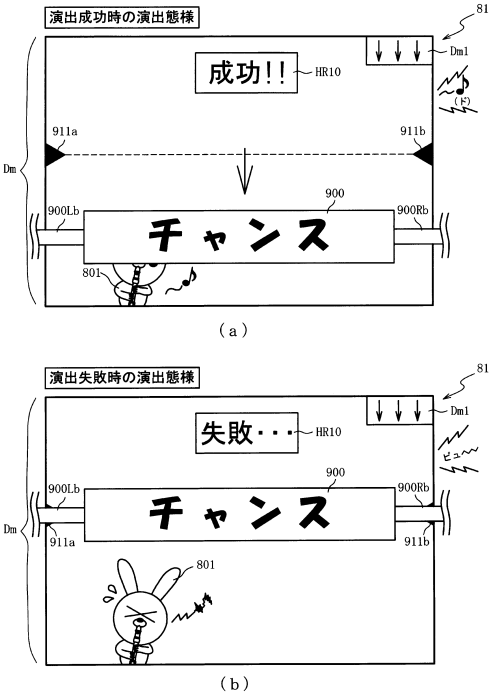
【図８０４】



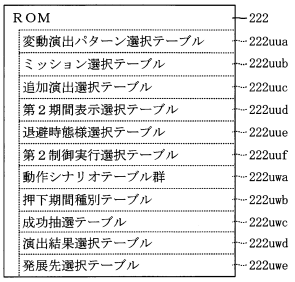
【図８０５】



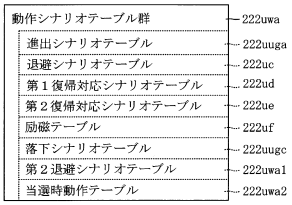
【図８０６】



【図８０７】



【図８０８】



（ａ）

222

当選時動作テーブル222uwa2

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	17	2	正回転
3	10	－	－	－	保持
4	－	－	17	2	逆回転
5	10	－	－	－	－

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

（ｂ）

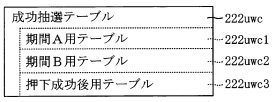
【図８０９】

222

押下期間種別テーブル222uwb

経過時間[ミリ秒]	押下期間種別
0～999 (0000H～03E7H)	抽選期間Ａ
1000～1999 (03E8H～07CFH)	抽選期間Ｂ
2000～2499 (07D0H～09C3H)	成功期間
2500～3499 (09C4H～0DABH)	抽選期間Ａ
3500～4499 (0DACH～1193H)	抽選期間Ｂ
4500～4999 (1194H～1387H)	成功期間
5000～5999 (1388H～176FH)	抽選期間Ａ
・ ・ ・	・ ・ ・

【図８１０】



（ａ）

222

期間Ａ用テーブル222uwc1

抽選結果	第１演出カウンタ 223uuf(0～99)
大当たり	0～24
外れ	0～19

（ｂ）

222

期間Ｂ用テーブル222uwc2

抽選結果	第１演出カウンタ 223uuf(0～99)
大当たり	0～54
外れ	0～39

（ｃ）

222

押下成功後用テーブル222uwc3

抽選結果	第１演出カウンタ 223uuf(0～99)
共通	0～4

（ｄ）

【図８１１】

演出結果選択テーブル222uwd

222

メーター数	演出結果	第１演出カウンタ 223uuf(0～99)
5	成功	0～99
4	成功	0～74
	失敗	75～99
3	成功	0～49
	失敗	50～99
2	成功	0～24
	失敗	25～99
1	成功	0～14
	失敗	15～99
0	成功	0～4
	失敗	5～99

【図８１２】

発展先選択テーブル222uwe

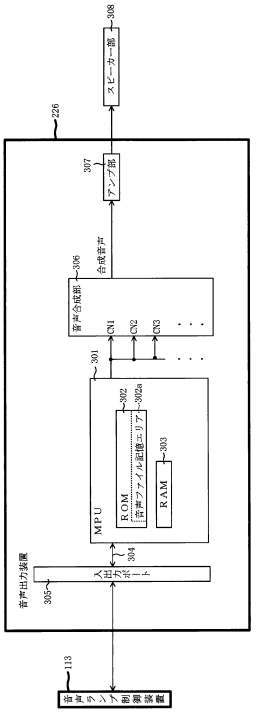
222

演出結果	抽選結果	発展先	第１演出カウンタ 223uuf(0～99)
成功	大当たり	星５リーチ	0
		星４リーチ	1～24
		星３リーチ	25～99
	外れ	星４リーチ	0～9
		星３リーチ	10～99
失敗	大当たり	星３リーチ	0～9
		星２リーチ	10～94
		星１リーチ	95～99
	外れ	星３リーチ	0
		星２リーチ	1～79
		星１リーチ	80～99

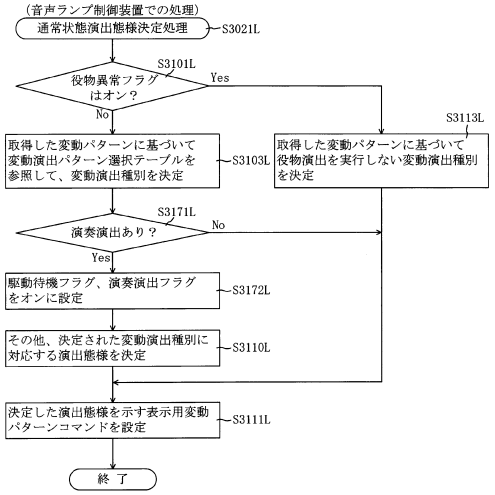
【図８１３】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
演奏演出フラグ	223uwa
押下済フラグ	223uwb
抽選結果格納エリア	223uwc
演奏演出タイマ	223uwd
メーター数カウンタ	223uwe
その他メモリエリア	223z

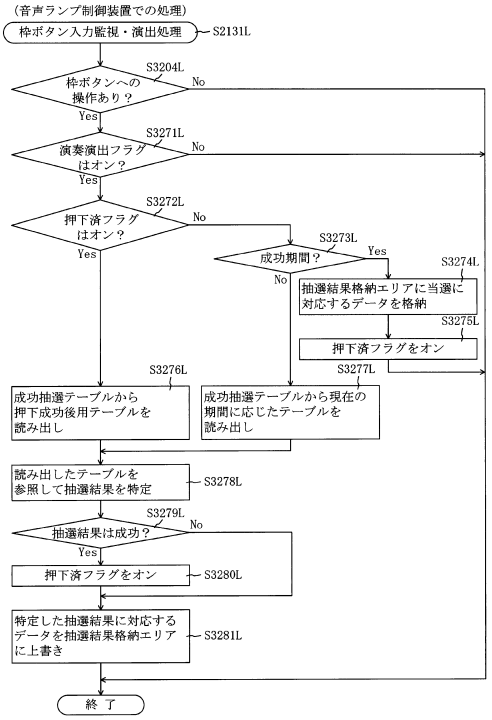
【図８１４】



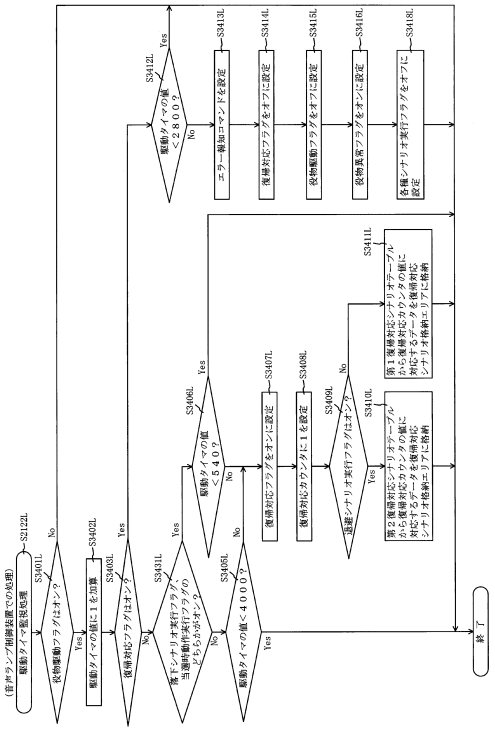
【図８１５】



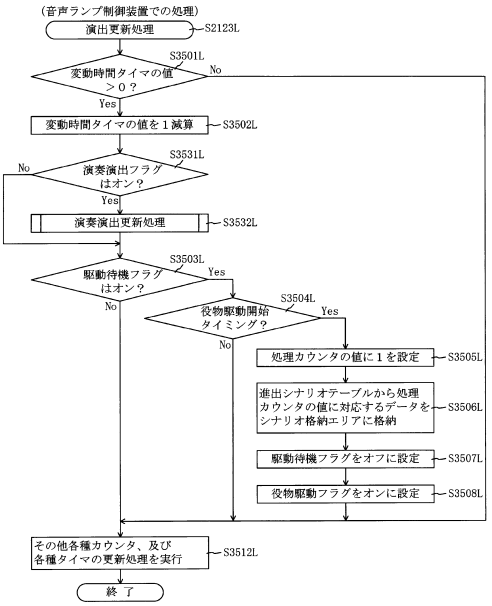
【図８１６】



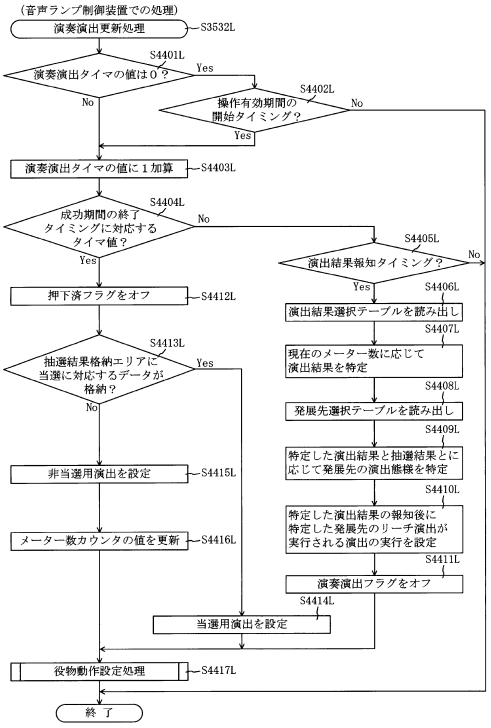
【図８１７】



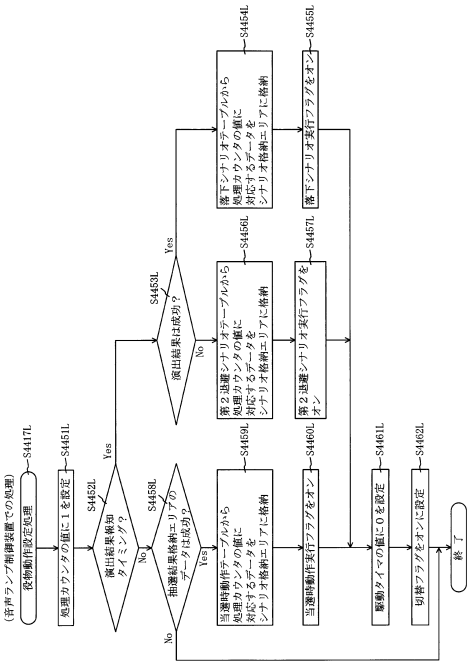
【図８１８】



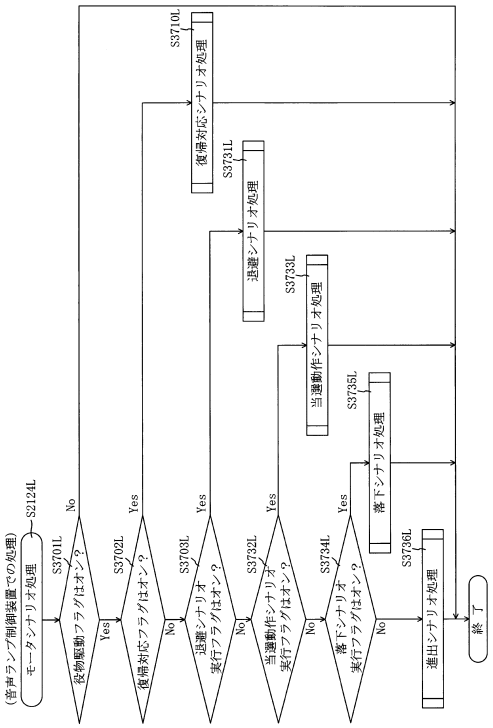
【図８１９】



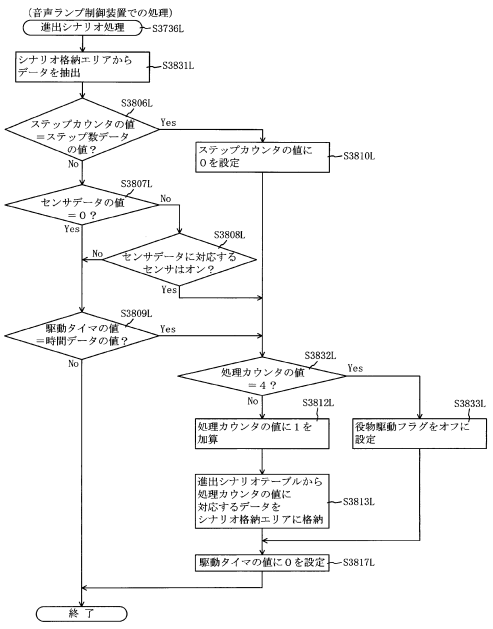
【図８２０】



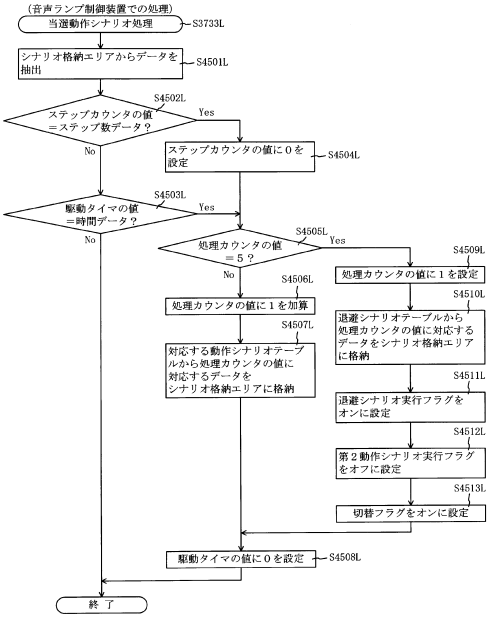
【図８２１】



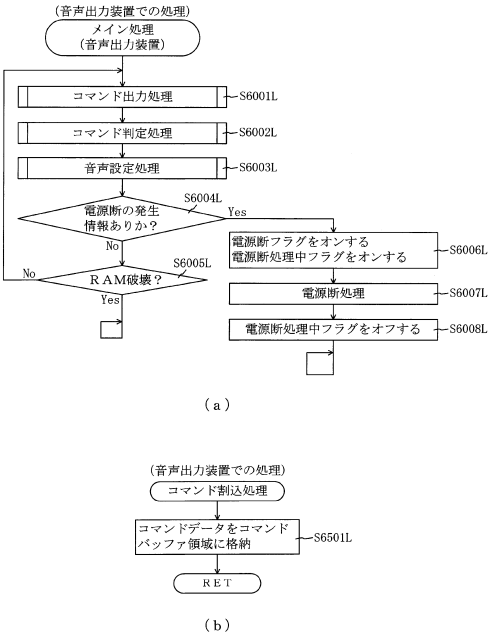
【図８２２】



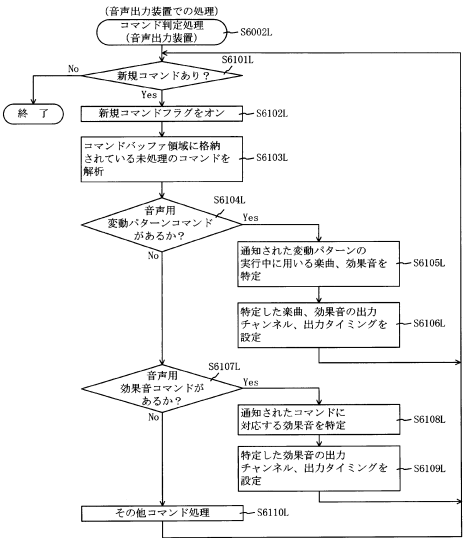
【図８２３】



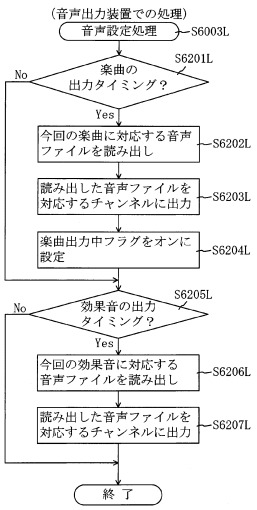
【図８２４】



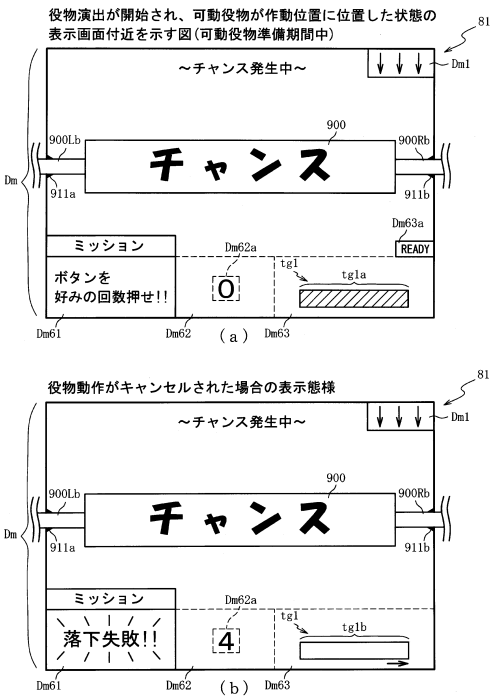
【図８２５】



【図８２６】



【図８２７】



【図８２８】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第２期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222uue
第２制御実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uug
キャンセル抽選テーブル	222uxa

（ａ）

222

キャンセル抽選テーブル222uxa

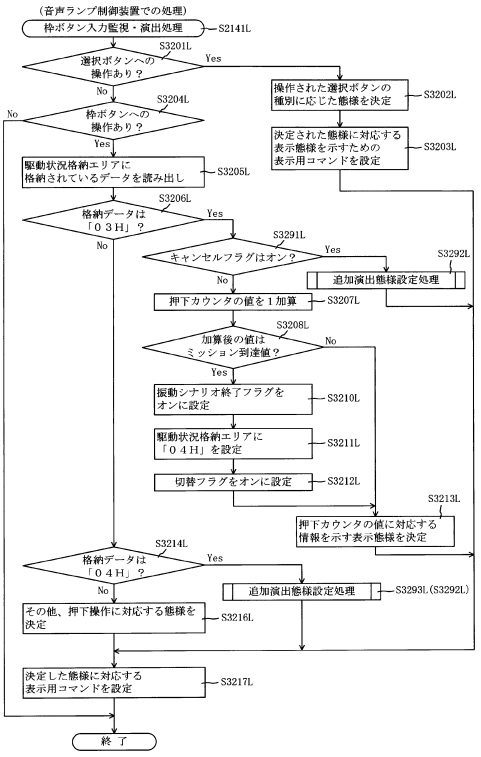
抽選結果	ミッションパターン	第１演出カウンタ 223uuf（0～99）
大当たり	1A, 1B（５回）	0～2
	2A, 2B（３回）	0～39
	3A, 3B（１回）	0～24
外れ	1A, 1B（５回）	0～14
	2A, 2B（３回）	0～4
	3（１回）	0～4

（ｂ）

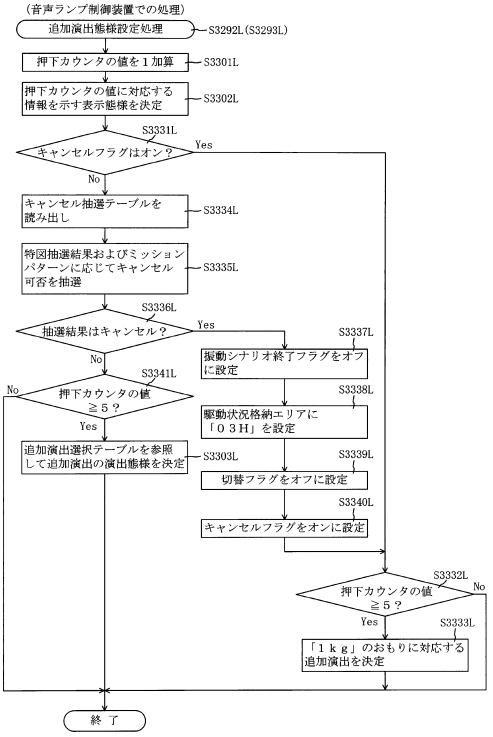
【図８２９】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
キャンセルフラグ	223uxa
その他メモリエリア	223z

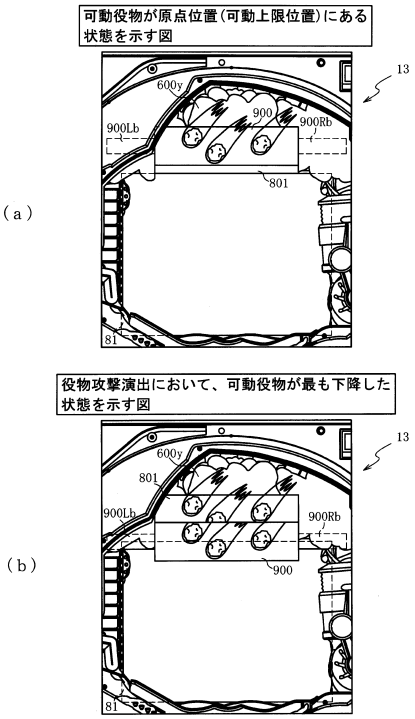
【図８３０】



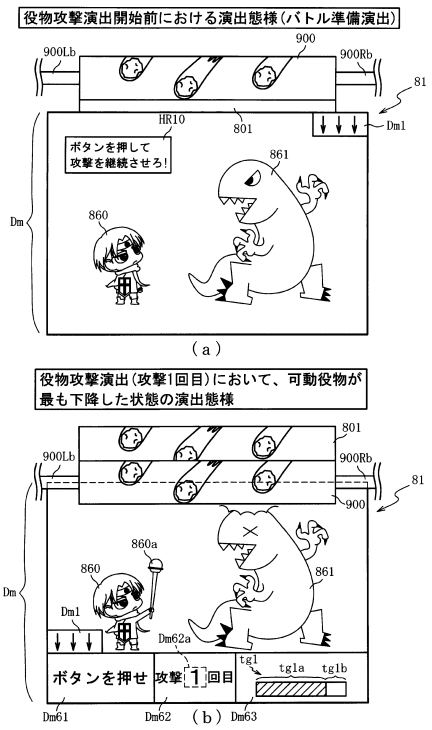
【図８３１】



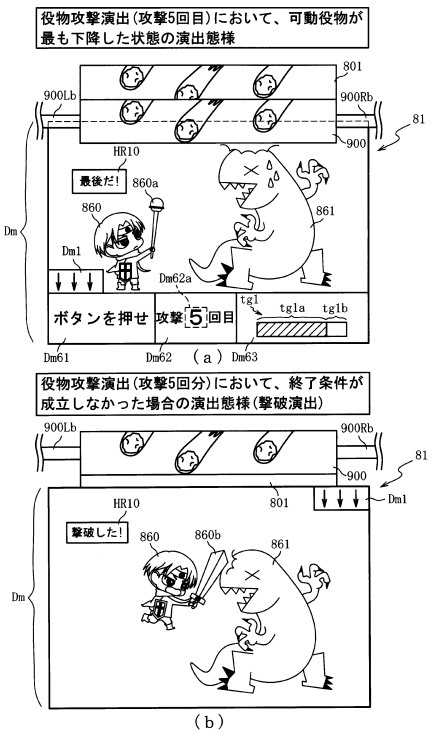
【図８３２】



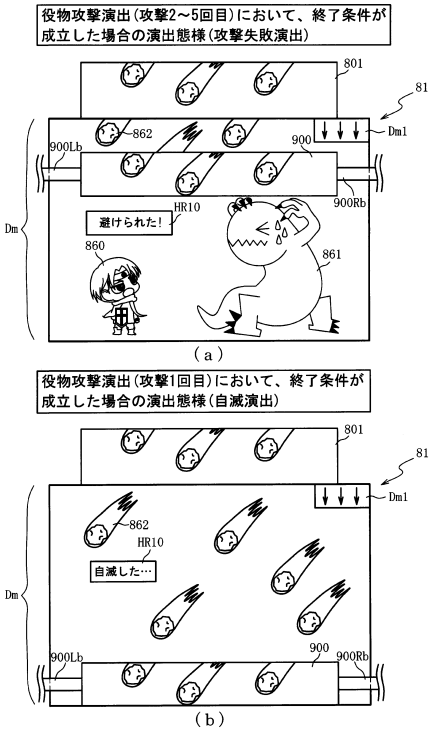
【図８３３】



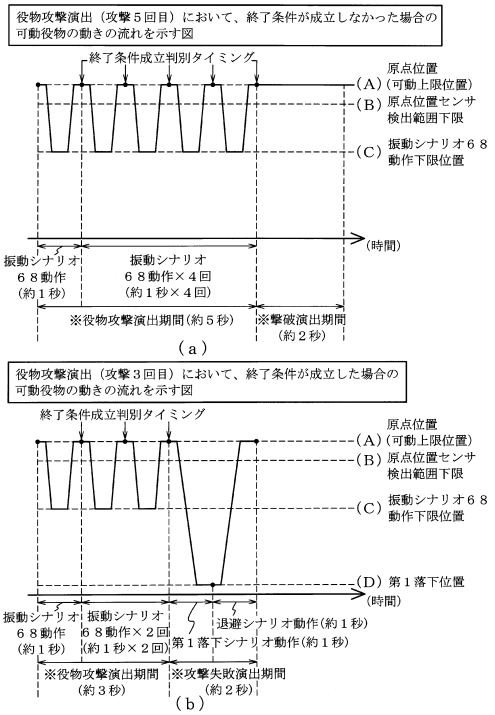
【図８３４】



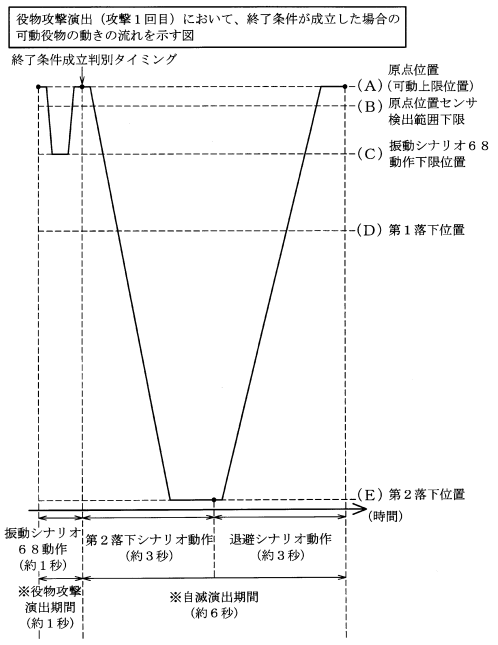
【図８３５】



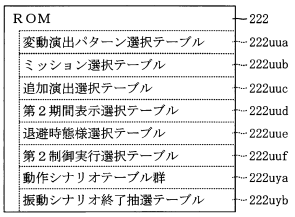
【図８３６】



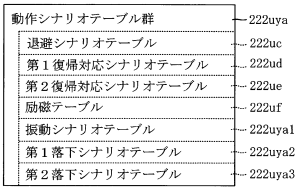
【図８３７】



【図８３８】



【図８３９】



【図８４０】

振動シナリオテーブル222uya1

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	72	4	正回転
3	40	－	－	－	保持
4	500	－	－	－	－
5	－	－	8	4	逆回転
6	－	原点位置センサ	－	4	逆回転
7	－	－	17	4	逆回転
8	40	－	－	－	保持

（ａ）

第１落下シナリオテーブル222uya2

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	200	4	正回転
3	40	－	－	－	保持

（ｂ）

第２落下シナリオテーブル222uya3

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	600	4	正回転
3	40	－	－	－	保持

（ｃ）

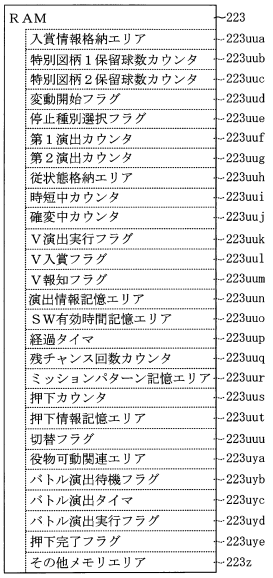
※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図８４１】

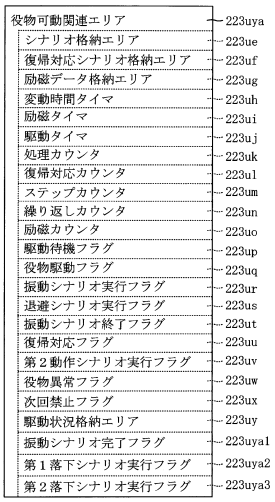
振動シナリオ終了抽選テーブル222uyb

当否判定	役物攻撃回数	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	役物攻撃終了判定結果
当たり	1	0～9	終了
		10～198	継続
	2	0～19	終了
		20～198	継続
	3	0～49	終了
		50～198	継続
	4	0～99	終了
		100～198	継続
	5	0～149	終了
		150～198	継続
外れ	1	0～19	終了
		20～198	継続
	2	0～49	終了
		50～198	継続
	3	0～99	終了
		100～198	継続
	4	0～179	終了
		180～198	継続
	5	0～198	終了

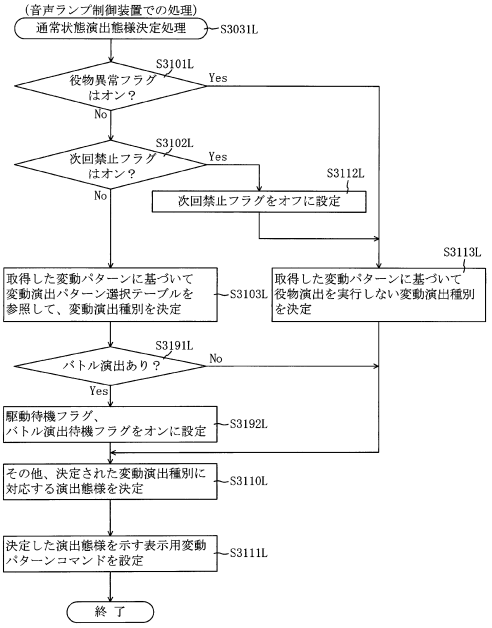
【図８４２】



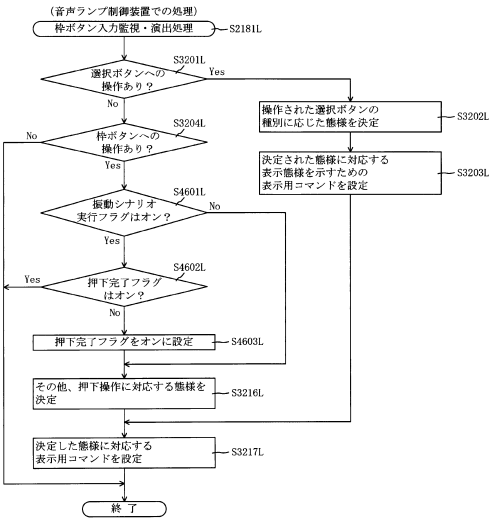
【図８４３】



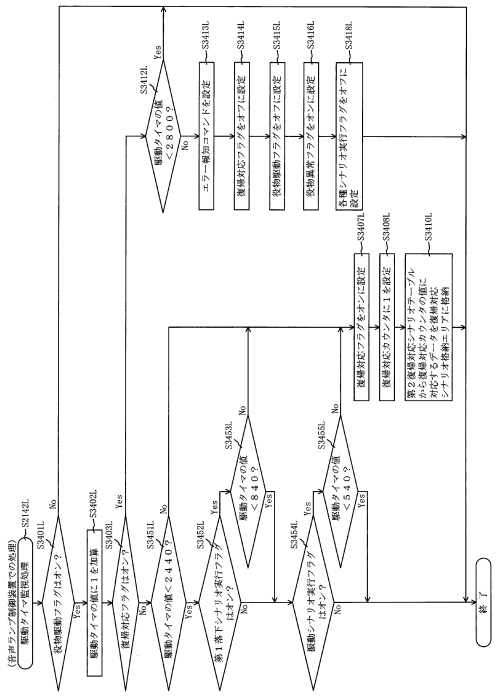
【図８４４】



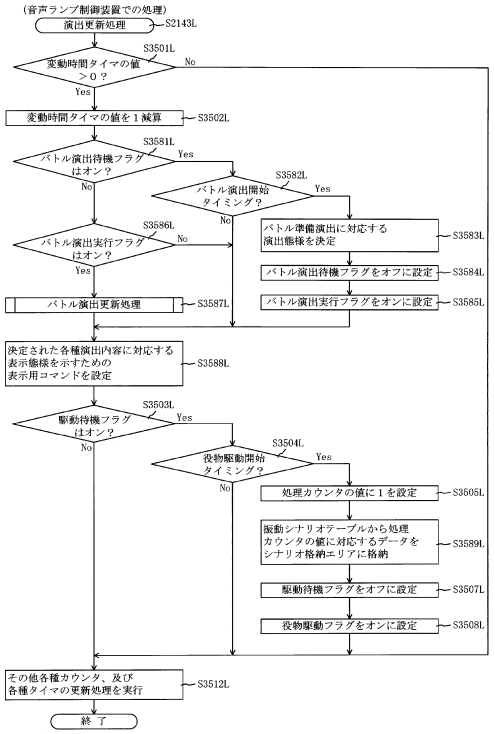
【図８４５】



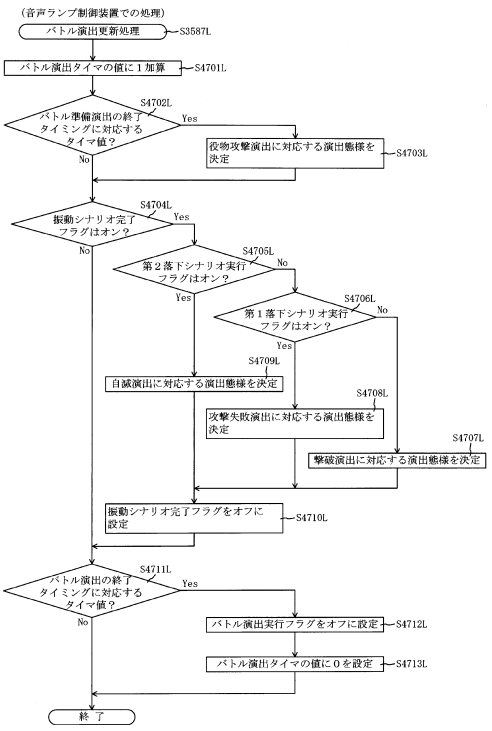
【図８４６】



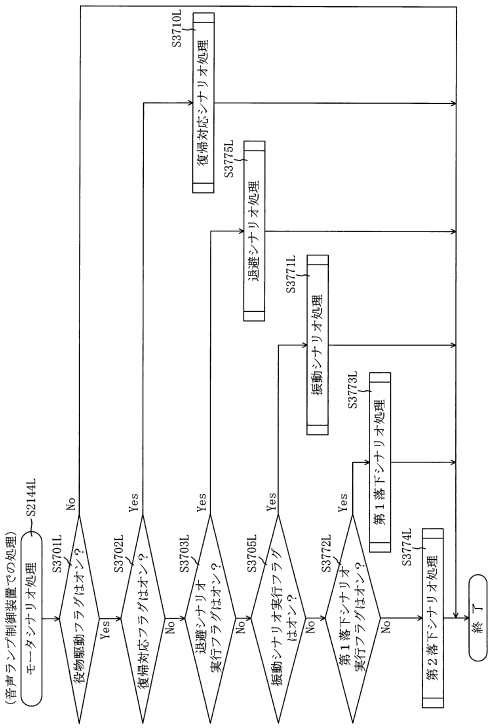
【図８４７】



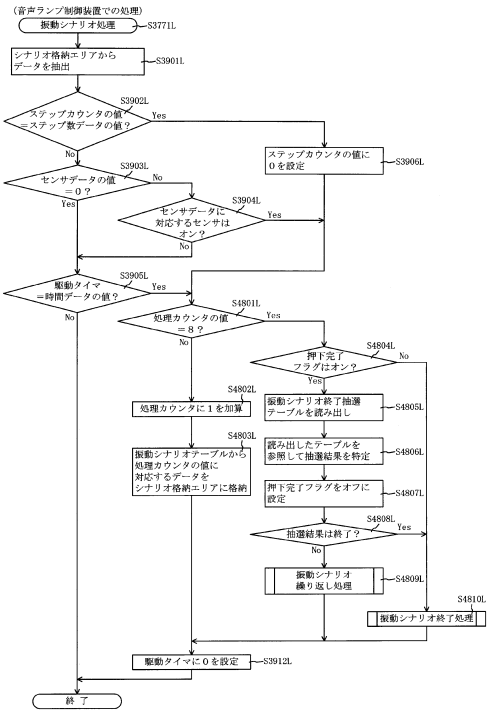
【図８４８】



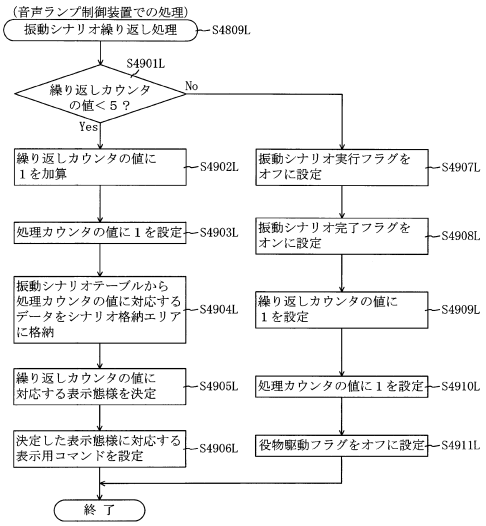
【図８４９】



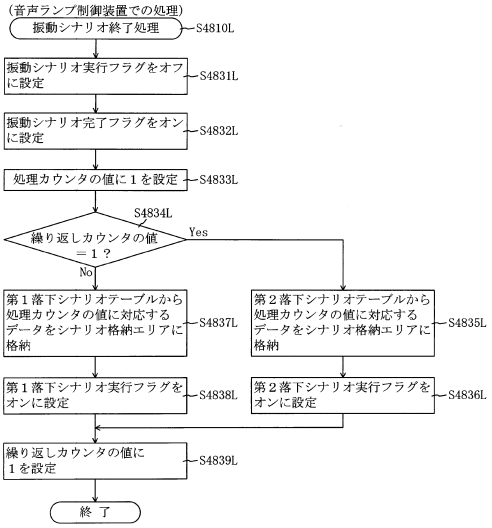
【図８５０】



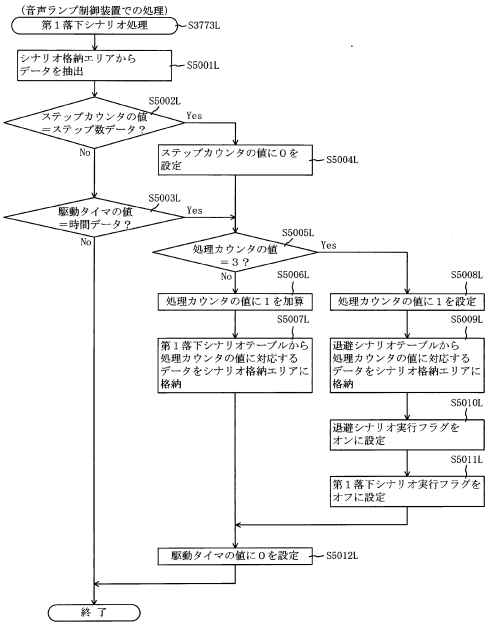
【図８５１】



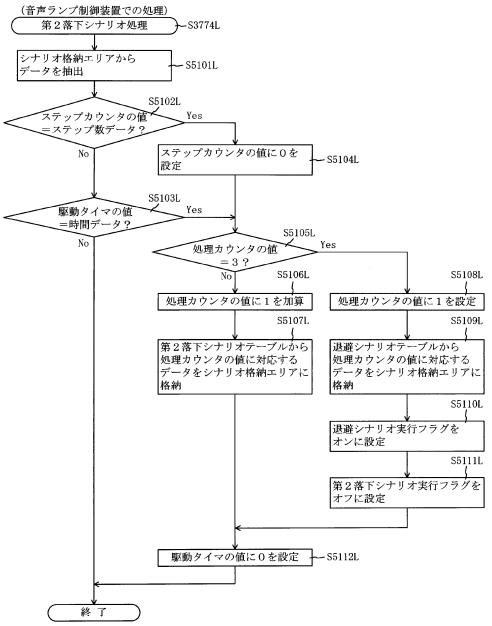
【図８５２】



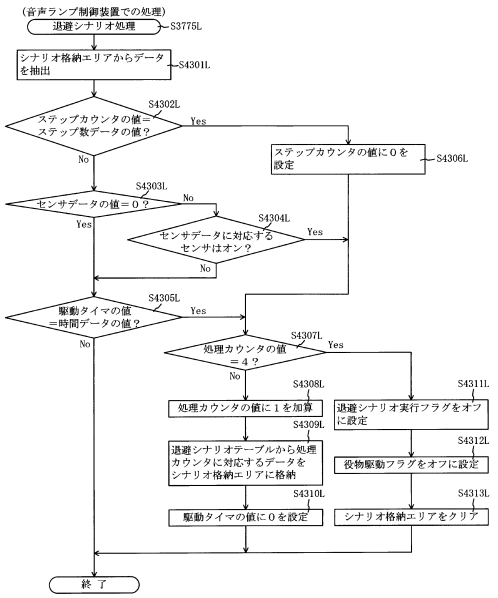
【図８５３】



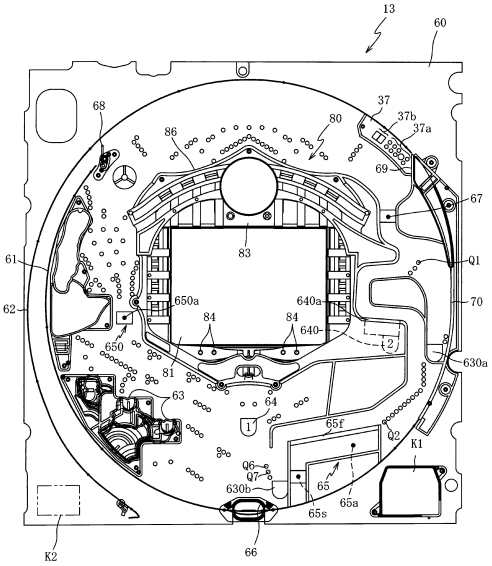
【図８５４】



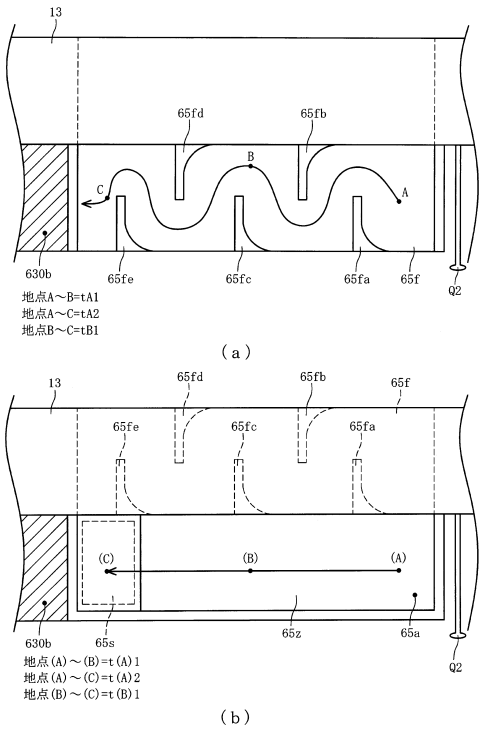
【図８５５】



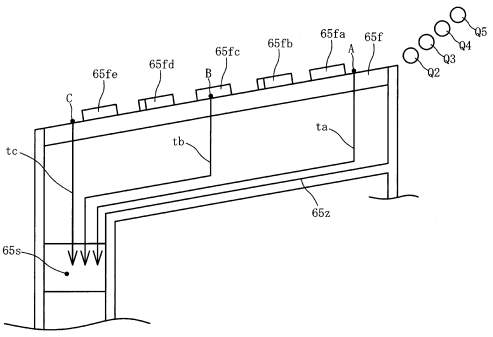
【図８５６】



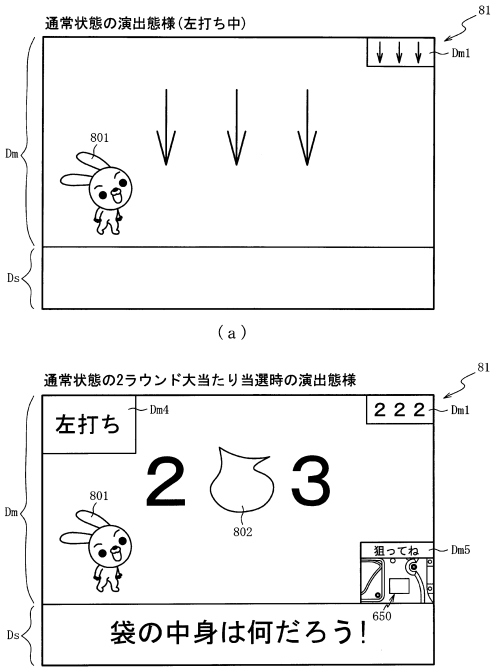
【図８５７】



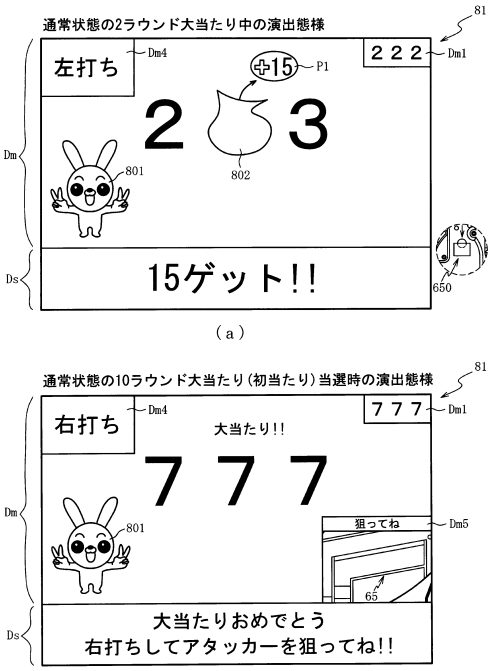
【図８５８】



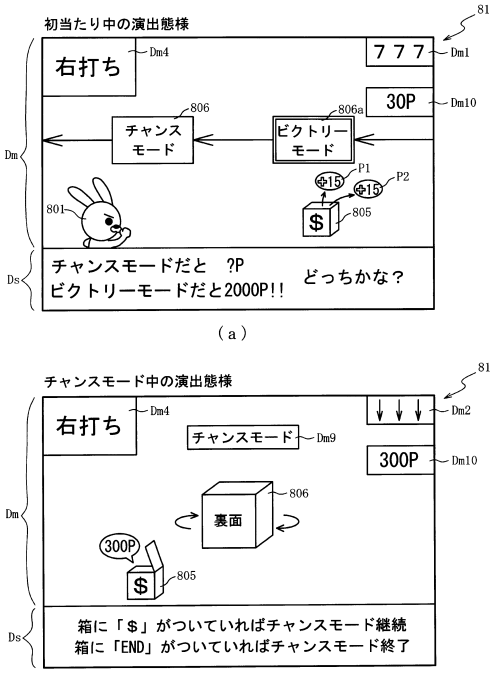
【図８５９】



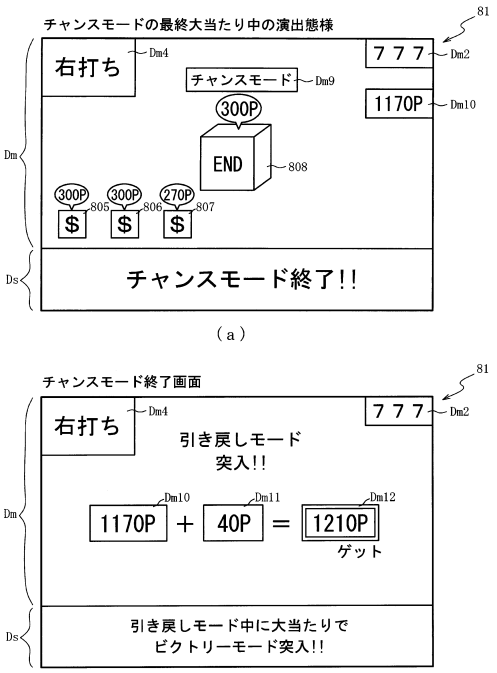
【図８６０】



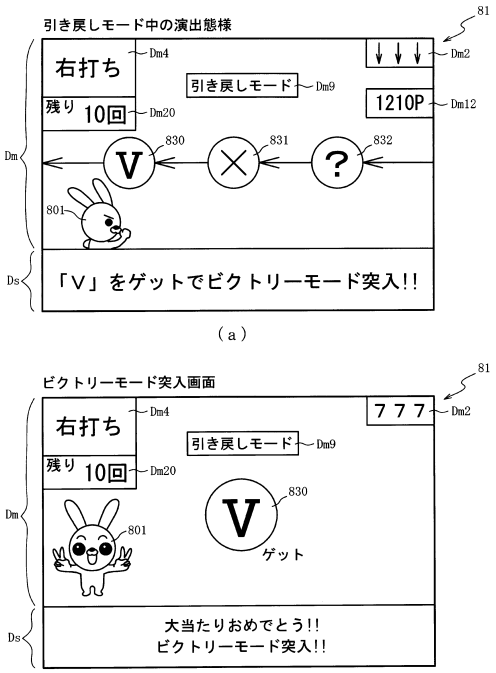
【図８６１】



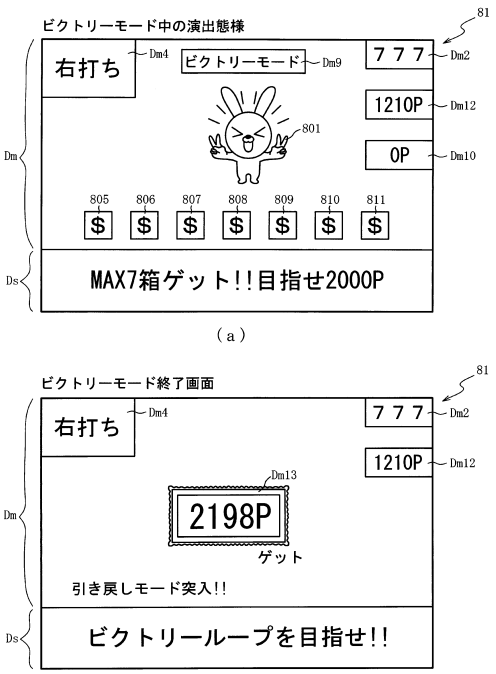
【図８６２】



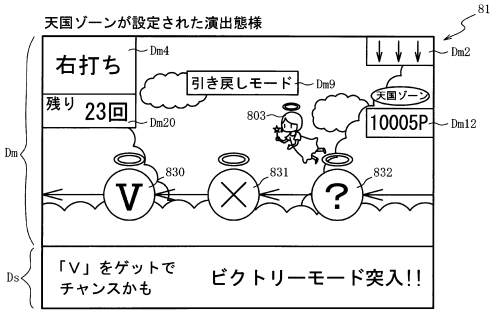
【図８６３】



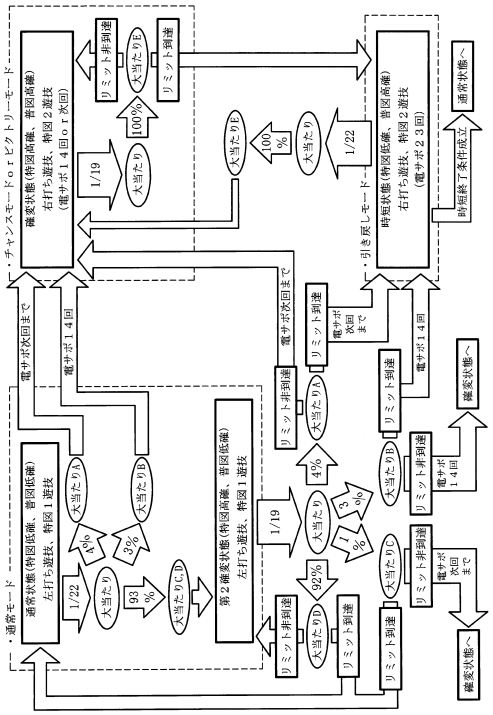
【図８６４】



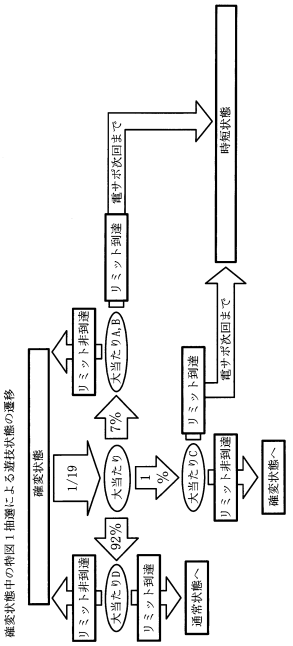
【図８６５】



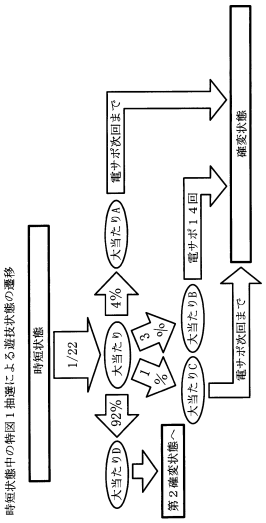
【図８６６】



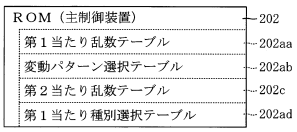
【図８６７】



【図８６８】

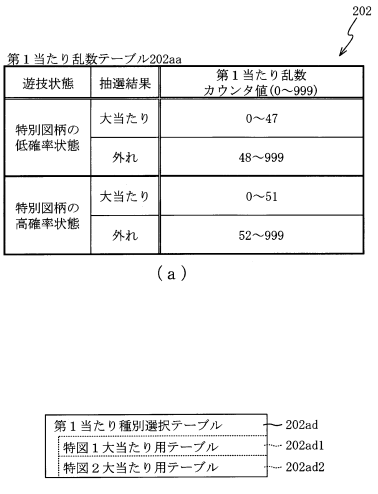


【図８６９】



【図８７０】

【図８７１】



202

第１当たり乱数テーブル202aa

遊技状態	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値(0～999)
特別図柄の 低確率状態	大当たり	0～47
	外れ	48～999
特別図柄の 高確率状態	大当たり	0～51
	外れ	52～999

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル ― 202ad
特図１大当たり用テーブル ― 202ad1
特図２大当たり用テーブル ― 202ad2

（ｂ）

【図８７２】

202

特図１大当たり用テーブル202ad1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ (0～99)	確変リミット カウンタ203aa	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ （１０Ｒ確変大当たり）	0～3	1～6 （リミット未到達時）	10000	10000
		0 （リミット到達時）	23	0
大当たりＢ （１０Ｒ確変大当たり）	4～6	1～6 （リミット未到達時）	14	10000
		0 （リミット到達時）	14	0
大当たりＣ （２Ｒ確変大当たり）	7	1～6 （リミット未到達時）	10000	10000
		0 （リミット到達時）	0	0
大当たりＤ （２Ｒ確変大当たり）	8～99	1～6 （リミット未到達時）	0	10000
		0 （リミット到達時）	0	0

（ａ）

202

特図２大当たり用テーブル202ad2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ (0～99)	確変リミット カウンタ203aa	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＥ （１０Ｒ確変大当たり）	0～99	1～6 （リミット未到達時）	10000	10000
		0 （リミット到達時）	23	0

（ｂ）

【図８７３】

変動パターン選択テーブル ― 202ab
通常・第２確変用テーブル ― 202ab1
確変・時短用テーブル ― 202ab2

（ａ）

202

通常・第２確変用テーブル202ab1

図柄種別	抽選結果	遊技状態 移行後の 変動回数	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
特図１	大当たりＡ 大当たりＢ	－	0～19	ノーマル	30
			20～169	スーパー	60
			170～198	ＳＰ	90
	大当たりＣ 大当たりＤ 外れ		0～179	外れ	5
			180～198	リーチ外れ各種	30～60
特図２	当たり	1～4	0～198	特殊	1
		5～	0～198	ロング	200
	外れ	1～4	0～198	特殊	1
		5～	0～198	ロング	200

（ｂ）

202

確変・時短用テーブル202ab2

図柄種別	遊技状態	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
特図１	確変	共通	0～198	超短変動	0.5
	時短	大当たり	0～99	短変動	2
			100～198	中変動	10
		外れ	0～198	短変動	2
特図２	確変	共通	0～198	超短変動	0.5
	時短	大当たり	0～99	短変動	2
			100～198	中変動	10
		外れ	0～189	短変動	2
			190～198	中変動	10

（ｃ）

【図８７４】

ＲＯＭ ― 222
従変動パターン選択テーブル ― 222a
引き戻しモード態様選択テーブル ― 222aa
従賞球テーブル ― 222ab

（ａ）

ＲＡＭ ― 223
コマンド記憶領域 ― 223a
入賞情報格納エリア ― 223b
特別図柄保留球数カウンタ ― 223c
特図変動開始フラグ ― 223d
停止種別選択フラグ ― 223e
演出カウンタ ― 223f
従状態設定エリア ― 223g
普通図柄保留球数カウンタ ― 223h
従時短カウンタ ― 223n
ＳＷ有効時間カウンタ ― 223r
総賞球数カウンタ ― 223aa
特定賞球数カウンタ ― 223ab
一般賞球数カウンタ ― 223ac
単位一般賞球数カウンタ ― 223ad
従確変リミットカウンタ ― 223ae
引き戻し態様格納エリア ― 223af
連チャンフラグ ― 223ag
その他メモリエリア ― 223z

（ｂ）

【図８７５】

222

引き戻しモード態様選択テーブル222aa

先読み結果	総賞球数カウンタ223aa	一般賞球数カウンタ223ac	演出カウンタ223f（0～99）	態様
当たり有り	1～6000	–	0～89	通常ゾーン
			90～99	天国ゾーン
	6001～10000	1～600	0～79	通常ゾーン
			80～99	天国ゾーン
		601～	0～69	通常ゾーン
			70～99	天国ゾーン
	10001～	–	0～49	通常ゾーン
			50～99	天国ゾーン
当たり無し	1～8000	1～450	0～94	通常ゾーン
			95～99	天国ゾーン
		451～700	0～89	通常ゾーン
			90～99	天国ゾーン
		701～	–	天国ゾーン
	8001～10000	1～900	0～89	通常ゾーン
			90～99	天国ゾーン
		901～	–	天国ゾーン
	10001～	1～700	0～19	通常ゾーン
		701～	20～99	天国ゾーン
			0～99	天国ゾーン

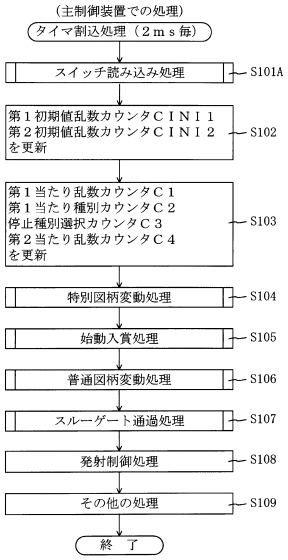
【図８７６】

222

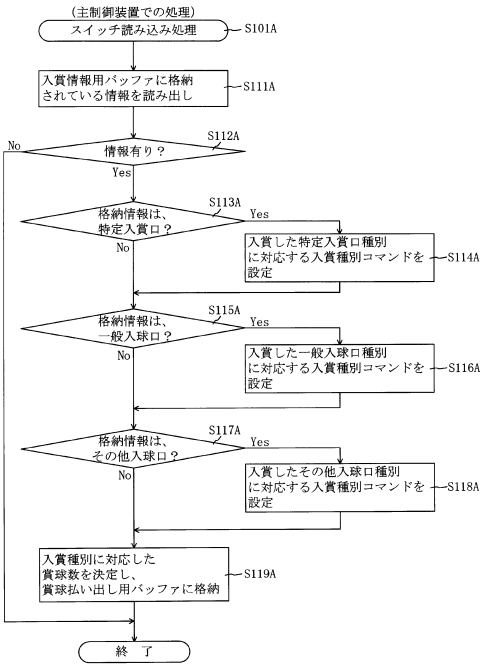
従賞球テーブル222ab

入賞種別	賞球情報	加算対象
第１特定入賞口	15	特定賞球数カウンタ223ab
第２特定入賞口	15	特定賞球数カウンタ223ab
第１入球口	2	–
第２入球口	1	–
左一般入球口	5	–
右上一般入球口	10	一般賞球数カウンタ223ac 単位一般賞球数カウンタ223ad
右下一般入球口	1	一般賞球数カウンタ223ac 単位一般賞球数カウンタ223ad

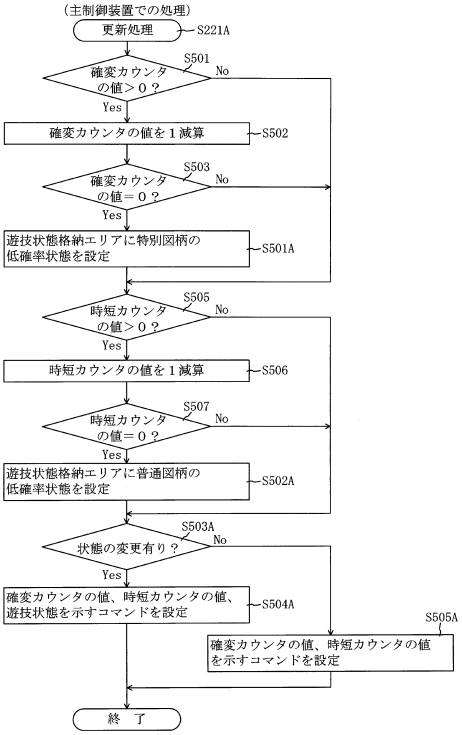
【図８７７】



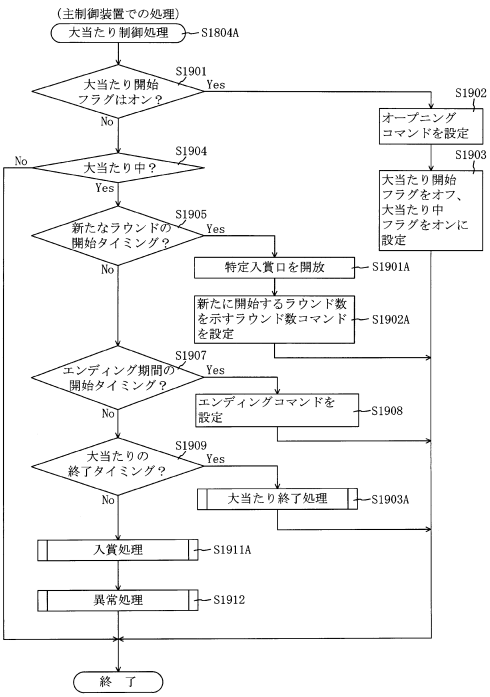
【図８７８】



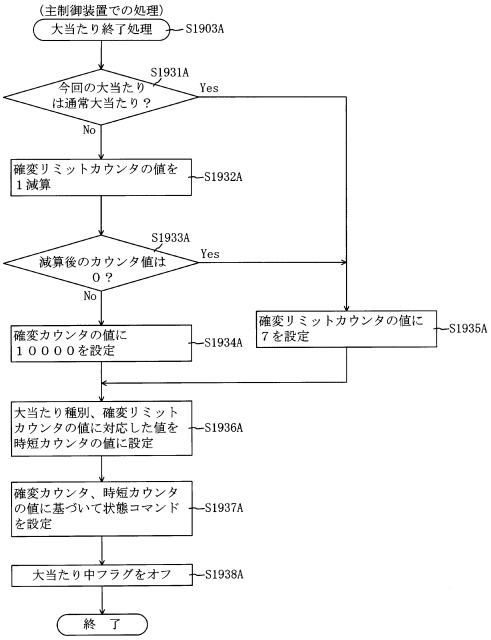
【図８７９】



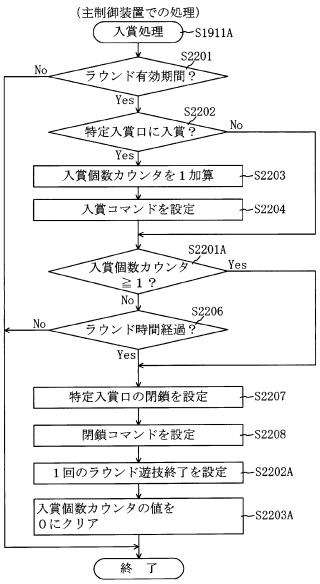
【図８８０】



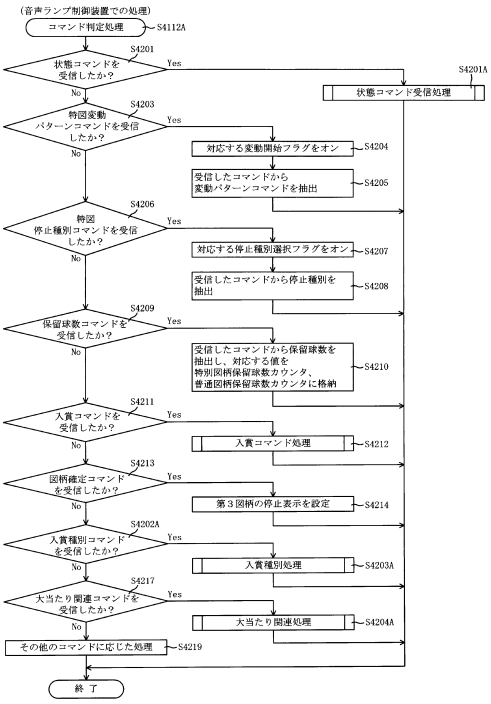
【図８８１】



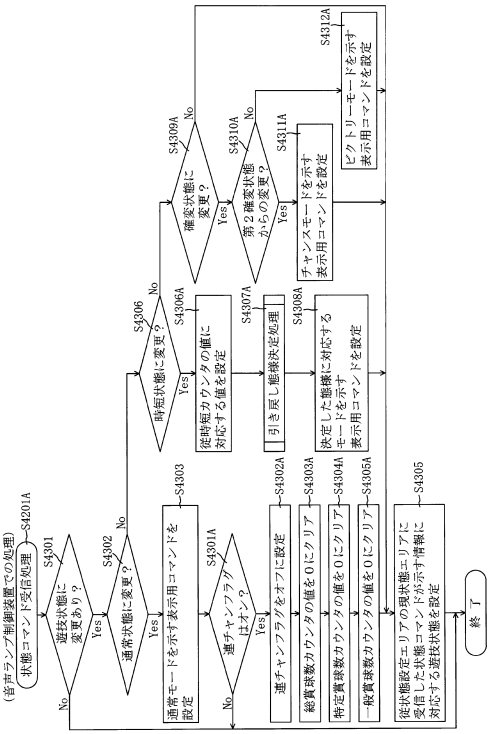
【図８８２】



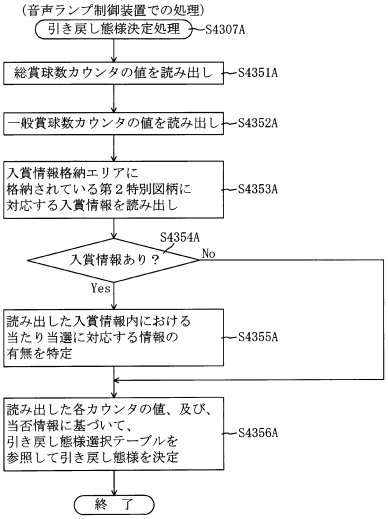
【図８８３】



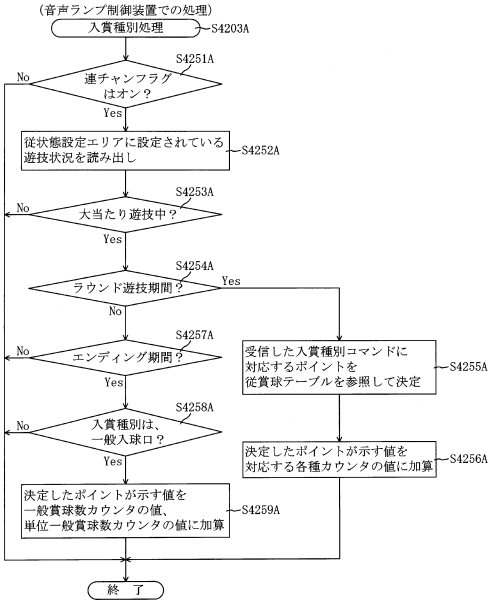
【図８８４】



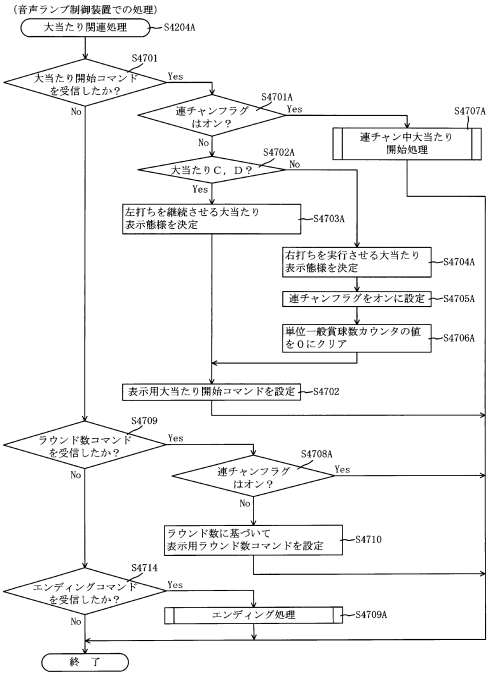
【図８８５】



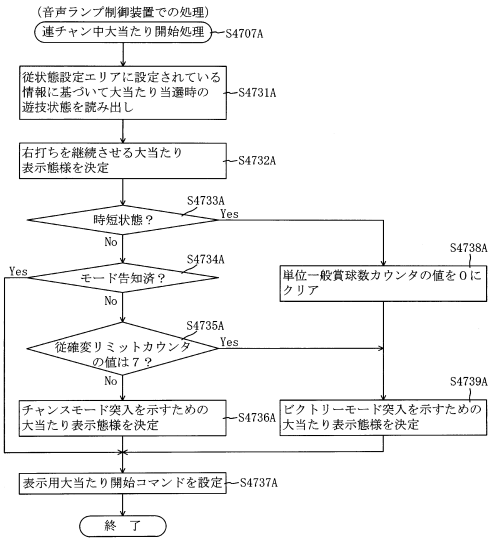
【図８８６】



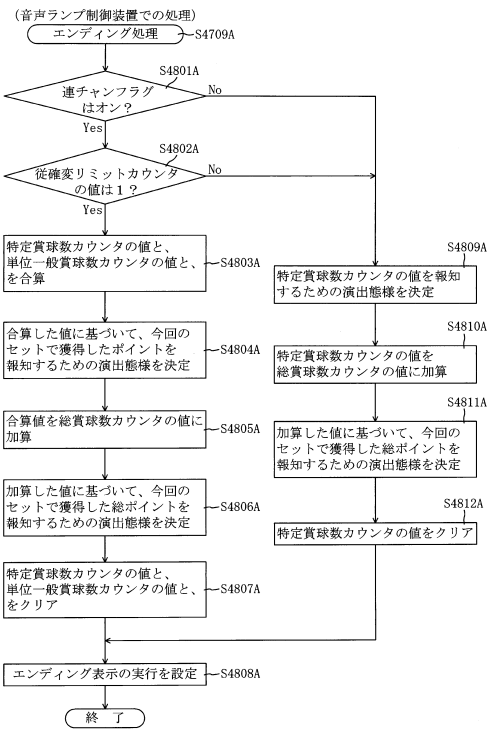
【図８８７】



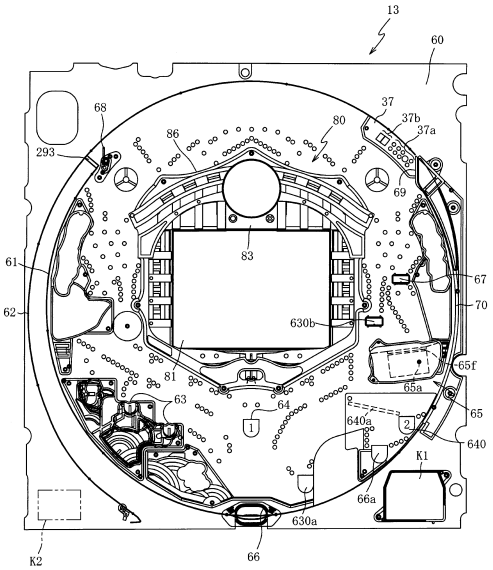
【図８８８】



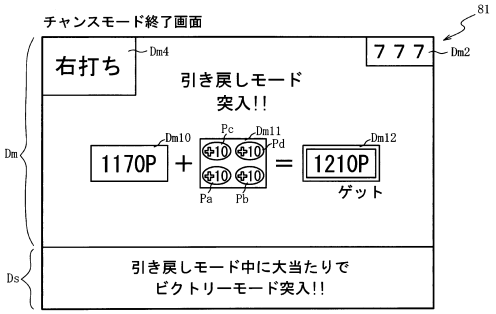
【図８８９】



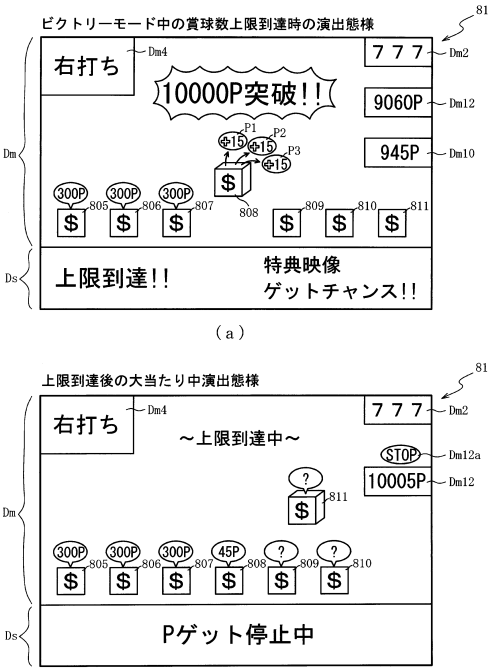
【図８９０】



【図８９１】



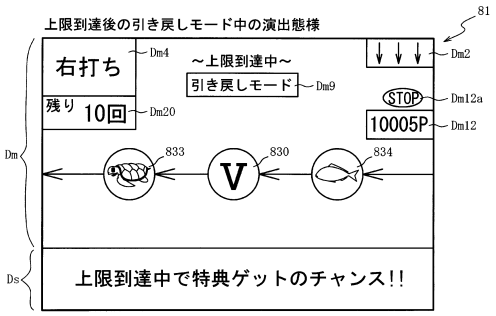
【図８９２】



（ａ）

（ｂ）

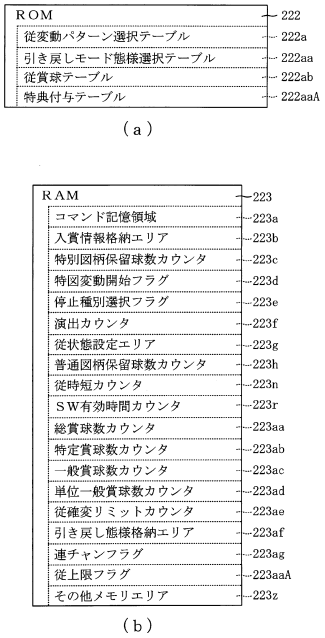
【図８９３】



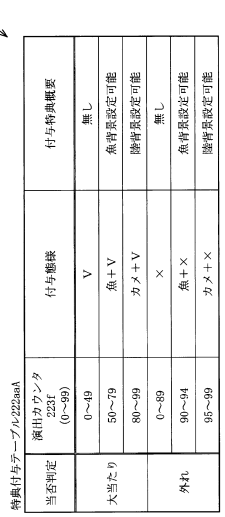
【図８９４】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
セットフラグ	203aaA
連チャン中賞球数カウンタ	203abA
上限フラグ	203acA
その他メモリエリア	203z

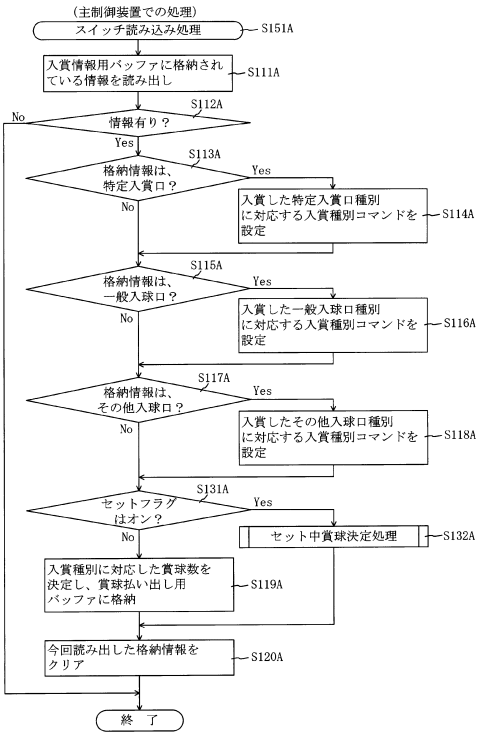
【図８９５】



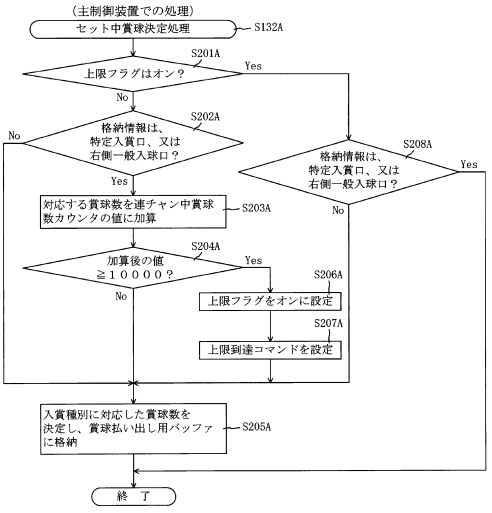
【図８９６】



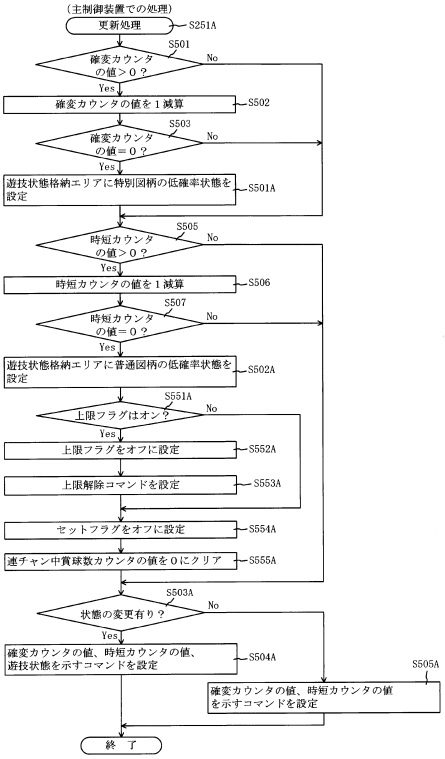
【図８９７】



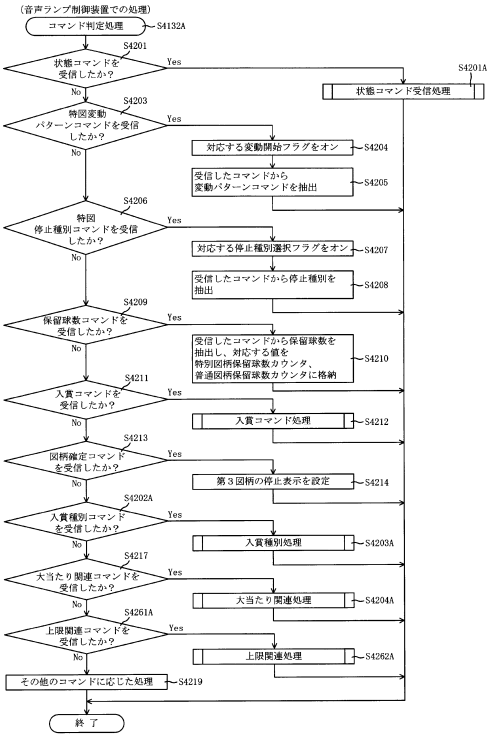
【図８９８】



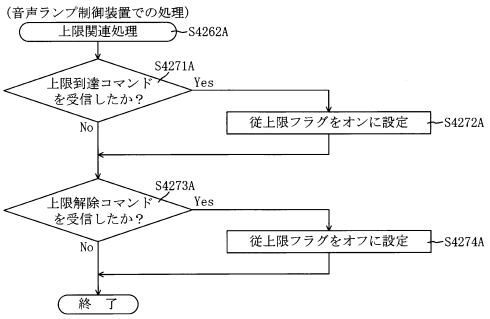
【図８９９】



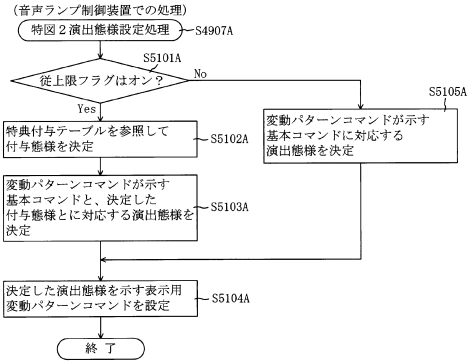
【図９００】



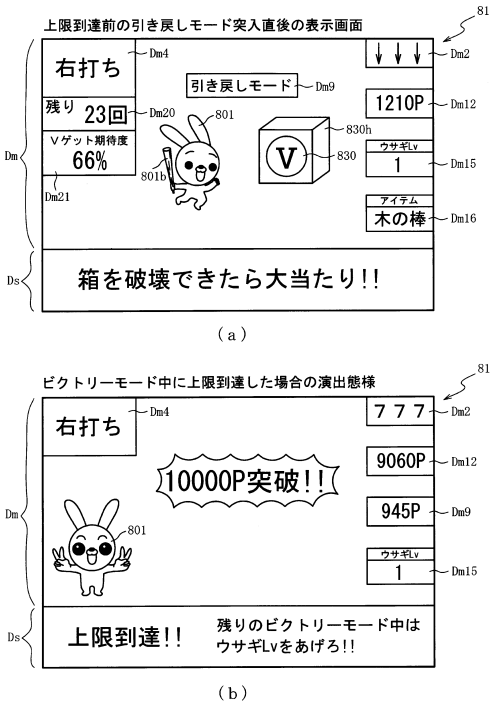
【図９０１】



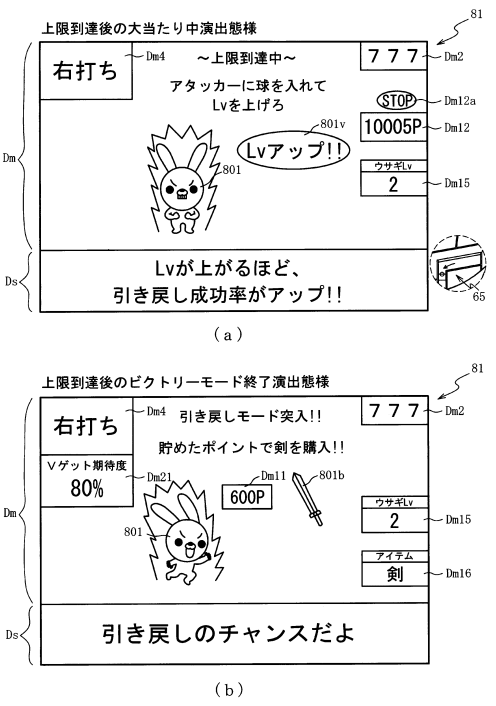
【図９０２】



【図９０３】



【図９０４】



【図９０５】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aaB
変動パターン選択テーブル	202ab
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202ad
確率情報選択テーブル	202abB

【図９０６】

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
セットフラグ	203aaA
連チャン中賞球数カウンタ	203abA
上限フラグ	203acA
確率情報格納エリア	203aaB
上限後特定入賞カウンタ	203abB
上限後一般入球カウンタ	203acB
その他メモリエリア	203z

【図９０７】

202

第１当たり乱数テーブル202aaB

遊技状態	確率情報	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値(0～999)
特別図柄の低確率状態	ＬＶ１	大当たり	0～47
		外れ	48～999
	ＬＶ２	大当たり	0～49
		外れ	50～999
	ＬＶ３	大当たり	0～65
		外れ	66～999
	ＬＶ４	大当たり	0～99
		外れ	100～999
特別図柄の高確率状態	－	大当たり	0～51
		外れ	52～999

【図９０８】

202

確率情報選択テーブル202abB

上限後特定入賞 カウンタ 203abB	上限後一般入球 カウンタ 203acB	確率情報
0～10	－	ＬＶ１
11～20	0～20	ＬＶ１
	21～	ＬＶ２
21～40	0～20	ＬＶ３
	21～	ＬＶ４
41～	－	ＬＶ４

【図９０９】

ROM 222
- 従変動パターン選択テーブル 222a
- 引き戻しモード態様選択テーブル 222aa
- 従賞球テーブル 222ab
- キャラレベル選択テーブル 222aaB
- アイテム選択テーブル 222abB

（ａ）

RAM 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 従時短カウンタ 223n
- ＳＷ有効時間カウンタ 223r
- 総賞球数カウンタ 223aa
- 特定賞球数カウンタ 223ab
- 一般賞球数カウンタ 223ac
- 単位一般賞球数カウンタ 223ad
- 従確変リミットカウンタ 223ae
- 引き戻し態様格納エリア 223af
- 連チャンフラグ 223ag
- 従上限フラグ 223aaA
- 従上限後特定入賞カウンタ 223aaB
- 継続率格納テーブル 223abB
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図９１０】

222

キャラレベル選択テーブル222aaB

上限後 入賞数	演出カウンタ 223f (0～99)	可変態様			
		現状ＬＶ１	現状ＬＶ２	現状ＬＶ３	現状ＬＶ４
～10	0～89	ＵＰ無し			
	90～99	ＬＶ２	ＵＰ無し		
11～20	0～79	ＬＶ２	ＵＰ無し		
	80～99	ＬＶ２	ＬＶ３	ＵＰ無し	
21～40	0～69	ＬＶ２	ＬＶ３	ＵＰ無し	
	70～99	ＬＶ３	ＬＶ３	ＬＶ４	ＵＰ無し
41～	0～19	ＬＶ２	ＬＶ３	ＬＶ４	ＵＰ無し
	20～99	ＬＶ３	ＬＶ４	ＵＰ無し	

（ａ）

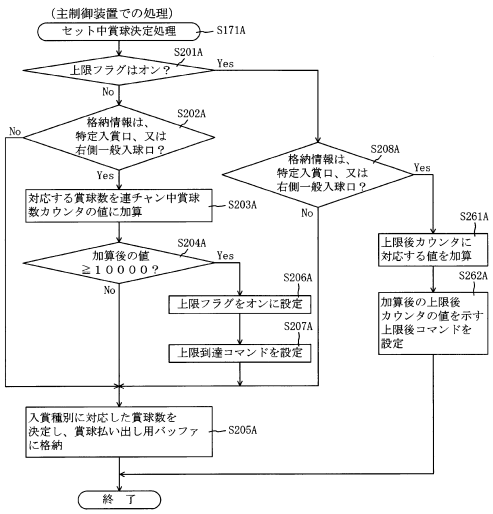
222

アイテム選択テーブル222abB

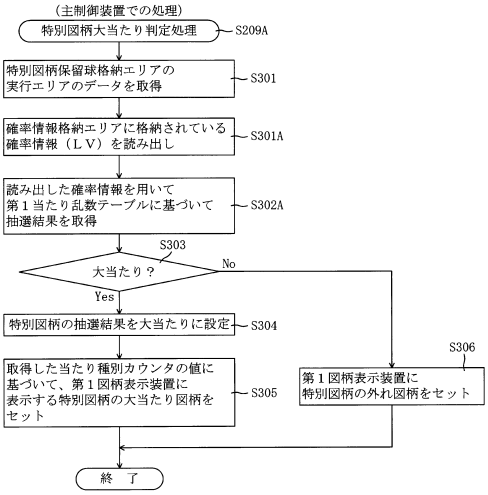
一般賞球数カウンタ 223ac	演出カウンタ 223f (0～99)	アイテム態様
～600	0～49	木の棒
	50～99	剣
601～800	0～49	剣
	50～99	爆弾
801～950	0～49	爆弾
	50～99	伝説の杖
951～	0～99	伝説の杖

（ｂ）

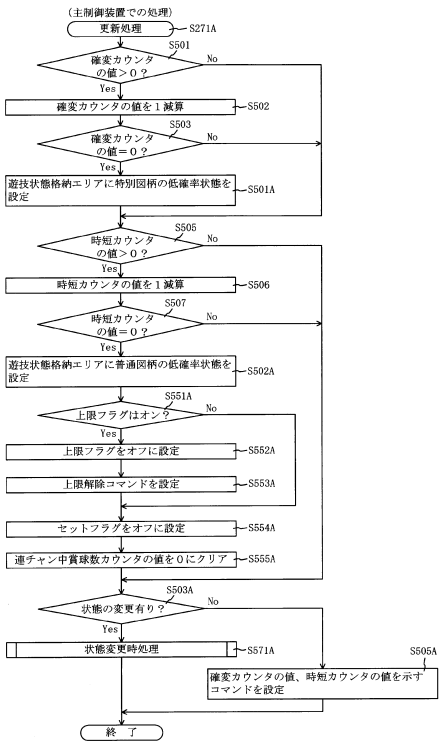
【図９１１】



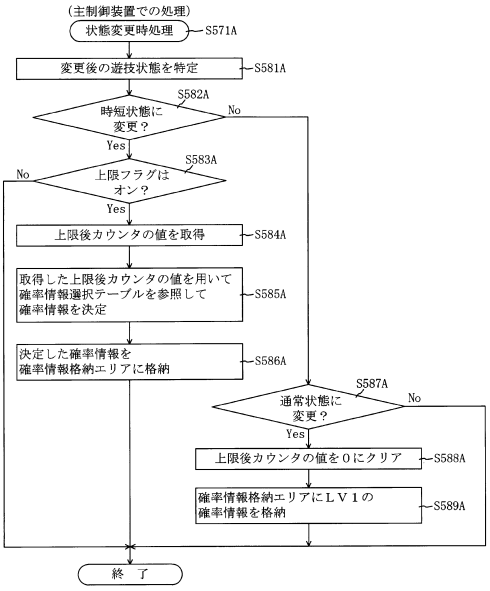
【図９１２】



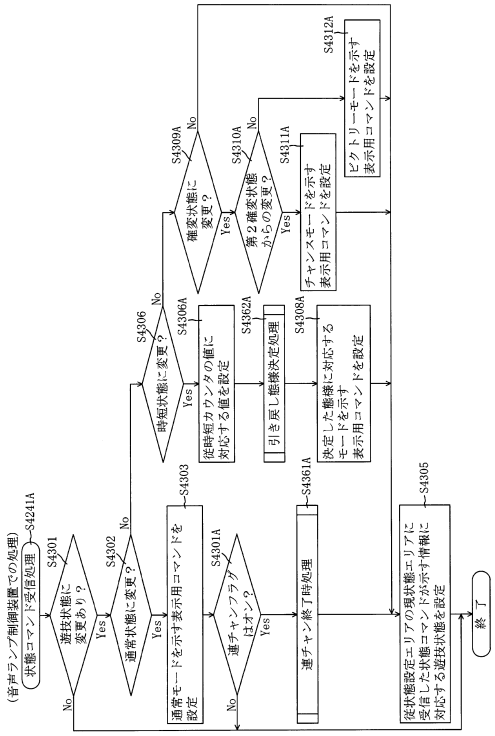
【図９１３】



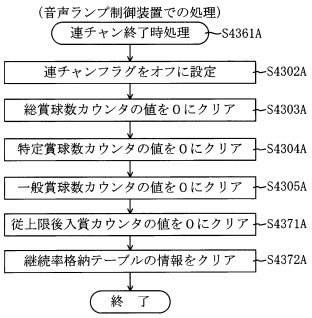
【図９１４】



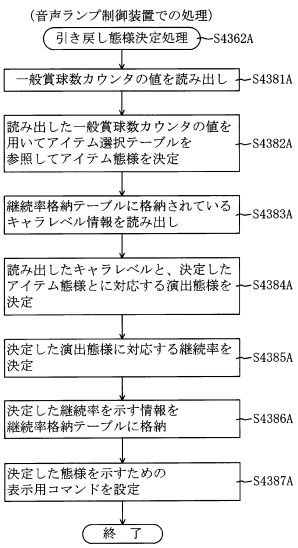
【図９１５】



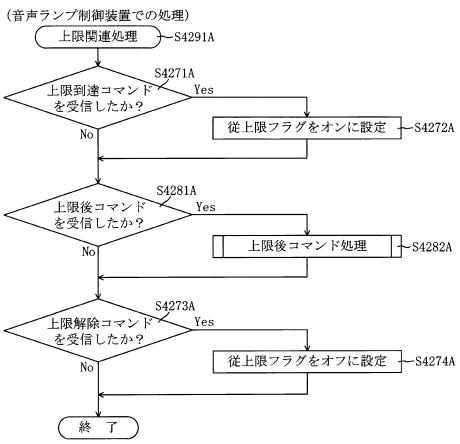
【図９１６】



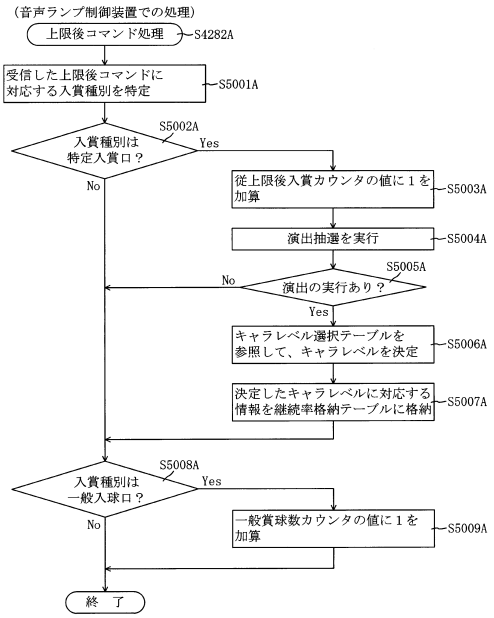
【図９１７】



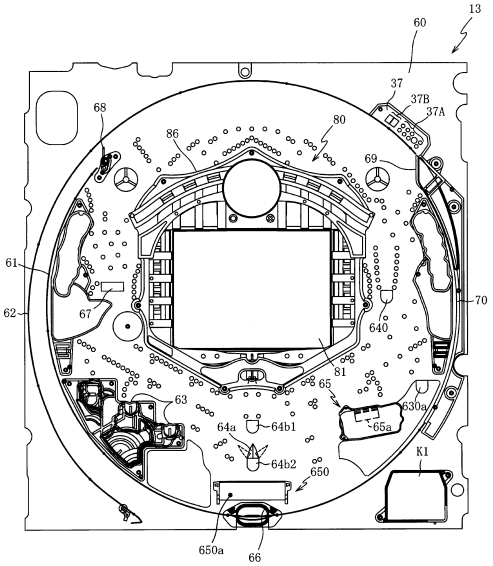
【図９１８】



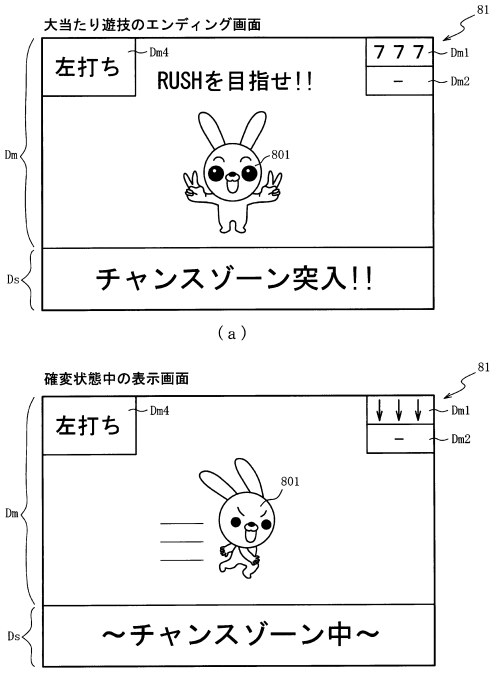
【図９１９】



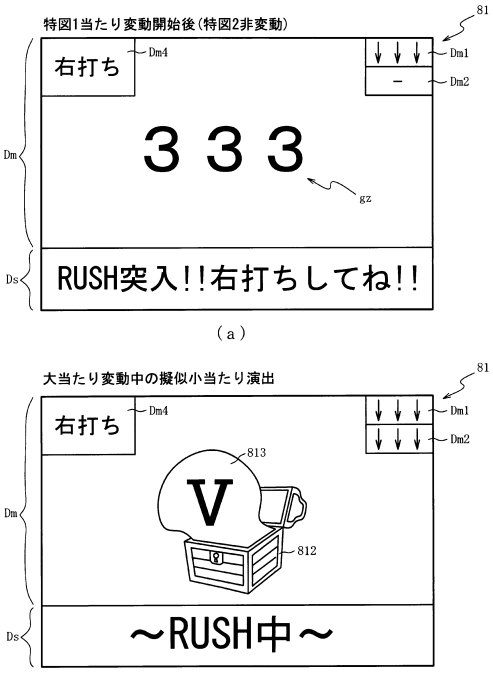
【図９２０】



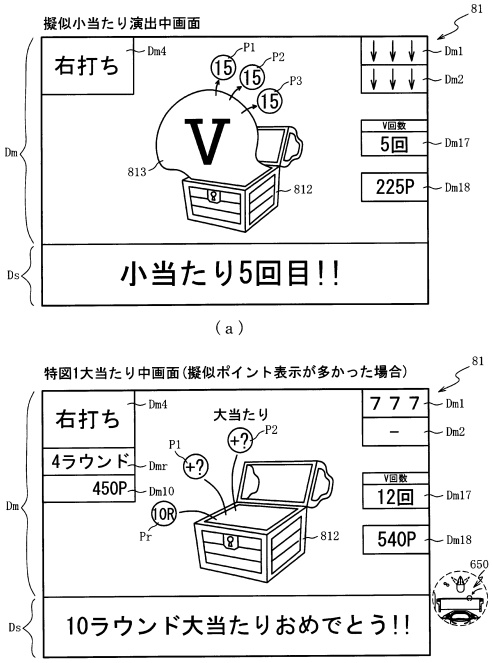
【図９２１】



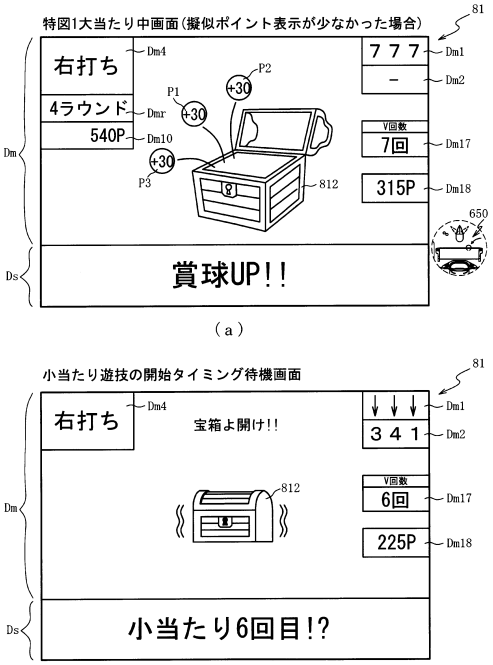
【図９２２】



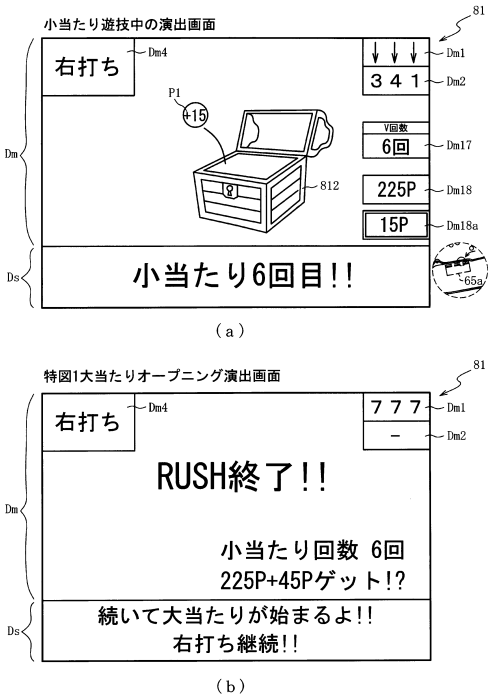
【図９２３】



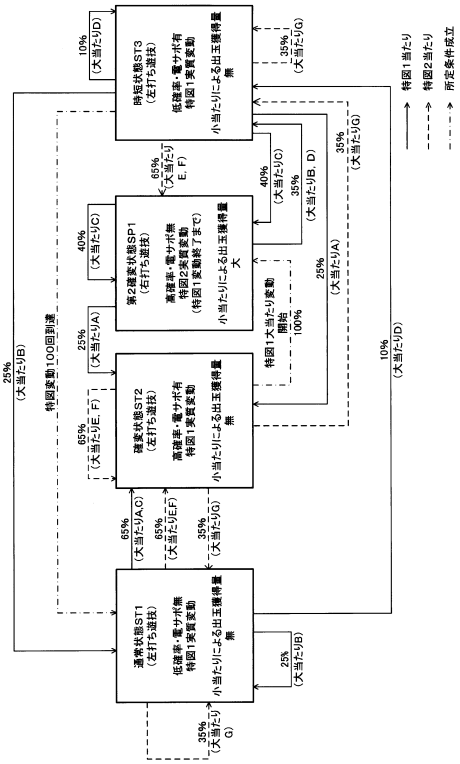
【図９２４】



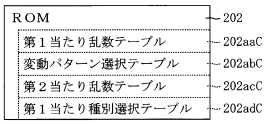
【図９２５】



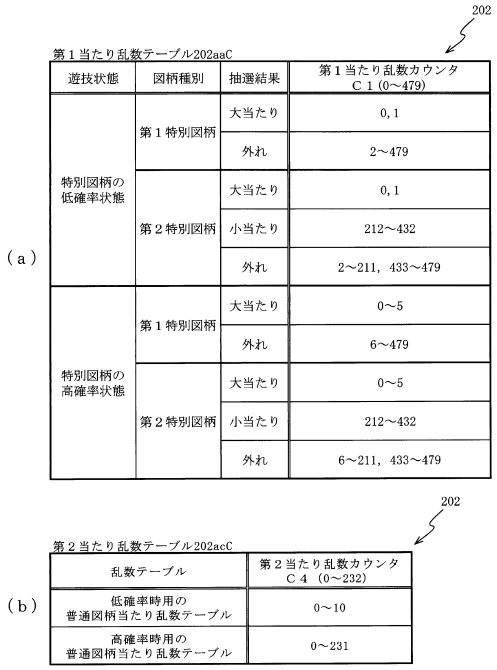
【図９２６】



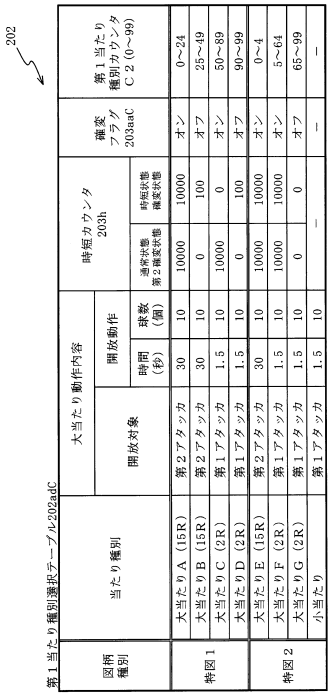
【図９２７】



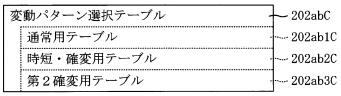
【図９２８】



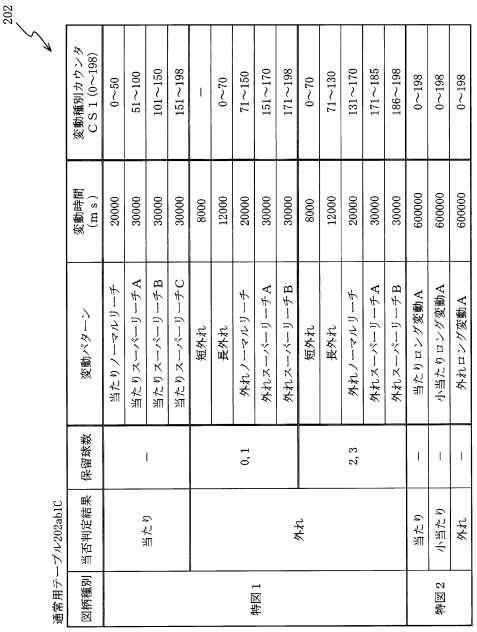
【図９２９】



【図９３０】

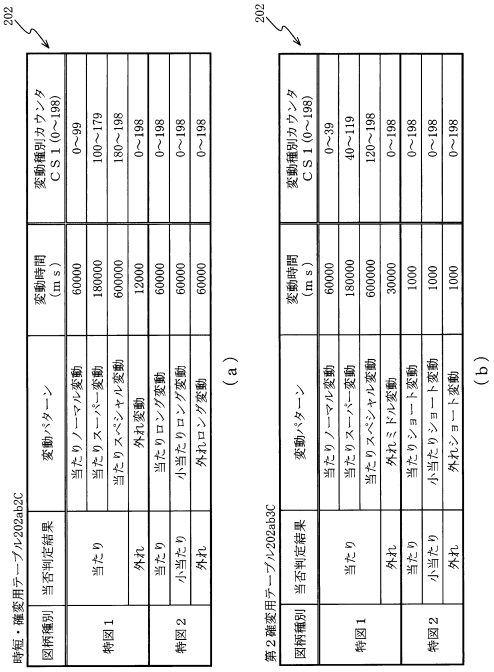


【図９３１】



図柄種別	当否判定結果	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	—	当たりノーマルリーチ	20000	0～50
			当たりスーパーリーチＡ	30000	51～100
			当たりスーパーリーチＢ	30000	101～150
			当たりスーパーリーチＣ	30000	151～198
	外れ	0，1	短外れ	8000	—
			長外れ	12000	0～70
			外れノーマルリーチ	20000	71～150
			外れスーパーリーチＡ	30000	151～170
			外れスーパーリーチＢ	30000	171～198
		2，3	短外れ	8000	0～70
			長外れ	12000	71～130
			外れノーマルリーチ	20000	131～170
			外れスーパーリーチＡ	30000	171～185
			外れスーパーリーチＢ	30000	186～198
特図２	当たり	—	当たりロング変動Ａ	600000	0～198
	小当たり	—	小当たりロング変動Ａ	600000	0～198
	外れ	—	外れロング変動Ａ	600000	0～198

【図９３２】



（ａ）

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たりノーマル変動	60000	0～99
		当たりスーパー変動	180000	100～179
		当たりスペシャル変動	600000	180～198
	外れ	外れ変動	12000	0～198
特図２	当たり	当たりロング変動	60000	0～198
	小当たり	小当たりロング変動	60000	0～198
	外れ	外れロング変動	60000	0～198

（ｂ）

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たりノーマル変動	60000	0～39
		当たりスーパー変動	180000	40～119
		当たりスペシャル変動	600000	120～198
	外れ	外れミドル変動	30000	0～198
特図２	当たり	当たりショート変動	1000	0～198
	小当たり	小当たりショート変動	1000	0～198
	外れ	外れショート変動	1000	0～198

【図９３３】

RAM	
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄実行エリア	203b1
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203aaC
特図１大当たりフラグ	203abC
特図２大当たりフラグ	203acC
当選時状態格納エリア	203adC
小当たりフラグ	203aeC
特図１変動時間カウンタ	203afC
特図２変動時間カウンタ	203agC
小当たり中フラグ	203ahC
特図２変動停止フラグ	203aiC
入賞カウンタ	203ajC
特図１仮停止フラグ	203amC
その他メモリエリア	203z

【図９３４】

ROM	
変動パターン選択テーブル	222a
擬似演出テーブル	222aaC

（ａ）

RAM	
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図１変動開始フラグ	223d1C
特図２変動開始フラグ	223d2C
特図１停止種別選択フラグ	223e1C
特図２停止種別選択フラグ	223e2C
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
連チャンフラグ	223ag
特図１変動時間カウンタ	223aaC
特図２変動時間カウンタ	223abC
残変動時間情報格納エリア	223acC
残時間格納エリア	223adC
小当たり賞球数カウンタ	223aeC
擬似賞球数カウンタ	223afC
小当たり待機フラグ	223agC
電源断フラグ	223y
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

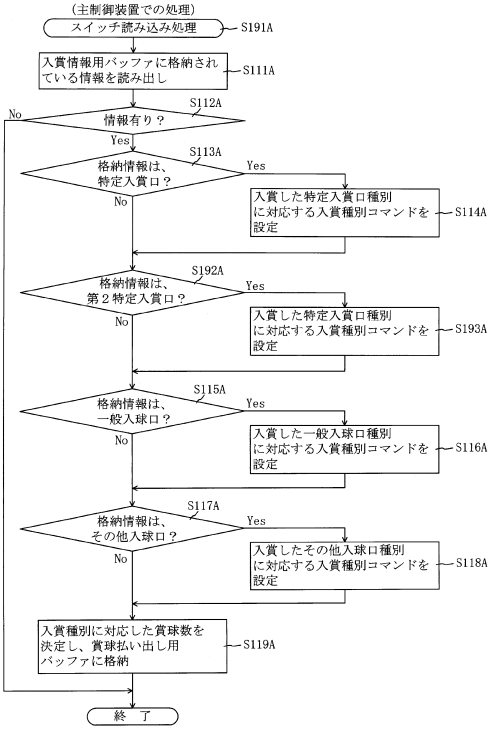
【図９３５】

222

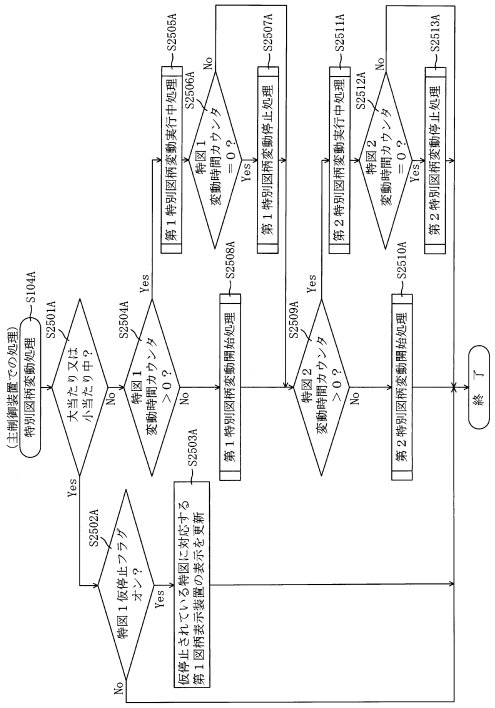
擬似演出テーブル222aaC

大当たり変動時間（ｍｓ）	演出カウンタ223f（0～99）	擬似演出態様		
		演出種別	実行頻度	実行間隔
60000	0～19	擬似演出Ａ	低	１０秒
	20～79	擬似演出Ｂ	中	７秒
	80～99	擬似演出Ｃ	高	５秒
180000	0～19	擬似演出Ｄ	低	１０秒
	20～79	擬似演出Ｅ	中	７秒
	80～99	擬似演出Ｆ	高	５秒
300000	0～19	擬似演出Ｇ	低	１０秒
	20～79	擬似演出Ｈ	中	７秒
	80～99	擬似演出Ｉ	高	５秒

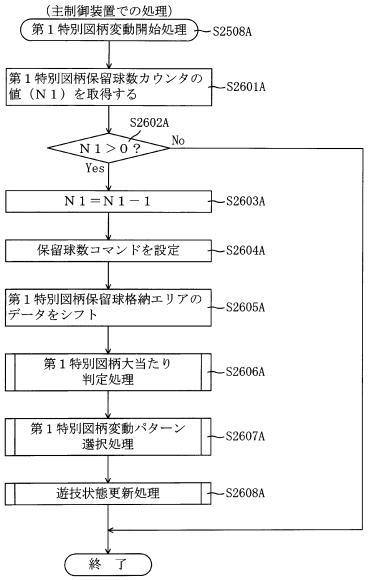
【図９３６】



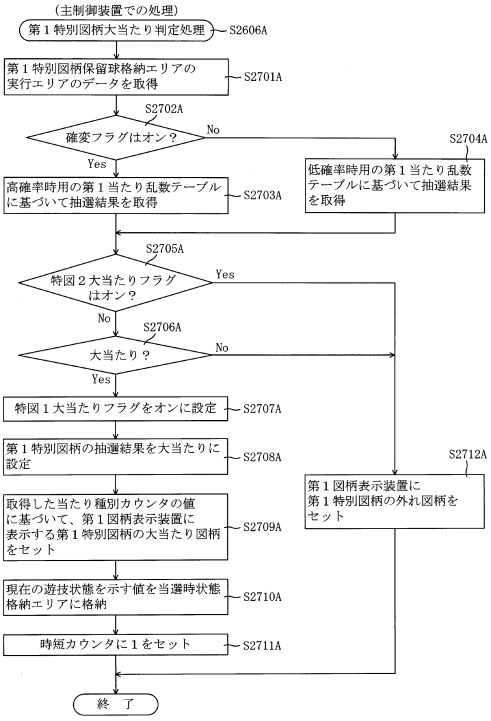
【図９３７】



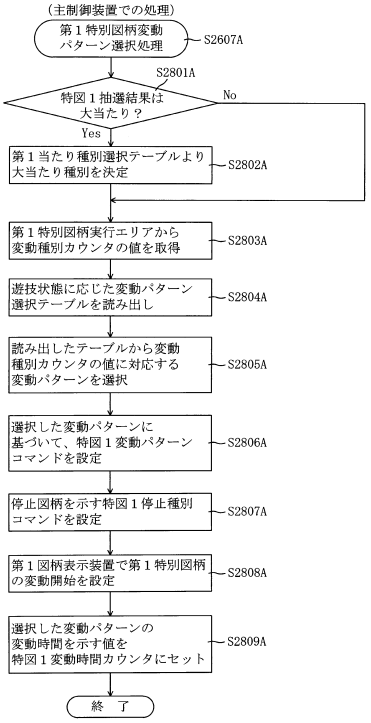
【図９３８】



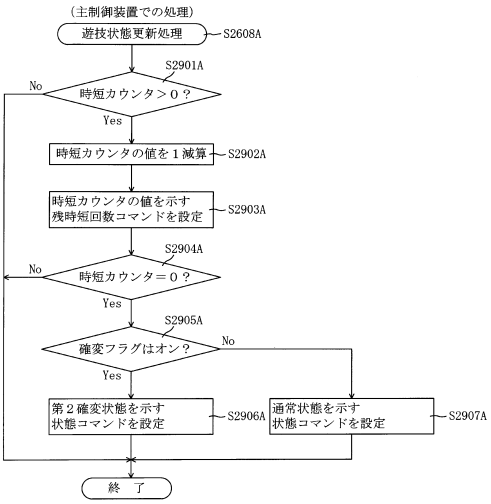
【図９３９】



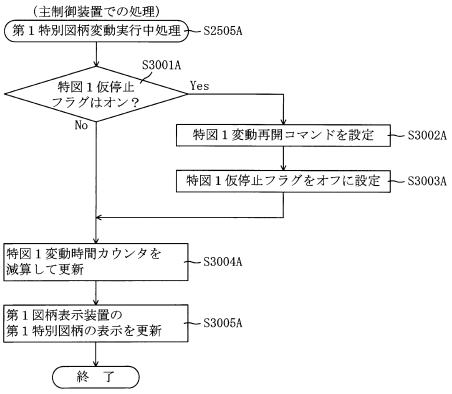
【図９４０】



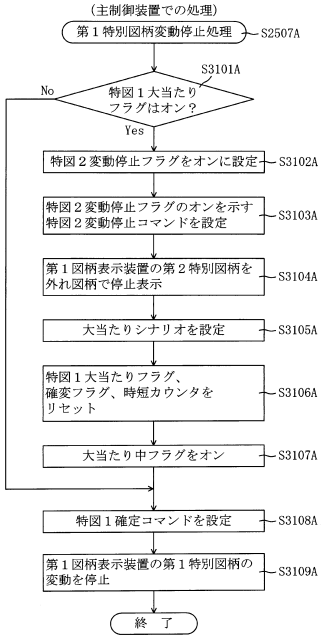
【図９４１】



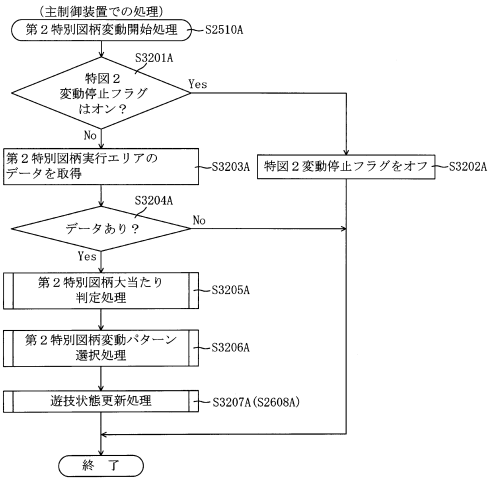
【図９４２】



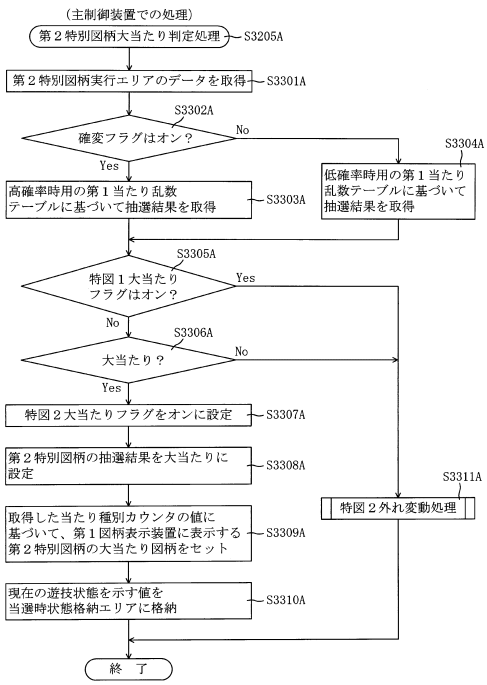
【図９４３】



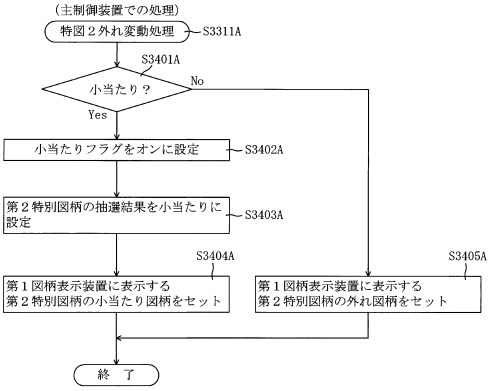
【図９４４】



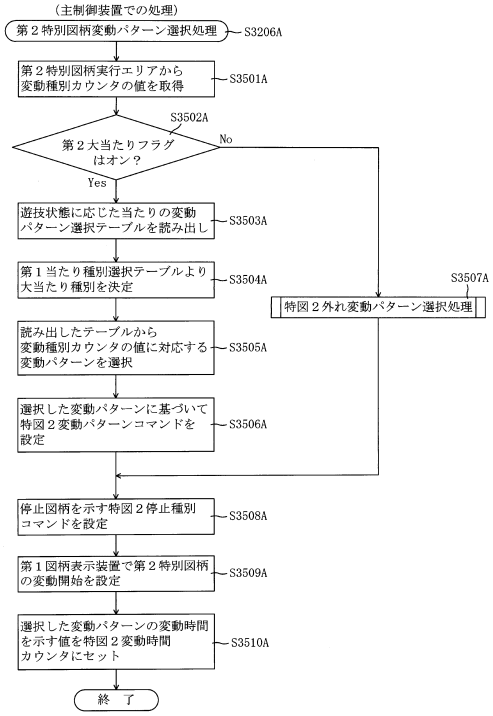
【図９４５】



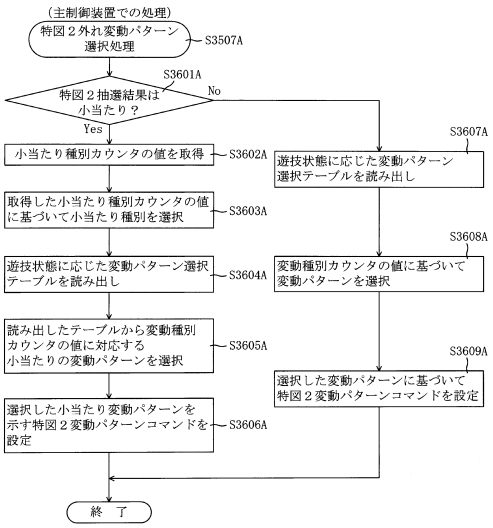
【図９４６】



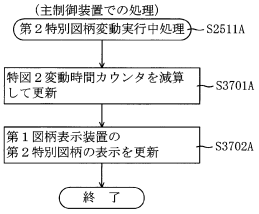
【図９４７】



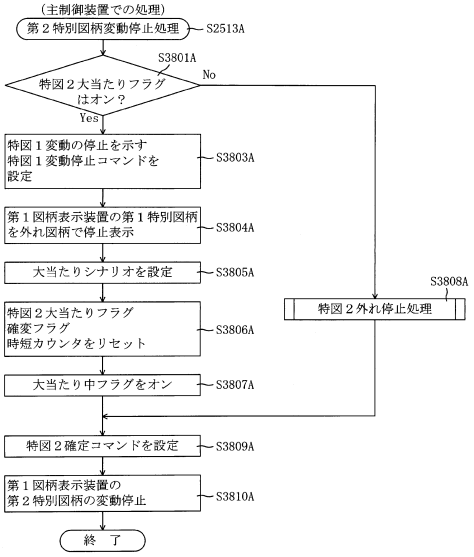
【図９４８】



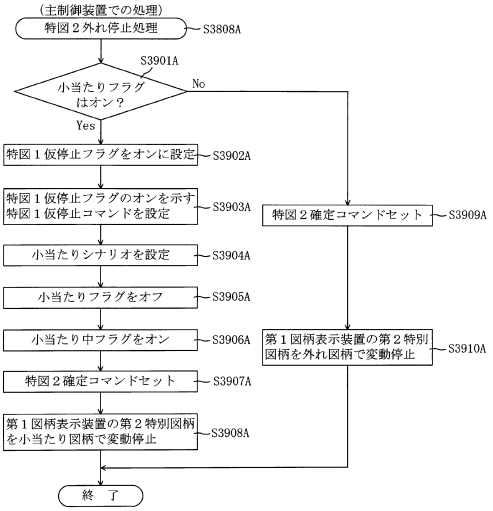
【図９４９】



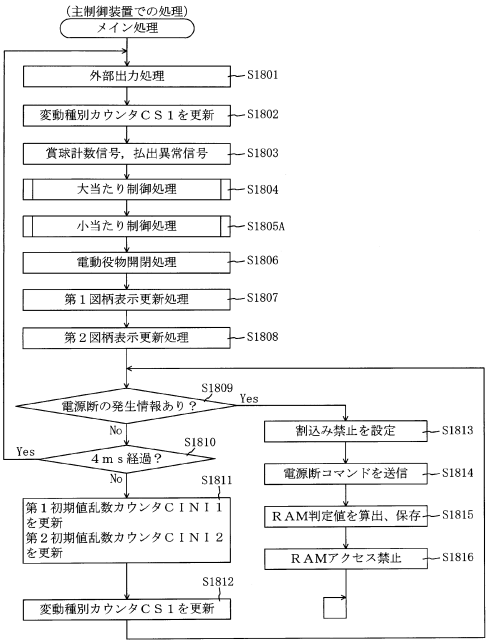
【図９５０】



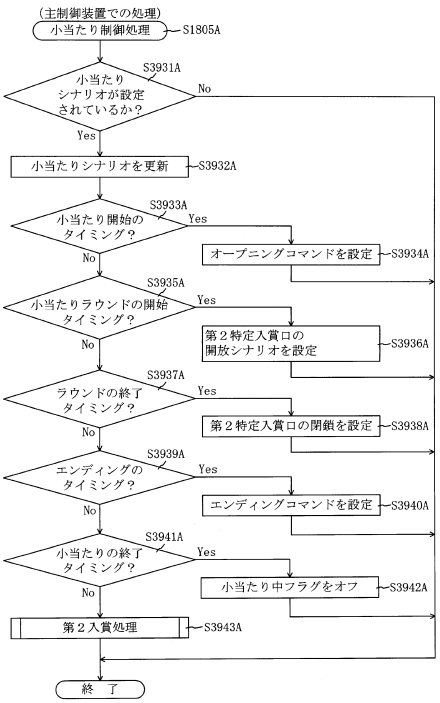
【図９５１】



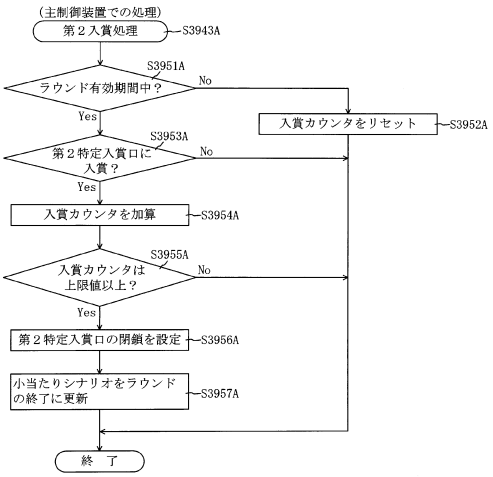
【図９５２】



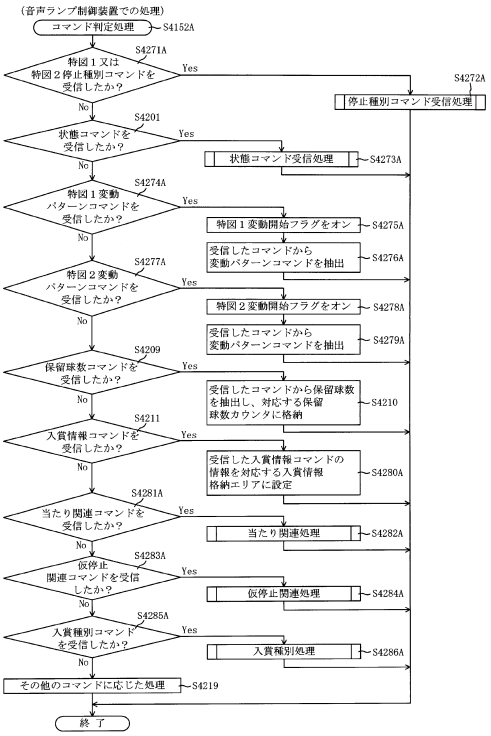
【図９５３】



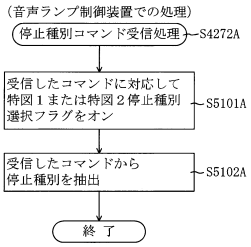
【図９５４】



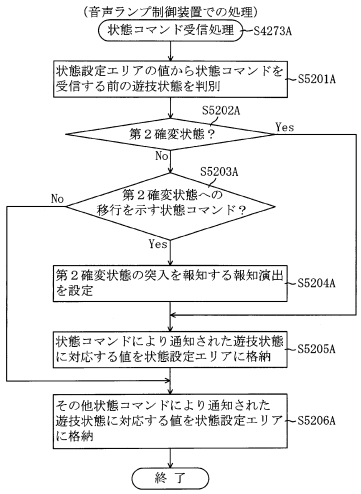
【図９５５】



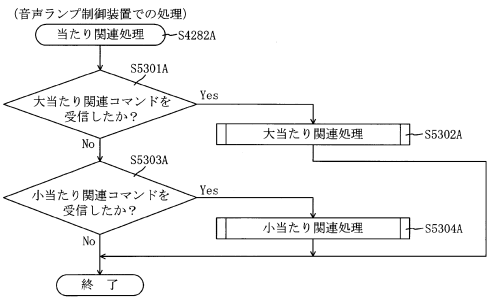
【図９５６】



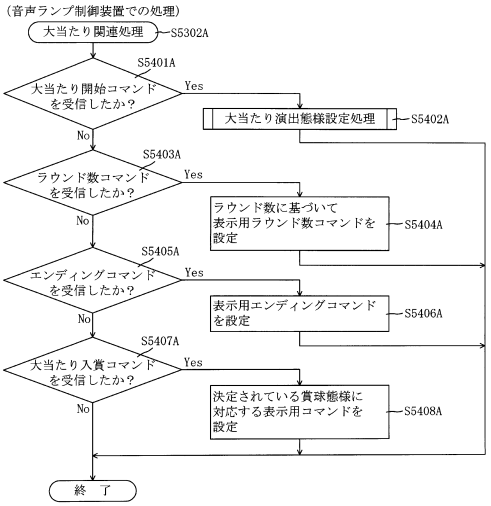
【図９５７】



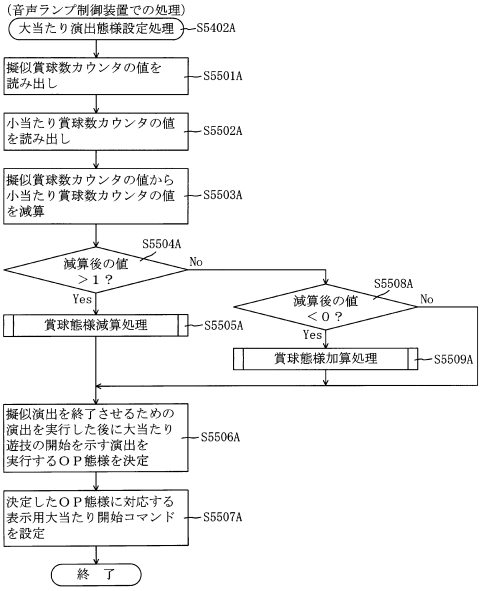
【図９５８】



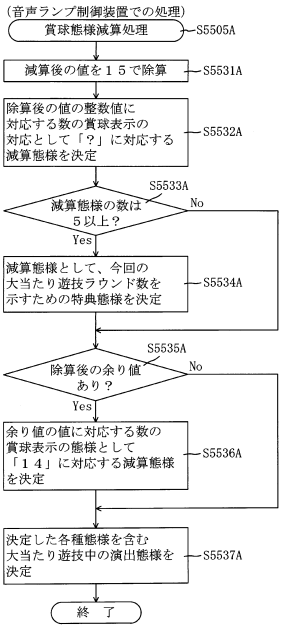
【図９５９】



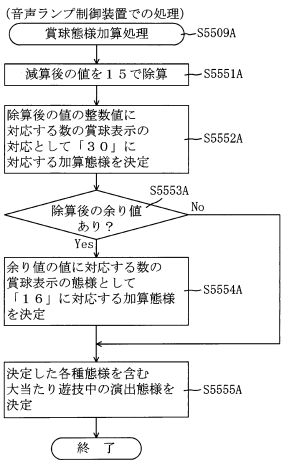
【図９６０】



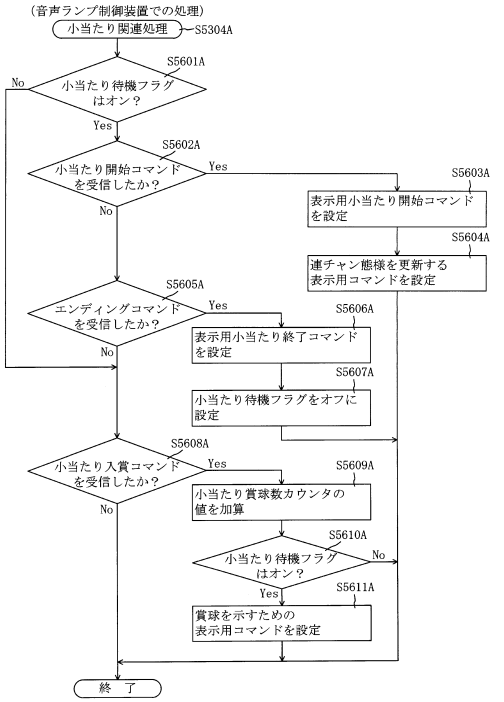
【図９６１】



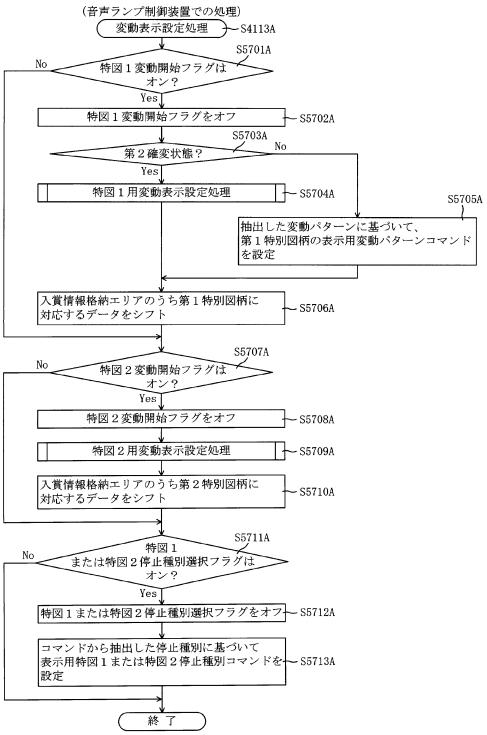
【図９６２】



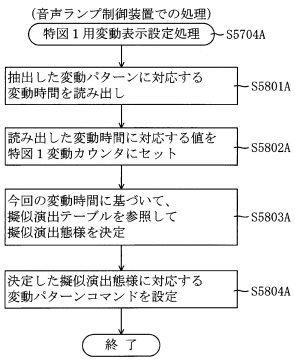
【図９６３】



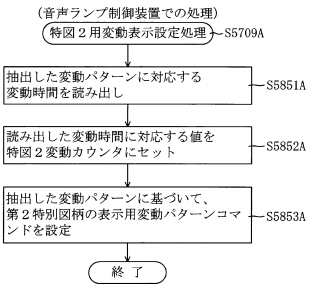
【図９６４】



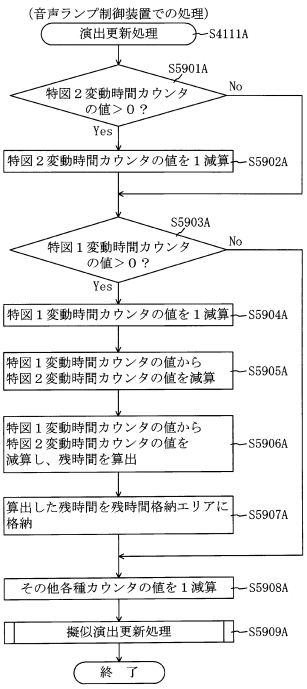
【図９６５】



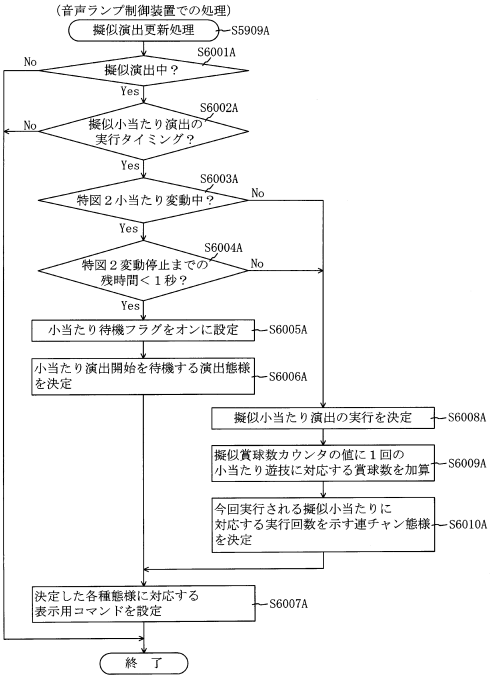
【図９６６】



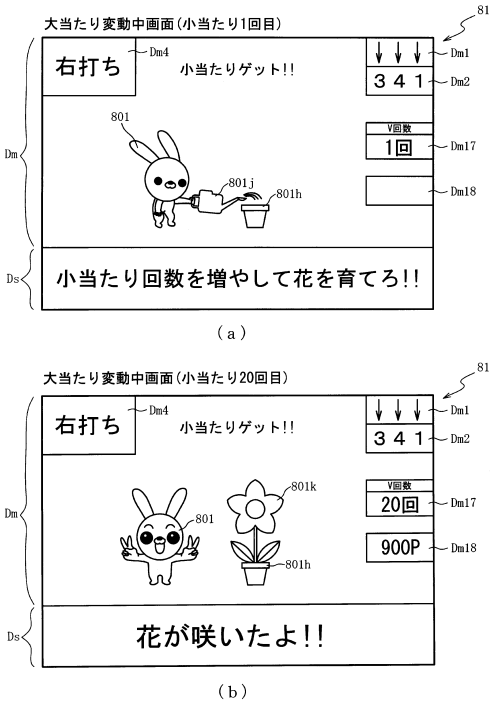
【図９６７】



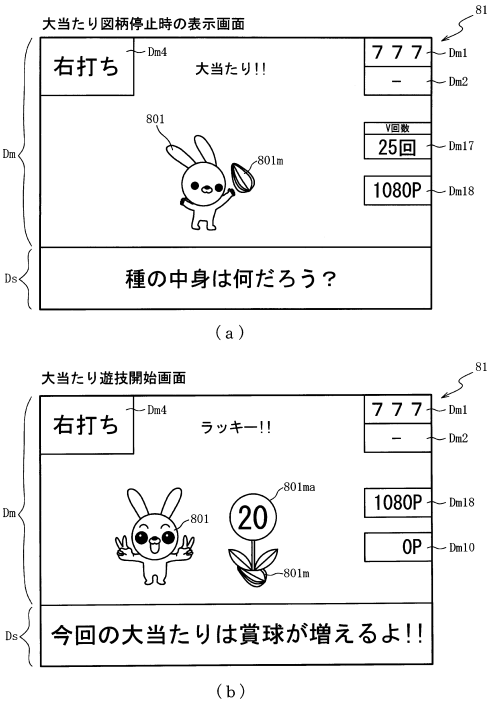
【図９６８】



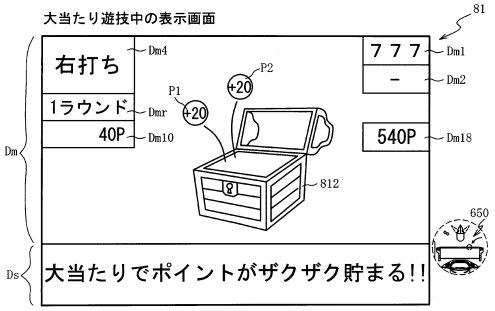
【図９６９】



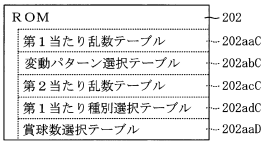
【図９７０】



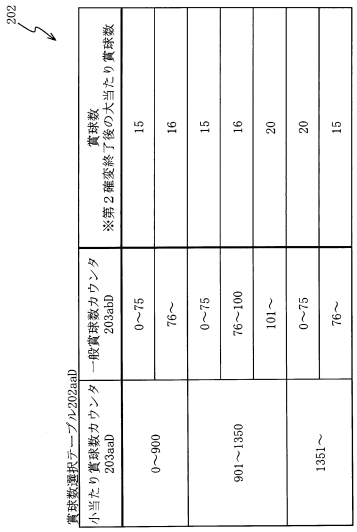
【図９７１】



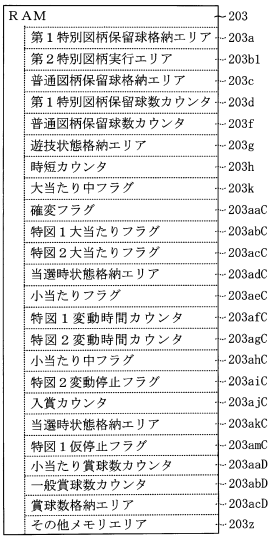
【図９７２】



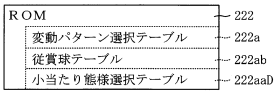
【図９７３】



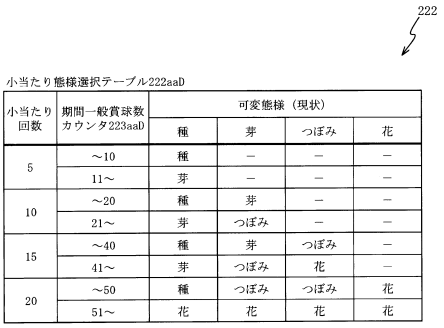
【図９７４】



【図９７５】



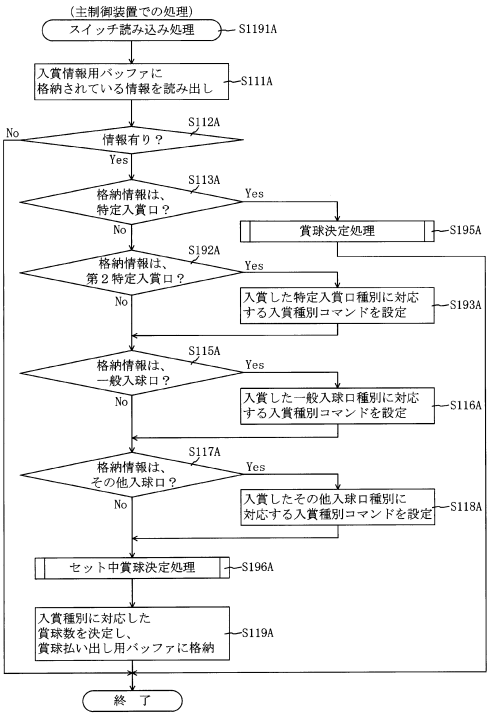
【図９７６】



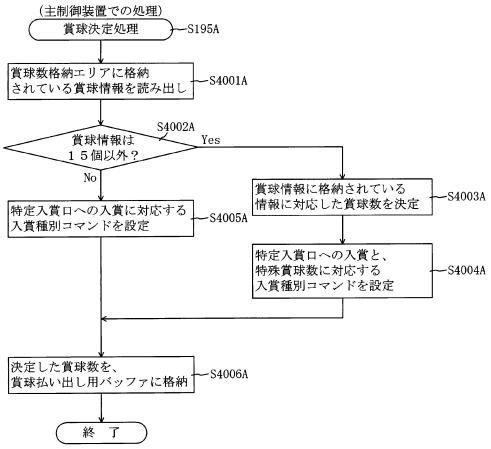
小当たり回数	期間一般賞球数カウンタ223aaD	可変態様（現状）			
		種	芽	つぼみ	花
5	～10	種	－	－	－
	11～	芽	－	－	－
10	～20	種	芽	－	－
	21～	芽	つぼみ	－	－
15	～40	種	芽	つぼみ	－
	41～	芽	つぼみ	花	－
20	～50	種	つぼみ	つぼみ	花
	51～	花	花	花	花

【図９７７】

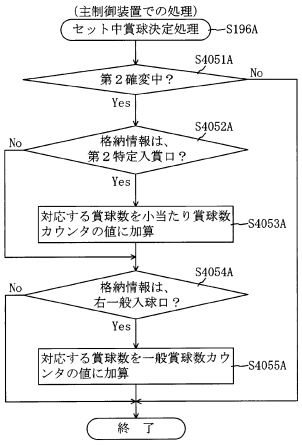
【図９７８】



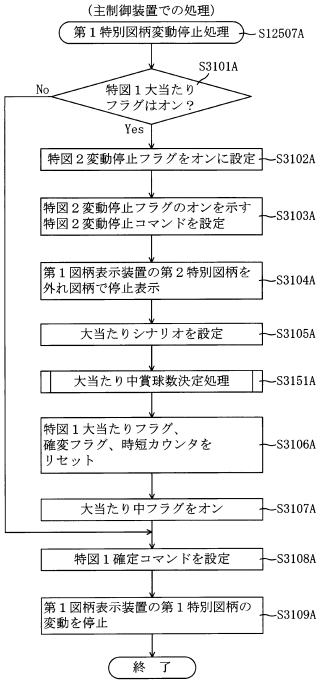
【図９７９】



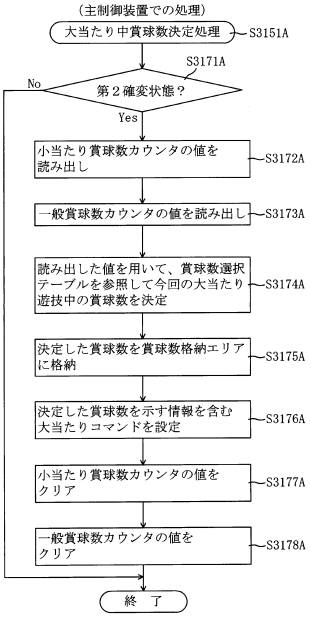
【図９８０】



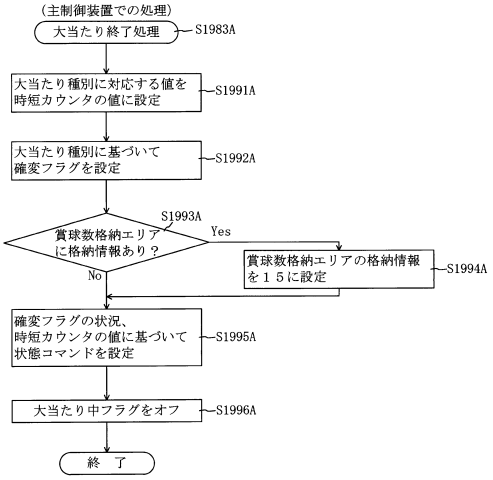
【図９８１】



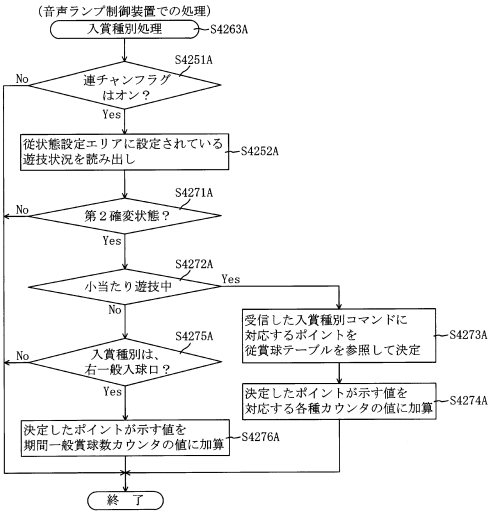
【図９８２】



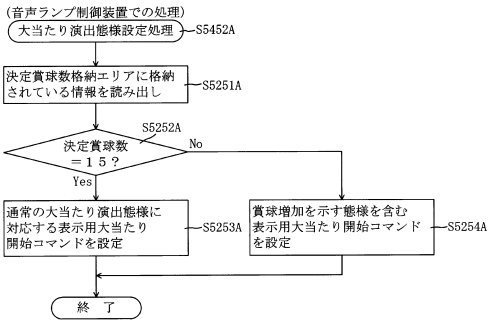
【図９８３】



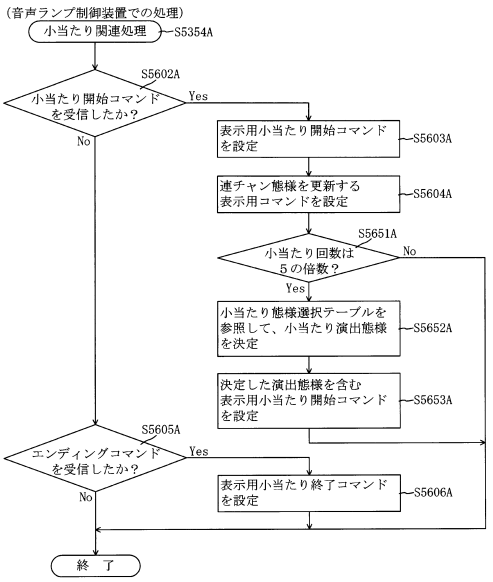
【図９８４】



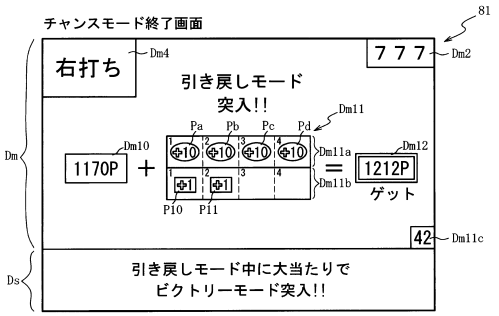
【図９８５】



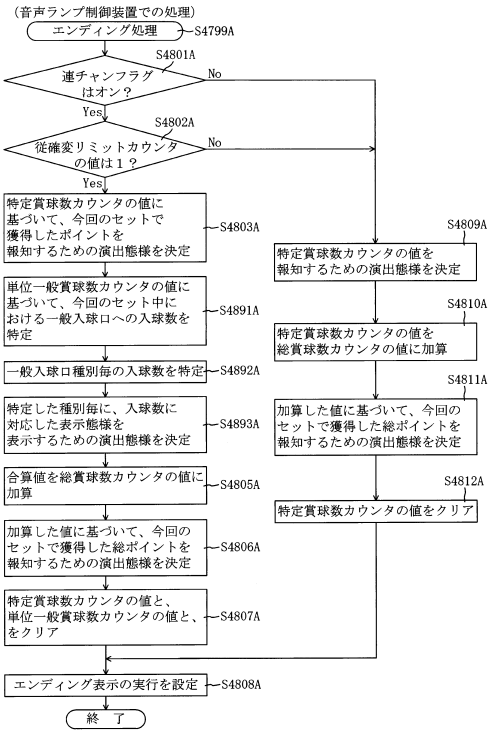
【図９８６】



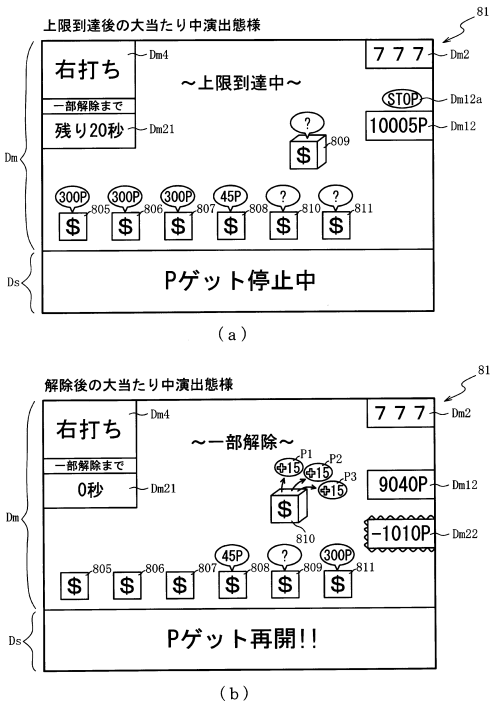
【図９８７】



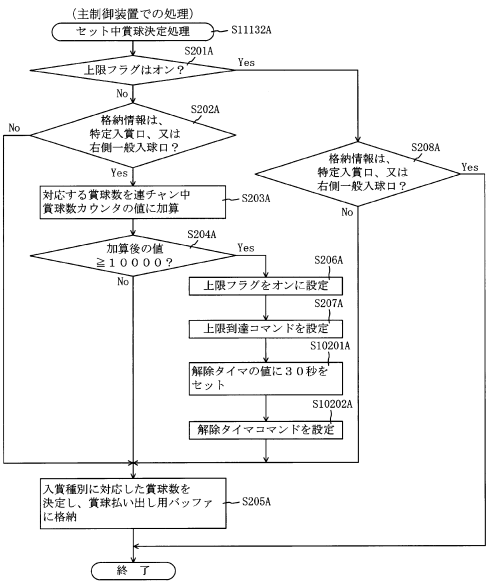
【図９８８】



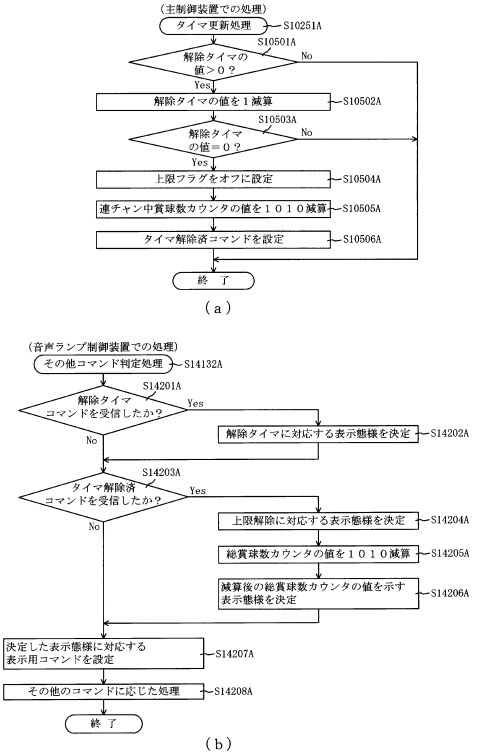
【図９８９】



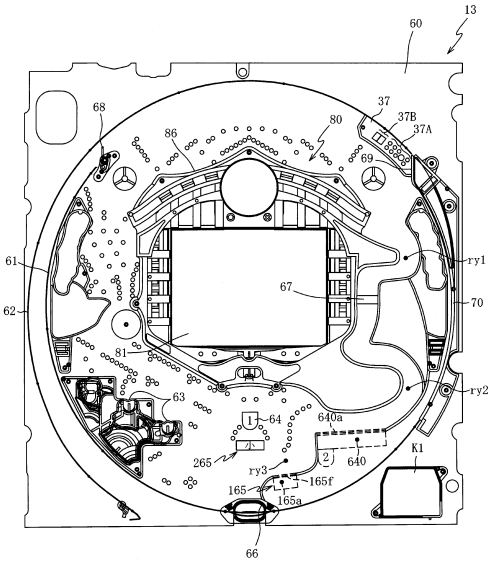
【図９９０】



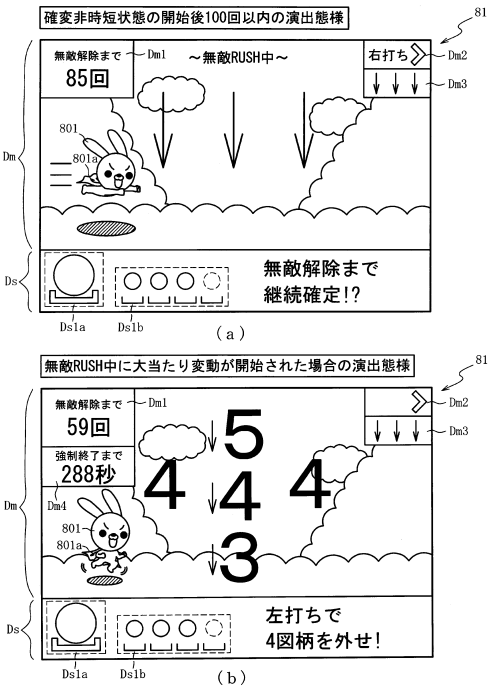
【図９９１】



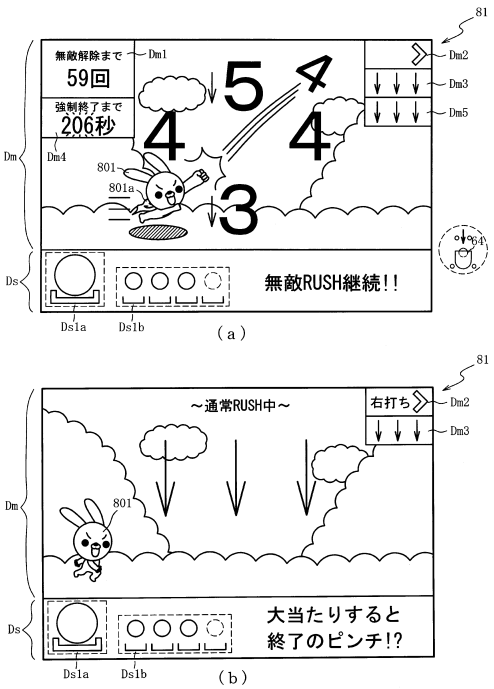
【図９９２】



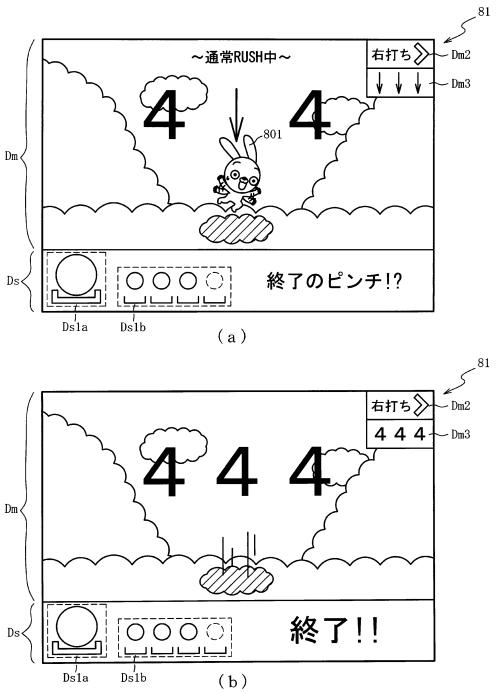
【図９９３】



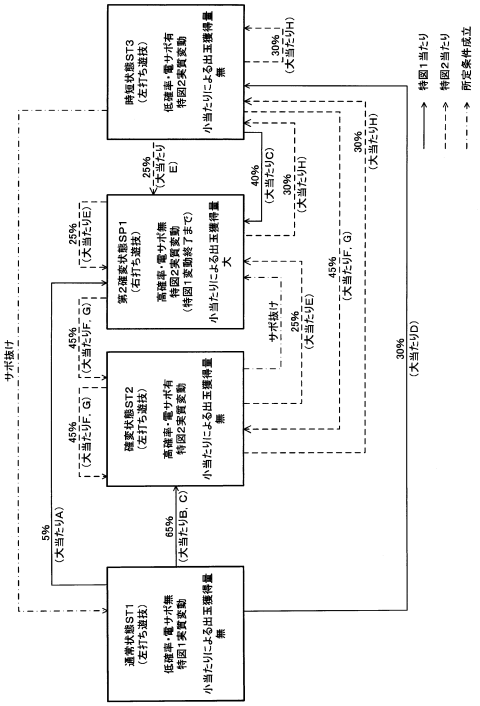
【図９９４】



【図９９５】



【図９９６】



【図９９７】

（ａ）

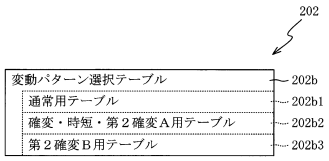
202

第１当たり乱数テーブル202a

抽選結果	図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
大当たり	共通	特別図柄の低確率状態	0～3
		特別図柄の高確率状態	0～39
小当たり	第１特別図柄	共通	40～999
	第２特別図柄	共通	706～999
外れ	第１特別図柄	特別図柄の低確率状態	4～39
		特別図柄の高確率状態	－
	第２特別図柄	特別図柄の低確率状態	4～705
		特別図柄の高確率状態	40～705

（ｂ）

【図９９８】



（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

【図９９９】

202

確変・時短・第２確変Ａ用テーブル202b2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間(ms)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	当たり	当たり超ロング変動	600000	0～198
	外れ(小当たり含む)	外れ超ロング変動	600000	0～198
特図２	当たり	当たりノーマルリーチ	20000	0～14
		当たりスーパーリーチ	30000	15～124
		当たりスペシャルリーチ	60000	125～198
	外れ(小当たり含む)	短外れ	2000	0～149
		長外れ	6000	150～189
		外れノーマルリーチ	20000	190～196
		外れスーパーリーチ	30000	197,198

（ａ）

202

第２確変Ｂ用テーブル202b3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間(ms)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	当たり	当たりスーパーリーチ	60000	0～198
	外れ(小当たり含む)	外れショート変動	1000	0～198
特図２	当たり	当たりロング変動	300000	0～198
	外れ(小当たり含む)	短外れ	2000	0～149
		長外れ	6000	150～198

（ｂ）

【図１０００】

202

第１当たり種別選択テーブル202d

図柄種別	大当たり種別	時短カウンタ203h	確変フラグ203aac	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
特図１	大当たりＡ６７(10R確変大当たり)	0	オン	0～4(振り分け5%)
	大当たりＢ６７(4R確変大当たり)	100	オン	5～49(振り分け45%)
	大当たりＣ６７(4R確変大当たり)	65535	オン	50～69(振り分け20%)
	大当たりＤ６７(4R通常大当たり)	100	オフ	70～99(振り分け30%)
特図２	大当たりＥ６７(10R確変大当たり)	0	オン	0～24(振り分け25%)
	大当たりＦ６７(4R確変大当たり)	100	オン	25～29(振り分け5%)
	大当たりＧ６７(4R確変大当たり)	65535	オン	30～69(振り分け40%)
	大当たりＨ６７(4R通常大当たり)	100	オフ	70～99(振り分け30%)

（ａ）

202

変動パターンシナリオテーブル202ba

前回の大当たり種別	シナリオ	
	１回～１００回	１０１回～
大当たりＡ６７，Ｅ６７	第２確変Ｂ用	確変・時短・第２確変Ａ用
大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７	確変・時短・第２確変Ａ用	
大当たりＤ６７，Ｈ６７	確変・時短・第２確変Ａ用	通常用
無し(ＲＡＭクリア時)	通常用	

（ｂ）

【図１００１】

ＲＡＭ（主制御装置） 203
- 第１特別図柄保留球格納エリア 203a
- 第２特別図柄保留球格納エリア 203b
- 普通図柄保留球格納エリア 203c
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 203d
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 203e
- 普通図柄保留球数カウンタ 203f
- 遊技状態格納エリア 203g
- 時短カウンタ 203h
- 大当たり開始フラグ 203j
- 確変フラグ 203aaC
- 特図１大当たりフラグ 203abC
- 特図２大当たりフラグ 203acC
- 特図１変動時間カウンタ 203afC
- 特図２変動時間カウンタ 203agC
- 特図２変動停止フラグ 203aiC
- 入賞カウンタ 203ajC
- 変動回数カウンタ 203bb
- 特図１小当たりフラグ 203be
- 特図２小当たりフラグ 203bf
- 特図１小当たり中フラグ 203bh
- 特図２小当たり中フラグ 203bi
- シナリオ格納エリア 203bj
- その他メモリエリア 203z

【図１００２】

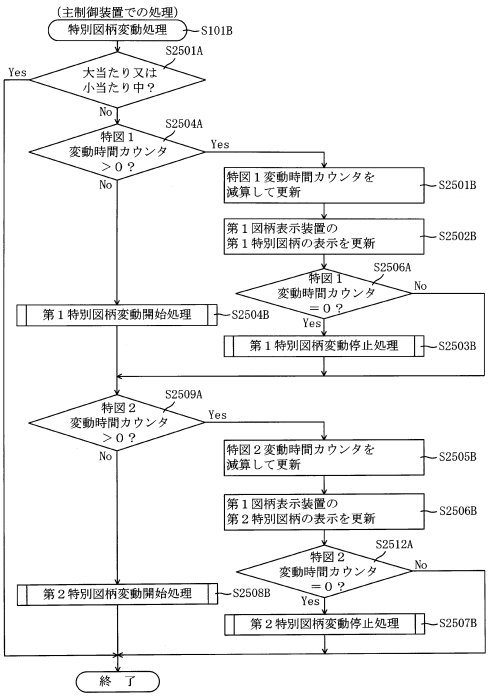
ＲＯＭ 222
- 従変動パターン選択テーブル 222a

（ａ）

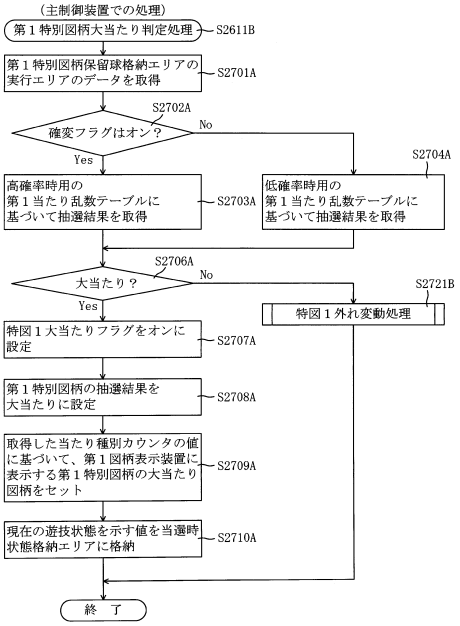
ＲＡＭ 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 従時短カウンタ 223n
- 回避演出中フラグ 223ba
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

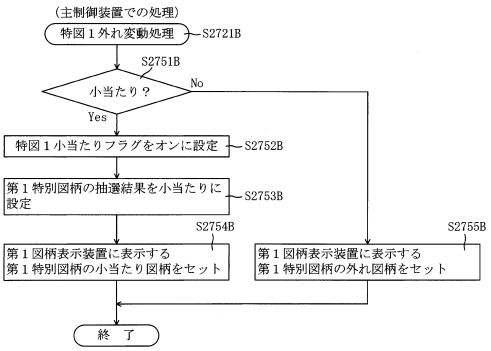
【図１００３】



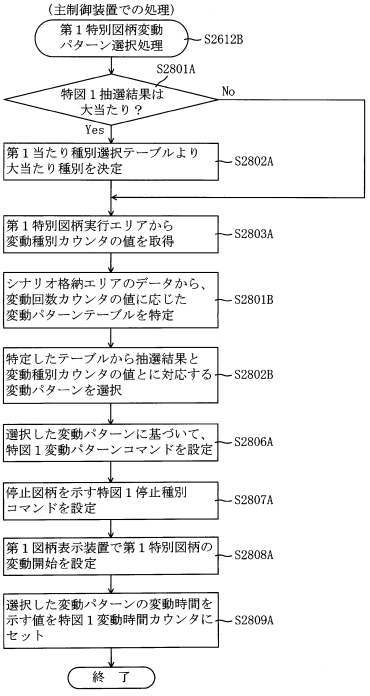
【図１００４】



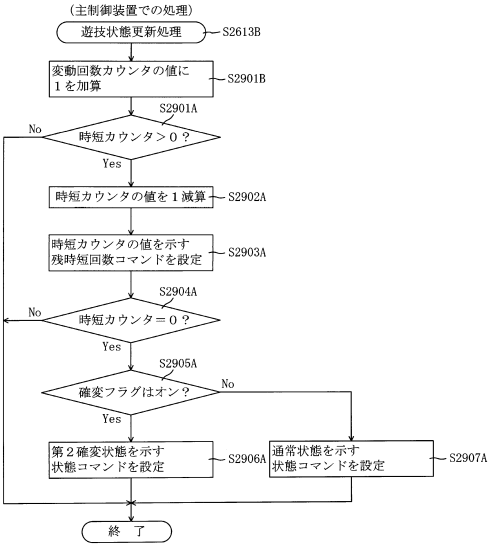
【図１００５】



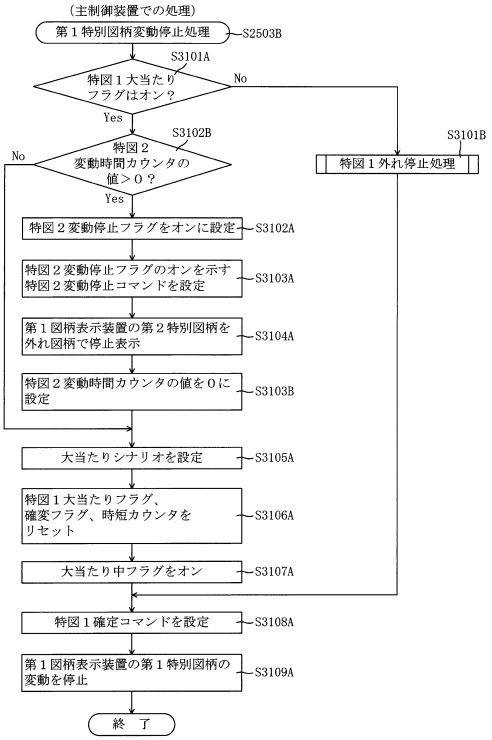
【図１００６】



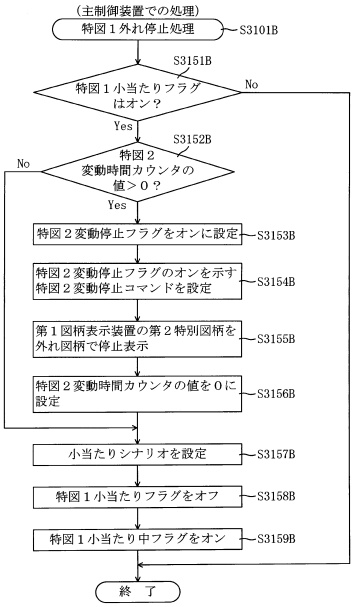
【図１００７】



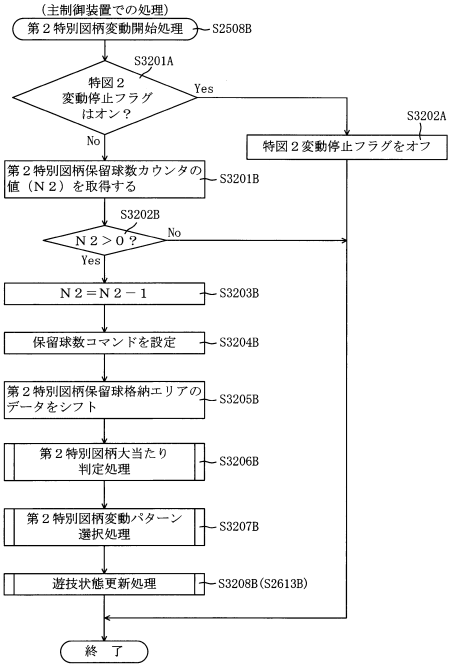
【図１００８】



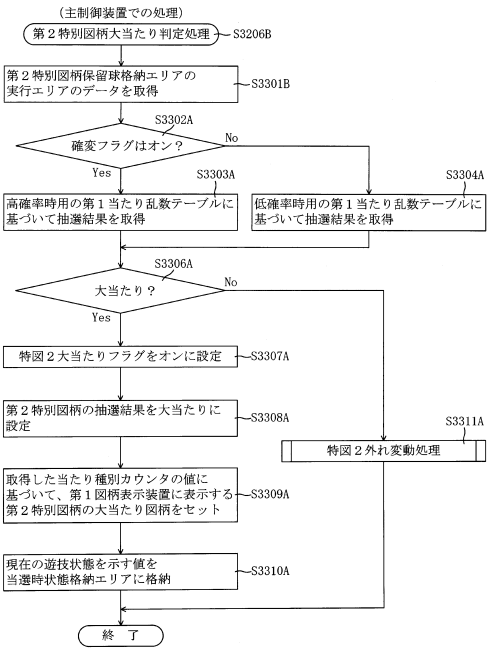
【図１００９】



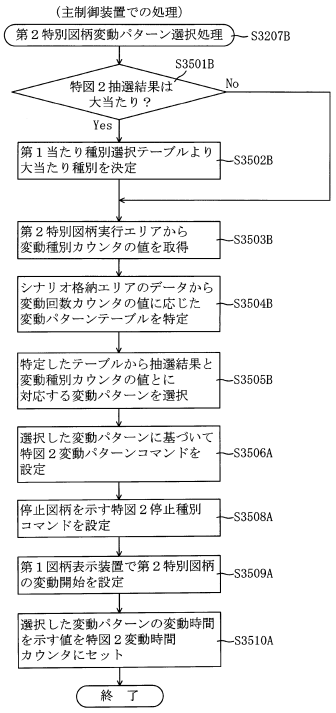
【図１０１０】



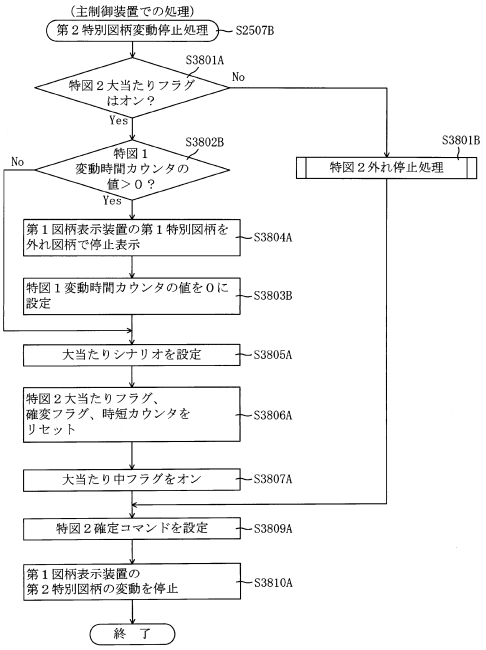
【図１０１１】



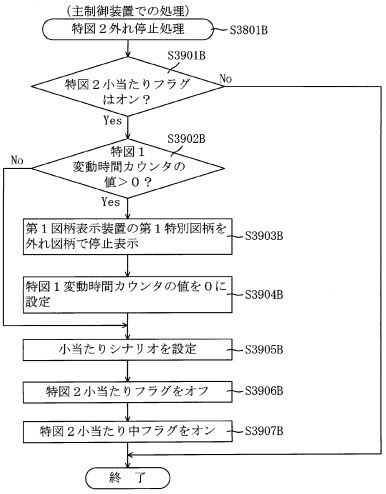
【図１０１２】



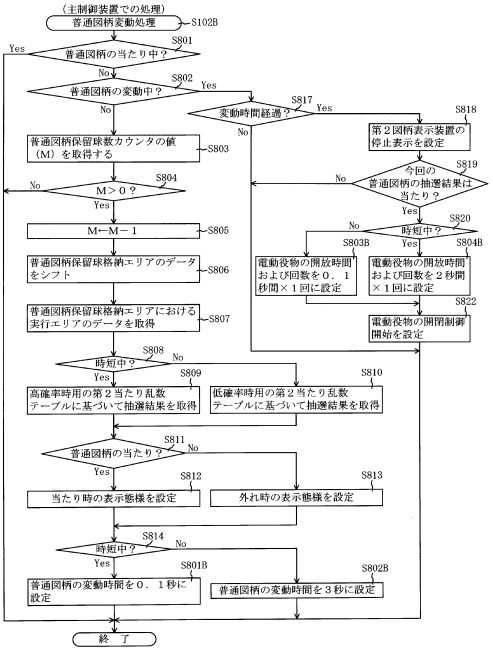
【図１０１３】



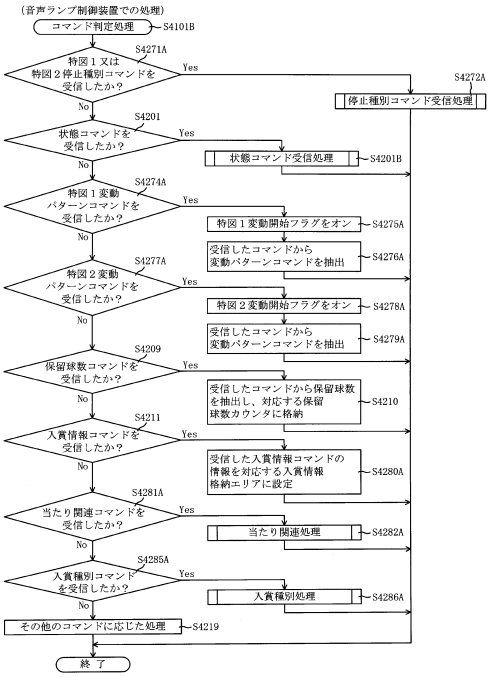
【図１０１４】



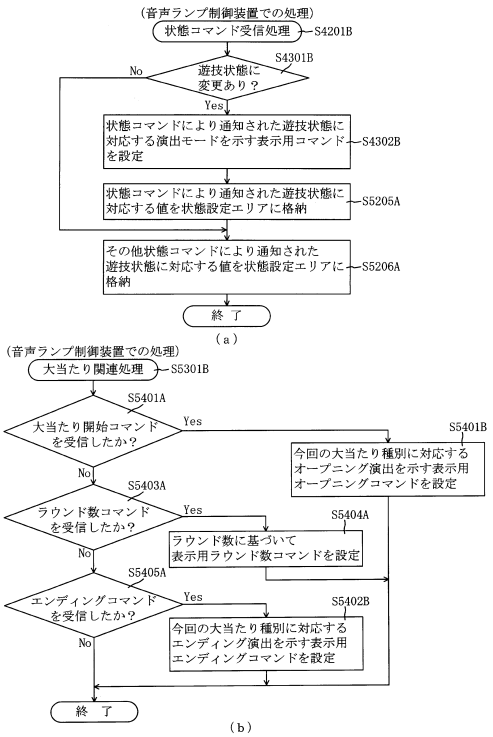
【図１０１５】



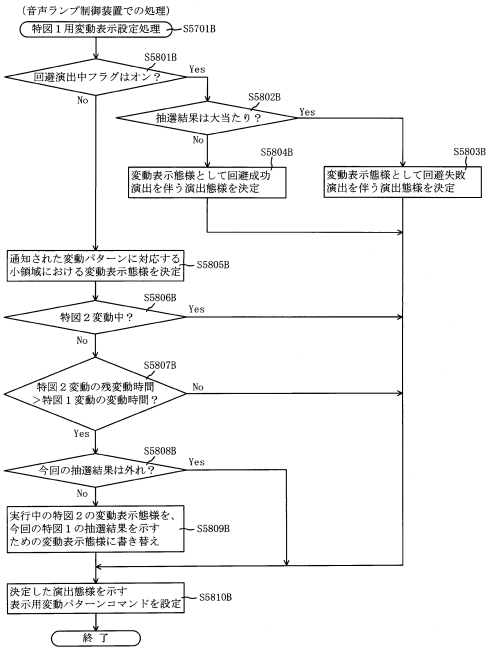
【図１０１６】



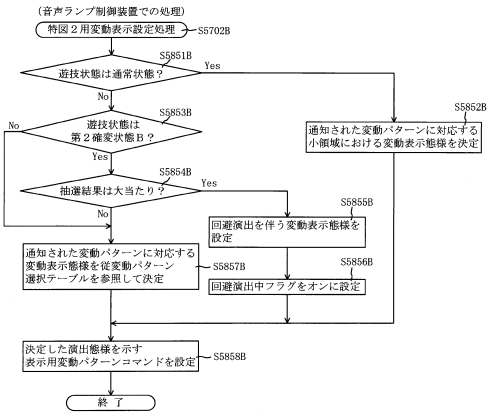
【図１０１７】



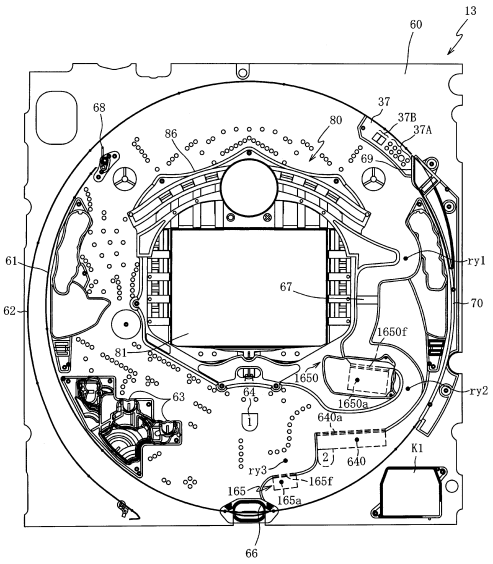
【図１０１８】



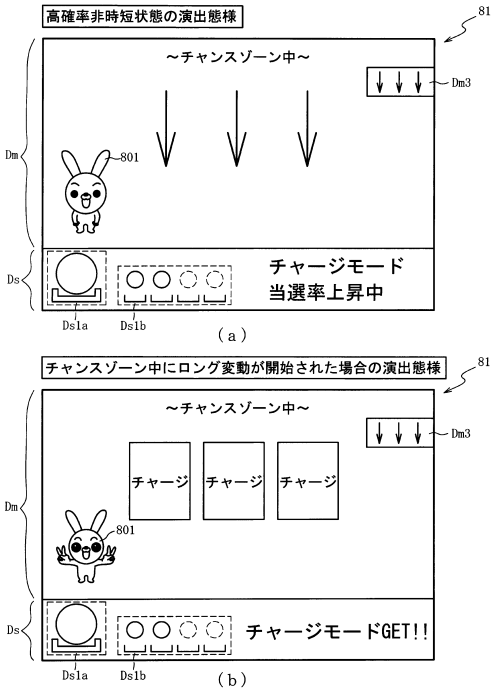
【図１０１９】



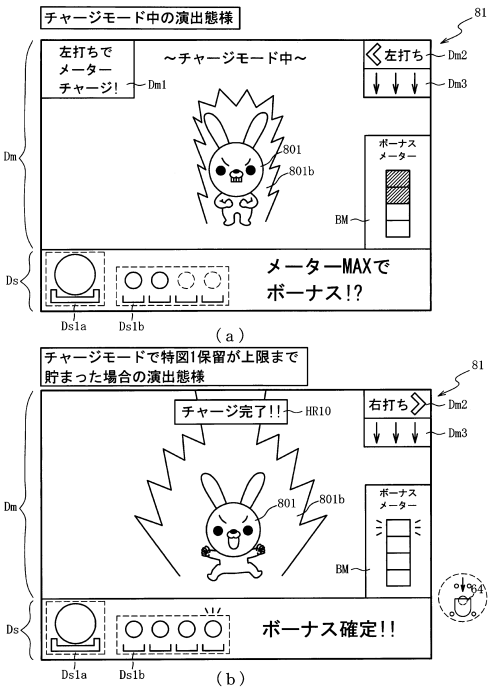
【図１０２０】



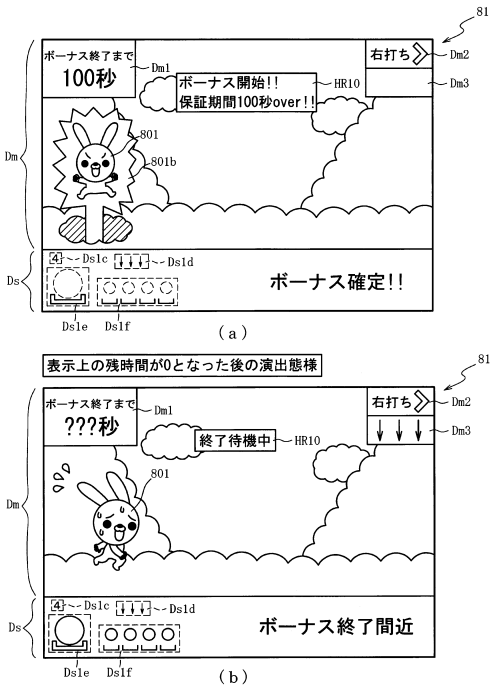
【図１０２１】



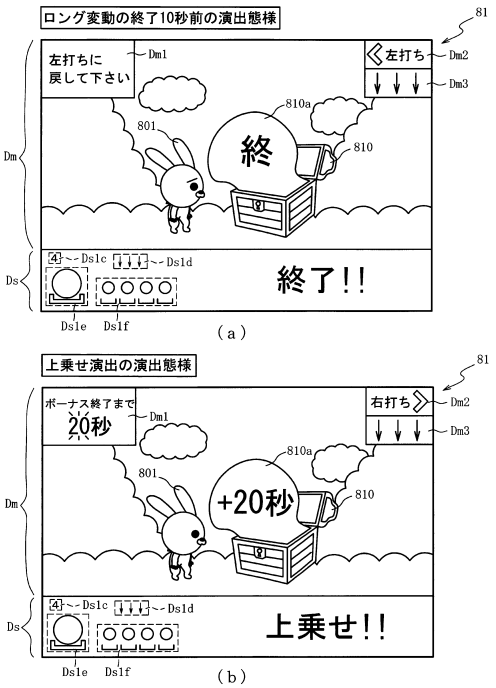
【図１０２２】



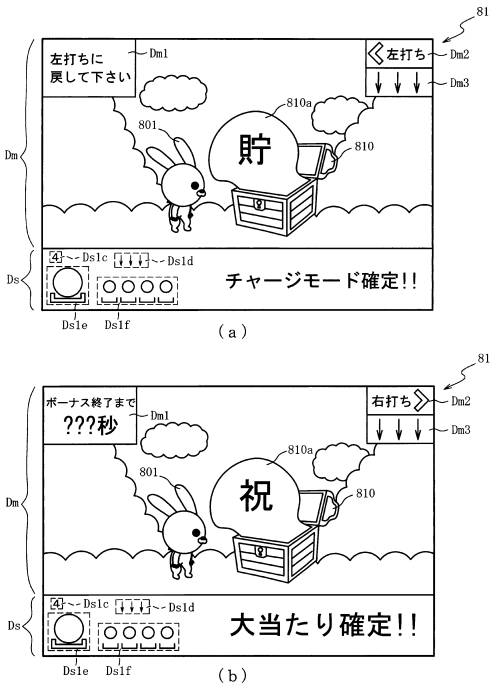
【図１０２３】



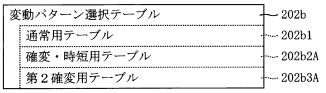
【図１０２４】



【図１０２５】



【図１０２６】



（ａ）

202

第２確変用テーブル202b3A

図柄種別	抽選結果	特図１保留球数	変動パターン	変動時間(ms)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	当たり	共通	当たりノーマルリーチ	10000	0～14
			当たりスーパーリーチ	15000	15～124
			当たりスペシャルリーチ	20000	125～197
			特殊当たり	300000	198
	外れ(小当たり含む)	共通	短外れ	2000	0～149
			長外れ	6000	150～189
			外れノーマルリーチ	10000	190～193
			外れスーパーリーチ	15000	194
			特殊外れＡ	150000	195,196
			特殊外れＢ	200000	197
			特殊外れＣ	300000	198
特図２	当たり	0～3	当たり超ロング変動	600000	0～198
		4	短当たり	1000	0～198
	外れ(小当たり含む)	0～3	外れ超ロング変動	600000	0～198
		4	短外れ	1000	0～198

（ｂ）

【図１０２７】

202

変動パターンシナリオテーブル202baA

前回の大当たり種別	シナリオ	
	1回～100回	101回～
大当たりＡ６７，Ｅ６７	第２確変用	
大当たりＢ６７，Ｆ６７	確変・時短用	第２確変用
大当たりＣ６７，Ｇ６７	確変・時短用	
大当たりＤ６７，Ｈ６７	確変・時短用	通常用
無し（ＲＡＭクリア時）	通常用	

【図１０２８】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
確変フラグ	203aaC
特図１大当たりフラグ	203abC
特図２大当たりフラグ	203acC
特図１変動時間カウンタ	203afC
特図２変動時間カウンタ	203agC
入賞カウンタ	203ajC
変動回数カウンタ	203bb
特図１小当たりフラグ	203be
特図２小当たりフラグ	203bf
特図１小当たり中フラグ	203bh
特図２小当たり中フラグ	203bi
シナリオ格納エリア	203bj
特図１仮停止フラグ	203amC
特図２仮停止フラグ	203bbA
その他メモリエリア	203z

【図１０２９】

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
初期秒数選択テーブル	222ba

（ａ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
チャージモードフラグ	223baA
ボーナスフラグ	223bbA
保証期間タイマ	223bcA
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

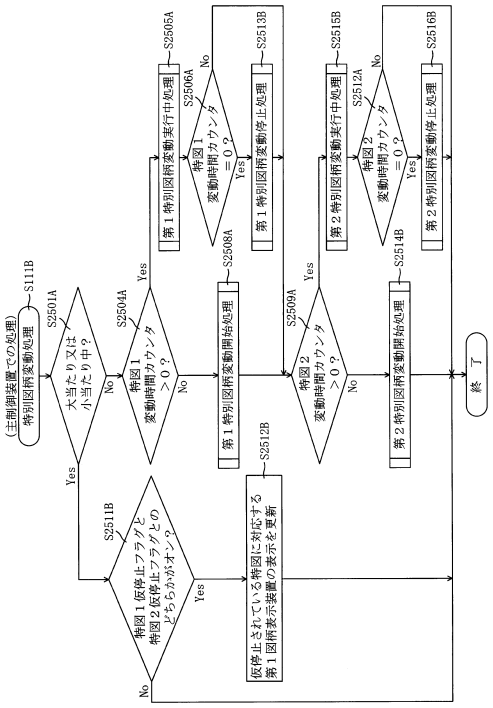
【図１０３０】

222

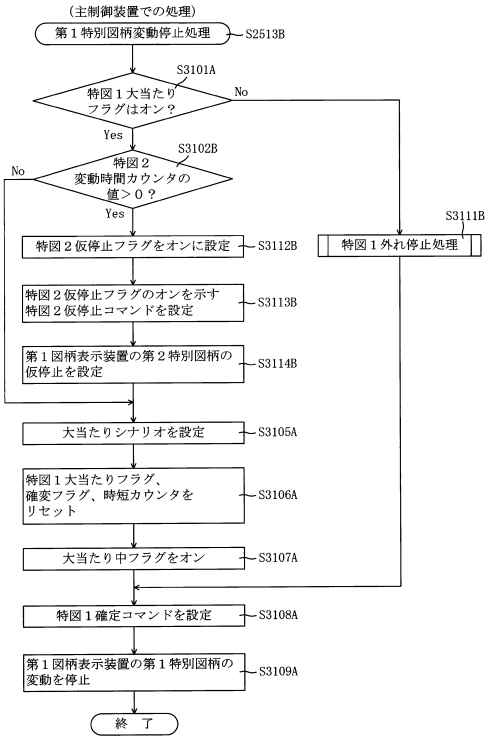
初期秒数選択テーブル222ba

残変動時間Ｔ	初期保証期間	演出カウンタ223f（0～99）
Ｔ＜110	Ｔ－（Ｔ mod 10）－10	0～99
110≦Ｔ＜160	Ｔ－（Ｔ mod 10）－10	0～89
	100	90～99
160≦Ｔ＜210	Ｔ－（Ｔ mod 10）－10	0～69
	100	70～94
	150	95～99
210≦Ｔ＜300	Ｔ－（Ｔ mod 10）－10	0～49
	100	50～69
	150	70～98
	200	99

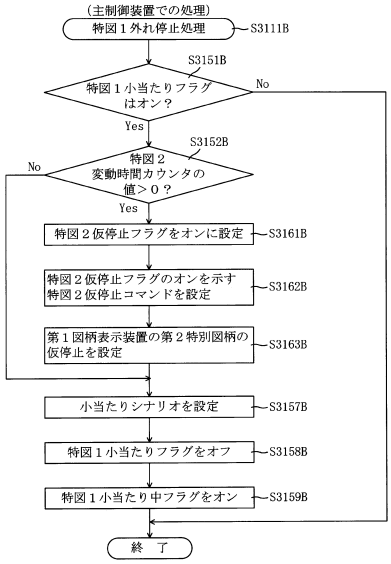
【図１０３１】



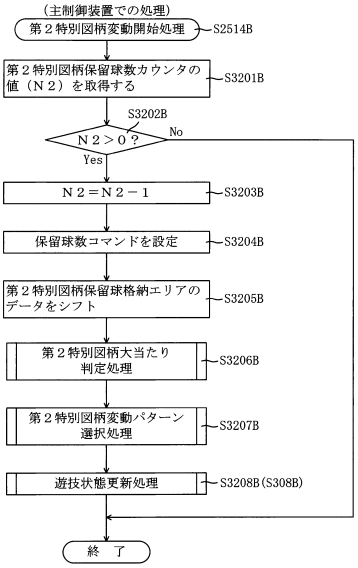
【図１０３２】



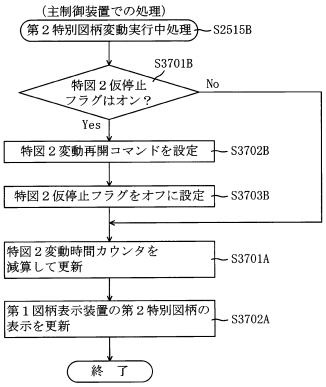
【図１０３３】



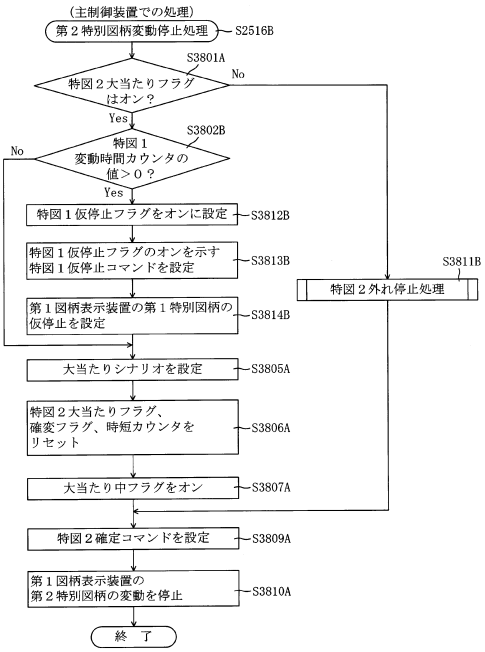
【図１０３４】



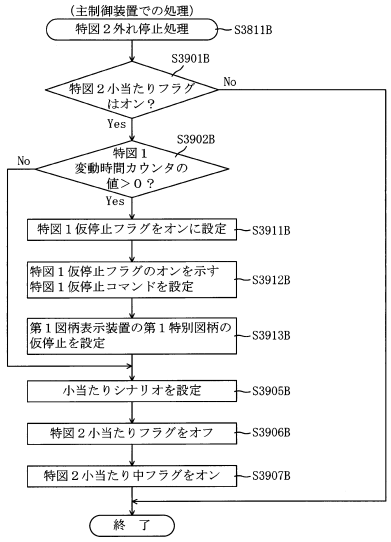
【図１０３５】



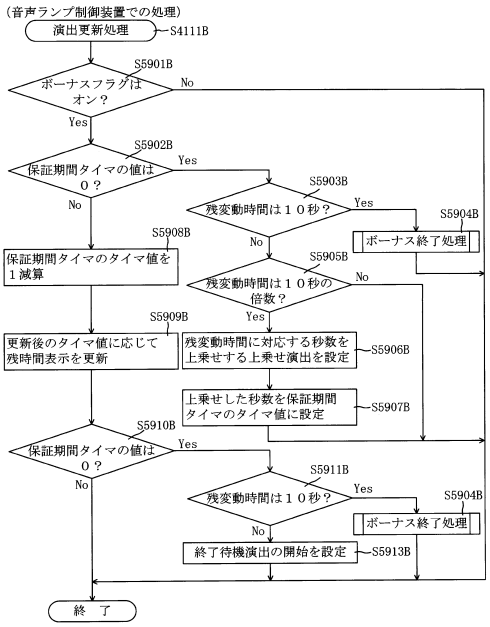
【図１０３６】



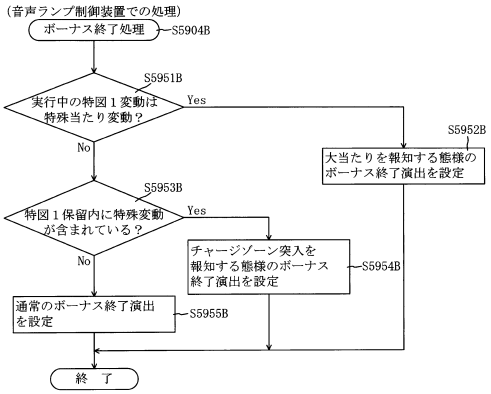
【図１０３７】



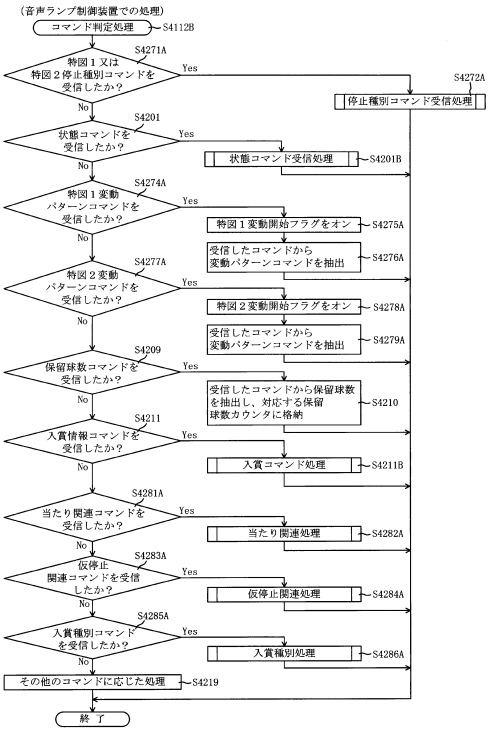
【図１０３８】



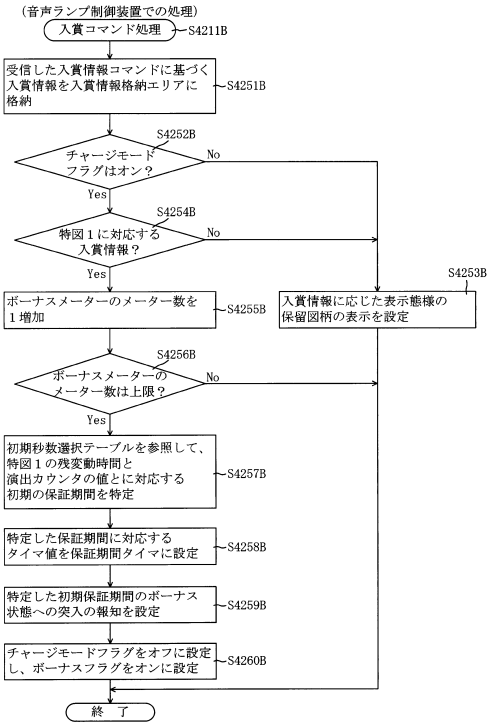
【図１０３９】



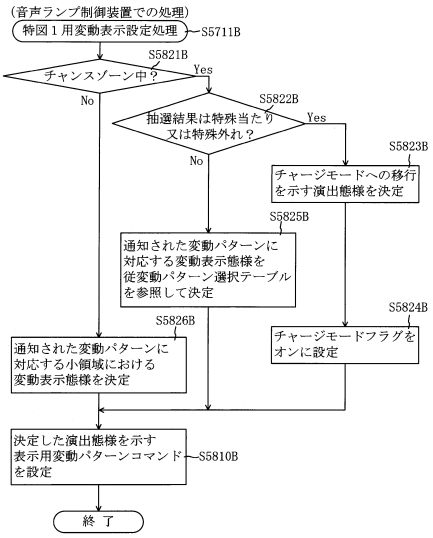
【図１０４０】



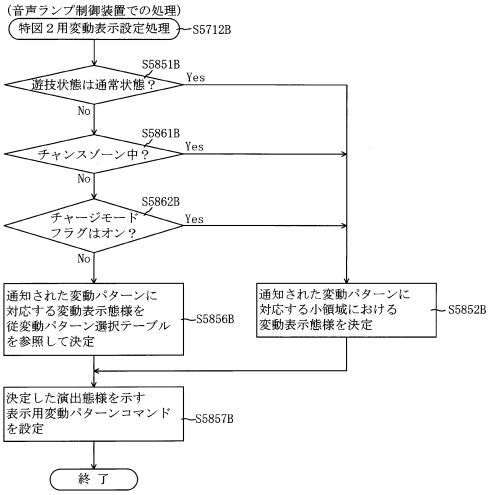
【図１０４１】



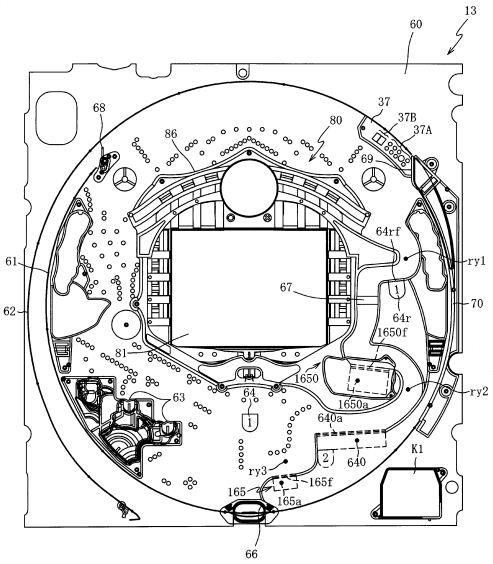
【図１０４２】



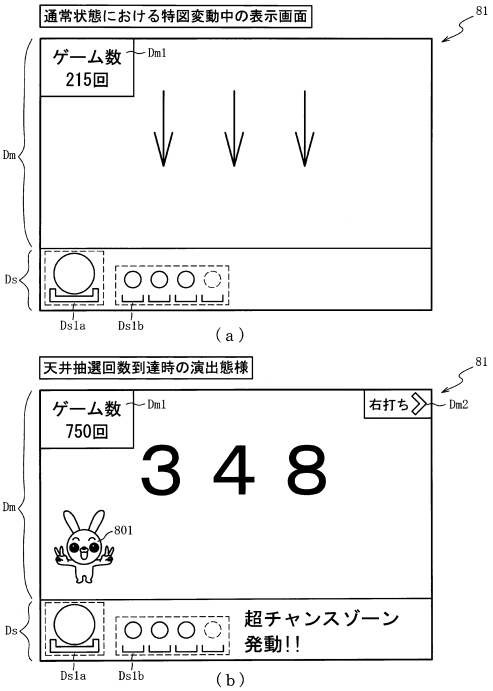
【図１０４３】



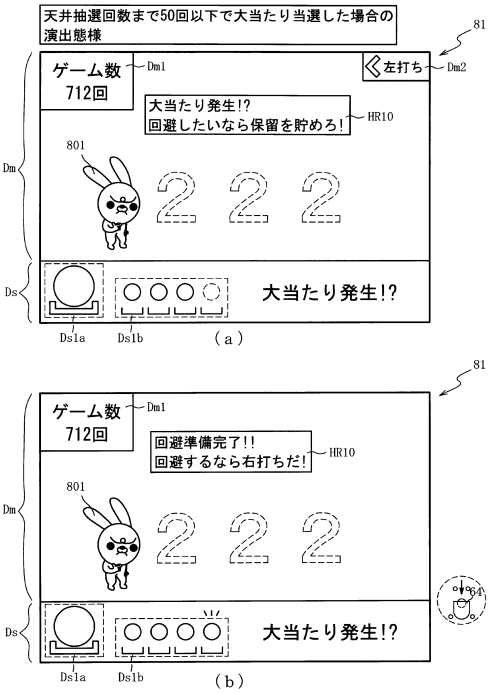
【図１０４４】



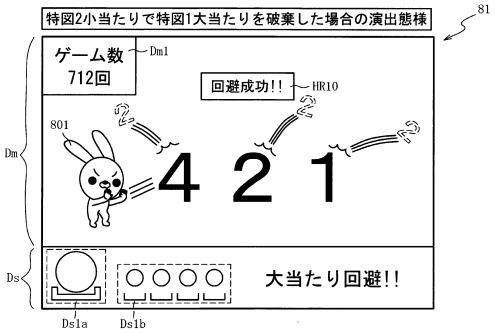
【図１０４５】



【図１０４６】



【図１０４７】



【図１０４８】

202

天井前用テーブル202b4B

図柄種別	当否判定結果	特図1保留球数	変動パターン	変動時間（ms）	変動種別カウンタCS1（0～198）
特図1	当たり	–	当たりロング変動	100000	0～198
	外れ（小当たり含む）	–	外れショート変動	1000	0～198
特図2	当たり	0～3	当たり超ロング変動	600000	0～198
		4	当たりショート変動	1000	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～3	外れ超ロング変動	600000	0～198
		4	外れショート変動	1000	0～198

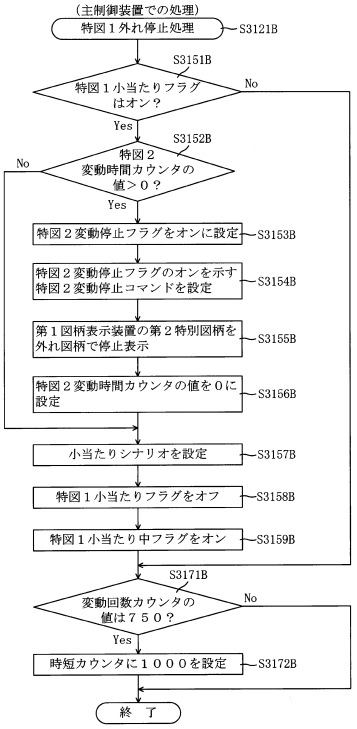
【図１０４９】

202

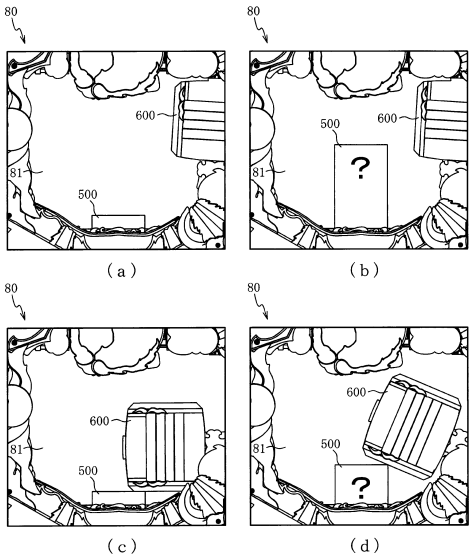
変動パターンシナリオテーブル202baB

前回の大当たり種別	シナリオ			
	1回～100回	101回～700回	701回～750回	751回～
大当たりA67，E67	第2確変B用	確変・時短・第2確変A用		
大当たりB67，C67，F67，G67	確変・時短・第2確変A用	通常用	天井前用	確変・時短・第2確変A用
大当たりD67，H67	確変・時短・第2確変A用	通常用	天井前用	確変・時短・第2確変A用
無し（RAMクリア時）	通常用		天井前用	確変・時短・第2確変A用

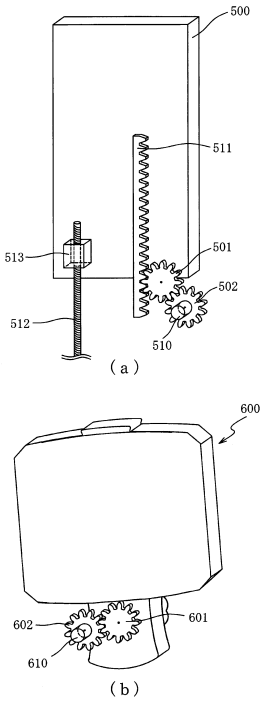
【図１０５０】



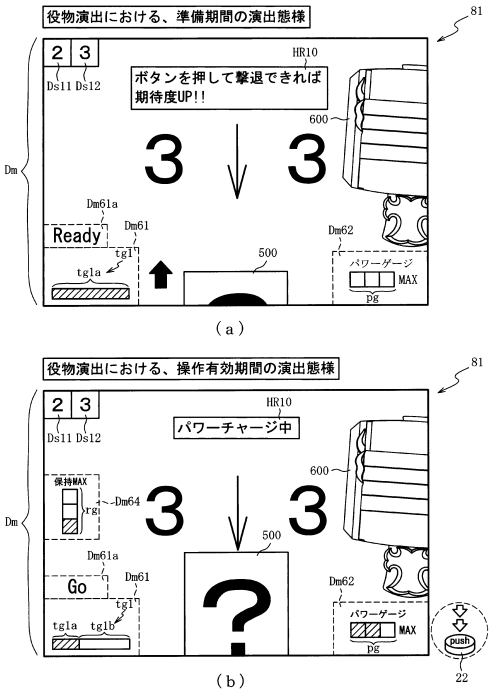
【図１０５１】



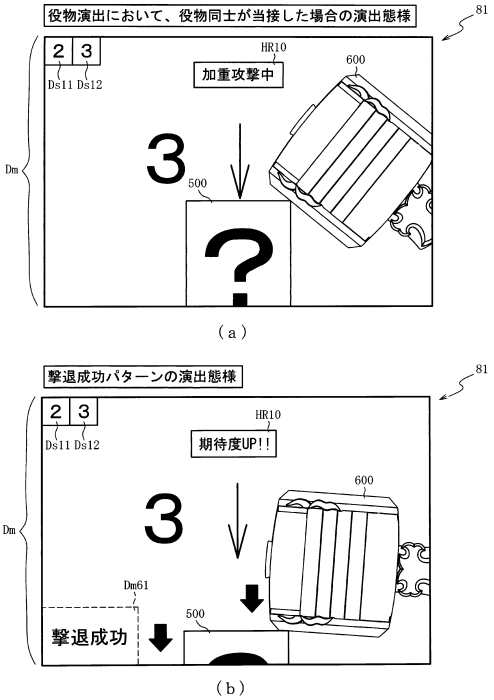
【図１０５２】



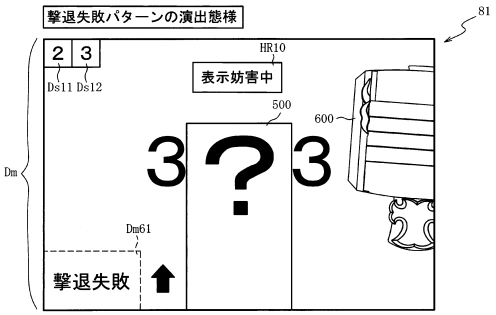
【図１０５３】



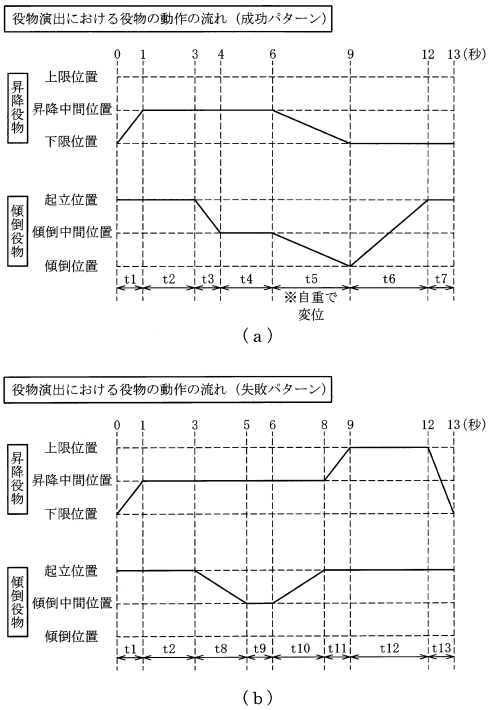
【図１０５４】



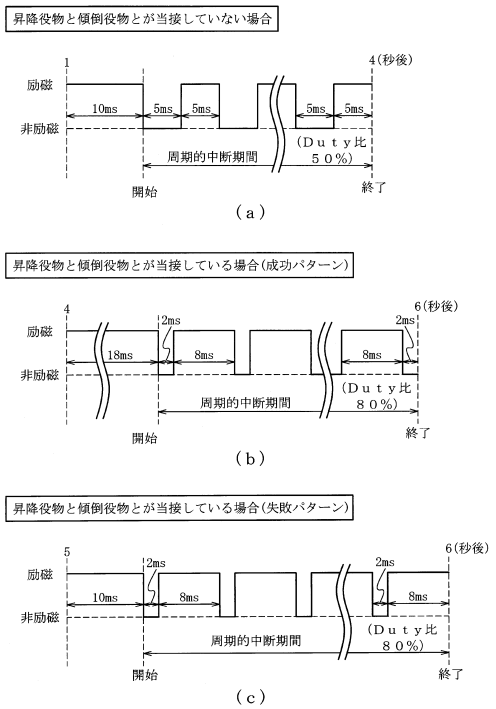
【図１０５５】



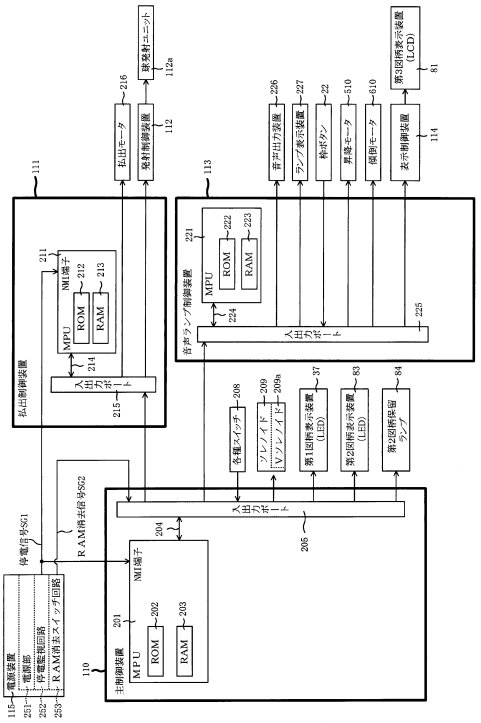
【図１０５６】



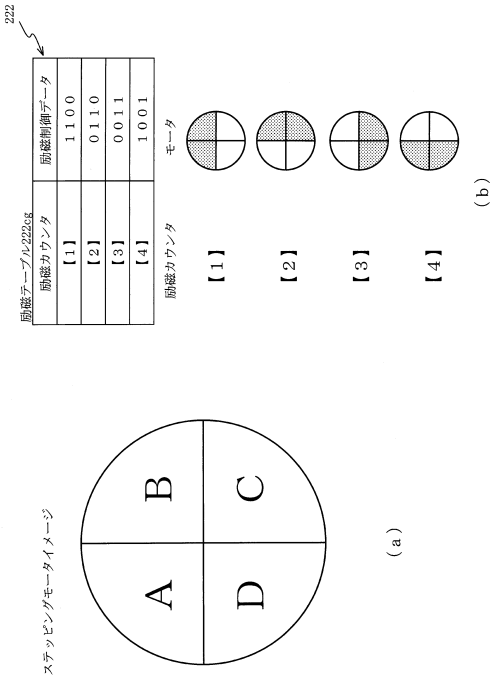
【図１０５７】



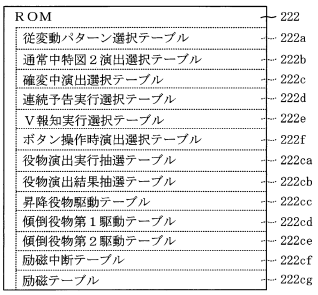
【図１０５８】



【図１０５９】



【図１０６０】



【図１０６１】

222

役物演出実行抽選テーブル222ca

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0～99)	役物演出
特図１	大当たり	0～79	実行
		80～99	実行なし
	外れ	0～39	実行
		40～99	実行なし

（a）

222

役物演出結果抽選テーブル222cb

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0～99)	演出結果
特図１	大当たり	0～79	成功
		80～99	失敗
	外れ	0～39	成功
		40～99	失敗

（b）

【図１０６２】

222

昇降役物駆動テーブル222cc

（a）

昇降役物駆動ポインタ 223cfa	スピード	ステップ数	方向
０１Ｈ	8	125	正方向
０２Ｈ	8	125	正方向
０３Ｈ	4	250	負方向

222

傾倒役物第１駆動テーブル222cd

（b）

傾倒役物駆動ポインタ 223cfb	スピード	ステップ数	方向
０１Ｈ	8	125	正方向
０２Ｈ	12	250	負方向

222

傾倒役物第２駆動テーブル222ce

（c）

傾倒役物駆動ポインタ 223cfb	スピード	ステップ数	方向
０１Ｈ	16	125	正方向
０２Ｈ	16	125	負方向

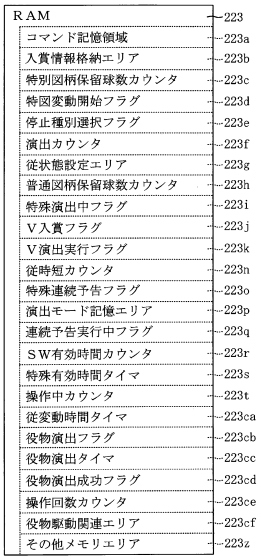
222

励磁中断テーブル222cf

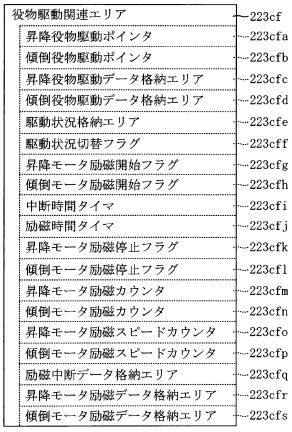
（d）

状況データ	初期励磁 (ｍｓ)	中断時間 (ｍｓ)	励磁時間 (ｍｓ)
０２Ｈ	10	5	5
０４Ｈ	18	2	8
０９Ｈ	10	2	8
０ＡＨ	10	5	5
０ＣＨ	10	5	5

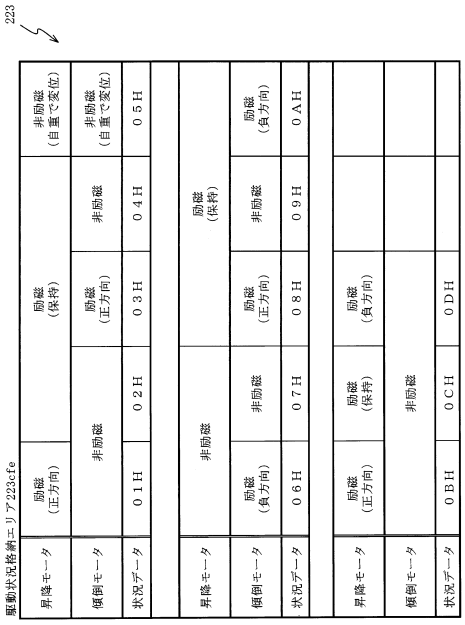
【図１０６３】



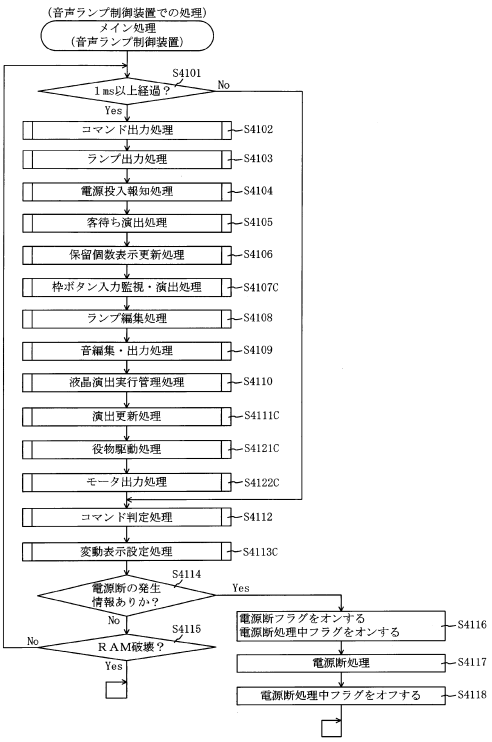
【図１０６４】



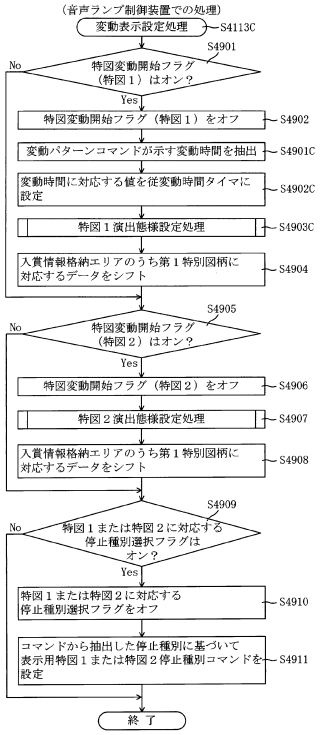
【図１０６５】



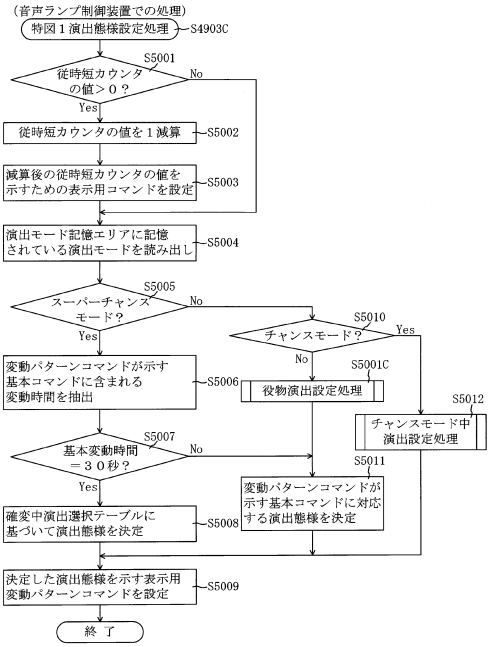
【図１０６６】



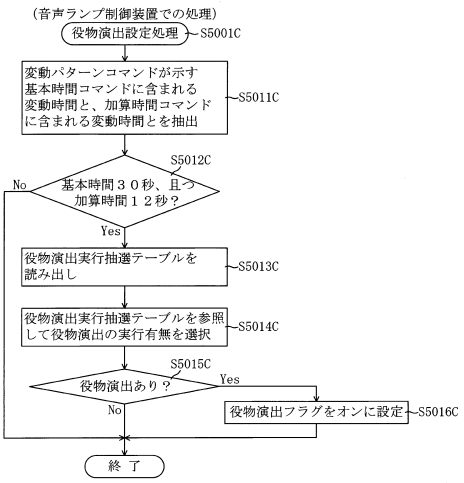
【図１０６７】



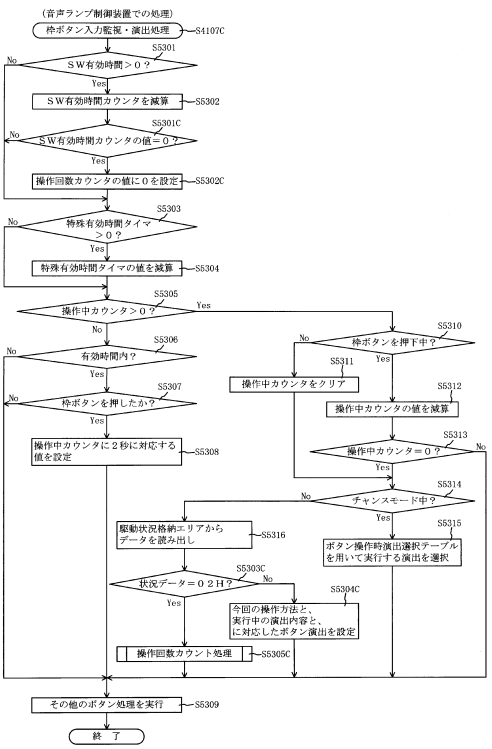
【図１０６８】



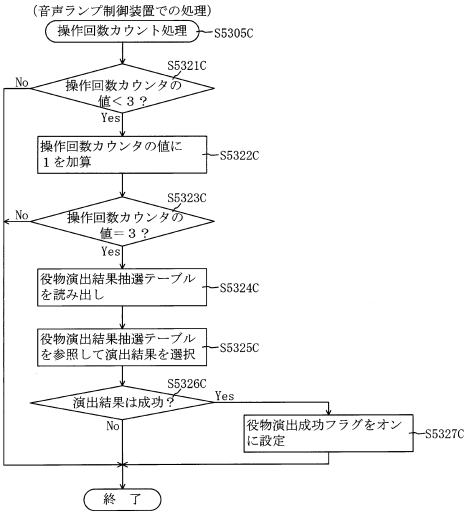
【図１０６９】



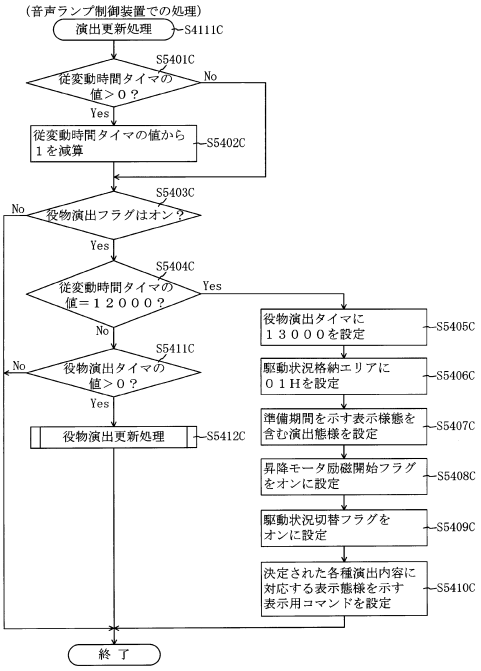
【図１０７０】



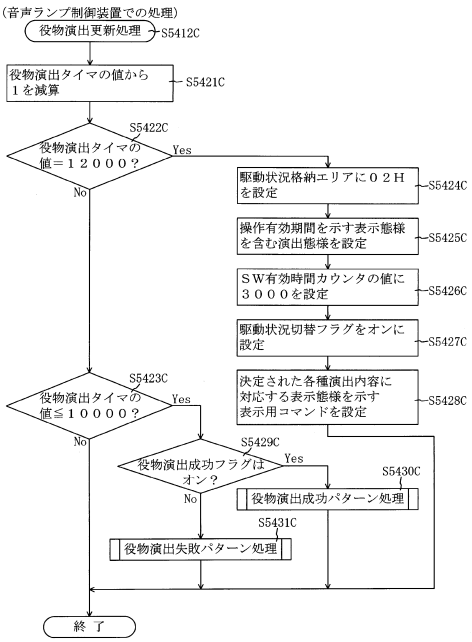
【図１０７１】



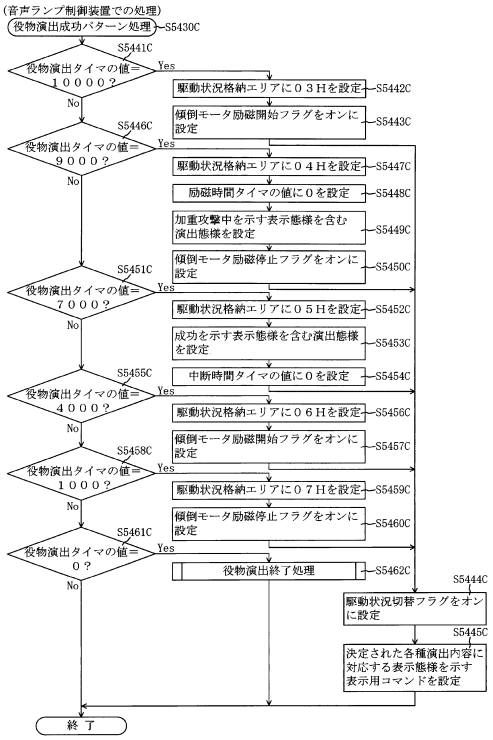
【図１０７２】



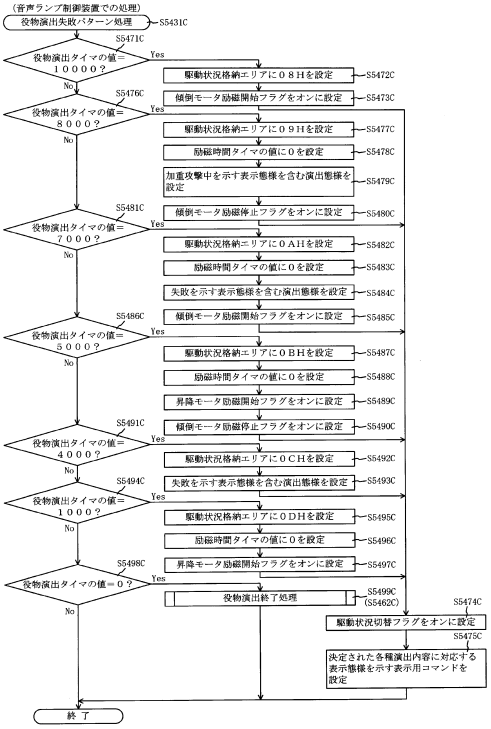
【図１０７３】



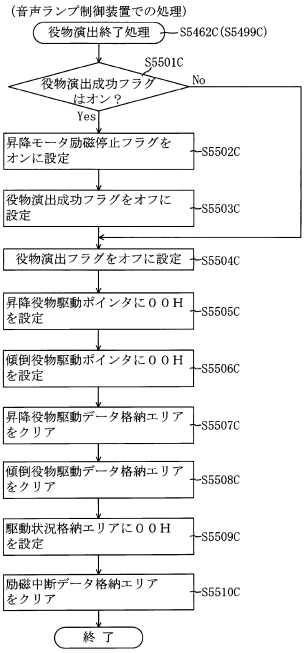
【図１０７４】



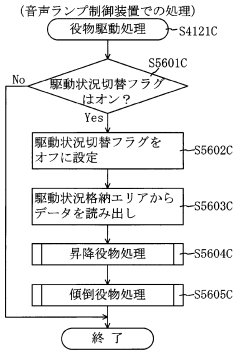
【図１０７５】



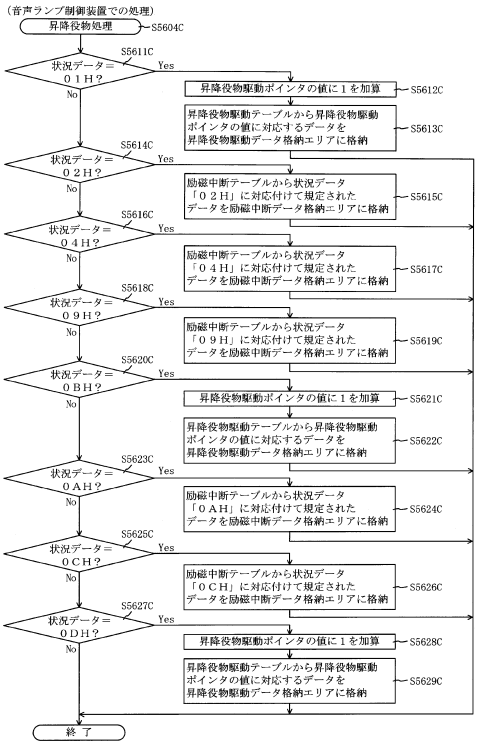
【図１０７６】



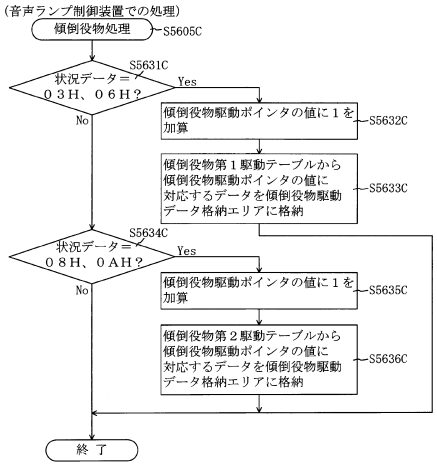
【図１０７７】



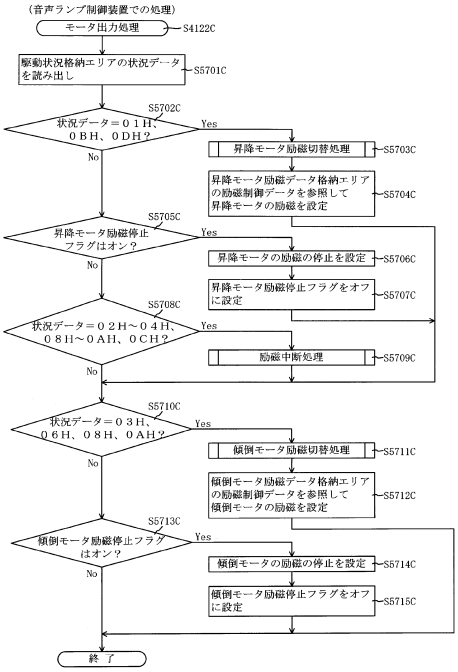
【図１０７８】



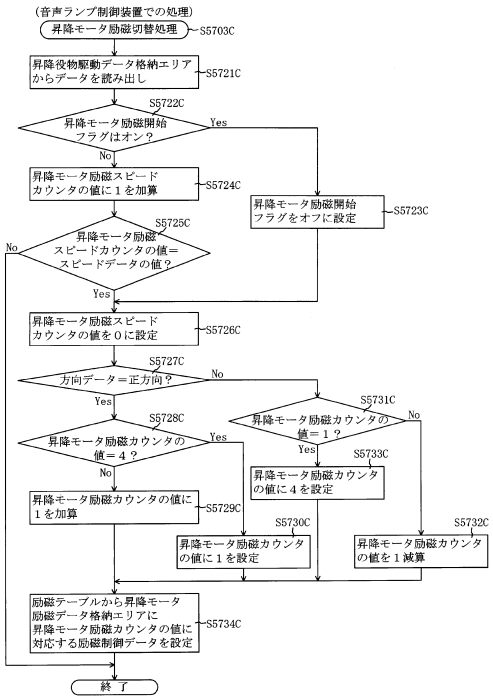
【図１０７９】



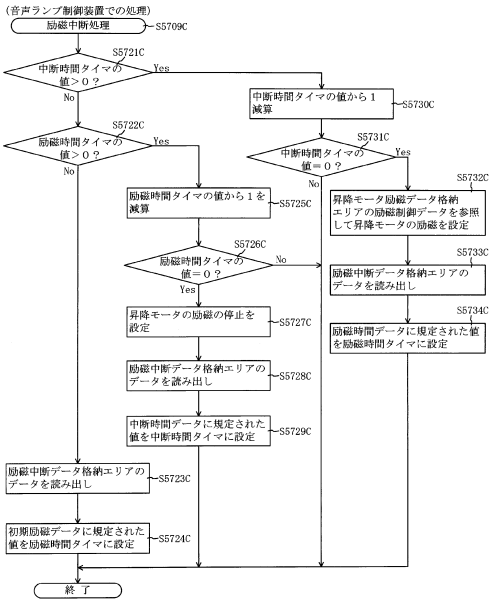
【図１０８０】



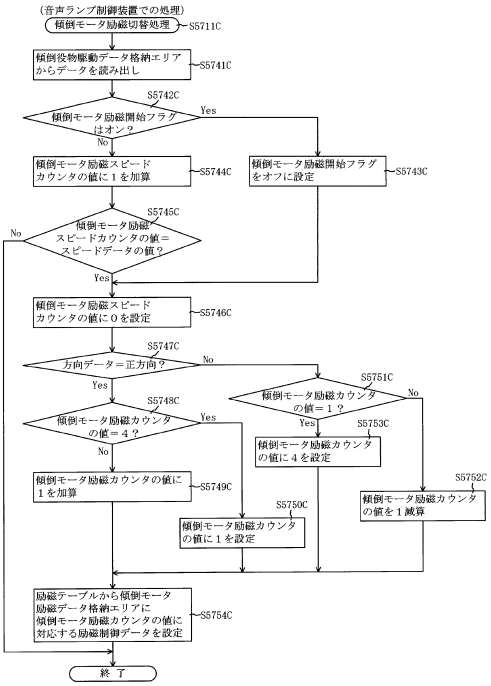
【図１０８１】



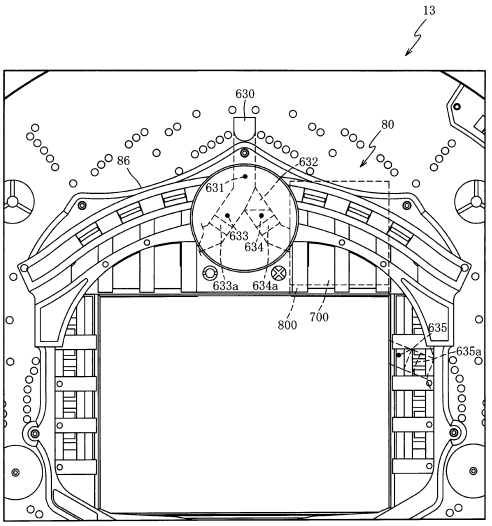
【図１０８２】



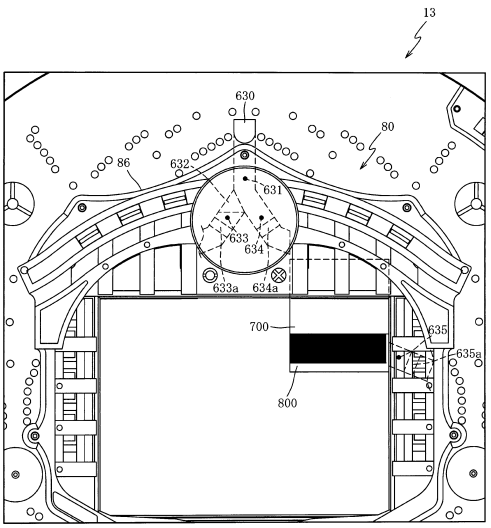
【図１０８３】



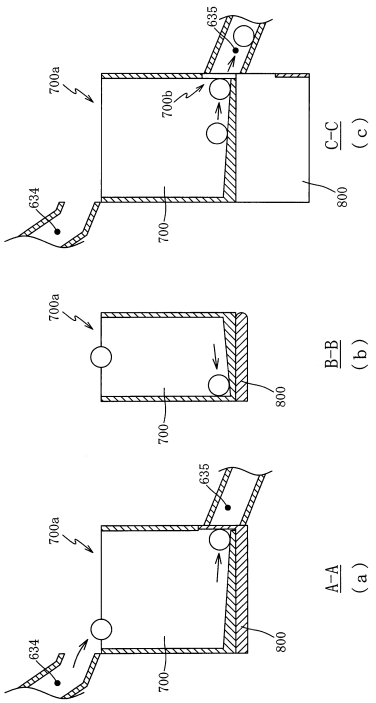
【図１０８４】



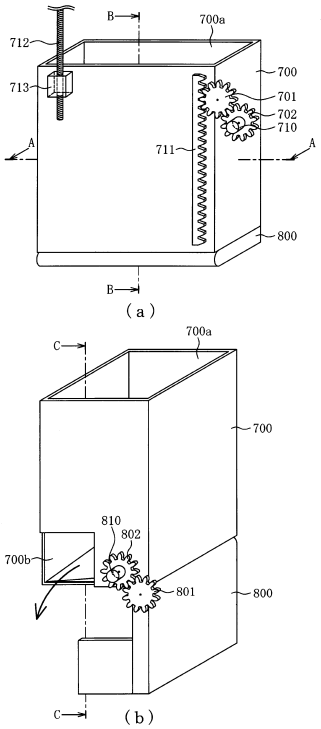
【図１０８５】



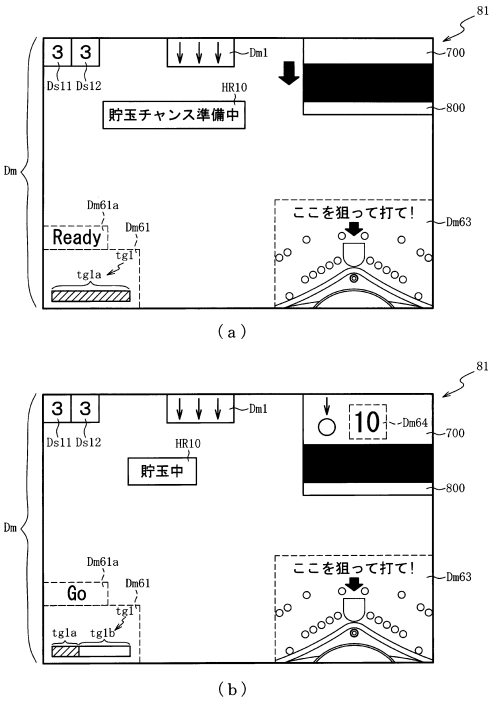
【図１０８６】



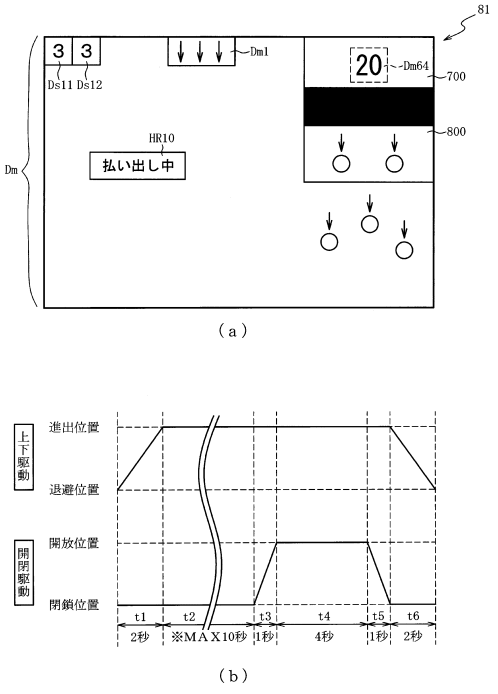
【図１０８７】



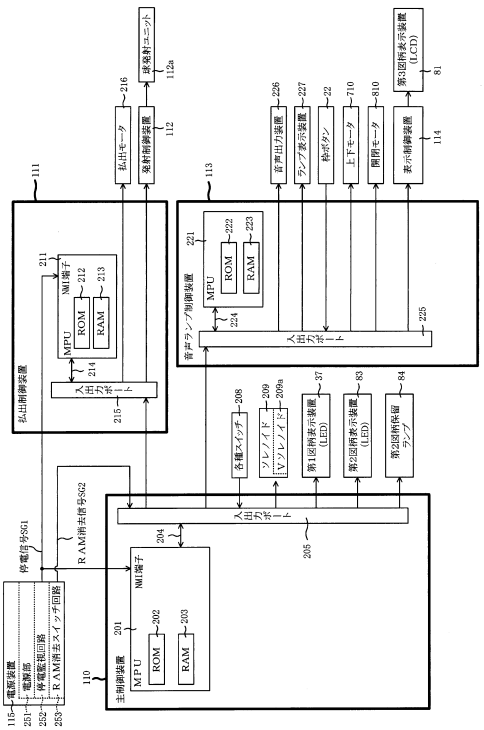
【図１０８８】



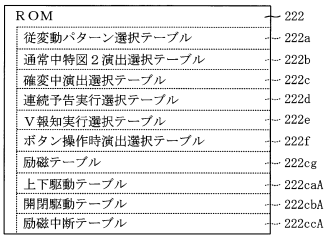
【図１０８９】



【図１０９０】



【図１０９１】



【図１０９２】

（ａ）

上下駆動テーブル222caA

上下駆動ポインタ 223ccaA	スピード	ステップ数	方向
０１Ｈ	8	250	正方向
０２Ｈ	8	250	負方向

（ｂ）

開閉駆動テーブル222cbA

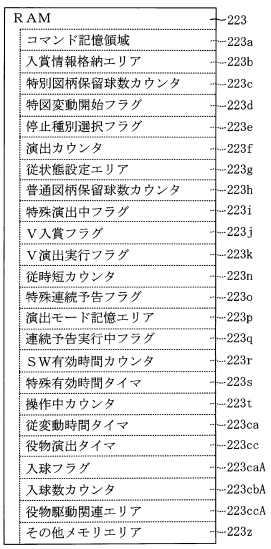
開閉駆動ポインタ 223ccbA	スピード	ステップ数	方向
０１Ｈ	8	125	正方向
０２Ｈ	8	125	負方向

（ｃ）

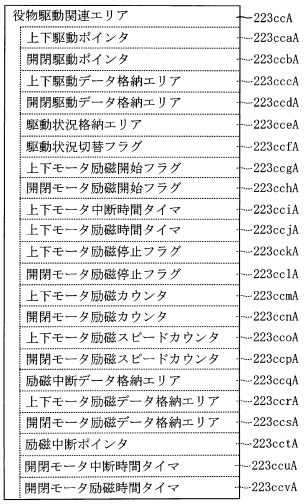
励磁中断テーブル222ccA

励磁中断ポインタ 223cctA	初期励磁（ｍｓ）	中断時間（ｍｓ）	励磁時間（ｍｓ）
０１Ｈ	10	5	5
０２Ｈ	10	4	6
０３Ｈ	10	3	7
０４Ｈ	10	2	8
０５Ｈ	10	1	9

【図１０９３】



【図１０９４】



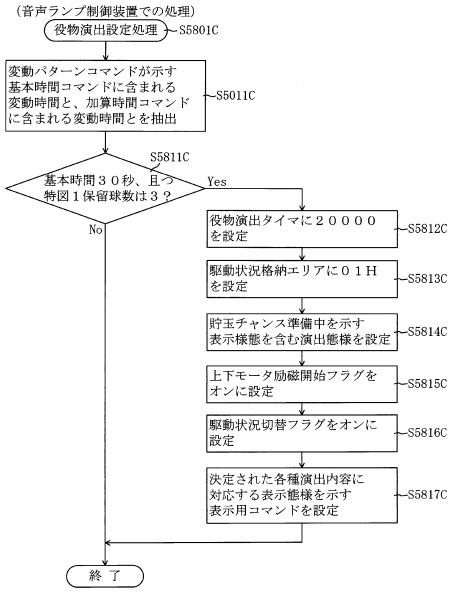
（ａ）

（ｂ）

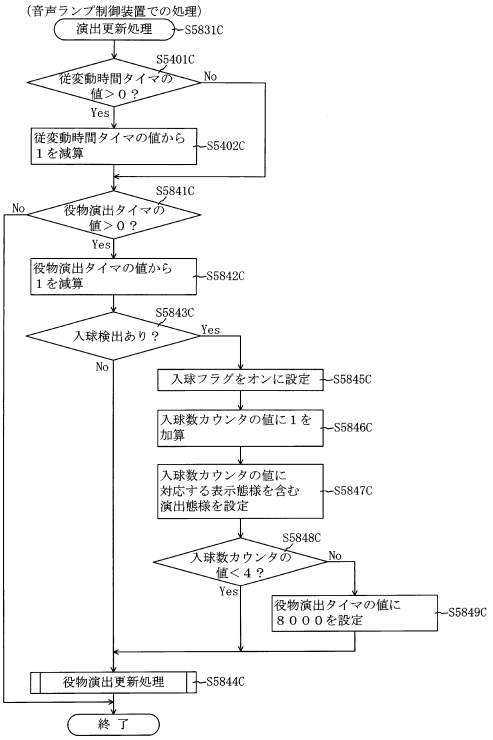
駆動状況格納エリア223cceA

上下モータ	励磁（正方向）	励磁（保持）				励磁（負方向）
開閉モータ	非励磁		励磁（正方向）	励磁（保持）	励磁（負方向）	非励磁
状況データ	０１Ｈ	０２Ｈ	０３Ｈ	０４Ｈ	０５Ｈ	０６Ｈ

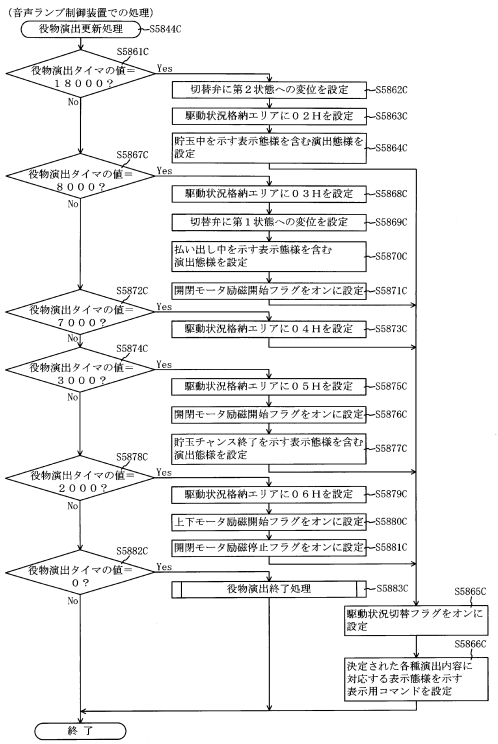
【図１０９５】



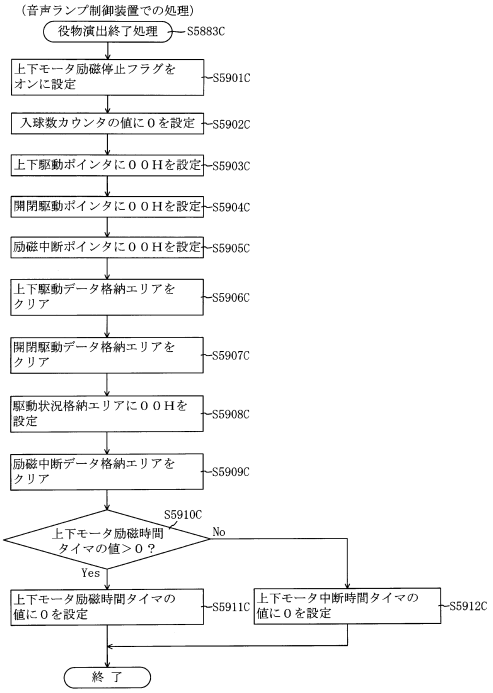
【図１０９６】



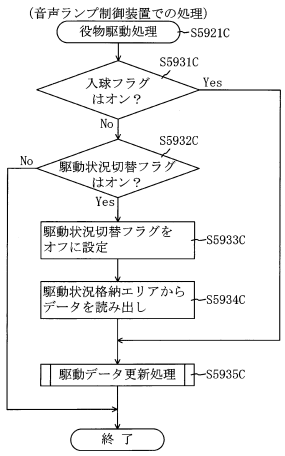
【図１０９７】



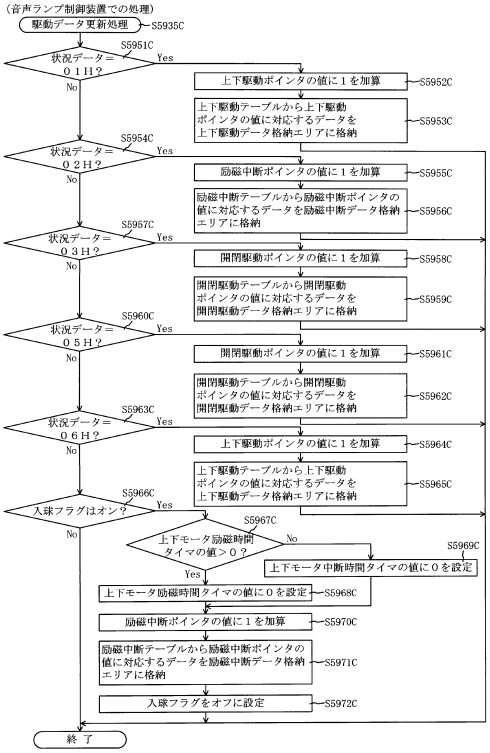
【図１０９８】



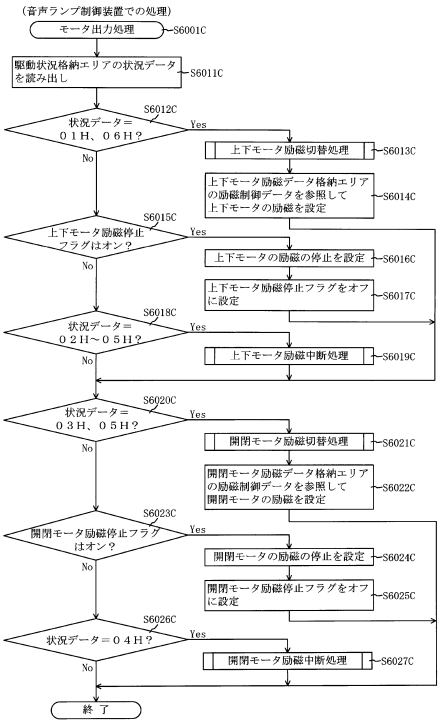
【図１０９９】



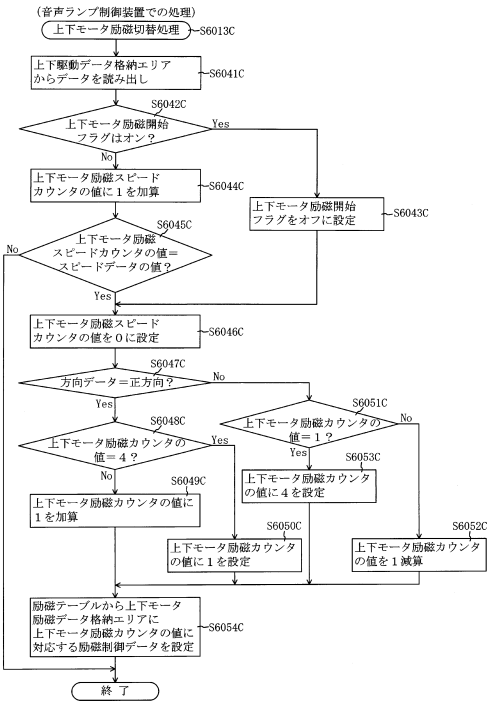
【図１１００】



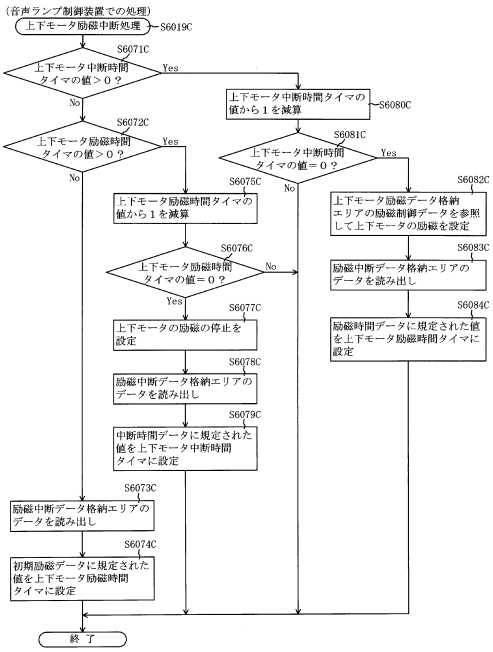
【図１１０１】



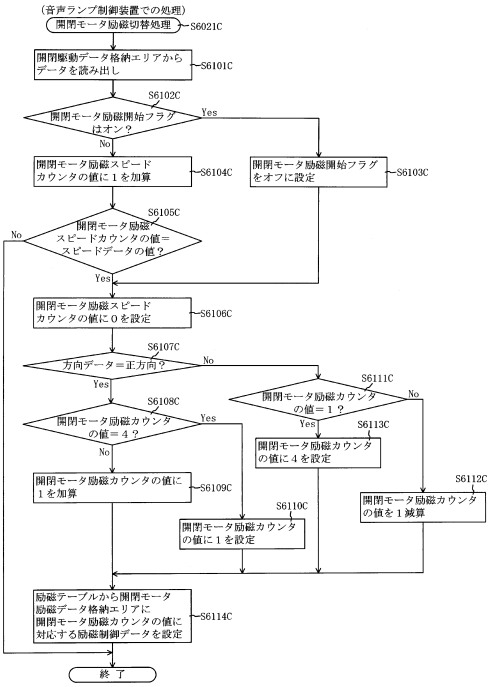
【図１１０２】



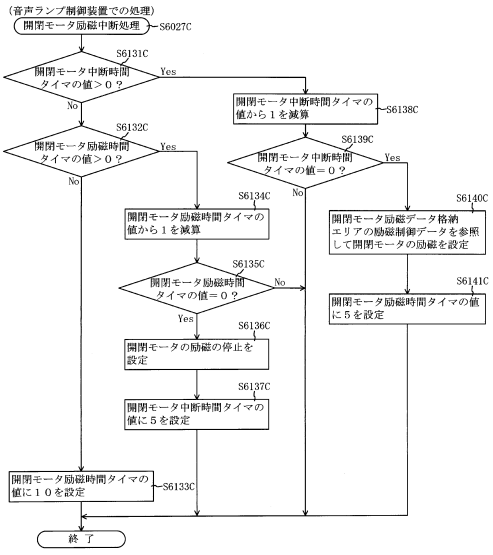
【図１１０３】



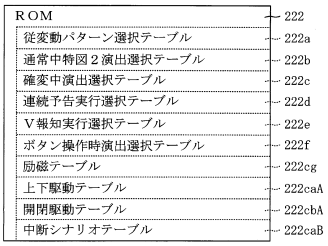
【図１１０４】



【図１１０５】



【図１１０６】



（ａ）

222

中断シナリオテーブル222caB

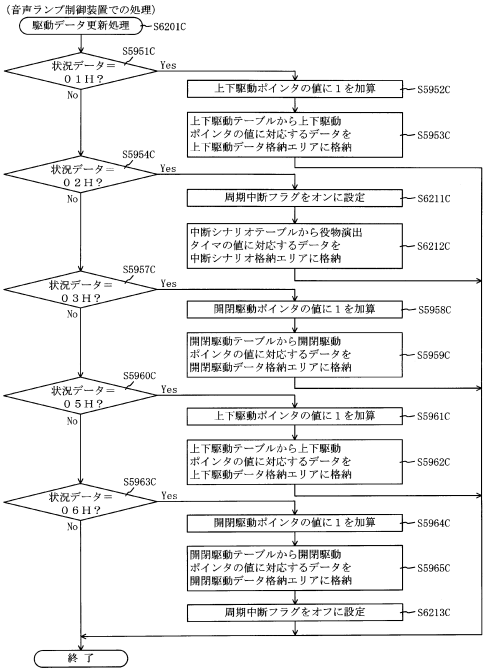
役物演出タイマ 223cc	切替時間（ｍｓ）	中断時間（ｍｓ）	励磁時間（ｍｓ）
18000	2000	5	5
16000	2000	4	6
14000	2000	3	7
12000	2000	2	8
10000	8000	1	9

（ｂ）

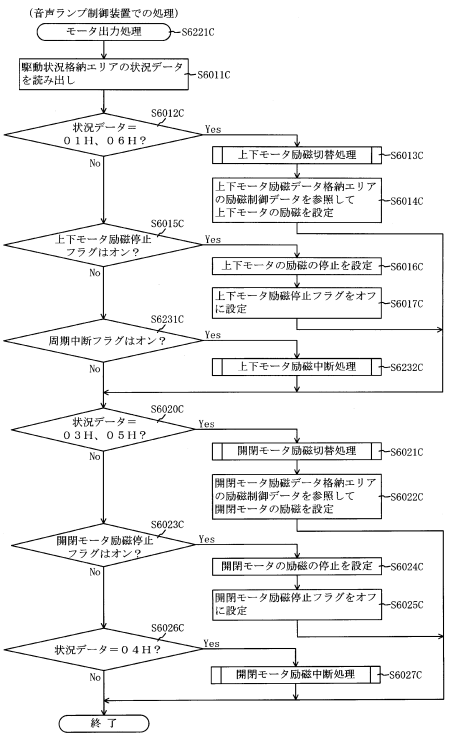
【図１１０７】

役物駆動関連エリア	223caB
上下駆動ポインタ	223ccaA
開閉駆動ポインタ	223ccbA
上下駆動データ格納エリア	223cccA
開閉駆動データ格納エリア	223ccdA
駆動状況格納エリア	223cceA
駆動状況切替フラグ	223ccfA
上下モータ励磁開始フラグ	223ccgA
開閉モータ励磁開始フラグ	223cchA
上下モータ中断時間タイマ	223cciA
上下モータ励磁時間タイマ	223ccjA
上下モータ励磁停止フラグ	223cckA
開閉モータ励磁停止フラグ	223cclA
上下モータ励磁カウンタ	223ccmA
開閉モータ励磁カウンタ	223ccnA
上下モータ励磁スピードカウンタ	223ccoA
開閉モータ励磁スピードカウンタ	223ccpA
上下モータ励磁データ格納エリア	223ccrA
開閉モータ励磁データ格納エリア	223ccsA
励磁中断ポインタ	223cctA
開閉モータ中断時間タイマ	223ccuA
開閉モータ励磁時間タイマ	223ccvA
周期中断フラグ	223caaB
中断シナリオ格納エリア	223cabB

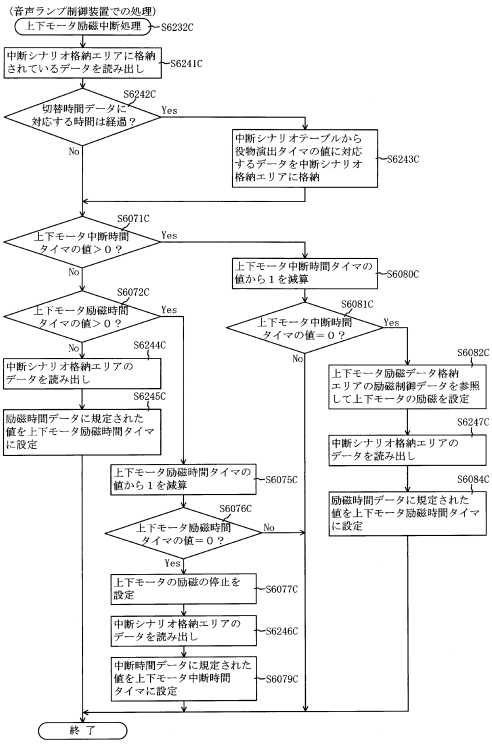
【図１１０８】



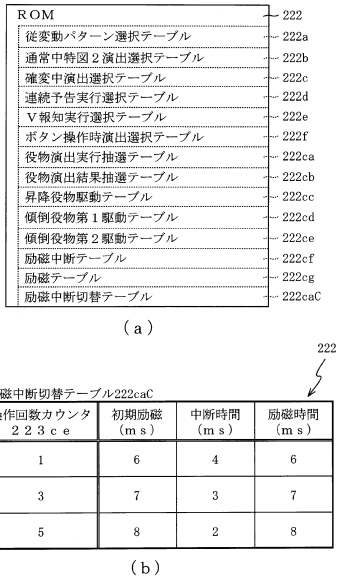
【図１１０９】



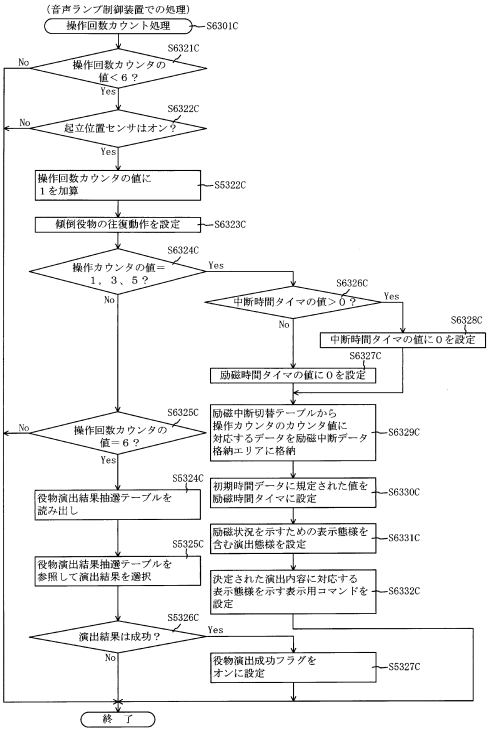
【図１１１０】



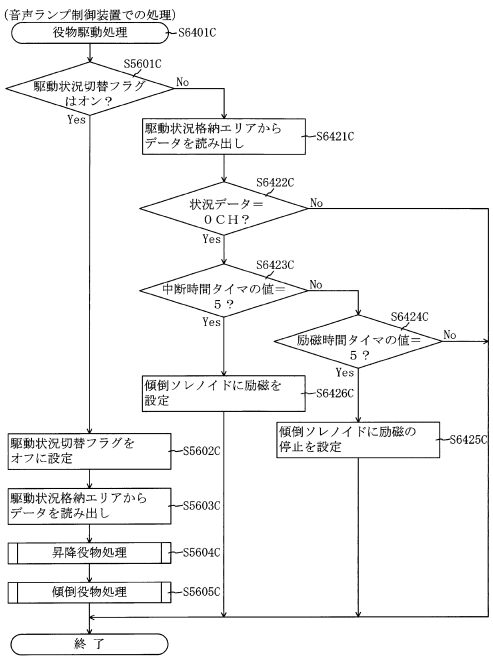
【図１１１１】



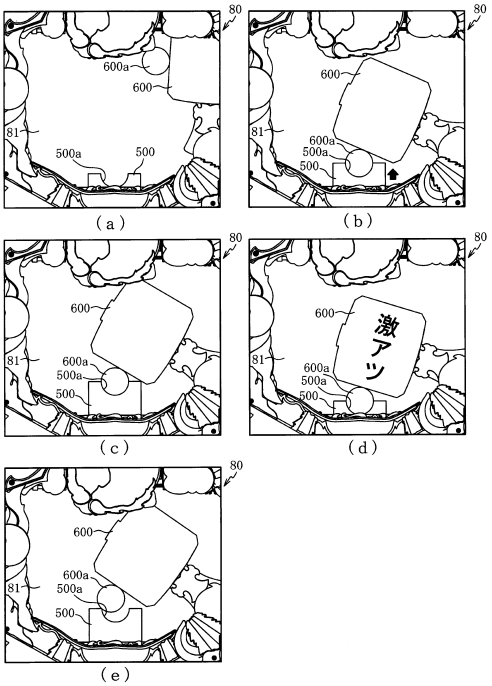
【図１１１２】



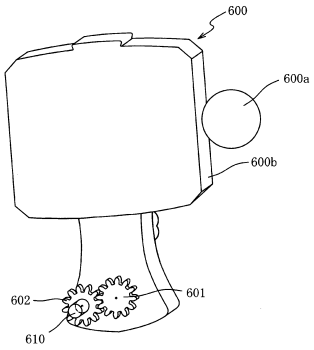
【図１１１３】



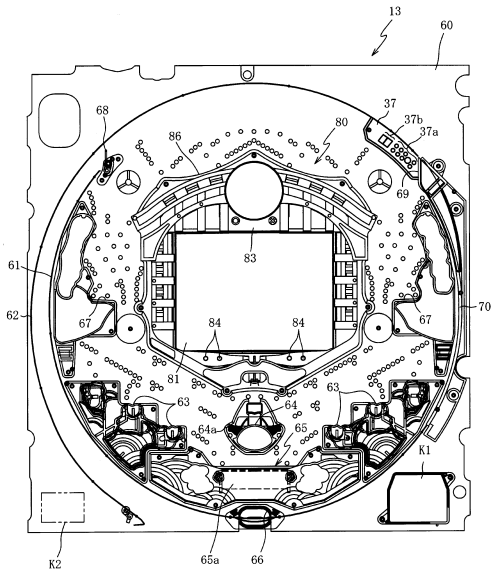
【図１１１４】



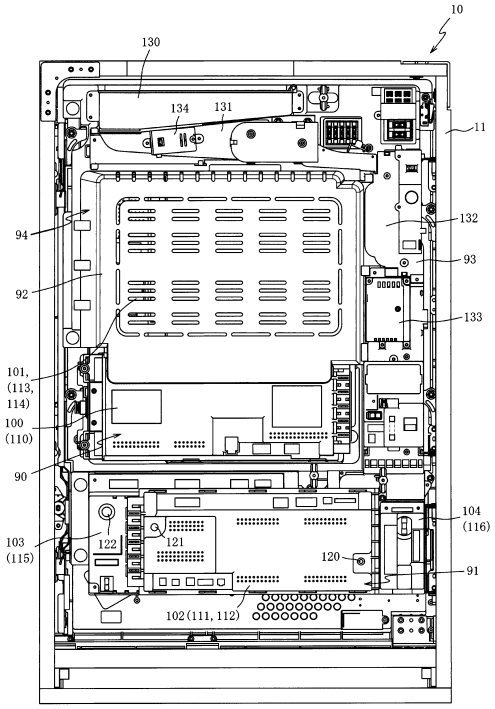
【図１１１５】



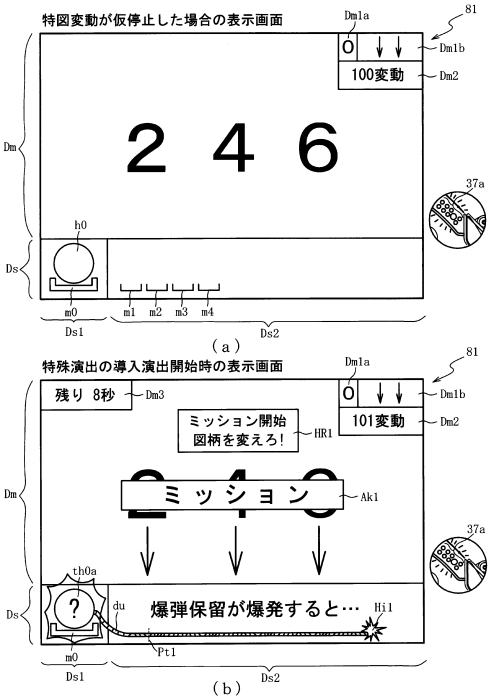
【図１１１６】



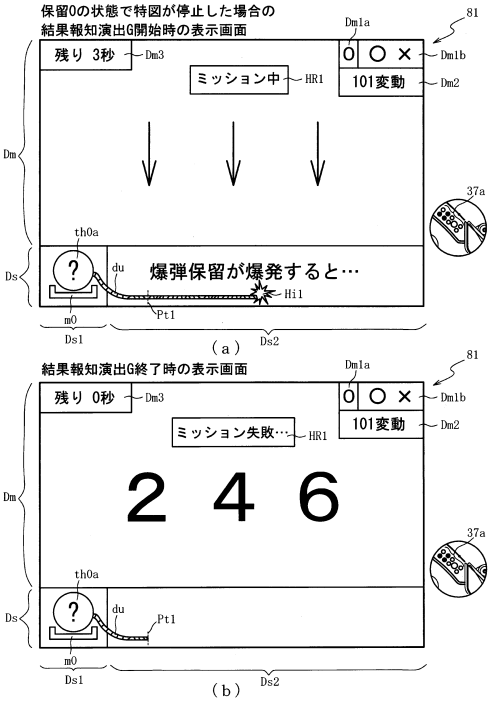
【図１１１７】



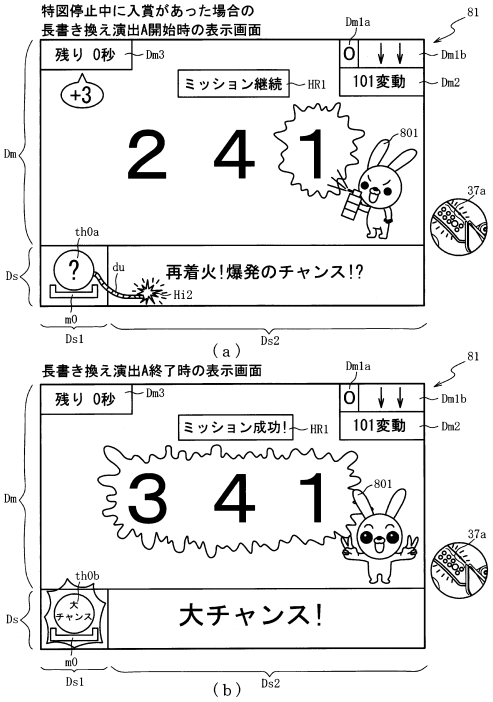
【図１１１８】



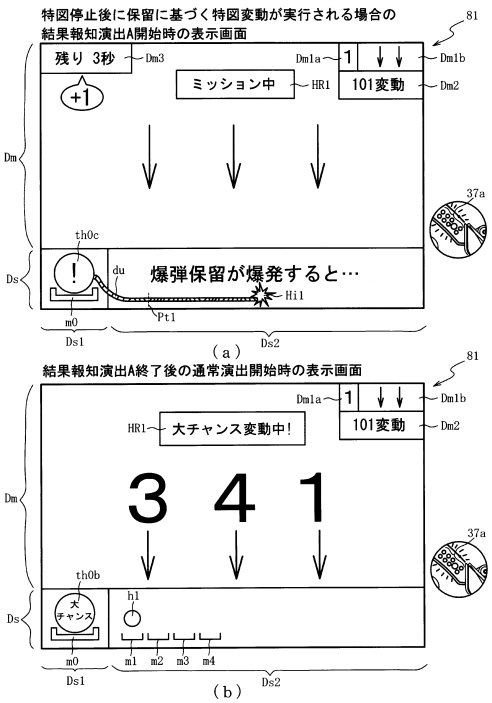
【図１１１９】



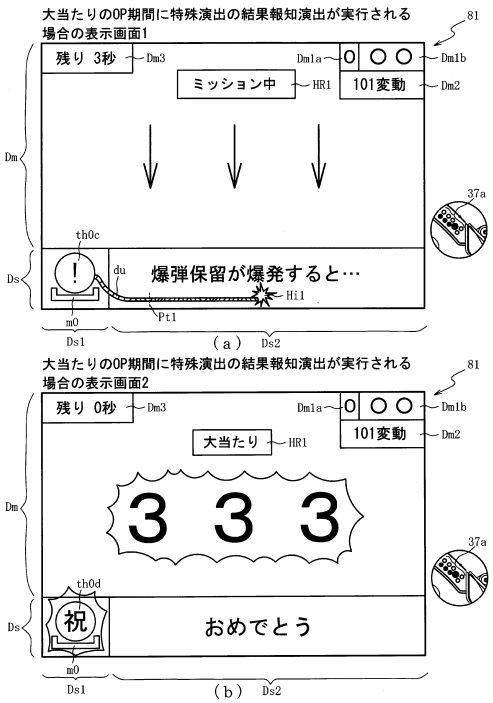
【図１１２０】



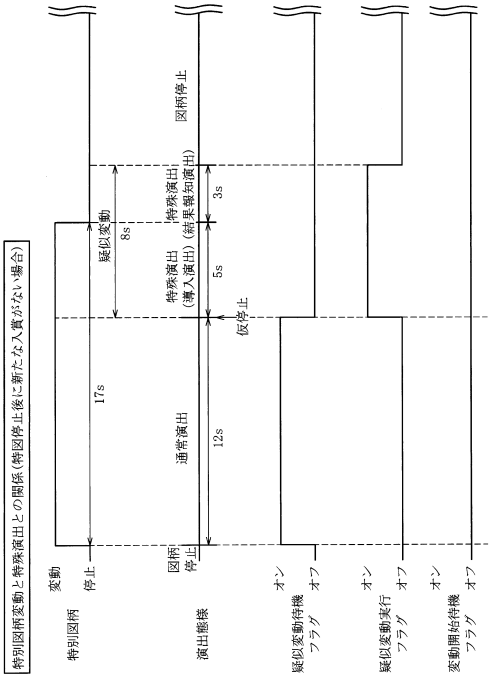
【図１１２１】



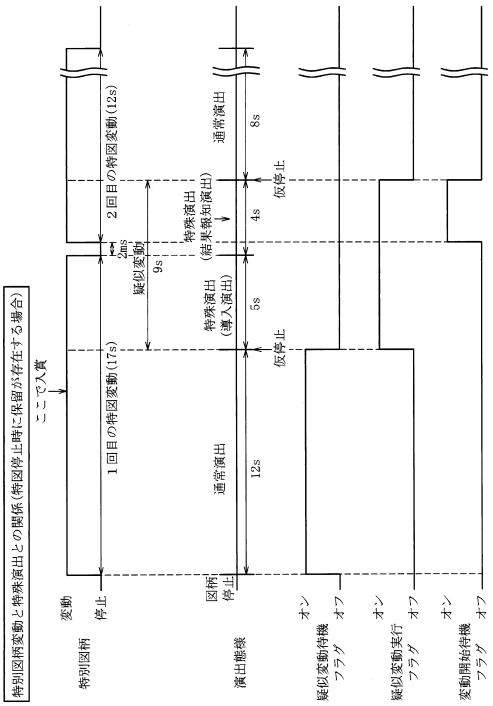
【図１１２２】



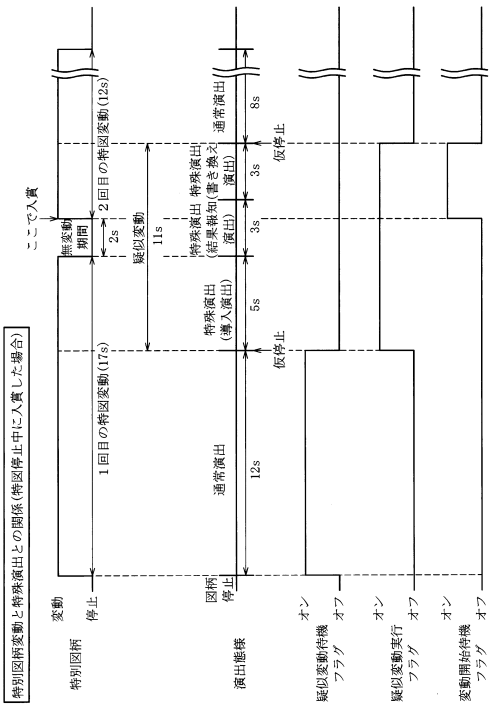
【図１１２３】



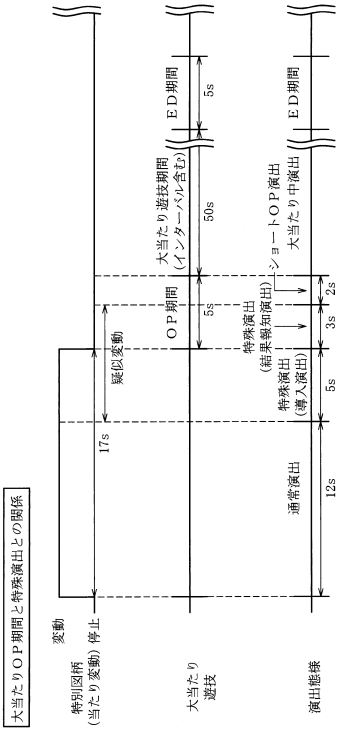
【図１１２４】



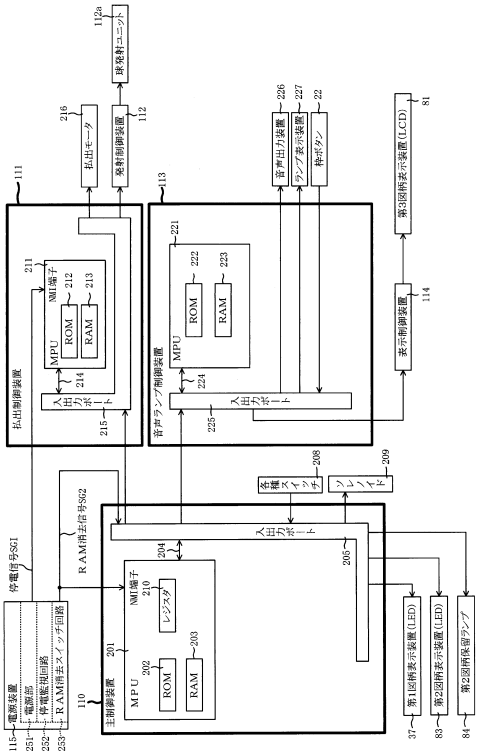
【図１１２５】



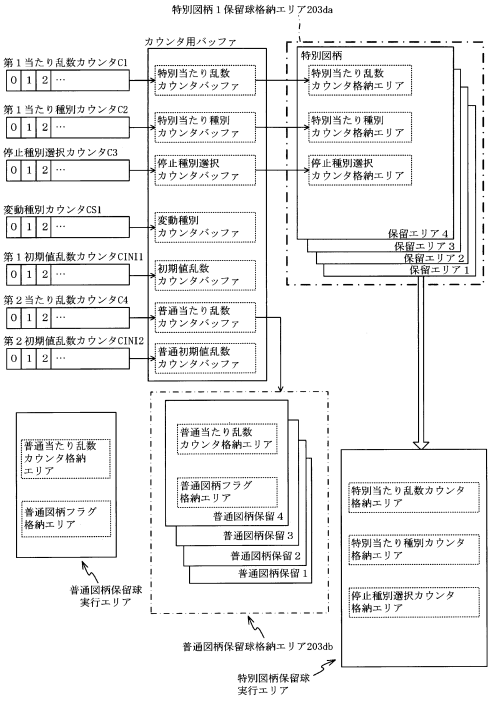
【図１１２６】



【図１１２７】



【図１１２８】



【図１１２９】

ROM（主制御装置）	202
特別図柄大当たり乱数テーブル	202da
変動種別選択テーブル	202db
普通図柄当たり乱数テーブル	202dc
大当たり種別選択テーブル	202dd
変動パターン選択テーブル	202de

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203da
普通図柄保留球格納エリア	203db
特別図柄１保留球数カウンタ	203dc
普通図柄保留球数カウンタ	203dd
時短中カウンタ	203de
確変フラグ	203df
大当たり中フラグ	203dg
発射許可フラグ	203dh
特別図柄変動時間タイマ	203dj
その他メモリエリア	203dz

（ｂ）

【図１１３０】

202

特別図柄大当たり乱数テーブル202da

特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
低確率状態	0～249
高確率状態	0～999

（ａ）

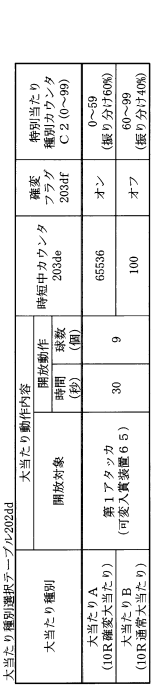
202

普通図柄当たり乱数テーブル202dc

当たり種別	普通当たり乱数カウンタＣ４（0～239）
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	5～6
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	5～204

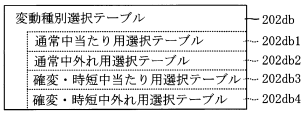
（ｂ）

【図１１３１】



【図１１３２】

（ａ）



（ｂ）

202

通常中当たり用選択テーブル202db1

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
当たりショートリーチ	00H	0～44
当たりロングリーチ	01H	45～179
当たりスーパーリーチ	02H	180～199

（ｃ）

202

通常中外れ用選択テーブル202db2

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
完全外れ	03H	0～109
外れショートリーチ	04H	110～154
外れロングリーチ	05H	155～194
外れスーパーリーチ	06H	195～199

【図１１３３】

（ａ）

202

確変・時短中当たり用選択テーブル202db3

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
当たりショートリーチ	07H	0～149
当たりロングリーチ	08H	150～199

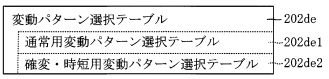
（ｂ）

202

確変・時短中外れ用選択テーブル202db4

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
完全外れ	09H	0～164
外れショートリーチ	0AH	165～199

【図１１３４】



（ａ）

202

通常用変動パターン選択テーブル202de1

変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
00H	0～3	当たりショートリーチＡ	12000
01H	0～3	当たりロングリーチＡ	17000
02H	0～3	当たりスーパーリーチＡ	30000
03H	0	完全外れＡ	17000
	1	完全外れＢ	8000
	2	完全外れＣ	5000
	3	完全外れＤ	3000
04H	0～3	外れショートリーチＡ	12000
05H	0～3	外れロングリーチＡ	17000
06H	0～3	外れスーパーリーチＡ	30000

（ｂ）

【図１１３５】

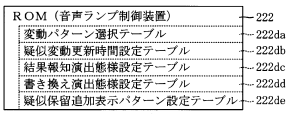
202

確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2

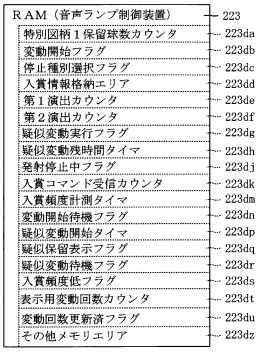
変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
07H	0～3	当たりショートリーチＢ	5000
08H	0～3	当たりロングリーチＢ	10000
09H	0～3	完全外れＥ	3000
0AH	0～3	外れショートリーチＢ	5000

【図１１３６】

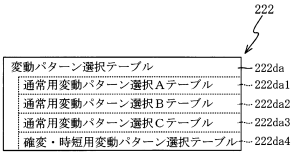
（ａ）



（ｂ）



【図１１３７】



【図１１３８】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222da1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチＡ１	0～74
	当たりロングリーチＡ２	75～149
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	150～198
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れA	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れB	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れC	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れD	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチA	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチA	外れロングリーチＡ１	0～94
	外れロングリーチＡ２	95～189
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	190～198
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図１１３９】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222da2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49
	当たりロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動） ＋疑似変動（当たり）	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	通常演出（外れ12秒変動） ＋特殊演出（外れ）	0～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49
	外れロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動） ＋疑似変動（外れ）	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図１１４０】

222

通常用変動パターン選択Ｃテーブル222da3

通常演出時間 （ｍｓ）	当否判定結果	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
5000	外れ	完全外れＣ１	0～99
		完全外れＣ２	100～198
8000	当たり	当たり超ショートリーチＡ１	0～99
		当たり超ショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れ超ショートリーチＡ１	0～99
		外れ超ショートリーチＡ２	100～198
12000	当たり	当たりショートリーチＡ１	0～99
		当たりショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れショートリーチＡ１	0～99
		外れショートリーチＡ２	100～198
17000	当たり	当たりロングリーチＡ１	0～99
		当たりロングリーチＡ２	100～198
	外れ	外れロングリーチＡ１	0～99
		外れロングリーチＡ２	100～198

【図１１４１】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

【図１１４２】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222db

変動時間 （ｍｓ）	疑似変動更新時間 （ｍｓ）	通常演出時間 （ｍｓ）
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

（ａ）

222

結果報知演出態様設定テーブル222dc

変動パターン種別	演出態様	演出時間 （ｍｓ）	第２演出カウンタ値 ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａ	4000	0～149
	結果報知演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃ	5000	0～149
	結果報知演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198
完全外れＡ、Ｃ	結果報知演出Ｆ	5000	0～198
完全外れＢ、Ｄ	結果報知演出Ｇ	3000	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｂ	4000	0～49
	結果報知演出Ｈ		50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｄ	5000	0～49
	結果報知演出Ｆ		50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198

（ｂ）

【図１１４３】

222

書き換え演出態様設定テーブル222dd

変動パターン種別	疑似変動残時間（ｍｓ）	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ａ	3000	0～149
		短書き換え演出Ｂ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ａ	2000	0～149
		中書き換え演出Ｂ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ａ	1000	0～149
		長書き換え演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｃ	2000	0～149
		短書き換え演出Ｄ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｃ	3000	0～149
		中書き換え演出Ｄ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｃ	4000	0～149
		長書き換え演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198
外れショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｂ	1000	0～49
		短書き換え演出Ｆ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｂ	2000	0～49
		中書き換え演出Ｆ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｂ	3000	0～49
		長書き換え演出Ｆ		50～198
完全外れＡ／外れロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｄ	2000	0～49
		短書き換え演出Ｇ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｄ	3000	0～49
		中書き換え演出Ｇ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｄ	4000	0～49
		長書き換え演出Ｇ		50～198
外れスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198

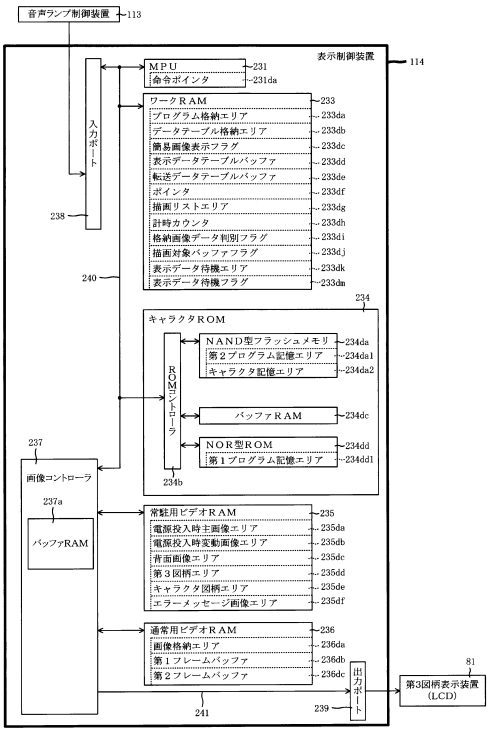
【図１１４４】

222

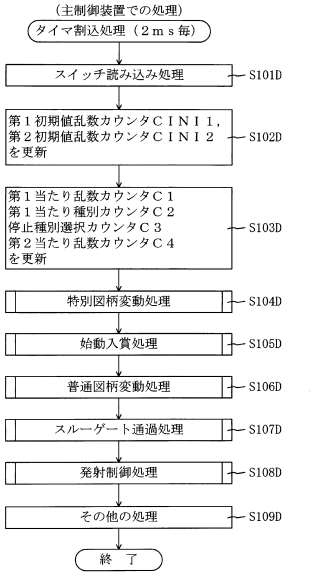
疑似保留追加表示パターン設定テーブル222de

演出態様	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果報知演出	疑似保留表示パターンＡ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果報知演出Ａ	疑似保留表示パターンＢ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果報知演出Ｃ		
結果報知演出Ｅ		
結果報知演出Ｂ	疑似保留表示パターンＣ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果報知演出Ｄ		
結果報知演出Ｆ	疑似保留表示パターンＤ	疑似変動残時間カウンタ値2000で消火し、爆弾不発
結果報知演出Ｇ		
結果報知演出Ｈ		
短書き換え演出Ａ	疑似保留表示パターンＥ	再着火→特殊演出残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｃ		
短書き換え演出Ｅ		
中書き換え演出Ａ		
中書き換え演出Ｃ		
中書き換え演出Ｅ		
長書き換え演出Ａ		
長書き換え演出Ｃ		
長書き換え演出Ｅ		
短書き換え演出Ｂ	疑似保留表示パターンＦ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｄ		
中書き換え演出Ｂ		
中書き換え演出Ｄ		
長書き換え演出Ｂ		
長書き換え演出Ｄ		
短書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＧ	再着火なし
短書き換え演出Ｇ		
中書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＨ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値1000で消火し、爆弾不発
中書き換え演出Ｇ		
長書き換え演出Ｆ		
長書き換え演出Ｇ		

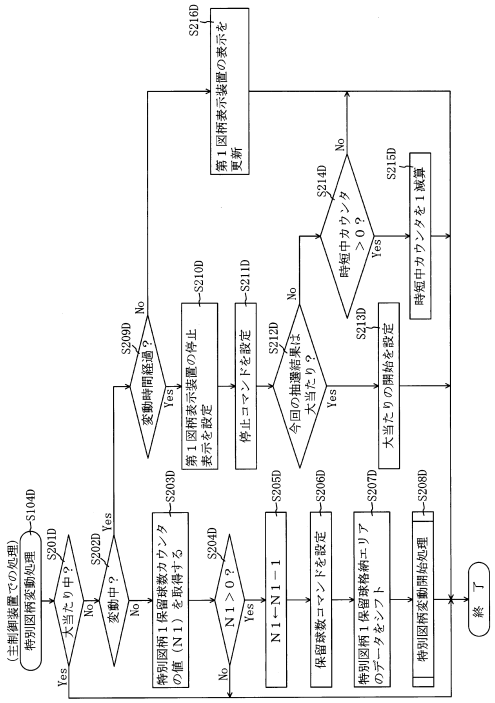
【図１１４５】



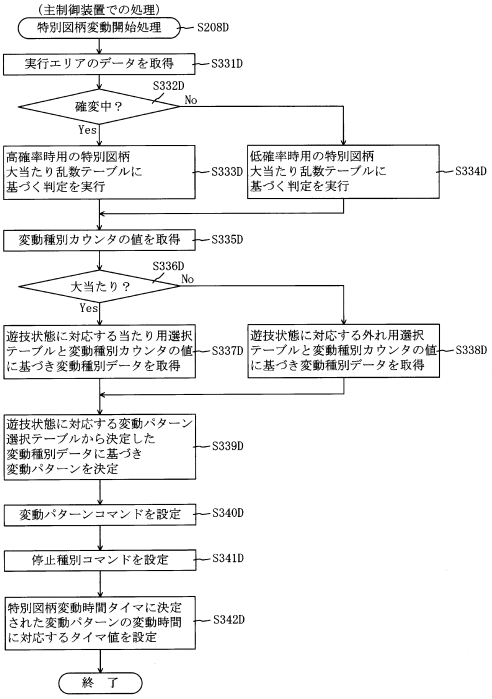
【図１１４６】



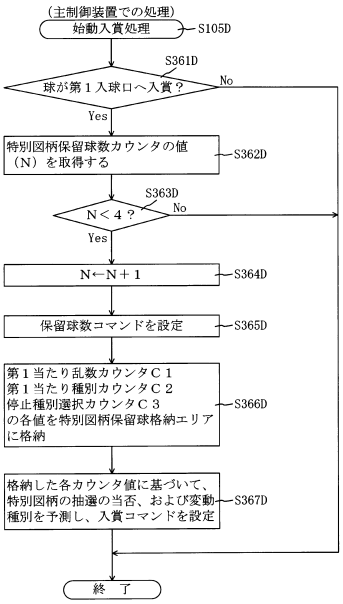
【図１１４７】



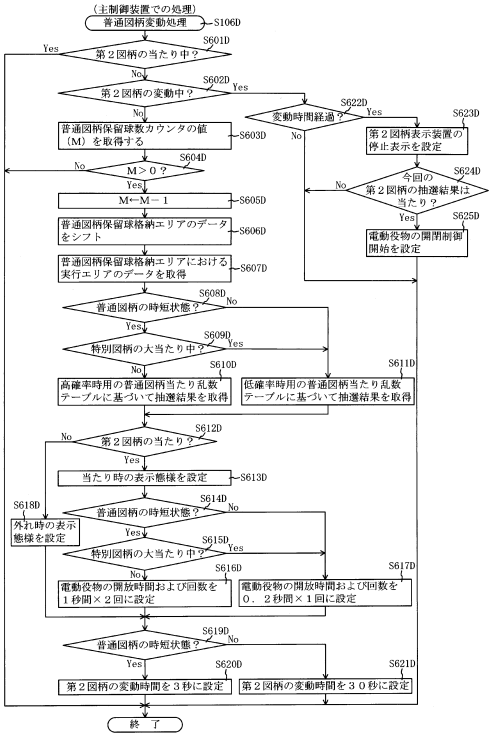
【図１１４８】



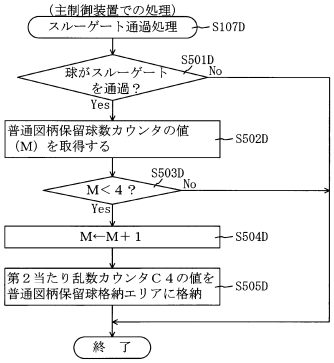
【図１１４９】



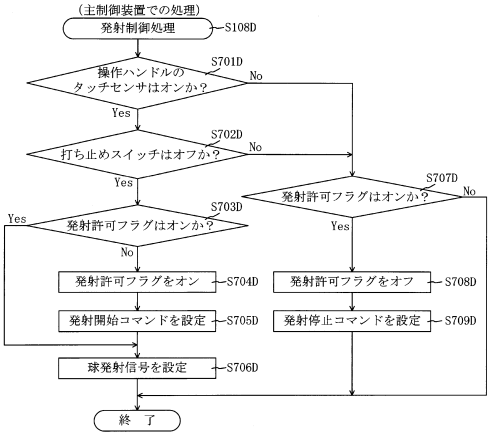
【図１１５０】



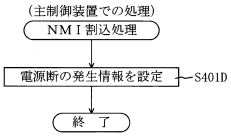
【図１１５１】



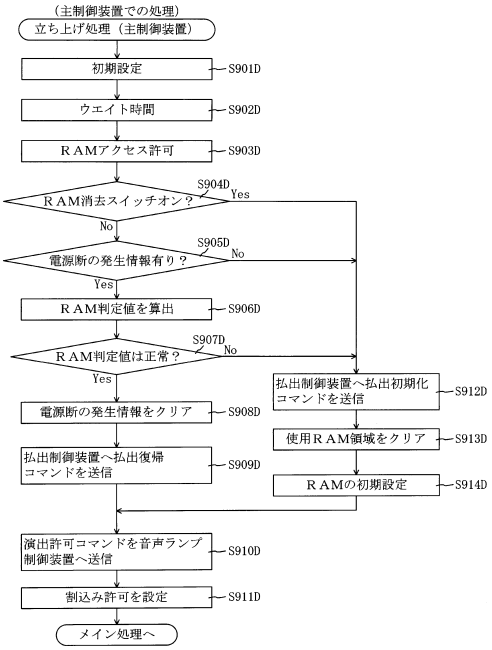
【図１１５２】



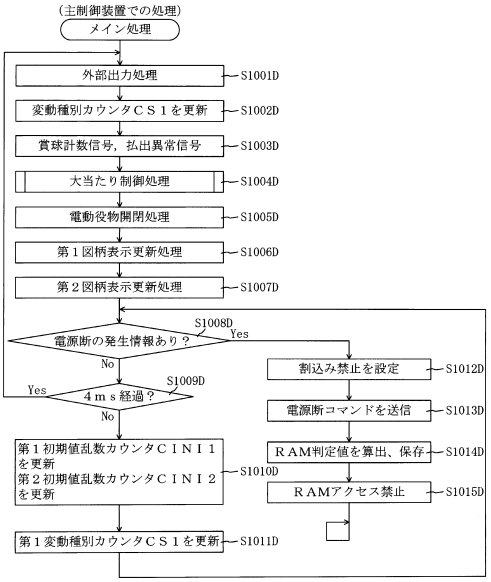
【図１１５３】



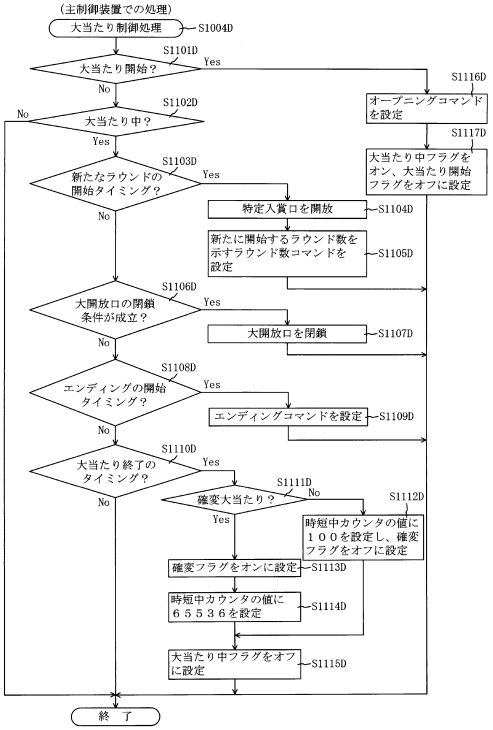
【図１１５４】



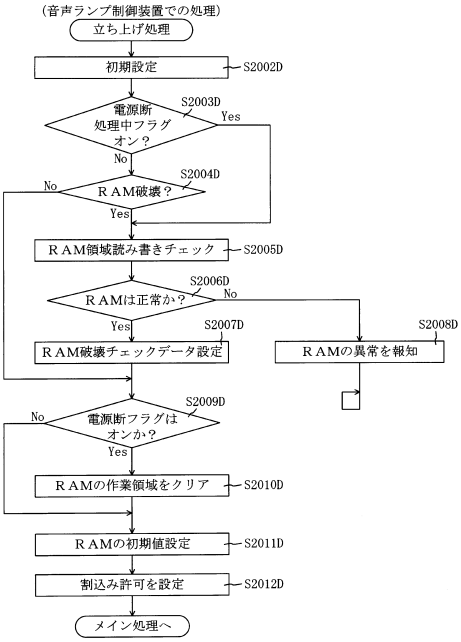
【図１１５５】



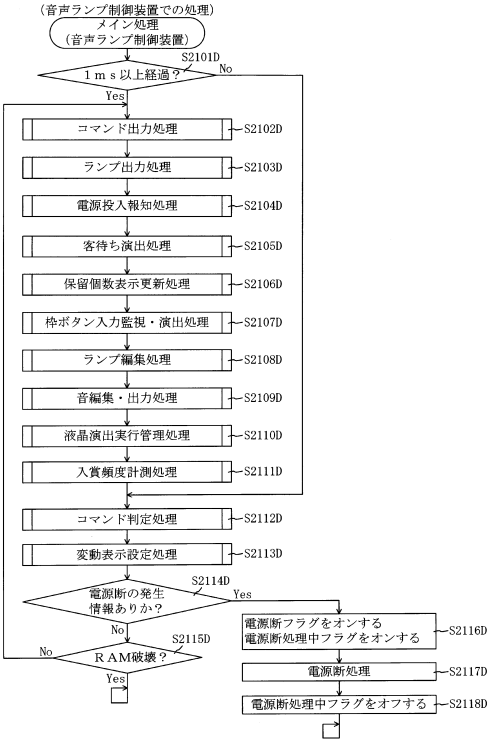
【図１１５６】



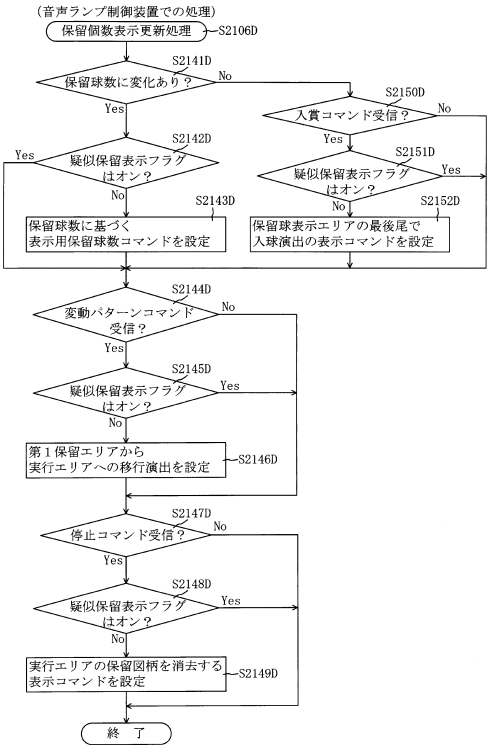
【図１１５７】



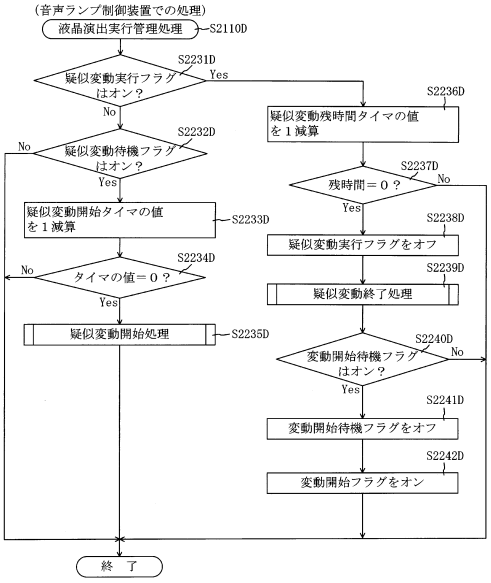
【図１１５８】



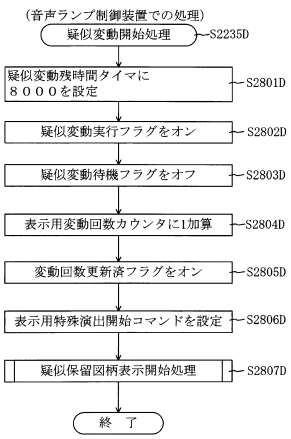
【図１１５９】



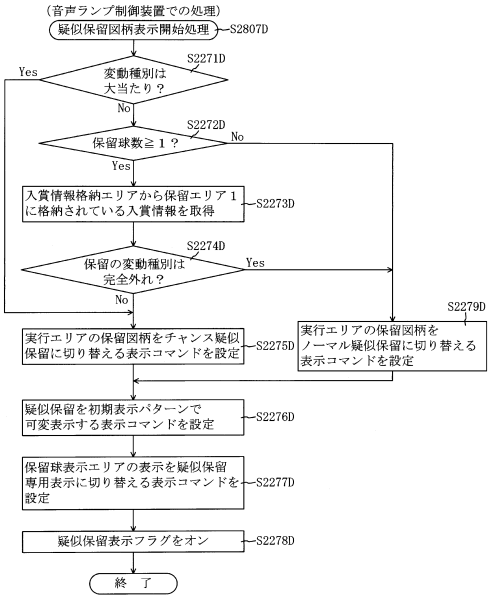
【図１１６０】



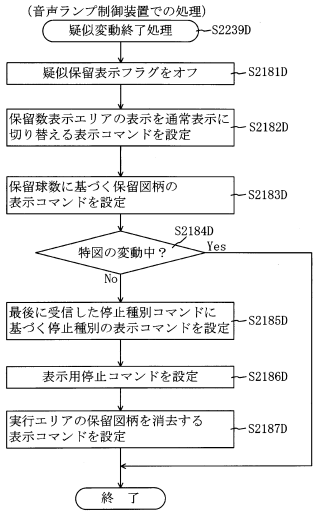
【図１１６１】



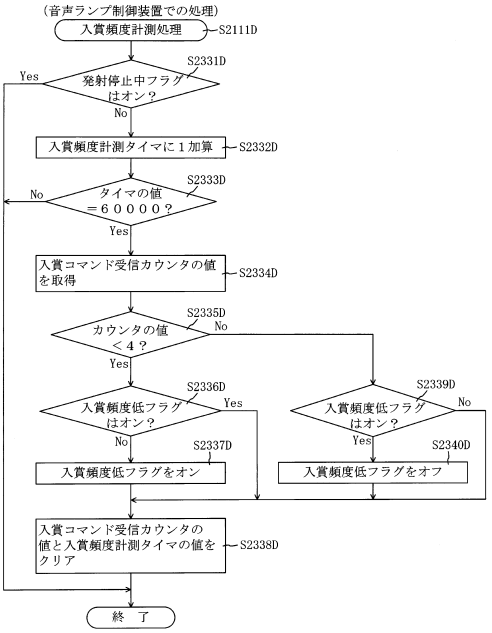
【図１１６２】



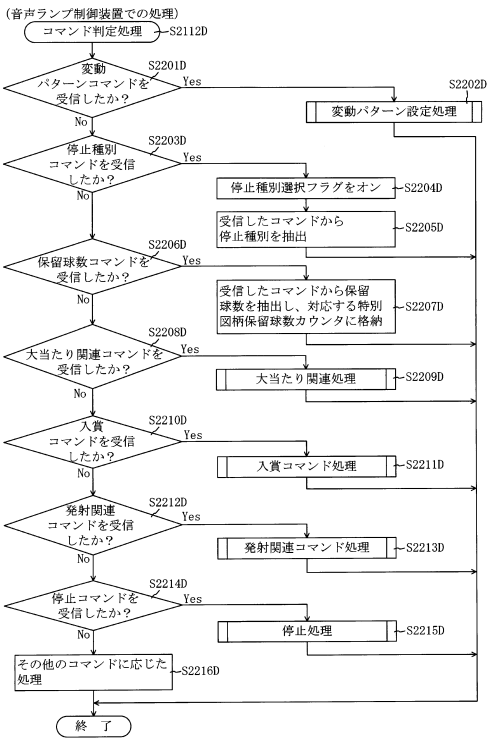
【図１１６３】



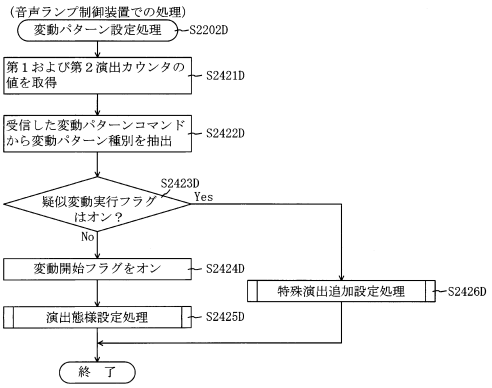
【図１１６４】



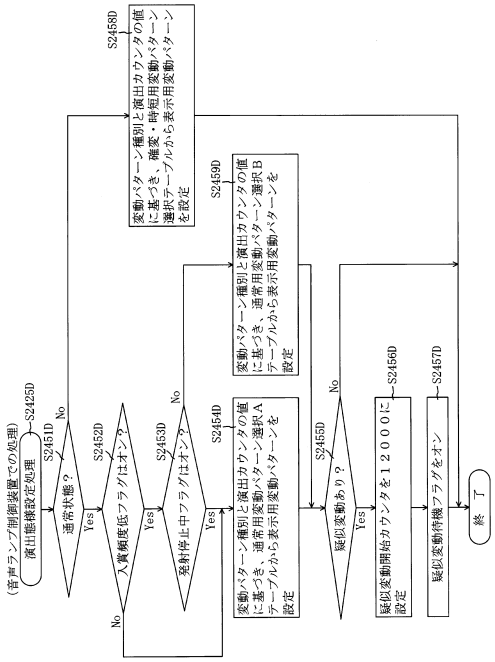
【図１１６５】



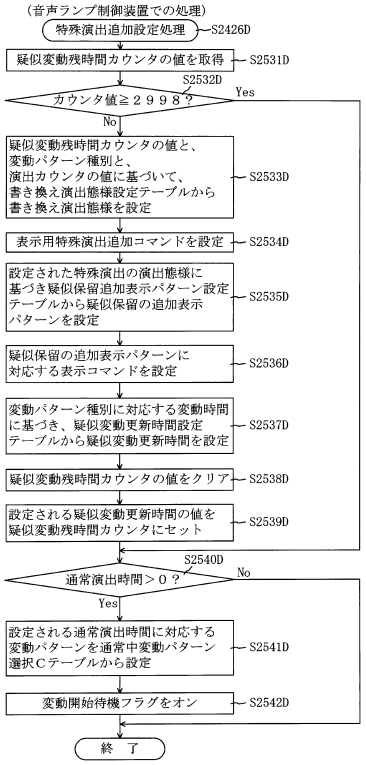
【図１１６６】



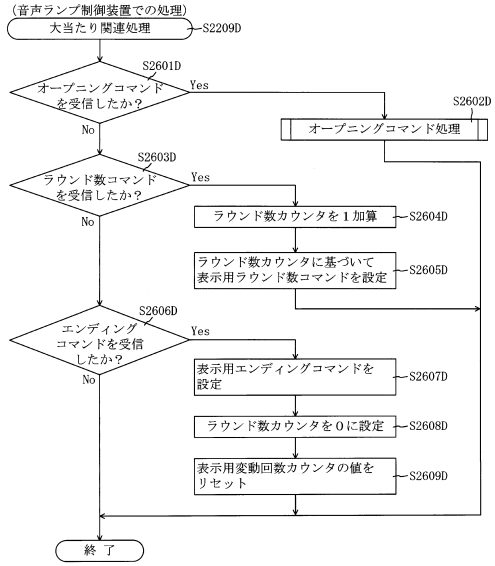
【図１１６７】



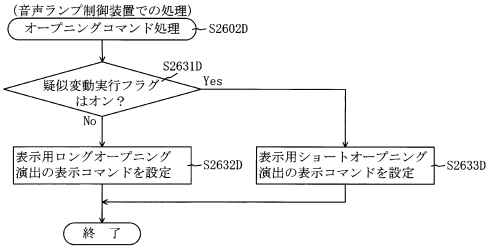
【図１１６８】



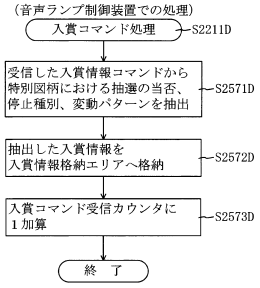
【図１１６９】



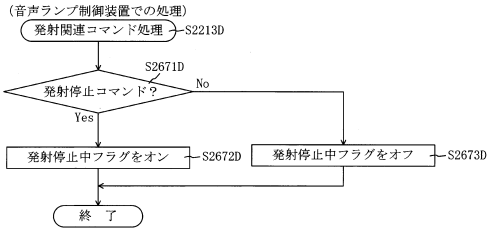
【図１１７０】



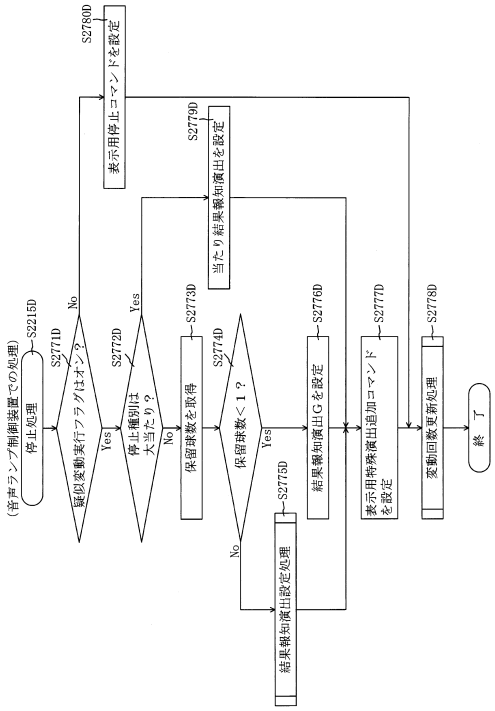
【図１１７１】



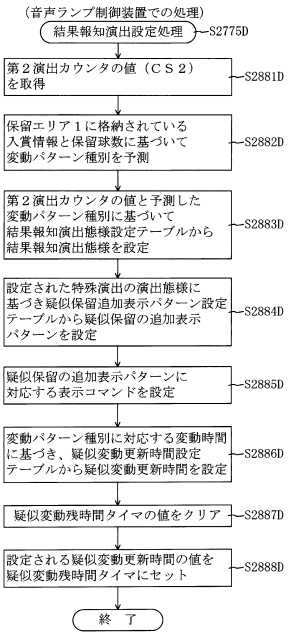
【図１１７２】



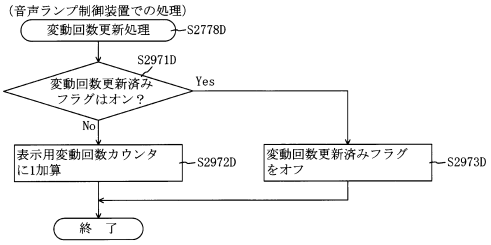
【図１１７３】



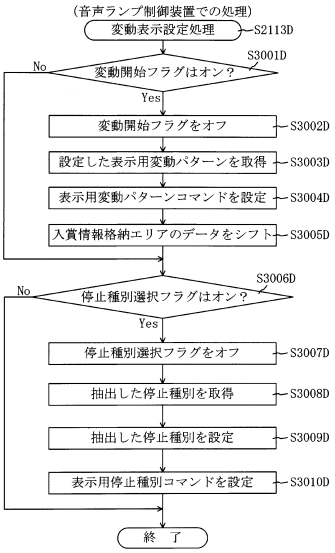
【図１１７４】



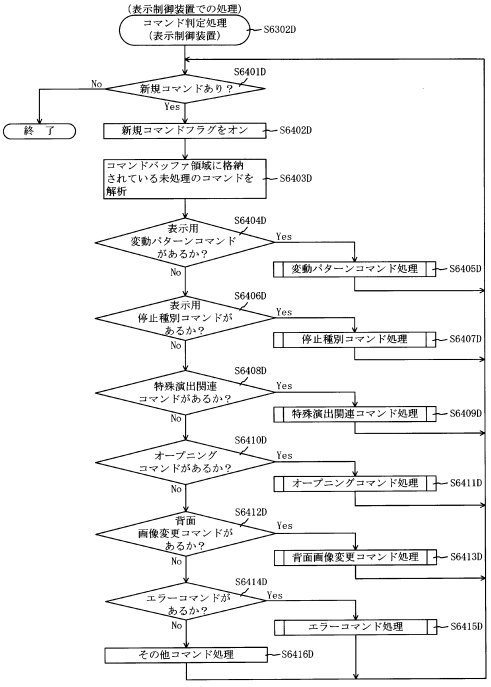
【図１１７５】



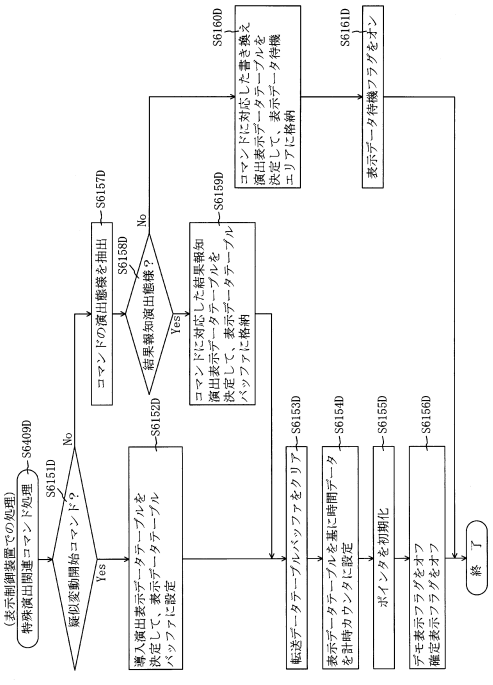
【図１１７６】



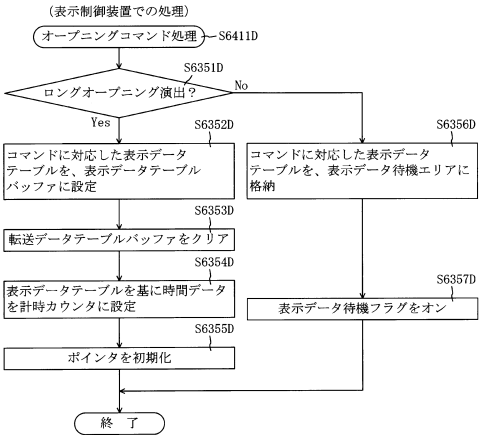
【図１１７７】



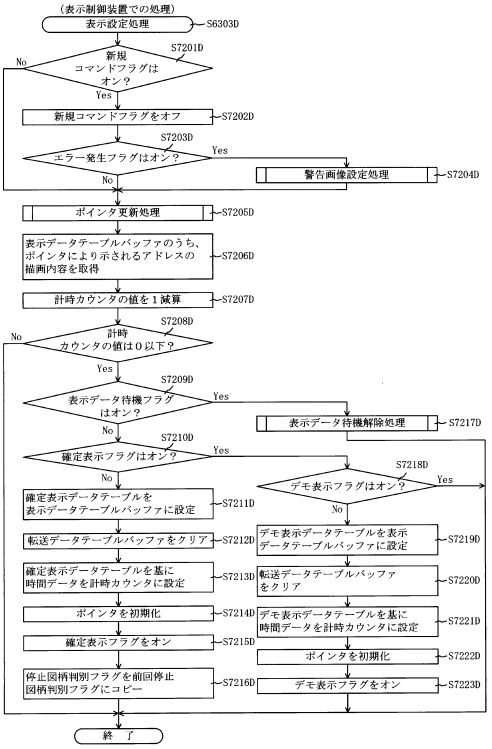
【図１１７８】



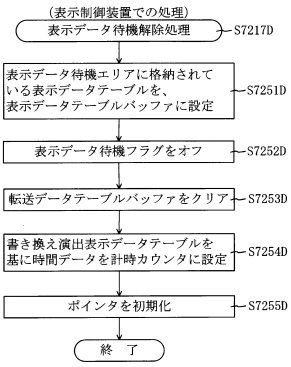
【図１１７９】



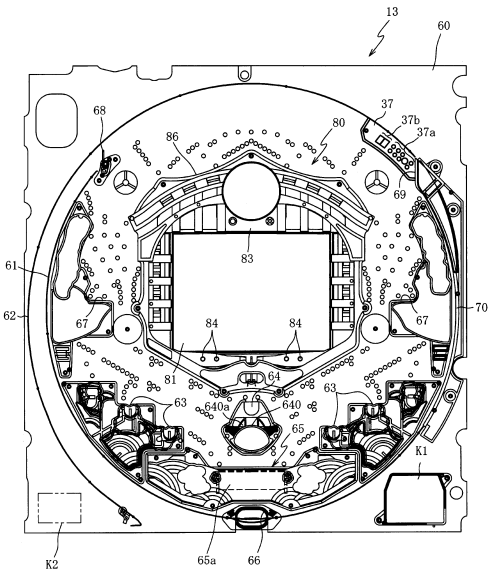
【図１１８０】



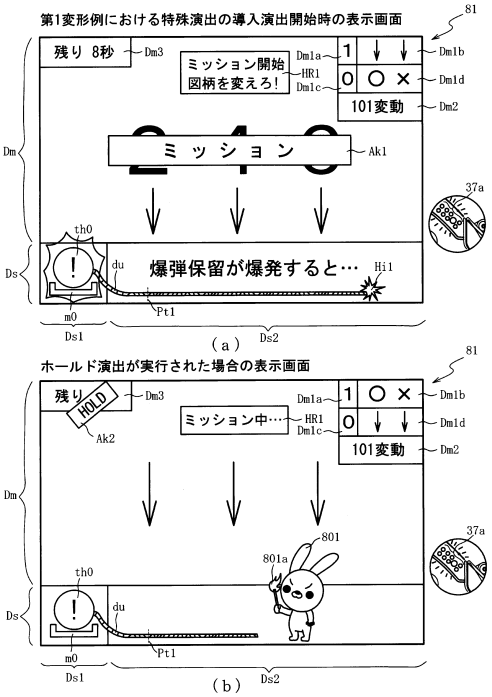
【図１１８１】



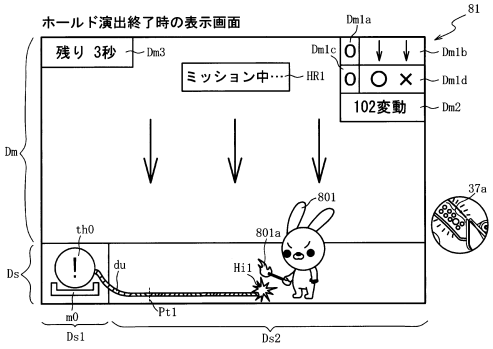
【図１１８２】



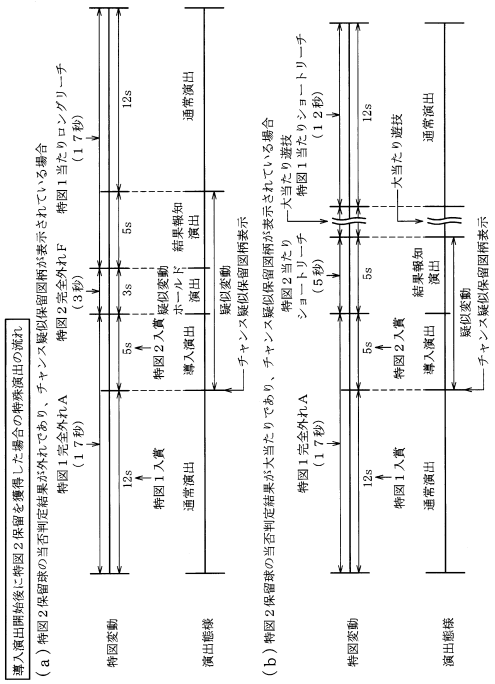
【図１１８３】



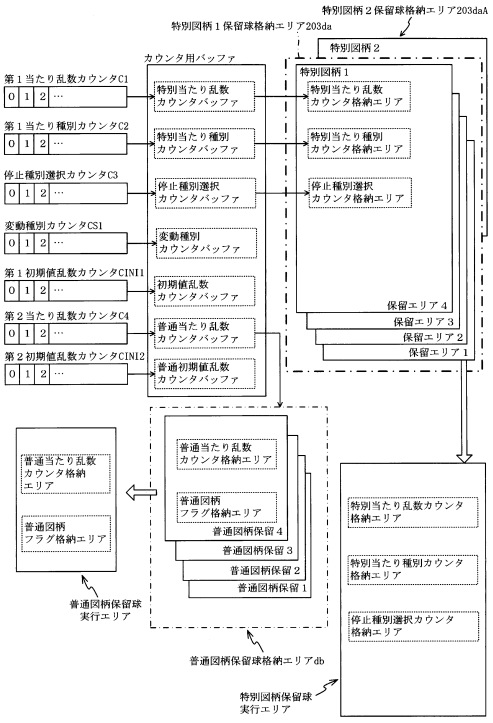
【図１１８４】



【図１１８５】



【図１１８６】



【図１１８７】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
特別図柄大当たり乱数テーブル	202da
変動種別選択テーブル	202daA
普通図柄当たり乱数テーブル	202dc
大当たり種別選択テーブル	202dbA
変動パターン選択テーブル	202dcA

（ｂ）

RAM（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203da
普通図柄保留球格納エリア	203db
特別図柄１保留球数カウンタ	203dc
普通図柄保留球数カウンタ	203dd
時短中カウンタ	203de
確変フラグ	203df
大当たり中フラグ	203dg
発射許可フラグ	203dh
特別図柄変動時間タイマ	203dj
特別図柄２保留球格納エリア	203daA
特別図柄２保留球数カウンタ	203dbA
その他メモリエリア	203dz

【図１１８８】

（ａ）

変動種別選択テーブル	202daA
通常中当たり用選択テーブル	202daA1
通常中外れ用選択テーブル	202daA2
確変・時短中当たり用選択テーブル	202daA3
確変・時短中外れ用選択テーブル	202daA4

（ｂ）

202

通常中当たり用選択テーブル202daA1

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	当たりショートリーチ	00H	0～44
	当たりロングリーチ	01H	45～179
	当たりスーパーリーチ	02H	180～199
特図２	当たりショートリーチ	0BH	0～199

（ｃ）

202

通常中外れ用選択テーブル202daA2

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	完全外れ	03H	0～109
	外れショートリーチ	04H	110～154
	外れロングリーチ	05H	155～194
	外れスーパーリーチ	06H	195～199
特図２	完全外れ	11H	0～199

【図１１８９】

（ａ）

202

確変・時短中当たり用選択テーブル202daA3

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１ 特図２ 共通	当たりショートリーチ	07H	0～149
	当たりロングリーチ	08H	150～199

（ｂ）

202

確変・時短中外れ用選択テーブル202daA4

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１ 特図２ 共通	完全外れ	09H	0～164
	外れショートリーチ	0AH	165～199

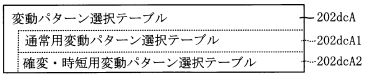
【図１１９０】

202

大当たり種別選択テーブル202dbA

特図種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短中カウンタ 203de	確変フラグ 203df	特別当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１	大当たりＡ（6R確変大当たり）	第１アタッカ（可変入賞装置６５）	30	9	65536	オン	0～29（振り分け30%）
	大当たりＢ（10R確変大当たり）				65536	オン	30～59（振り分け30%）
	大当たりＣ（6R通常大当たり）				100	オフ	60～99（振り分け40%）
特図２	大当たりＢ（10R確変大当たり）				65536	オン	0～59（振り分け60%）
	大当たりＤ（10R通常大当たり）				100	オフ	60～99（振り分け40%）

【図１１９１】



（ａ）

202

通常用変動パターン選択テーブル202dcA1

変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
00H	0～3	当たりショートリーチＡ	12000
01H	0～3	当たりロングリーチＡ	17000
02H	0～3	当たりスーパーリーチＡ	30000
0BH	0～3	当たりショートリーチＣ	5000
03H	0	完全外れＡ	17000
	1	完全外れＢ	8000
	2	完全外れＣ	5000
	3	完全外れＤ	3000
04H	0～3	外れショートリーチＡ	12000
05H	0～3	外れロングリーチＡ	17000
06H	0～3	外れスーパーリーチＡ	30000
0CH	0～3	完全外れＦ	3000

（ｂ）

【図１１９２】

202

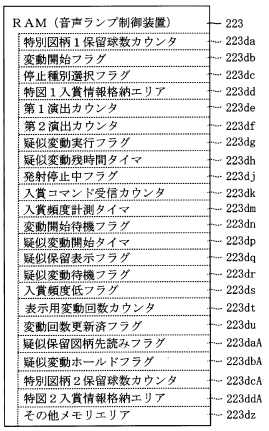
確変・時短用変動パターン選択テーブル202dcA2

変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
07H	0～3	当たりショートリーチＢ	5000
08H	0～3	当たりロングリーチＢ	10000
09H	0～3	完全外れＥ	3000
0AH	0～3	外れショートリーチＢ	5000

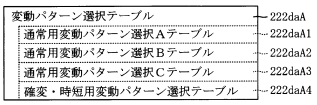
【図１１９３】

（ａ）

（ｂ）



【図１１９４】



【図１１９５】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222daA1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74
	当たりロングリーチＡ１	75～149
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	150～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
当たりショートリーチＣ	当たりショートリーチＣ１	0～99
	当たりショートリーチＣ２	100～198
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94
	外れロングリーチＡ２	95～189
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	190～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＦ	完全外れＦ１	0～99
	完全外れＦ２	100～198

【図１１９６】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222daA2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49
	当たりロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
当たりショートリーチＣ	当たりショートリーチＣ１	0～99
	当たりショートリーチＣ２	100～198
完全外れＡ	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	0～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49
	外れロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋特殊演出（外れ）	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＦ	完全外れＦ１	0～99
	完全外れＦ２	100～198

【図１１９７】

222

通常用変動パターン選択Ｃテーブル222daA3

通常演出時間（ｍｓ）	当否判定結果	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
5000	外れ	完全外れＣ１	0～99
		完全外れＣ２	100～198
8000	当たり	当たりショートリーチＡ３	0～99
		当たりショートリーチＡ４	100～198
	外れ	外れ超ショートリーチＡ１	0～99
		外れ超ショートリーチＡ２	100～198
12000	当たり	当たりショートリーチＡ１	0～99
		当たりショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れショートリーチＡ１	0～99
		外れショートリーチＡ２	100～198
17000	当たり	当たりロングリーチＡ１	0～99
		当たりロングリーチＡ２	100～198
	外れ	外れロングリーチＡ１	0～99
		外れロングリーチＡ２	100～198

【図１１９８】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daA4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

【図１１９９】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222dbA

変動時間（ｍｓ）	疑似変動更新時間（ｍｓ）	通常演出時間（ｍｓ）
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

（ａ）

222

結果報知演出態様設定テーブル222dcA

変動パターン種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａ	4000	0～149
	結果報知演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃ	5000	0～149
	結果報知演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198
当たりショートリーチＣ	結果報知演出Ｉ	5000	0～198
完全外れＡ、Ｃ	結果報知演出Ｆ	5000	0～198
完全外れＢ、Ｄ、Ｆ	結果報知演出Ｇ	3000	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｂ	4000	0～49
	結果報知演出Ｈ		50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｄ	5000	0～49
	結果報知演出Ｆ		50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198

（ｂ）

【図１２００】

222

書き換え演出態様設定テーブル222ddA

変動パターン種別	疑似変動残時間（ｍｓ）	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ａ	3000	0～149
		短書き換え演出Ｂ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ａ	2000	0～149
		中書き換え演出Ｂ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ａ	1000	0～149
		長書き換え演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｃ	2000	0～149
		短書き換え演出Ｄ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｃ	3000	0～149
		中書き換え演出Ｄ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｃ	4000	0～149
		長書き換え演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198
当たりショートリーチＣ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｈ	2000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｈ	3000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｈ	4000	0～198
外れショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｂ	1000	0～49
		短書き換え演出Ｆ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｂ	2000	0～49
		中書き換え演出Ｆ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｂ	3000	0～49
		長書き換え演出Ｆ		50～198
完全外れＡ／外れロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｄ	2000	0～49
		短書き換え演出Ｇ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｄ	3000	0～49
		中書き換え演出Ｇ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｄ	4000	0～49
		長書き換え演出Ｇ		50～198
外れスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198

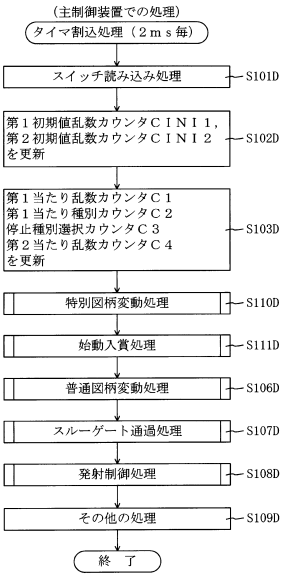
【図１２０１】

222

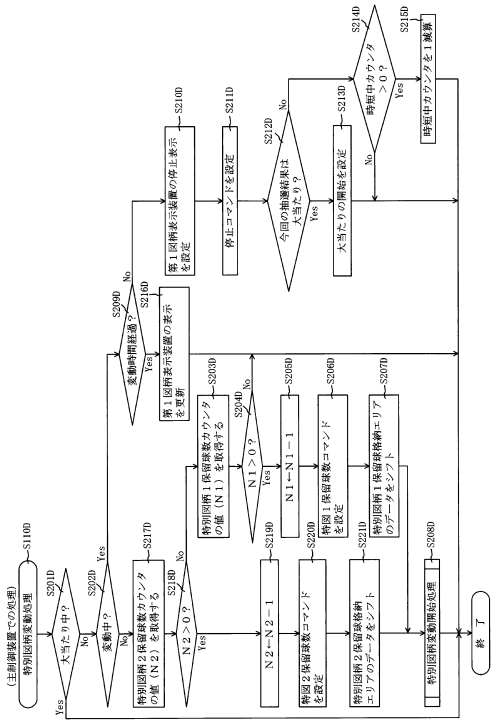
疑似保留表示パターン設定テーブル222deA

演出態様	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果報知演出	疑似保留表示パターンＡ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果報知演出Ｈ		
短書き換え演出Ｉ		
中書き換え演出Ｉ		
長書き換え演出Ｉ		
結果報知演出Ａ	疑似保留表示パターンＢ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果報知演出Ｃ		
結果報知演出Ｅ		
結果報知演出Ｂ	疑似保留表示パターンＣ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果報知演出Ｄ		
結果報知演出Ｆ	疑似保留表示パターンＤ	疑似変動残時間カウンタ値2000で消火し、爆弾不発
結果報知演出Ｇ		
結果報知演出Ｈ		
短書き換え演出Ａ	疑似保留表示パターンＥ	再着火→特殊演出残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｃ		
短書き換え演出Ｅ		
中書き換え演出Ａ		
中書き換え演出Ｃ		
中書き換え演出Ｅ		
長書き換え演出Ａ		
長書き換え演出Ｃ		
長書き換え演出Ｅ		
短書き換え演出Ｂ	疑似保留表示パターンＦ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｄ		
中書き換え演出Ｂ		
中書き換え演出Ｄ		
長書き換え演出Ｂ		
長書き換え演出Ｄ		
短書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＧ	再着火なし
短書き換え演出Ｇ		
中書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＨ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値1000で消火し、爆弾不発
中書き換え演出Ｇ		
長書き換え演出Ｆ		
長書き換え演出Ｇ		

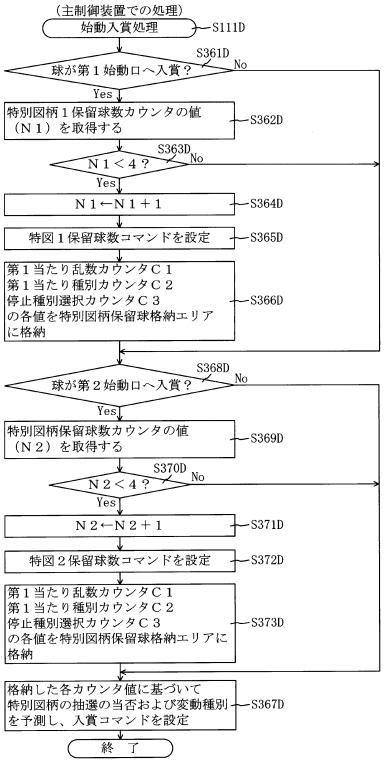
【図１２０２】



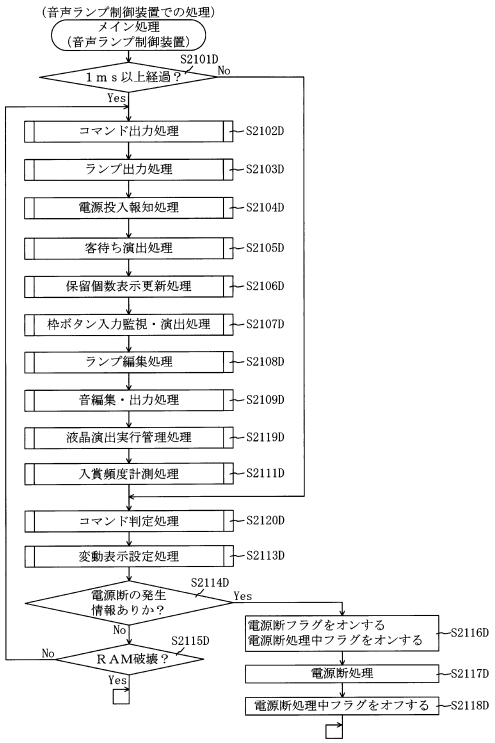
【図１２０３】



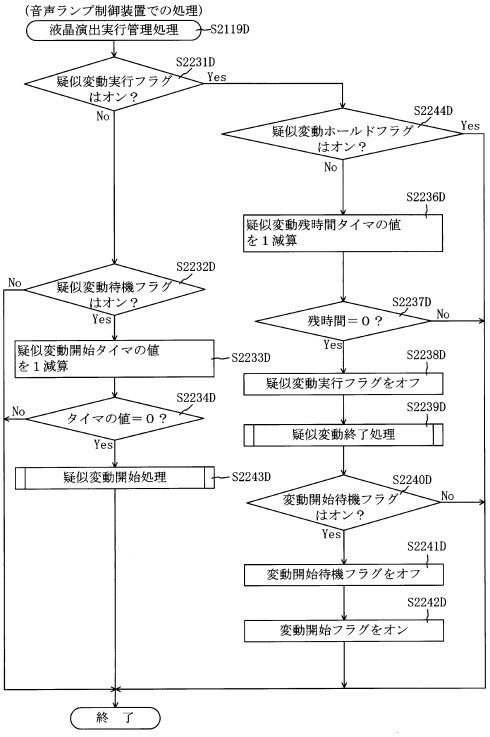
【図１２０４】



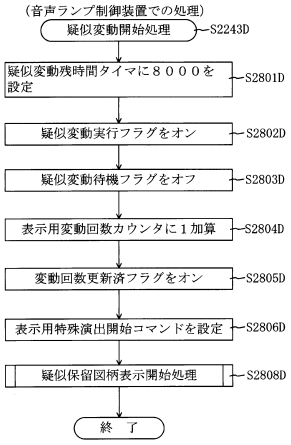
【図１２０５】



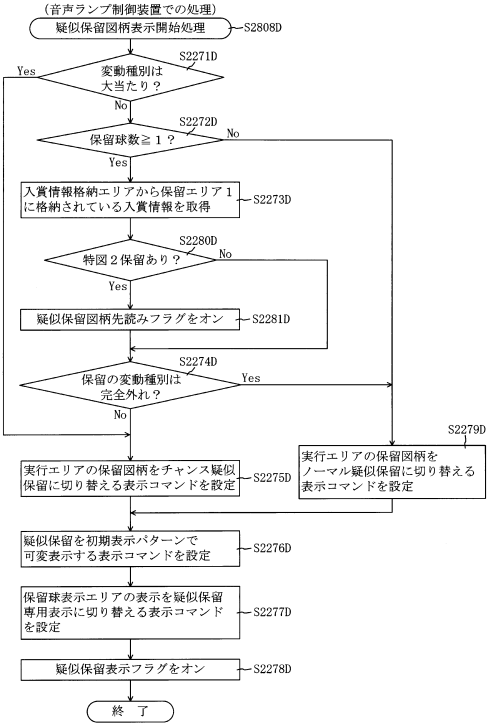
【図１２０６】



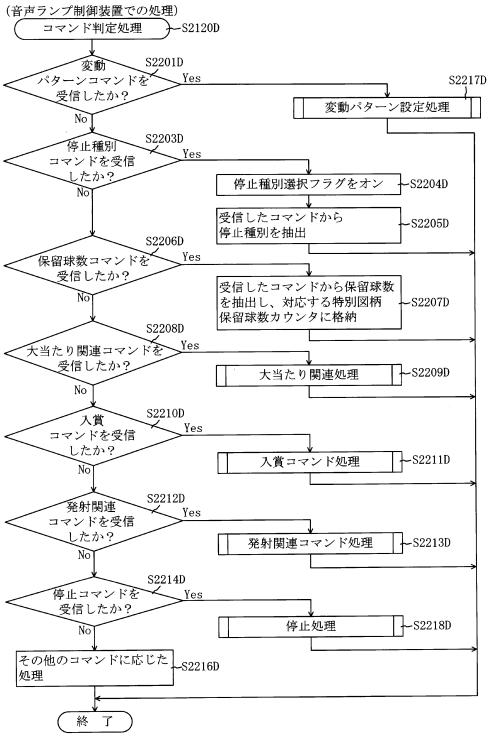
【図１２０７】



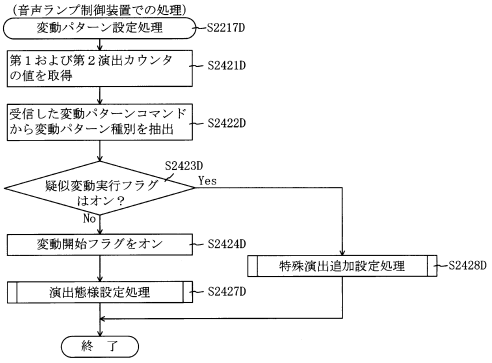
【図１２０８】



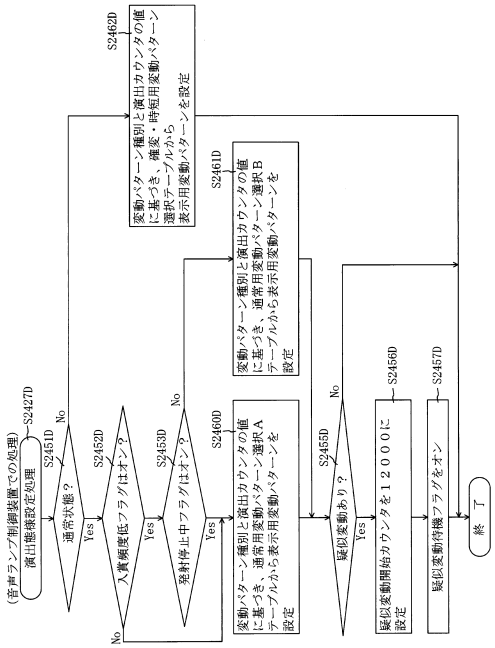
【図１２０９】



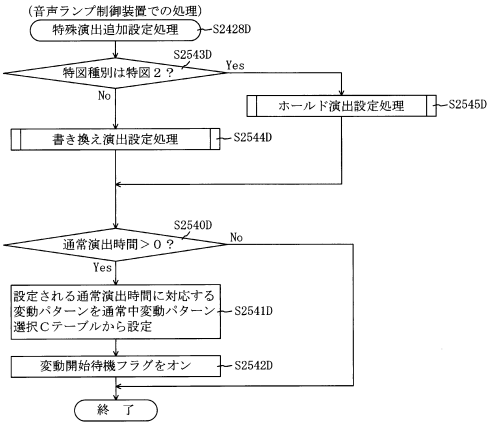
【図１２１０】



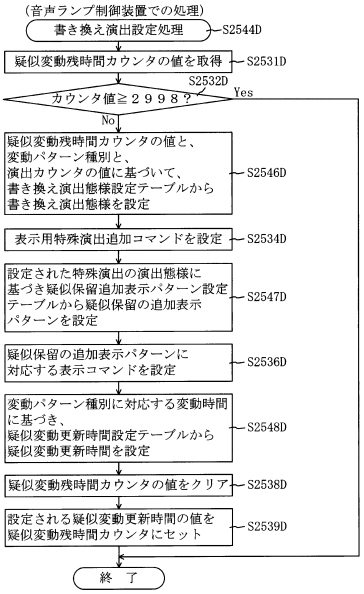
【図１２１１】



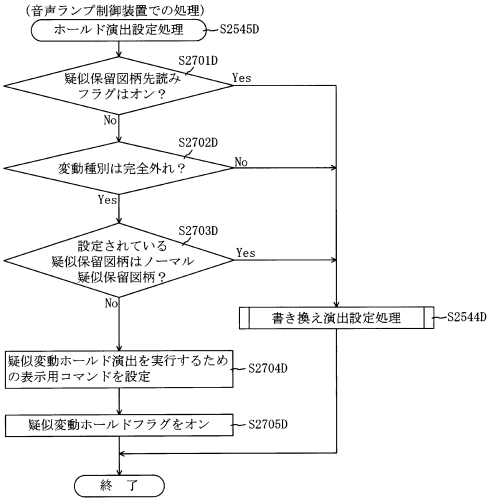
【図１２１２】



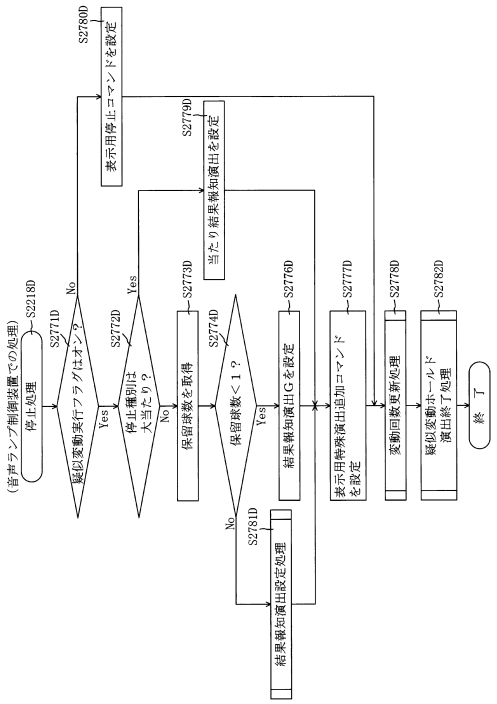
【図１２１３】



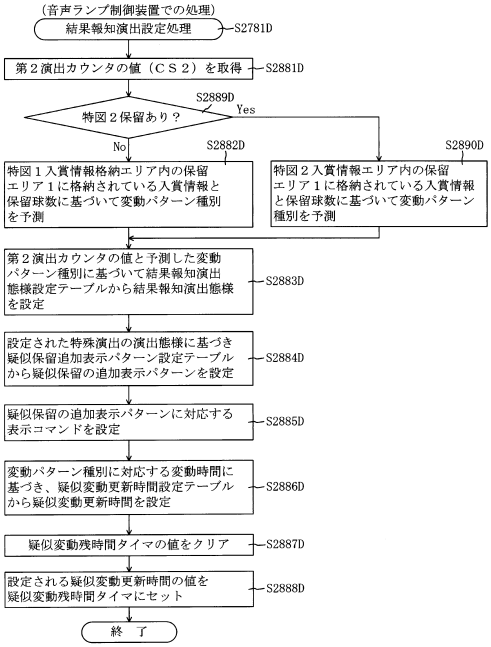
【図１２１４】



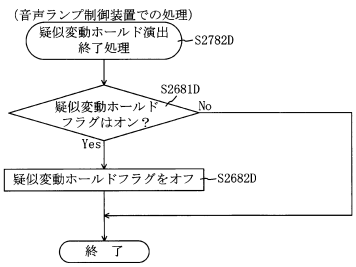
【図１２１５】



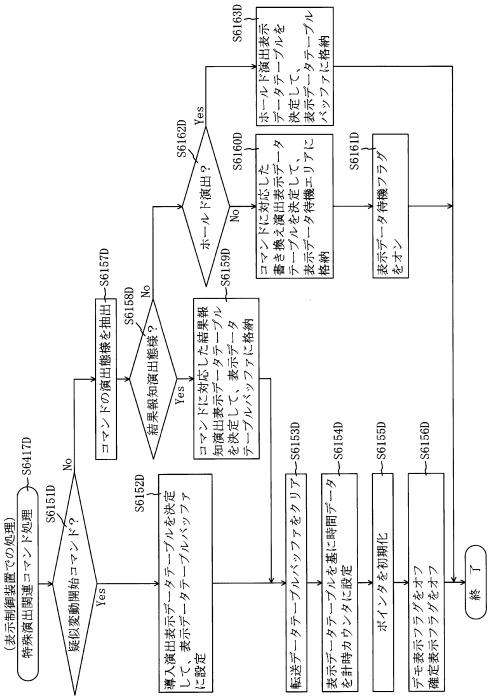
【図１２１６】



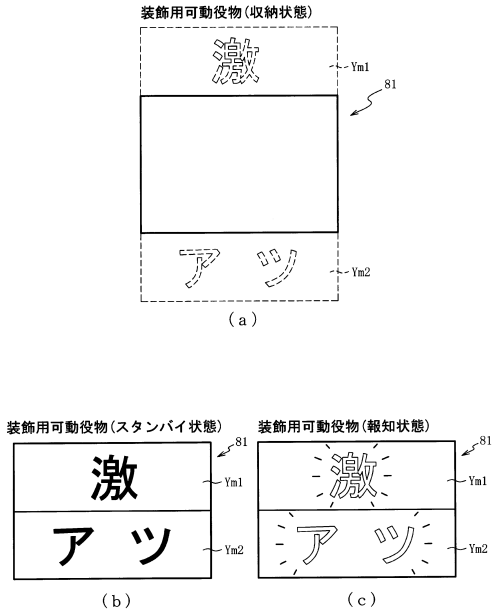
【図１２１７】



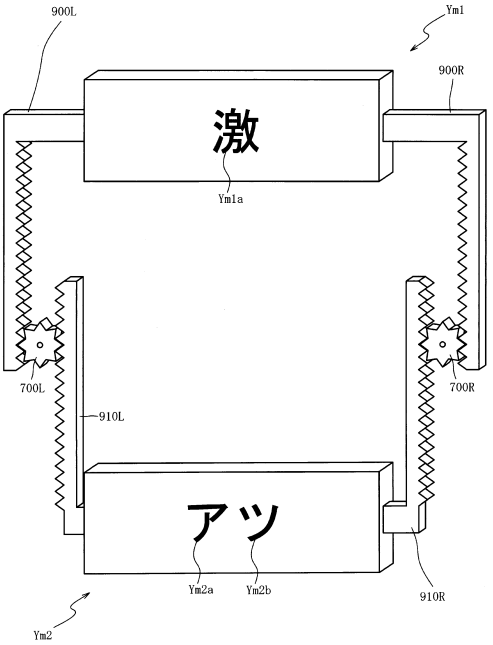
【図１２１８】



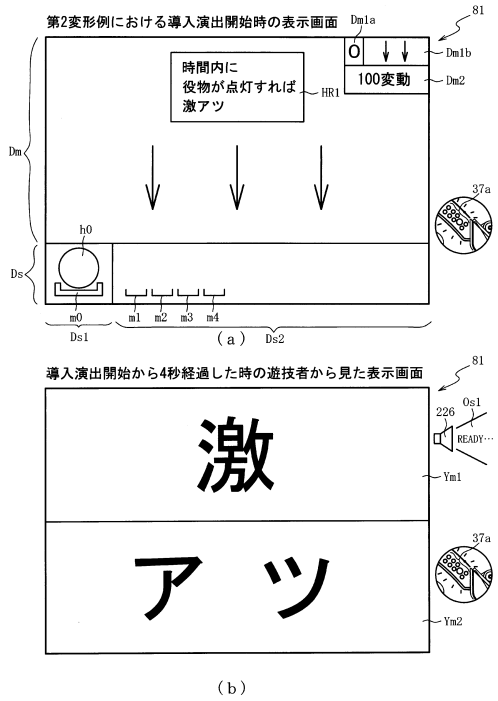
【図１２１９】



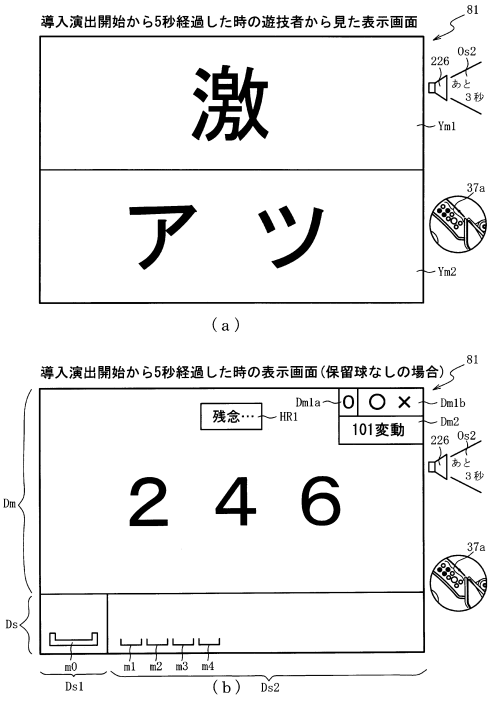
【図１２２０】



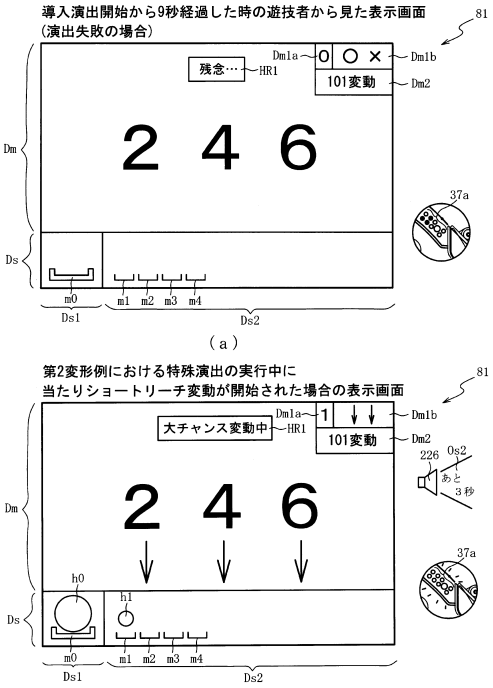
【図１２２１】



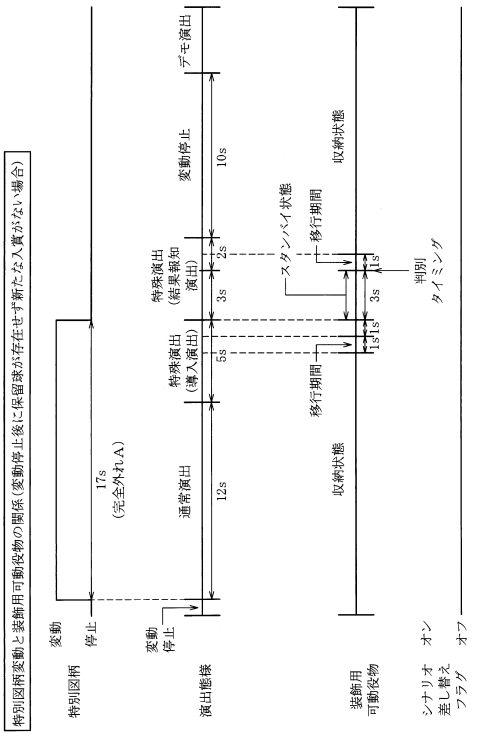
【図１２２２】



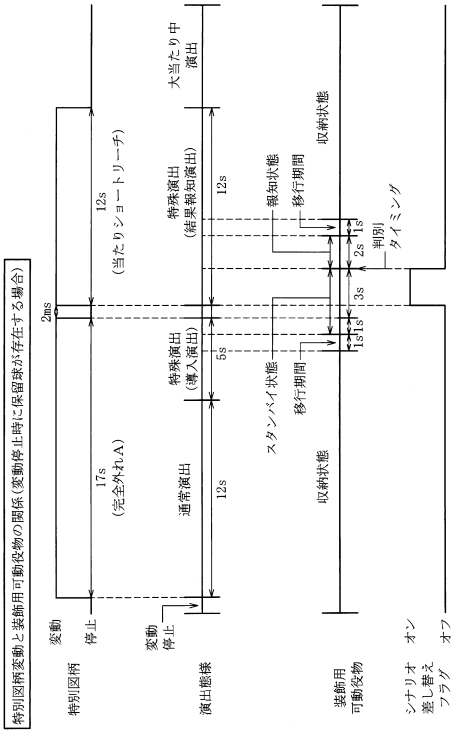
【図１２２３】



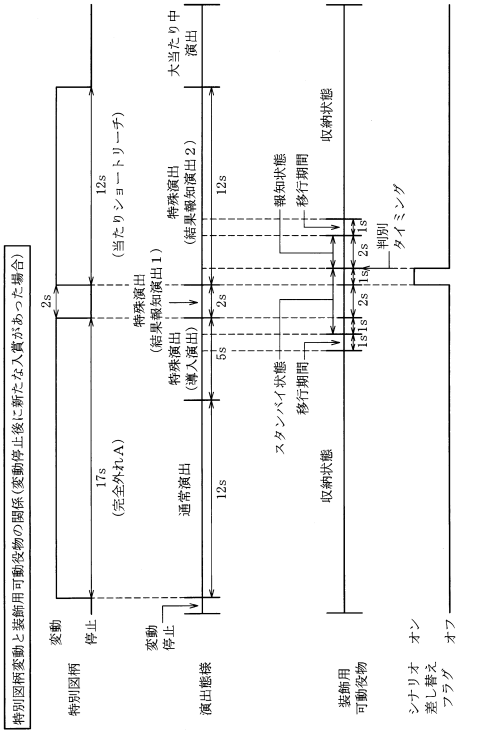
【図１２２４】



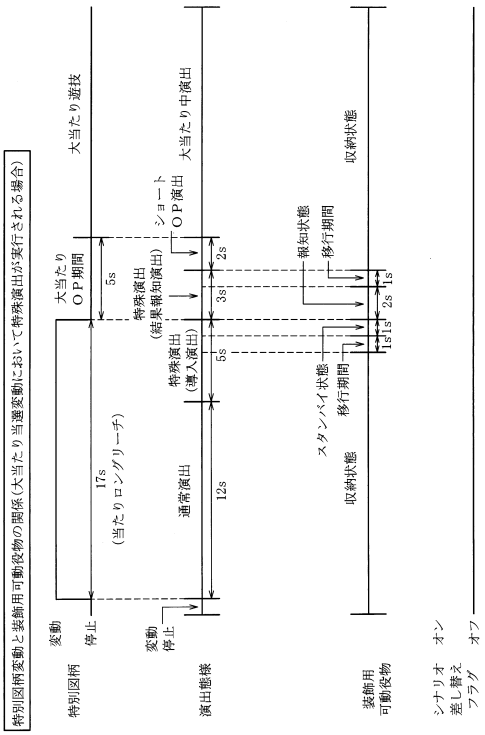
【図１２２５】



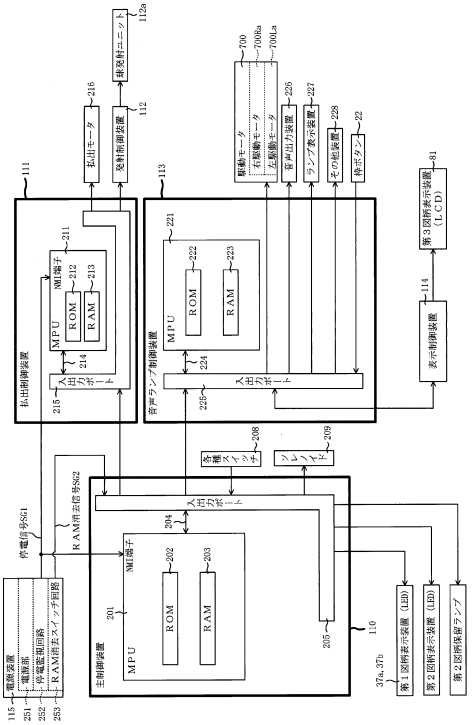
【図１２２６】



【図１２２７】



【図１２２８】



【図１２２９】

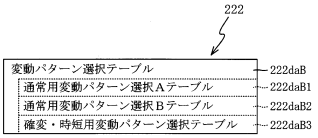
（ａ）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222daB
結果報知演出態様設定テーブル	222dbB
報知なし変動用動作シナリオテーブル	222dcB
報知あり変動用動作シナリオテーブル	222ddB
差し替え用動作シナリオテーブル	222deB

（ｂ）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似変動待機フラグ	223dq
入賞頻度低フラグ	223dr
表示用変動回数カウンタ	223ds
変動回数更新済フラグ	223dt
シナリオ差し替えフラグ	223daB
シナリオカウンタ	223dbB
動作シナリオ格納エリア	223dcB
その他メモリエリア	223dz

【図１２３０】



【図１２３１】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222daB1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)	疑似変動
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99	×
	当たりショートリーチＡ２	100～198	×
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74	×
	当たりロングリーチＡ２	75～149	×
	当たりロングリーチＡ３	150～198	○
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99	×
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198	×
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99	×
	完全外れＡ２	100～198	×
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99	×
	完全外れＢ２	100～198	×
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99	×
	完全外れＣ２	100～198	×
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99	×
	完全外れＤ２	100～198	×
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99	×
	外れショートリーチＡ２	100～198	×
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94	×
	外れロングリーチＡ２	95～189	×
	外れロングリーチＡ３	190～198	○
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99	×
	外れスーパーリーチＡ２	100～198	×

【図１２３２】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222daB2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)	疑似変動
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99	×
	当たりショートリーチＡ２	100～198	×
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49	×
	当たりロングリーチＡ２	50～99	×
	当たりロングリーチＡ３	100～198	○
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99	×
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198	×
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～198	○
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99	×
	完全外れＢ２	100～198	×
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99	×
	完全外れＣ２	100～198	×
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99	×
	完全外れＤ２	100～198	×
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99	×
	外れショートリーチＡ２	100～198	×
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49	×
	外れロングリーチＡ２	50～99	×
	外れロングリーチＡ３	100～198	○
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99	×
	外れスーパーリーチＡ２	100～198	×

【図１２３３】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daB3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

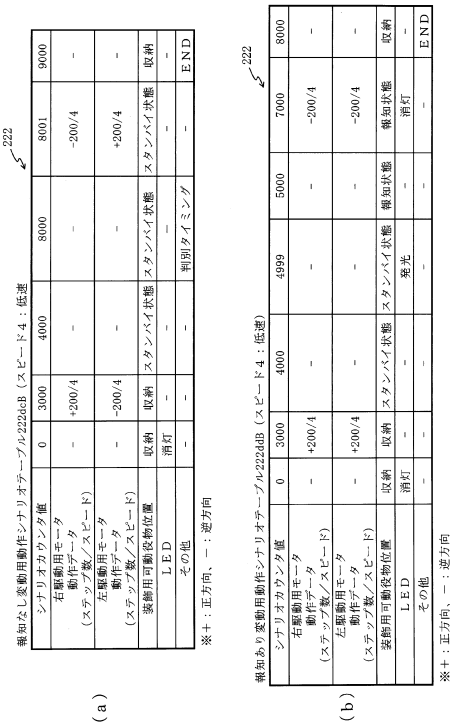
【図１２３４】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dbB

変動パターン種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	シナリオ差し替え	第２演出カウンタ値ＣＳ２(0～198)
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａｂ	12000	あり	0～149
	結果報知演出Ｂｂ		なし	150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃｂ	17000	あり	0～149
	結果報知演出Ｄｂ		なし	150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅｂ	30000	あり	0～198
完全外れＡ	結果報知演出Ｆｂ	17000	なし	0～198
完全外れＢ	結果報知演出Ｇｂ	8000	なし	0～198
完全外れＣ	結果報知演出Ｈｂ	5000	なし	0～198
完全外れＤ	結果報知演出Ｉｂ	3000	なし	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｊｂ	12000	あり	0～49
	結果報知演出Ｋｂ		なし	50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｌｂ	17000	あり	0～49
	結果報知演出Ｍｂ		なし	50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｎｂ	30000	あり	0～198

【図１２３５】



報知なし変動用動作シナリオテーブル222dcB（スピード４：低速）

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	8000	8001	9000
右駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+200/4	－	－	−200/4	－
左駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	−200/4	－	－	+200/4	－
装飾用可動役物位置	収納	収納	スタンバイ状態	スタンバイ状態	スタンバイ状態	収納
ＬＥＤ		消灯	－	－	－	－
その他	－	－	－	判別タイミング	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

（ａ）

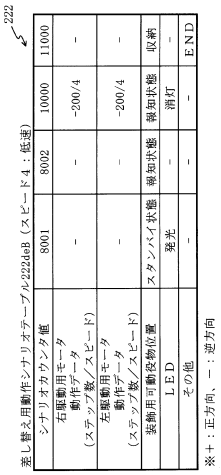
報知あり変動用動作シナリオテーブル222dB（スピード４：低速）

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	4999	5000	7000	8000
右駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+200/4	－	－	－	−200/4	－
左駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+200/4	－	－	－	−200/4	－
装飾用可動役物位置	収納	収納	スタンバイ状態	スタンバイ状態	報知状態	報知状態	収納
ＬＥＤ	消灯	－	－	発光	－	消灯	－
その他	－	－	－	－	－	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

（ｂ）

【図１２３６】

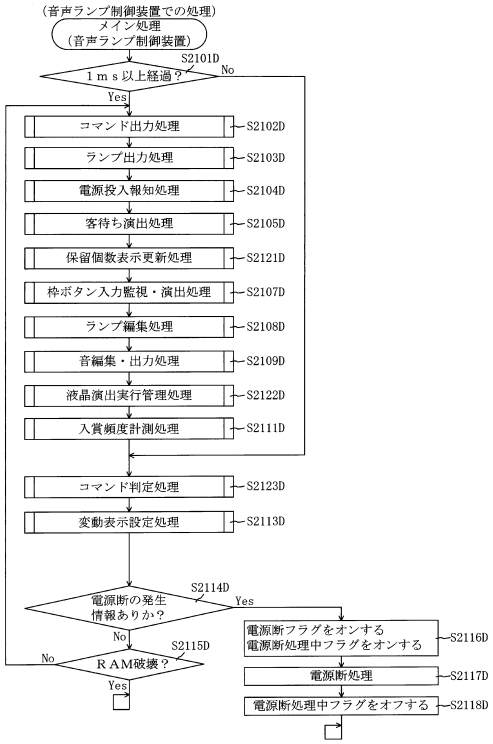


差し替え用動作シナリオテーブル222eB（スピード４：低速）

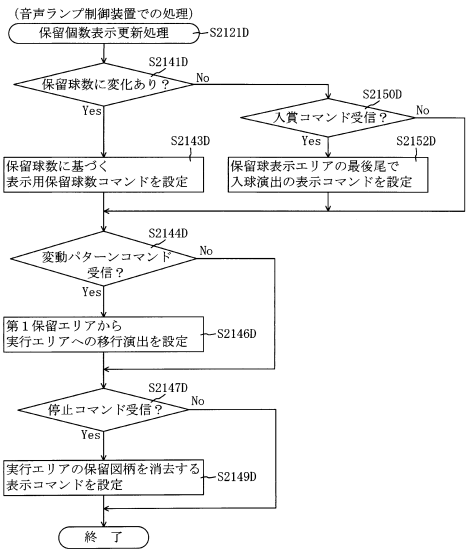
シナリオカウンタ値	8001	8002	10000	11000
右駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	−200/4	－
左駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	−200/4	－
装飾用可動役物位置	スタンバイ状態	報知状態	報知状態	収納
ＬＥＤ	発光	－	消灯	－
その他	－	－	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

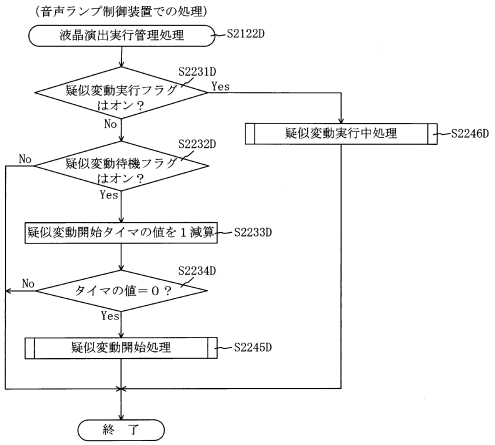
【図１２３７】



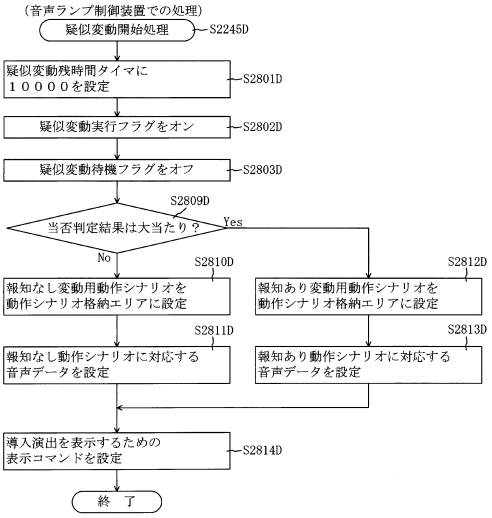
【図１２３８】



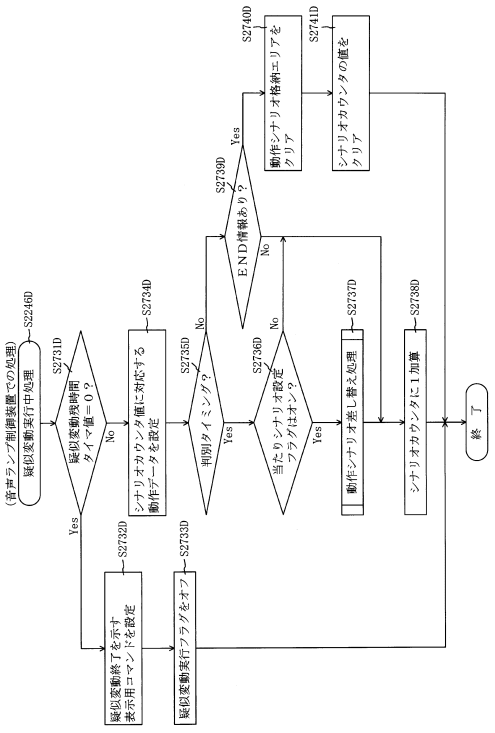
【図１２３９】



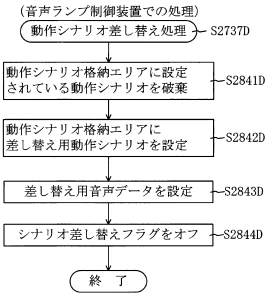
【図１２４０】



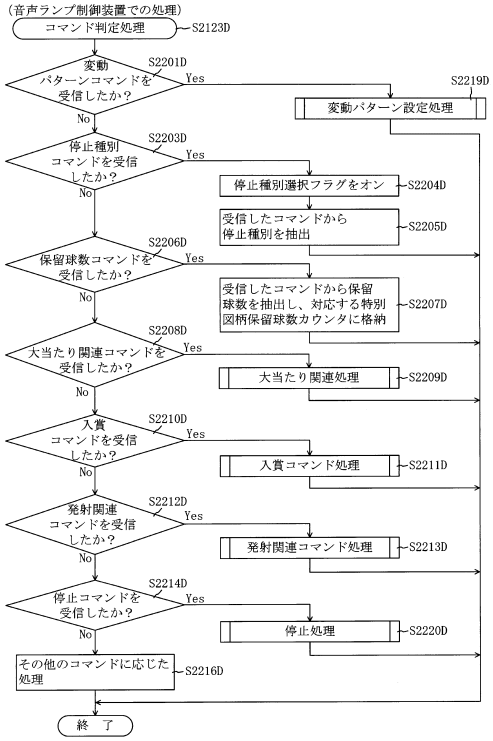
【図１２４１】



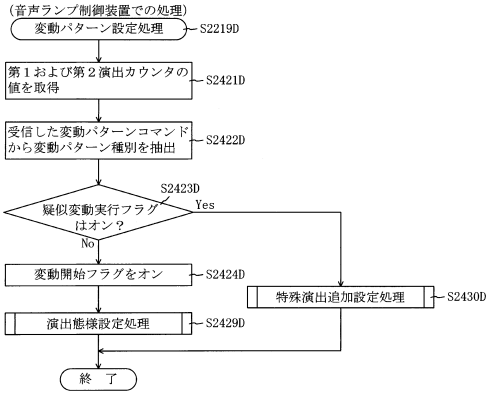
【図１２４２】



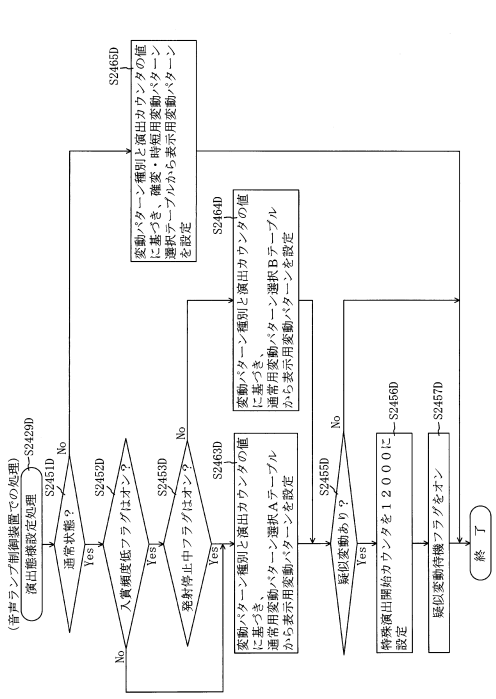
【図１２４３】



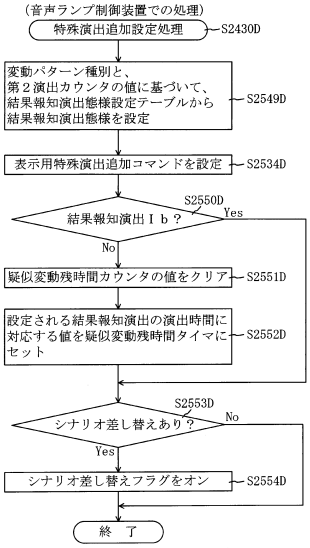
【図１２４４】



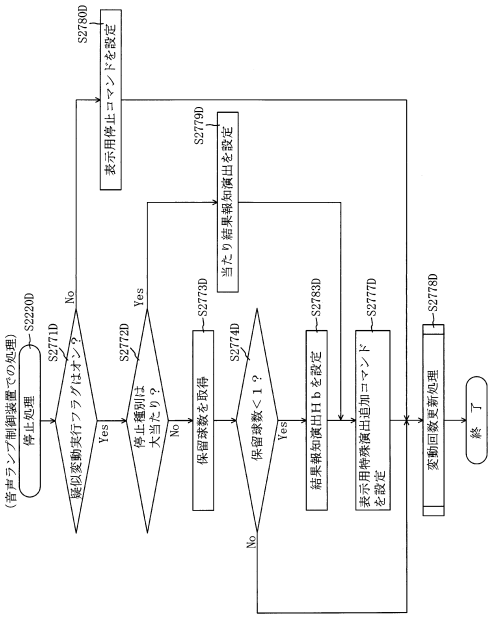
【図１２４５】



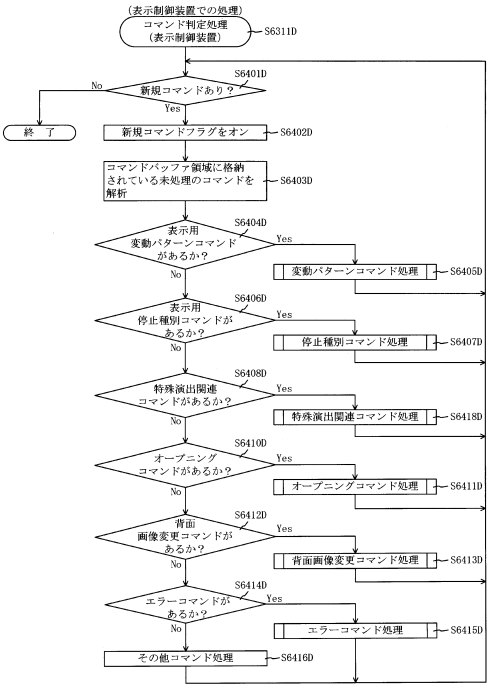
【図１２４６】



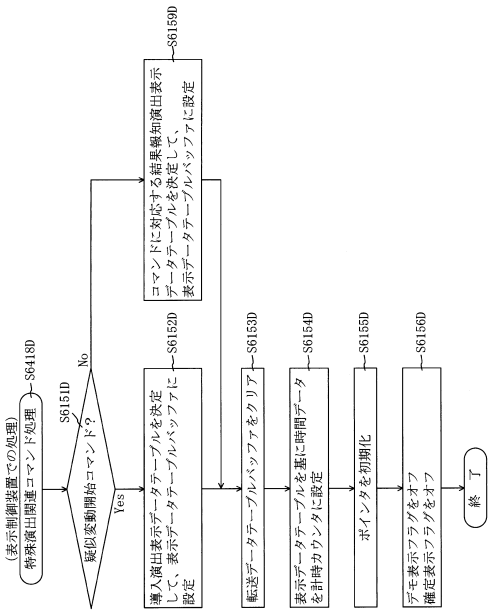
【図１２４７】



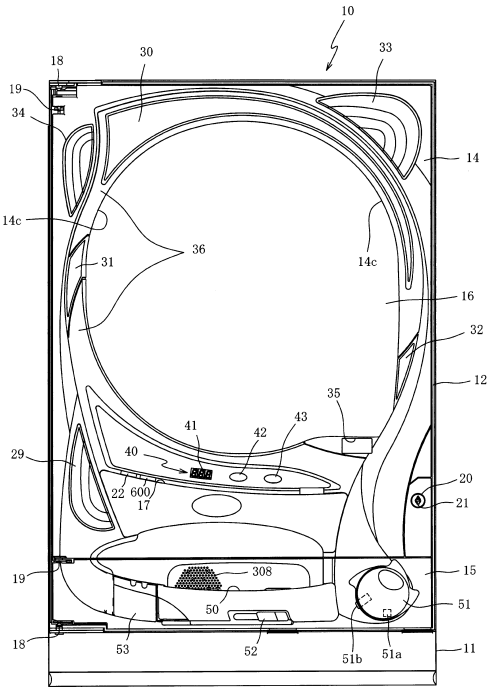
【図１２４８】



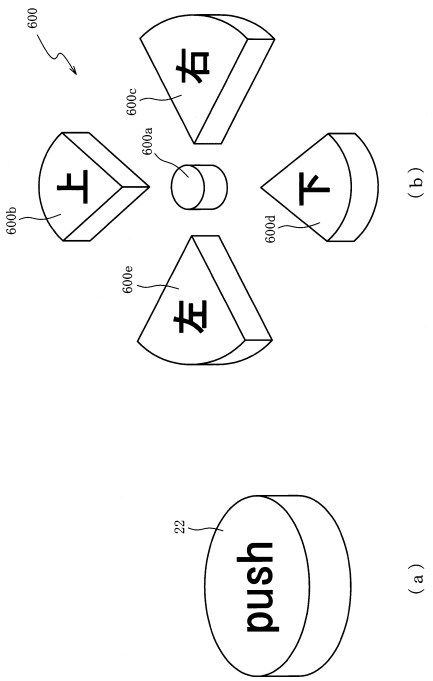
【図１２４９】



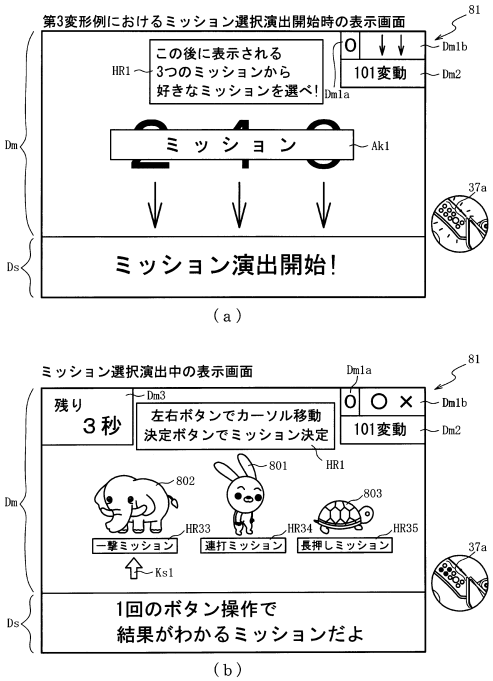
【図１２５０】



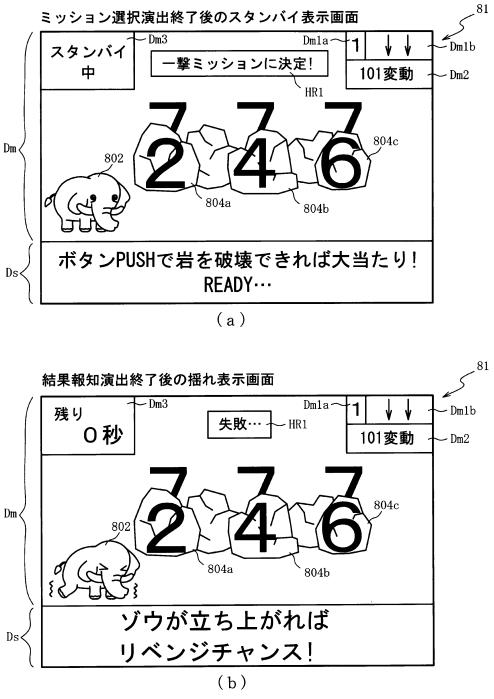
【図１２５１】



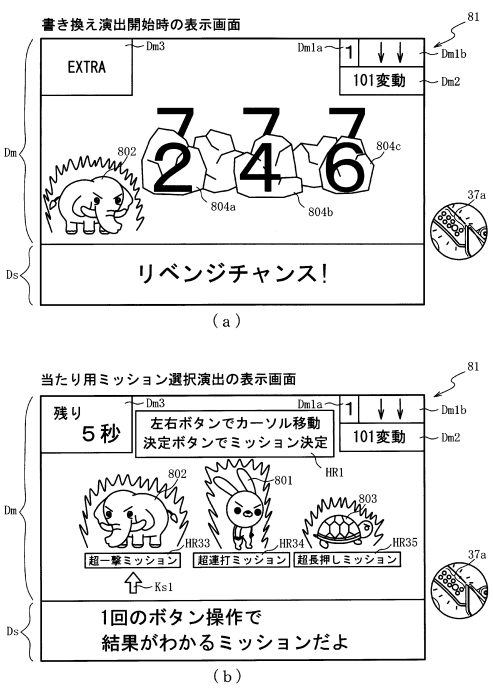
【図１２５２】



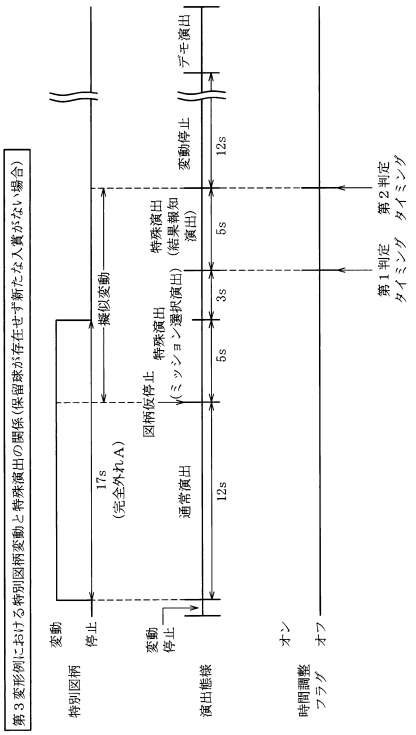
【図１２５３】



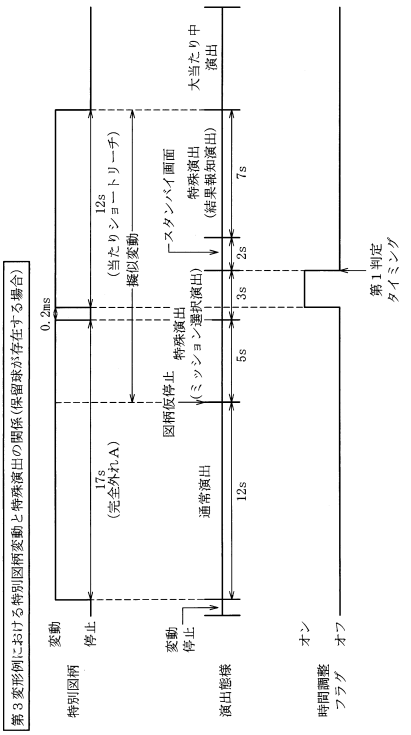
【図１２５４】



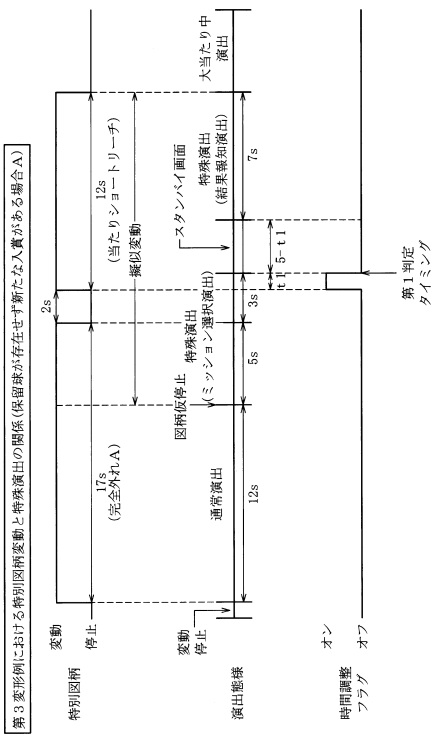
【図１２５５】



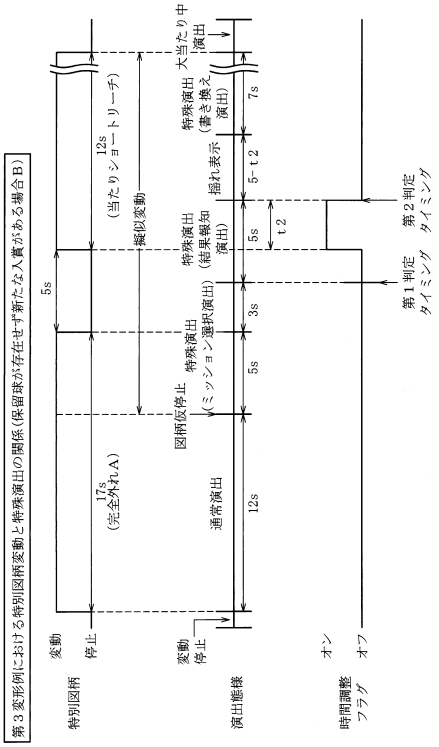
【図１２５６】



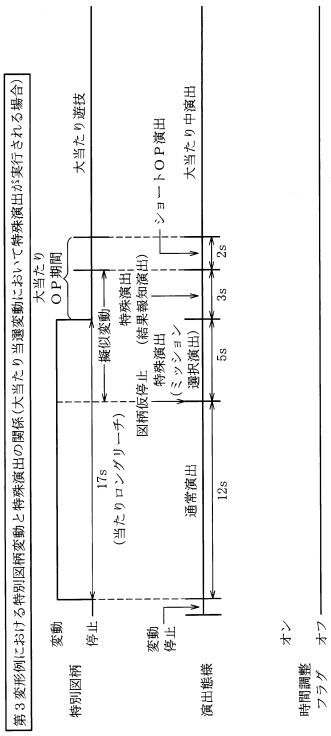
【図１２５７】



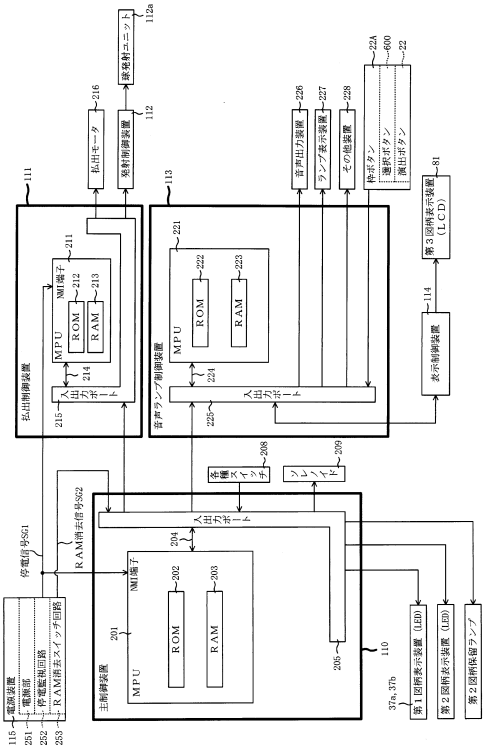
【図１２５８】



【図１２５９】



【図１２６０】



【図１２６１】

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222daC
疑似変動更新時間設定テーブル	222dbC
結果報知演出態様設定テーブル	222dcC
書き換え演出態様設定テーブル	222ddC

（ａ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
：	223df～223dp
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
ボタン操作有効期間タイマ	223daC
決定ボタン押下フラグ	223dbC
選択ボタン押下フラグ	223dcC
ボタン操作有効期間経過フラグ	223ddC
ミッション選択期間フラグ	223deC
ミッション種別決定フラグ	223dfC
特殊演出用コメント表示中フラグ	223dgC
カーソル位置記憶エリア	223dhC
ミッション種別格納エリア	223djC
結果報知演出開始タイマ	223dkC
結果報知演出開始タイマ計測フラグ	223dmC
書き換え演出開始タイマ	223dnC
書き換え演出開始タイマ計測フラグ	223dpC
特殊演出態様格納エリア	223dqC
時間調整フラグ	223drC
時間調整タイマ	223dsC
シナリオカウンタｃ	223dtC
仮結果報知演出設定フラグ	223duC
その他メモリエリア	223dz

（ｂ）

【図１２６２】

変動パターン選択テーブル	222daC
通常用変動パターン選択Ａテーブル	222daC1
通常用変動パターン選択Ｂテーブル	222daC2
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222daC3

【図１２６３】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222daC1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74
	当たりロングリーチＡ１	75～149
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	150～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94
	外れロングリーチＡ２	95～189
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	190～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図１２６４】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222daC2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49
	当たりロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋特殊演出（当たり）	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	0～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49
	外れロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図１２６５】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daC3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

【図１２６６】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222dbC

変動時間（ｍｓ）	疑似変動更新時間（ｍｓ）
3000	－
5000	5000
8000	8000
12000	12000
17000	17000
30000	30000

【図１２６７】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dcC

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値 ＣＳ２（0～198）
当たり ショートリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ａｃ１	7000	0～149
		結果報知演出Ｂｃ１		150～198
	連打ミッション	結果報知演出Ａｃ２		0～149
		結果報知演出Ｂｃ２		150～198
	長押しミッション	結果報知演出Ａｃ３		0～149
		結果報知演出Ｂｃ３		150～198
当たり ロングリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｃａ１	12000	0～149
		結果報知演出Ｄｃ１		150～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｃｃ２		0～149
		結果報知演出Ｄｃ２		150～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｃｃ３		0～149
		結果報知演出Ｄｃ３		150～198
当たり スーパーリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｅｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｅｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｅｃ３		0～198
完全外れＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｆｃ１	12000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｆｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｆｃ３		0～198
完全外れＢ	一撃ミッション	結果報知演出Ｇｃ１	3000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｇｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｇｃ３		0～198
完全外れＣ	一撃ミッション	結果報知演出Ｈｃ１	2000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｈｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｈｃ３		0～198
外れ ショートリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｉｃ１	7000	0～49
		結果報知演出Ｊｃ１		50～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｉｃ２		0～49
		結果報知演出Ｊｃ２		50～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｉｃ３		0～49
		結果報知演出Ｊｃ３		50～198
外れ ロングリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｋｃ１	12000	0～49
		結果報知演出Ｌｃ１		50～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｋｃ２		0～49
		結果報知演出Ｌｃ２		50～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｋｃ３		0～49
		結果報知演出Ｌｃ３		50～198
外れ スーパーリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｍｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｍｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｍｃ３		0～198

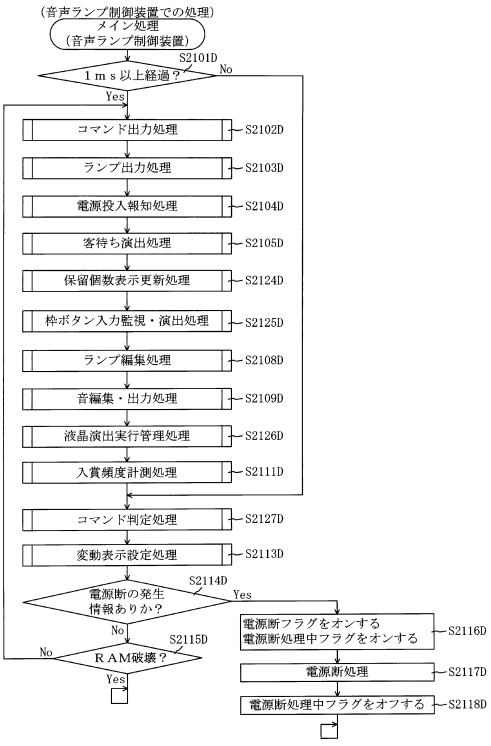
【図１２６８】

222

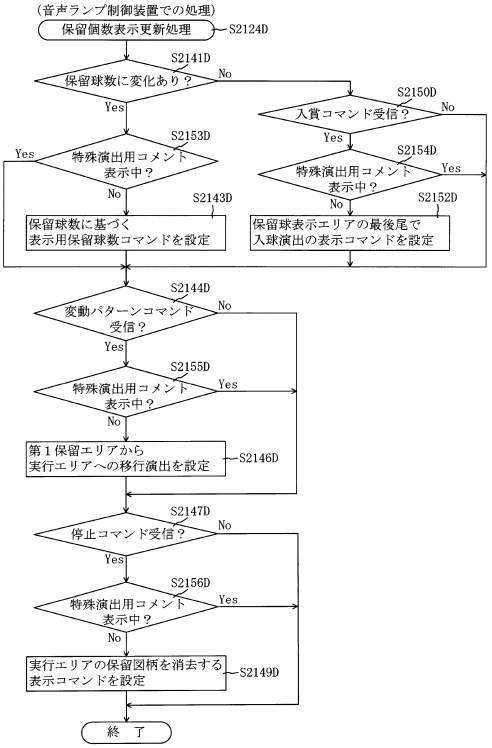
書き換え演出態様設定テーブル222ddC

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ ＣＳ２（0～198）
当たり ショートリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ａｃ１	7000	0～149
		書き換え演出Ｂｃ１		150～198
	連打ミッション	書き換え演出Ａｃ２		0～149
		書き換え演出Ｂｃ２		150～198
	長押しミッション	書き換え演出Ａｃ３		0～149
		書き換え演出Ｂｃ３		150～198
当たり ロングリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｃｃ１	12000	0～149
		書き換え演出Ｄｃ１		150～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｃｃ２		0～149
		書き換え演出Ｄｃ２		150～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｃｃ３		0～149
		書き換え演出Ｄｃ３		150～198
当たり スーパーリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｅｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｅｃ２		0～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｅｃ３		0～198
外れ ショートリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｆｃ１	7000	0～149
		書き換え演出Ｇｃ１		150～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｆｃ２		0～149
		書き換え演出Ｇｃ２		150～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｆｃ３		0～149
		書き換え演出Ｇｃ３		150～198
完全外れＡ／外れ ロングリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｈｃ１	12000	0～49
		書き換え演出Ｉｃ１		50～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｈｃ２		0～49
		書き換え演出Ｉｃ２		50～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｈｃ３		0～49
		書き換え演出Ｉｃ３		50～198
外れ スーパーリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｊｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｊｃ２		0～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｊｃ３		0～198

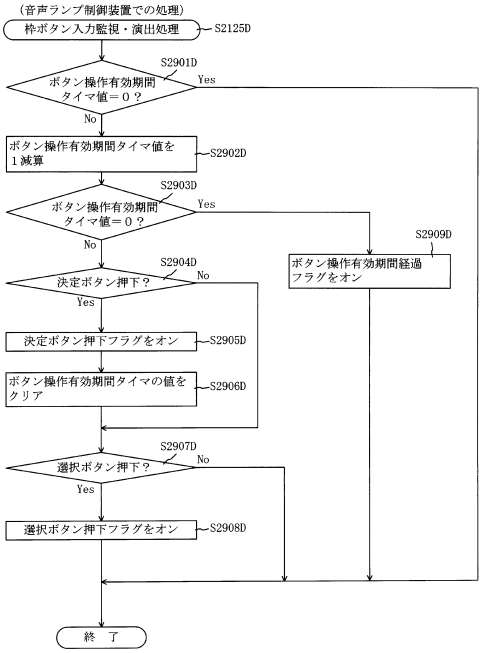
【図１２６９】



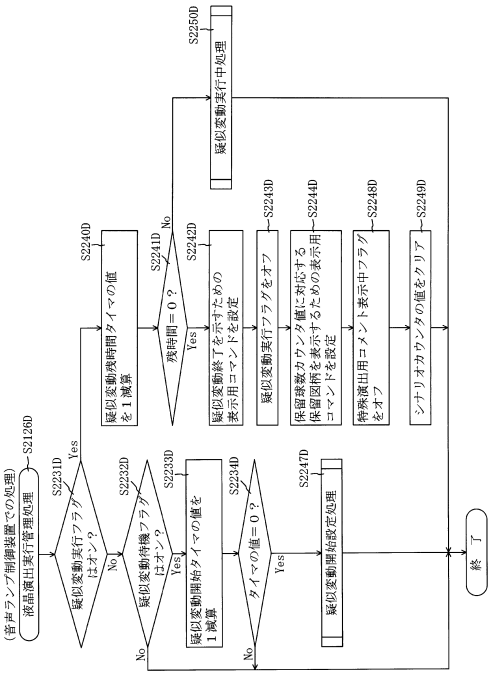
【図１２７０】



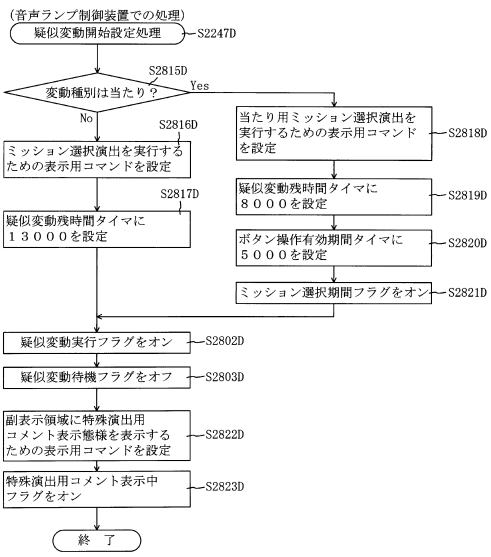
【図１２７１】



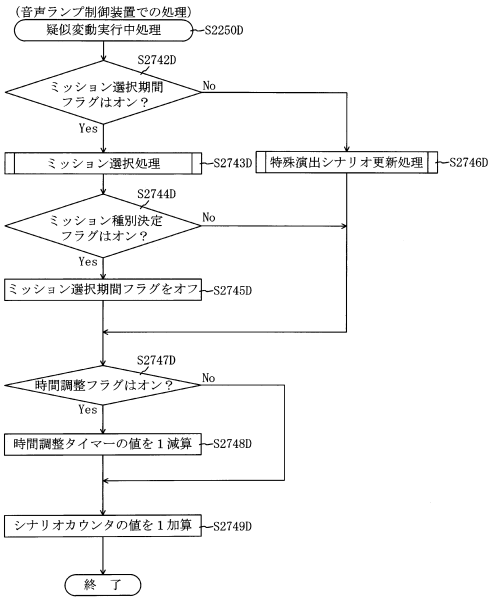
【図１２７２】



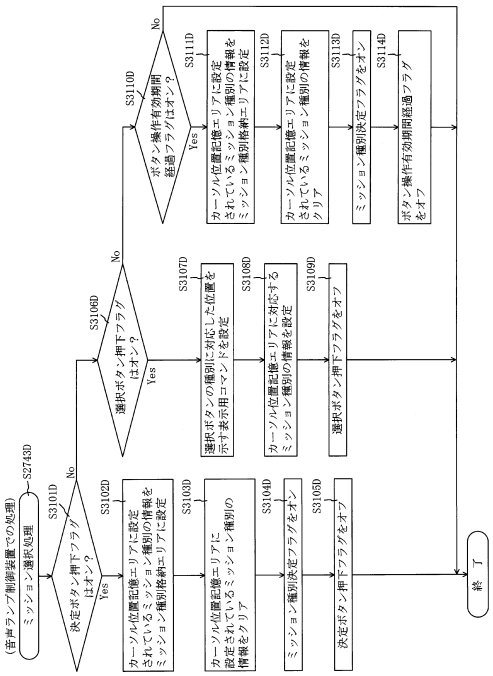
【図１２７３】



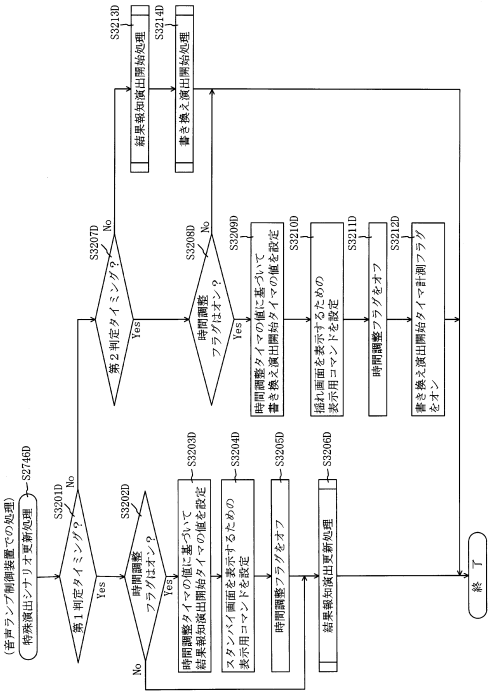
【図１２７４】



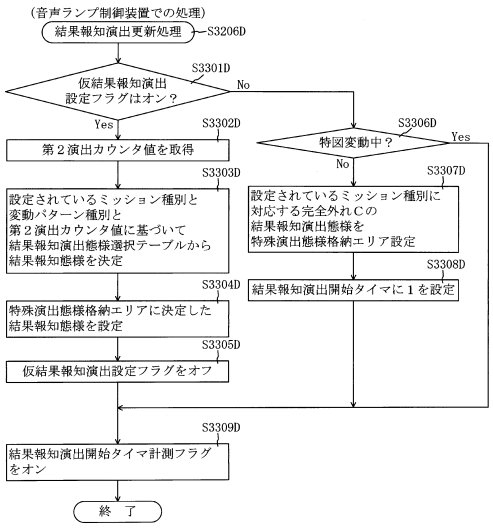
【図１２７５】



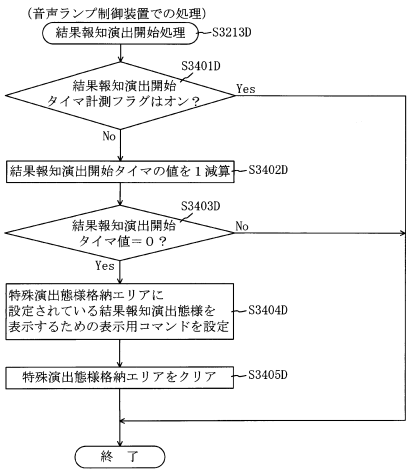
【図１２７６】



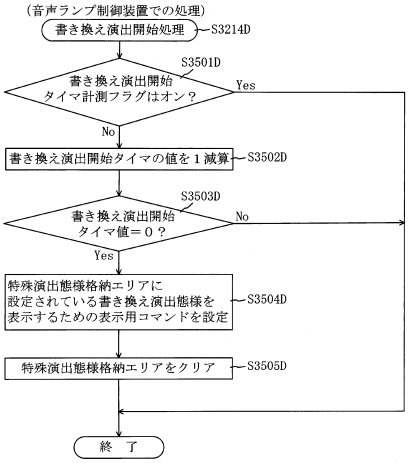
【図１２７７】



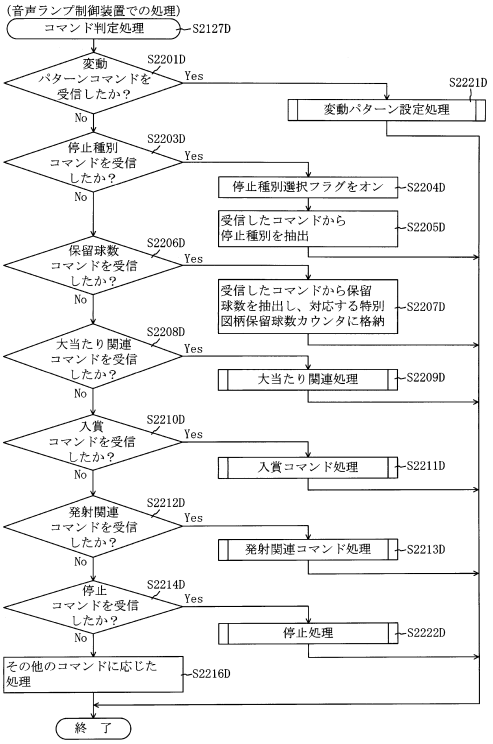
【図１２７８】



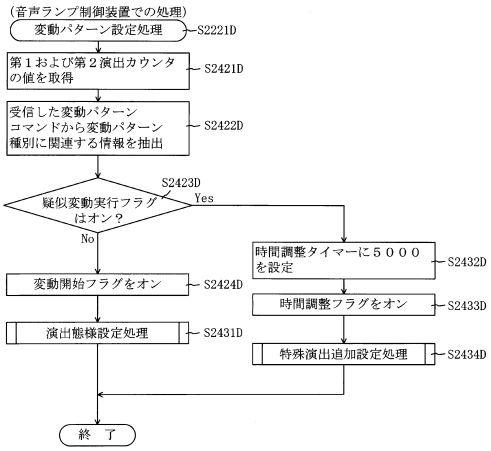
【図１２７９】



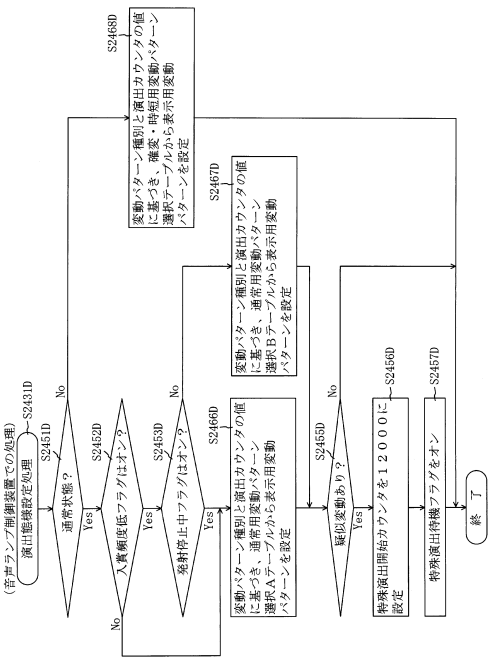
【図１２８０】



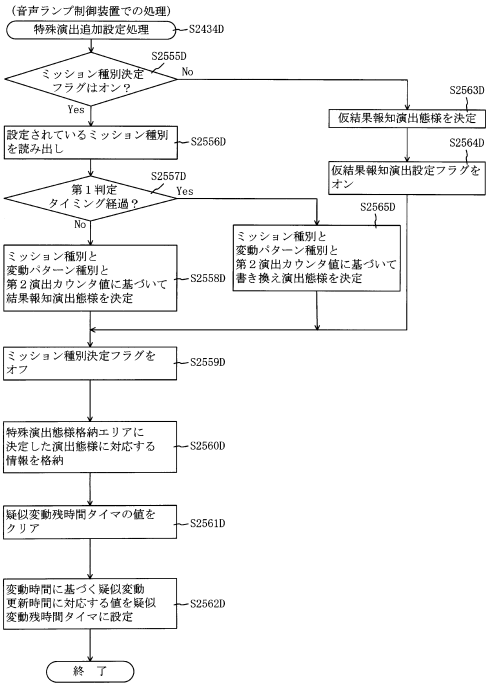
【図１２８１】



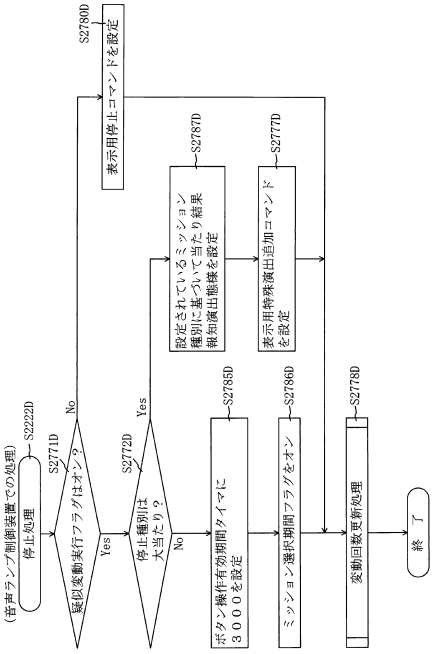
【図１２８２】



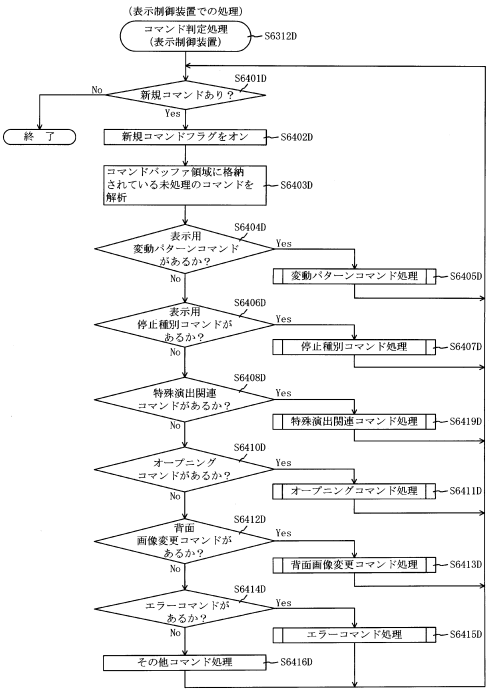
【図１２８３】



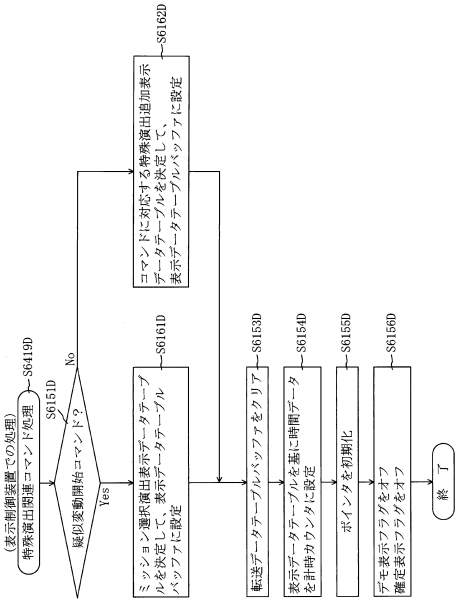
【図１２８４】



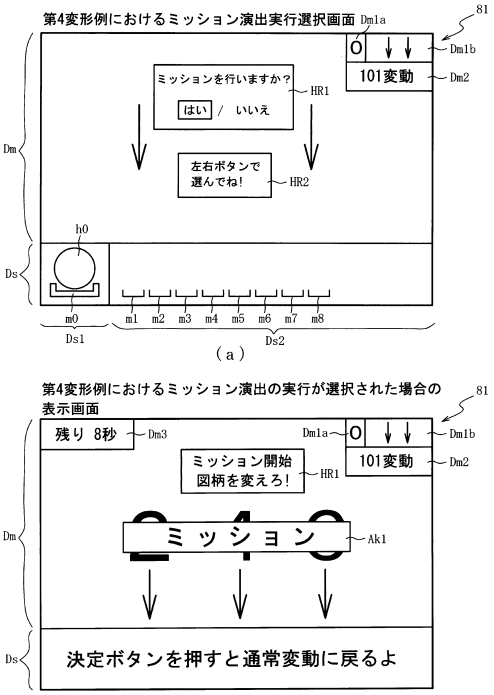
【図１２８５】



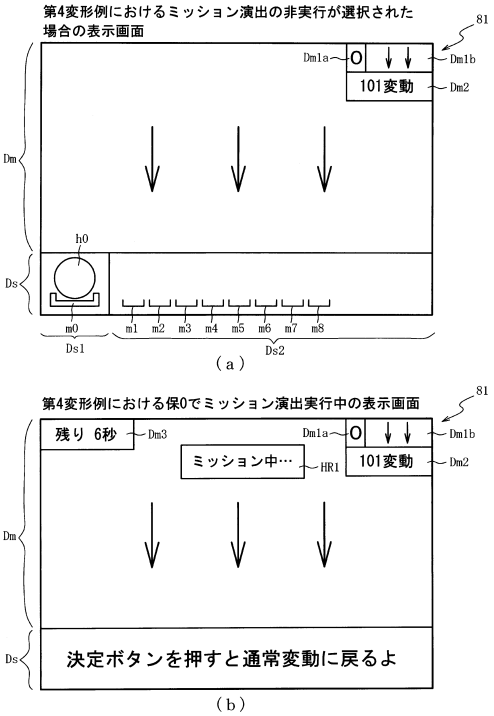
【図１２８６】



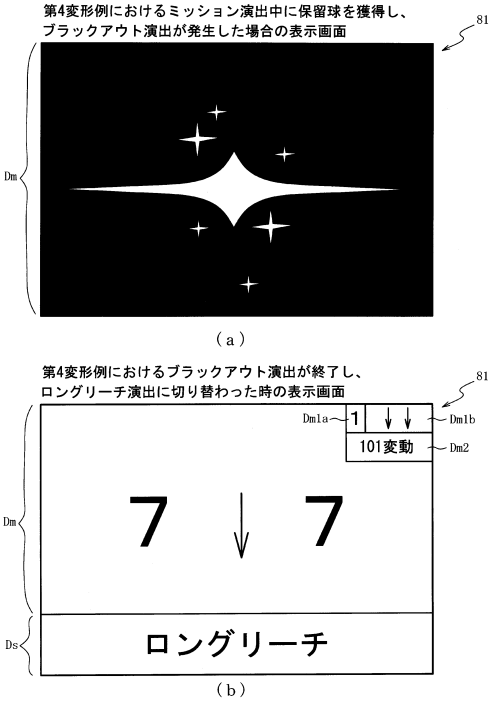
【図１２８７】



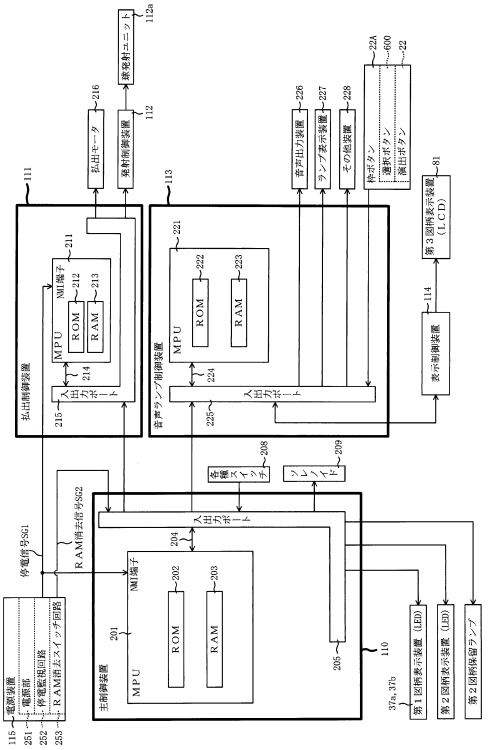
【図１２８８】



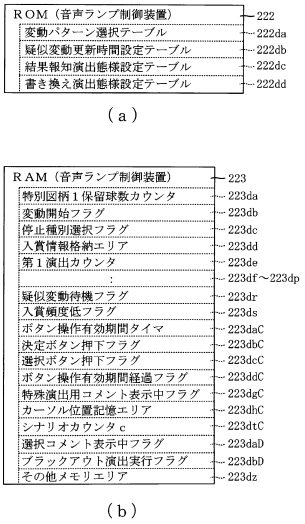
【図１２８９】



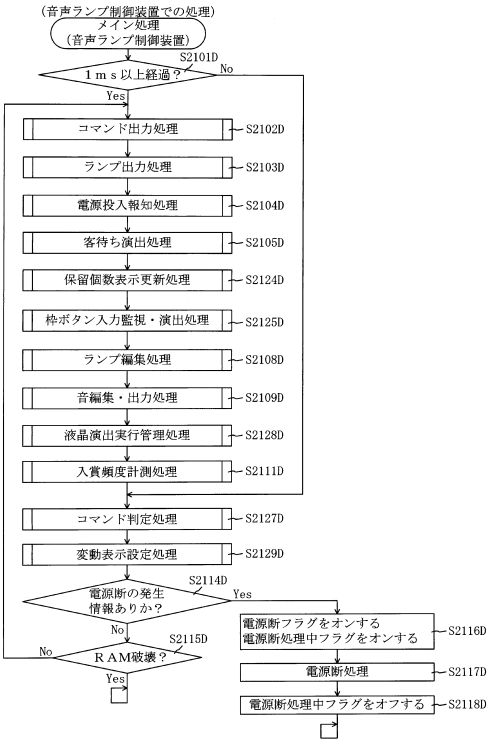
【図１２９０】



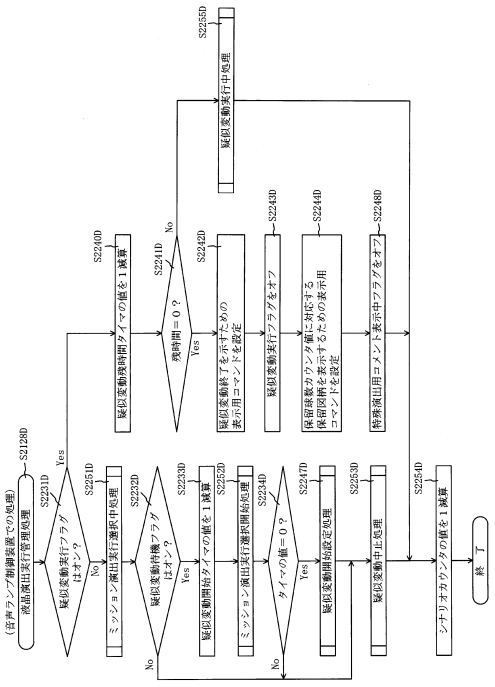
【図１２９１】



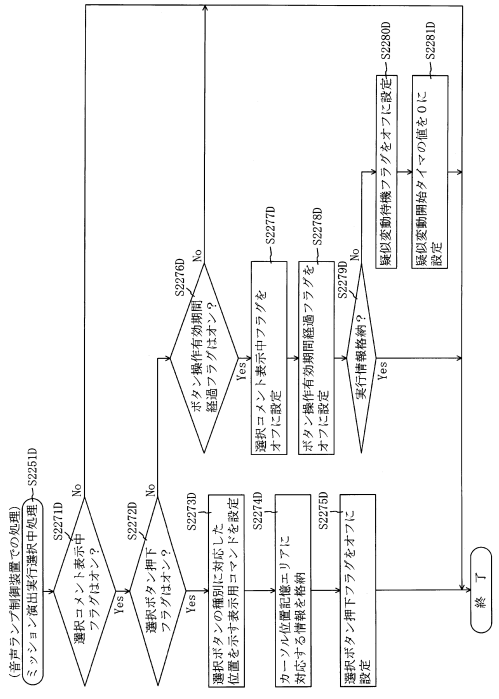
【図１２９２】



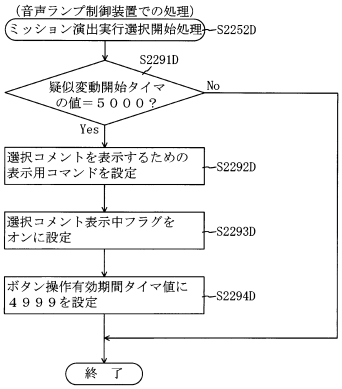
【図１２９３】



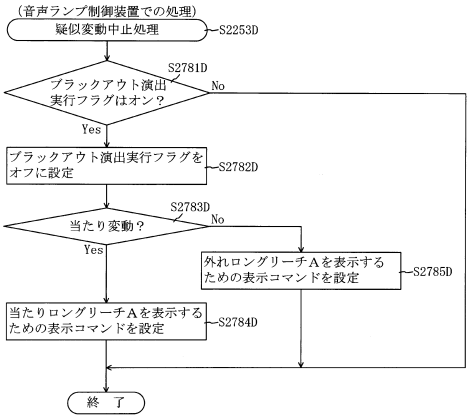
【図１２９４】



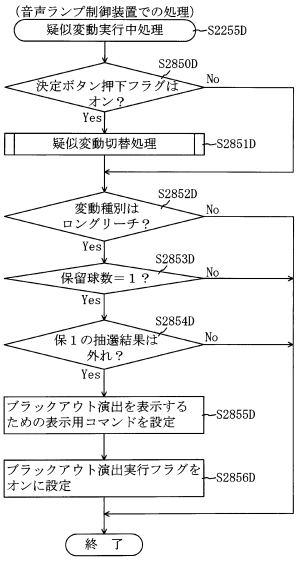
【図１２９５】



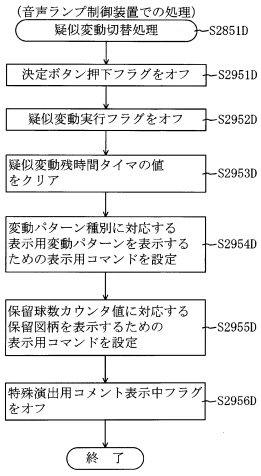
【図１２９６】



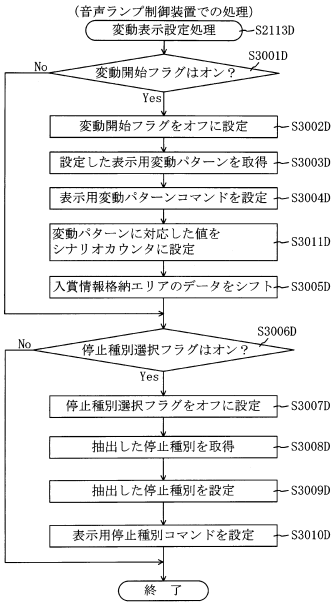
【図１２９７】



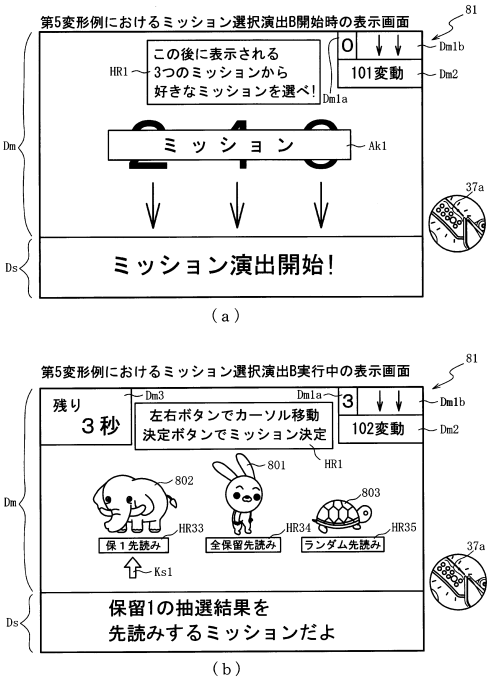
【図１２９８】



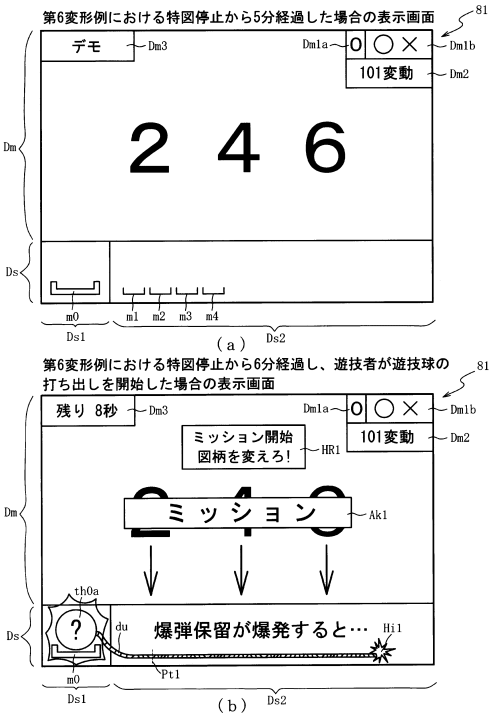
【図１２９９】



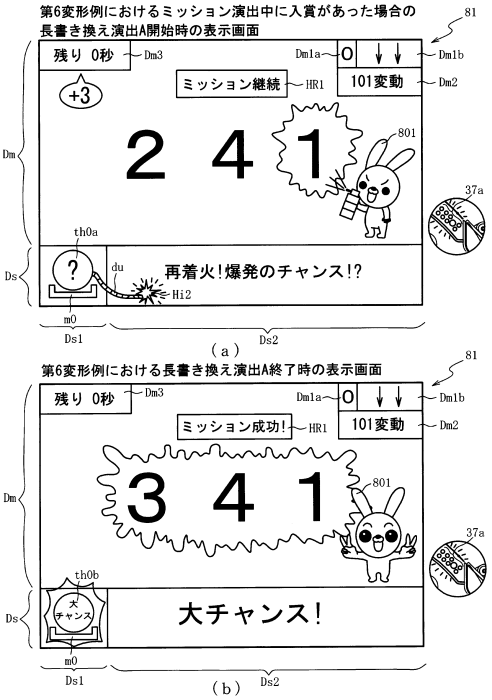
【図１３００】



【図１３０１】



【図１３０２】



【図１３０３】

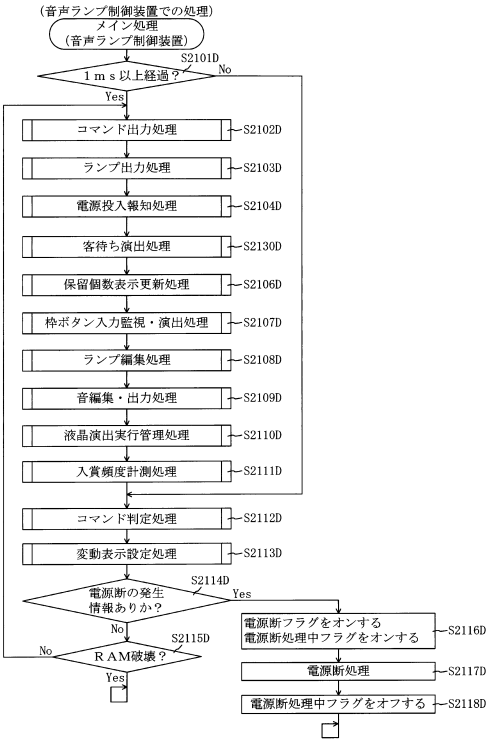
（ａ）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

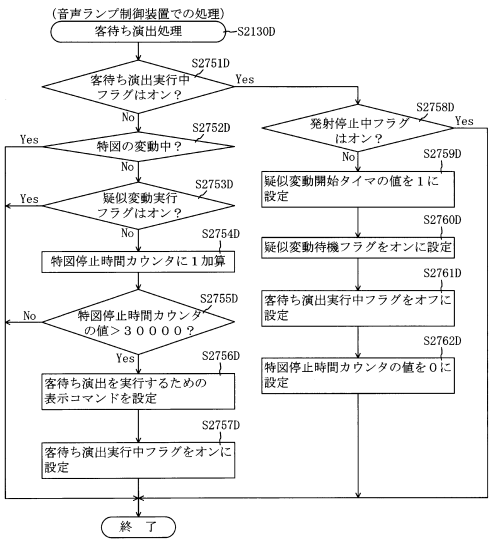
（ｂ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
特図停止時間カウンタ	223daE
客待ち演出実行中フラグ	223dcE
その他メモリエリア	223dz

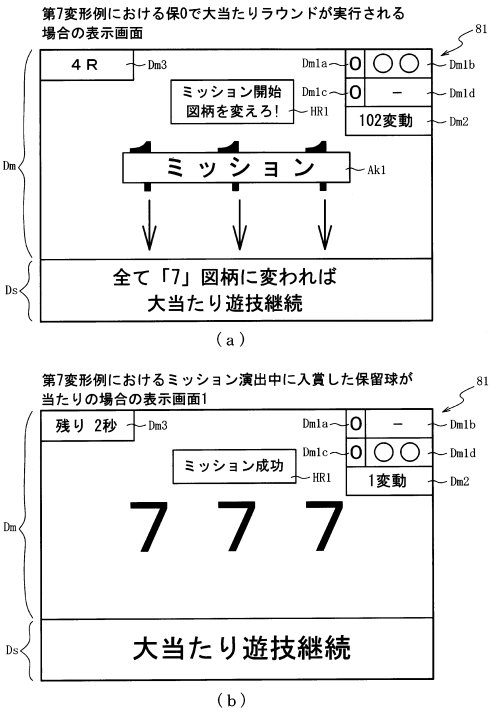
【図１３０４】



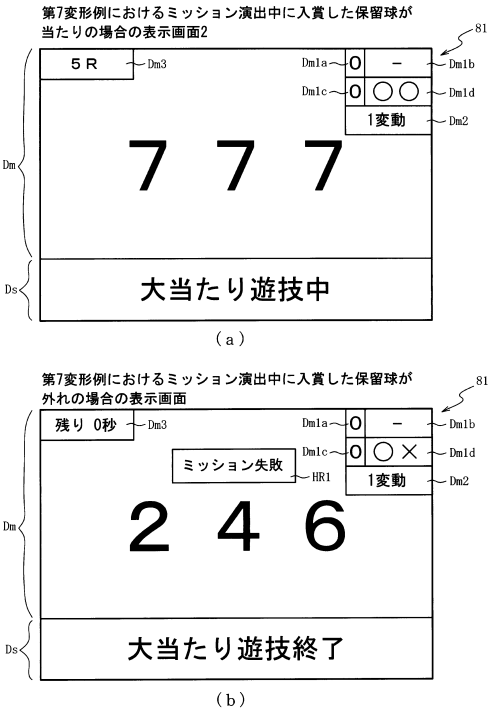
【図１３０５】



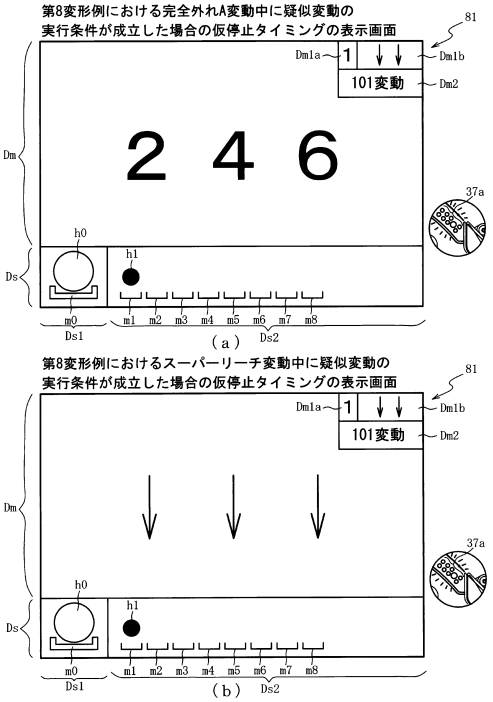
【図１３０６】



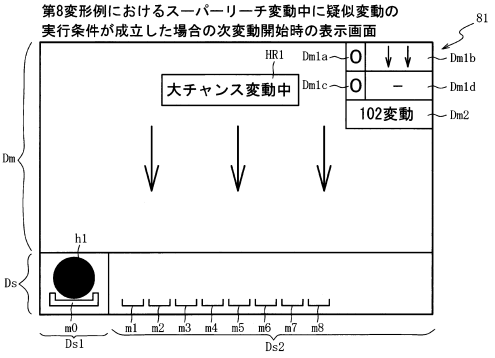
【図１３０７】



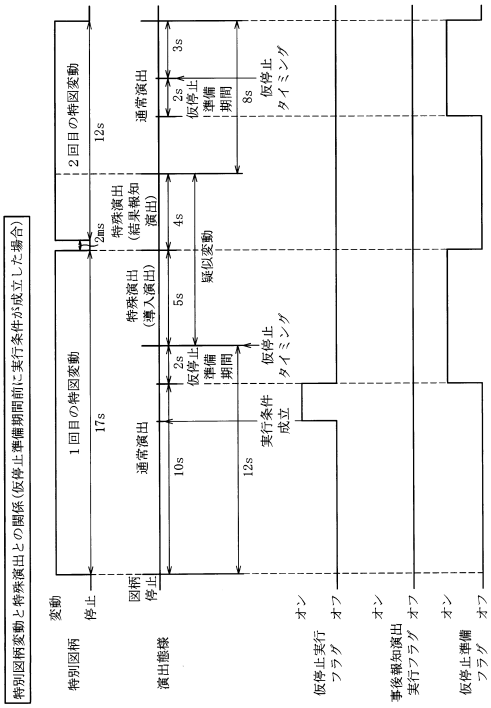
【図１３０８】



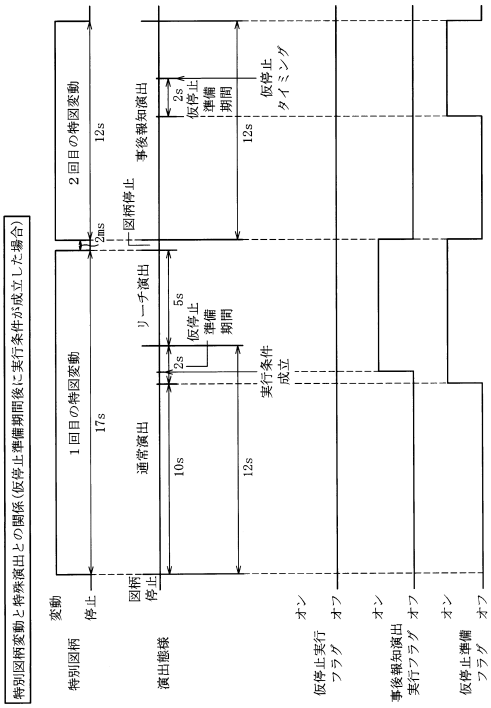
【図１３０９】



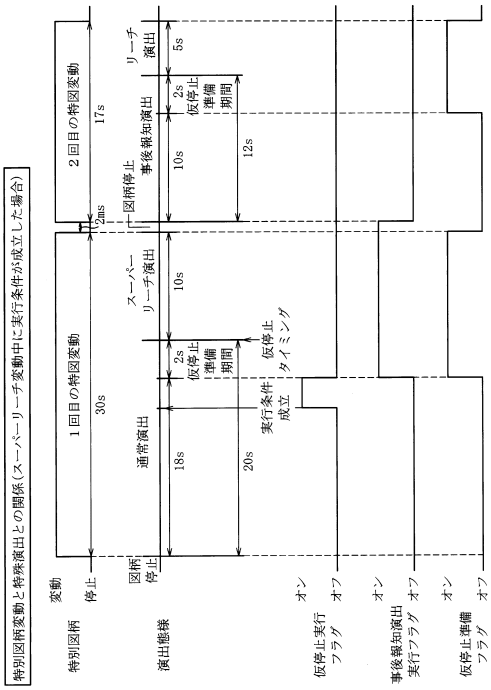
【図１３１０】



【図１３１１】



【図１３１２】



【図１３１３】

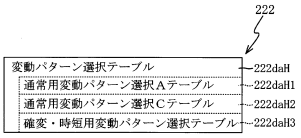
（ａ）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222daH
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

（ｂ）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
仮停止実行フラグ	223daH
事後報知演出実行フラグ	223dbH
仮停止準備フラグ	223dcH
シナリオカウンタ	223ddH
その他メモリエリア	223dz

【図１３１４】



【図１３１５】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222daH1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～99
	当たりロングリーチＡ２	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～99
	外れロングリーチＡ２	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図１３１６】

222

通常用変動パターン選択Ｃテーブル222daH2

通常演出時間 (ｍｓ)	当否判定結果	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
5000	外れ	完全外れＣ１	0～99
		完全外れＣ２	100～198
8000	当たり	当たり超ショートリーチＡ１	0～99
		当たり超ショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れ超ショートリーチＡ１	0～99
		外れ超ショートリーチＡ２	100～198
12000	当たり	当たりショートリーチＡ１	0～99
		当たりショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れショートリーチＡ１	0～99
		外れショートリーチＡ２	100～198
17000	当たり	当たりロングリーチＡ１	0～99
		当たりロングリーチＡ２	100～198
	外れ	外れロングリーチＡ１	0～99
		外れロングリーチＡ２	100～198

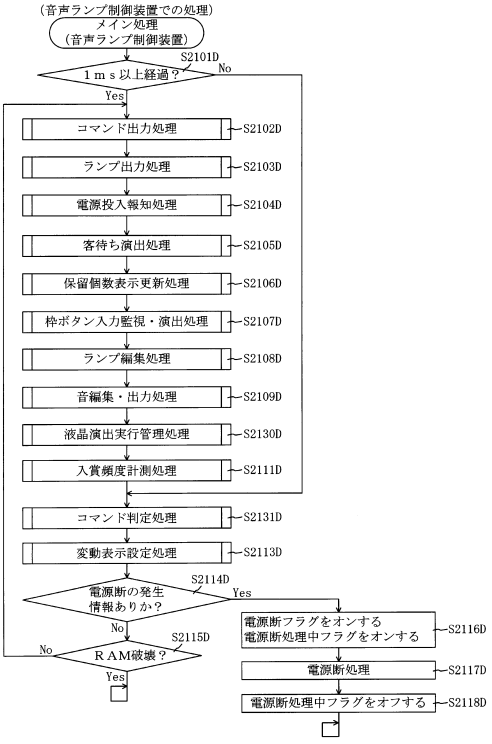
【図１３１７】

222

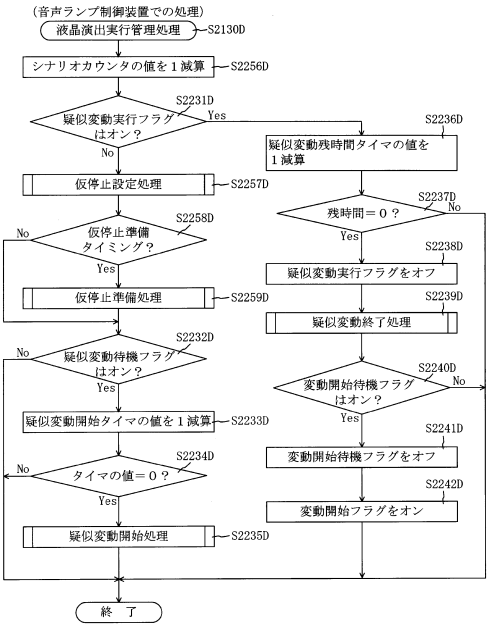
確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

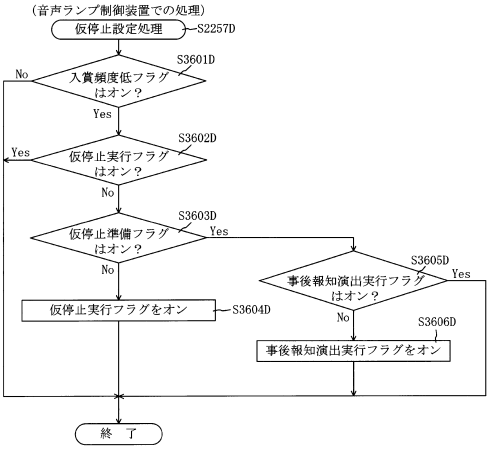
【図１３１８】



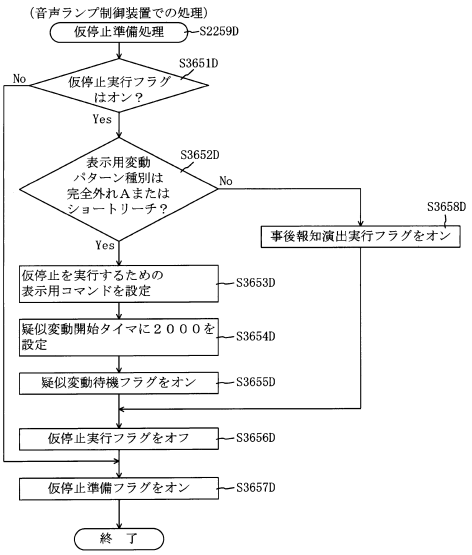
【図１３１９】



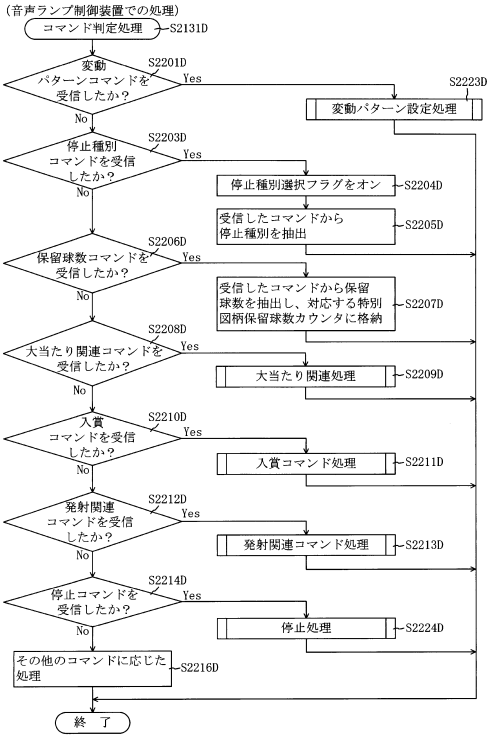
【図１３２０】



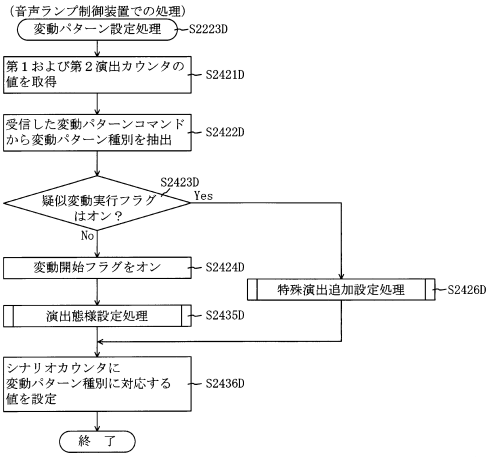
【図１３２１】



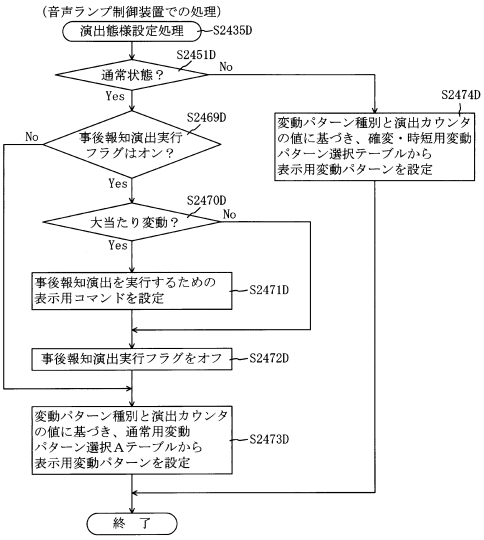
【図１３２２】



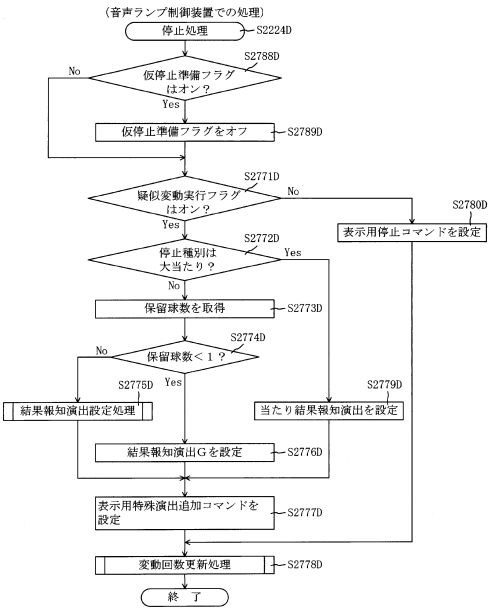
【図１３２３】



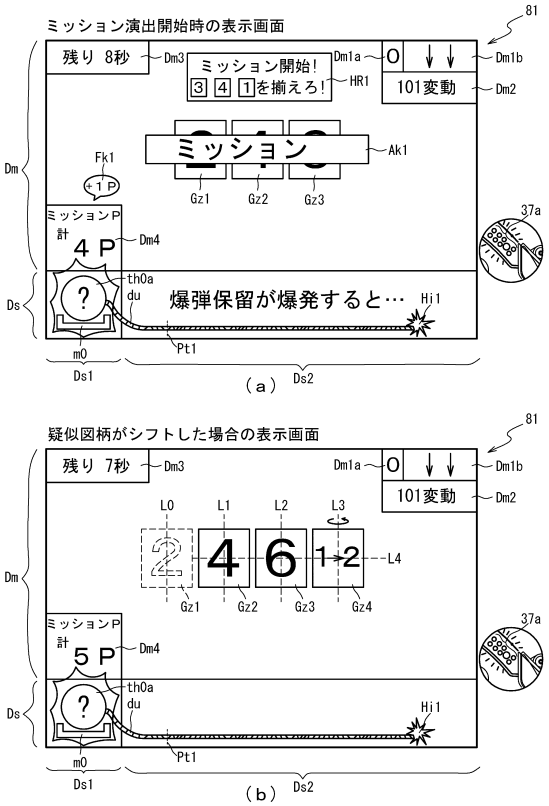
【図１３２４】



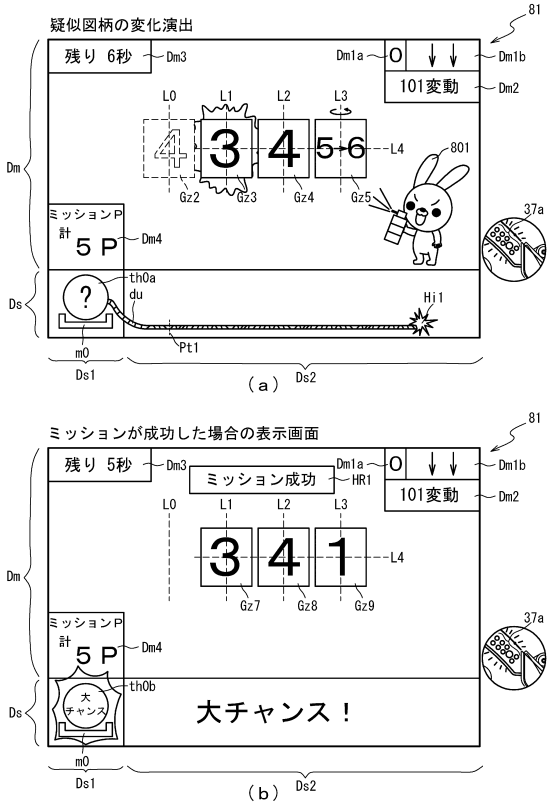
【図１３２５】



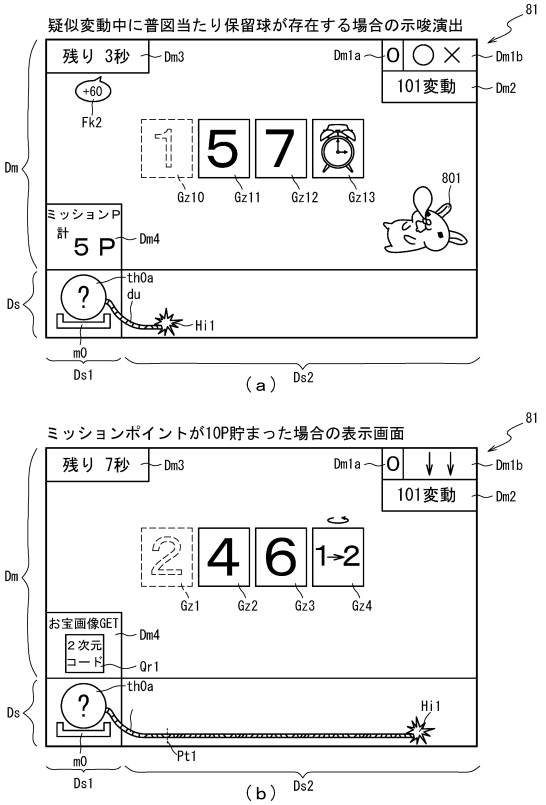
【図１３２６】



【図１３２７】



【図１３２８】



【図１３２９】

（a）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222daJ
書き換え演出態様設定テーブル	222dbJ
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

（b）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
普図入賞情報格納エリア	223daJ
ミッションポイントカウンタ	223dbJ
２次元コード表示中フラグ	223dcJ
その他メモリエリア	223dz

【図１３３０】

222

結果報知演出態様設定テーブル222daJ

変動パターン種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値 ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａ	4000	0～149
	結果報知演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃ	5000	0～149
	結果報知演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198
完全外れＡ、Ｃ	結果報知演出Ｆ	5000	0～198
完全外れＢ、Ｄ	結果報知演出Ｇ	3000	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｂ	4000	0～49
	結果報知演出Ｈ		50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｄ	5000	0～49
	結果報知演出Ｆ		50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198

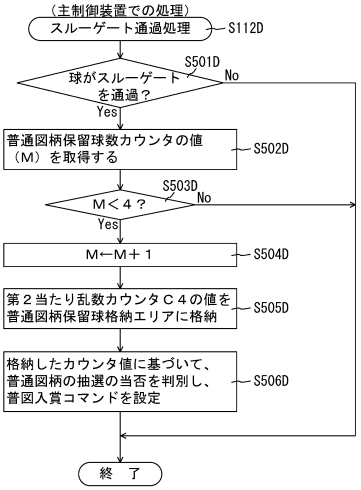
【図１３３１】

222

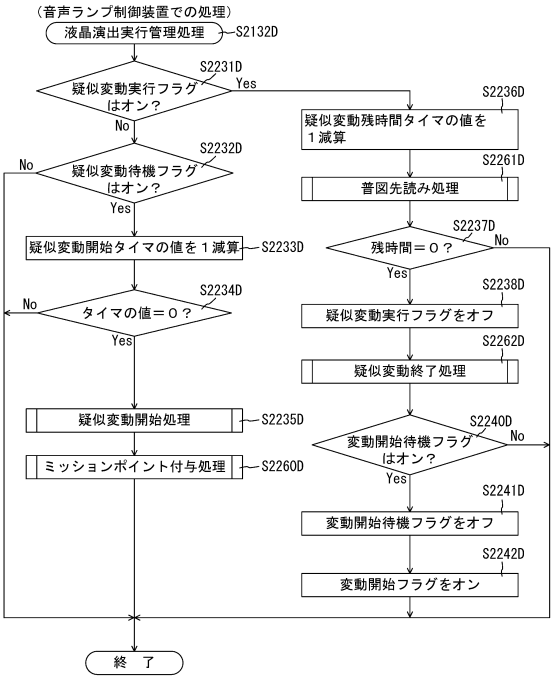
書き換え演出態様設定テーブル222dbJ

変動パターン種別	疑似変動残時間（ｍｓ）	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ａ	1000	0～149
		短書き換え演出Ｂ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ａ	2000	0～149
		中書き換え演出Ｂ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ａ	3000	0～149
		長書き換え演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｃ	2000	0～149
		短書き換え演出Ｄ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｃ	3000	0～149
		中書き換え演出Ｄ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｃ	4000	0～149
		長書き換え演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198
外れショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｂ	1000	0～49
		短書き換え演出Ｆ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｂ	2000	0～49
		中書き換え演出Ｆ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｂ	3000	0～49
		長書き換え演出Ｆ		50～198
完全外れＡ／外れロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｄ	2000	0～49
		短書き換え演出Ｇ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｄ	3000	0～49
		中書き換え演出Ｇ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｄ	4000	0～49
		長書き換え演出Ｇ		50～198
外れスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198

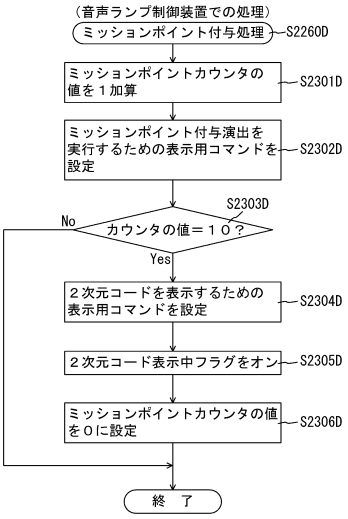
【図１３３２】



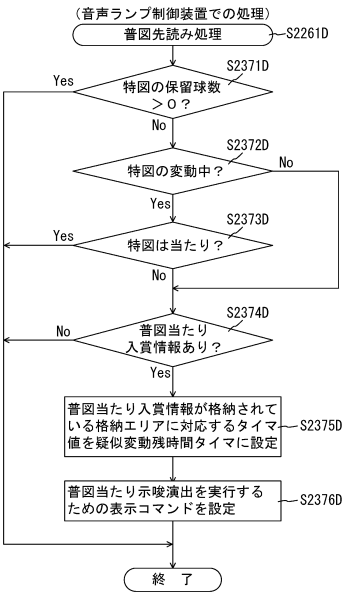
【図１３３３】



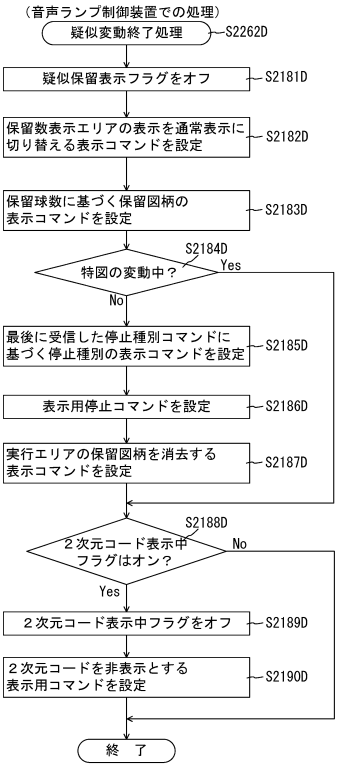
【図１３３４】



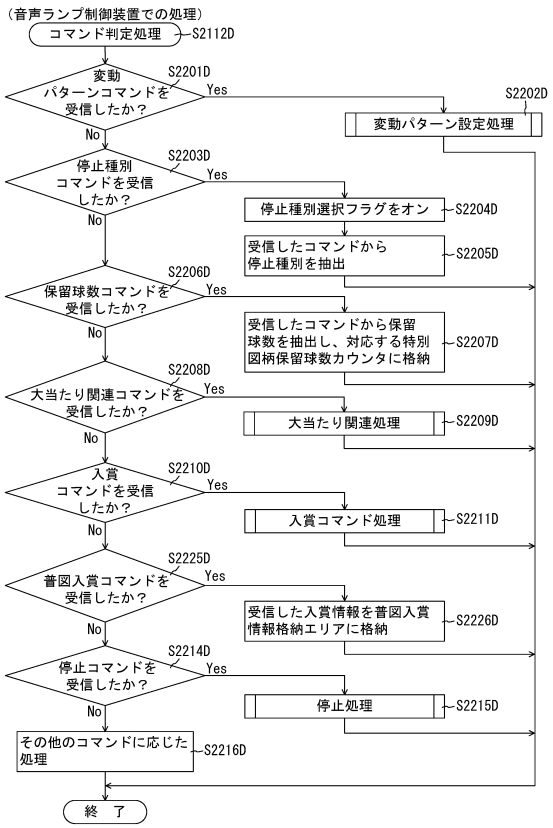
【図１３３５】



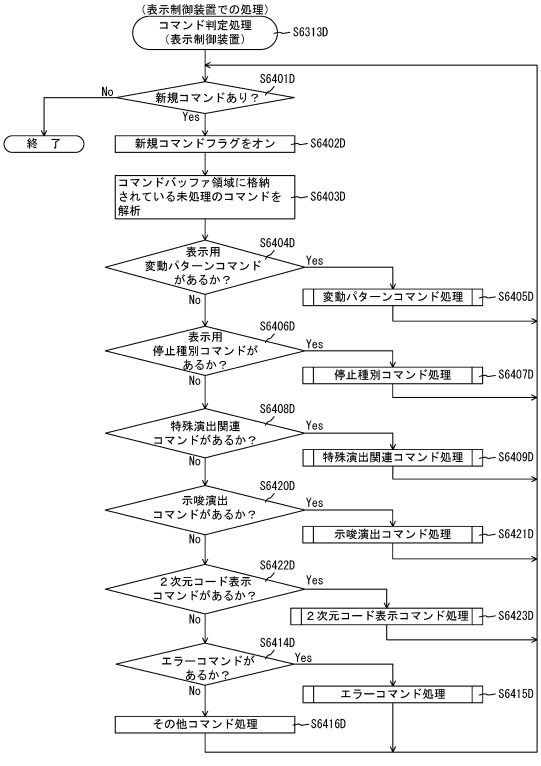
【図１３３６】



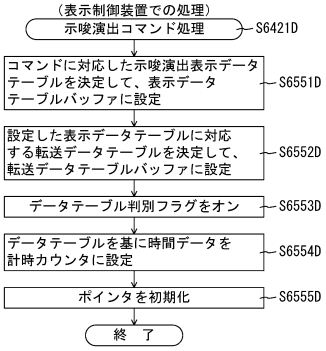
【図１３３７】



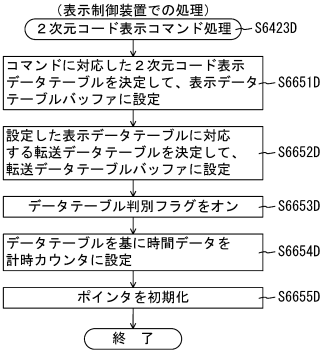
【図１３３８】



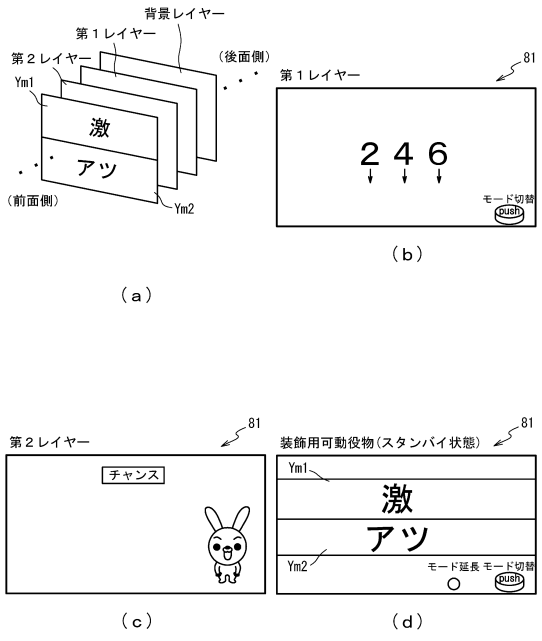
【図１３３９】



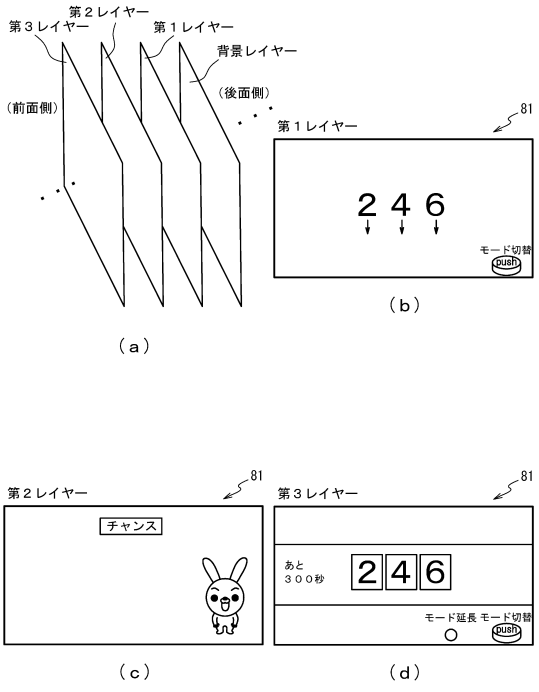
【図１３４０】



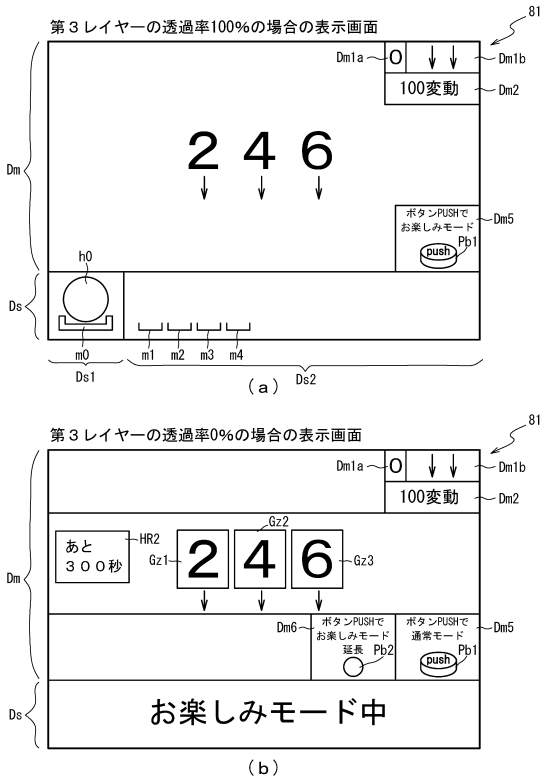
【図１３４１】



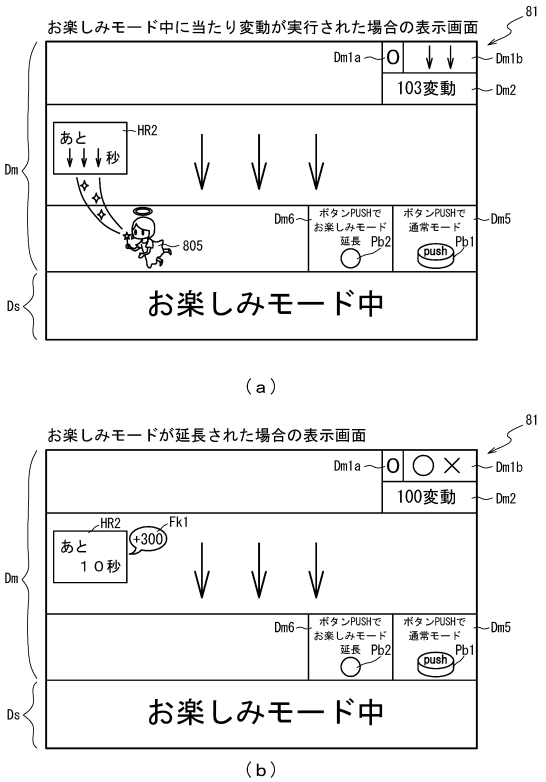
【図１３４２】



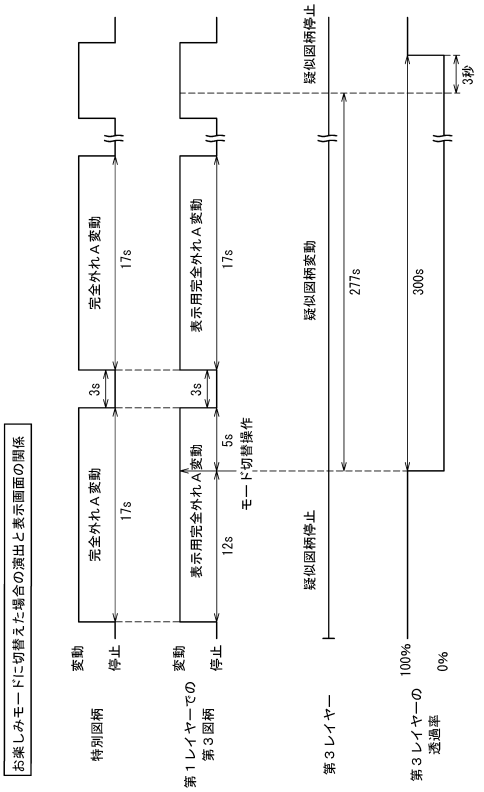
【図１３４３】



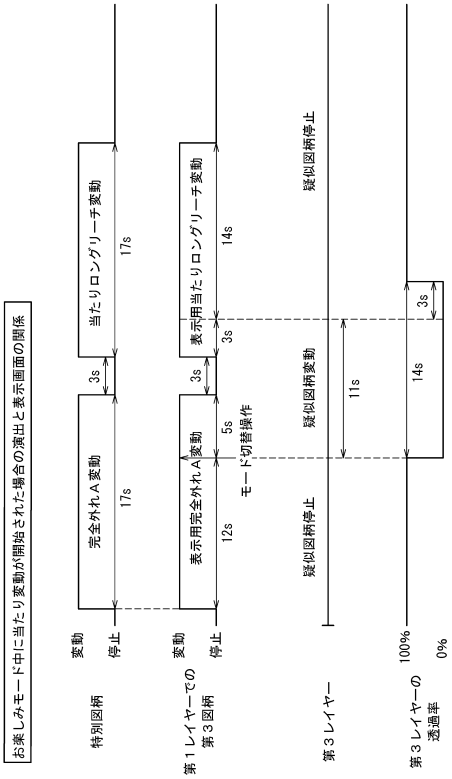
【図１３４４】



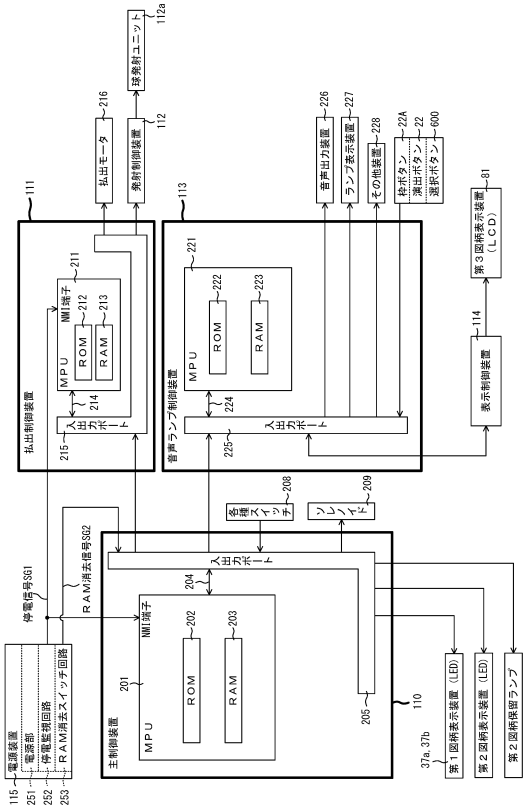
【図１３４５】



【図１３４６】



【図１３４７】



【図１３４８】

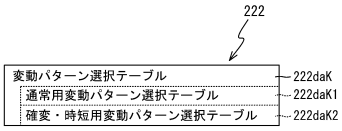
（ａ）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222daK

（ｂ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似変動待機フラグ	223dq
入賞頻度低フラグ	223dr
表示用変動回数カウンタ	223ds
変動回数更新済フラグ	223dt
モード変更フラグ	223daK
結果報知フラグ	223dbK
その他メモリエリア	223dz

【図１３４９】



【図１３５０】

222

通常用変動パターン選択テーブル222daK1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１（0～198）	結果報知
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99	○
	当たりショートリーチＡ２	100～198	○
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74	○
	当たりロングリーチＡ２	75～149	○
	当たりロングリーチＡ３	150～198	○
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99	○
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198	○
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99	×
	完全外れＡ２	100～198	×
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99	×
	完全外れＢ２	100～198	×
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99	×
	完全外れＣ２	100～198	×
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99	×
	完全外れＤ２	100～198	×
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99	×
	外れショートリーチＡ２	100～198	×
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94	○
	外れロングリーチＡ２	95～189	○
	外れロングリーチＡ３	190～198	○
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99	○
	外れスーパーリーチＡ２	100～198	○

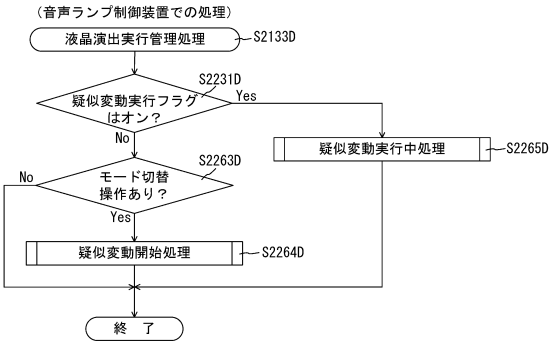
【図１３５１】

222

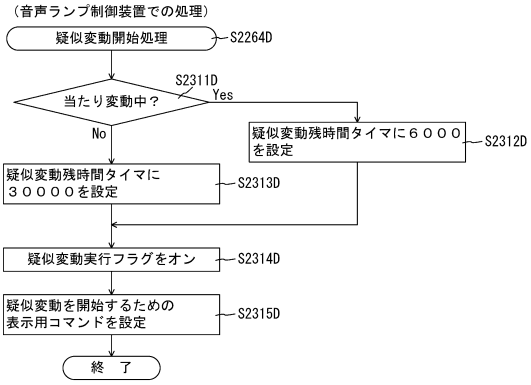
確変・時短用変動パターン選択テーブル222daK2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

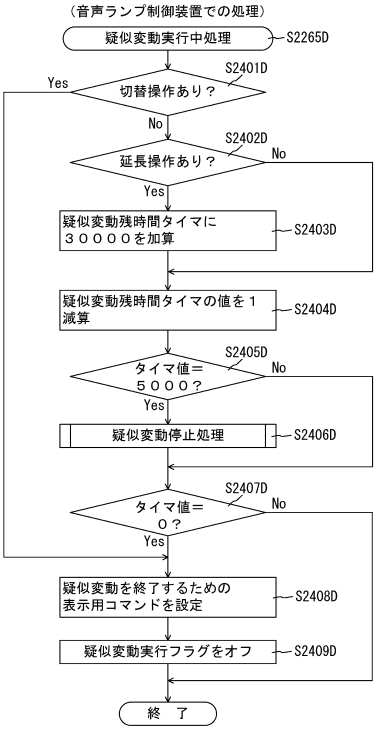
【図１３５２】



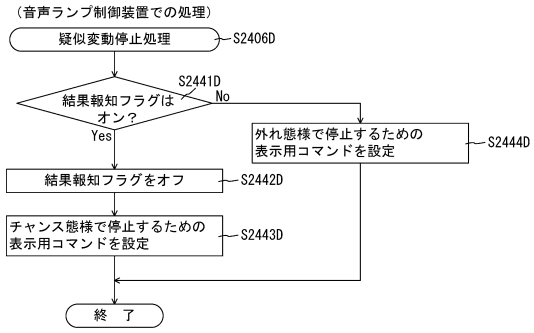
【図１３５３】



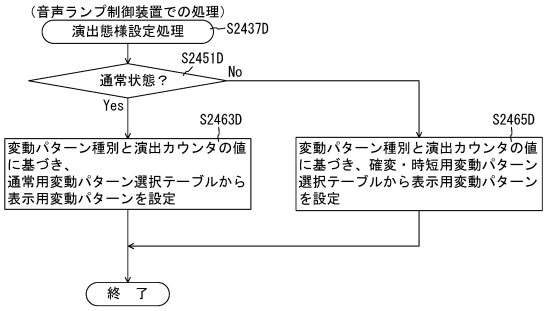
【図１３５４】



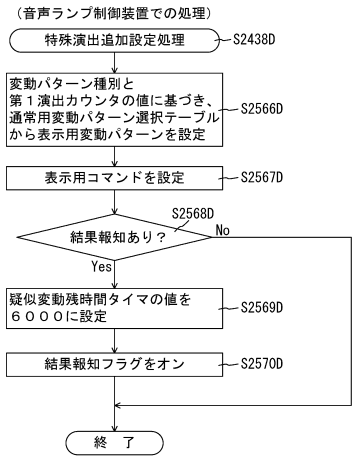
【図１３５５】



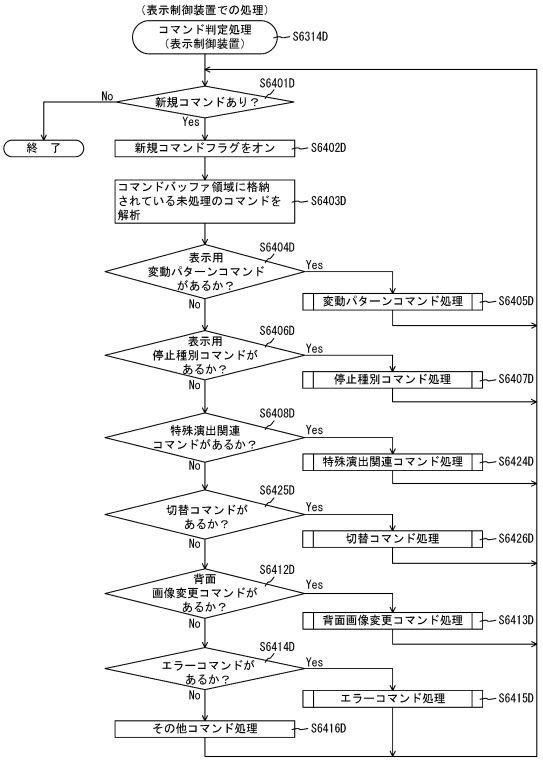
【図１３５６】



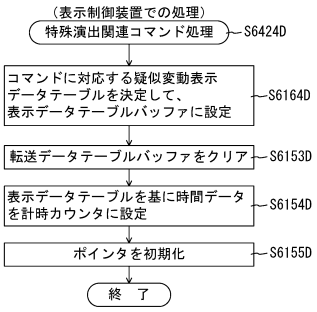
【図１３５７】



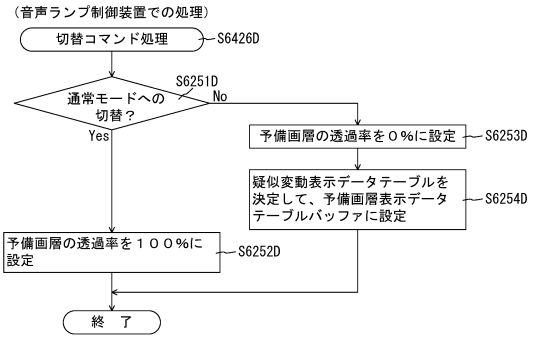
【図１３５８】



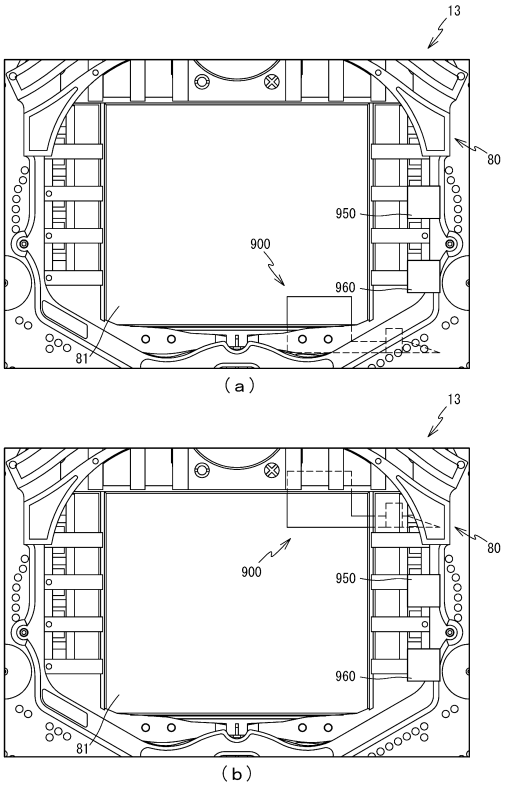
【図１３５９】



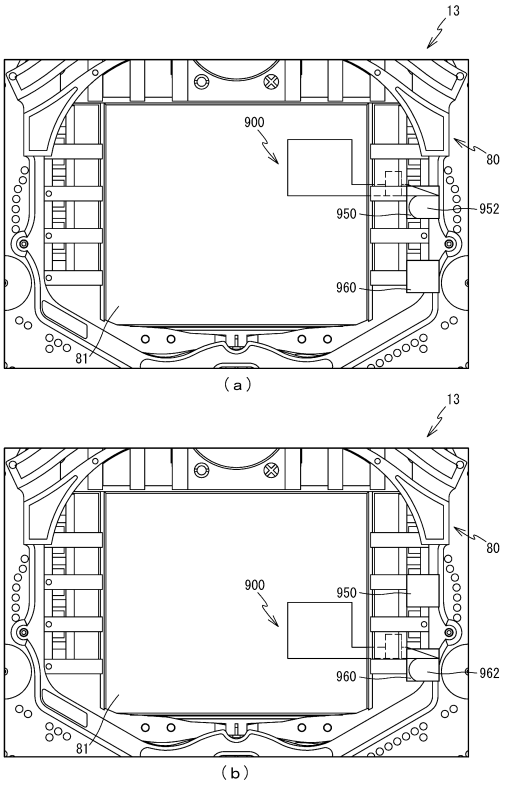
【図１３６０】



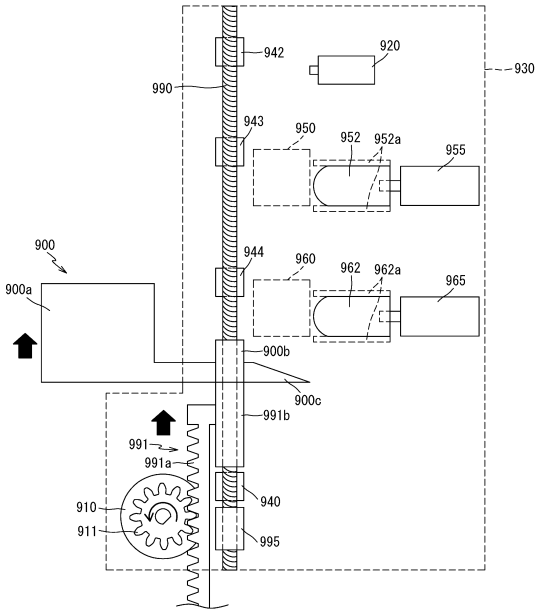
【図１３６１】



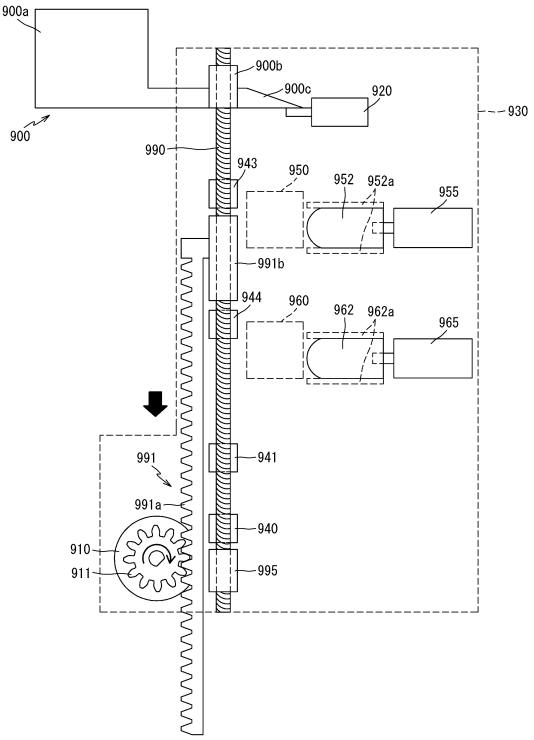
【図１３６２】



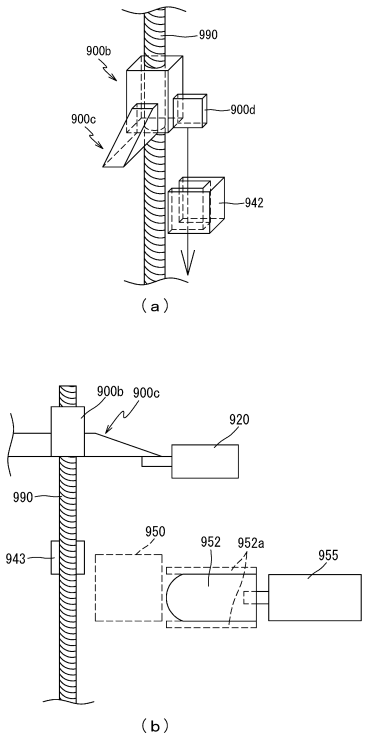
【図１３６３】



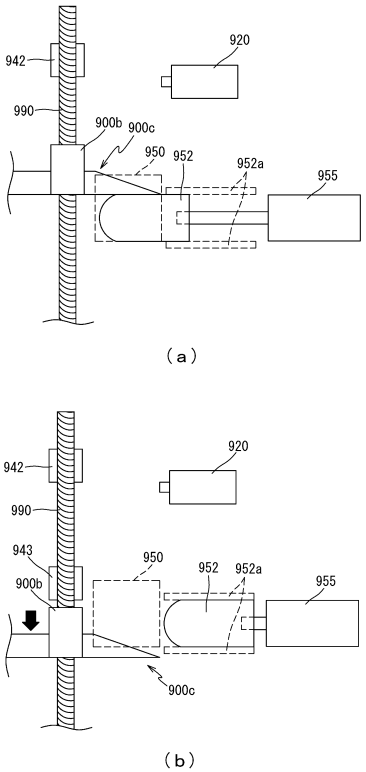
【図１３６４】



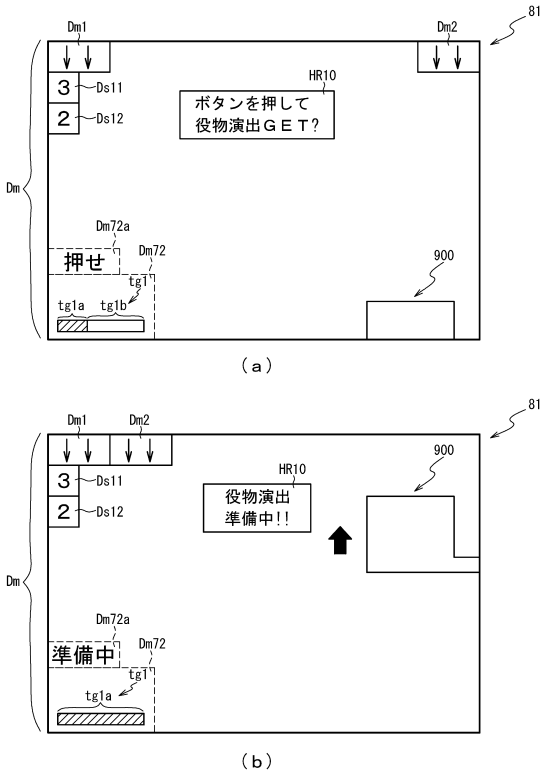
【図１３６５】



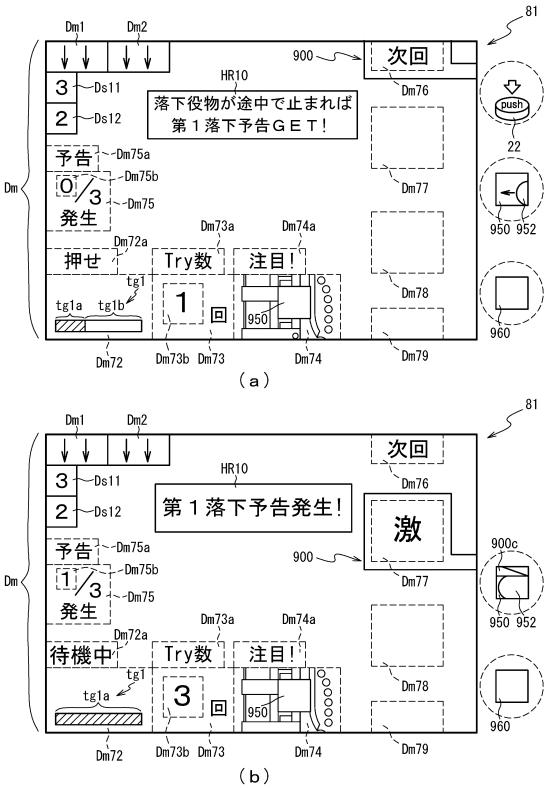
【図１３６６】



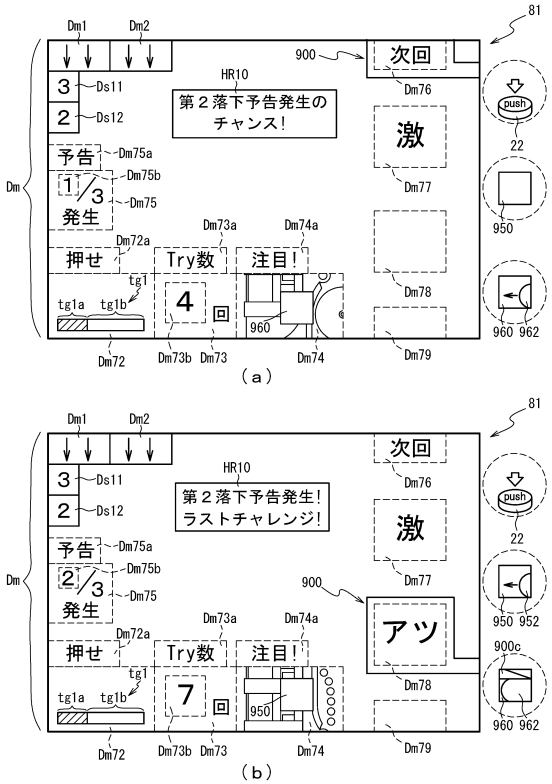
【図１３６７】



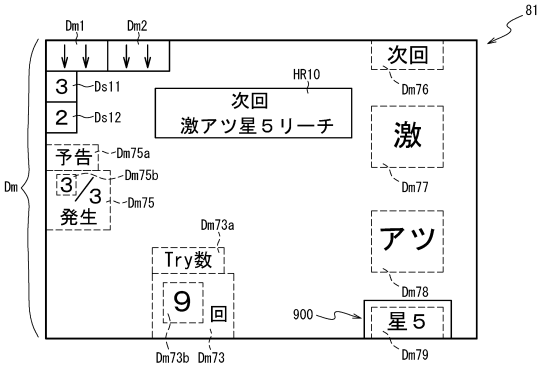
【図１３６８】



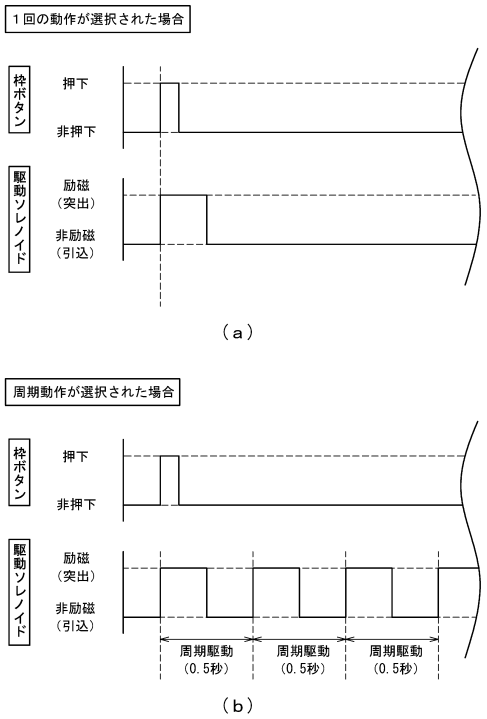
【図１３６９】



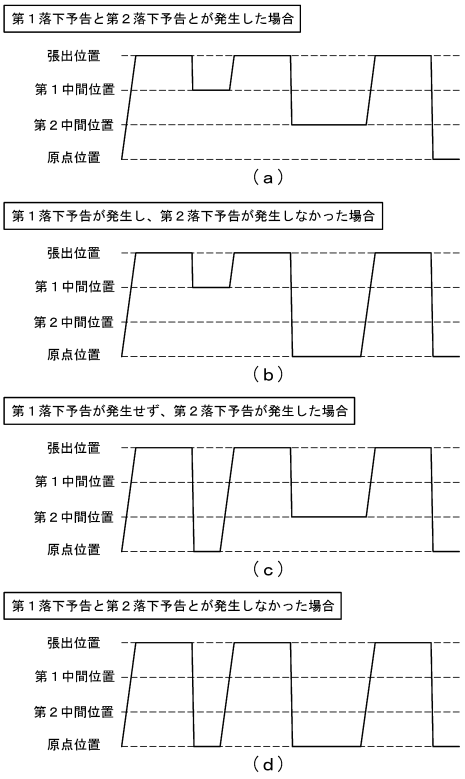
【図１３７０】



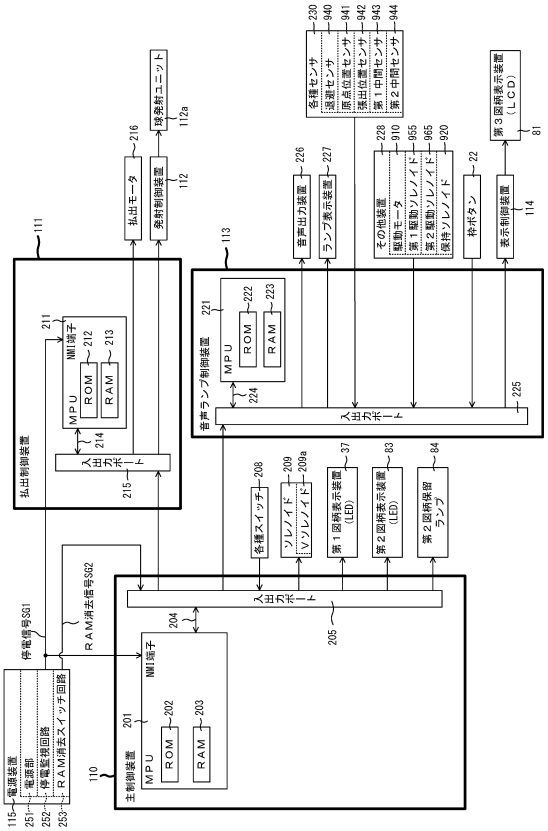
【図１３７１】



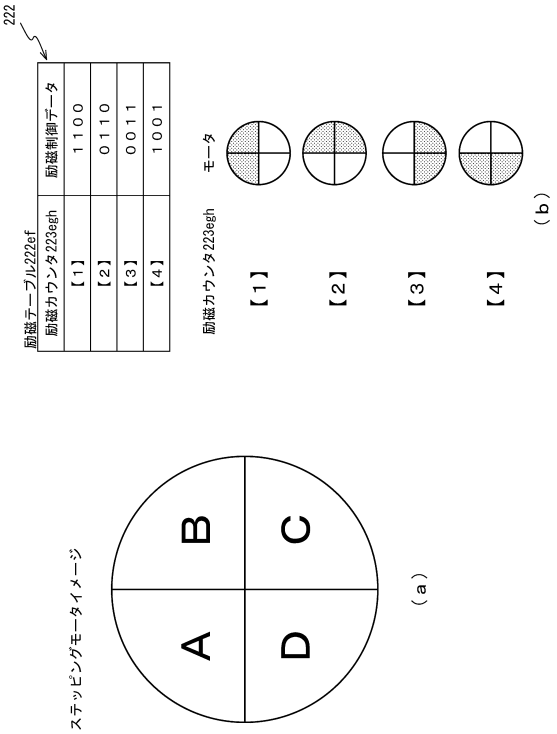
【図１３７２】



【図１３７３】



【図１３７４】



【図１３７５】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図２演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
Ｖ報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
役物演出実行抽選テーブル	222ea
予告有無抽選テーブル	222eb
前半予告選択テーブル	222ec
後半予告選択テーブル	222ed
駆動テーブル	222ee
励磁テーブル	222ef

（ａ）

役物演出実行抽選テーブル222ea

222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	実行可否
大当たり	0～29	実行なし
	30～99	実行
外れ	0～69	実行なし
	70～99	実行

（ｂ）

【図１３７６】

予告有無抽選テーブル222eb

222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	予告有無	動作内容
大当たり	0～74	予告有り	周期
	75～79	予告有り	１回
	80～81	予告無し	周期
	82～99	予告無し	１回
外れ	0～24	予告有り	周期
	25～29	予告有り	１回
	30～31	予告無し	周期
	32～99	予告無し	１回

（ａ）

前半予告選択テーブル222ec

222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	第１落下予告	第２落下予告
大当たり	0～39	激	アツ
	40～64	激	チャンス
	65～84	とても	アツ
	85～94	とても	チャンス
	95～98	やや	アツ
	99	やや	チャンス
外れ	0～4	激	チャンス
	5～14	とても	アツ
	15～34	とても	チャンス
	35～59	やや	アツ
	60～99	やや	チャンス

（ｂ）

【図１３７７】

後半予告選択テーブル222ed

222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	最終落下予告
大当たり	0～39	星５
	40～64	星４
	65～84	星３
	85～94	星２
	95～99	星１
外れ	0～4	星４
	5～19	星３
	20～49	星２
	50～99	星１

（ａ）

駆動テーブル222ee

222

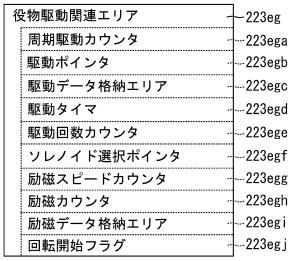
駆動ポインタ223egb	時間（ｍｓ）	スピード	センサ	動作
０１Ｈ	－	4	張出位置センサ	正方向
０２Ｈ	250	－	－	待機（保持）
０３Ｈ	－	3	退避センサ	負方向
０４Ｈ	5000	－	－	待機
０５Ｈ	－	4	張出位置センサ	正方向
０６Ｈ	250	－	－	待機（保持）
０７Ｈ	－	3	退避センサ	負方向
０８Ｈ	7000	－	－	待機
０９Ｈ	－	4	張出位置センサ	正方向
０ＡＨ	250	－	－	待機（保持）
０ＢＨ	－	3	退避センサ	負方向

（ｂ）

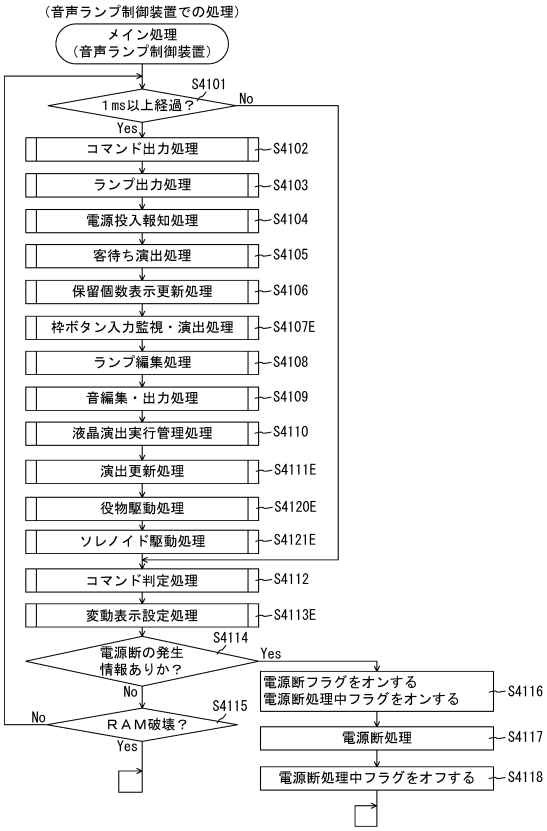
【図１３７８】

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ea
役物演出抽選フラグ	223eb
役物演出実行フラグ	223ec
役物演出操作タイマ	223ed
予告内容格納エリア	223ee
予告発生フラグ	223ef
役物駆動関連エリア	223eg
その他メモリエリア	223z

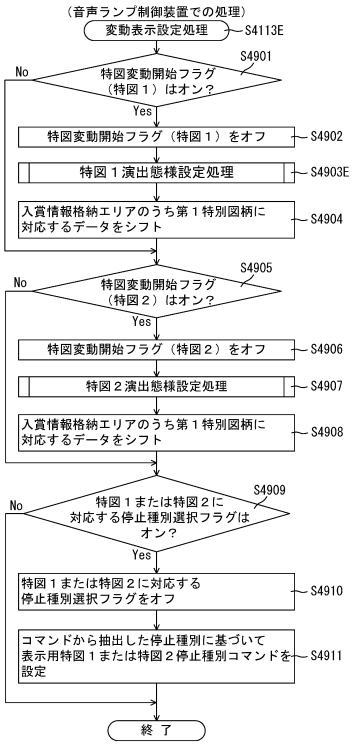
【図１３７９】



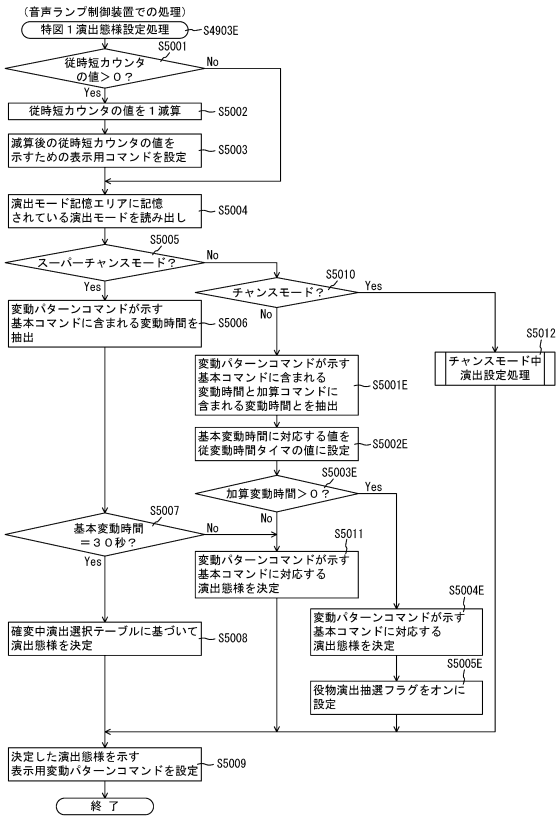
【図１３８０】



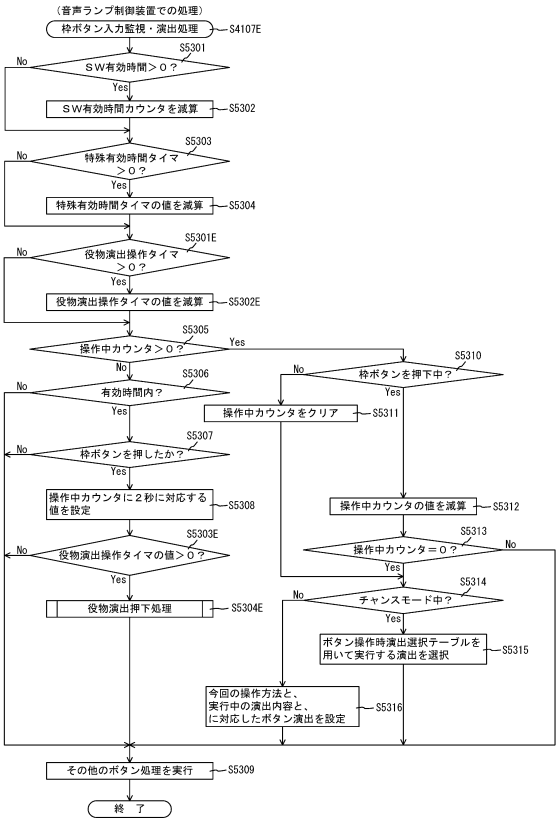
【図１３８１】



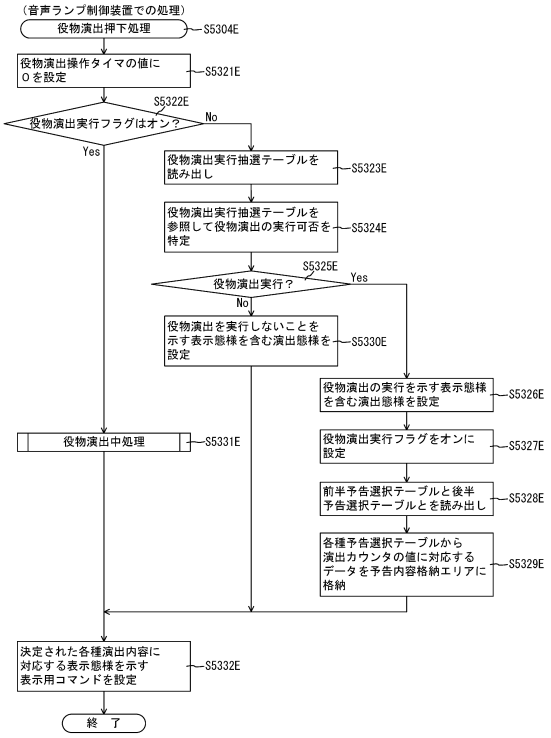
【図１３８２】



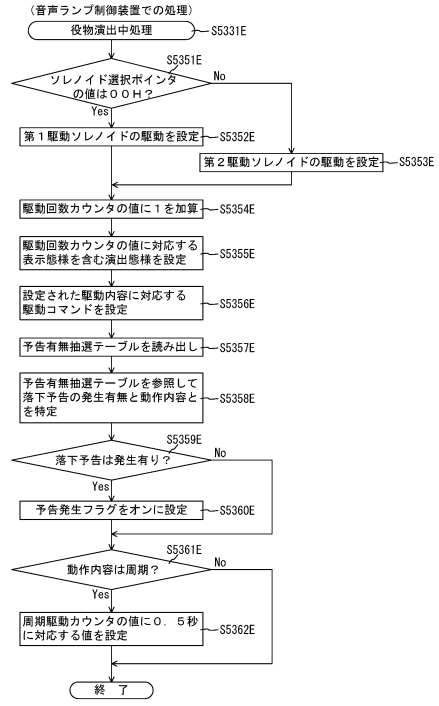
【図１３８３】



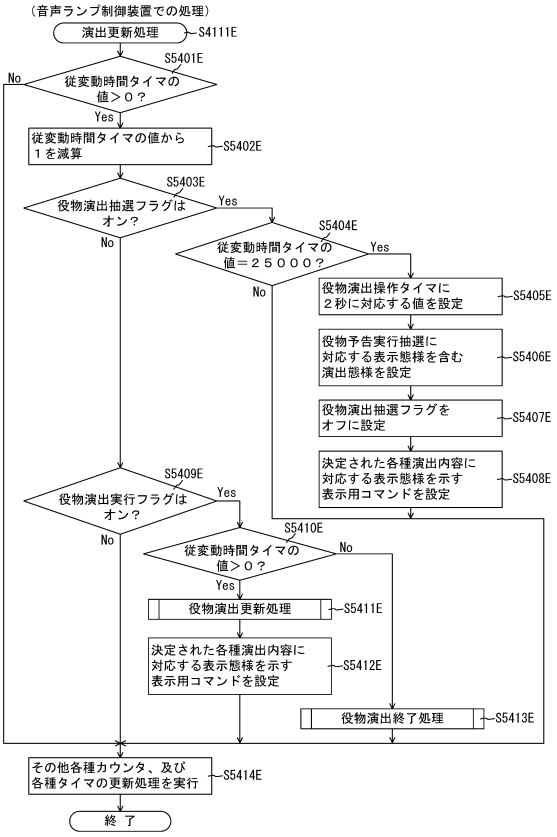
【図１３８４】



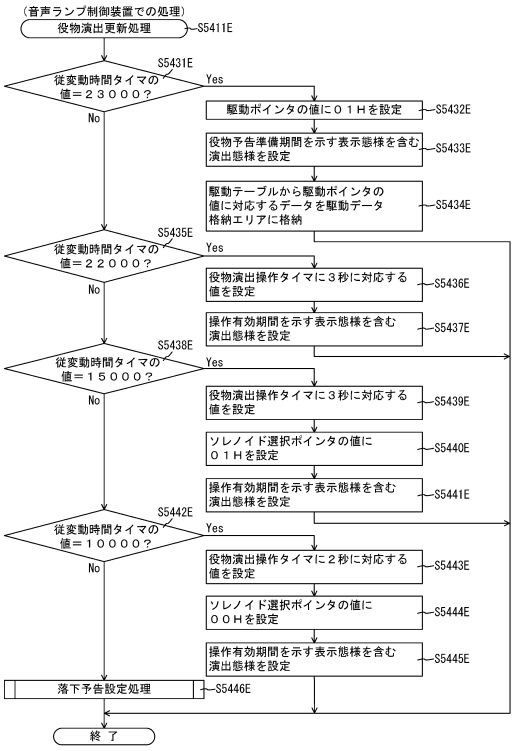
【図１３８５】



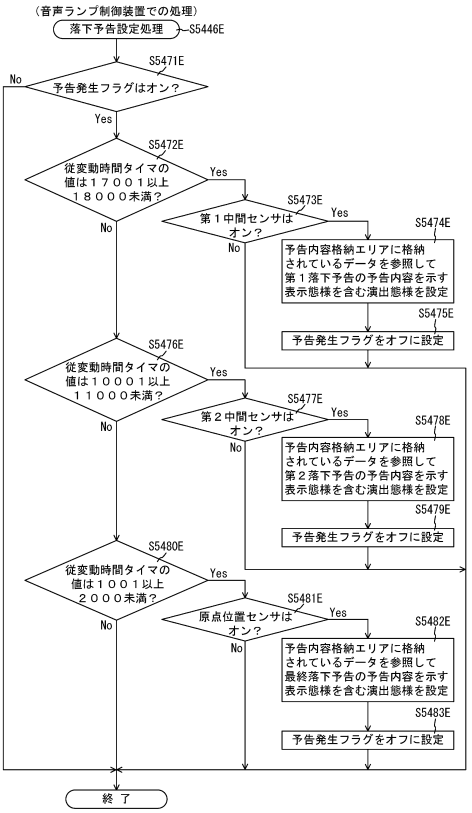
【図１３８６】



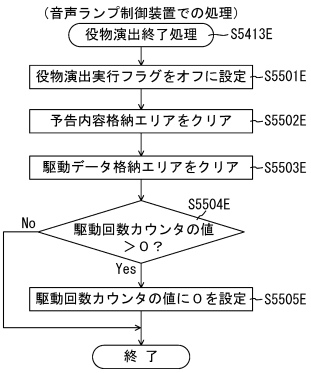
【図１３８７】



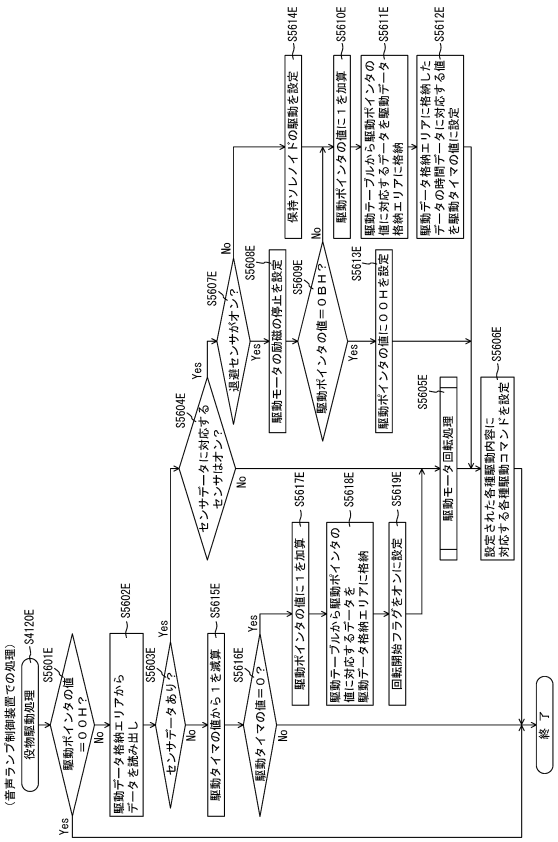
【図１３８８】



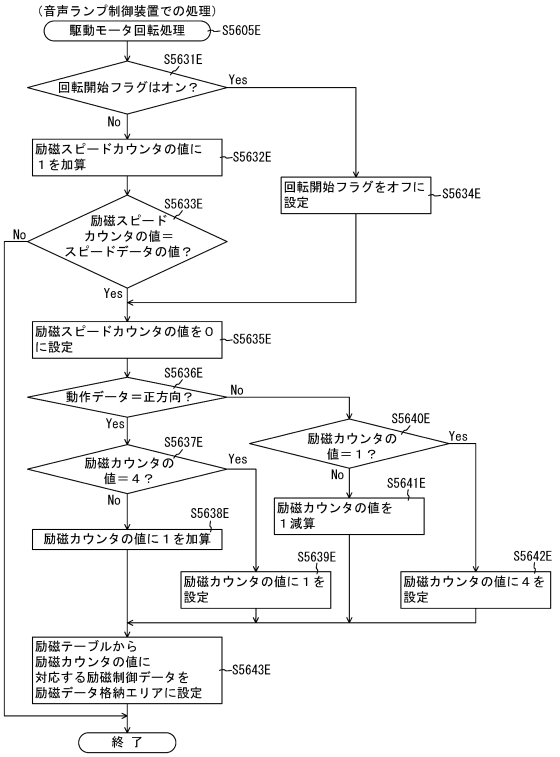
【図１３８９】



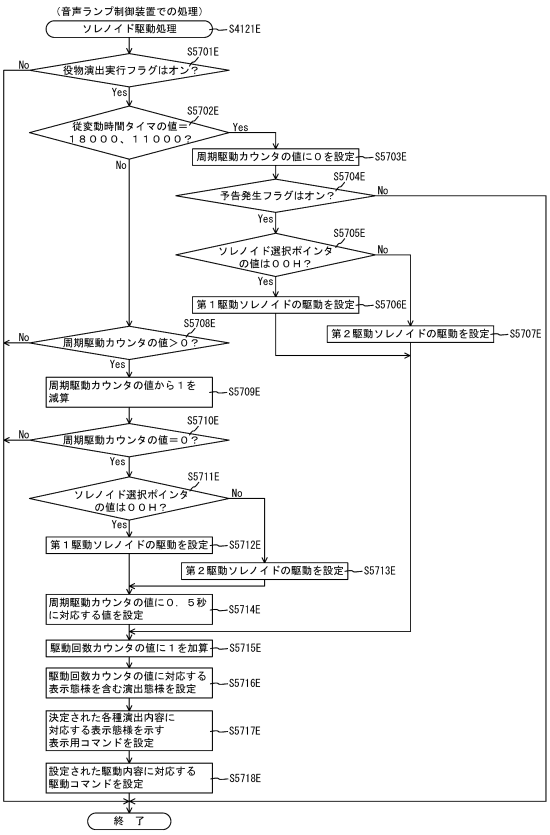
【図１３９０】



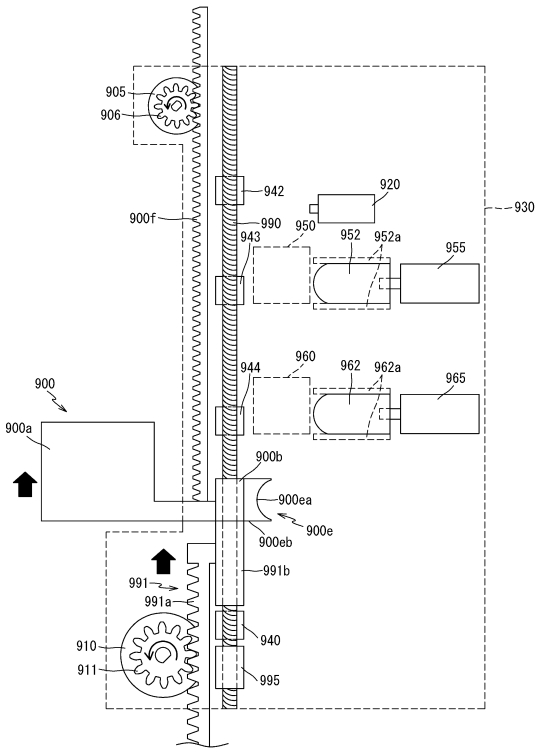
【図１３９１】



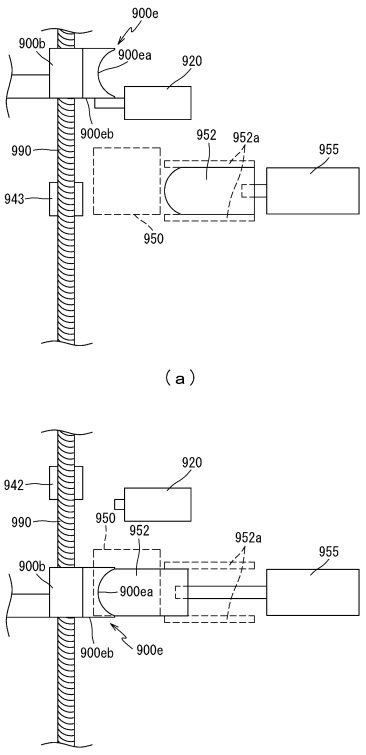
【図１３９２】



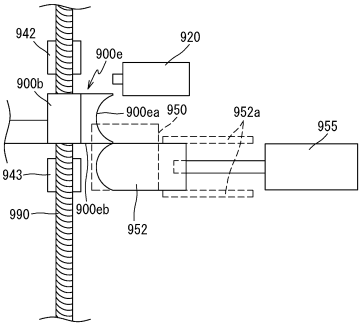
【図１３９３】



【図１３９４】



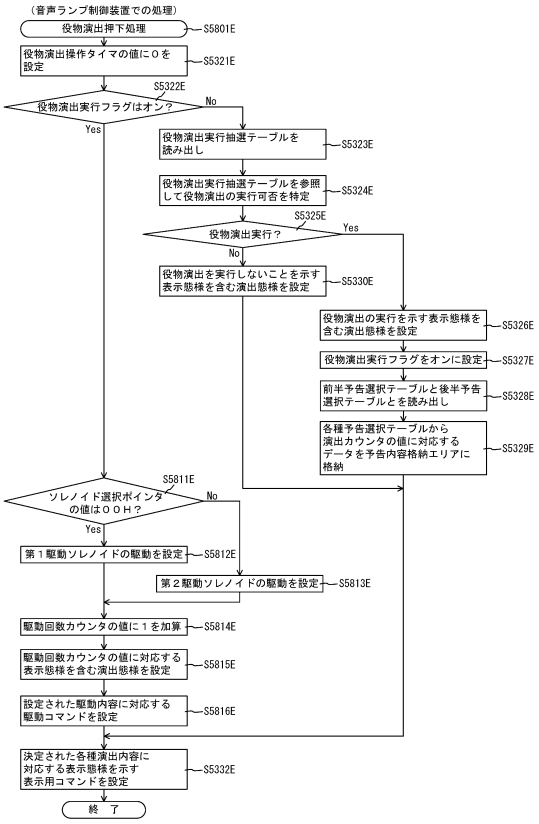
【図１３９５】



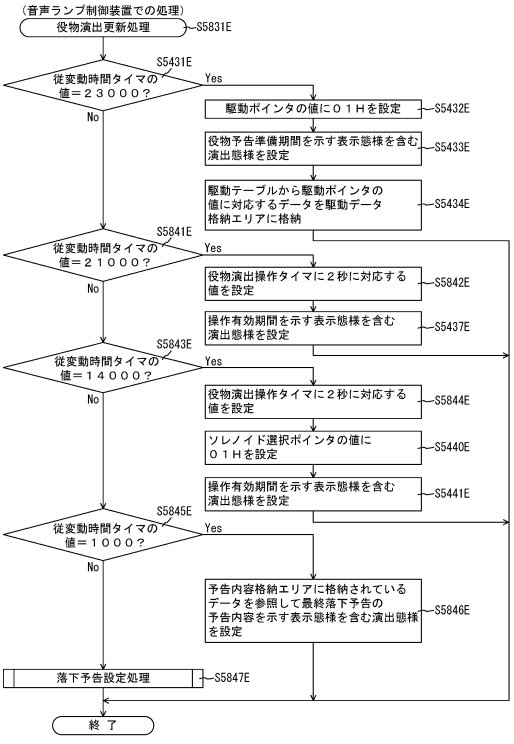
【図１３９６】

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ea
役物演出抽選フラグ	223eb
役物演出実行フラグ	223ec
役物演出操作タイマ	223ed
予告内容格納エリア	223ee
予告発生フラグ	223ef
役物駆動関連エリア	223eg
センサ検出タイマ	223eaA
その他メモリエリア	223z

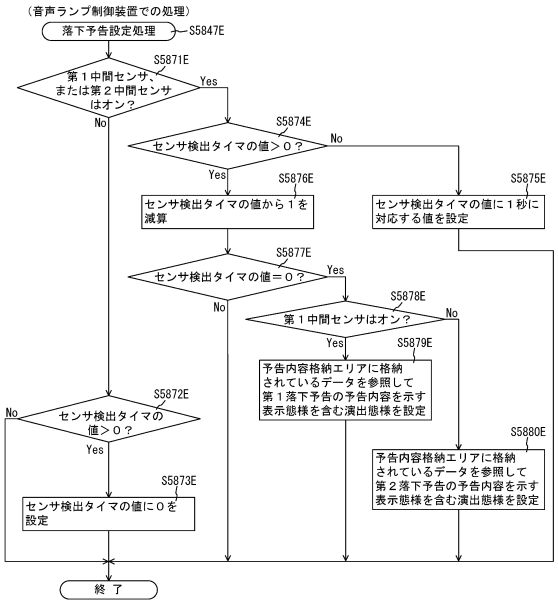
【図１３９７】



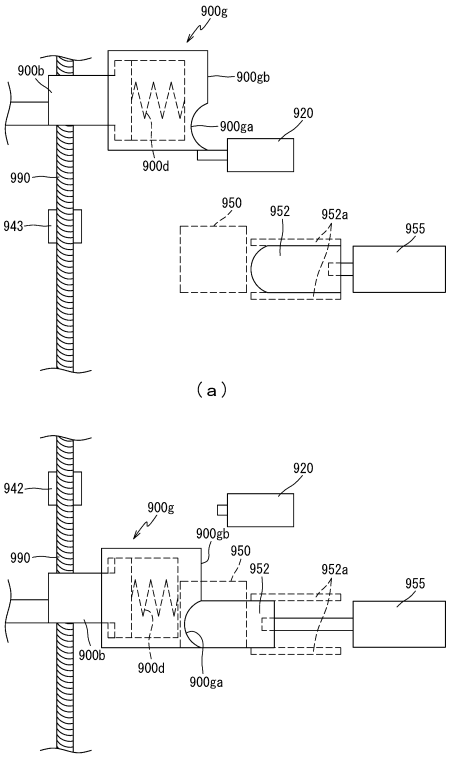
【図１３９８】



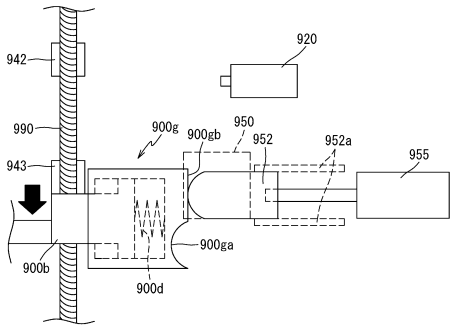
【図１３９９】



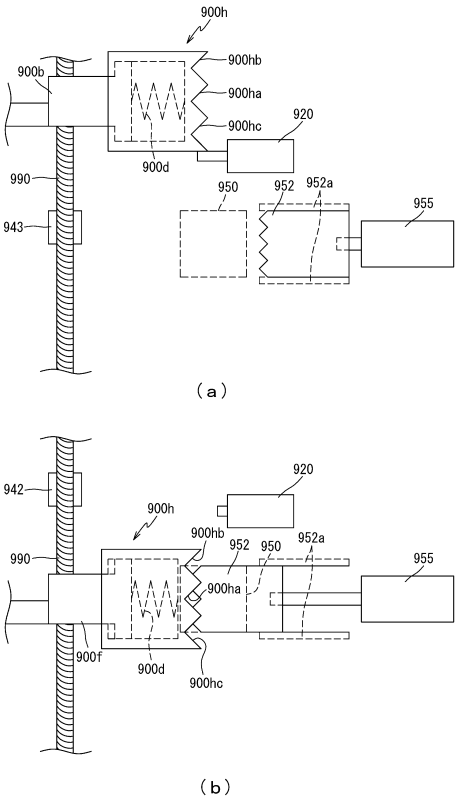
【図１４００】



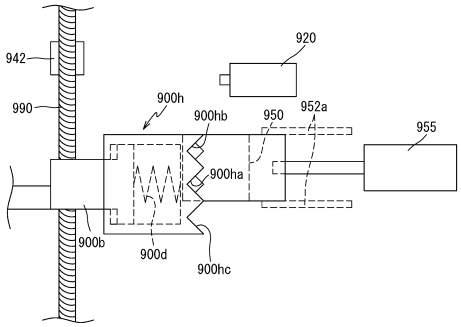
【図１４０１】



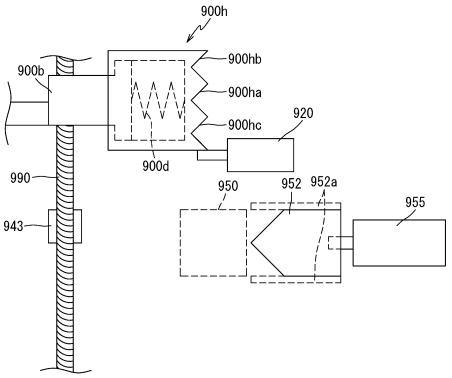
【図１４０２】



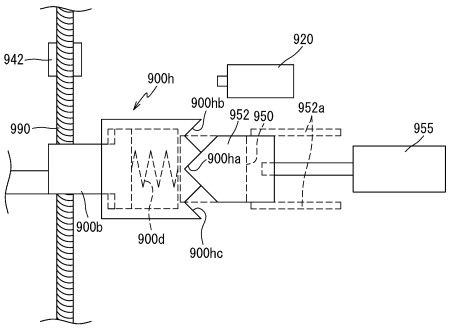
【図１４０３】



【図１４０４】

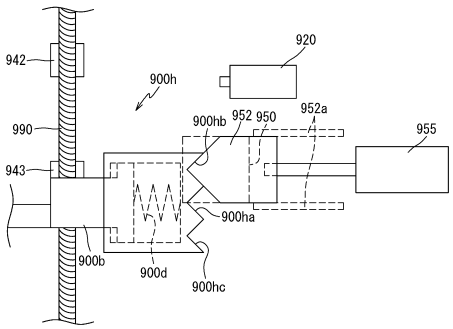


（ａ）

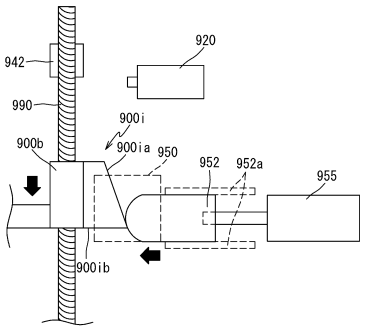


（ｂ）

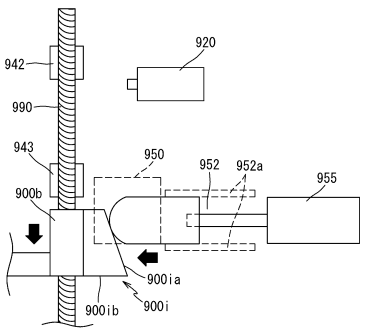
【図１４０５】



【図１４０６】

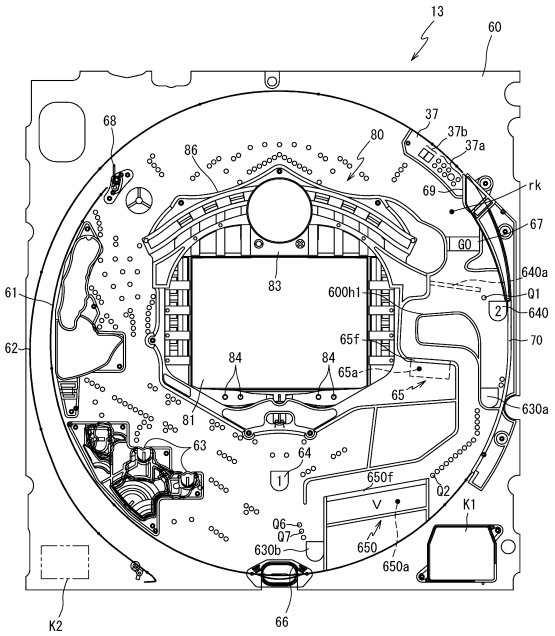


（ａ）

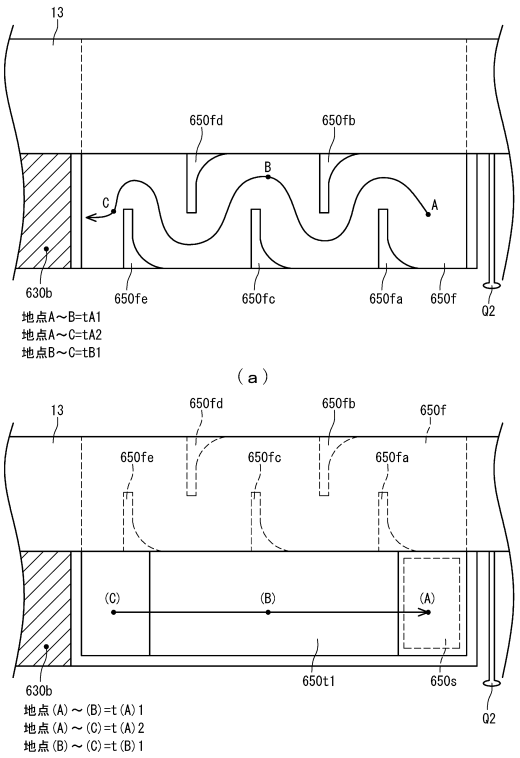


（ｂ）

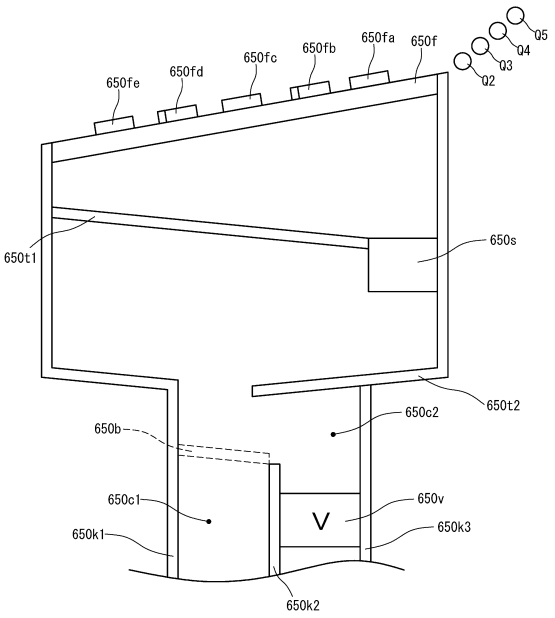
【図１４０７】



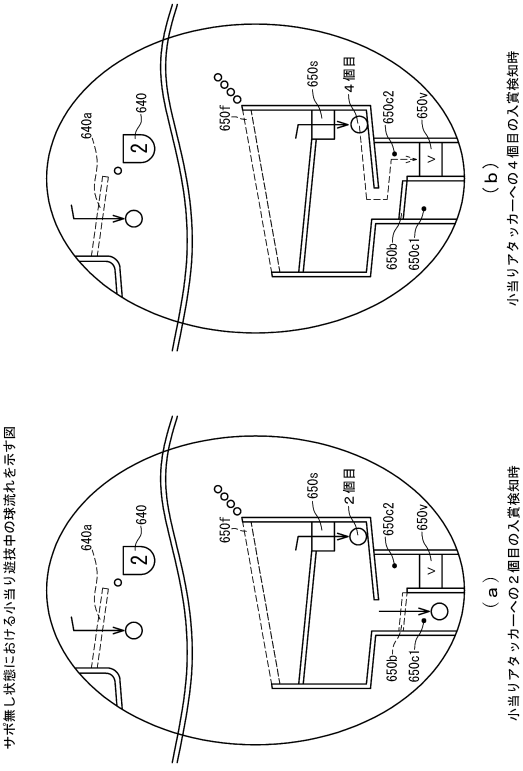
【図１４０８】



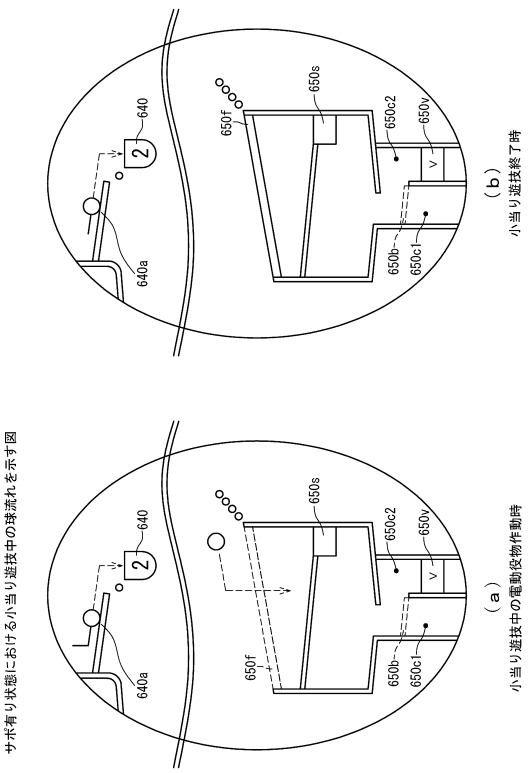
【図１４０９】



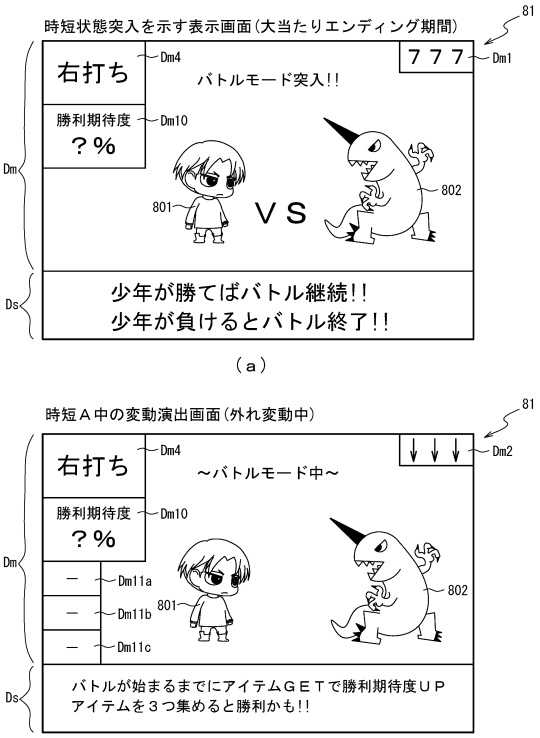
【図１４１０】



【図１４１１】

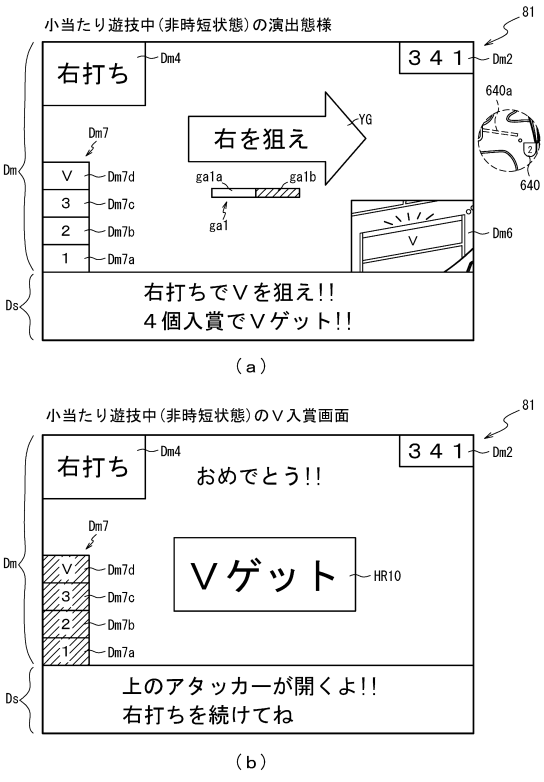


【図１４１２】

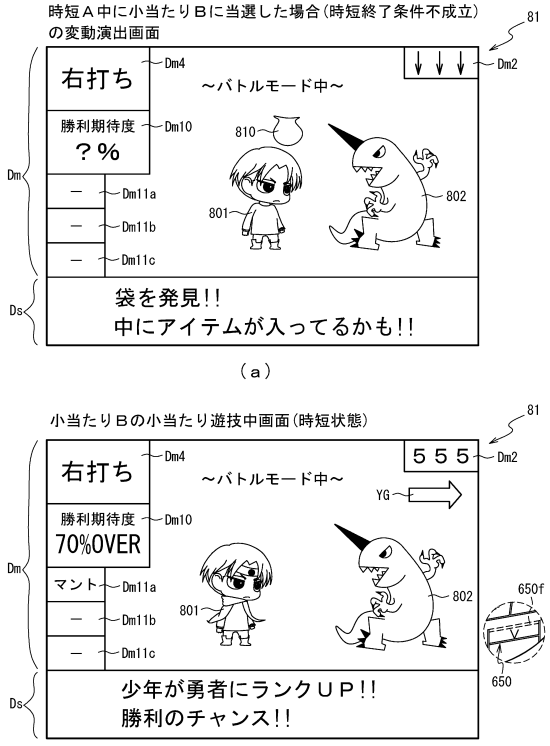


【図１４１３】

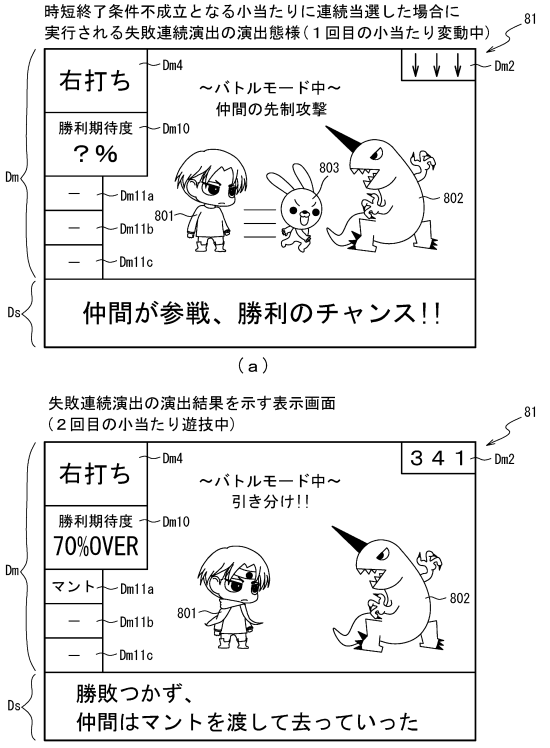
【図１４１４】



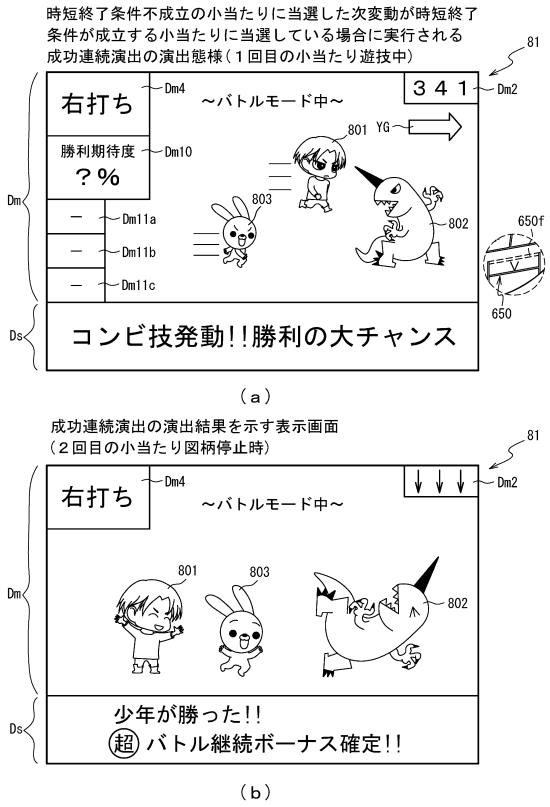
【図１４１５】



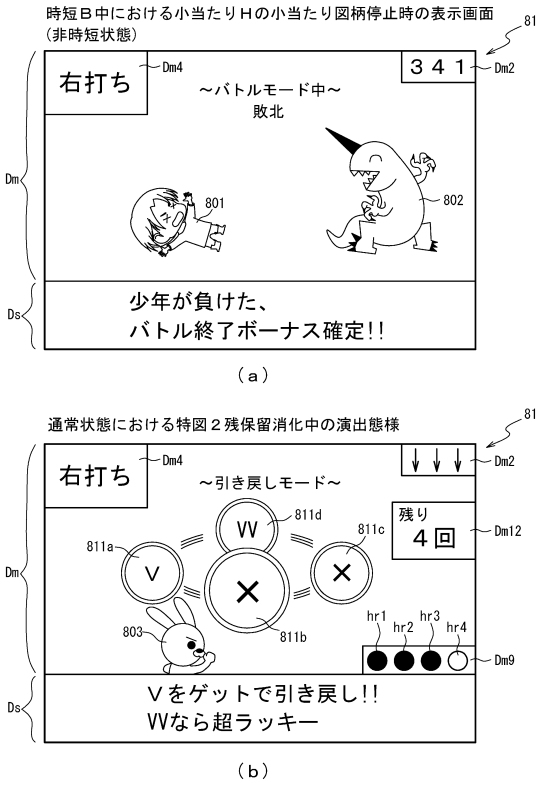
【図１４１６】



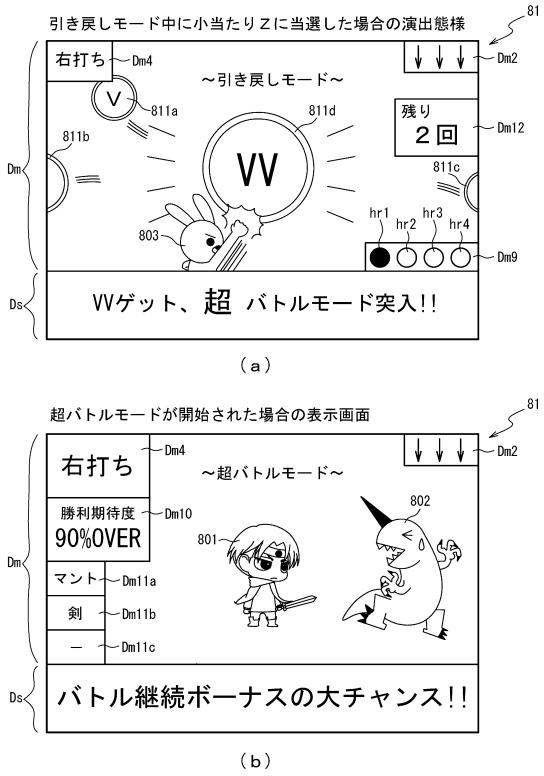
【図１４１７】



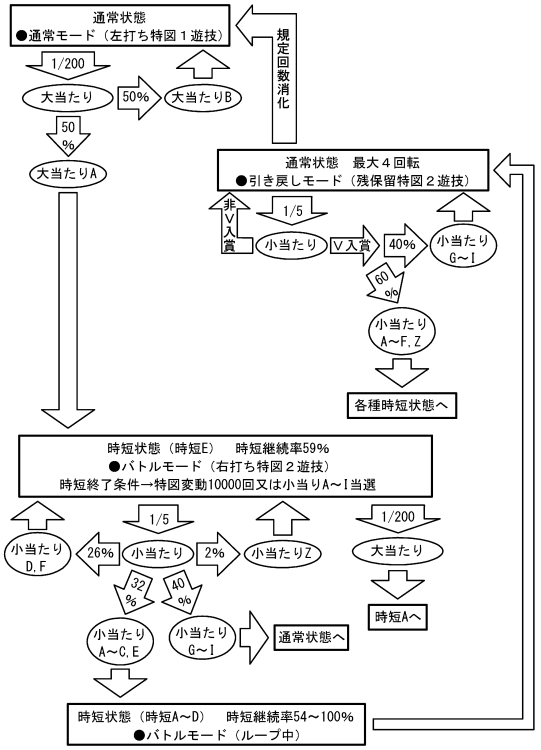
【図１４１８】



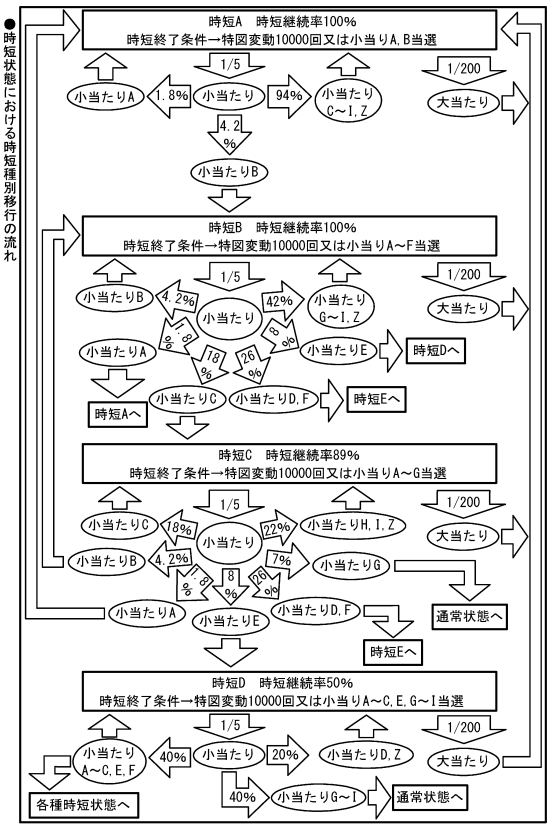
【図１４１９】



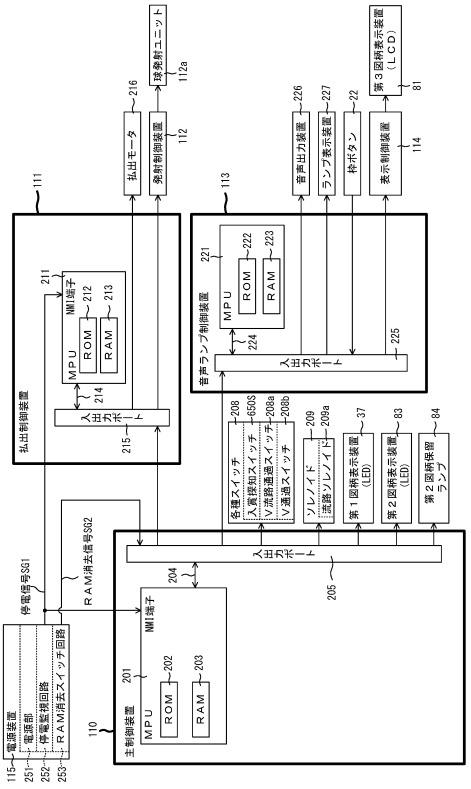
【図１４２０】



【図１４２１】



【図１４２２】



【図１４２３】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202fa
変動パターン選択テーブル	202fb
第２当たり乱数テーブル	202fc
第１当たり種別選択テーブル	202fd
時短付与テーブル	202fe

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
入賞個数カウンタ	203fg
切替済フラグ	203fh
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１４２４】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル202fa

図柄種別	判定値	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
第１特別図柄	大当たり判定値	0～4
第２特別図柄	大当たり判定値	0～4
	小当たり判定値	800～999

（ｂ）

第２当たり乱数テーブル202fc

第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
0～298

（ｃ）

第１当たり種別選択テーブル	202fd
特図１大当たり用テーブル	202fd1
特図２大当たり用テーブル	202fd2
小当たり用テーブル	202fd3

【図１４２５】

特図１大当たり用テーブル202fd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	大当たり遊技終了後の時短種別
大当たりＡ（４Ｒ大当たり）	0～49	時短Ｅ
大当たりＢ（４Ｒ大当たり）	50～99	－

（ａ）

特図２大当たり用テーブル202fd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	大当たり遊技終了後の時短種別
大当たりＣ（１０Ｒ大当たり）	0～99	時短Ａ１

（ｂ）

小当たり用テーブル202fd3

小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～999）	Ｖ通過時大当たり種別	大当たり遊技終了後の時短種別
小当たりＡ１	0～9	１０Ｒ大当たり	時短Ａ１
小当たりＡ２	10～17	１０Ｒ大当たり	時短Ａ２
小当たりＢ１	18～29	１０Ｒ大当たり	時短Ｂ１
小当たりＢ２	30～59	１０Ｒ大当たり	時短Ｂ２
小当たりＣ	60～239	７Ｒ大当たり	時短Ｃ
小当たりＤ	240～419	７Ｒ大当たり	時短Ｅ
小当たりＥ	420～499	４Ｒ大当たり	時短Ｄ
小当たりＦ	500～579	４Ｒ大当たり	時短Ｅ
小当たりＧ	580～649	７Ｒ大当たり	－
小当たりＨ	650～824	４Ｒ大当たり	－
小当たりＩ	825～979	４Ｒ大当たり	－
小当たりＺ	980～999	２Ｒ大当たり	時短Ｚ

（ｃ）

【図１４２６】

変動パターン選択テーブル	202fb
通常用テーブル	202fb1
時短用第１テーブル	202fb2
時短用第２テーブル	202fb3

（ａ）

通常用テーブル202fb1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30
		20～169	スーパー	60
		170～198	ＳＰ	90
	外れ	0～179	外れ	8
		180～198	各種リーチ外れ	30，60，90
特図２	大当たり	0～198	大当たり	10
	小当たり	0～198	小当たり	10
	外れ	0～198	外れ	10

（ｂ）

【図１４２７】

202

時短用第１テーブル202fb2

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
特図１	大当たり	0～198	短大当たり	1
	小当たり	0～198	短小当たり	1
	外れ	0～198	短外れ	1
特図２	大当たり	0～198	短変動	5
	小当たりＡ	0～149	小当たり	15
		150～198	超短小当たり	0.5
	小当たりＢ，Ｃ	0～169	小当たり	15
		170～198	超短小当たり	0.5
	小当たりＤ，Ｅ，Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉ，Ｚ	0～198	小当たり	20
	外れ	0～149	短外れ	3
		150～194	外れ	15
		195～198	特殊外れ	10

（ａ）

202

時短用第２テーブル202fb3・・・時短Ａ１，Ｂ１，Ｚ時に参照

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
特図１	大当たり	0～198	短大当たり	1
	小当たり	0～198	短小当たり	1
	外れ	0～198	短外れ	1
特図２	大当たり	0～198	短大当たり	2
	小当たり	0～198	短小当たり	2
	外れ	0～198	短外れ	2

（ｂ）

【図１４２８】

202

時短付与テーブル202fe

時短種別	時短付与内容		時短継続率
	時短カウンタ203h	時短終了条件が成立する小当たり種別	
時短Ａ	10000	小当たりＡ，Ｂ	100%
時短Ｂ	10000	小当たりＡ～Ｆ	100%
時短Ｃ	10000	小当たりＡ～Ｄ 小当たりＥ～Ｇ	89%
時短Ｄ	10000	小当たりＡ～Ｃ 小当たりＥ，Ｆ 小当たりＧ～Ｉ	50%
時短Ｅ	10000	小当たりＡ～Ｉ	59%
時短Ｚ	10000	小当たりＡ	100%

【図１４２９】

ＲＯＭ 222
- 従変動パターン選択テーブル 222a
- 超バトルモード選択テーブル 222fa
- 当たり図柄態様選択テーブル 222fb
- 勝利期待度選択テーブル 222fc

【図１４３０】

ＲＡＭ 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 特殊演出中フラグ 223i
- Ｖ入賞フラグ 223j
- Ｖ演出実行フラグ 223k
- 従時短カウンタ 223n
- 特殊連続予告フラグ 223o
- 演出モード記憶エリア 223p
- 連続予告実行中フラグ 223q
- ＳＷ有効時間カウンタ 223r
- 特殊有効時間タイマ 223s
- 操作中カウンタ 223t
- 入賞個数カウンタ 223fa
- 普電ロング開放中フラグ 223fb
- 表示済勝利期待度記憶エリア 223fc
- 獲得済アイテム情報記憶エリア 223fd
- 当選済小当たり種別情報記憶エリア 223fe
- 時短終了待機フラグ 223ff
- 連続演出実行中フラグ 223fg
- 演出情報格納エリア 223fh
- その他メモリエリア 223z

【図１４３１】

222

超バトルモード選択テーブル222fa

抽選結果	演出カウンタ 223f (0～99)	獲得アイコン
大当たりＣ	0～99	ＶＶ
小当たりＡ１	0～99	ＶＶ
小当たりＡ２	0～99	Ｖ
小当たりＢ１	0～99	ＶＶ
小当たりＢ２	0～99	Ｖ
小当たりＺ	0～99	ＶＶ
その他 小当たり	0～99	Ｖ

【図１４３２】

222

当たり図柄態様選択テーブル222fb

図柄種別	当たり種別 （大当たり種別、小当たり種別）	時短終了条件	演出カウンタ 223f (0～99)	図柄態様
特図２	大当たりＣ	成立	0～19	ＶＸ90
			20～99	ＶＸ∞
	小当たりＡ	成立	0～9	Ｖ
			10～29	ＶＸ60
			30～49	ＶＸ70
			50～79	ＶＸ90
			80～99	ＶＸ∞
	小当たりＢ	成立	0～29	Ｖ
			30～49	ＶＸ60
			50～79	ＶＸ70
			80～89	ＶＸ90
			90～99	ＶＸ∞
		不成立	0～99	袋
	小当たりＣ	成立	0～24	Ｖ
			25～49	ＶＸ60
			50～74	ＶＸ70
			75～89	ＶＸ90
		不成立	0～99	袋
	小当たりＤ	成立	0～29	Ｖ
			30～99	ＶＸ60
		不成立	0～99	袋
	小当たりＥ	成立	0～49	Ｖ
			50～99	ＶＸ50
		不成立	0～99	袋
	小当たりＦ	成立	0～49	Ｖ
			50～99	ＶＸ60
		不成立	0～99	袋
	小当たりＧ	成立	0～49	敗北Ａ
			50～99	敗北Ｂ
		不成立	0～99	袋
	小当たりＨ，Ｉ	成立	0～19	敗北Ａ
			20～99	敗北Ｂ
		不成立	0～99	袋
	小当たりＺ	不成立	0～99	袋

【図１４３３】

222

勝利期待度選択テーブル222fc-1

時短種別	表示済 勝利期待度	当選当たり種別	演出カウンタ 223f (0～99)	選択勝利期待度
時短Ａ，Ｂ，Ｚ	？	初当選 小当たり種別	0～9	－
			10～49	60
			50～89	70
			90～99	90
		既当選 小当たり種別	0～49	－
			50～99	60
	60	初当選 小当たり種別	0～19	－
			20～89	70
			90～99	90
		既当選 小当たり種別	0～59	－
			60～99	70
	70	初当選 小当たり種別	0～29	－
			30～69	90
			70～99	100
		既当選 小当たり種別	0～79	－
			80～99	90
	90	初当選 小当たり種別	0～39	－
			40～99	100
		既当選 小当たり種別	0～89	－
			90～99	100
	100	共通	0～99	－
時短Ｃ	？	初当選 小当たり種別	0～19	－
			20～59	60
			60～89	70
			90～99	90
		既当選 小当たり種別	0～69	－
			70～99	60
	60	初当選 小当たり種別	0～19	－
			20～89	70
			90～99	90
		既当選 小当たり種別	0～79	－
			80～99	70
	70	初当選 小当たり種別	0～29	－
			30～99	90
		既当選 小当たり種別	0～89	－
			90～99	90
	90	共通	0～99	－

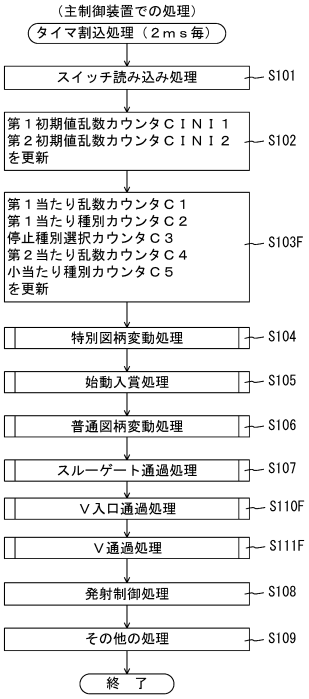
【図１４３４】

222

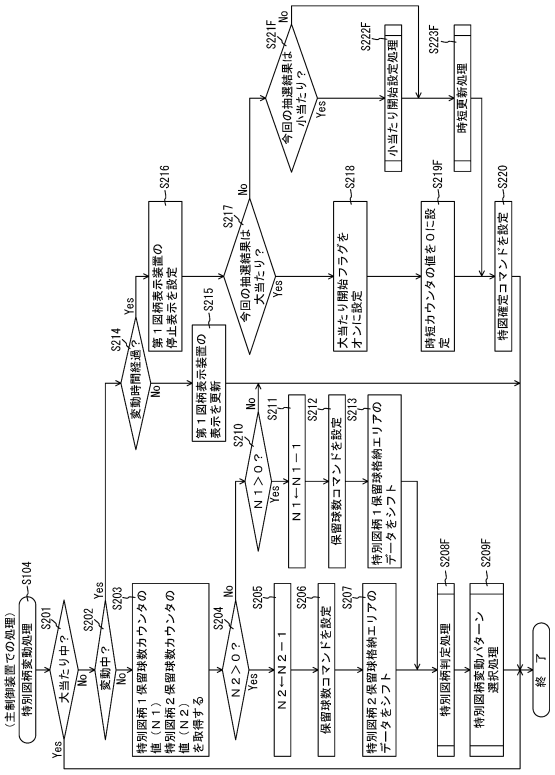
勝利期待度選択テーブル222fc-2

時短種別	表示済 勝利期待度	当選当たり種別	演出カウンタ 223f (0～99)	選択勝利期待度
時短Ｄ	？	初当選 小当たり種別	0～89	－
			90～99	50
		既当選 小当たり種別	0～94	－
			95～99	50
	50	共通	0～99	－
時短Ｅ	？	初当選 小当たり種別	0～99	60
		既当選 小当たり種別	0～99	60
	60	共通	0～99	－

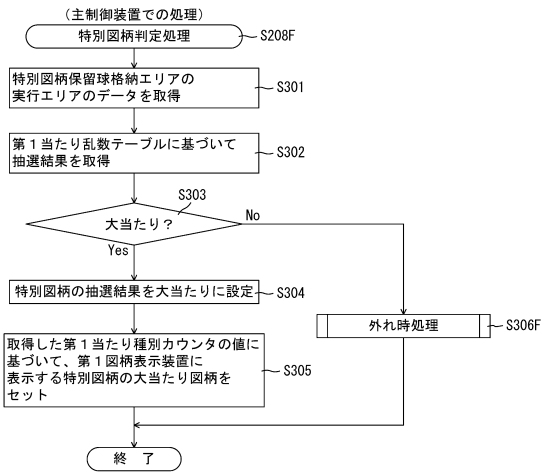
【図１４３５】



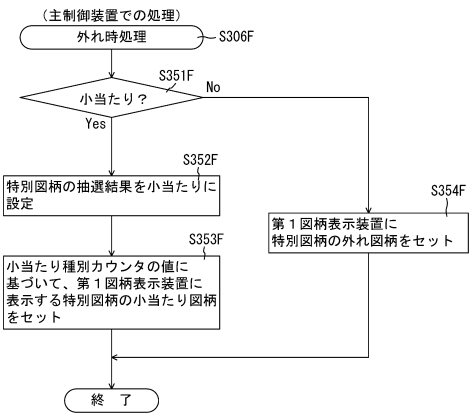
【図１４３６】



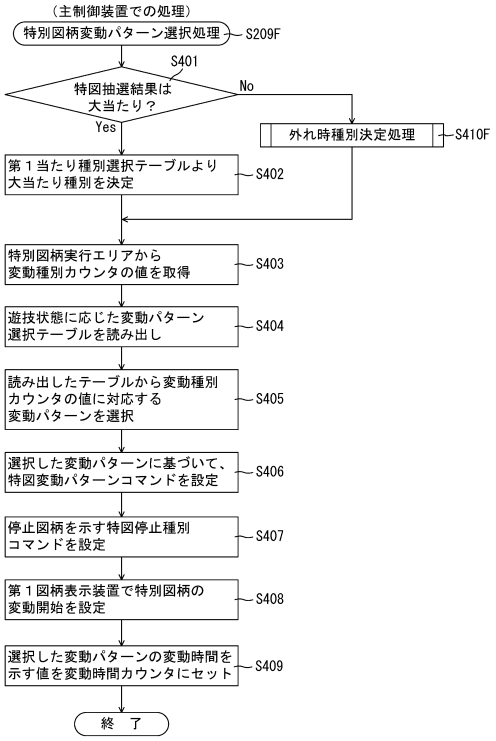
【図１４３７】



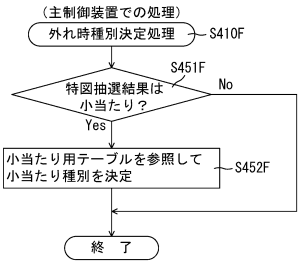
【図１４３８】



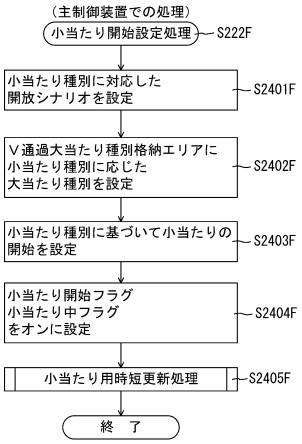
【図１４３９】



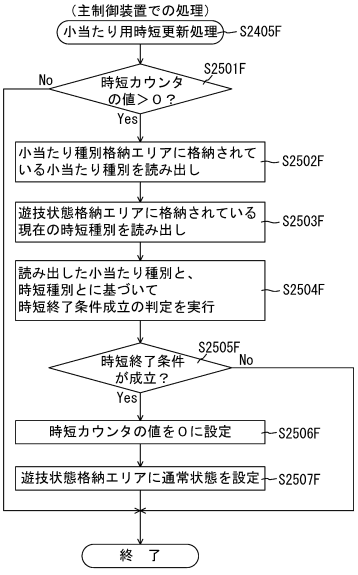
【図１４４０】



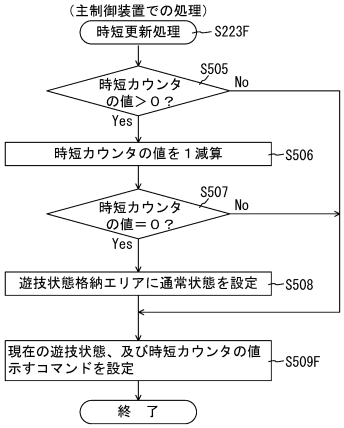
【図１４４１】



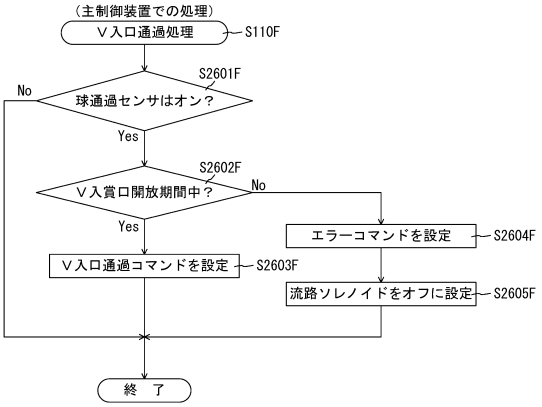
【図１４４２】



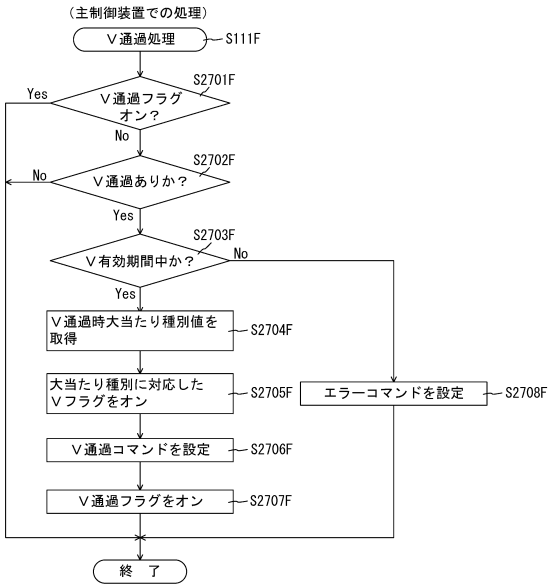
【図１４４３】



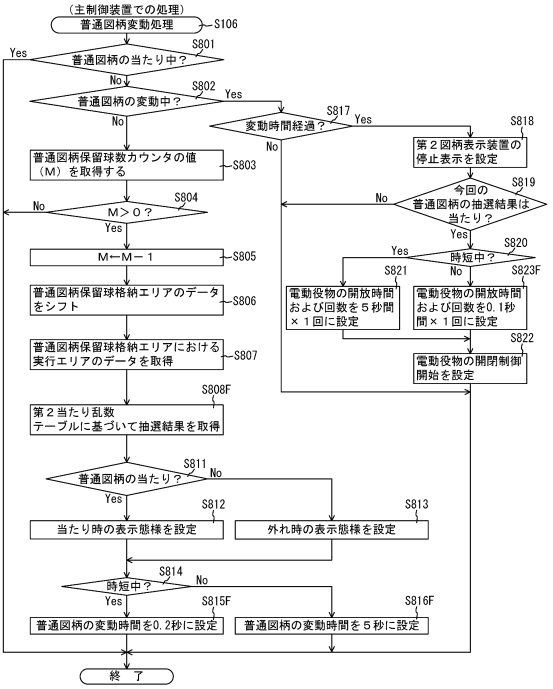
【図１４４４】



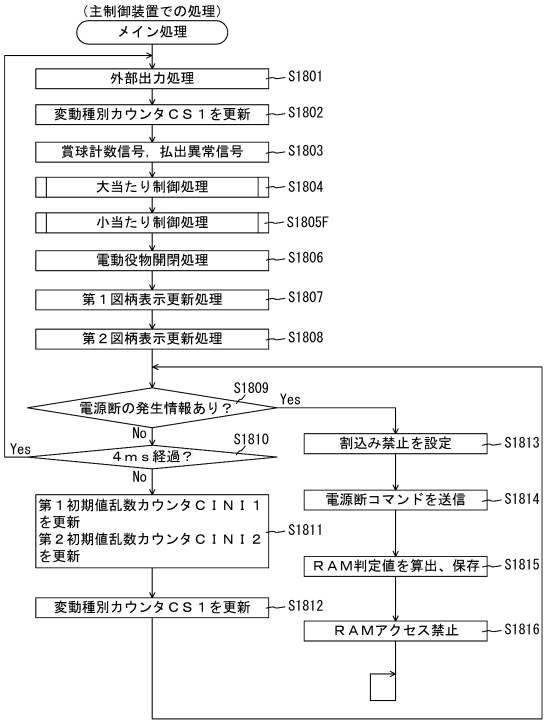
【図１４４５】



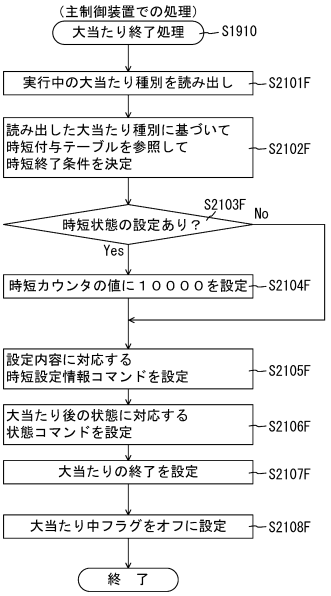
【図１４４６】



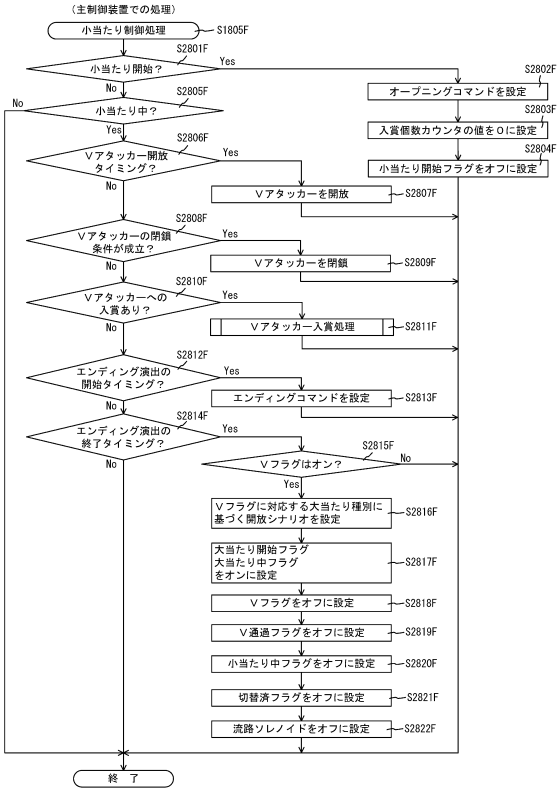
【図１４４７】



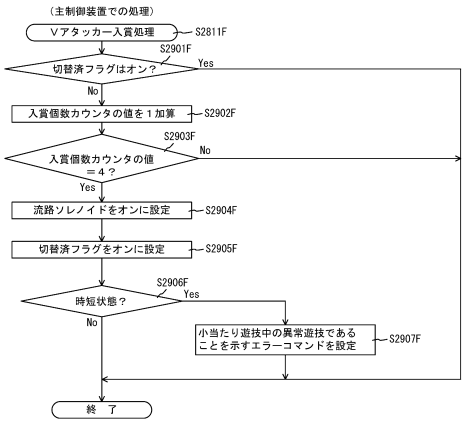
【図１４４８】



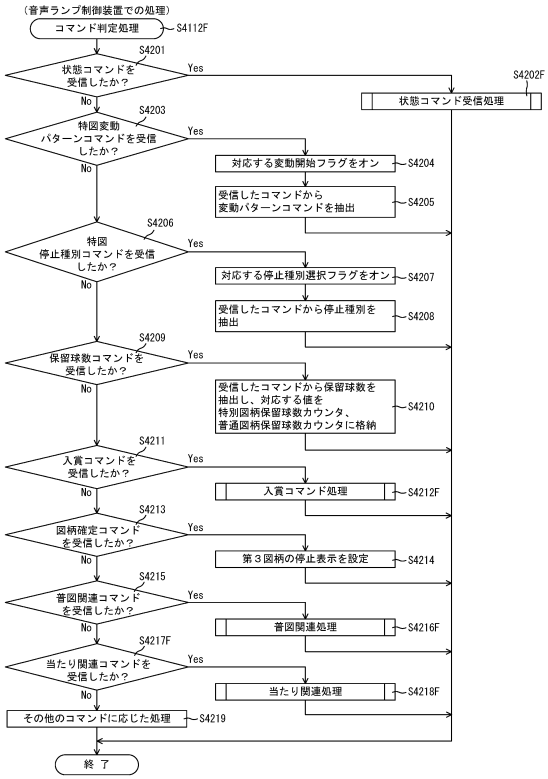
【図１４４９】



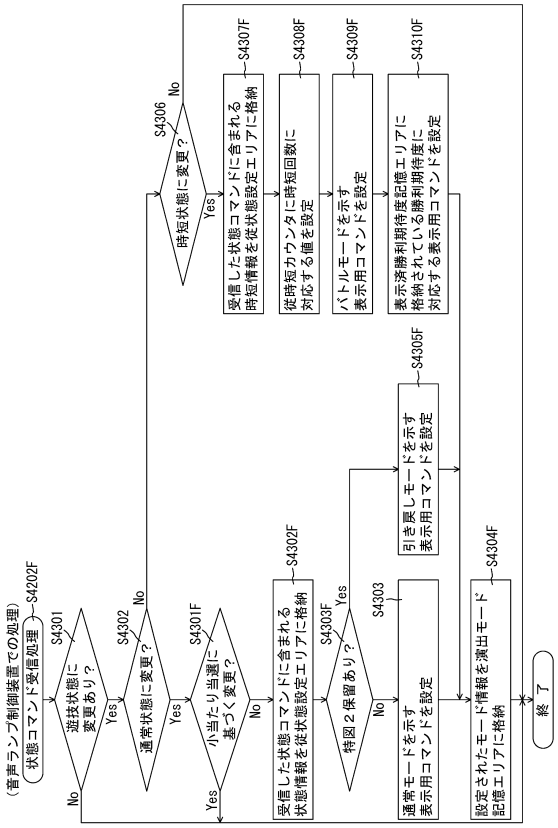
【図１４５０】



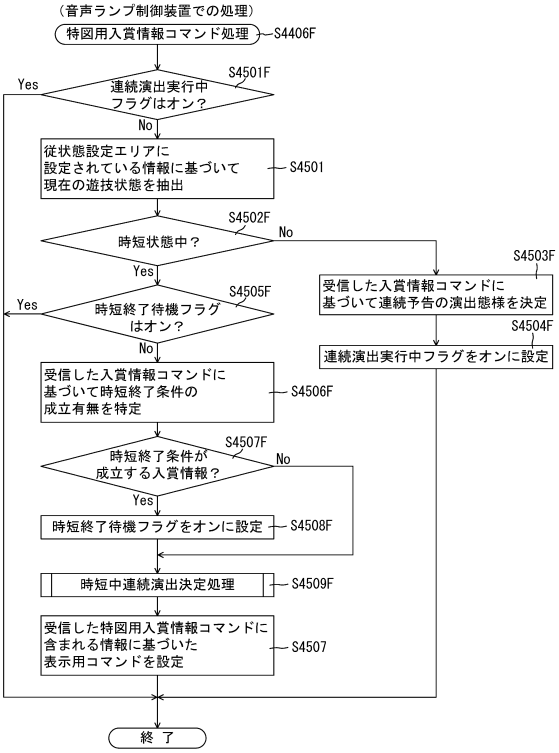
【図１４５１】



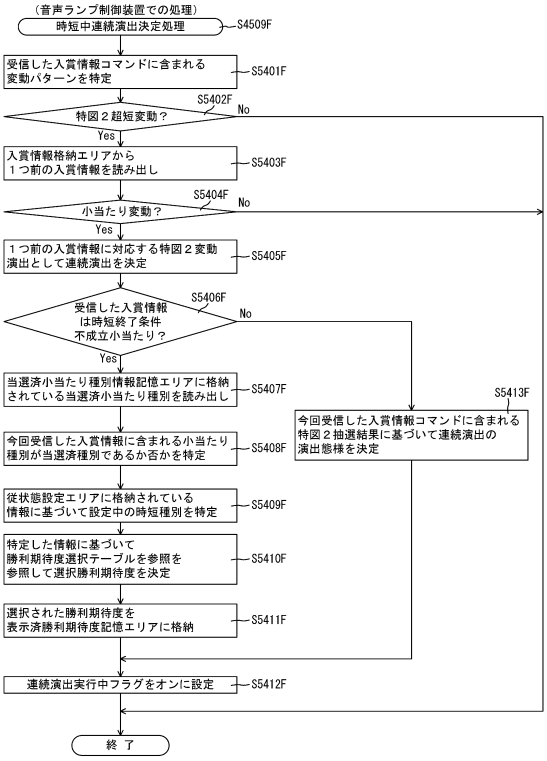
【図１４５２】



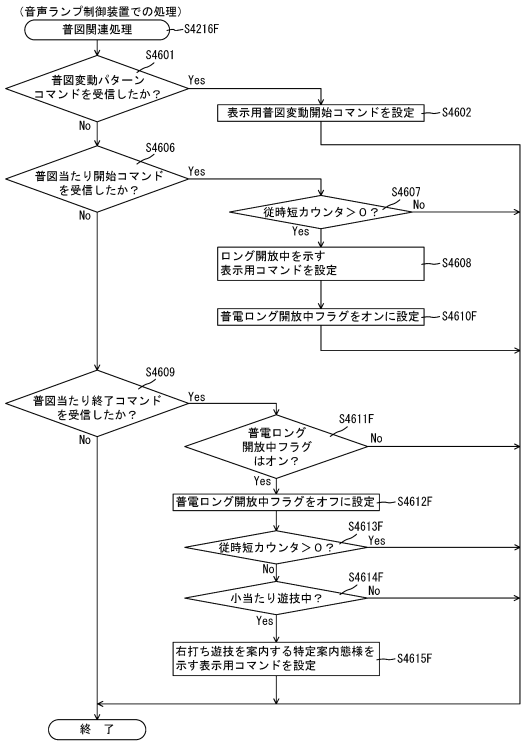
【図１４５３】



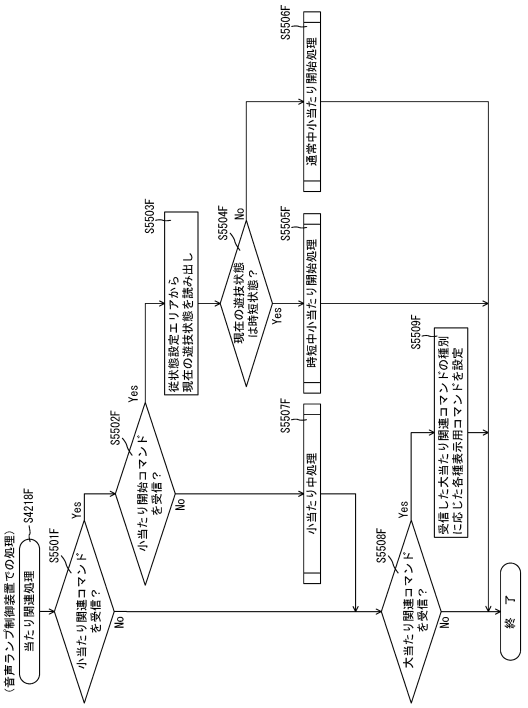
【図１４５４】



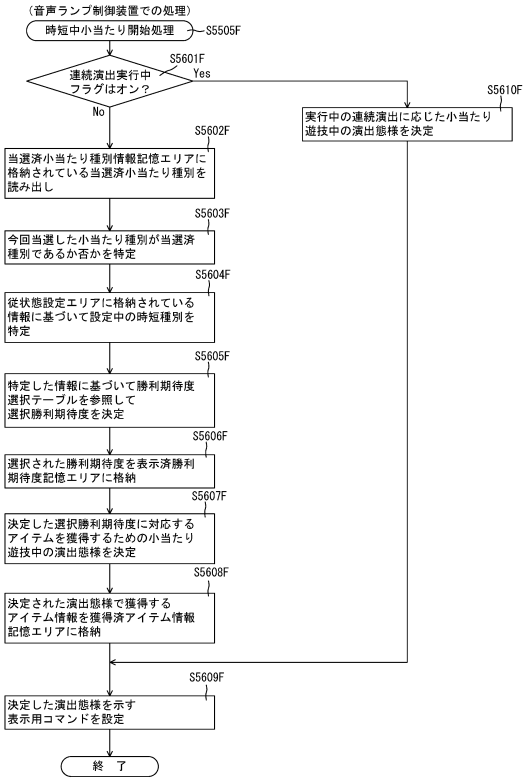
【図１４５５】



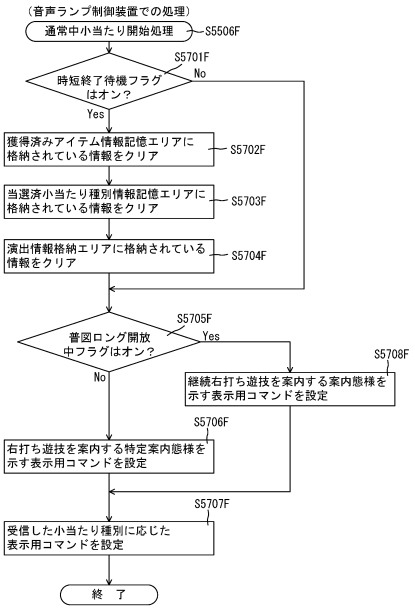
【図１４５６】



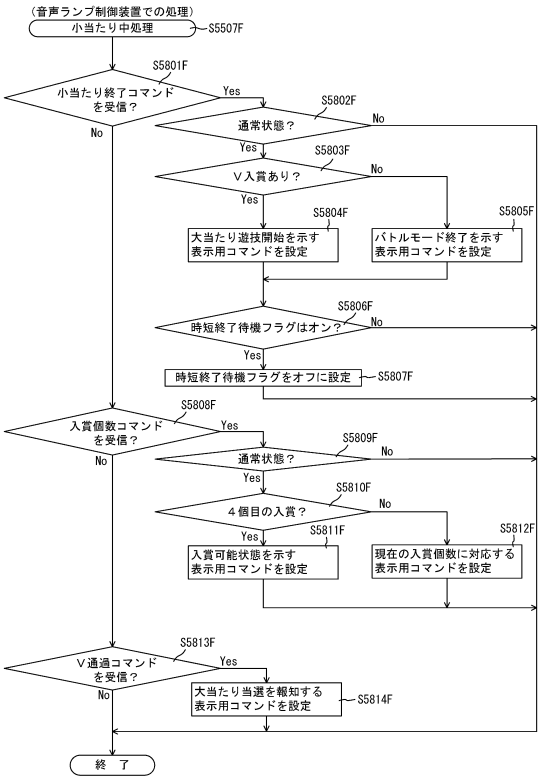
【図１４５７】



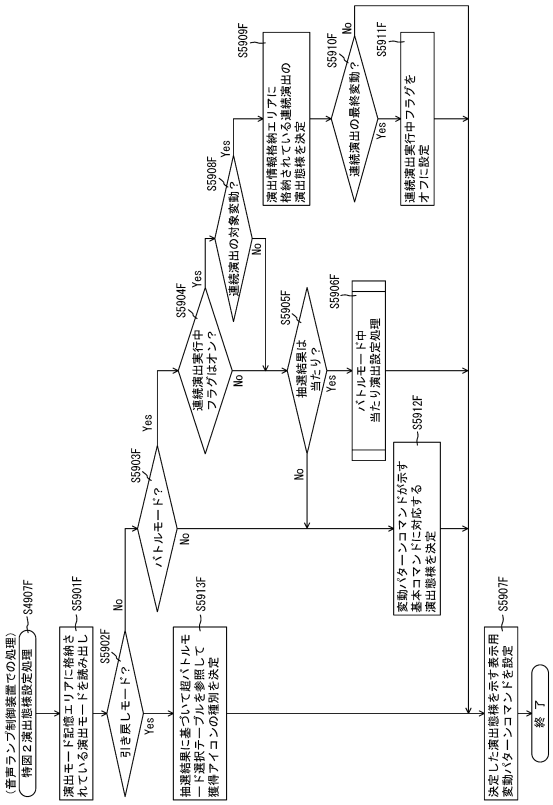
【図１４５８】



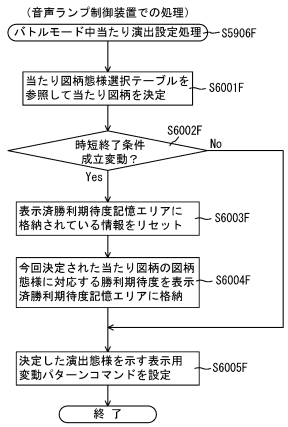
【図１４５９】



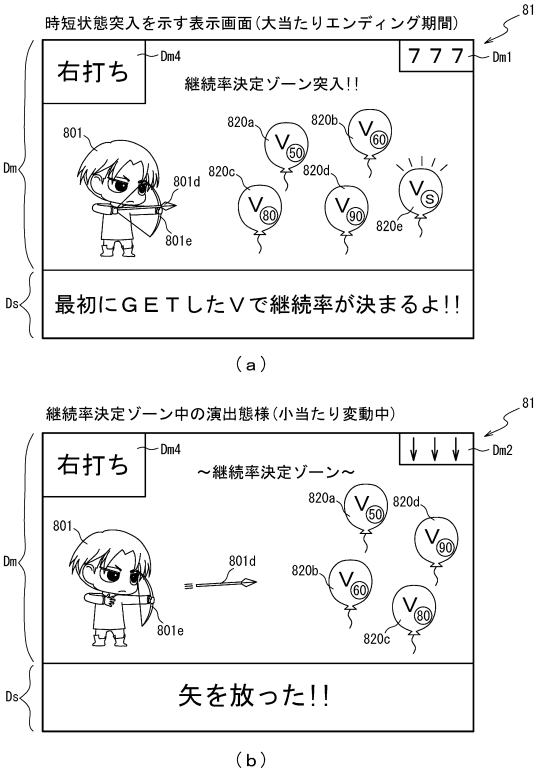
【図１４６０】



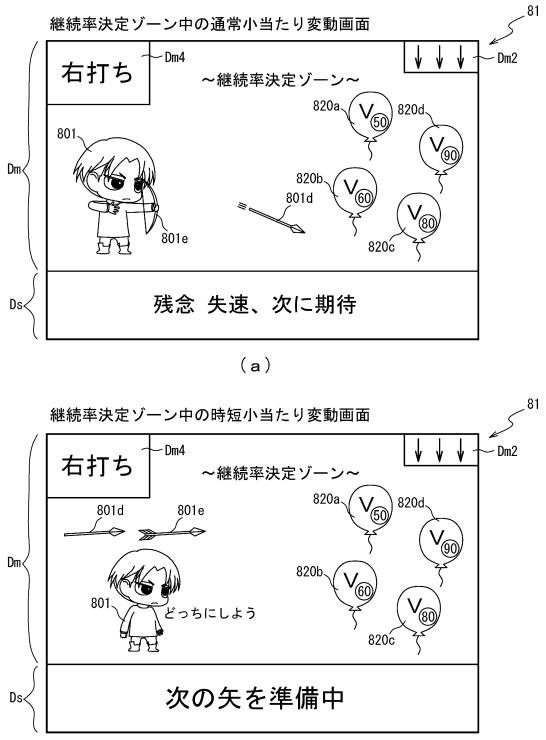
【図１４６１】



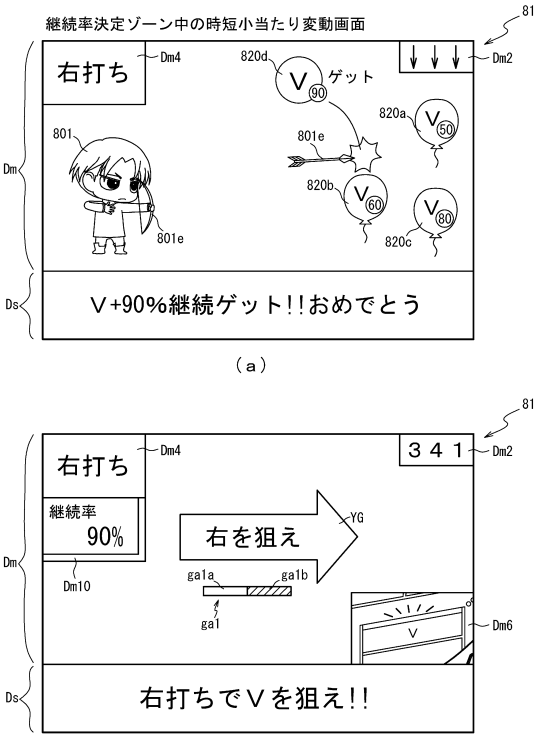
【図１４６２】



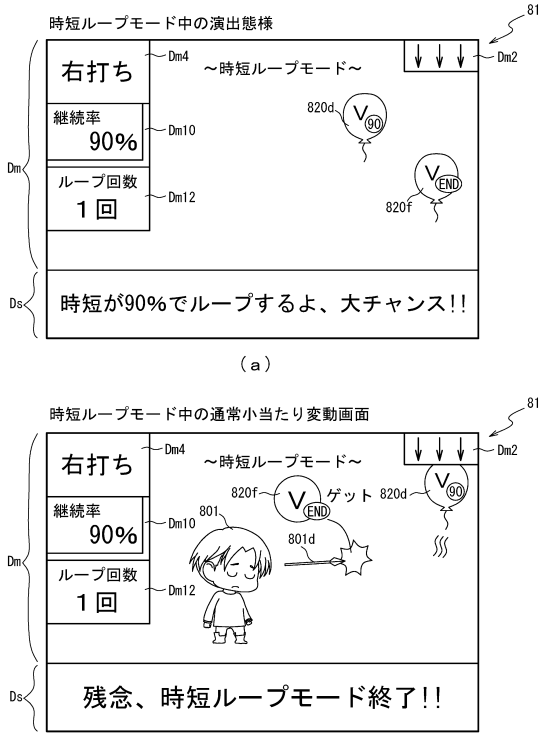
【図１４６３】



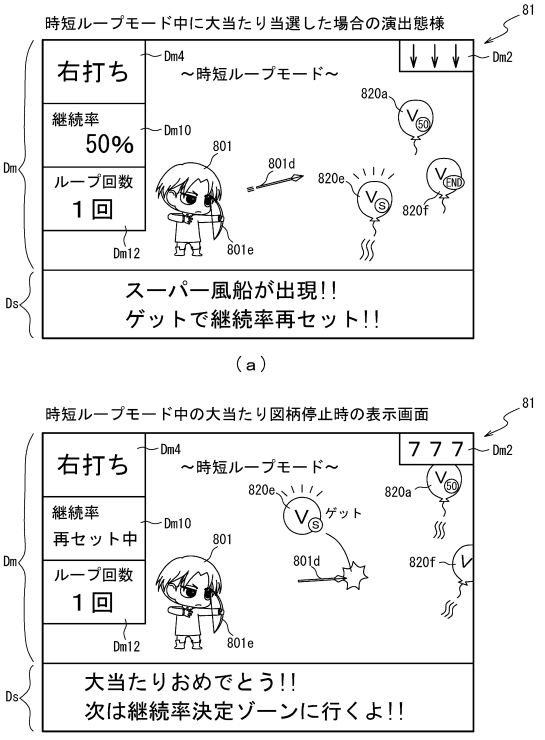
【図１４６４】



【図１４６５】



【図１４６６】



【図１４６７】

202

特図１大当たり用テーブル202fd1A

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	大当たり遊技終了後の時短種別
大当たりＡ（４Ｒ大当たり）	0～99	時短Ａａ

（ａ）

202

特図２大当たり用テーブル202fd2A

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	大当たり遊技終了後の時短種別
大当たりＡ（４Ｒ大当たり）	0～99	時短Ｆａ

（ｂ）

202

時短付与テーブル202feA

時短種別	時短付与内容		時短継続率
	時短カウンタ203h	時短終了条件が成立する小当たり種別	
時短Ａａ	10000	小当たりＡａ～Ｓａ	50%
時短Ｂａ	10000	小当たりＤａ，Ｈａ，Ｌａ，Ｍａ，Ｏａ，Ｐａ	60%
時短Ｃａ	10000	小当たりＣａ，Ｇａ，Ｋａ，Ｍａ，Ｏａ	70%
時短Ｄａ	10000	小当たりＢａ，Ｆａ，Ｊａ，Ｍａ，Ｑａ	80%
時短Ｅａ	10000	小当たりＡａ，Ｅａ，Ｉａ，Ｍａ	90%
時短Ｆａ	10000	小当たりＡａ～Ｌａ	100%

（ｃ）

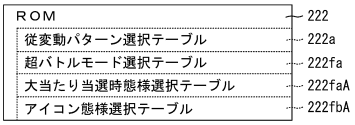
【図１４６８】

202

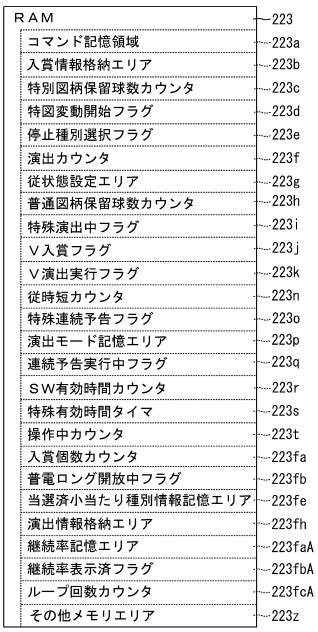
小当たり用テーブル202fd3A

小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～999）	Ｖ通過時大当たり種別	大当たり遊技終了後の時短種別
小当たりＡａ	0～49	１０Ｒ大当たり	時短Ｅａ
小当たりＢａ	50～99	１０Ｒ大当たり	時短Ｄａ
小当たりＣａ	100～149	１０Ｒ大当たり	時短Ｃａ
小当たりＤａ	150～199	１０Ｒ大当たり	時短Ｂａ
小当たりＥａ	200～249	７Ｒ大当たり	時短Ｅａ
小当たりＦａ	250～299	７Ｒ大当たり	時短Ｄａ
小当たりＧａ	300～349	７Ｒ大当たり	時短Ｃａ
小当たりＨａ	350～399	７Ｒ大当たり	時短Ｂａ
小当たりＩａ	400～424	４Ｒ大当たり	時短Ｅａ
小当たりＪａ	425～449	４Ｒ大当たり	時短Ｄａ
小当たりＫａ	450～474	４Ｒ大当たり	時短Ｃａ
小当たりＬａ	475～499	４Ｒ大当たり	時短Ｂａ
小当たりＭａ	500～512	７Ｒ大当たり	－
小当たりＮａ	513～599	７Ｒ大当たり	－
小当たりＯａ	600～639	４Ｒ大当たり	－
小当たりＰａ	640～669	４Ｒ大当たり	－
小当たりＱａ	670～687	４Ｒ大当たり	－
小当たりＲａ	688～899	４Ｒ大当たり	－
小当たりＳａ	900～999	２Ｒ大当たり	－

【図１４６９】



【図１４７０】



【図１４７１】

222

大当たり当選時態様選択テーブル222faA

抽選結果	継続率記憶エリア 223faA	継続率表示済フラグ 223fbA	演出カウンタ223f（0～99）	演出態様
大当たり	60%	オン	0～99	昇格示唆態様「Ｓ」
		オフ	0～69	昇格示唆態様「Ｓ」
			70～99	再セット示唆態様「？」
	70%	オン	0～99	再セット示唆態様「？」
		オフ	0～69	再セット示唆態様「？」
			70～99	降格示唆態様「×」
	80%	オン	0～99	再セット示唆態様「？」
		オフ	0～49	再セット示唆態様「？」
			50～99	降格示唆態様「×」
	90%	オン	0～99	降格示唆態様「×」
		オフ	0～9	再セット示唆態様「？」
			10～99	降格示唆態様「×」

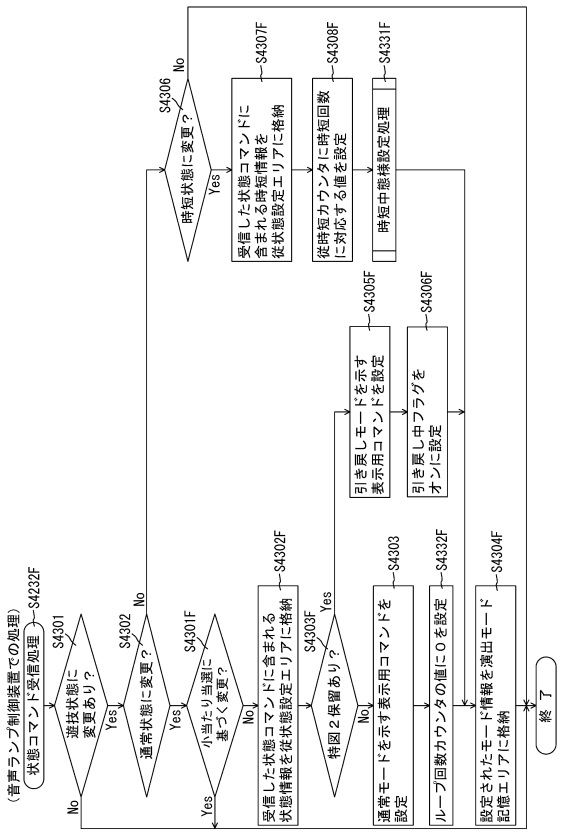
【図１４７２】

222

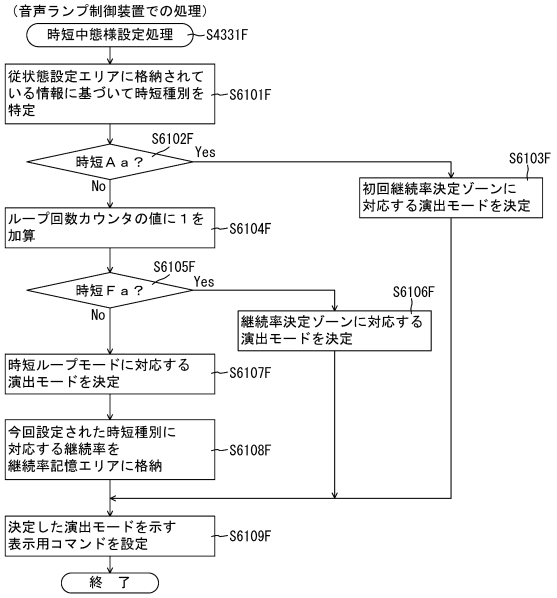
アイコン態様選択テーブル222fbA

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	アイコン種別
大当たり	0～49	種別１（特殊）
	50～99	種別２（豪華）
小当たり（時短Ｅａ群）	0～79	種別２（豪華）
	80～89	種別１（特殊）
	90～99	種別３（通常）
小当たり（時短Ｄａ群）	0～59	種別２（豪華）
	60～79	種別１（特殊）
	80～99	種別３（通常）
小当たり（時短Ｃａ群）	0～39	種別２（豪華）
	40～99	種別３（通常）
小当たり（時短Ｂａ群）	0～19	種別２（豪華）
	20～99	種別３（通常）
小当たり（通常群）	0～89	種別３（通常）
	90～94	種別１（特殊）
	95～99	種別２（豪華）

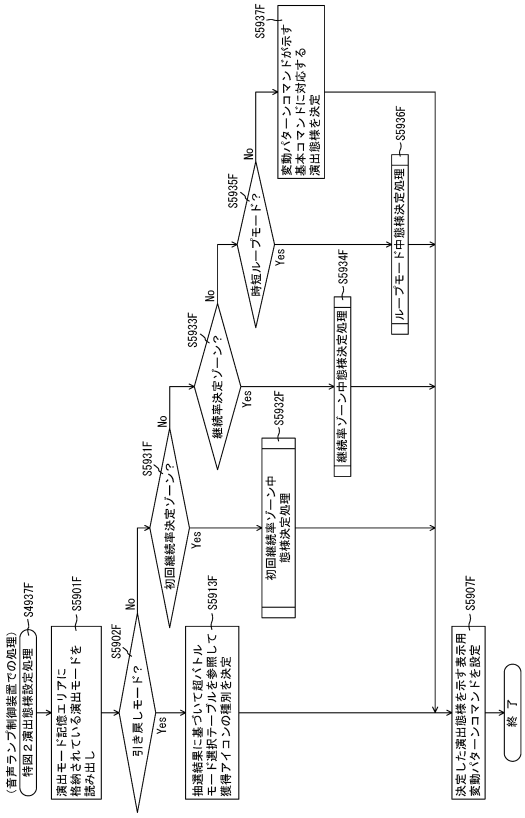
【図１４７３】



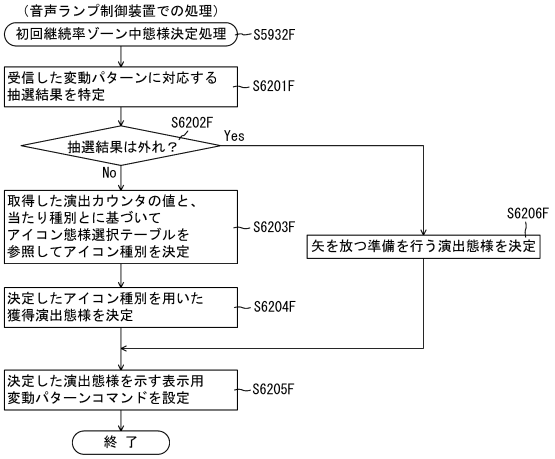
【図１４７４】



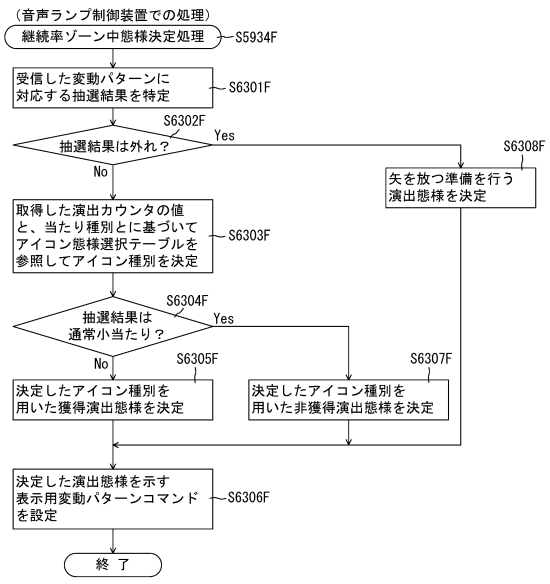
【図１４７５】



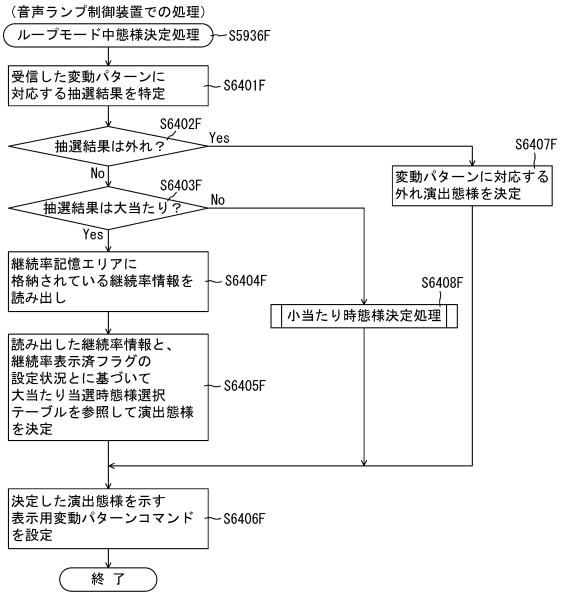
【図１４７６】



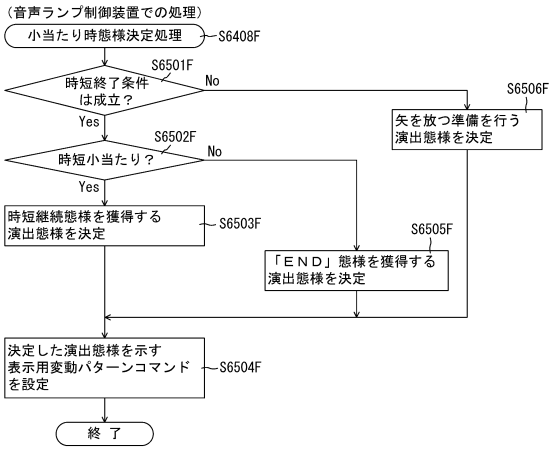
【図１４７７】



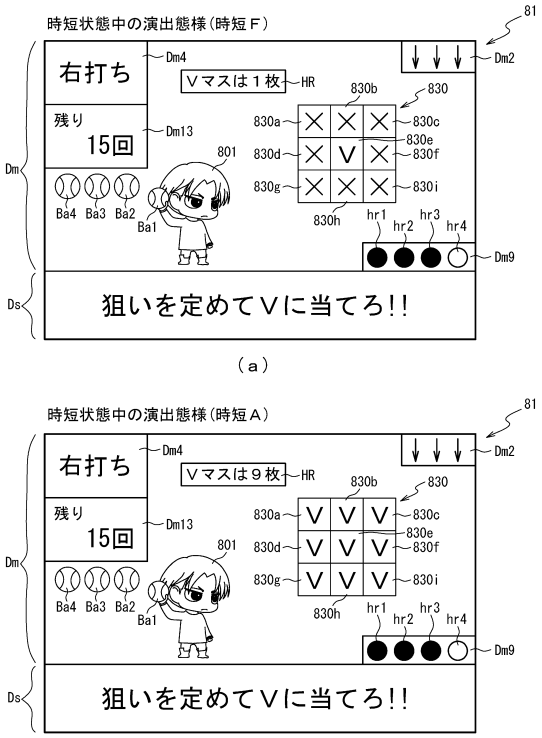
【図１４７８】



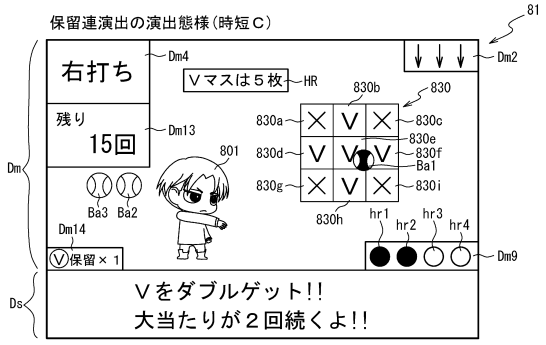
【図１４７９】



【図１４８０】



【図１４８１】



【図１４８２】

202

特図２大当たり用テーブル202fd2B

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	大当たり遊技終了後の時短種別
大当たりＣ（１０Ｒ大当たり）	0～99	時短Ａｂ

（ａ）

202

小当たり用テーブル202fd3B

小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～999）	Ｖ通過時大当たり種別	大当たり遊技終了後の時短種別
小当たりＡｂ１	0～24	７Ｒ大当たり	時短Ａｂ
小当たりＡｂ２	25～49	７Ｒ大当たり	時短Ｂｂ
小当たりＡｂ３	50～74	７Ｒ大当たり	時短Ｃｂ
小当たりＡｂ４	75～99	７Ｒ大当たり	時短Ｄｂ
小当たりＢｂ１	100～124	７Ｒ大当たり	時短Ｂｂ
小当たりＢｂ２	125～149	７Ｒ大当たり	時短Ｃｂ
小当たりＢｂ３	150～174	７Ｒ大当たり	時短Ｄｂ
小当たりＢｂ４	175～199	７Ｒ大当たり	時短Ｅｂ
小当たりＣｂ１	200～249	７Ｒ大当たり	時短Ａｂ
小当たりＣｂ２	250～299	７Ｒ大当たり	時短Ｂｂ
小当たりＤｂ１	300～349	７Ｒ大当たり	時短Ｂｂ
小当たりＤｂ２	350～399	７Ｒ大当たり	時短Ｃｂ
小当たりＥｂ	400～499	７Ｒ大当たり	時短Ｄｂ
小当たりＦｂ	500～599	７Ｒ大当たり	時短Ｅｂ
小当たりＧｂ	600～699	７Ｒ大当たり	時短Ｆｂ
小当たりＨｂ	700～799	７Ｒ大当たり	時短Ｇｂ
小当たりＩｂ	800～999	７Ｒ大当たり	時短Ｇｂ

（ｂ）

【図１４８３】

202

時短付与テーブル202feB

時短種別	時短付与内容		時短継続率
	時短カウンタ203h	時短終了条件が成立する小当たり種別	
時短Ａｂ	15	小当たりＡｂ１～Ｉｂ	97%
時短Ｂｂ	15	小当たりＡｂ１～Ｇｂ	93%
時短Ｃｂ	15	小当たりＡｂ１～Ｅｂ	79%
時短Ｄｂ	15	小当たりＡｂ１～Ｃｂ２	60%
時短Ｅｂ	45	小当たりＡｂ１～Ａｂ４	60%
時短Ｆｂ	15	小当たりＡｂ１～Ａｂ４	26%
時短Ｇｂ	150	小当たりＡｂ１～Ａｂ４	95%

【図１４８４】

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
超バトルモード選択テーブル	222fa
マス目態様選択テーブル	222faB
ボール態様選択テーブル	222fbB

【図１４８５】

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
入賞個数カウンタ	223fa
普電ロング開放中フラグ	223fb
獲得済アイテム情報記憶エリア	223fd
当選済小当たり種別情報記憶エリア	223fe
時短終了待機フラグ	223ff
連続演出実行中フラグ	223fg
演出情報格納エリア	223fh
Ｖ保留フラグ	223faB
その他メモリエリア	223z

【図１４８６】

222

マス目態様選択テーブル222faB

時短種別	第１マス830a	第２マス830b	第３マス830c	第４マス830d	第５マス830e	第６マス830f	第７マス830g	第８マス830h	第９マス830i	Ｖ表示マス態様
時短Ａｂ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	オールＶ表示
時短Ｂｂ	Ｖ	×	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	Ｖ	×	Ｖ	Ｈ字Ｖ表示
時短Ｃｂ	×	Ｖ	×	Ｖ	Ｖ	Ｖ	×	Ｖ	×	十字Ｖ表示
時短Ｄｂ	×	×	×	Ｖ	Ｖ	Ｖ	×	×	×	一字Ｖ表示
時短Ｅｂ	×	×	×	×	Ｖ	×	×	×	×	中央のみＶ表示
時短Ｆｂ	×	×	×	×	Ｖ	×	×	×	×	中央のみＶ表示
時短Ｇｂ	×	×	×	×	Ｖ	×	×	×	×	中央のみＶ表示

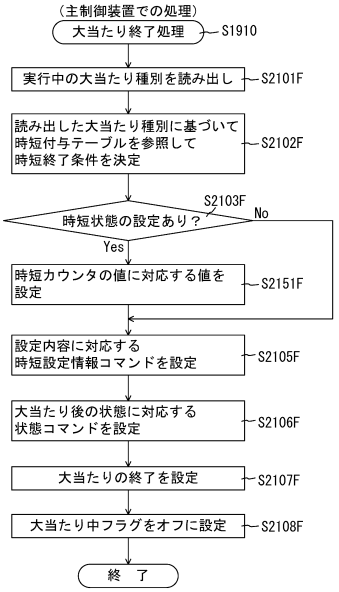
【図１４８７】

222

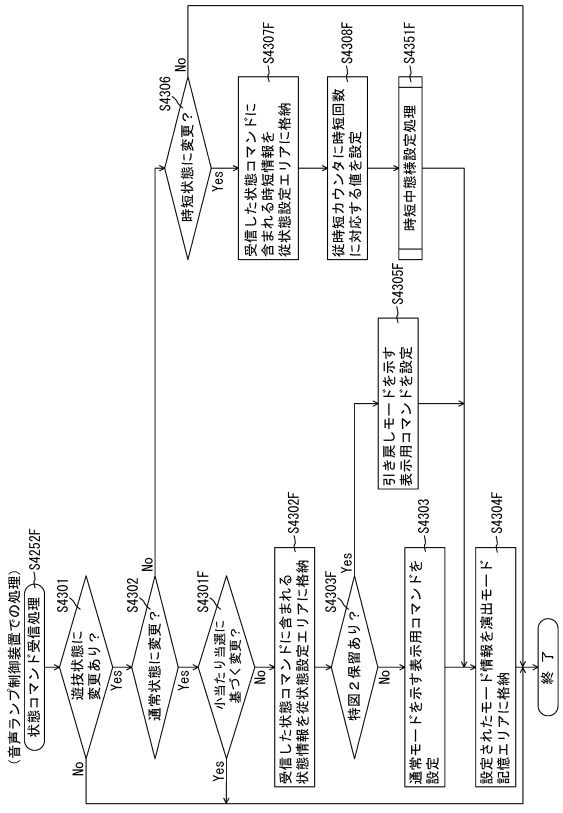
ボール態様選択テーブル222fbB

抽選結果	次変動抽選結果	現在の時短種別（時短Ａ～Ｄ）	ボール態様
大当たり	大当たり	共通	特殊
	小当たり（時短Ａ，Ｂ，Ｇ）	共通	特殊
	小当たり（時短Ｃ～Ｆ）	時短Ｄ	特殊
		時短Ａ～Ｃ	通常
小当たり（時短Ａ）群	大当たり	共通	特殊
	小当たり（時短Ａ）	時短Ａ～Ｃ	特殊
		時短Ｄ	通常
	小当たり（時短Ｂ～Ｇ）	時短Ｄ	特殊
		時短Ａ～Ｃ	通常
小当たり（時短Ｂ）群	大当たり	共通	特殊
	小当たり（時短Ａ）	時短Ｂ～Ｄ	特殊
		時短Ａ	通常
	小当たり（時短Ｂ～Ｇ）	時短Ｄ	特殊
		時短Ａ～Ｃ	通常
小当たり（時短Ｃ）群	大当たり	共通	特殊
	小当たり（時短Ａ，Ｂ）	時短Ｂ～Ｄ	特殊
		時短Ａ	通常
	小当たり（時短Ｃ～Ｇ）	時短Ｄ	特殊
		時短Ａ～Ｃ	通常
小当たり（時短Ｄ～Ｆ）群	大当たり	共通	特殊
	小当たり（時短Ａ～Ｃ）	共通	特殊
	小当たり（時短Ｄ～Ｇ）	時短Ｄ	特殊
		時短Ａ～Ｃ	通常
小当たり（時短Ｇ）群	大当たり	共通	特殊
	小当たり（時短Ａ～Ｇ）	時短Ｄ	特殊
		時短Ａ～Ｃ	通常

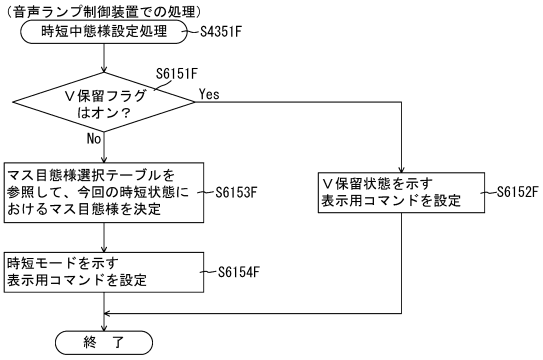
【図１４８８】



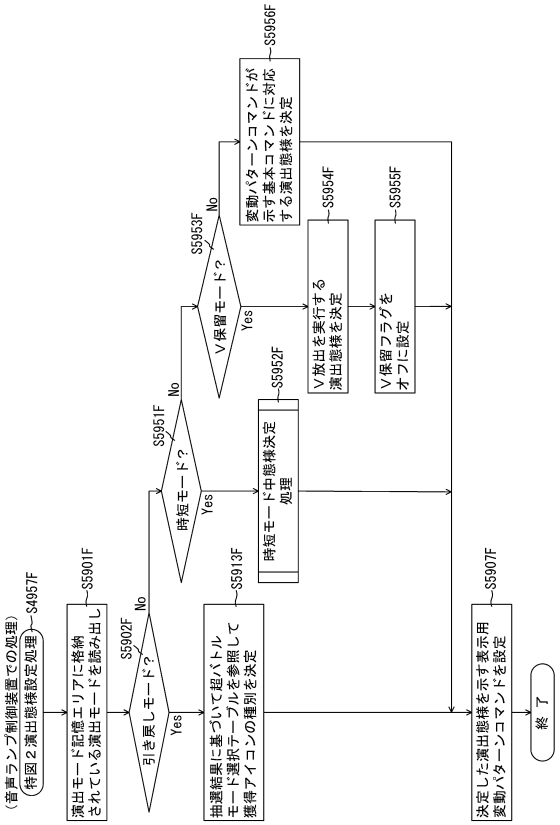
【図１４８９】



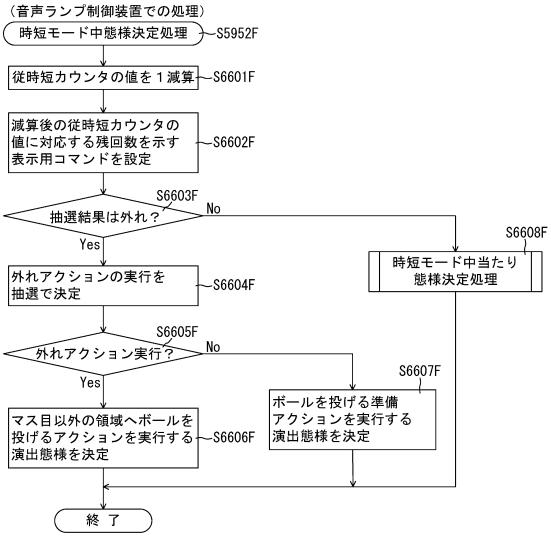
【図１４９０】



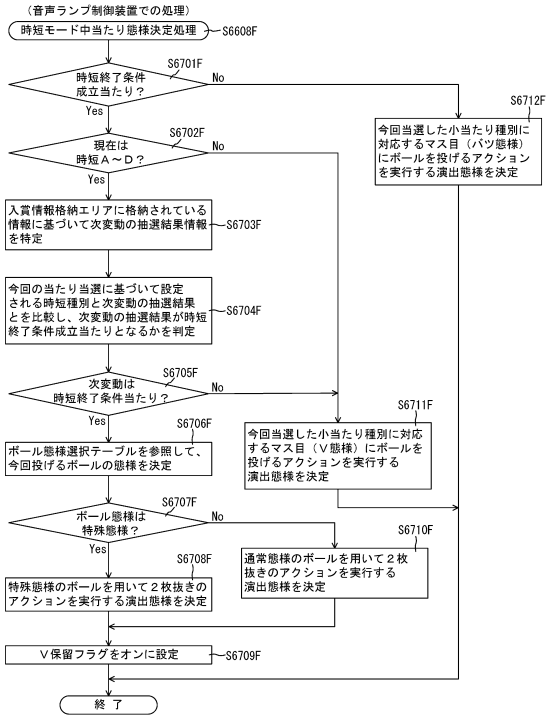
【図１４９１】



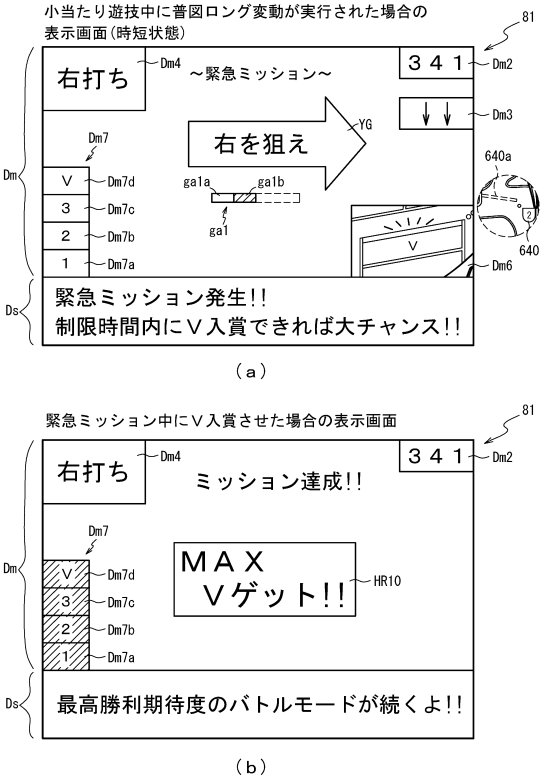
【図１４９２】



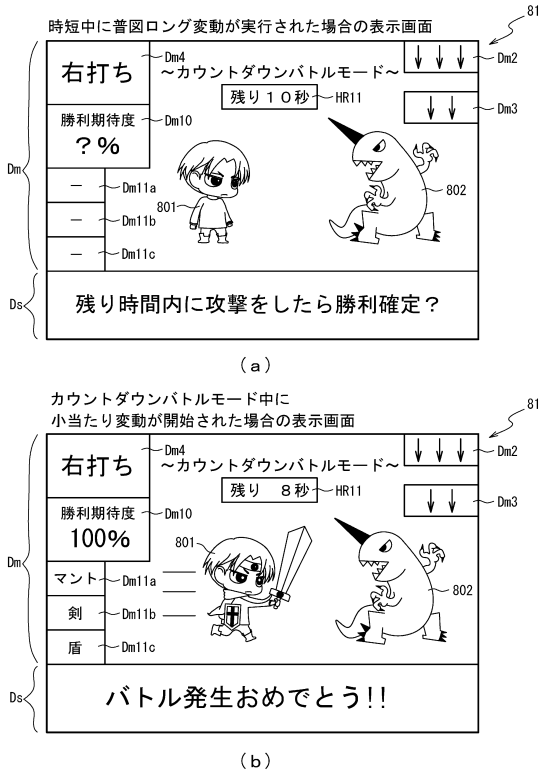
【図１４９３】



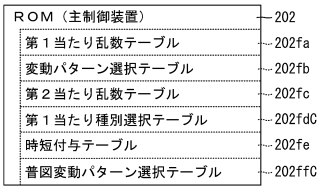
【図１４９４】



【図１４９５】



【図１４９６】



【図１４９７】

202

小当たり用テーブル202fd3C

小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５ (0～999)	V通過時 大当たり種別	大当たり遊技終了後の時短種別	
			V通過時通常状態	V通過時時短状態
小当たりＡ１	0～9	１０Ｒ大当たり	時短Ａ１	時短Ａ１
小当たりＡ２	10～17	１０Ｒ大当たり	時短Ａ２	時短Ａ１
小当たりＢ１	18～29	１０Ｒ大当たり	時短Ｂ１	時短Ａ１
小当たりＢ２	30～59	１０Ｒ大当たり	時短Ｂ２	時短Ａ１
小当たりＣ	60～239	７Ｒ大当たり	時短Ｃ	時短Ａ１
小当たりＤ	240～419	７Ｒ大当たり	時短Ｅ	時短Ａ１
小当たりＥ	420～499	４Ｒ大当たり	時短Ｄ	時短Ａ１
小当たりＦ	500～579	４Ｒ大当たり	時短Ｅ	時短Ａ１
小当たりＧ	580～779	７Ｒ大当たり	－	時短Ａ１
小当たりＨ	780～899	４Ｒ大当たり	－	時短Ａ１
小当たりＩ	900～979	４Ｒ大当たり	－	時短Ａ１
小当たりＺ	980～999	２Ｒ大当たり	時短Ｚ	時短Ａ１

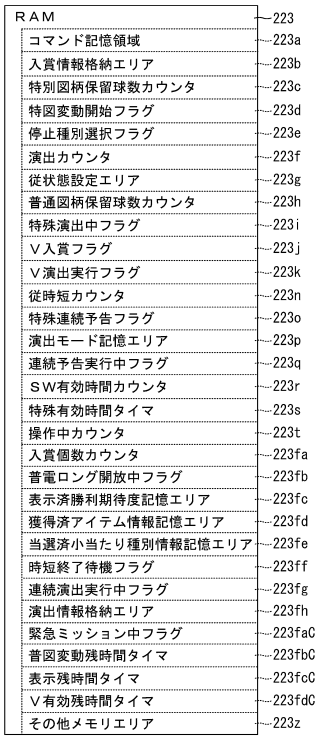
【図１４９８】

202

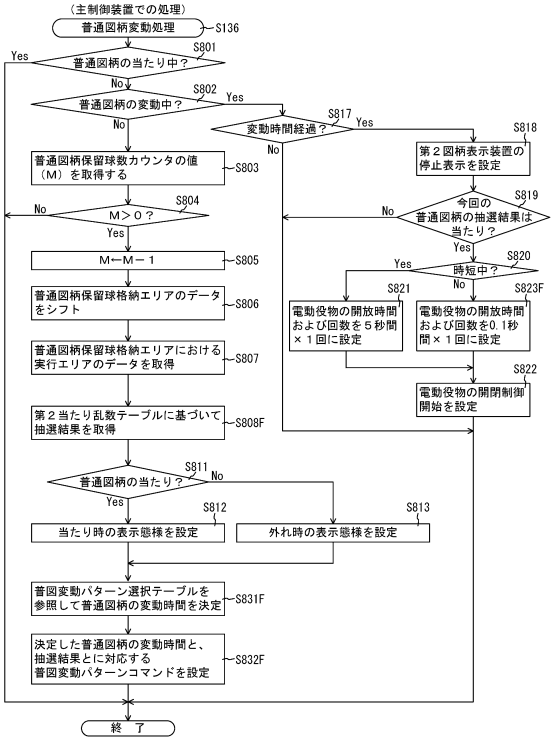
普図変動パターン選択テーブル202ffC

図柄種別	電サポ	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１ (0～198)	変動パターン	変動時間(S)
普通図柄	有り	当たり	0～195	当たりショート	0.2
			196～197	当たりミドル	30
			198	当たりロング	60
		外れ	0～179	外れミドル	30
			180～198	外れロング	60
	無し	当たり	0～198	当たりノーマル	5
		外れ	0～198	外れノーマル	5

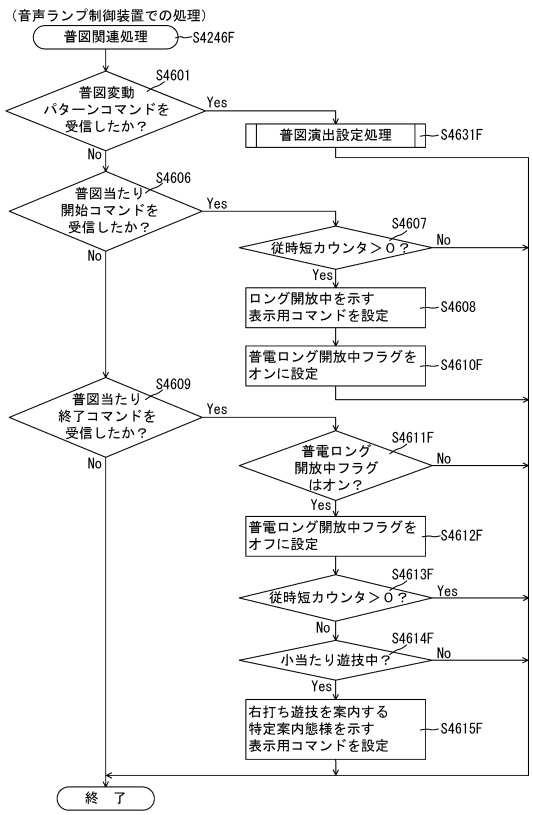
【図１４９９】



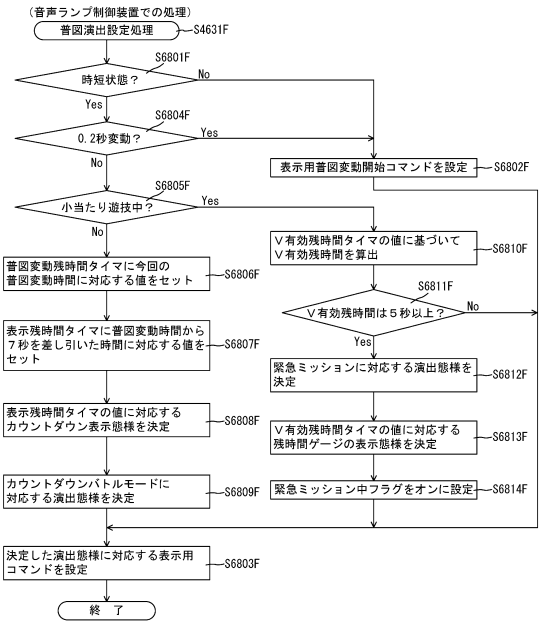
【図１５００】



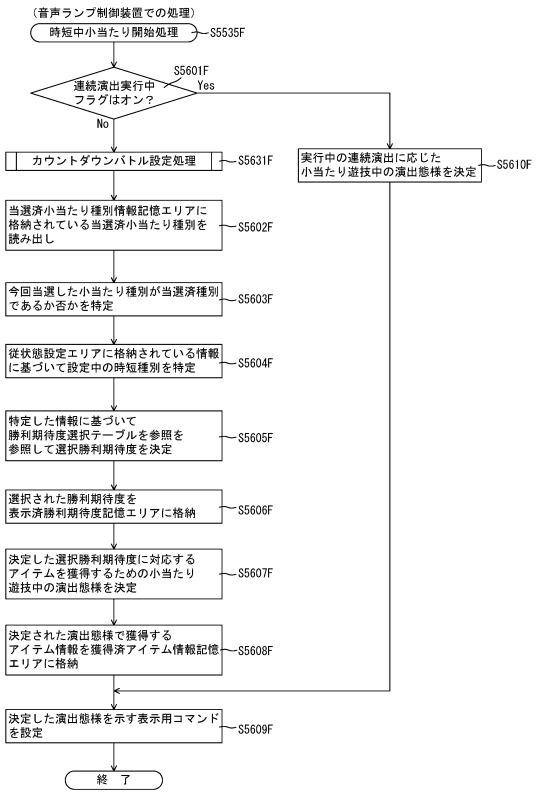
【図１５０１】



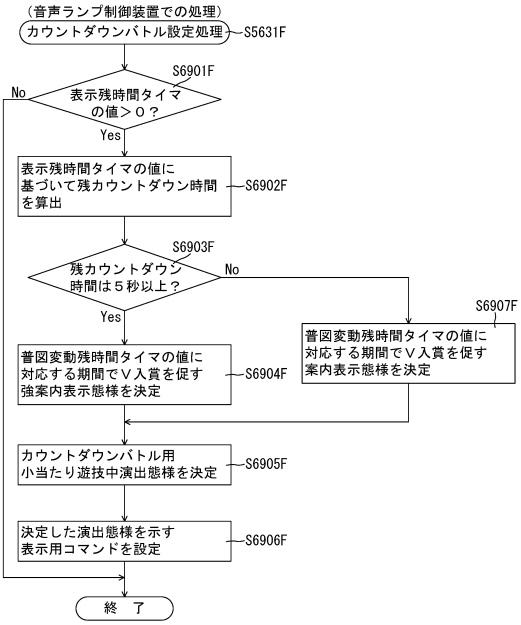
【図１５０２】



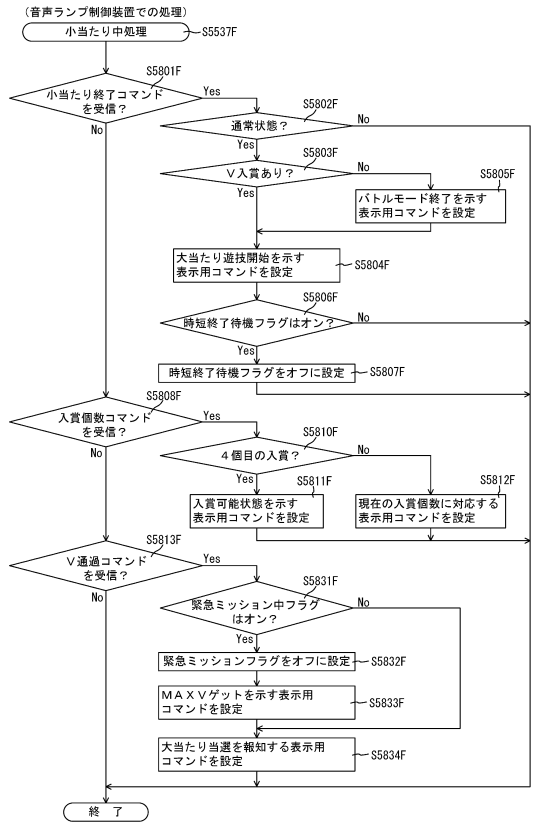
【図１５０３】



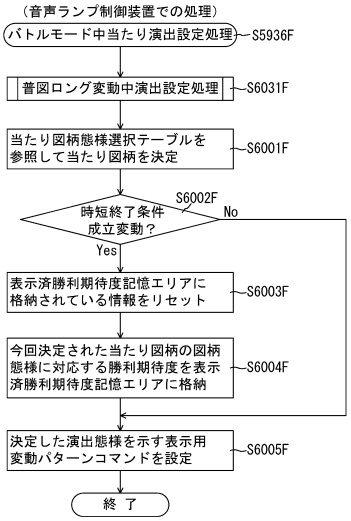
【図１５０４】



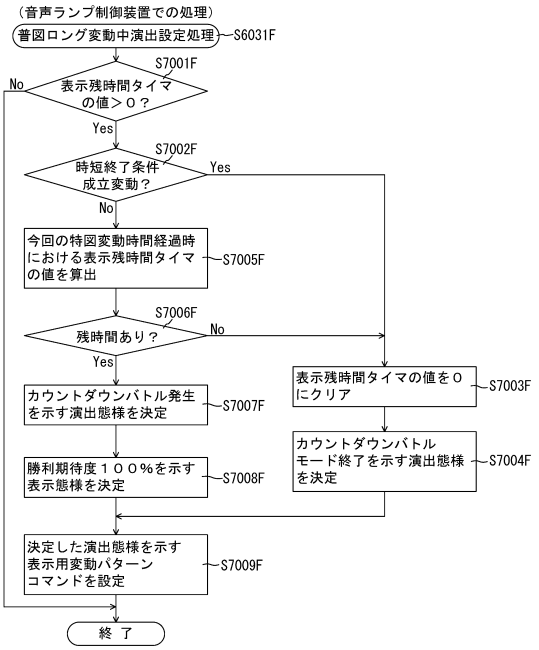
【図１５０５】



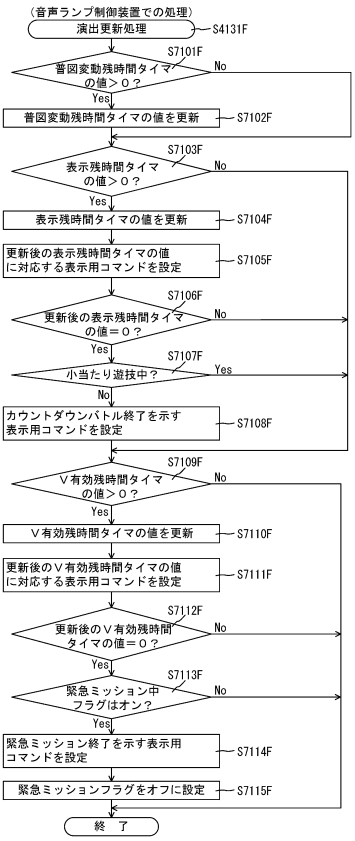
【図１５０６】



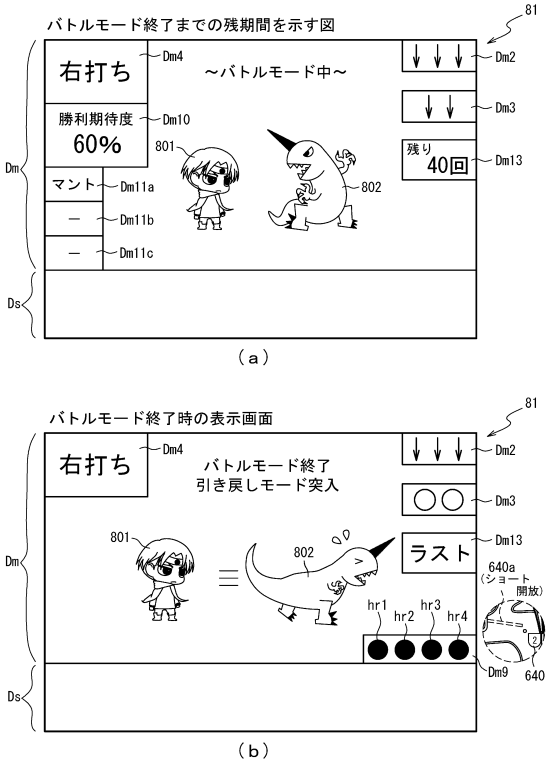
【図１５０７】



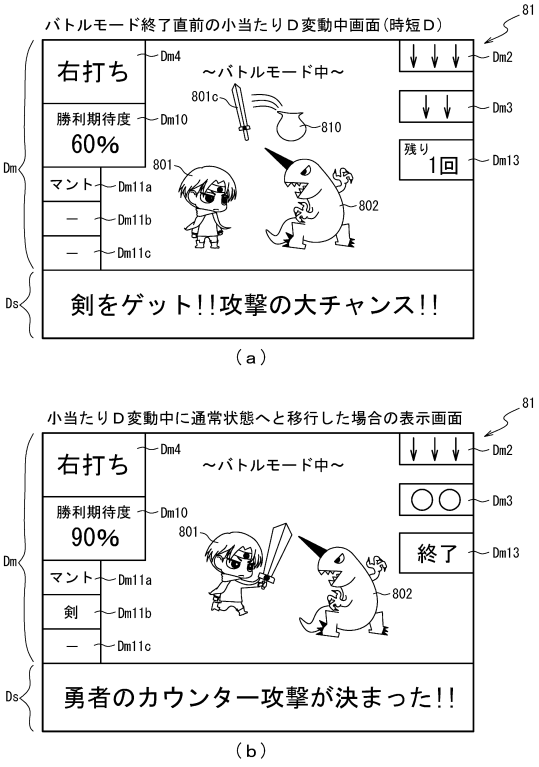
【図１５０８】



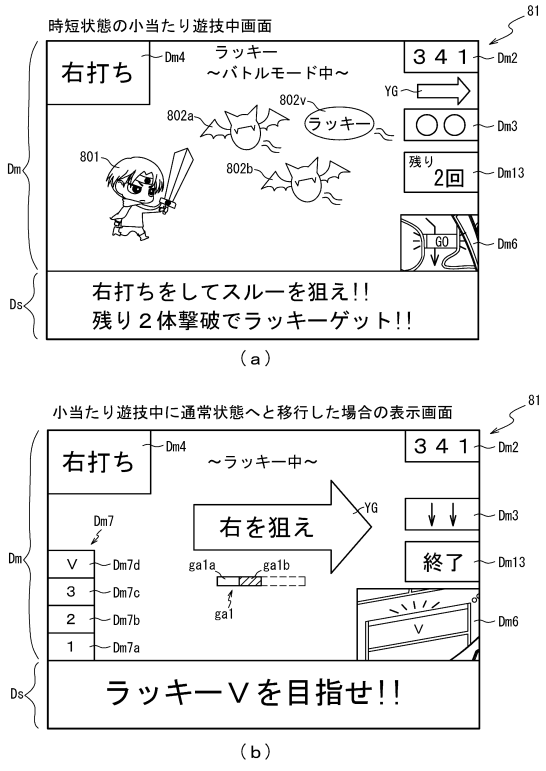
【図１５０９】



【図１５１０】



【図１５１１】



【図１５１２】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202fa
変動パターン選択テーブル	202fbD
第２当たり乱数テーブル	202fcD
第１当たり種別選択テーブル	202fdD
時短付与テーブル	202feD
小当たり開放シナリオ	202ffD

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
入賞個数カウンタ	203fg
普図変動回数カウンタ	203faD
確定時間タイマ	203fbD
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１５１３】

202

小当たり用テーブル202fd3D

小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～999）	Ｖ通過時大当たり種別	大当たり遊技終了後の時短種別	図柄確定期間（秒）
小当たりＡ１	0～9	１０Ｒ大当たり	時短Ａ１	0.5
小当たりＡ２	10～17	１０Ｒ大当たり	時短Ａ２	10
小当たりＢ１	18～29	１０Ｒ大当たり	時短Ｂ１	0.5
小当たりＢ２	30～59	１０Ｒ大当たり	時短Ｂ２	10
小当たりＣ	60～239	７Ｒ大当たり	時短Ｃ	0.5
小当たりＤ	240～419	７Ｒ大当たり	時短Ｅ	0.5
小当たりＥ	420～499	４Ｒ大当たり	時短Ｄ	0.5
小当たりＦ	500～579	４Ｒ大当たり	時短Ｅ	0.5
小当たりＧ	580～779	７Ｒ大当たり	－	0.5
小当たりＨ	780～899	４Ｒ大当たり	－	0.5
小当たりＩ	900～979	４Ｒ大当たり	－	0.5
小当たりＺ	980～999	２Ｒ大当たり	時短Ｚ	10

【図１５１４】

202

時短付与テーブル202feD

時短種別	時短付与内容			時短継続率
	時短カウンタ203h	普図変動回数カウンタ203faD	時短終了条件が成立する小当たり種別	
時短Ａ	10000	10000	小当たりＡ，Ｂ	100%
時短Ｂ	10000	10000	小当たりＡ～Ｆ	100%
時短Ｃ	10000	10000	小当たりＡ～Ｄ 小当たりＥ～Ｇ	89%
時短Ｄ	10000	500	小当たりＡ～Ｃ 小当たりＥ，Ｆ 小当たりＧ～Ｉ	50%
時短Ｅ	10000	100	小当たりＡ～Ｉ	59%
時短Ｚ	10000	10000	小当たりＡ	100%

【図１５１５】

202

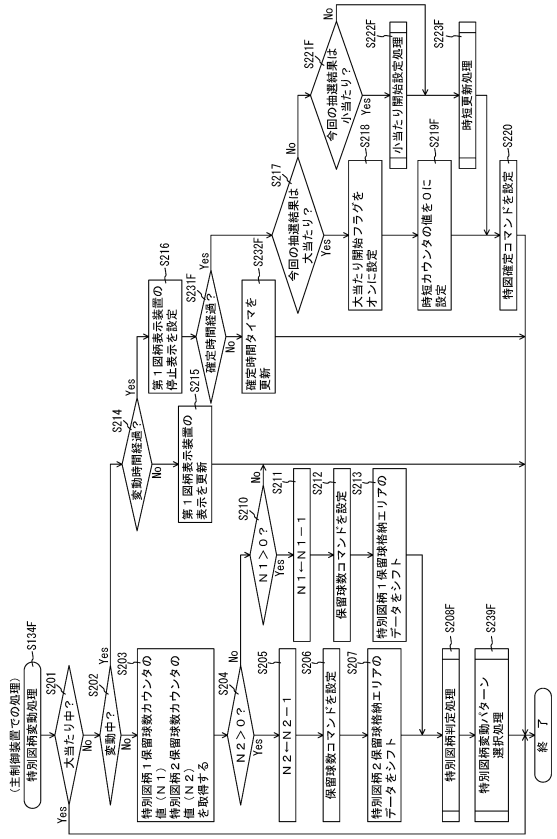
小当たり開放シナリオ202ffD

小当たり種別	小当たり遊技開始時の遊技状態	オープニング期間（秒）	開放シナリオ
小当たりＡ１	通常状態	0.2	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
	時短状態	5	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
小当たりＡ２	通常状態	0.2	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
	時短状態	10	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
小当たりＢ１	通常状態	0.2	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
	時短状態	5	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
小当たりＢ２	通常状態	0.2	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
	時短状態	10	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
小当たりＣ～Ｉ	共通	0.2	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
小当たりＺ	通常状態	0.2	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回
	時短状態	20	（0.3秒開放→１秒閉鎖）×10回

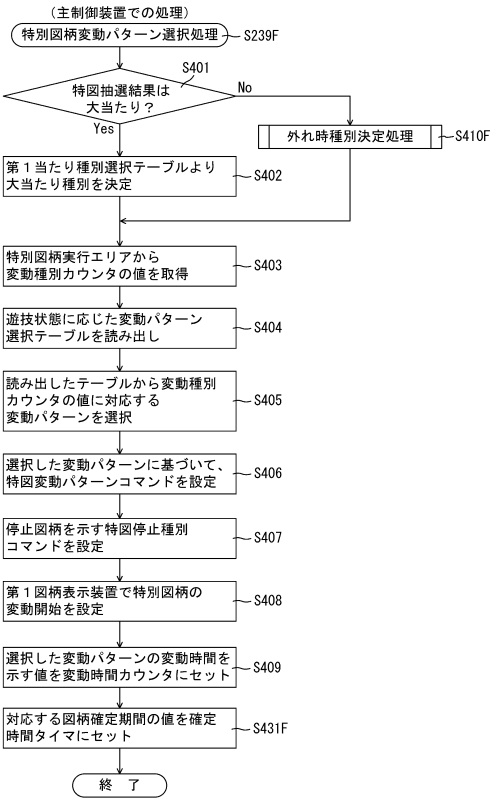
【図１５１６】

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
入賞個数カウンタ	223fa
普電ロング開放中フラグ	223fb
表示済勝利期待度記憶エリア	223fc
獲得済アイテム情報記憶エリア	223fd
当選済小当たり種別情報記憶エリア	223fe
時短終了待機フラグ	223ff
連続演出実行中フラグ	223fg
演出情報格納エリア	223fh
従普図変動回数カウンタ	223faD
Ｖ有効残時間タイマ	223fbD
反撃準備フラグ	223fcD
ラッキーバトル中フラグ	223fdD
その他メモリエリア	223z

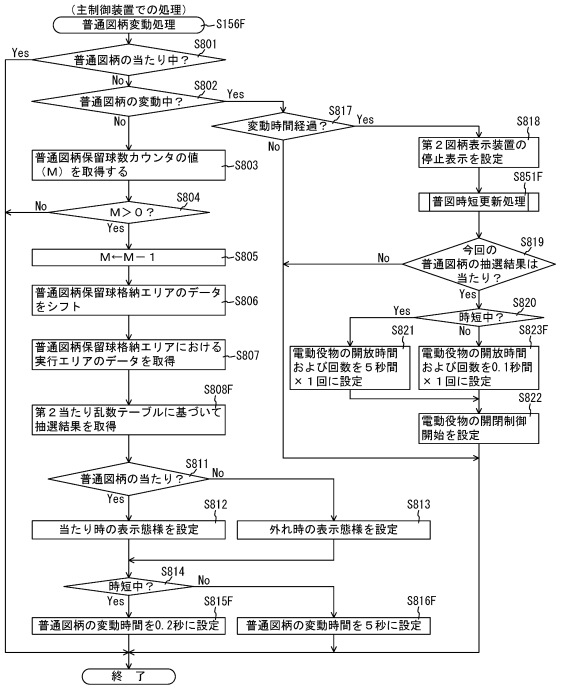
【図１５１７】



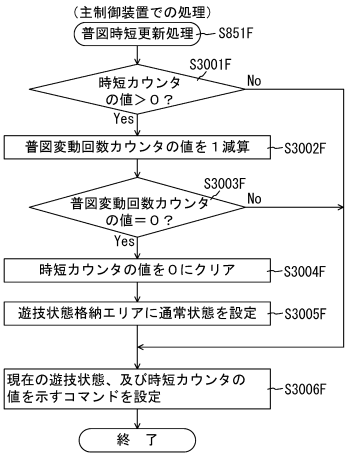
【図１５１８】



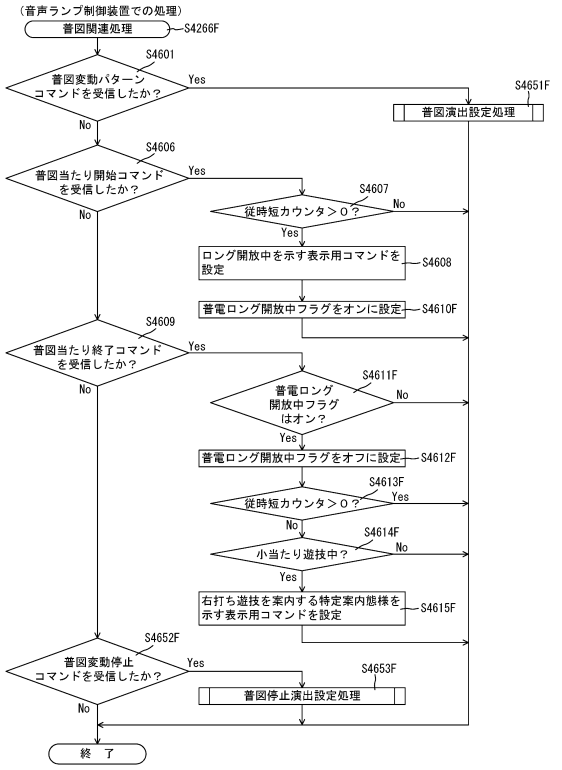
【図１５１９】



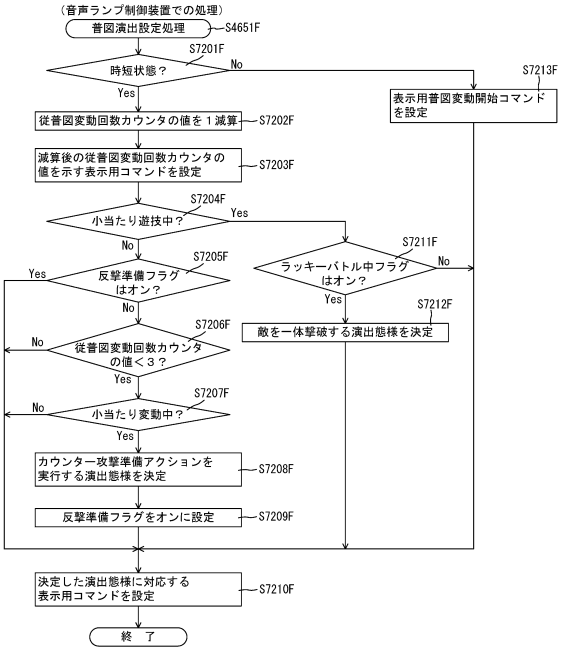
【図１５２０】



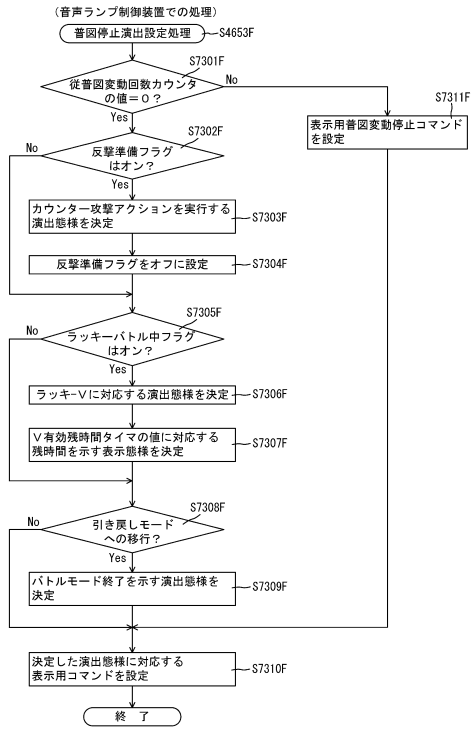
【図１５２１】



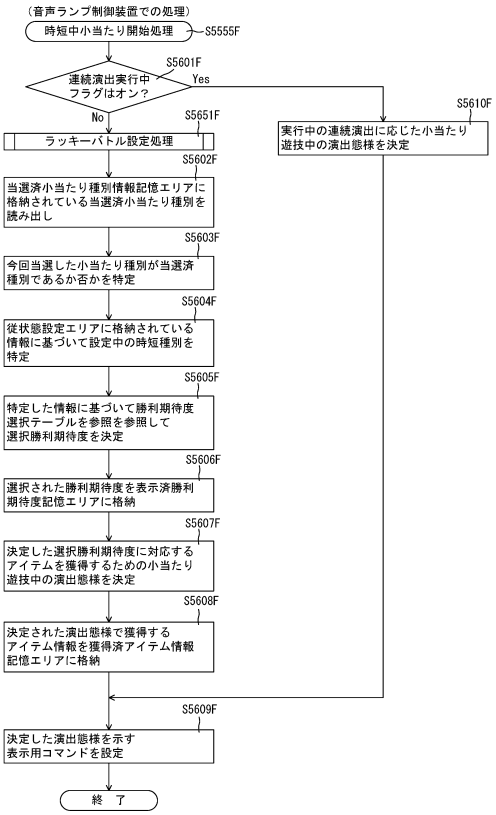
【図１５２２】



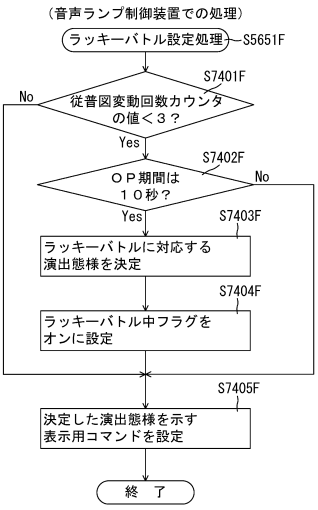
【図１５２３】



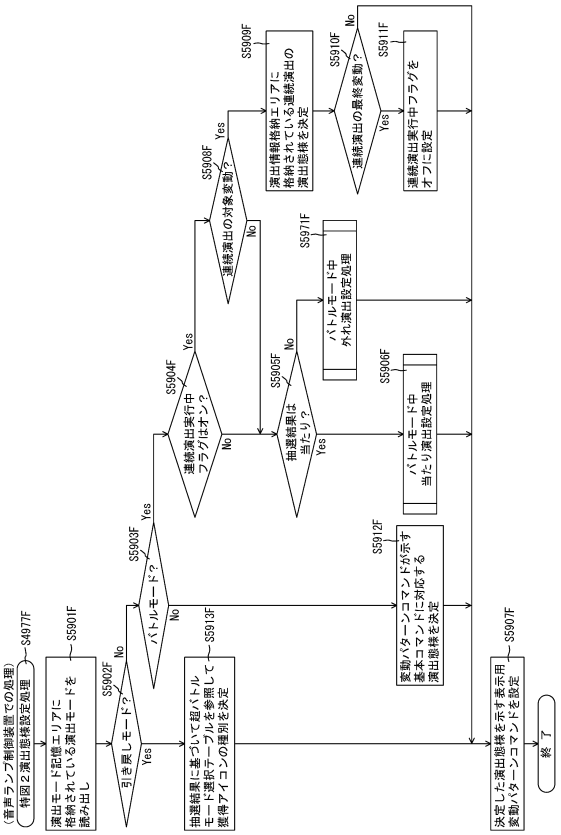
【図１５２４】



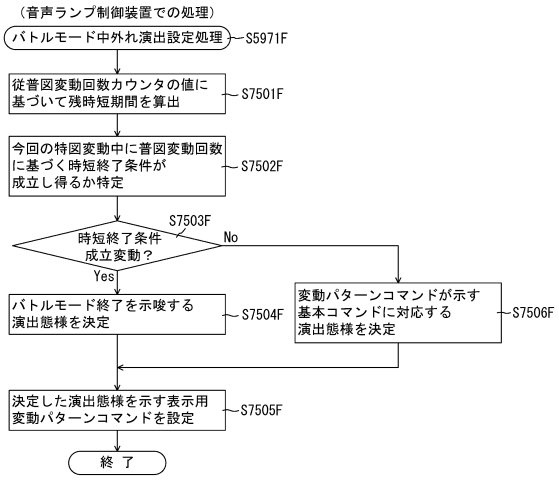
【図１５２５】



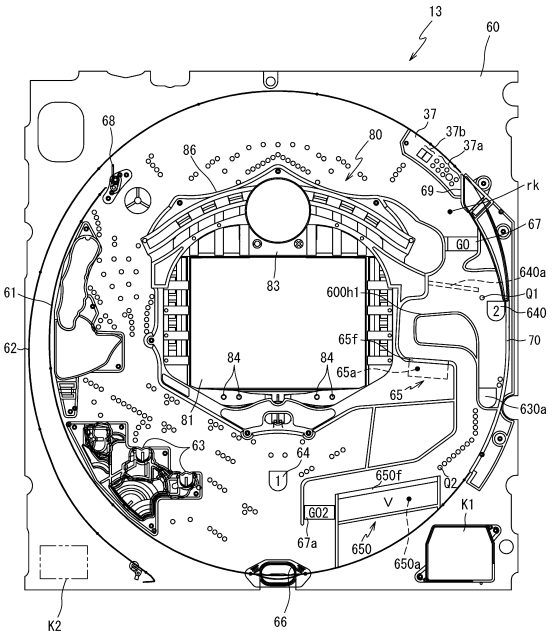
【図１５２６】



【図１５２７】



【図１５２８】



【図１５２９】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202fa
変動パターン選択テーブル	202fbD
第２当たり乱数テーブル	202fcE
第１当たり種別選択テーブル	202fdD
時短付与テーブル	202feD
小当たり開放シナリオ	202ffD
普図変動パターン選択テーブル	202fgE

【図１５３０】

202

第２当たり乱数テーブル202fcE

図柄種別	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
第１普通図柄	0～298
第２普通図柄	0

（ａ）

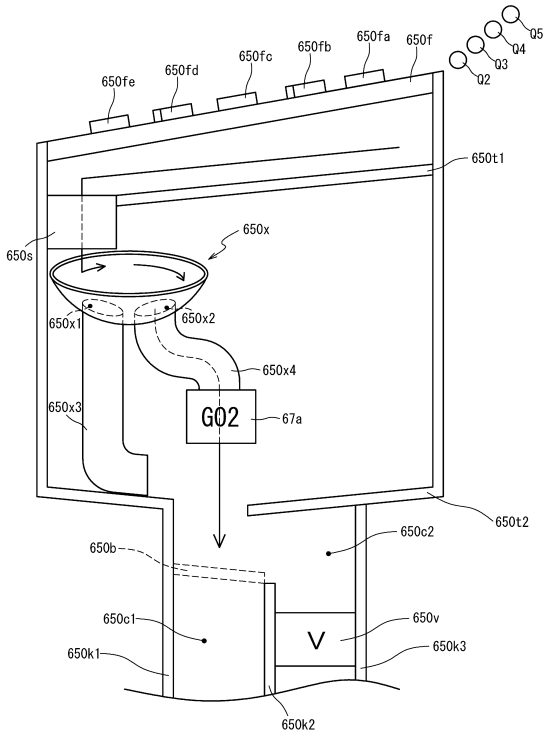
202

普図変動パターン選択テーブル202fgE

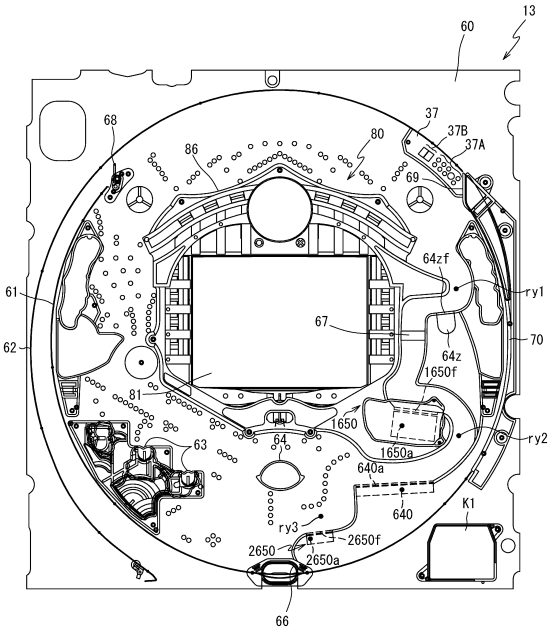
図柄種別	遊技状態	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
第１普通図柄	通常	当たり	0～198	当たり	5
		外れ	0～198	外れ	5
	時短	当たり	0～198	短当たり	0.2
		外れ	0～198	短外れ	0.2
第２普通図柄	通常	当たり	0～198	当たり	5
		外れ	0～198	外れ	5
	時短	当たり	0～198	超短当たり	0.1
		外れ	0～198	超短外れ	0.1

（ｂ）

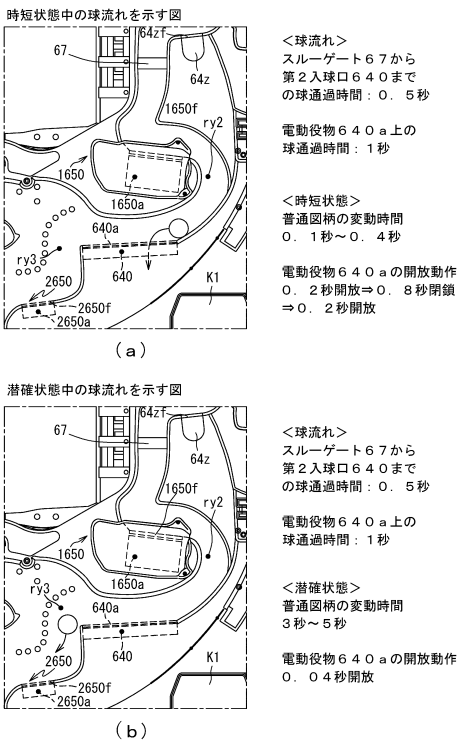
【図１５３１】



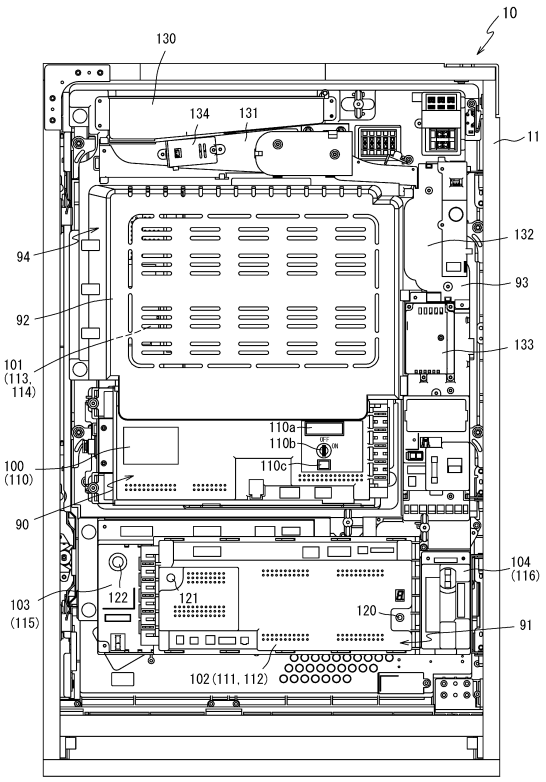
【図１５３２】



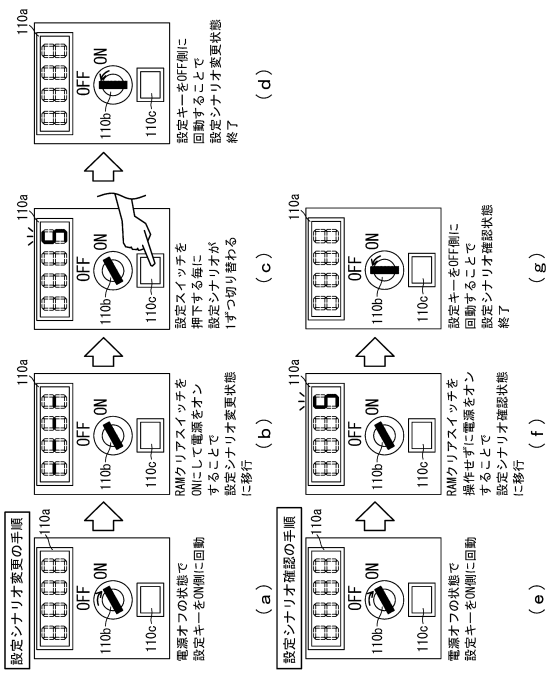
【図１５３３】



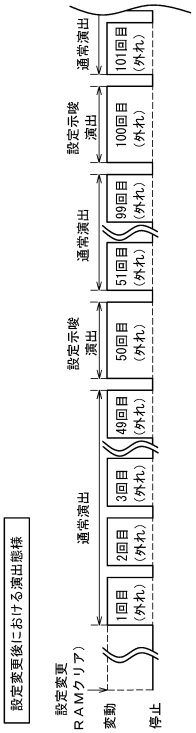
【図１５３４】



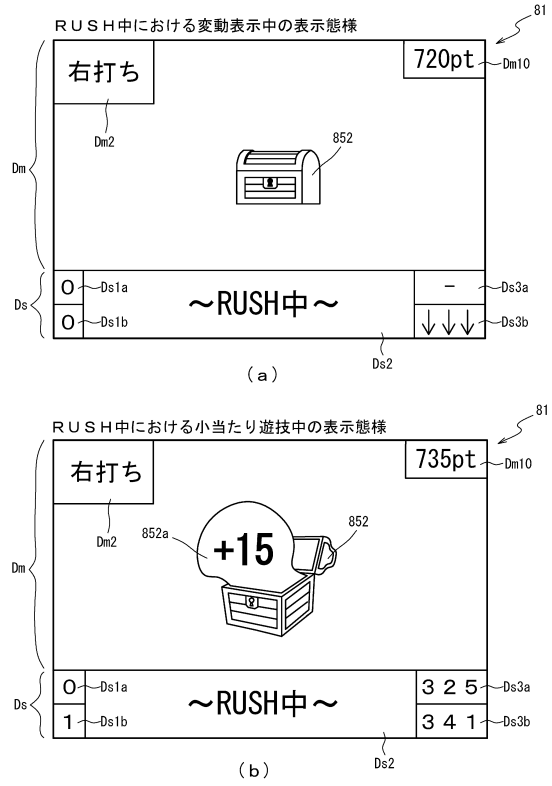
【図１５３５】



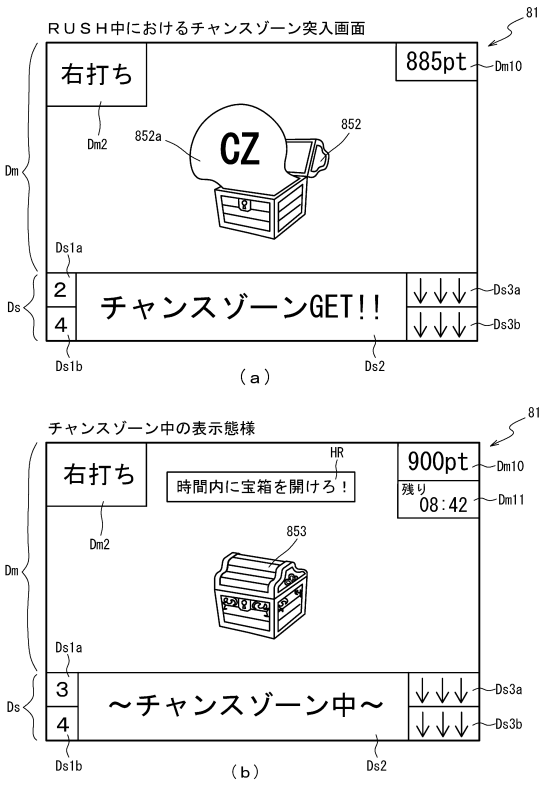
【図１５３６】



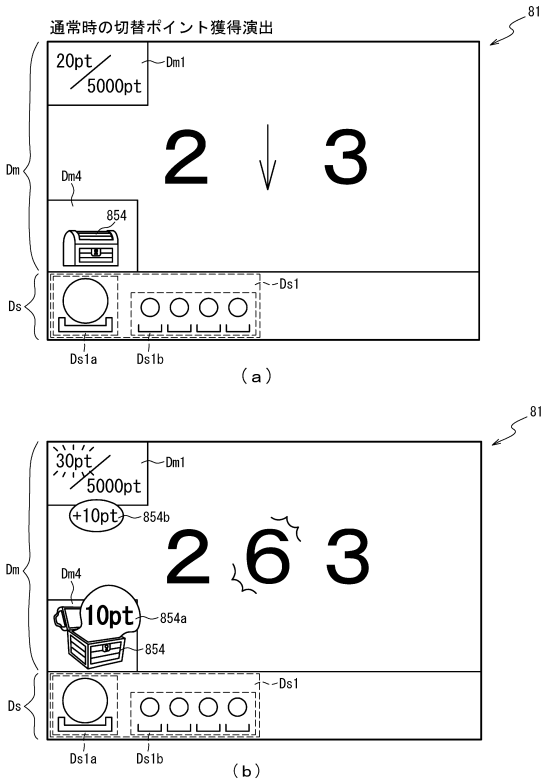
【図１５３７】



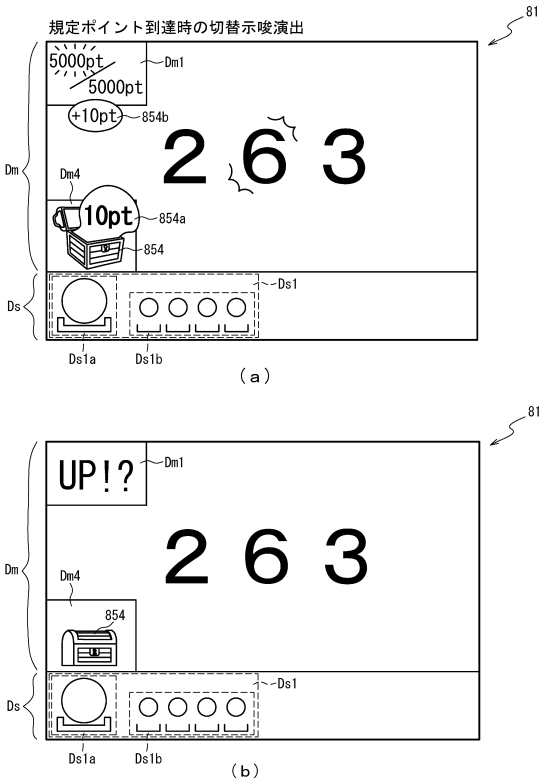
【図１５３８】



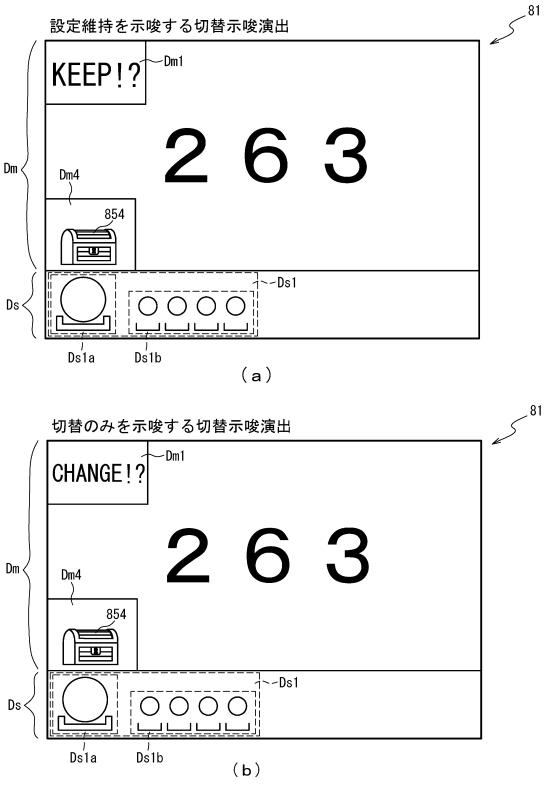
【図１５３９】



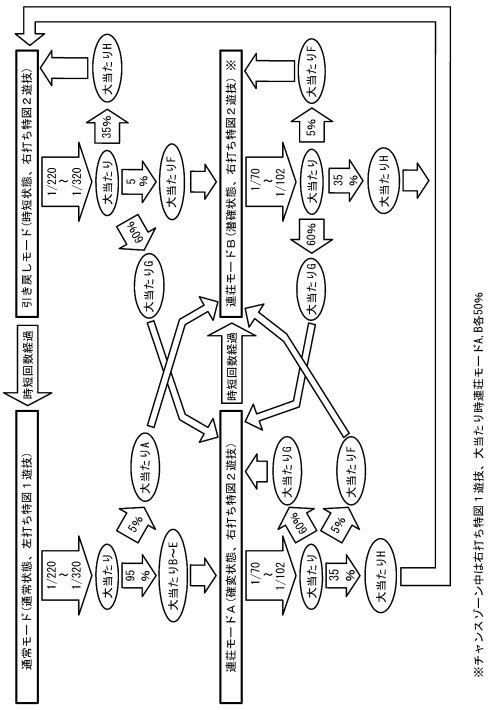
【図１５４０】



【図１５４１】



【図１５４２】



【図１５４３】

（ａ）

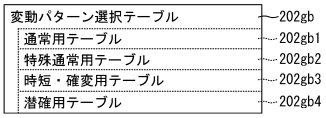
202

第１当たり乱数テーブル202ga

特別図柄の状態	抽選結果	図柄種別	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
低確率状態	大当たり	共通	1	0～204
			2	0～217
			3	0～233
			4	0～251
			5	0～272
			6	0～297
	小当たり	特図１	共通	－
		特図２		936～65535
高確率状態	大当たり	共通	1	0～643
			2	0～686
			3	0～735
			4	0～791
			5	0～857
			6	0～935
	小当たり	特図１	共通	－
		特図２		936～65535

（ｂ）

【図１５４４】



（ａ）

202

通常用テーブル202gb1

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たりノーマル変動	20000	0～39
		当たりスーパー変動	30000	40～119
		当たりスペシャル変動	40000	120～198
	外れ小当たり	短外れ	8000	0～70
		長外れ	12000	71～130
		外れノーマル変動	20000	131～170
		外れスーパー変動	30000	171～198
特図２	当たり	当たりロング変動	600000	0～198
	外れ小当たり	外れロング変動	600000	0～198

（ｂ）

【図１５４５】

202

特殊通常用テーブル202gb2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たりノーマル変動	20000	0～39
		当たりスーパー変動	30000	40～119
		当たりスペシャル変動	40000	120～198
	外れ小当たり	外れ特殊リーチ	25000	0～198
特図２	当たり	当たり超ロング変動	600000	0～198
	外れ小当たり	外れ超ロング変動	600000	0～198

（ａ）

202

時短・確変用テーブル202gb3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たり超ロング変動	600000	0～198
	外れ小当たり	外れ超ロング変動	600000	0～198
特図２	当たり	当たりノーマル変動	10000	0～124
		当たりスーパー変動	15000	125～198
	外れ小当たり	外れ短変動	2000	0～99
		外れ長変動	5000	100～149
		外れノーマル変動	10000	150～196
		外れスーパー変動	15000	197, 198

（ｂ）

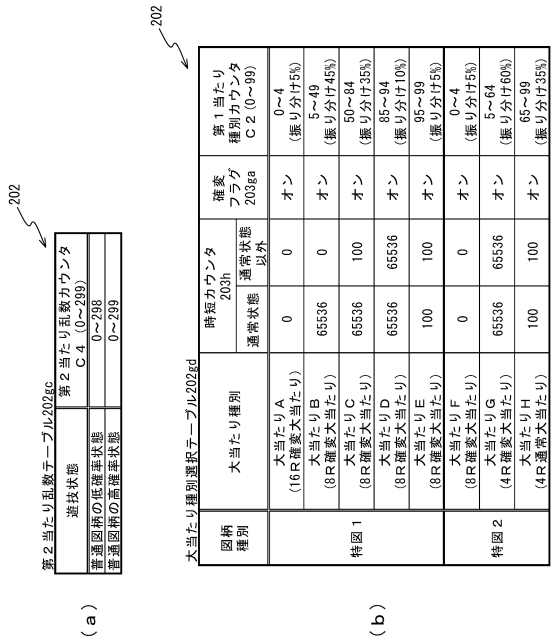
【図１５４６】

202

潜確用テーブル202gb4

図柄種別	当否判定結果	合計保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	4以下	当たり長変動	10000	0～198
		5以上	当たりショート変動	1000	0～198
	外れ、小当たり	4以下	外れ長変動	10000	0～198
		5以上	外れショート変動	1000	0～198
特図２	当たり	共通	当たりショート変動	1000	0～198
	外れ	共通	外れ超ロング変動	600000	0～198
	小当たり	共通	小当たり超ショート変動	500	0～194
			小当たりショート変動	1000	195～198

【図１５４７】



（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202gc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

202

大当たり種別選択テーブル202gd

図柄種別	大当たり種別	時短カウンタ203h		確変フラグ203ga	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
		通常状態	通常状態以外		
特図１	大当たりＡ（16Ｒ確変大当たり）	0	0	オン	0～4（振り分け5%）
	大当たりＢ（8Ｒ確変大当たり）	65536	0	オン	5～49（振り分け45%）
	大当たりＣ（8Ｒ確変大当たり）	65536	100	オン	50～84（振り分け35%）
	大当たりＤ（8Ｒ確変大当たり）	65536	65536	オン	85～94（振り分け10%）
	大当たりＥ（8Ｒ確変大当たり）	100	100	オン	95～99（振り分け5%）
特図２	大当たりＦ（8Ｒ確変大当たり）	0	0	オン	0～4（振り分け5%）
	大当たりＧ（4Ｒ確変大当たり）	65536	65536	オン	5～64（振り分け60%）
	大当たりＨ（4Ｒ通常大当たり）	100	100	オン	65～99（振り分け35%）

【図１５４８】

202

変動パターンシナリオテーブル202ge

大当たり種別	当選時の遊技状態	シナリオ			
		1回～100回		101回～	
		50の倍数以外	50の倍数	50の倍数以外	50の倍数（100の倍数以外）	100の倍数
大当たりＡ、Ｆ	共通	潜確用			
大当たりＢ	通常状態	時短・確変用			
	通常状態以外	潜確用			
大当たりＣ	通常状態	時短・確変用			
	通常状態以外	時短・確変用		潜確用	
大当たりＤ、Ｇ	共通	時短・確変用			
大当たりＥ	共通	時短・確変用		潜確用	
大当たりＨ	共通	時短・確変用		通常用	特殊通常用
ＲＡＭクリア後	－	通常用	特殊通常用	通常用	特殊通常用

【図１５４９】

202

設定切替シナリオテーブル202gf

シナリオ	設定値					
	第１期間	第２期間	第３期間	第４期間	第５期間	第６期間
1	1	1	1	3	1	6
2	2	2	2	4	2	6
3	3	3	3	4	4	5
4	4	4	5	5	6	6
5	5	3	5	5	6	3
6	6	5	6	5	6	6
7	3	2	1	1	1	1
8	4	4	3	2	1	1
9	5	5	3	2	2	1
10	6	4	4	2	1	1
11	1	2	6	2	1	1
12	3	2	1	3	2	1

【図１５５０】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
確変フラグ	203ga
変動パターンシナリオ格納エリア	203gb
設定切替シナリオ格納エリア	203gc
発射球数カウンタ	203gd
進行状況フラグ	203ge
設定値格納エリア	203gf
特図１変動時間カウンタ	203gg
特図２変動時間カウンタ	203gh
大当たりフラグ	203gi
小当たりフラグ	203gj
特図２変動停止フラグ	203gk
当選時状態格納エリア	203gm
その他メモリエリア	203z

【図１５５１】

（ａ）

222

切替示唆演出選択テーブル222ga

切替前後の設定値の差分Ｄ	演出態様	演出カウンタ値（0～99）
Ｄ≦－２	ＣＨＡＮＧＥ！？	0～49（振り分け50%）
	ＣＨＡＮＧＥ！！	50～99（振り分け50%）
Ｄ＝－１	ＫＥＥＰ！？	0～9（振り分け10%）
	ＣＨＡＮＧＥ！？	10～69（振り分け60%）
	ＣＨＡＮＧＥ！！	70～99（振り分け30%）
0	ＵＰ！？	0～14（振り分け15%）
	ＫＥＥＰ！？	15～74（振り分け60%）
	ＫＥＥＰ！！	75～84（振り分け10%）
	ＣＨＡＮＧＥ！？	85～99（振り分け15%）
Ｄ＝１	ＵＰ！？	0～34（振り分け35%）
	ＵＰ！！	35～39（振り分け5%）
	ＫＥＥＰ！？	40～49（振り分け10%）
	ＣＨＡＮＧＥ！？	50～79（振り分け30%）
	ＣＨＡＮＧＥ！！	80～99（振り分け20%）
Ｄ≦２	ＵＰ！？	0～49（振り分け50%）
	ＵＰ！！	50～59（振り分け10%）
	ＥＸＴＲＡ	60～64（振り分け5%）
	ＣＨＡＮＧＥ！？	65～89（振り分け25%）
	ＣＨＡＮＧＥ！！	90～99（振り分け10%）

（ｂ）

【図１５５２】

222

設定示唆演出選択テーブル222gb

演出態様	設定	演出カウンタ値（0～99）
1図柄リーチ	1	0～9（振り分け10%）
	2～6	0～2（振り分け3%）
2図柄リーチ	1	10～12（振り分け3%）
	2	3～12（振り分け10%）
	3～6	3～5（振り分け3%）
3図柄リーチ	1,2	13～15（振り分け3%）
	3	6～20（振り分け15%）
	4～6	6～8（振り分け3%）
4図柄リーチ	1,2	16～18（振り分け3%）
	3	21～23（振り分け3%）
	4	9～23（振り分け15%）
	5,6	9～15（振り分け7%）
5図柄リーチ	1,2	19～21（振り分け3%）
	3,4	23～26（振り分け3%）
	5	15～29（振り分け15%）
	6	16～22（振り分け7%）
6図柄リーチ	1,2	22～24（振り分け3%）
	3,4	27～29（振り分け3%）
	5	30～32（振り分け3%）
	6	23～38（振り分け15%）
8図柄リーチ	1,2	25～99（振り分け75%）
	3,4	30～99（振り分け70%）
	5	33～99（振り分け67%）
	6	39～96（振り分け57%）
9図柄リーチ	1～5	－
	6	97～99（振り分け3%）

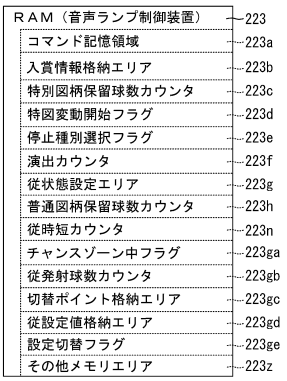
【図１５５３】

222

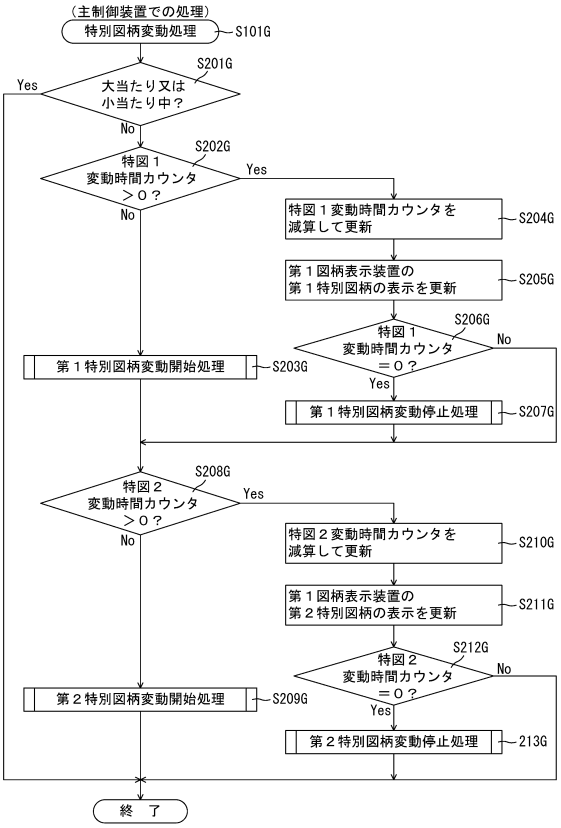
切替ポイント選択テーブル222gc

発射球数と切替ポイントとの差分Ｈ	変動種別	獲得ポイント	演出カウンタ値（0～99）
Ｈ＜１０	共通	0pt	0～99（振り分け100%）
１０≦Ｈ＜２０	短外れ／長外れ	0pt	0～9（振り分け10%）
		10pt	10～99（振り分け90%）
	上記以外	10pt	0～99（振り分け100%）
２０≦Ｈ＜３０	短外れ／長外れ	10pt	0～24（振り分け25%）
		20pt	25～99（振り分け75%）
	上記以外	20pt	0～99（振り分け100%）
３０≦Ｈ＜５０	短外れ／長外れ	10pt	0～4（振り分け5%）
		20pt	5～34（振り分け30%）
		30pt	35～99（振り分け65%）
	上記以外	30pt	0～99（振り分け100%）
５０≦Ｈ	短外れ／長外れ	30pt	0～49（振り分け50%）
		50pt	50～99（振り分け50%）
	上記以外	50pt	0～99（振り分け100%）

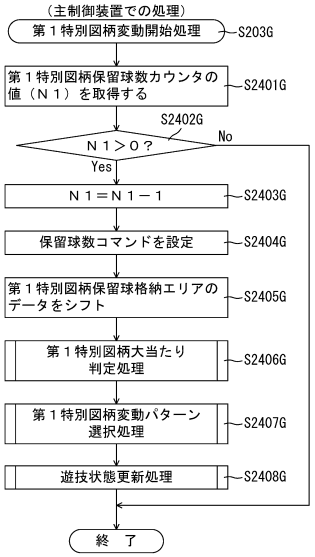
【図１５５４】



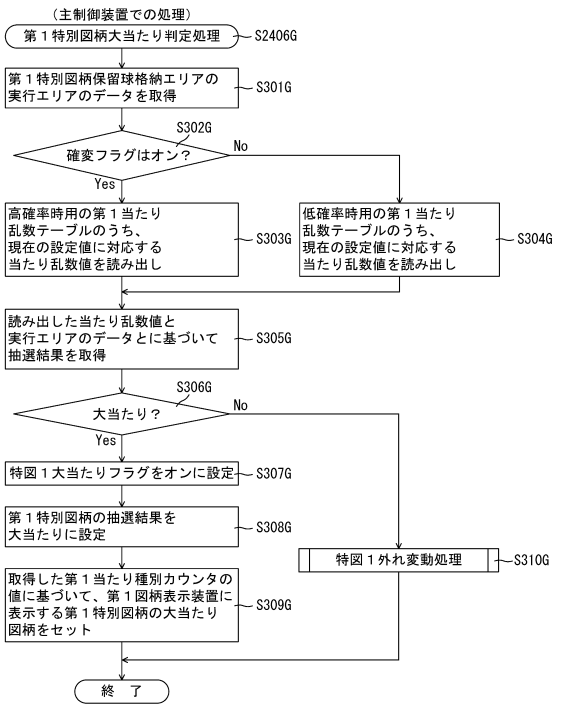
【図１５５５】



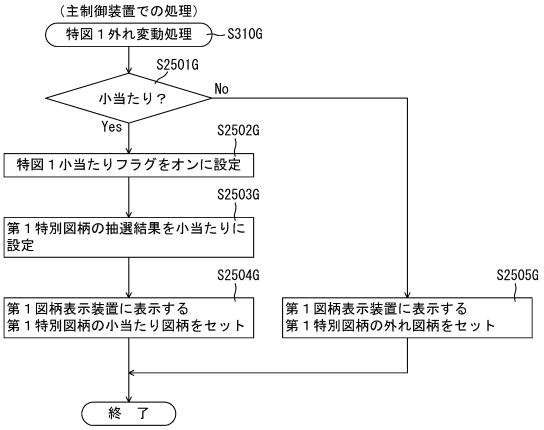
【図１５５６】



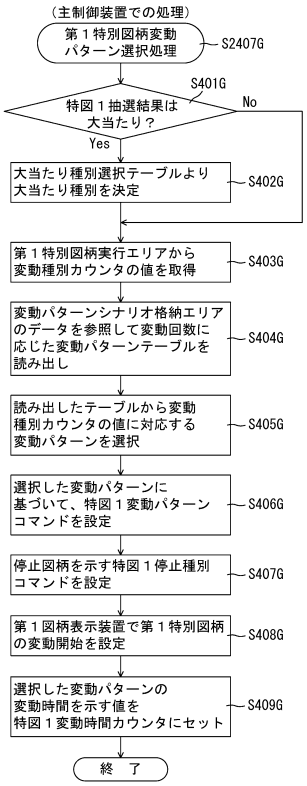
【図１５５７】



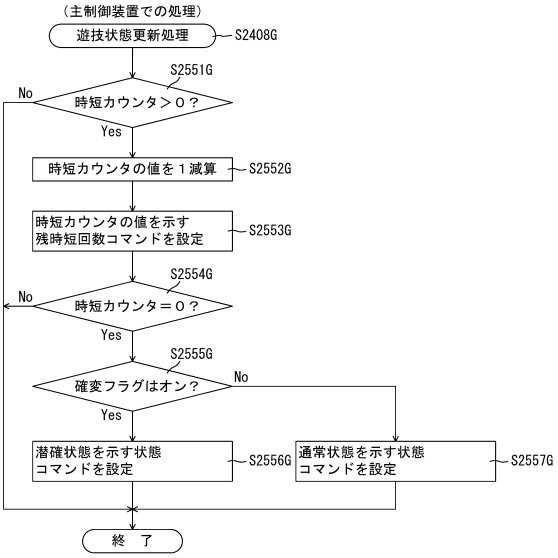
【図１５５８】



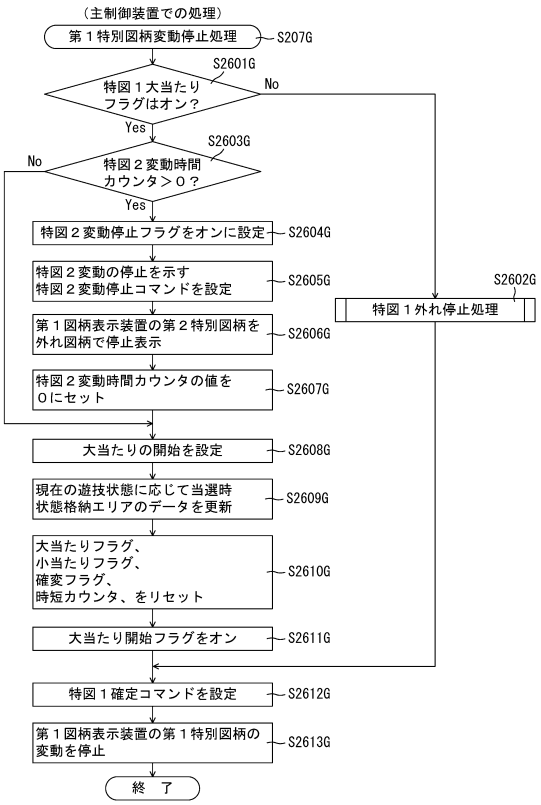
【図１５５９】



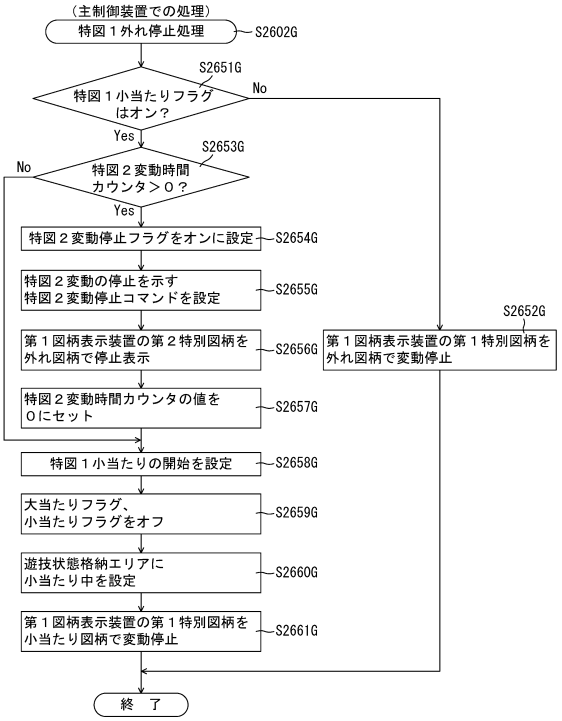
【図１５６０】



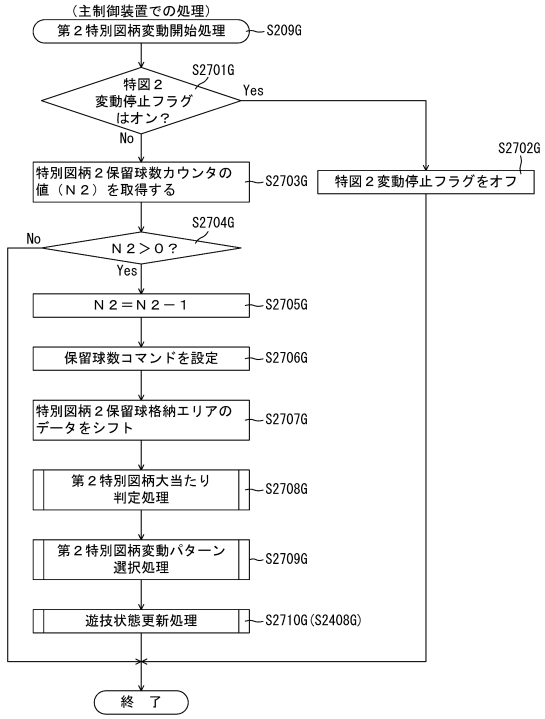
【図１５６１】



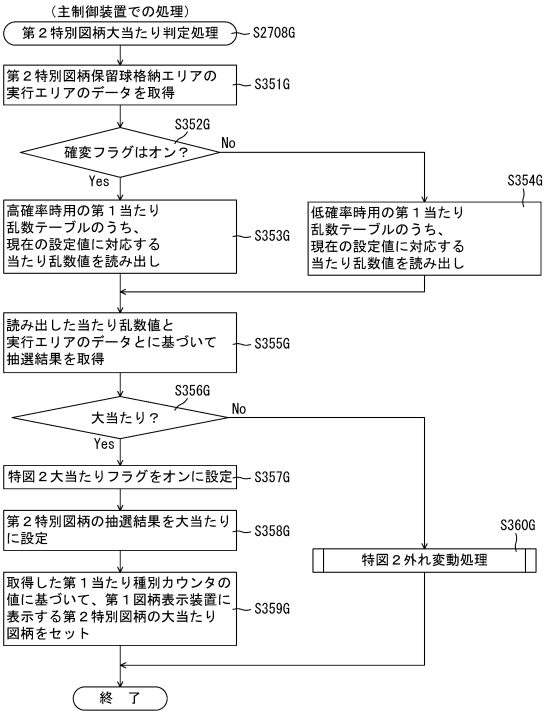
【図１５６２】



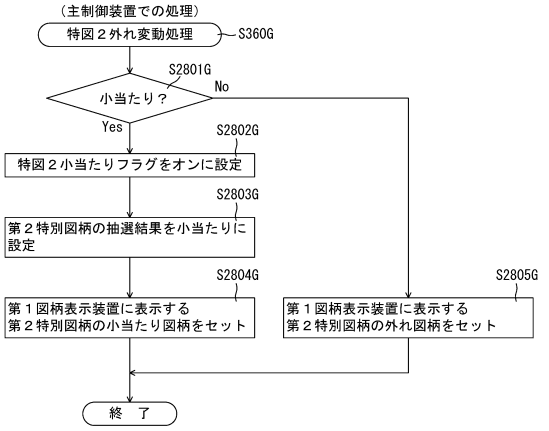
【図１５６３】



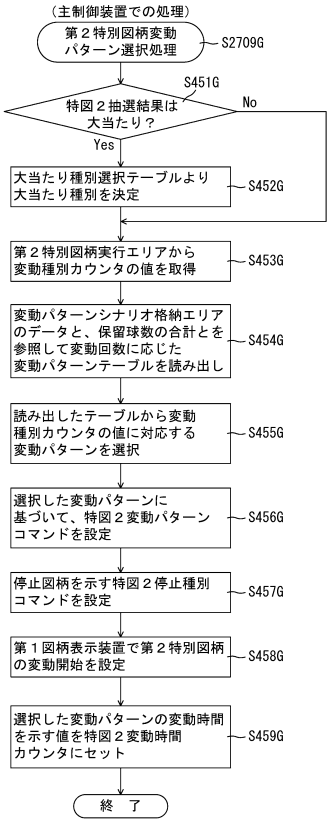
【図１５６４】



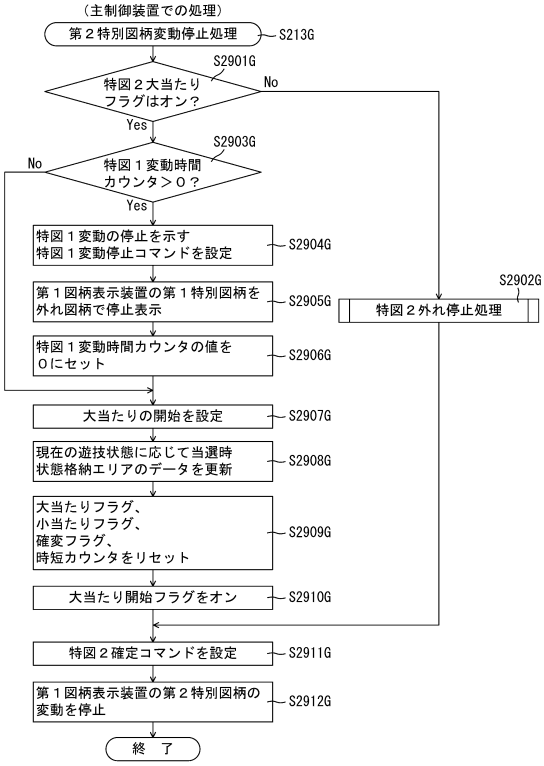
【図１５６５】



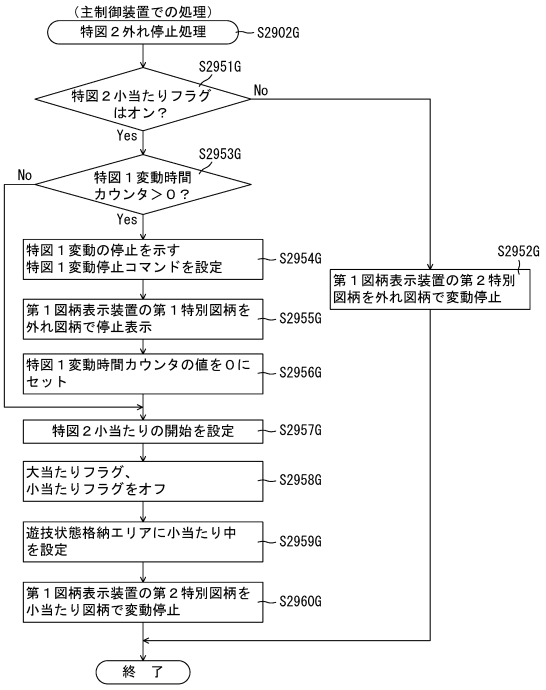
【図１５６６】



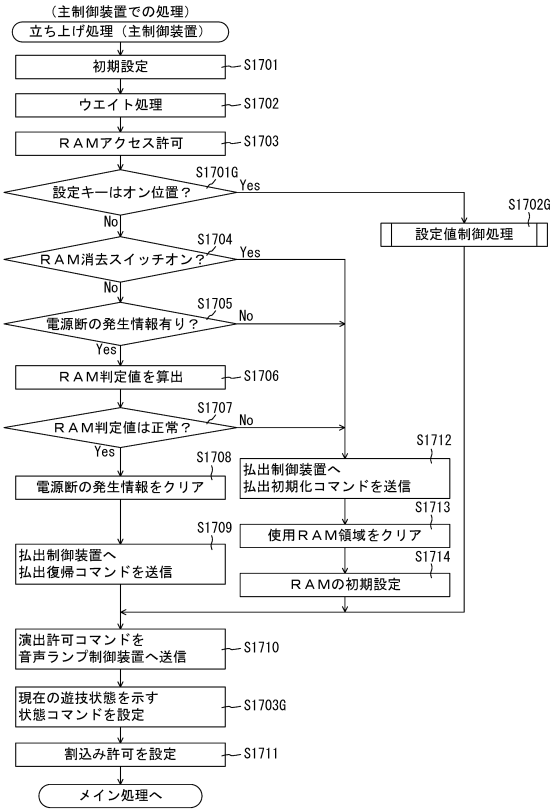
【図１５６７】



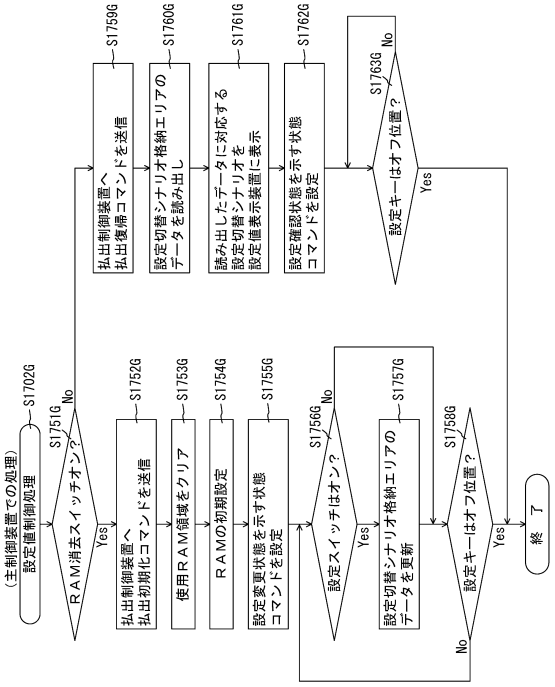
【図１５６８】



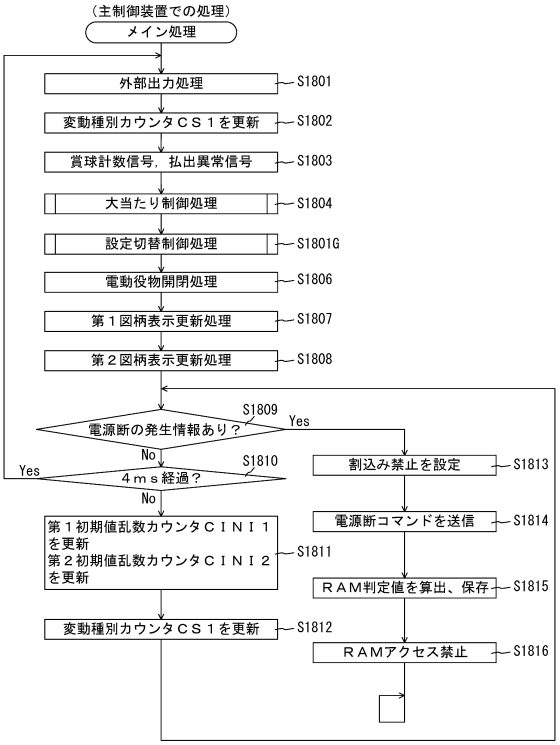
【図１５６９】



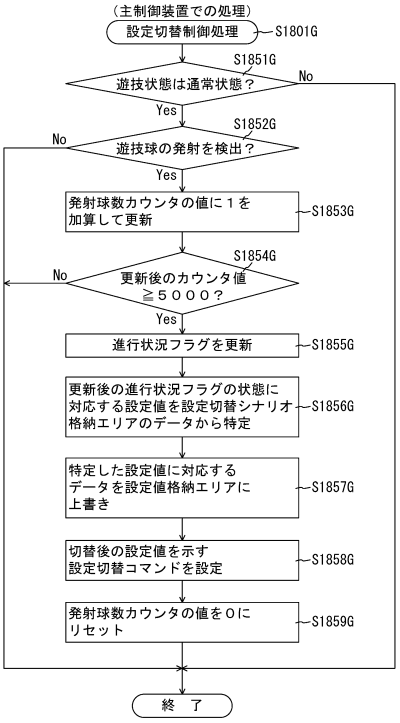
【図１５７０】



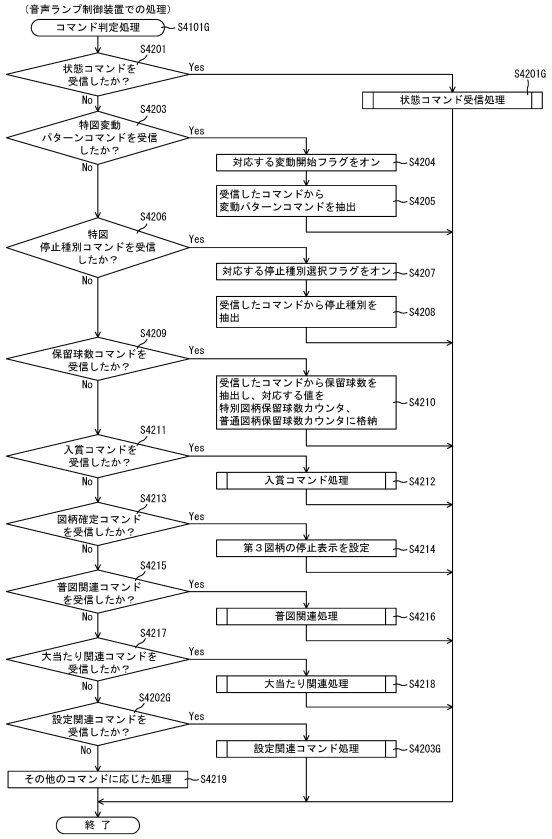
【図１５７１】



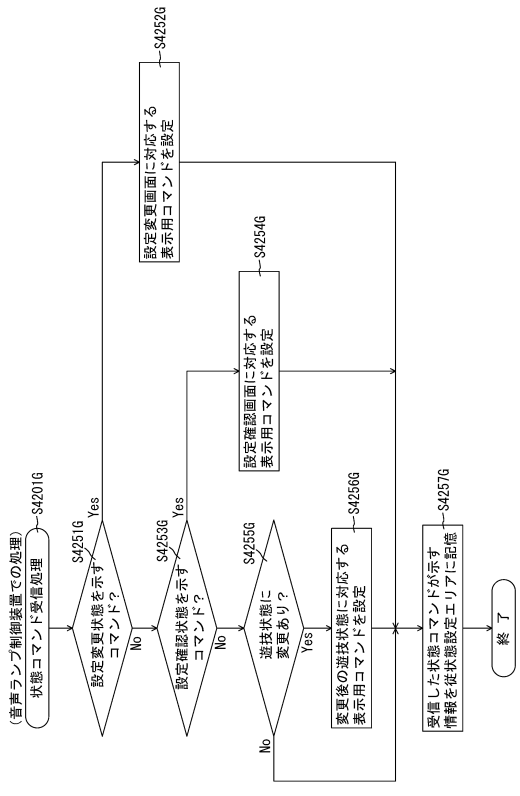
【図１５７２】



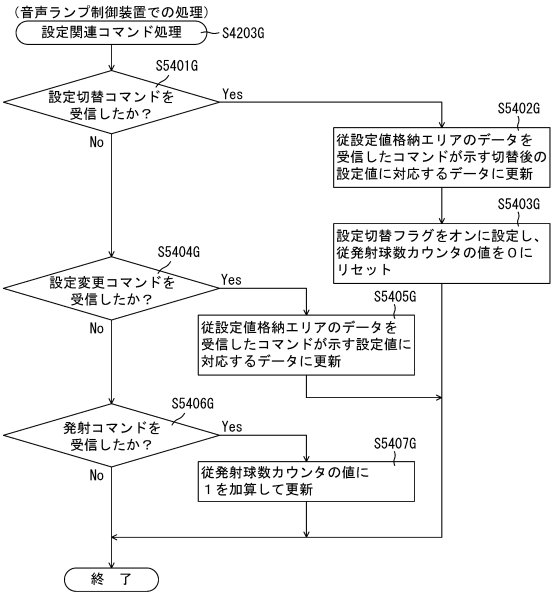
【図１５７３】



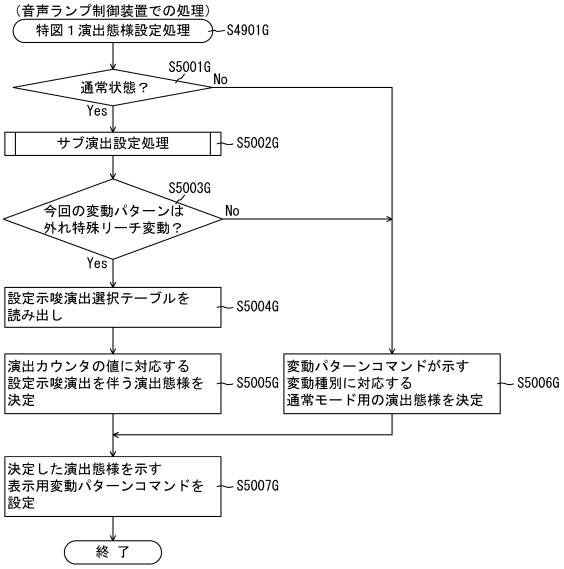
【図１５７４】



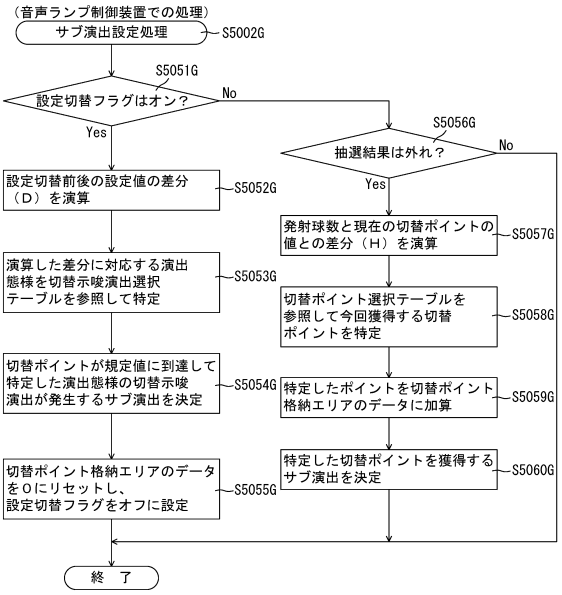
【図１５７５】



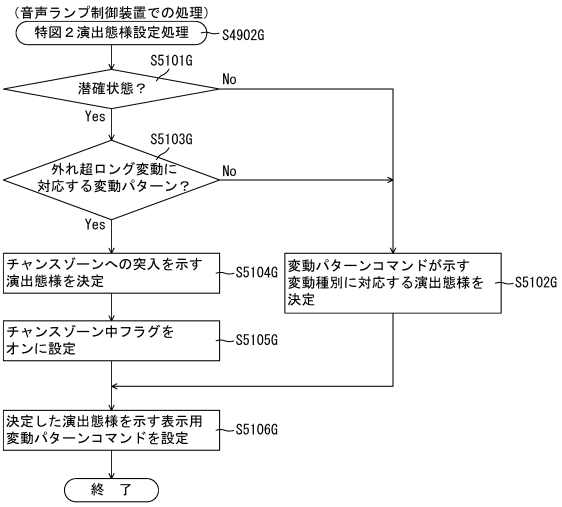
【図１５７６】



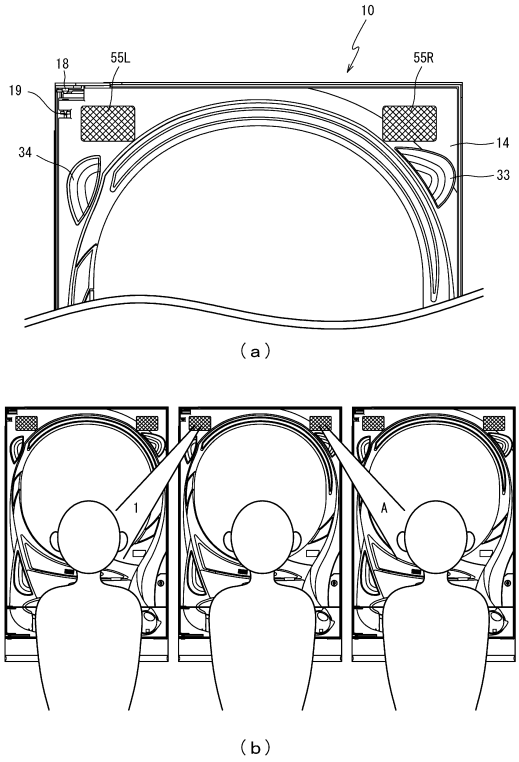
【図１５７７】



【図１５７８】



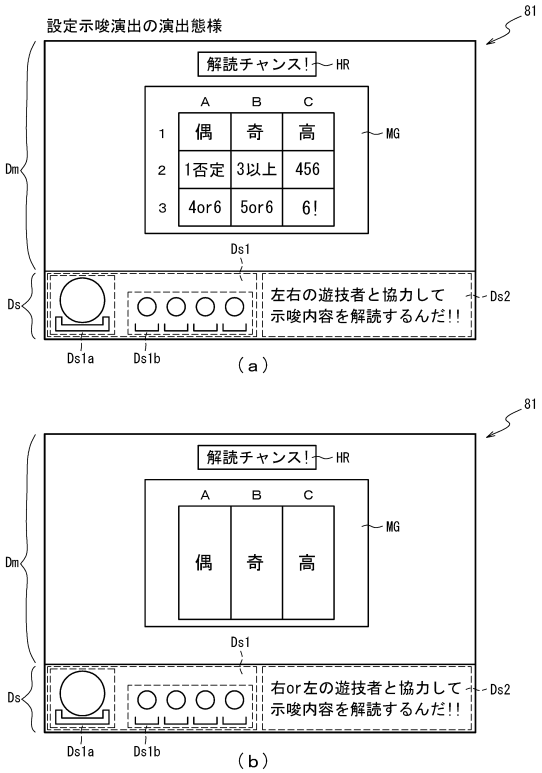
【図１５７９】



（ａ）

（ｂ）

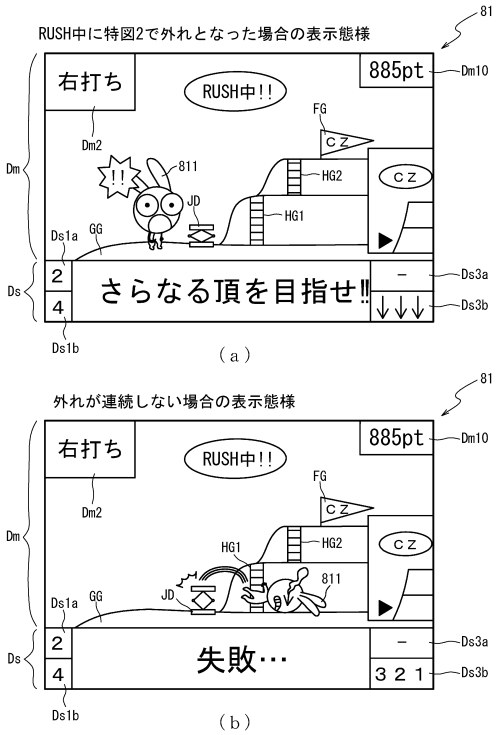
【図１５８０】



（ａ）

（ｂ）

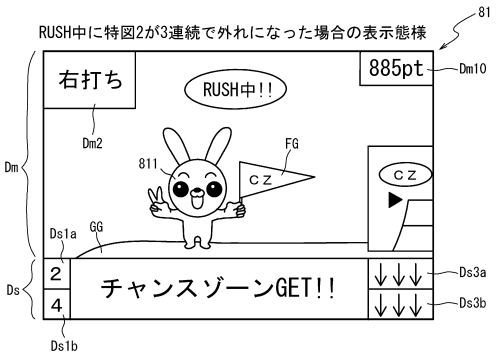
【図１５８１】



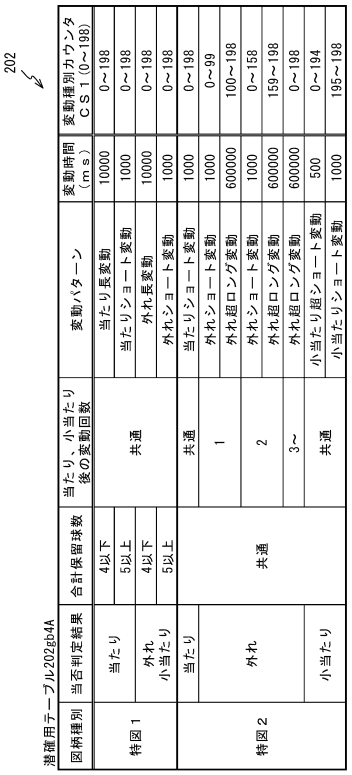
（ａ）

（ｂ）

【図１５８２】



【図１５８３】



図柄種別	当否判定結果	合計保留球数	当たり、小当たり後の変動回数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	4以下	共通	当たり長変動	10000	0～198
		5以上		当たりショート変動	1000	0～198
	外れ小当たり	4以下		外れ長変動	10000	0～198
		5以上		外れショート変動	1000	0～198
特図２	当たり	共通	共通	当たりショート変動	1000	0～198
	外れ		1	外れショート変動	1000	0～99
				外れ超ロング変動	600000	100～198
			2	外れショート変動	1000	0～158
				外れ超ロング変動	600000	159～198
			3～	外れ超ロング変動	600000	0～198
	小当たり		共通	小当たり超ショート変動	500	0～194
				小当たりショート変動	1000	195～198

【図１５８４】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
確変フラグ	203ga
変動パターンシナリオ格納エリア	203gb
設定切替シナリオ格納エリア	203gc
発射球数カウンタ	203gd
進行状況フラグ	203ge
設定値格納エリア	203gf
特図１変動時間カウンタ	203gg
特図２変動時間カウンタ	203gh
大当たりフラグ	203gi
小当たりフラグ	203gj
特図２変動停止フラグ	203gk
当選時状態格納エリア	203gm
投入回数カウンタ	203gnA
その他メモリエリア	203z

【図１５８５】

設定示唆演出選択テーブル	222gbA
設定１用テーブル	222gbA1
設定２用テーブル	222gbA2
設定３用テーブル	222gbA3
設定４用テーブル	222gbA4
設定５用テーブル	222gbA5
設定６用テーブル	222gbA6

（ａ）

222

設定１用テーブル222gbA1

表示態様	音声態様	演出カウンタ値（0～99）
９マス	１（右）／Ａ（左）	0～4（振り分け5%）
	１（右）／Ｂ（左）	5～33（振り分け29%）
	１（右）／Ｃ（左）	34（振り分け1%）
３マス	Ａ（右）	35～44（振り分け10%）
	Ｂ（右）	45～98（振り分け54%）
	Ｃ（右）	99（振り分け1%）

（ｂ）

【図１５８６】

222

設定３用テーブル222gbA3

表示態様	音声態様	演出カウンタ値（0～99）
９マス	１（右）／Ａ（左）	0～2（振り分け3%）
	１（右）／Ｂ（左）	3～19（振り分け17%）
	１（右）／Ｃ（左）	20～29（振り分け10%）
	２（右）／Ａ（左）	30～33（振り分け4%）
	２（右）／Ｂ（左）	34（振り分け1%）
３マス	Ａ（右）	35～39（振り分け5%）
	Ｂ（右）	40～89（振り分け50%）
	Ｃ（右）	90～99（振り分け10%）

（ａ）

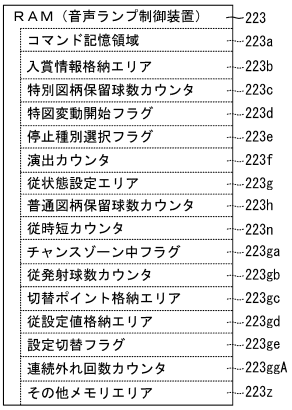
222

設定６用テーブル222gbA6

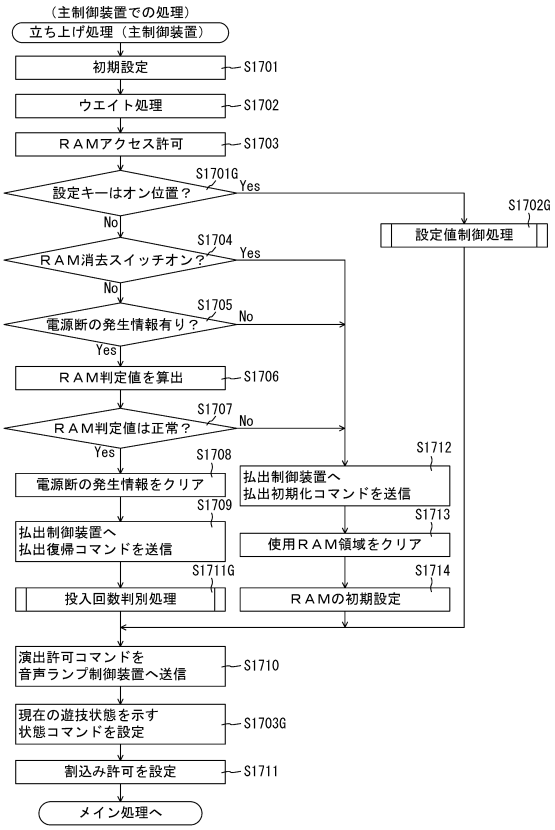
表示態様	音声態様	演出カウンタ値（0～99）
９マス	１（右）／Ａ（左）	0～17（振り分け18%）
	１（右）／Ｂ（左）	18（振り分け1%）
	１（右）／Ｃ（左）	19～21（振り分け3%）
	２（右）／Ａ（左）	22～26（振り分け5%）
	２（右）／Ｂ（左）	27～29（振り分け3%）
	２（右）／Ｃ（左）	30,31（振り分け2%）
	３（右）／Ａ（左）	32（振り分け1%）
	３（右）／Ｂ（左）	33（振り分け1%）
	３（右）／Ｃ（左）	34（振り分け1%）
３マス	Ａ（右）	35～71（振り分け37%）
	Ｂ（右）	72～74（振り分け3%）
	Ｃ（右）	75～99（振り分け25%）

（ｂ）

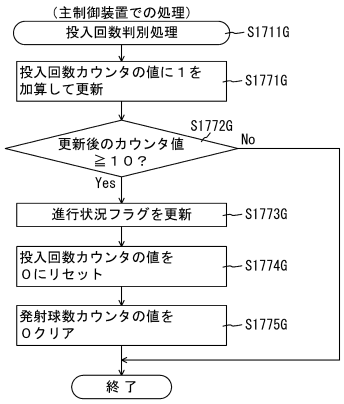
【図１５８７】



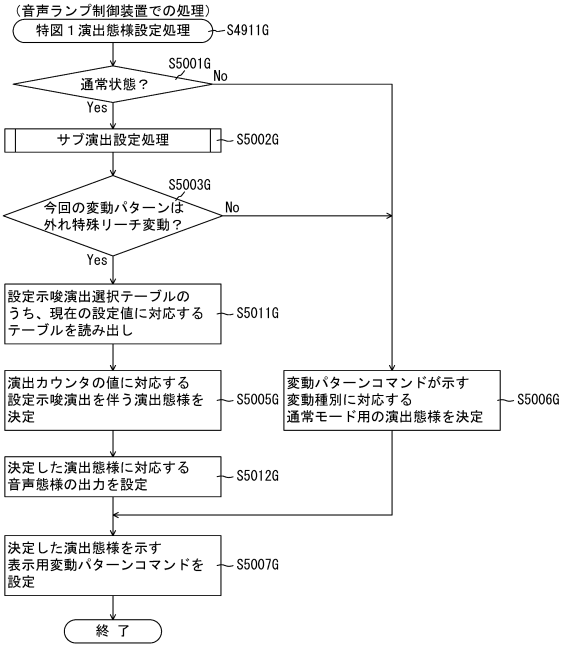
【図１５８８】



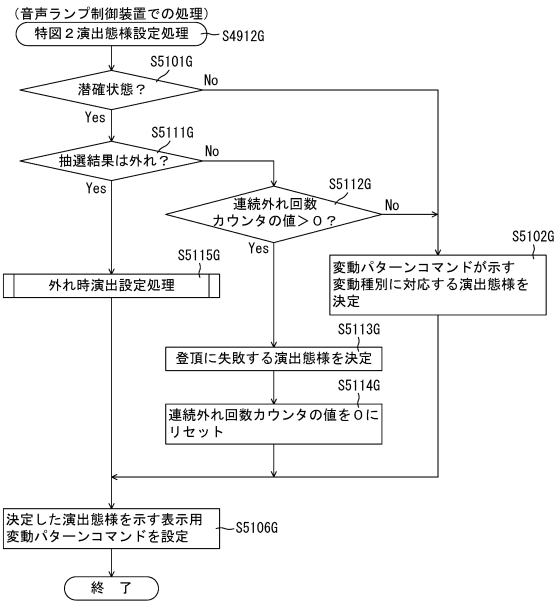
【図１５８９】



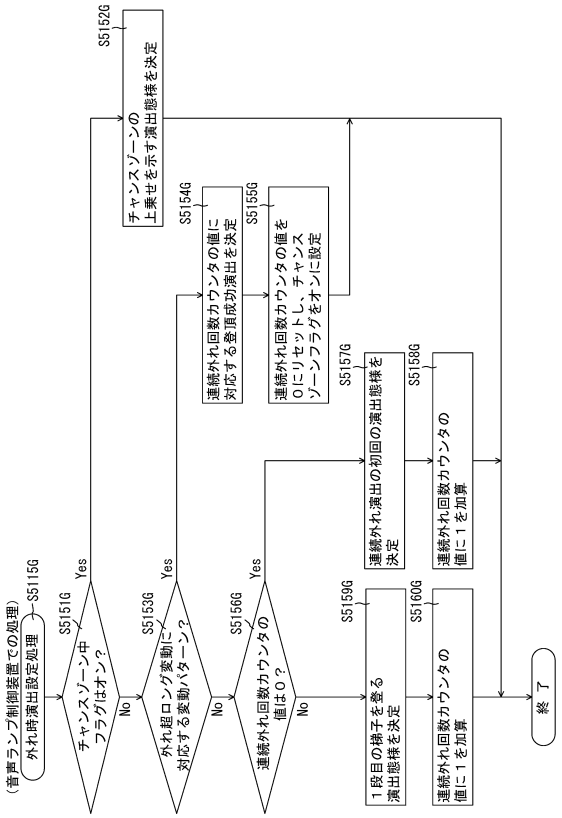
【図１５９０】



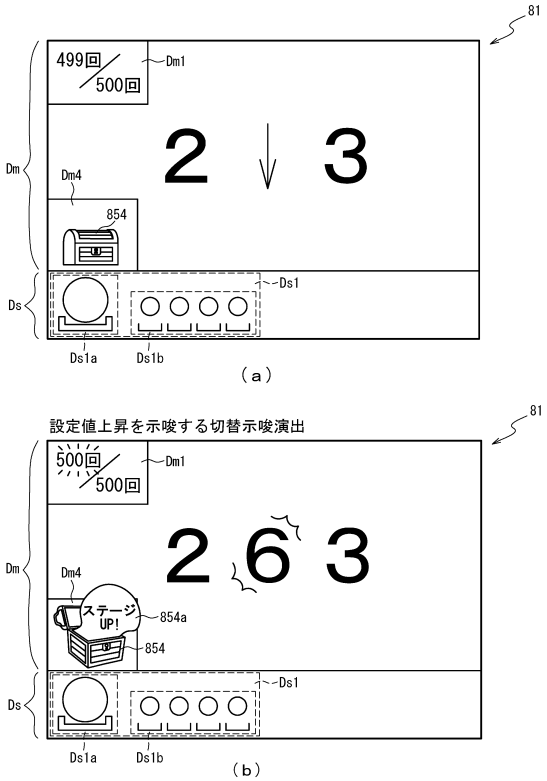
【図１５９１】



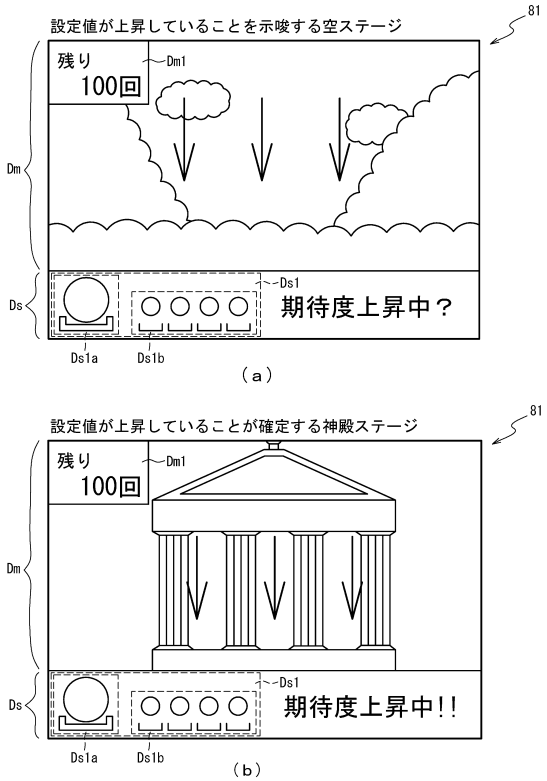
【図１５９２】



【図１５９３】



【図１５９４】



【図１５９５】

（ａ）

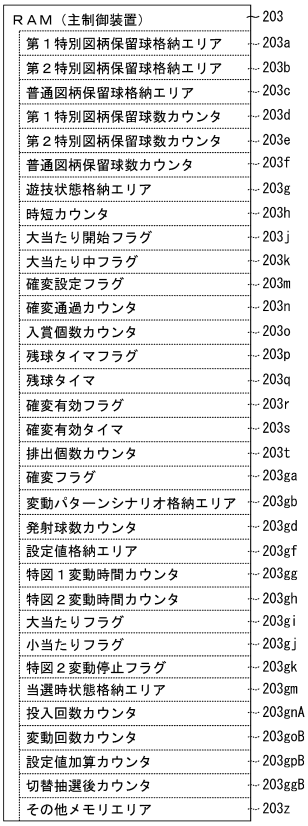
202

設定切替抽選テーブル202ggB

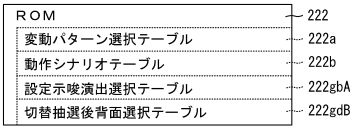
設定	上昇値	設定値抽選カウンタＳ１（0～99）
1	0	0～74
	+1	75～96
	+2	97,98
	+3	99
2	0	0～79
	+1	80～97
	+2	98
	+3	99
3	0	0～89
	+1	90～98
	+2	99
4	0	0～96
	+1	97,98
	+2	99
5	0	0～98
	+1	99
6	0	0～99

（ｂ）

【図１５９６】



【図１５９７】



（ａ）

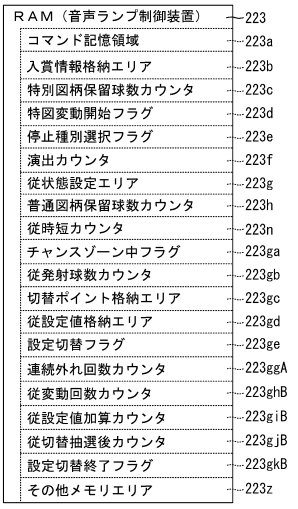
222

切替抽選後背面選択テーブル222gdB

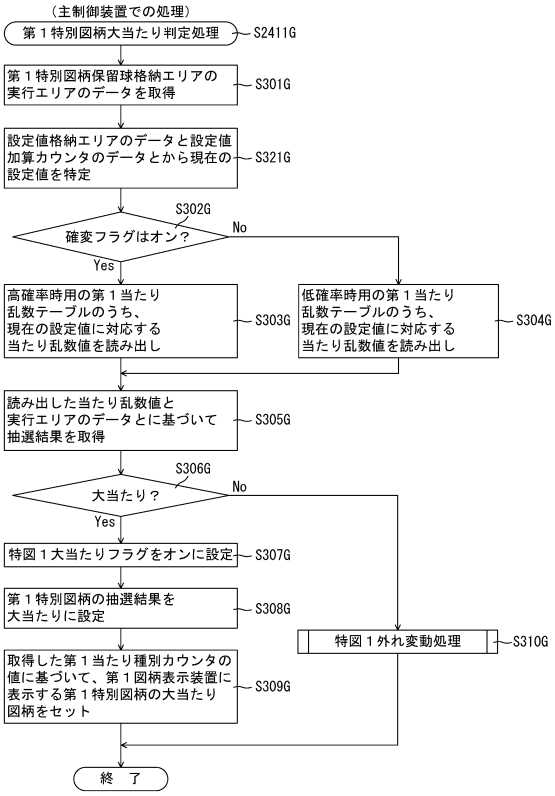
抽選結果	演出態様	演出カウンタ値（0～99）
0	空ステージ	0～99（振り分け100%）
+1	空ステージ	0～49（振り分け50%）
	神殿ステージ	50～99（振り分け50%）
+2	空ステージ	0～24（振り分け25%）
	神殿ステージ	25～99（振り分け75%）
+3	空ステージ	0～9（振り分け10%）
	神殿ステージ	10～98（振り分け89%）
	宇宙ステージ	99（振り分け1%）

（ｂ）

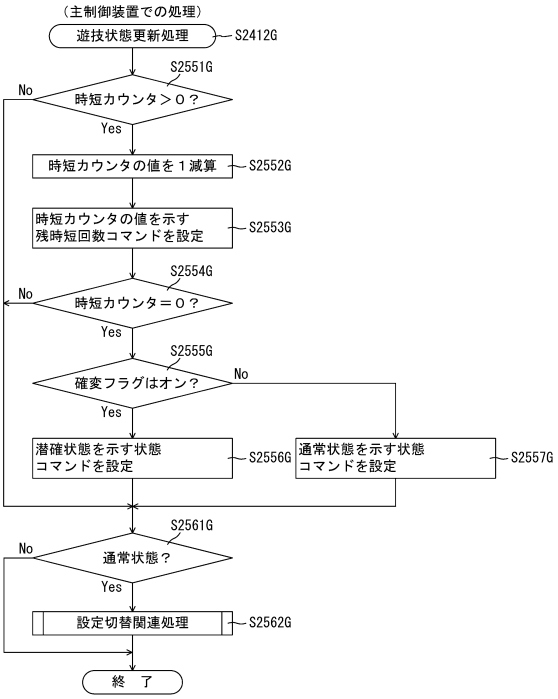
【図１５９８】



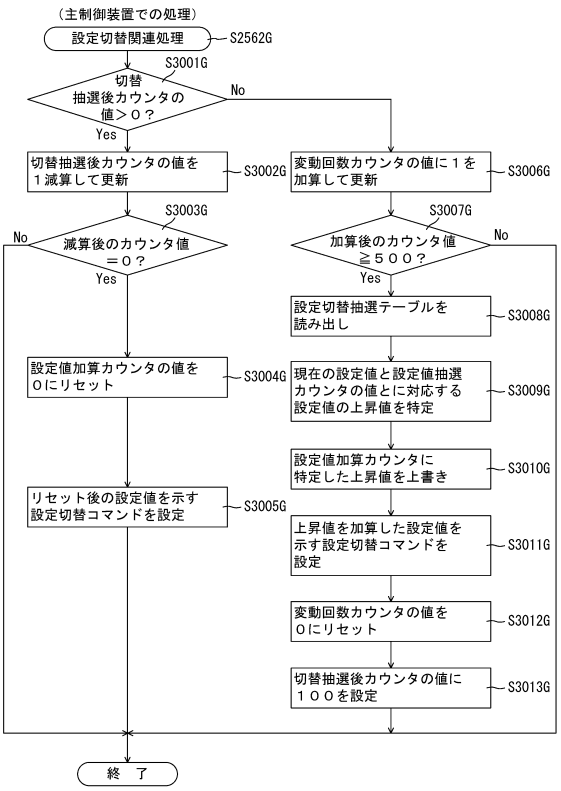
【図１５９９】



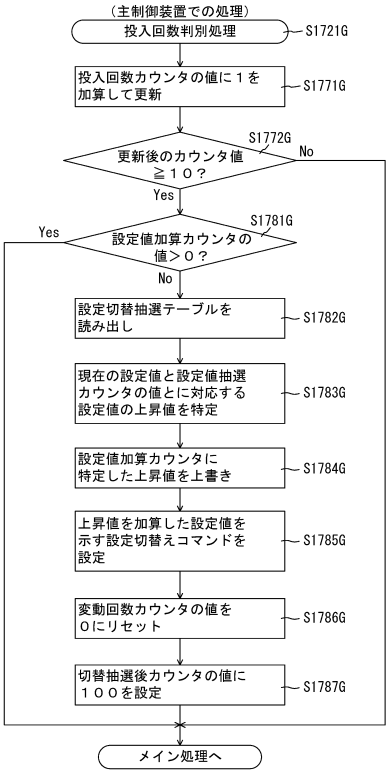
【図１６００】



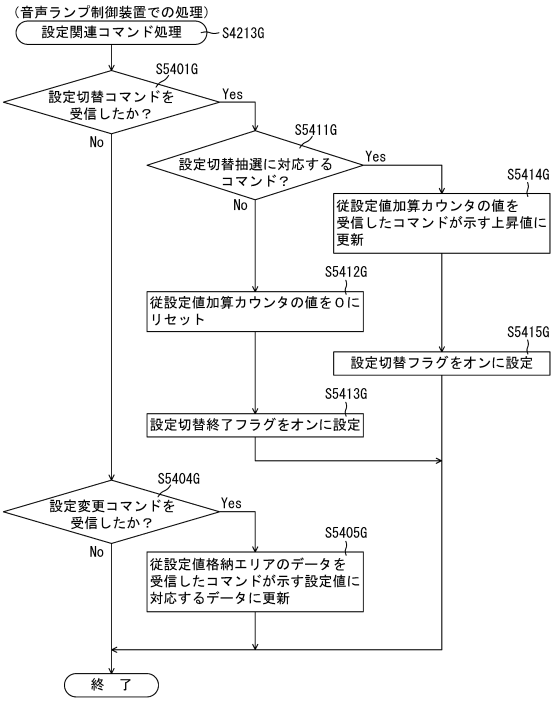
【図１６０１】



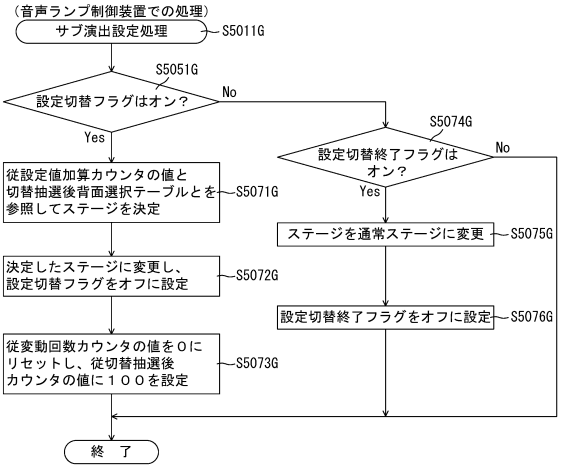
【図１６０２】



【図１６０３】



【図１６０４】



【図１６０５】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202gaC

特別図柄の状態	抽選結果	図柄種別	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
低確率状態	大当たり	共通	0～204
	暫定外れ	共通	205～935
	小当たり	特図１	－
		特図２	936～65535
高確率状態	大当たり	共通	0～643
	暫定外れ	共通	644～935
	小当たり	特図１	－
		特図２	936～65535

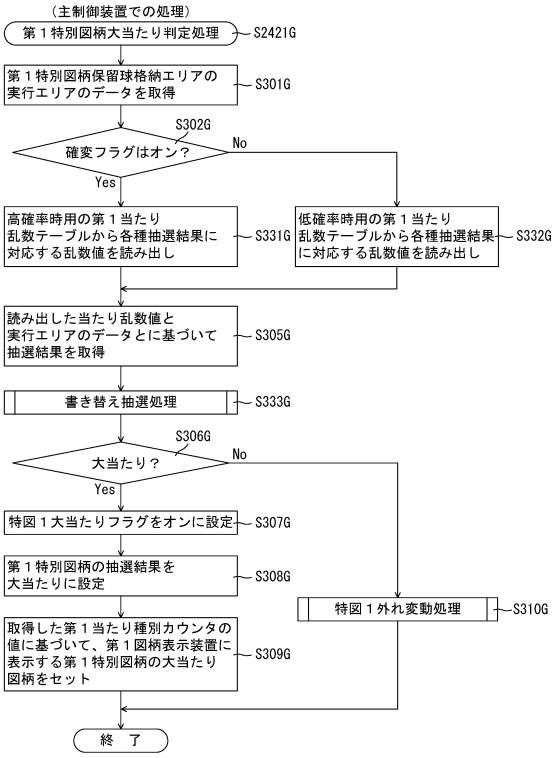
（ｂ）

【図１６０６】

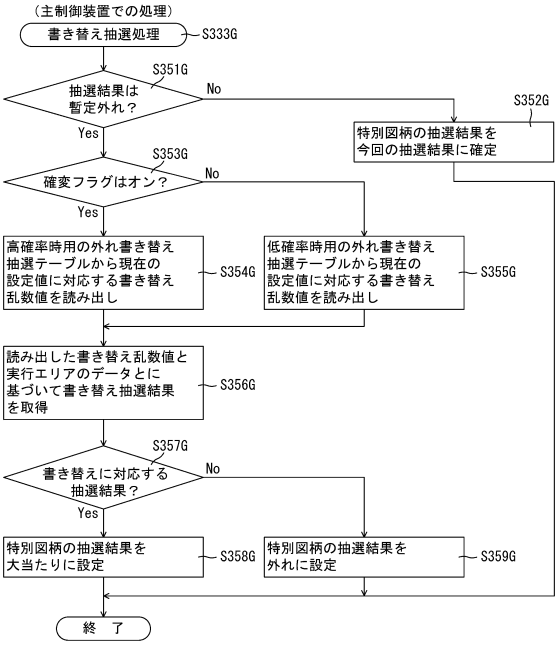
外れ書き替え抽選テーブル202ghC

特別図柄の状態	設定値	書き替えカウンタＳ２（0～65535）
低確率状態	1	－
	2	0～1165
	3	0～2599
	4	0～4213
	5	0～6095
	6	0～8337
高確率状態	1	－
	2	0～9425
	3	0～20647
	4	0～33216
	5	0～48029
	6	0～65535

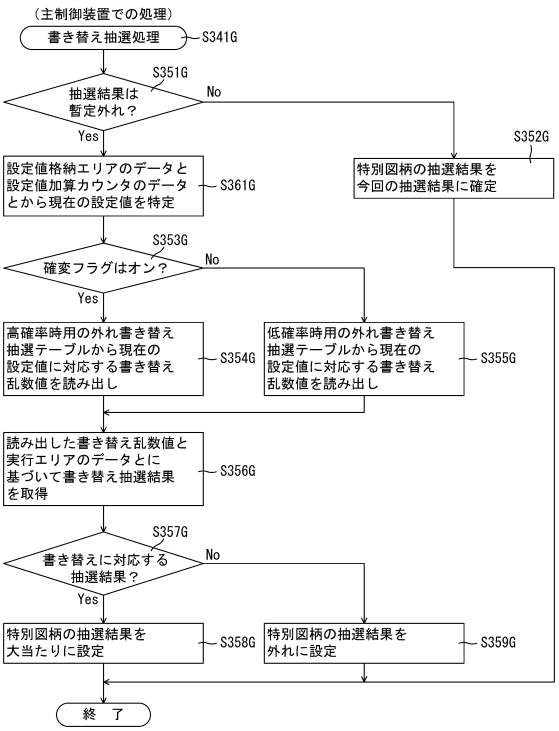
【図１６０７】



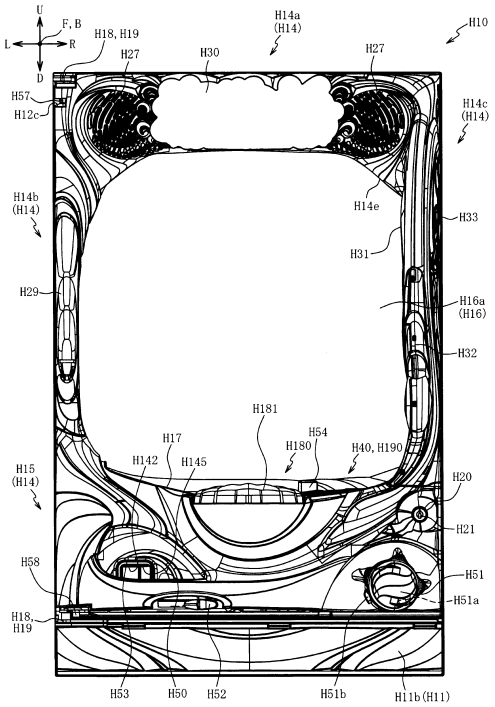
【図１６０８】



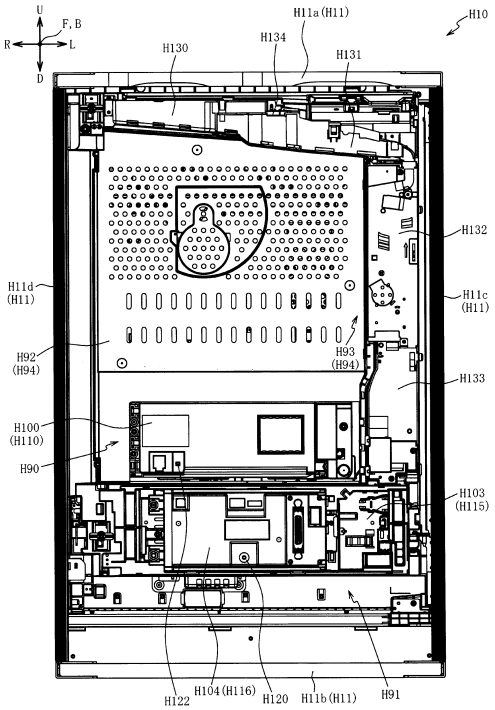
【図１６０９】



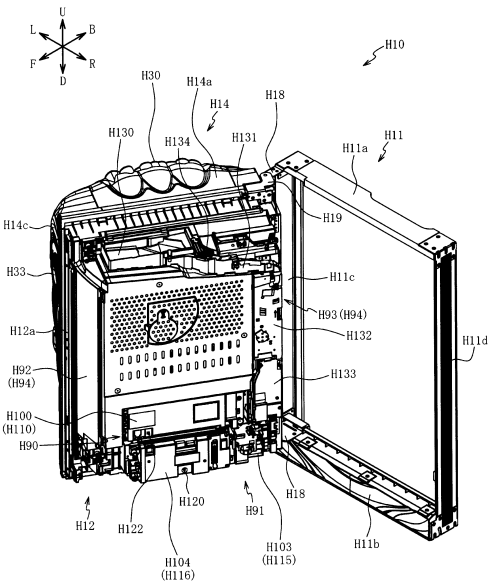
【図１６１０】



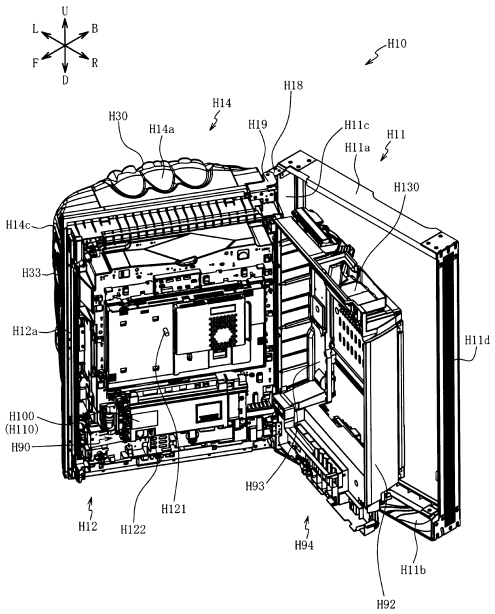
【図１６１１】



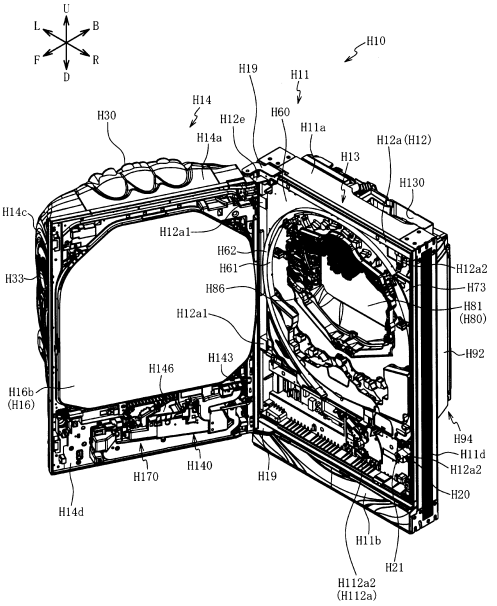
【図１６１２】



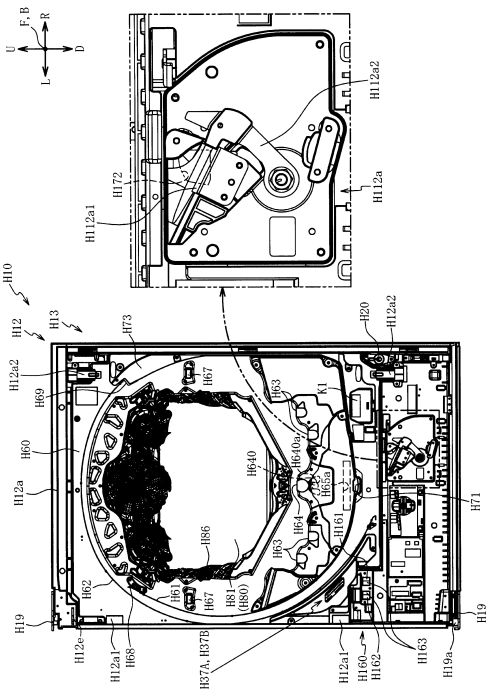
【図１６１３】



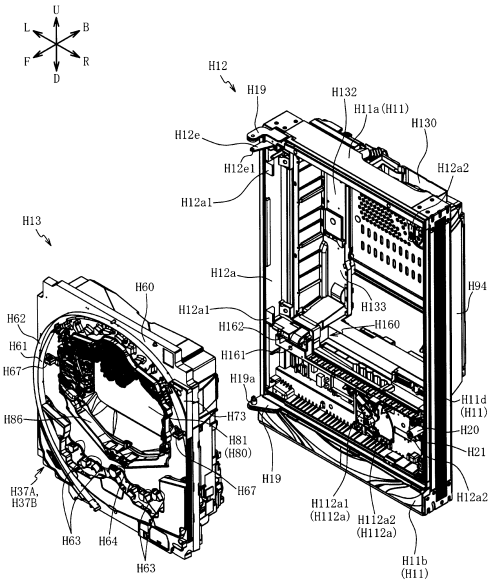
【図１６１４】



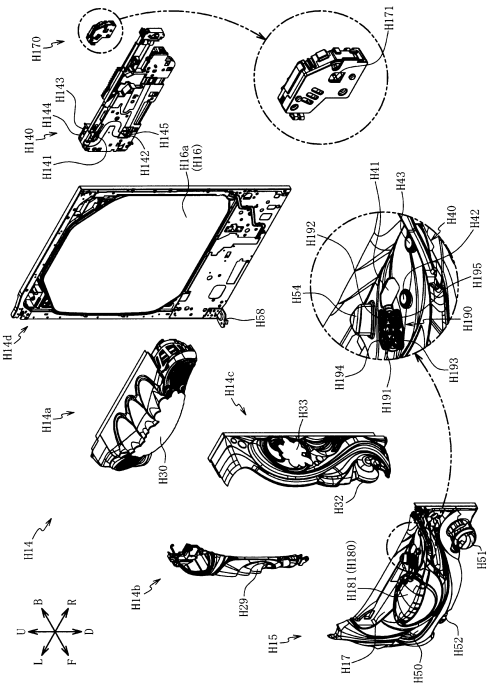
【図１６１５】



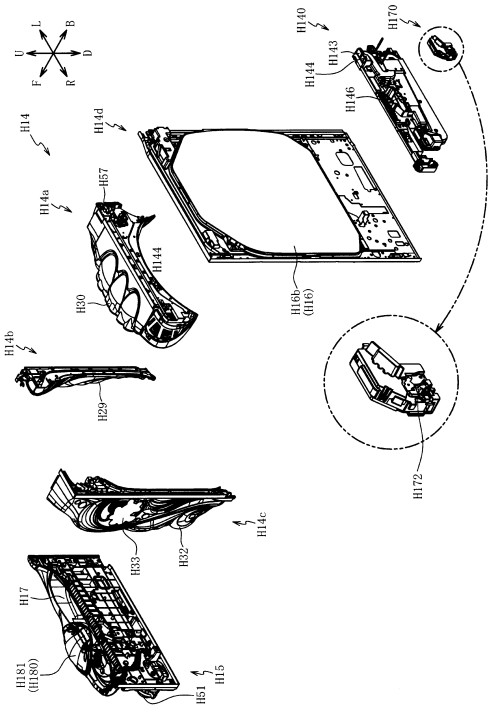
【図１６１６】



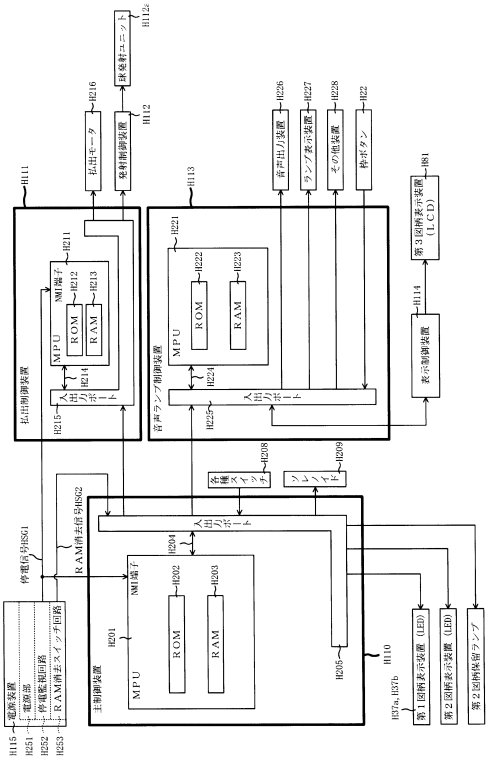
【図１６１７】



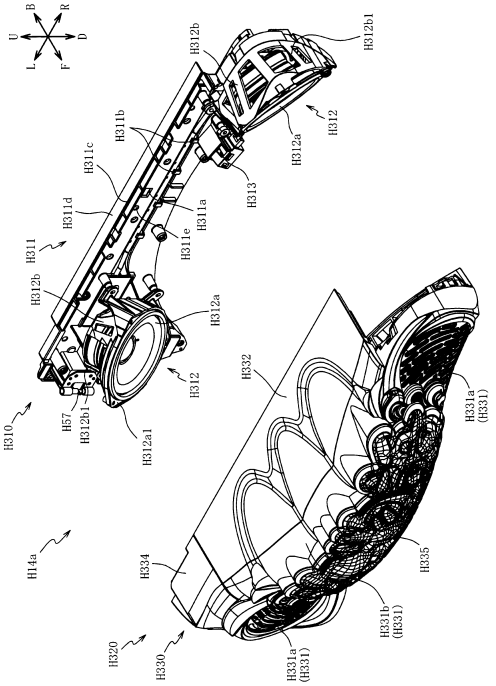
【図１６１８】



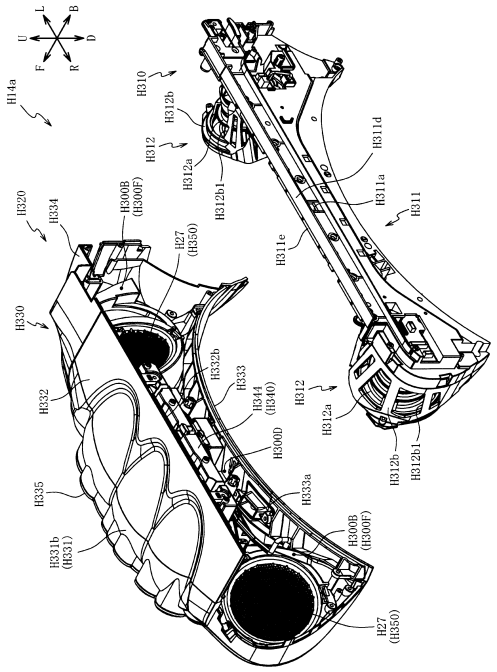
【図１６１９】



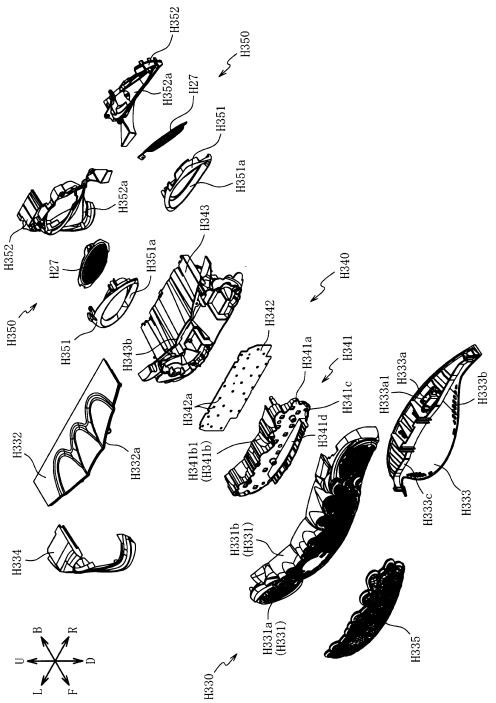
【図１６２０】



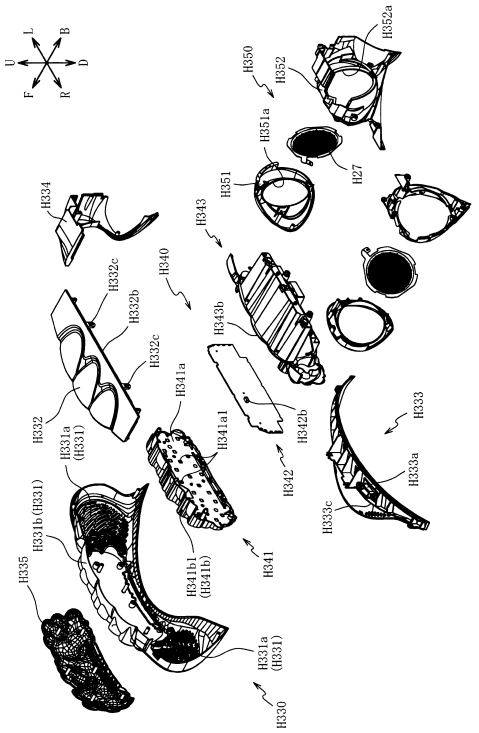
【図１６２１】



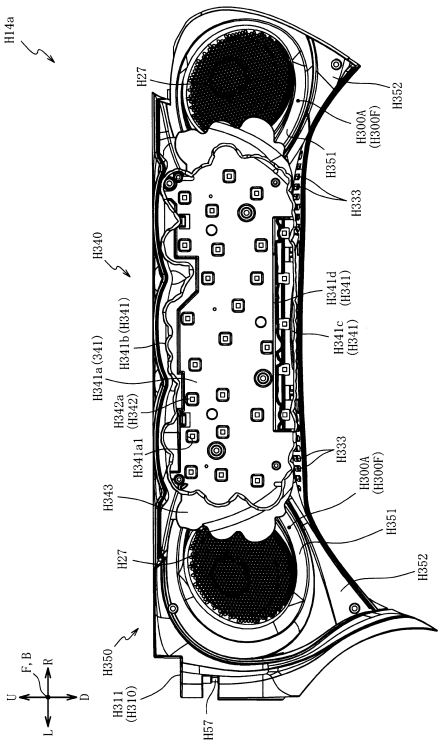
【図１６２２】



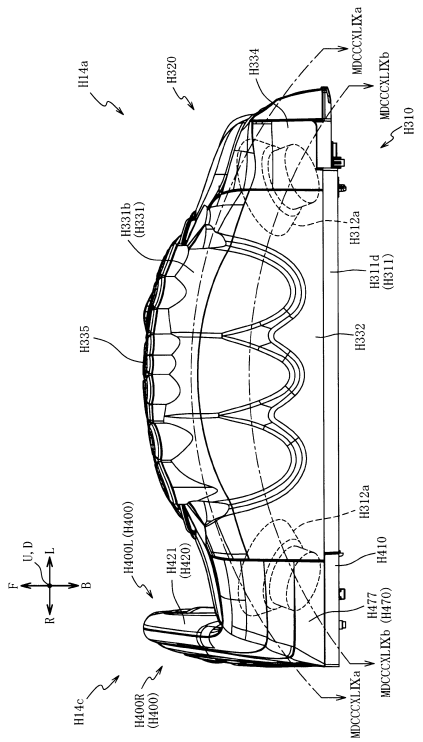
【図１６２３】



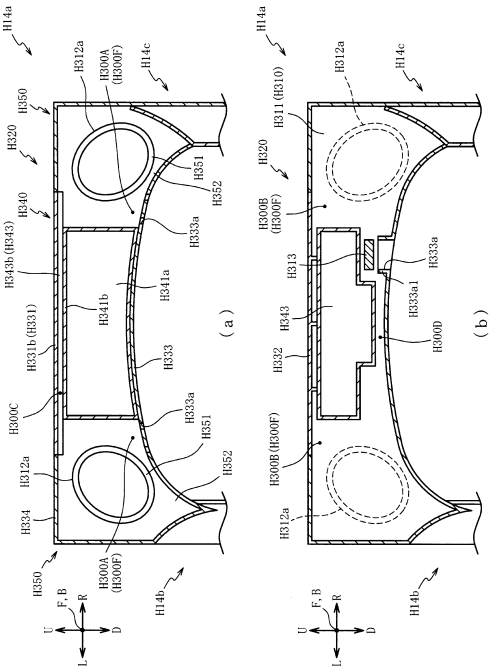
【図１６２４】



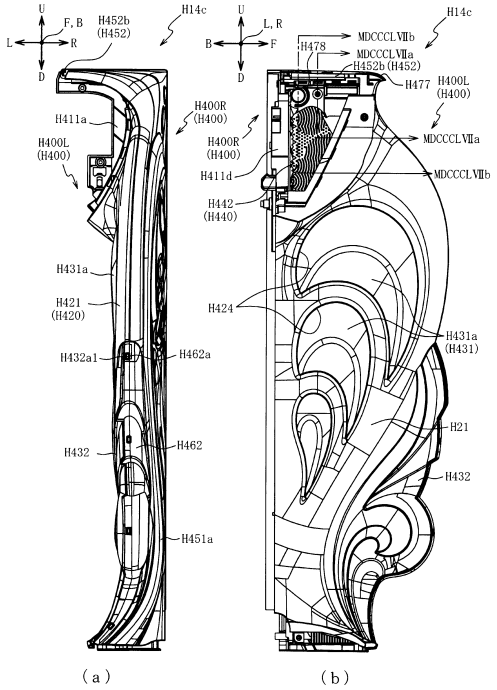
【図１６２５】



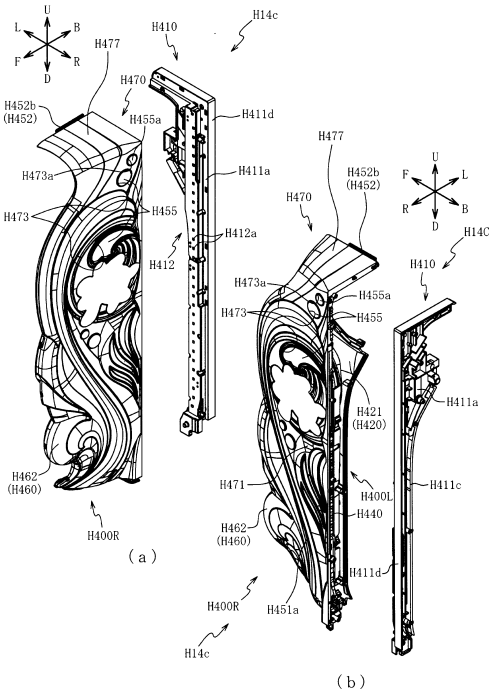
【図１６２６】



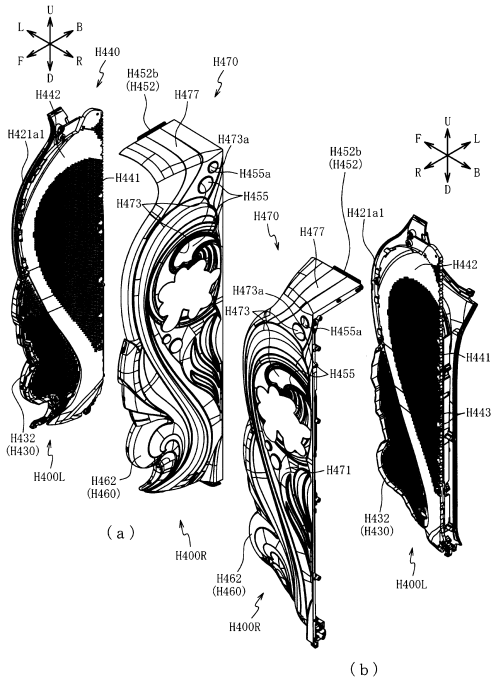
【図１６２７】



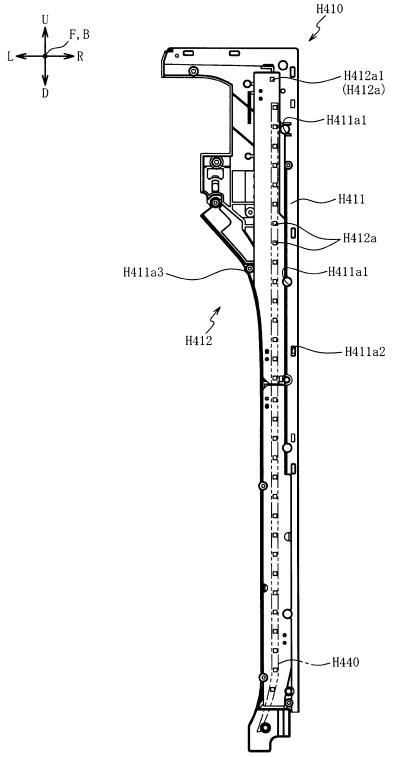
【図１６２８】



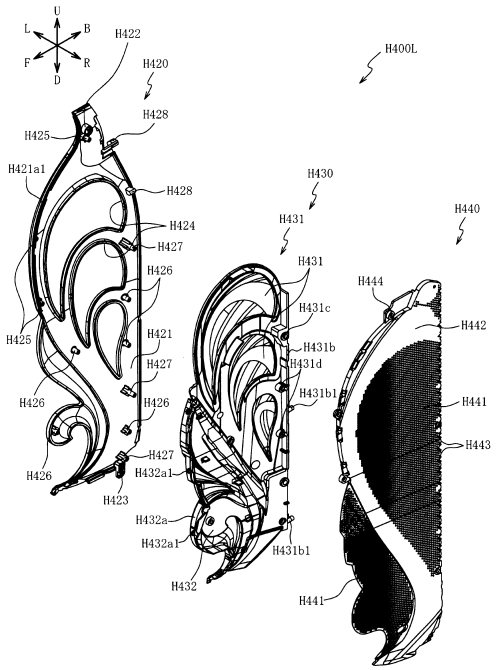
【図１６２９】



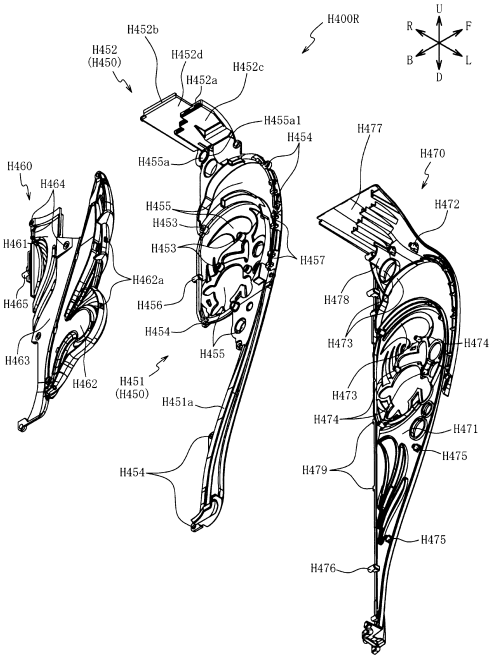
【図１６３０】



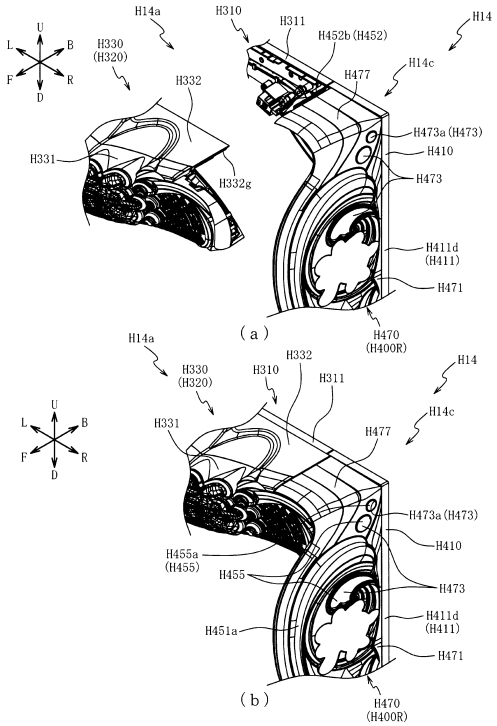
【図１６３１】



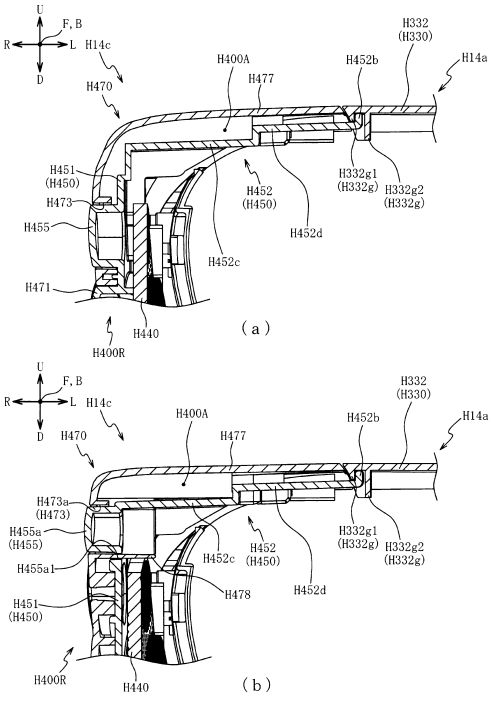
【図１６３２】



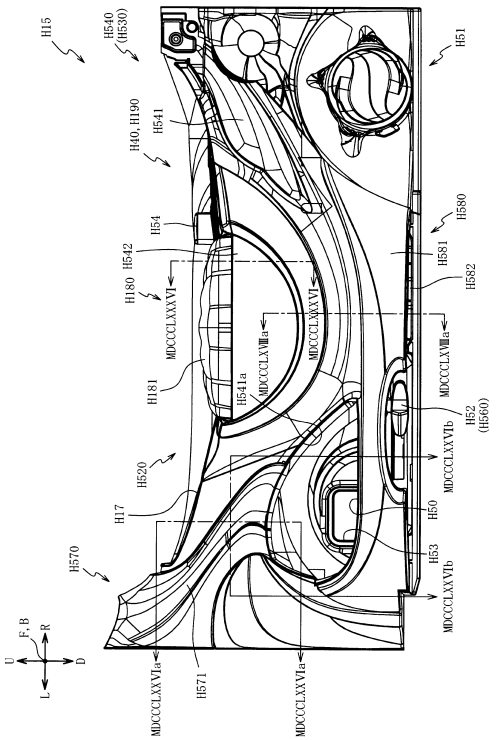
【図１６３３】



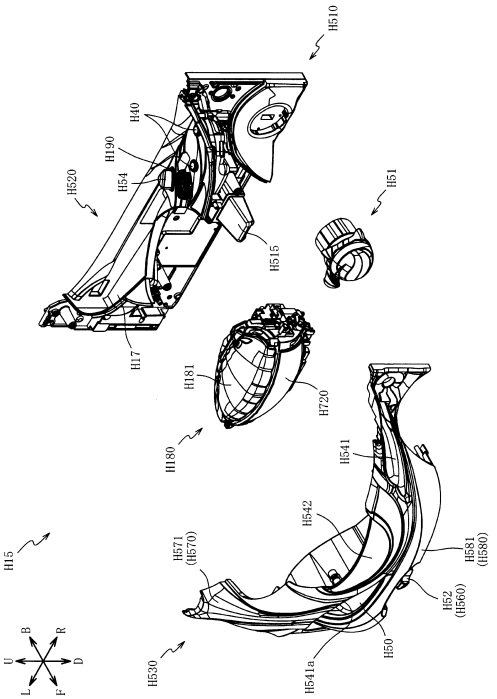
【図１６３４】



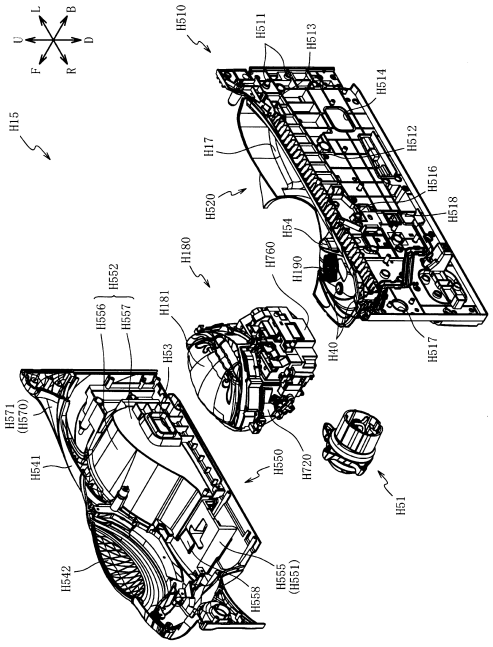
【図１６３５】



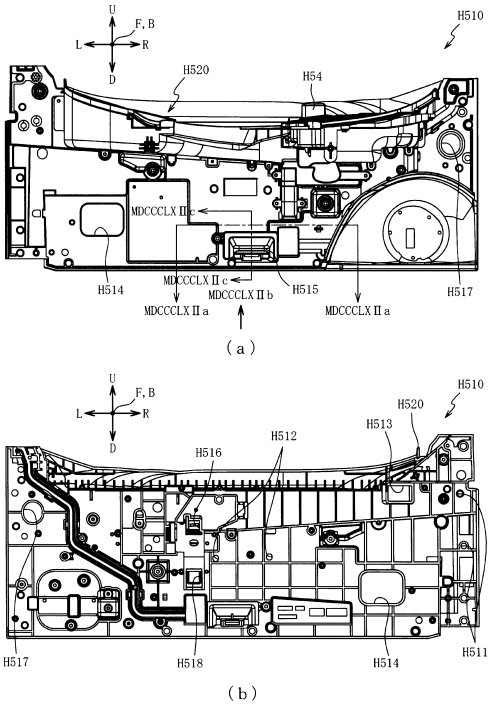
【図１６３６】



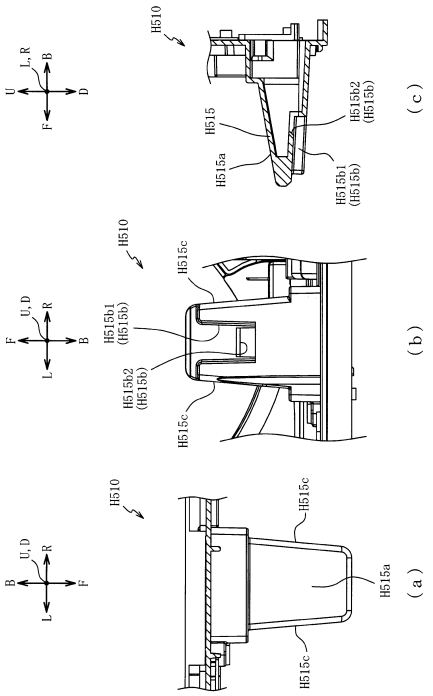
【図１６３７】



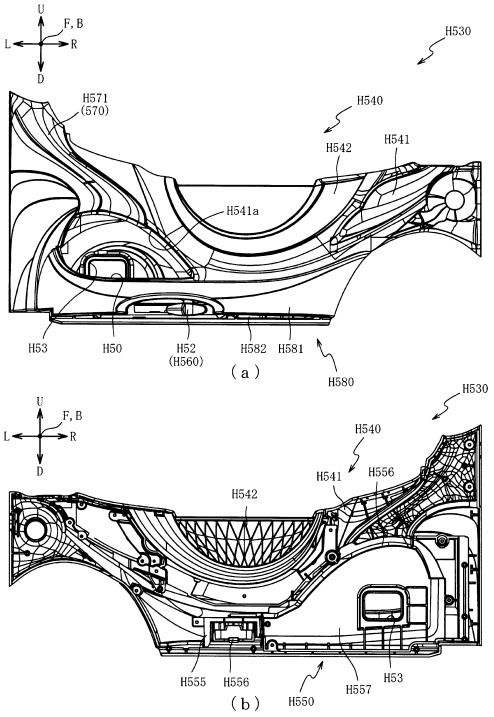
【図１６３８】



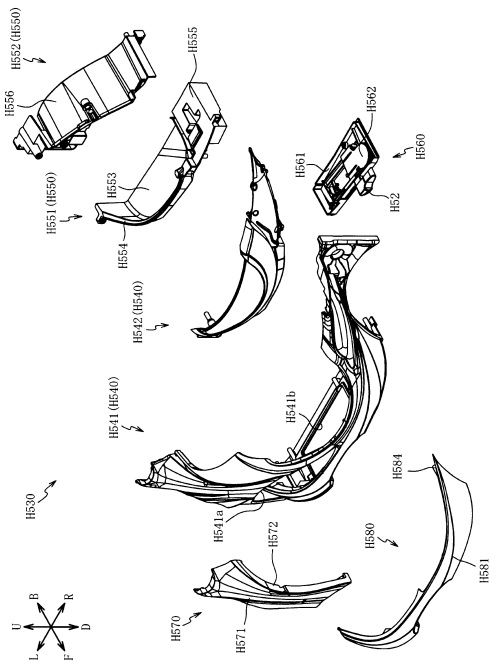
【図１６３９】



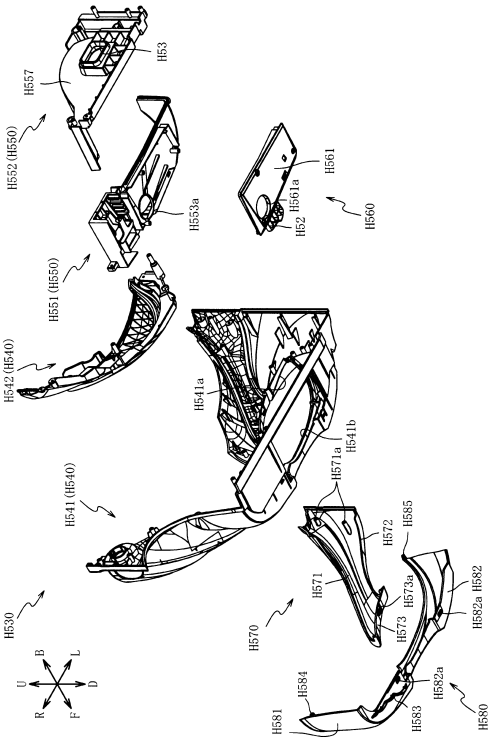
【図１６４０】



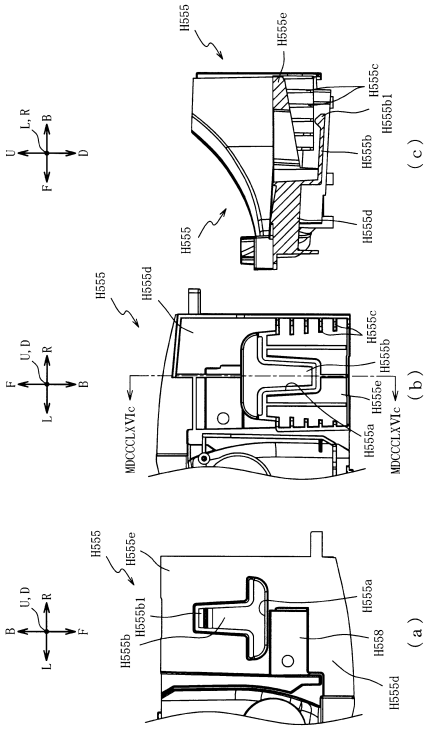
【図１６４１】



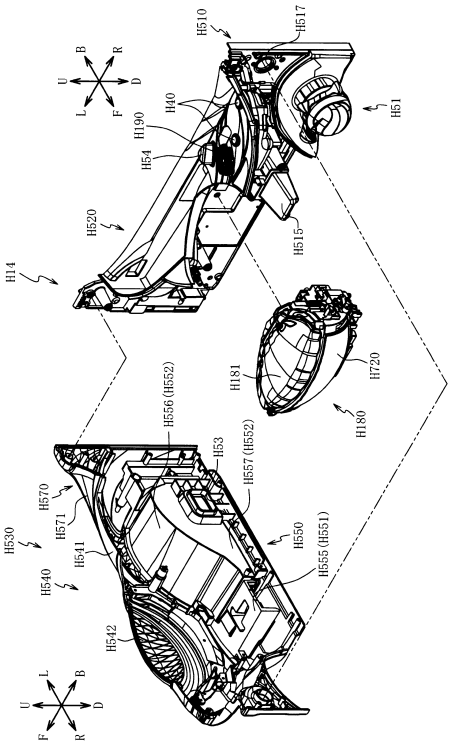
【図１６４２】



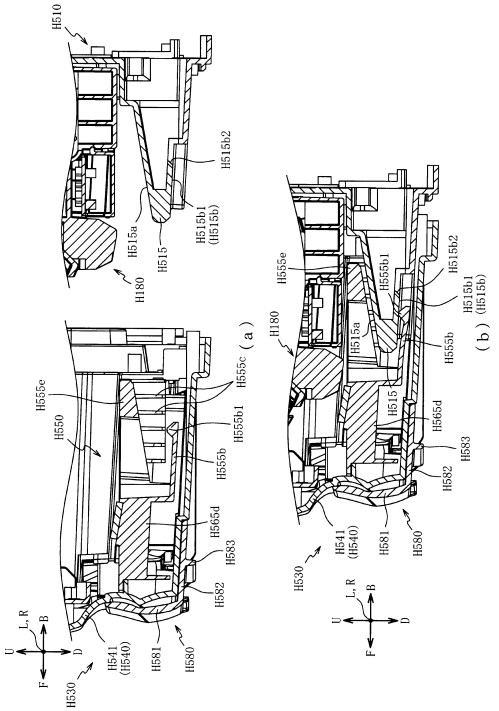
【図１６４３】



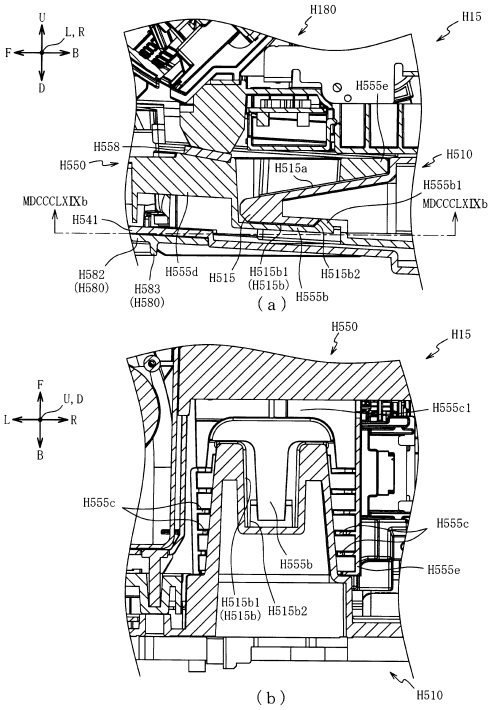
【図１６４４】



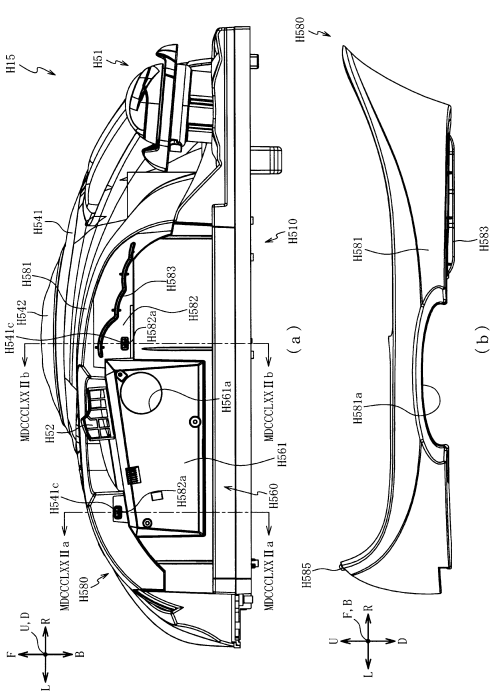
【図１６４５】



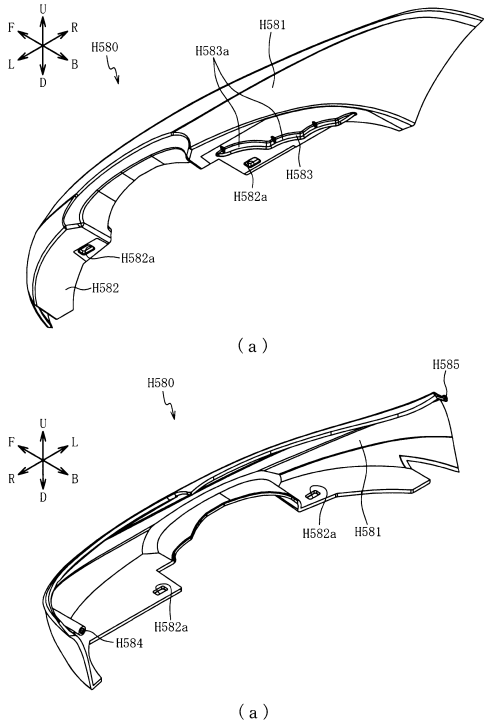
【図１６４６】



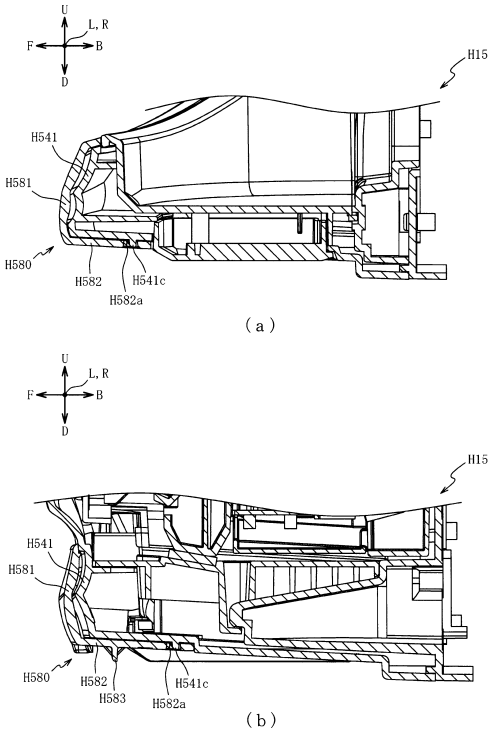
【図１６４７】



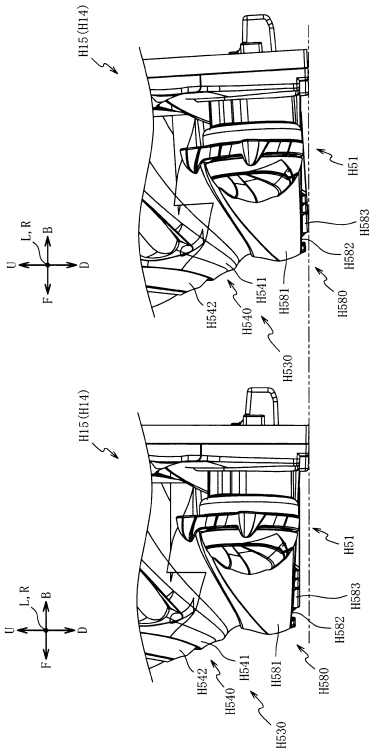
【図１６４８】



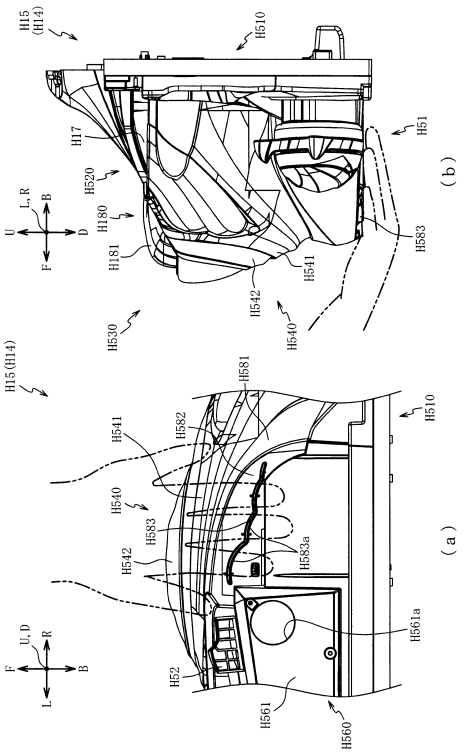
【図１６４９】



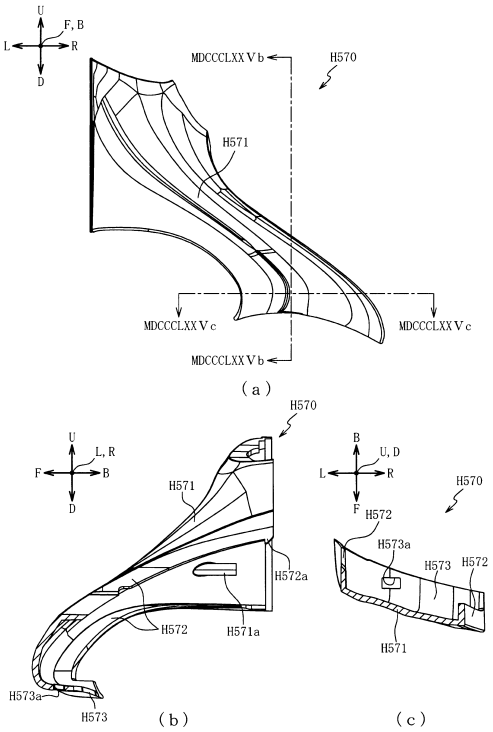
【図１６５０】



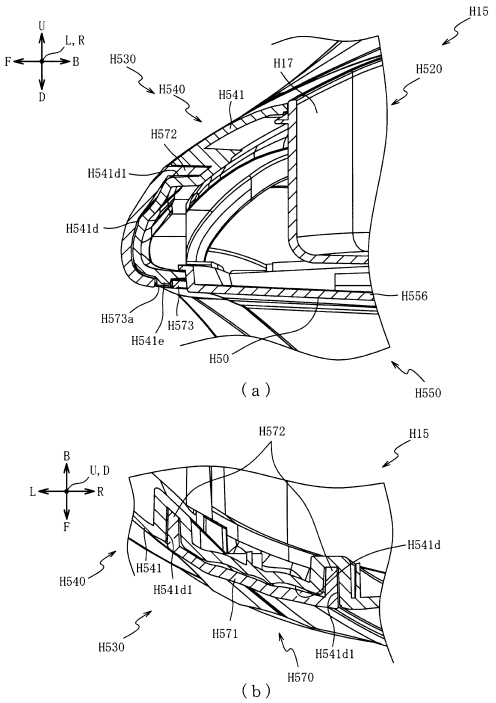
【図１６５１】



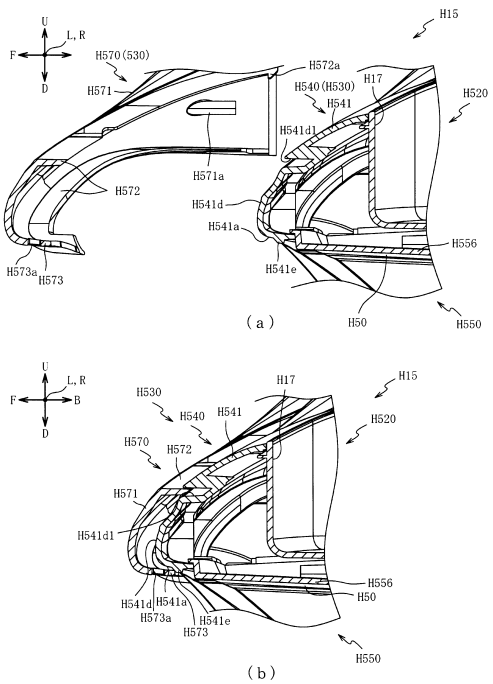
【図１６５２】



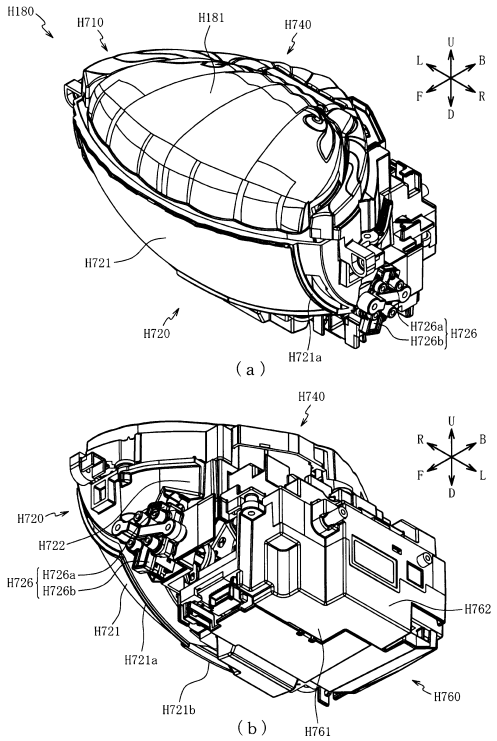
【図１６５３】



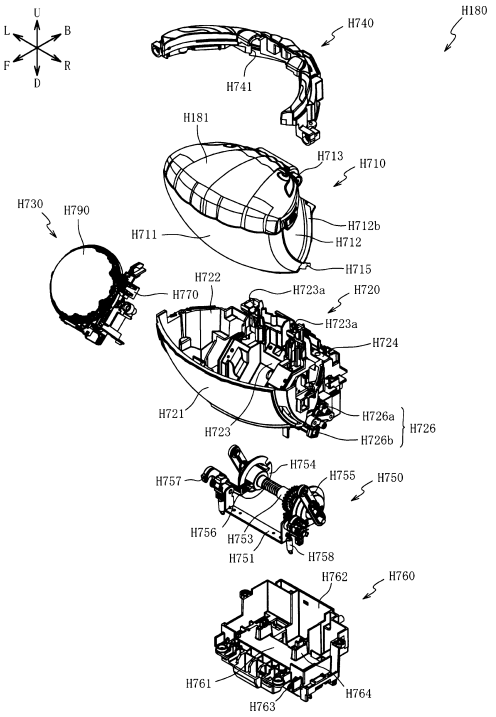
【図１６５４】



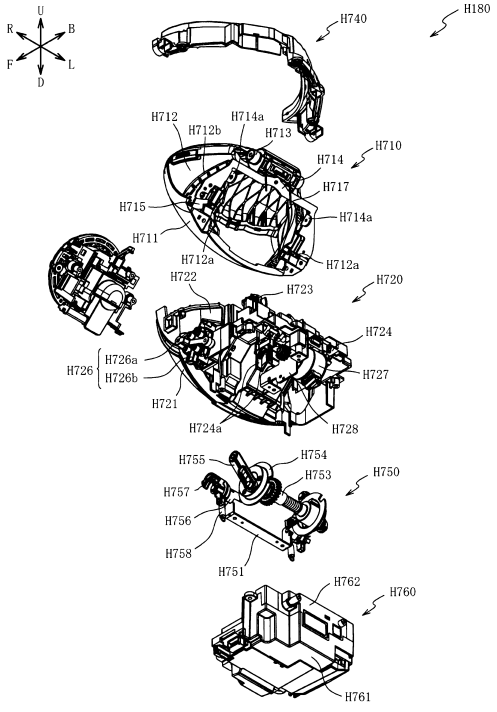
【図１６５５】



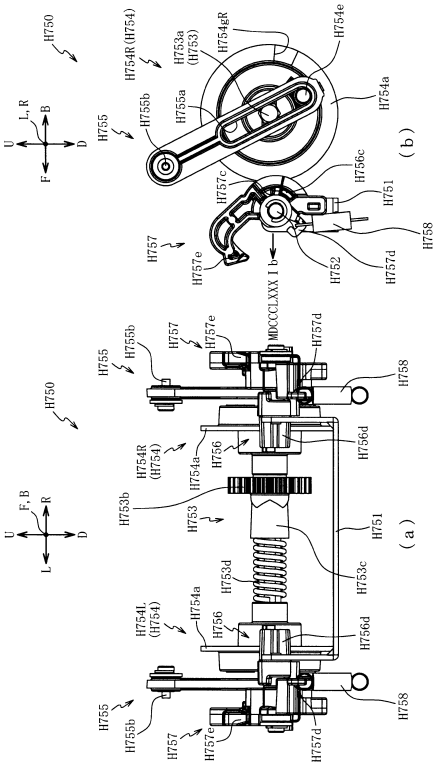
【図１６５６】



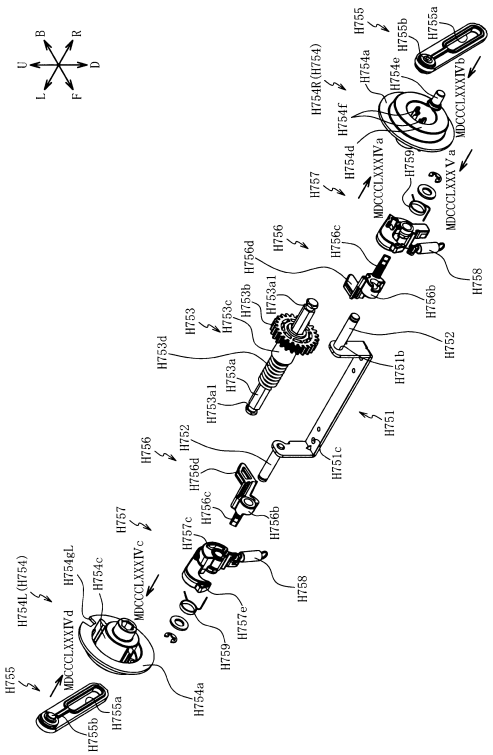
【図１６５７】



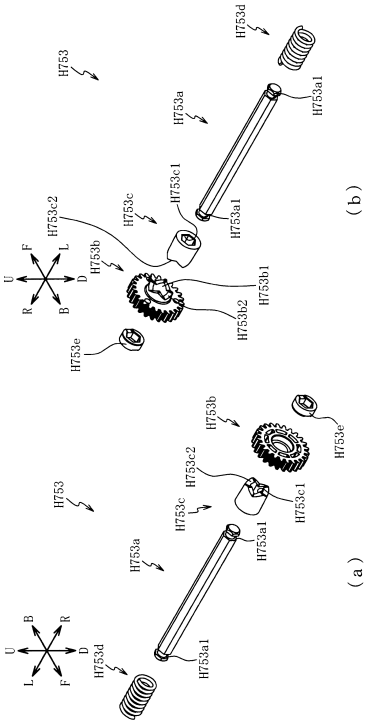
【図１６５８】



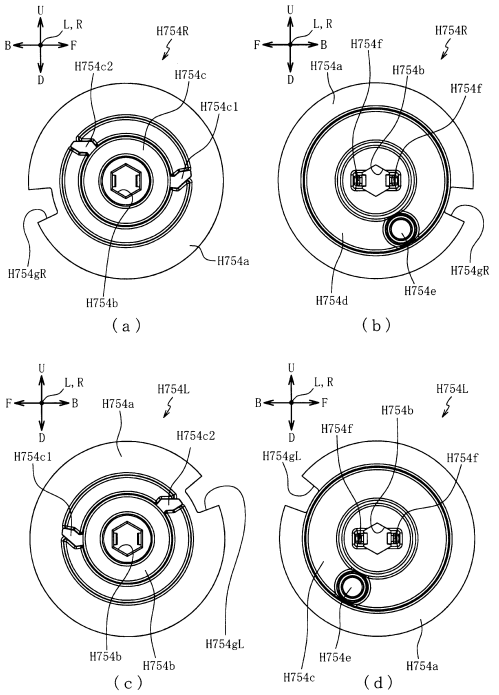
【図１６５９】



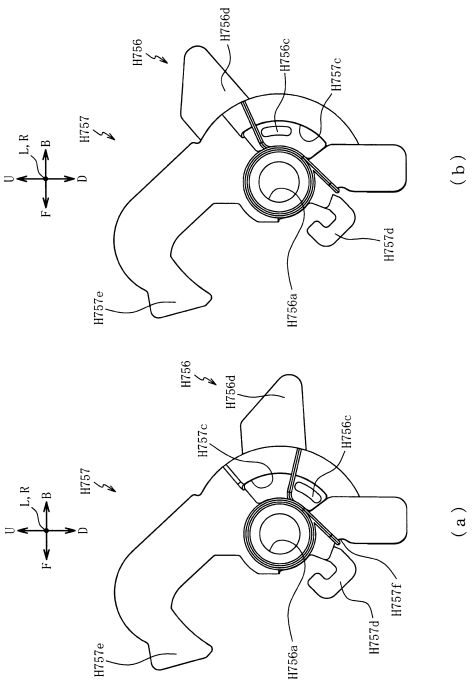
【図１６６０】



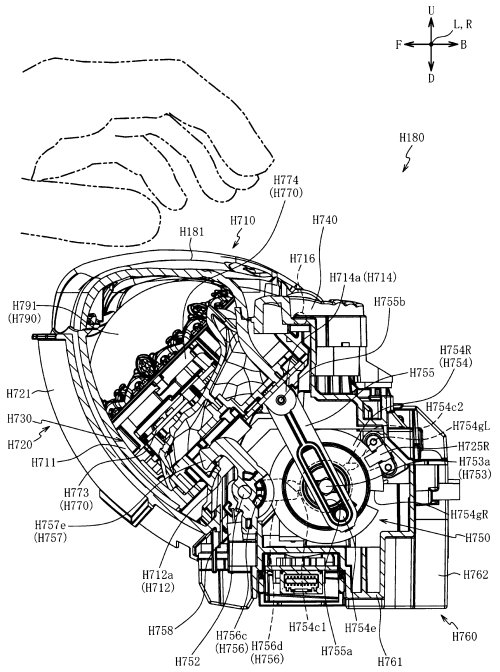
【図１６６１】



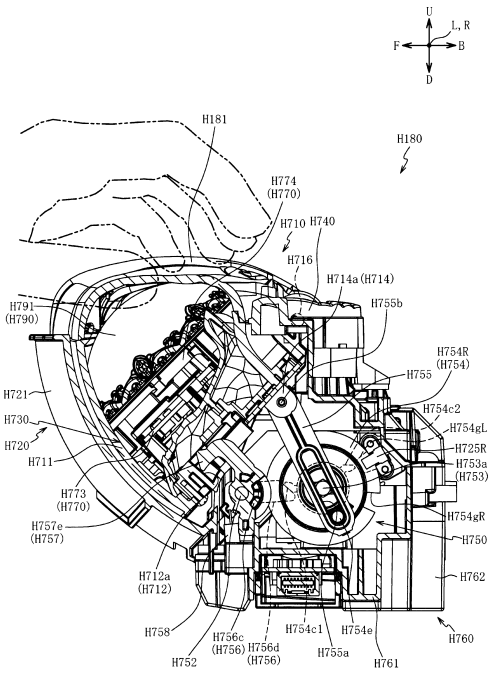
【図１６６２】



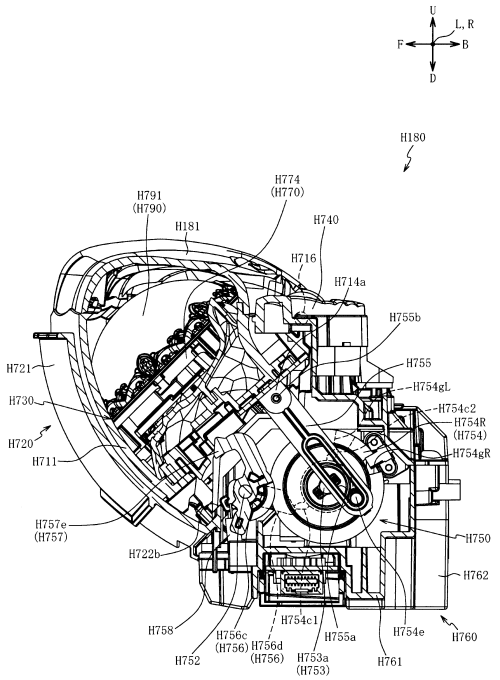
【図１６６３】



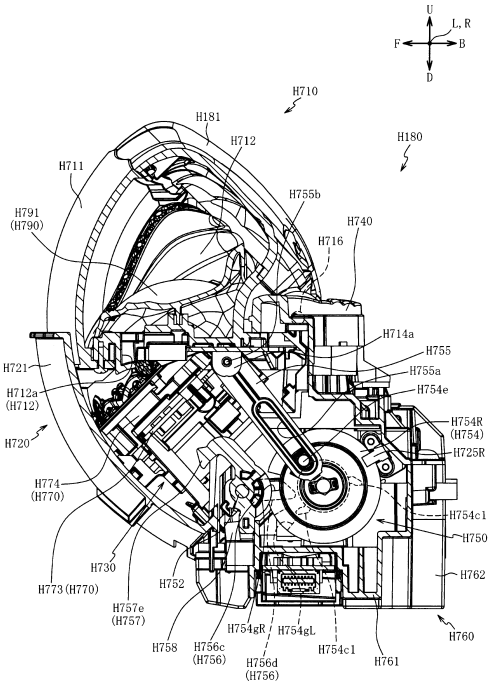
【図１６６４】



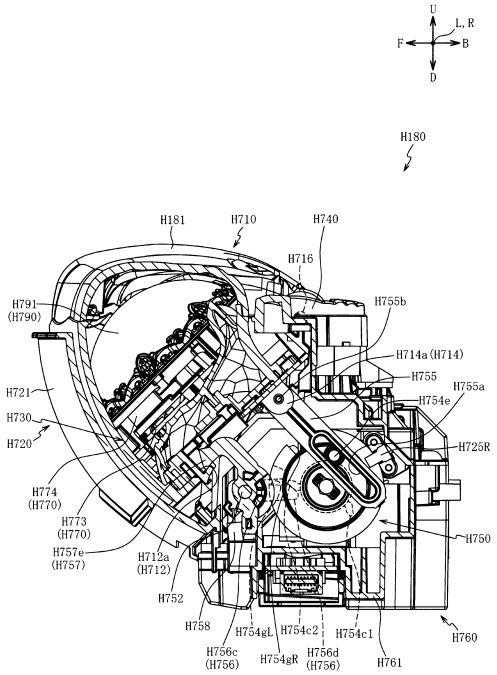
【図１６６５】



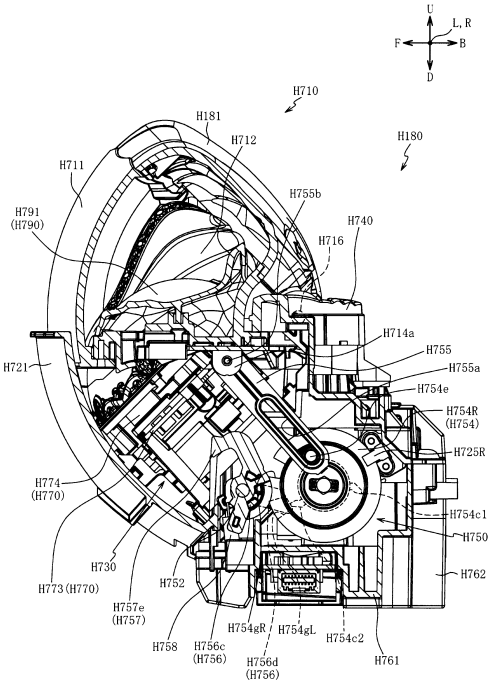
【図１６６６】



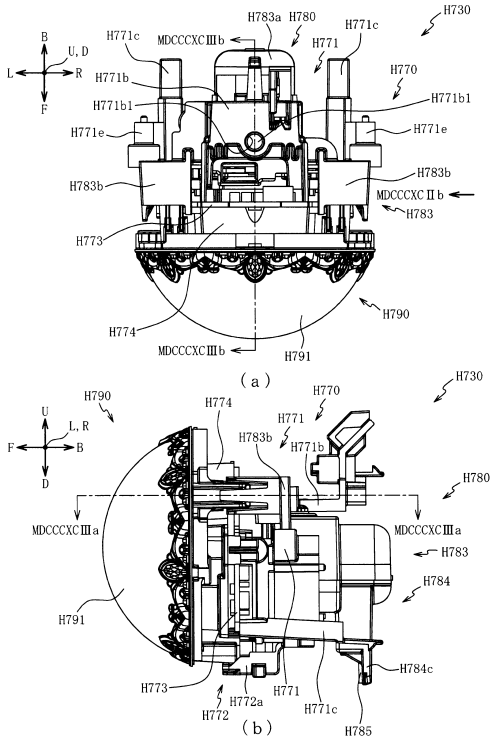
【図１６６７】



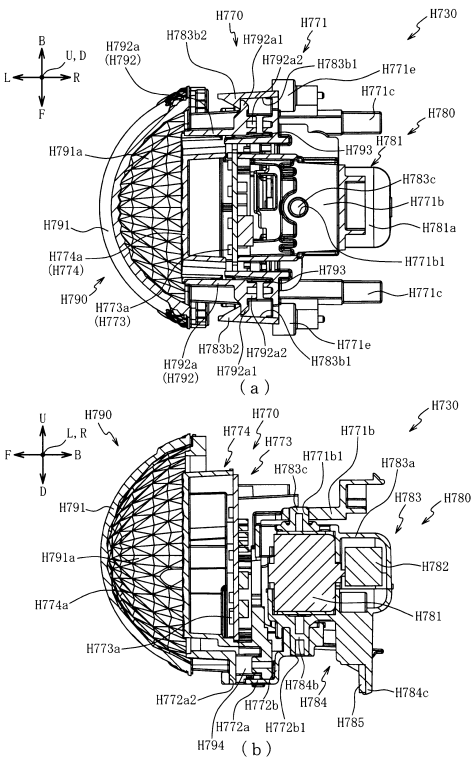
【図１６６８】



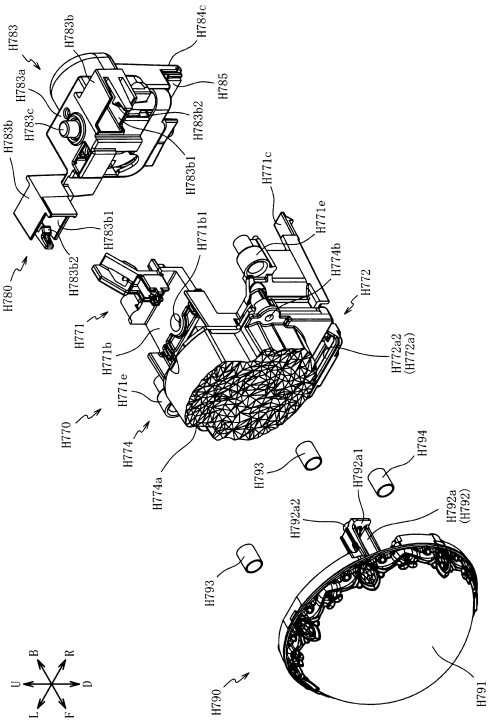
【図１６６９】



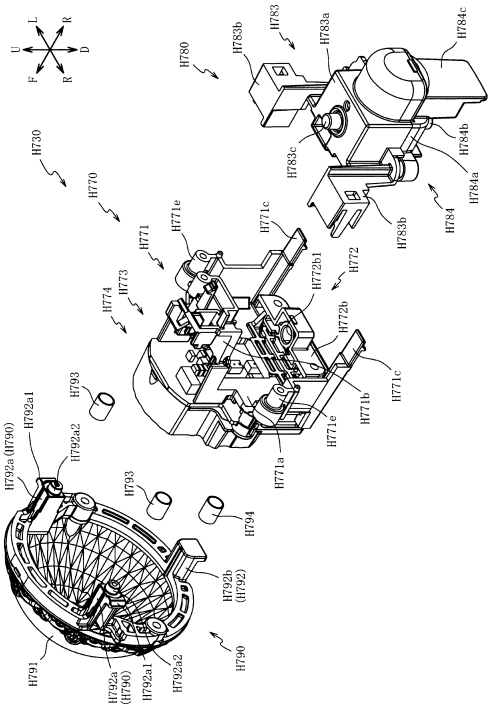
【図１６７０】



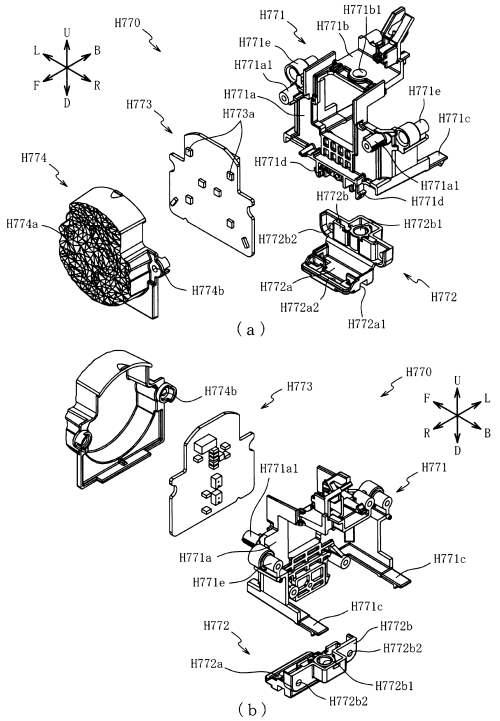
【図１６７１】



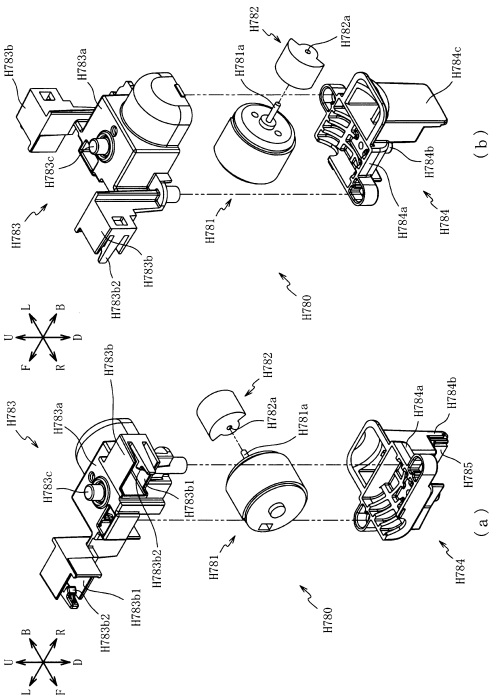
【図１６７２】



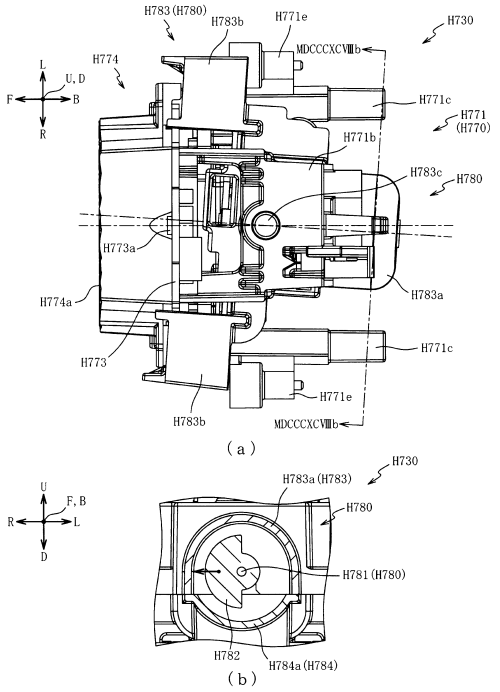
【図１６７３】



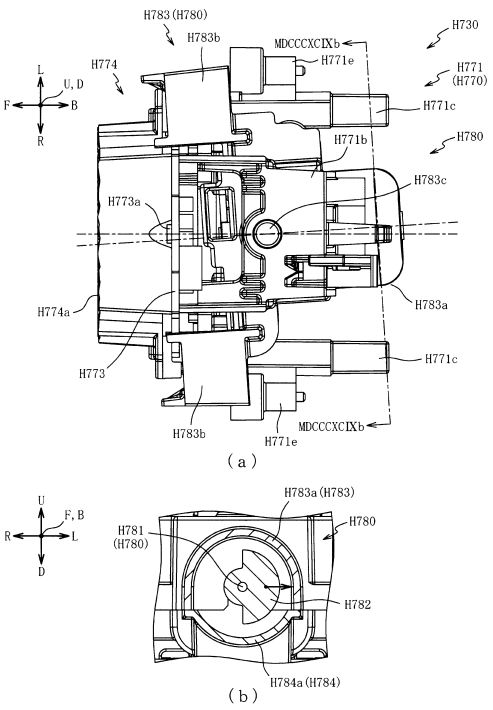
【図１６７４】



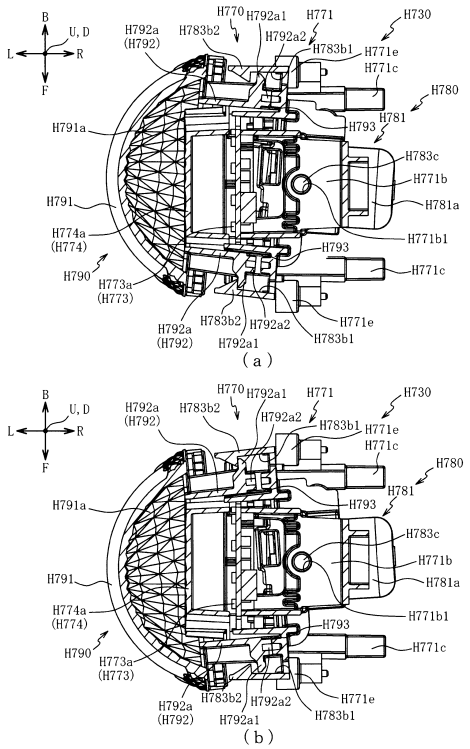
【図１６７５】



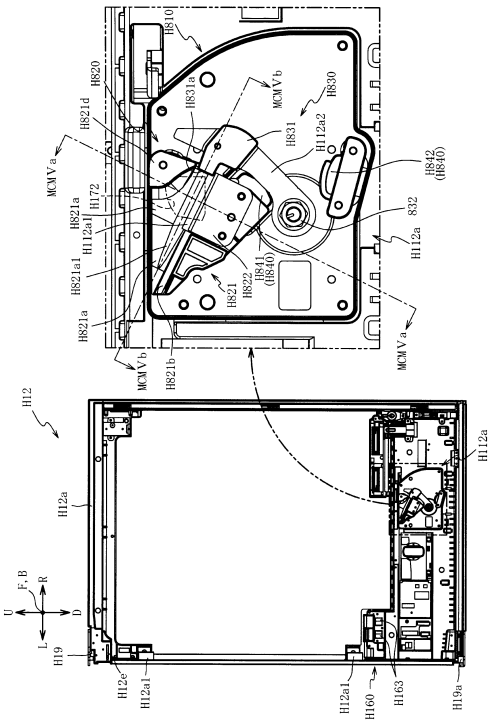
【図１６７６】



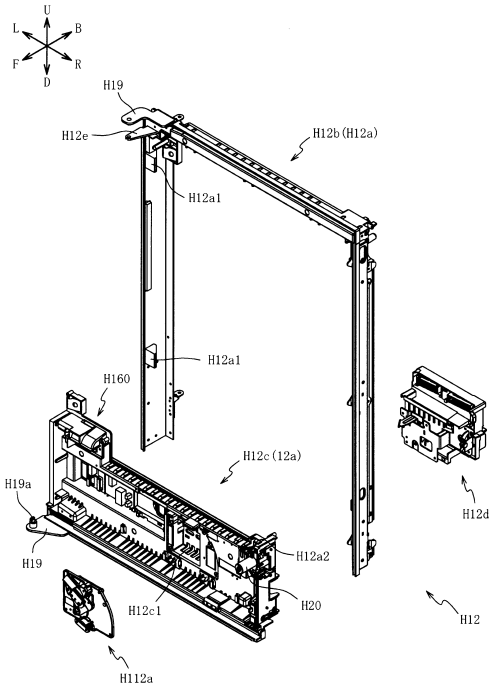
【図１６７７】



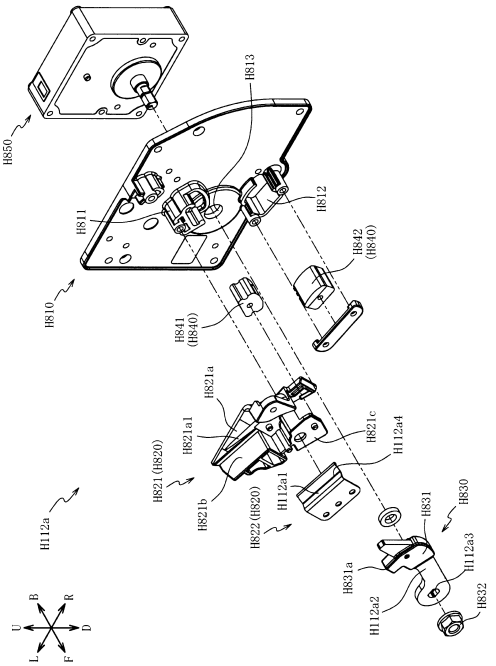
【図１６７８】



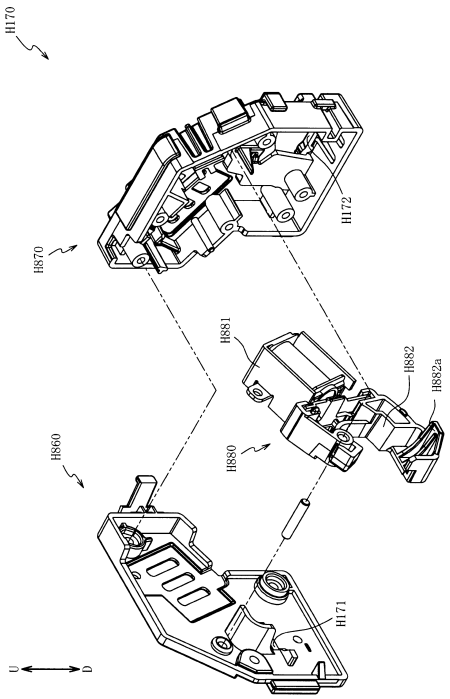
【図１６７９】



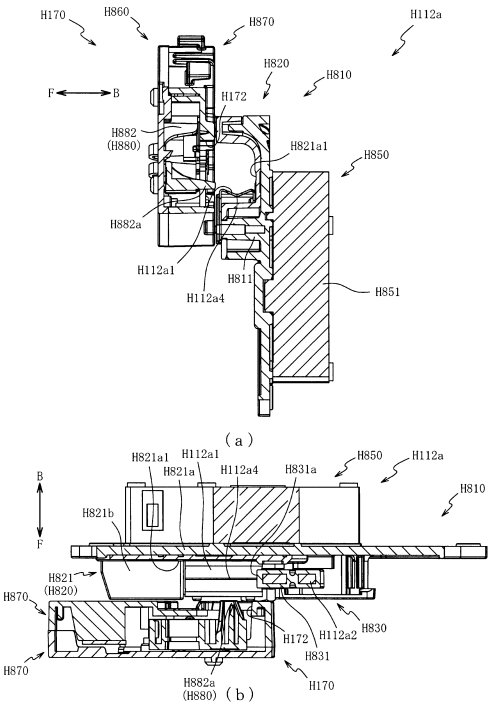
【図１６８０】



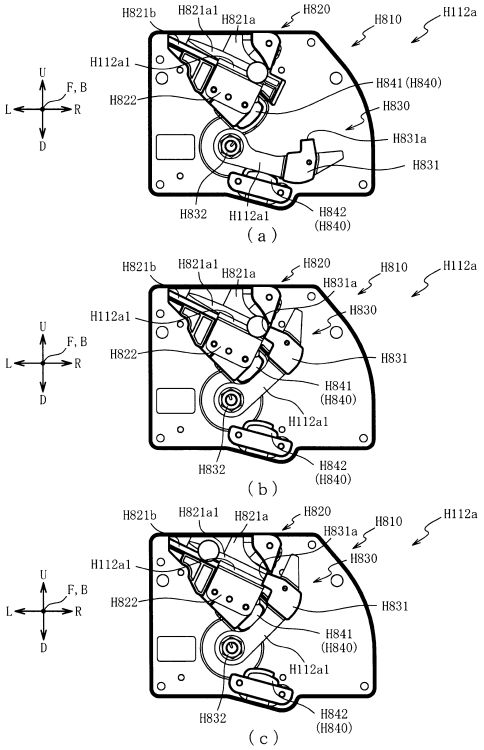
【図１６８１】



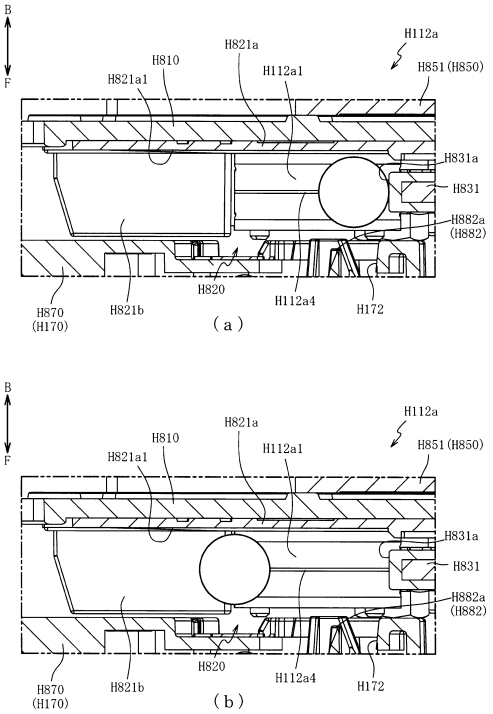
【図１６８２】



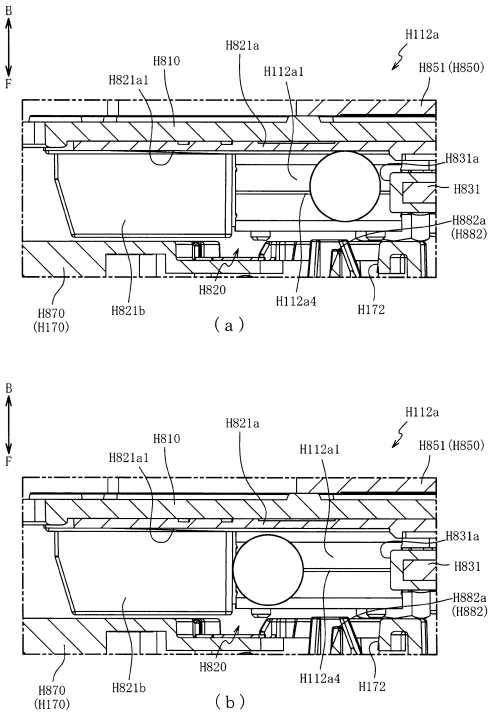
【図１６８３】



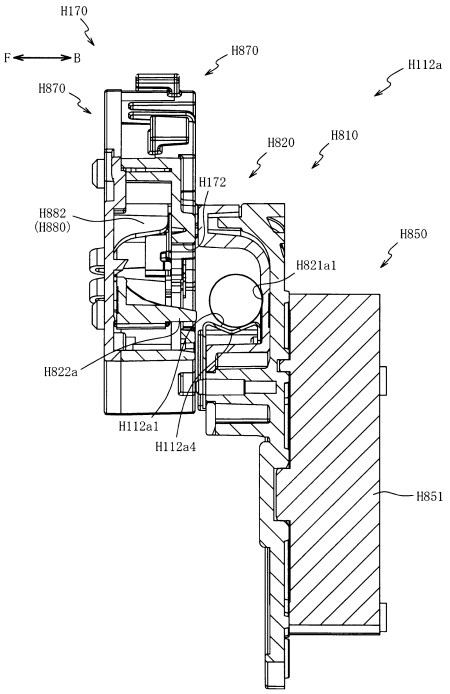
【図１６８４】



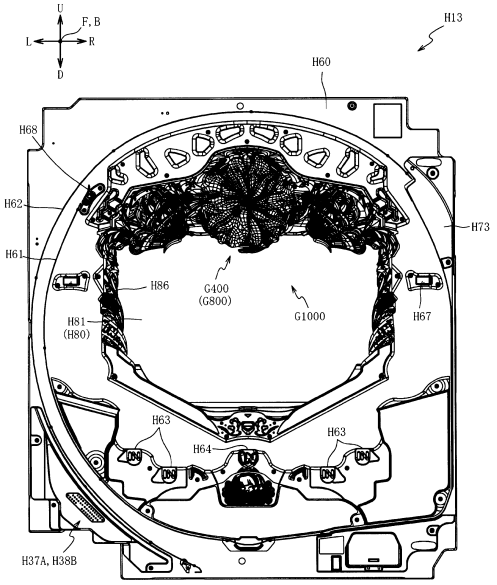
【図１６８５】



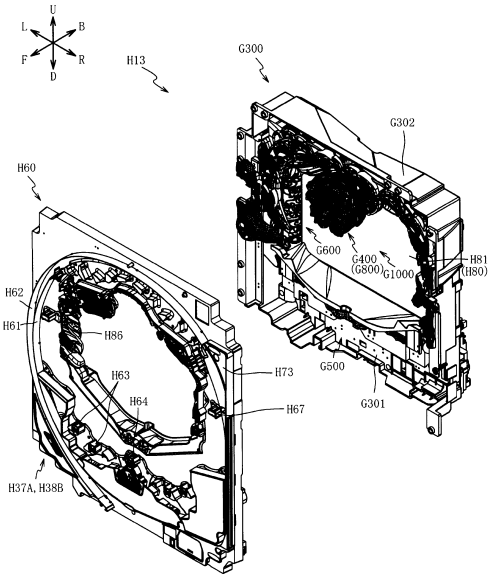
【図１６８６】



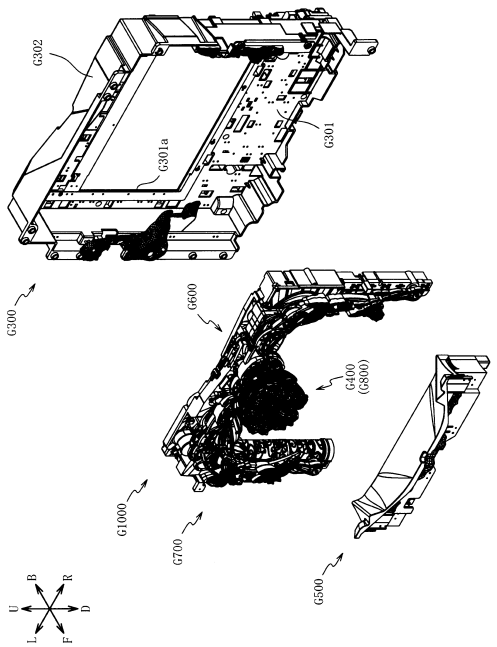
【図１６８７】



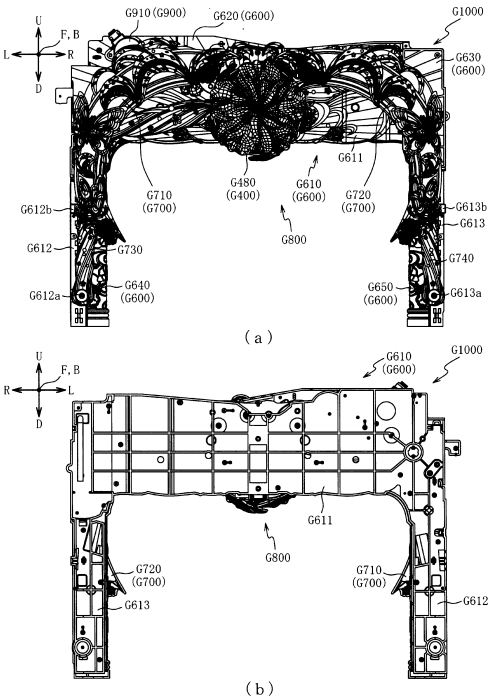
【図１６８８】



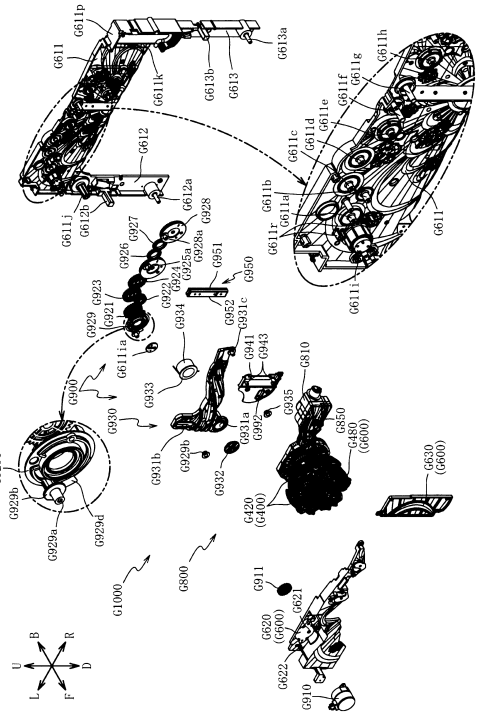
【図１６８９】



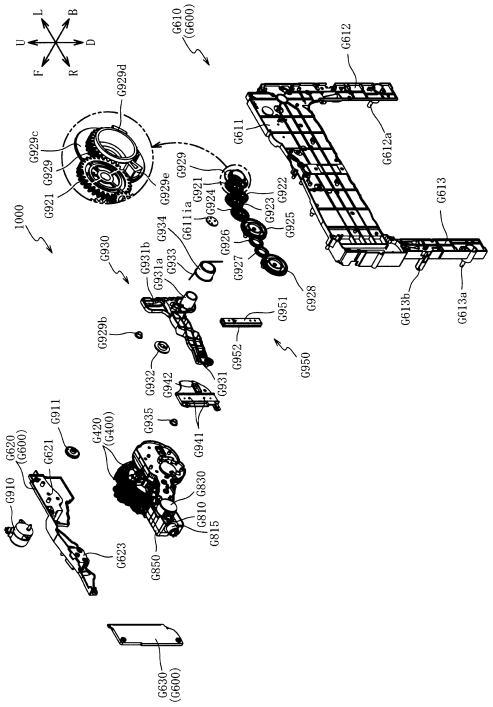
【図１６９０】



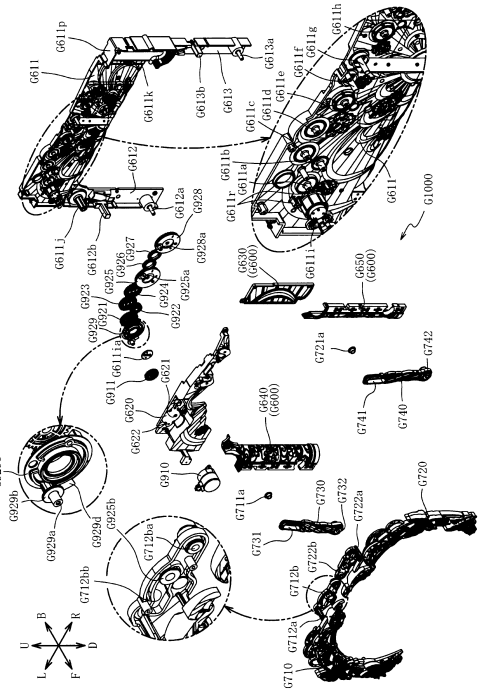
【図１６９１】



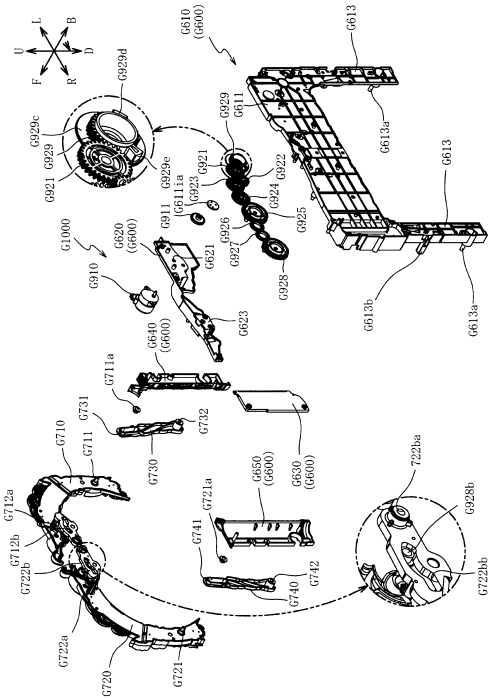
【図１６９２】



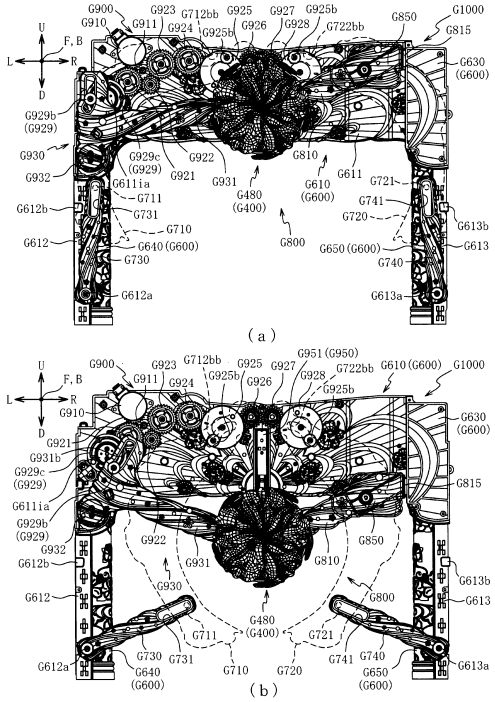
【図１６９３】



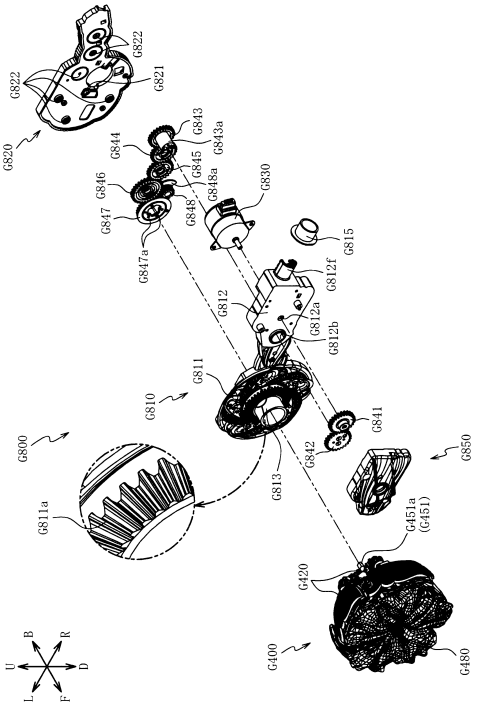
【図１６９４】



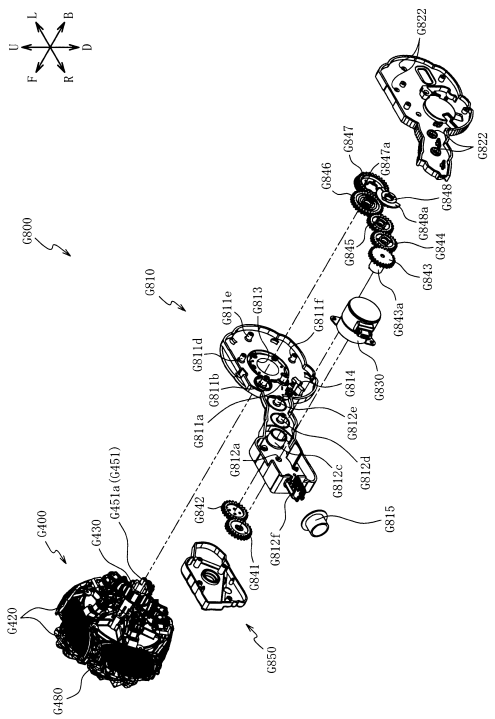
【図１６９５】



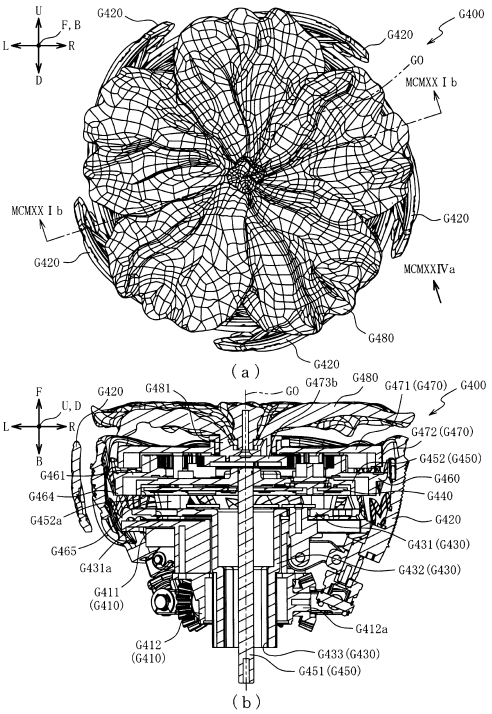
【図１６９６】



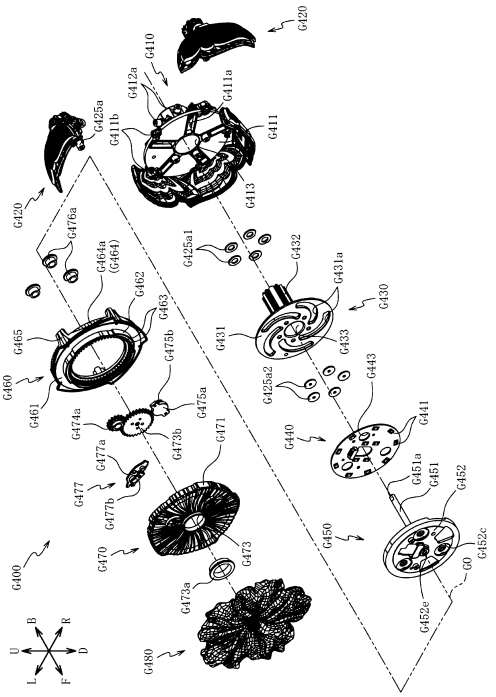
【図１６９７】



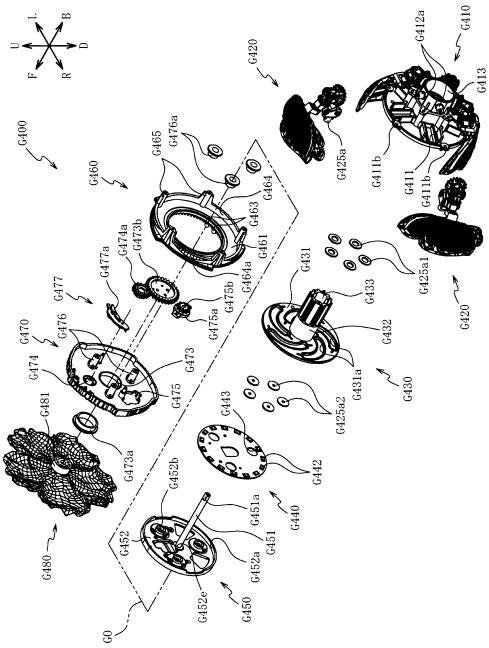
【図１６９８】



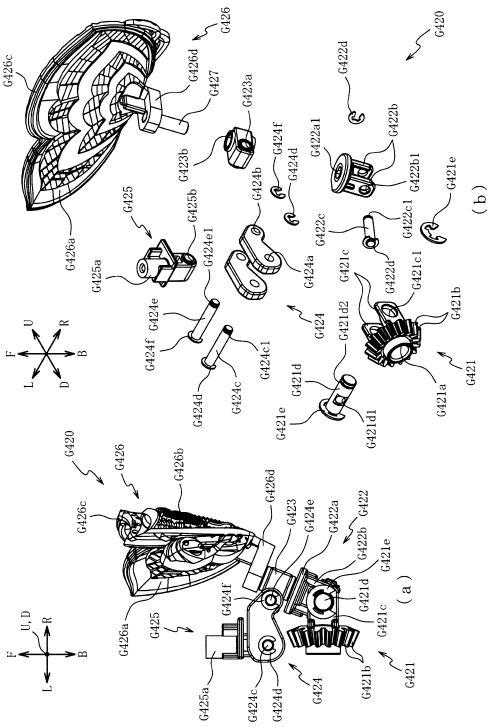
【図１６９】



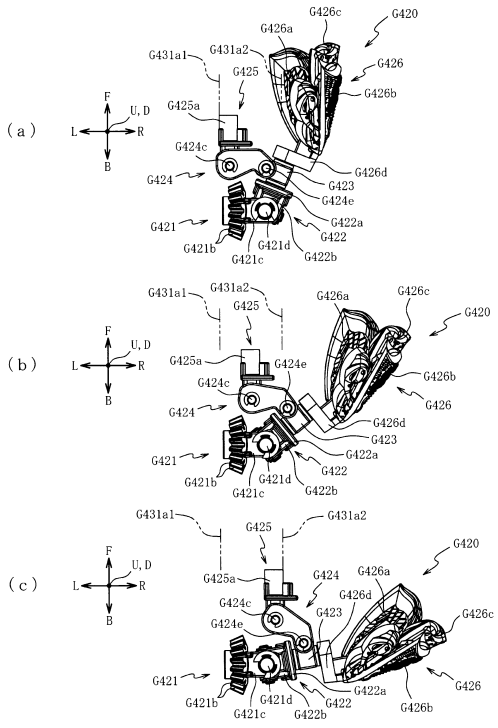
【図１７００】



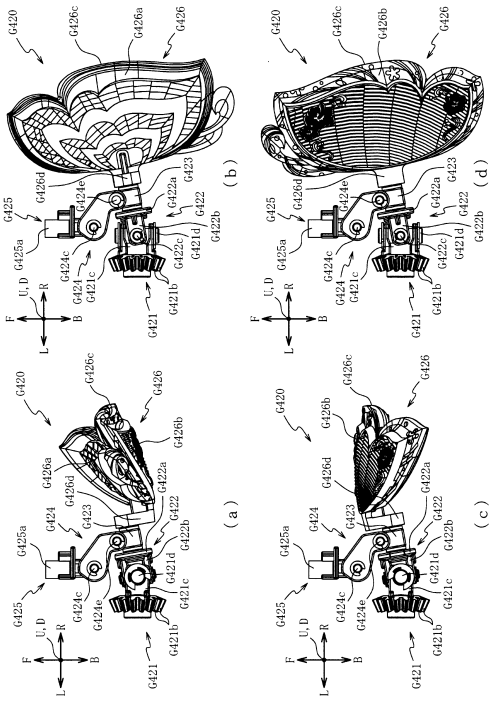
【図１７０１】



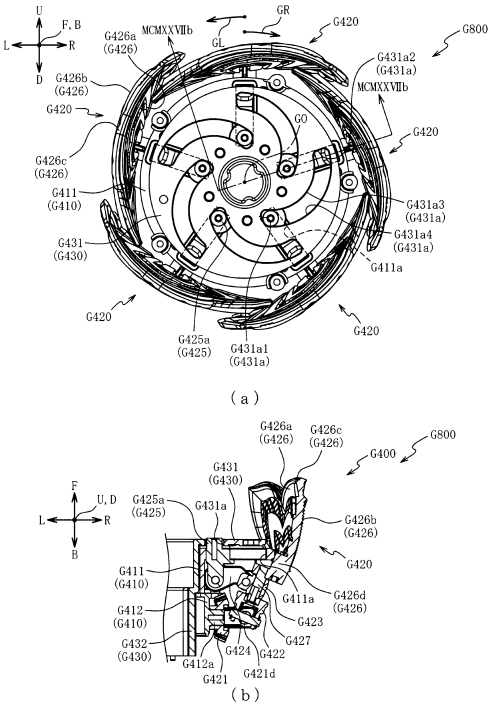
【図１７０２】



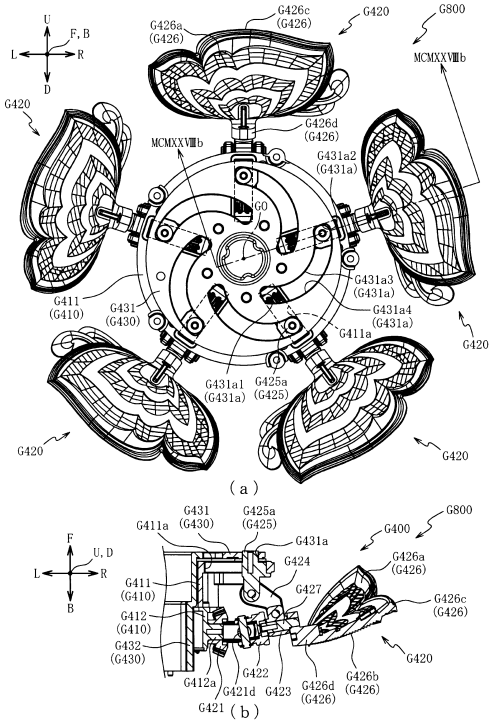
【図１７０３】



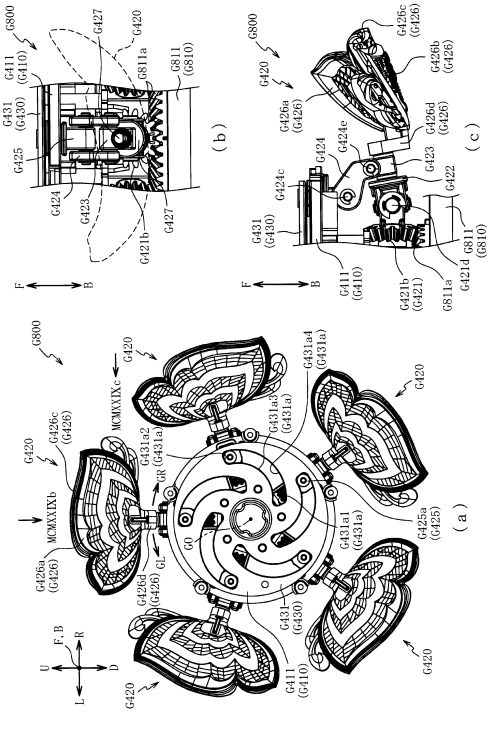
【図１７０４】



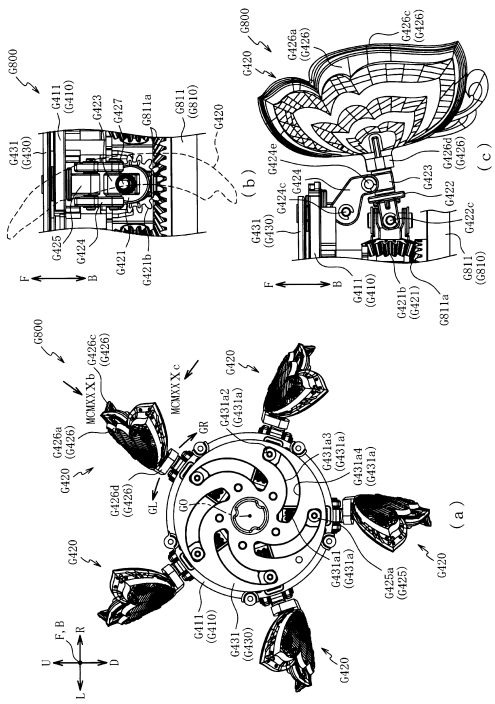
【図１７０５】



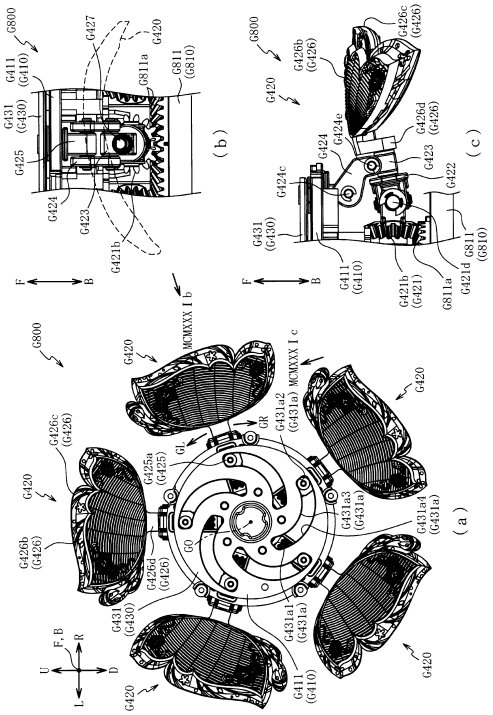
【図１７０６】



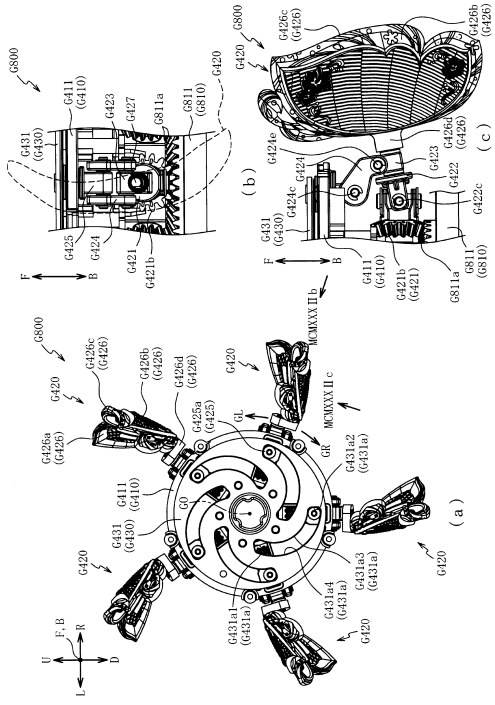
【図１７０７】



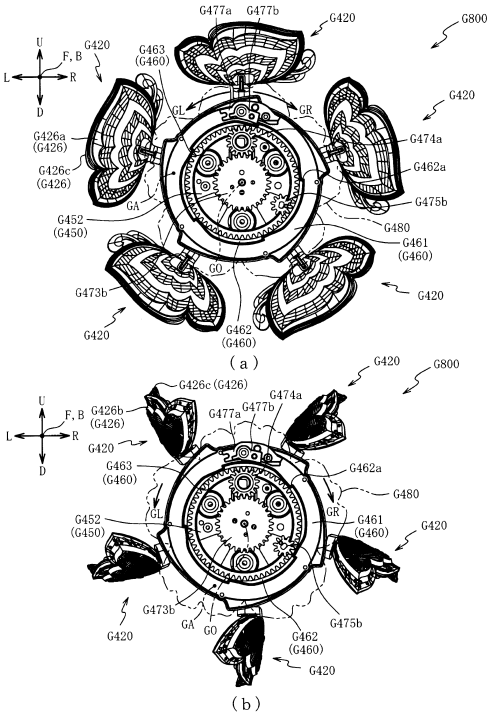
【図１７０８】



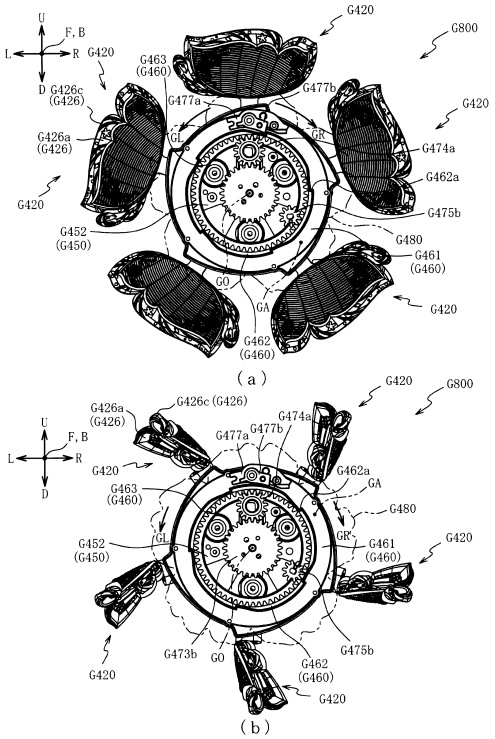
【図１７０９】



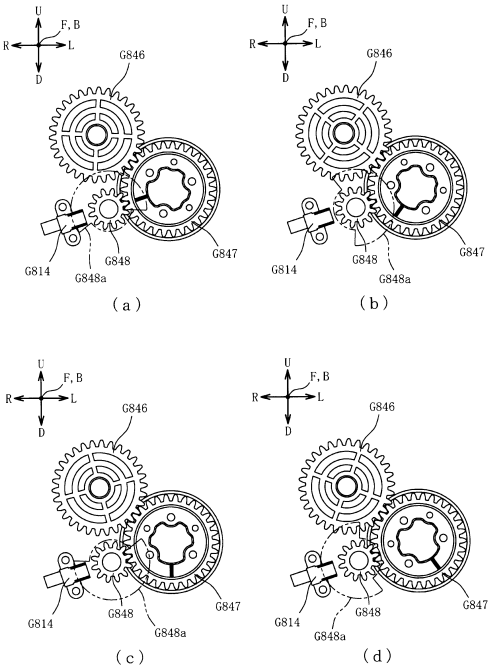
【図１７１０】



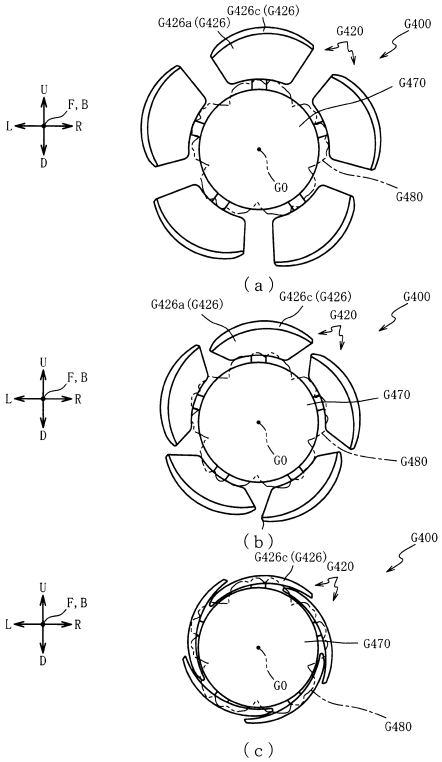
【図１７１１】



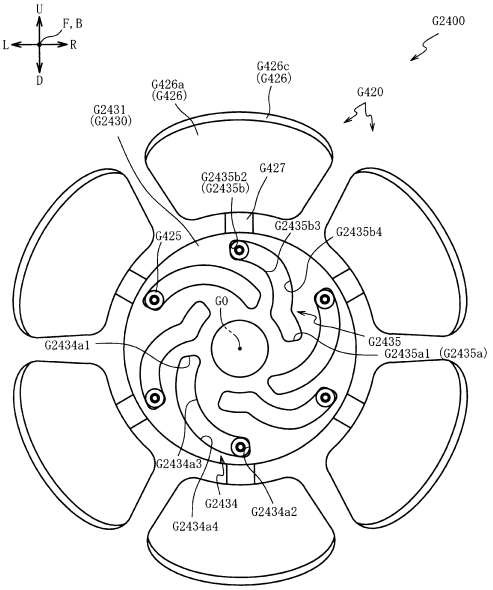
【図１７１２】



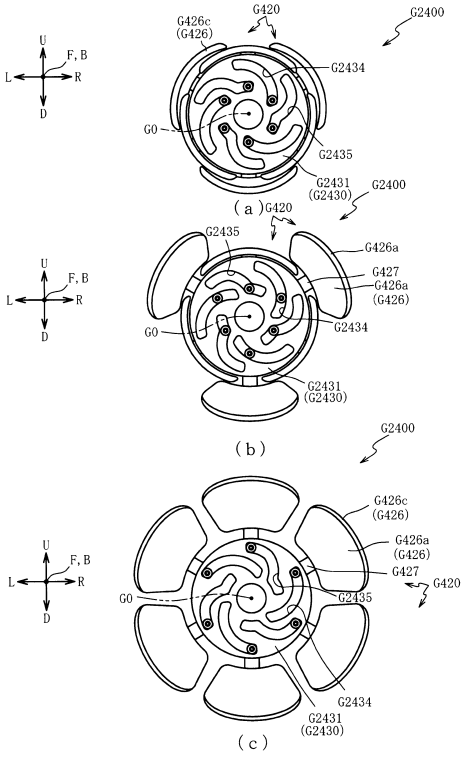
【図１７１３】



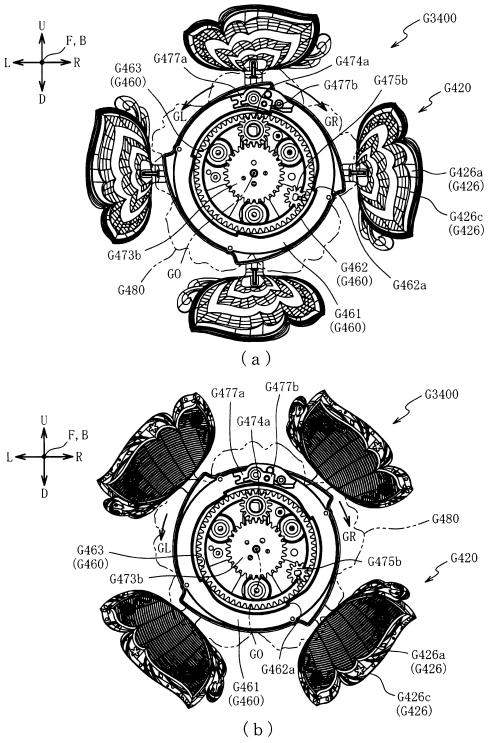
【図１７１４】



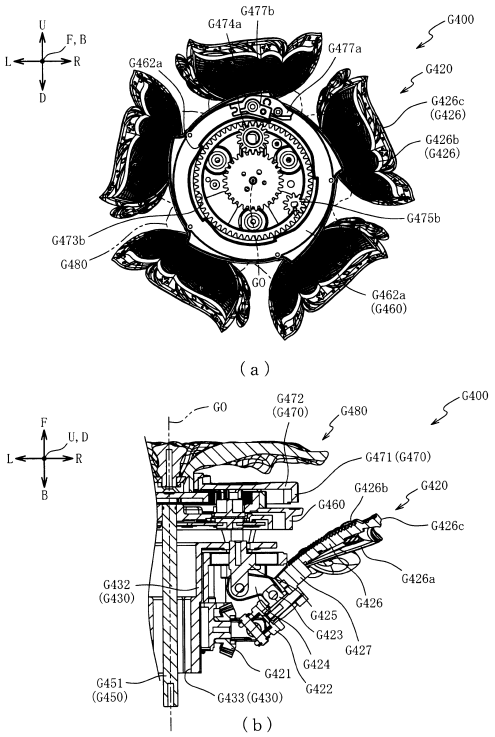
【図１７１５】



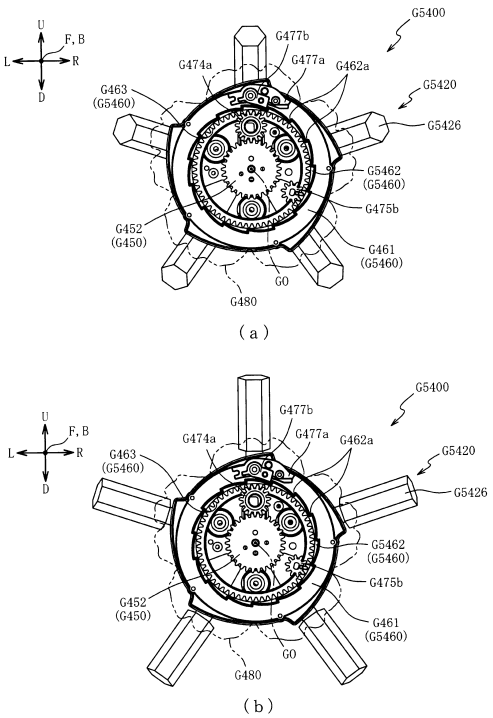
【図１７１６】



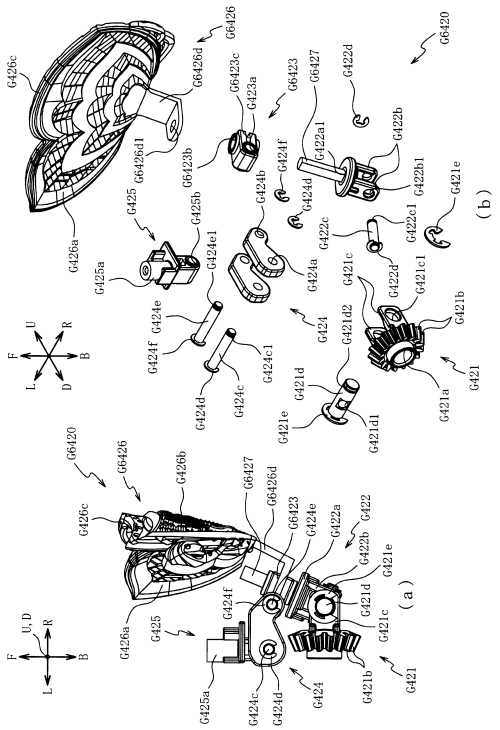
【図１７１７】



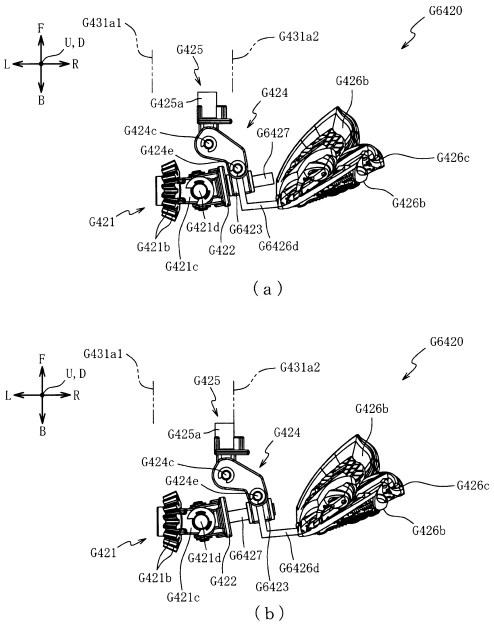
【図１７１８】



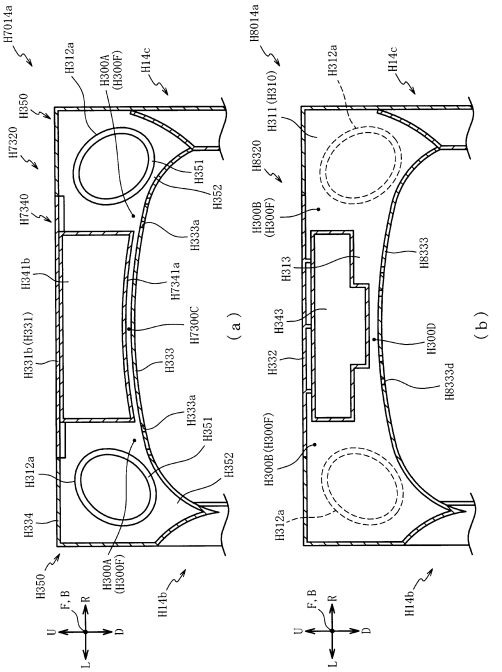
【図１７１９】



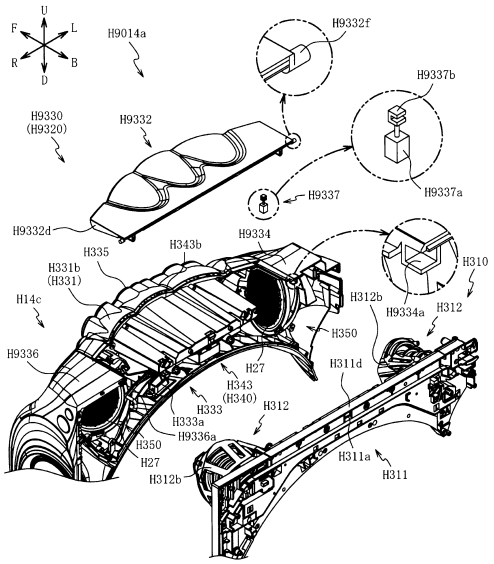
【図１７２０】



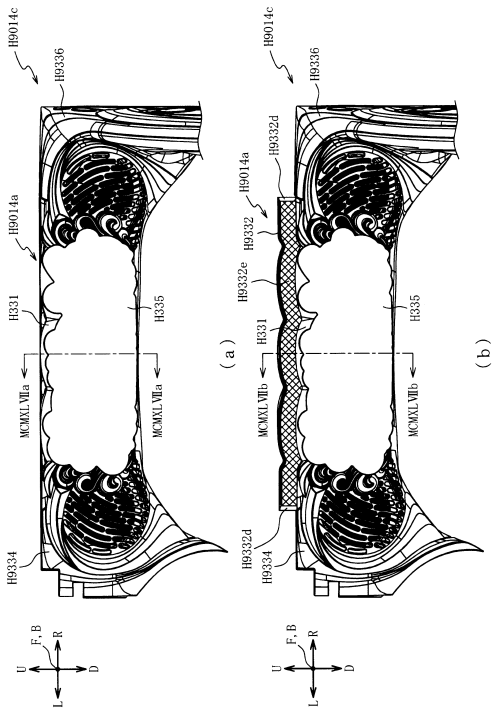
【図１７２１】



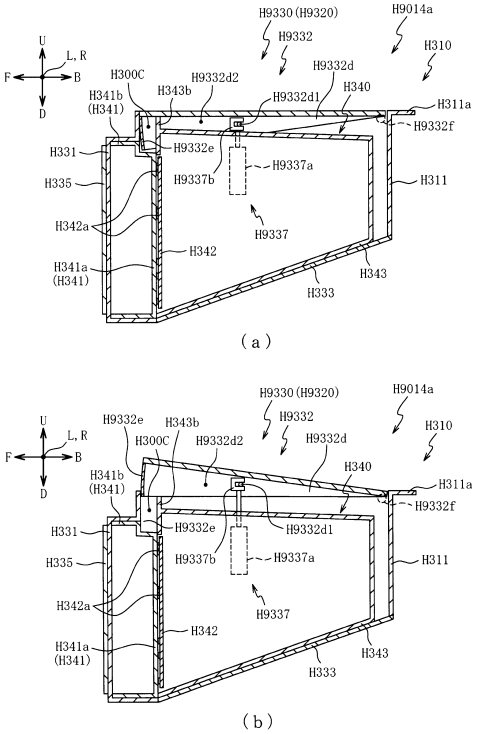
【図１７２２】



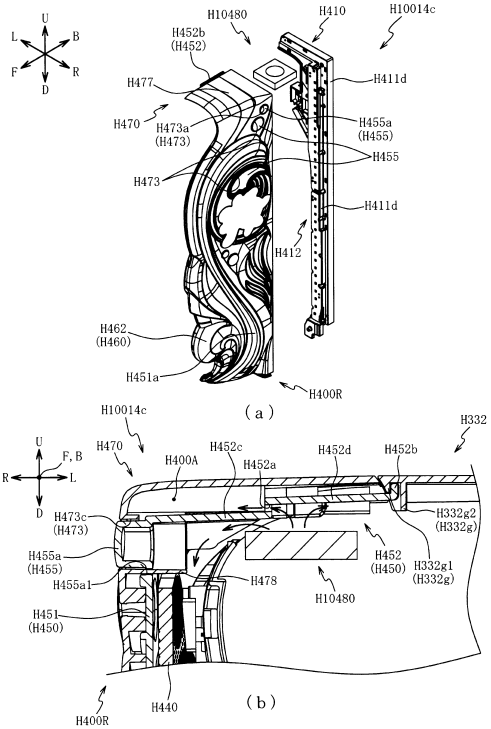
【図１７２３】



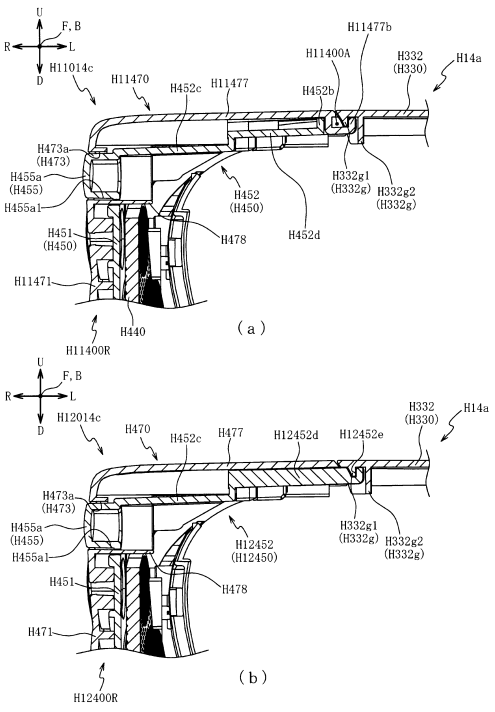
【図１７２４】



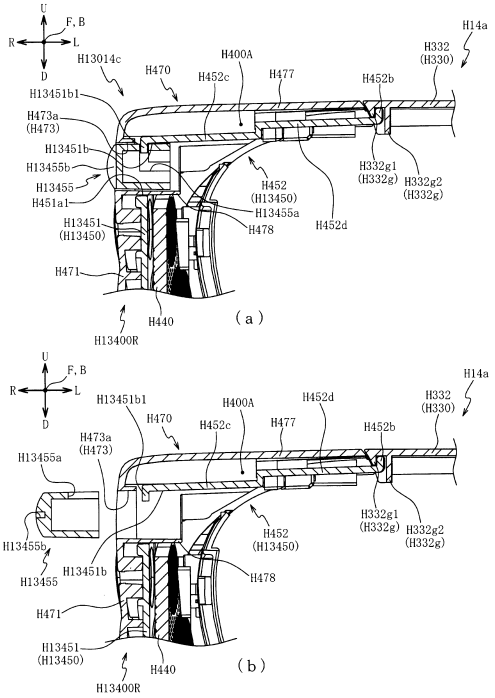
【図１７２５】



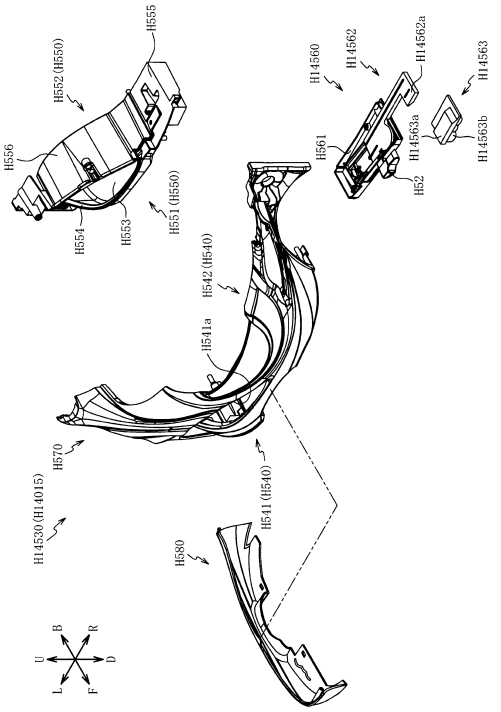
【図１７２６】



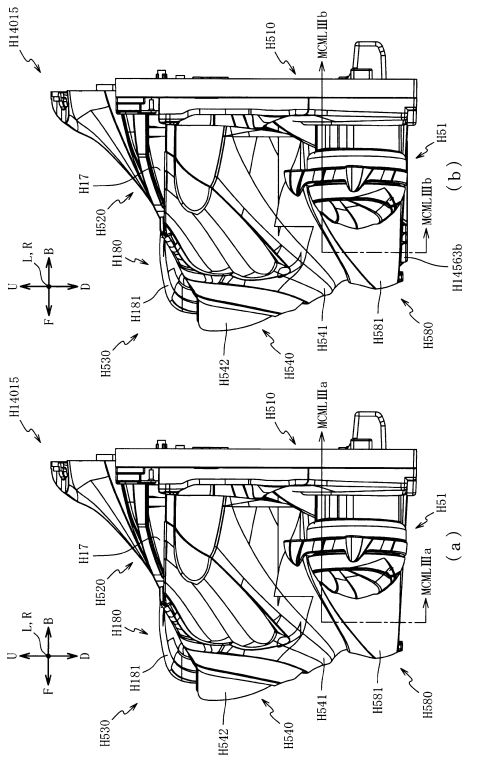
【図１７２７】



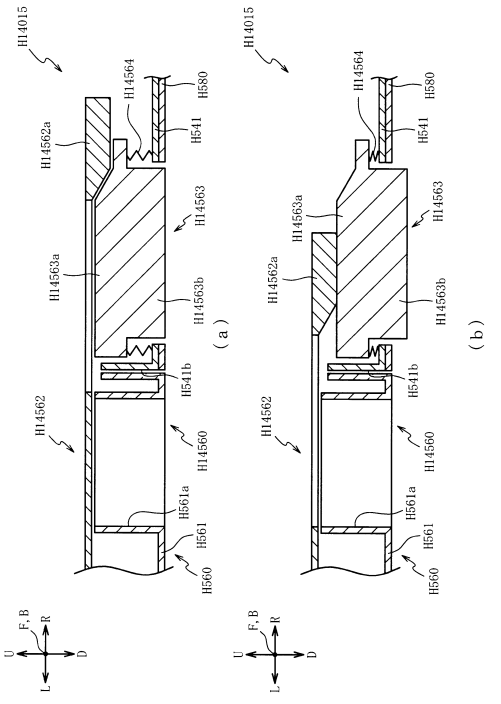
【図１７２８】



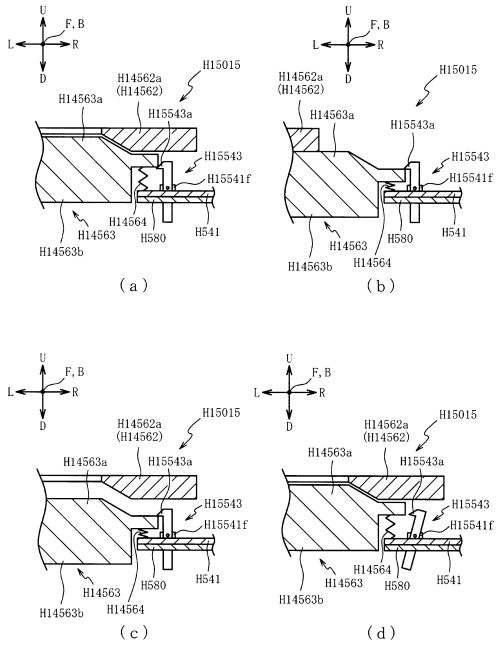
【図１７２９】



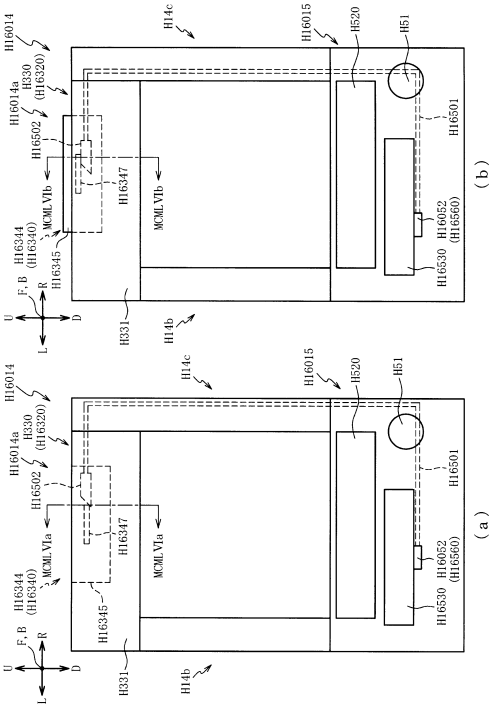
【図１７３０】



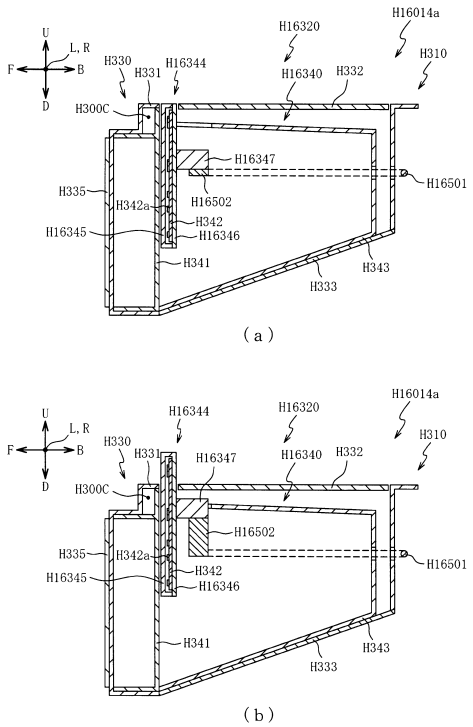
【図１７３１】



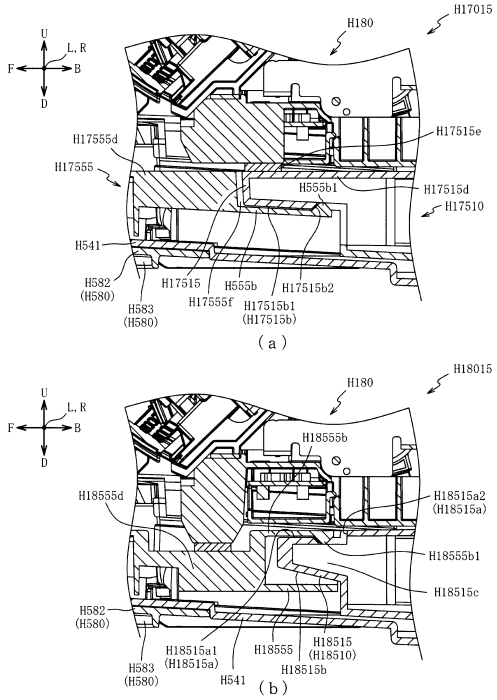
【図１７３２】



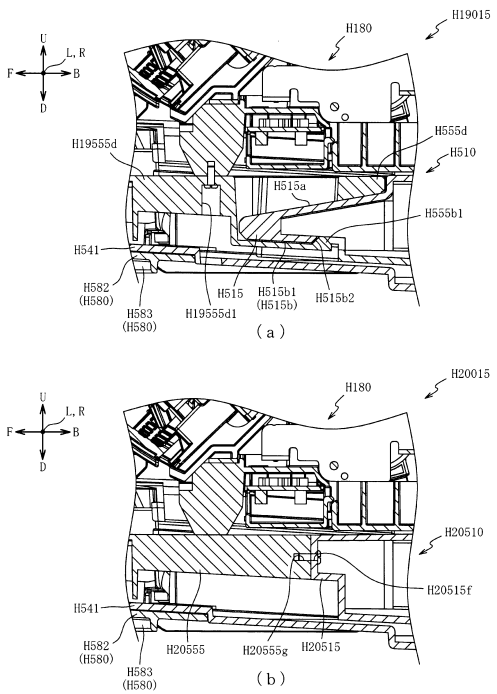
【図１７３３】



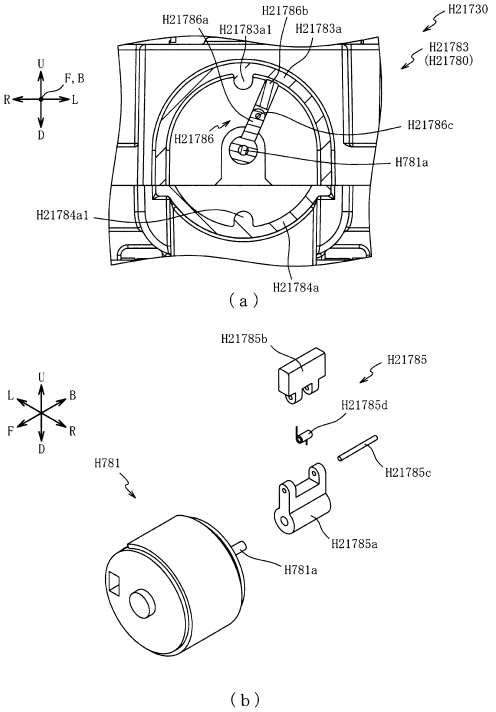
【図１７３４】



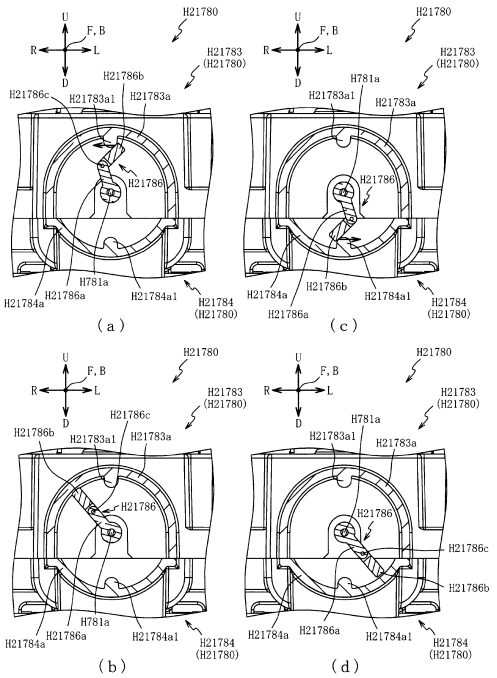
【図１７３５】



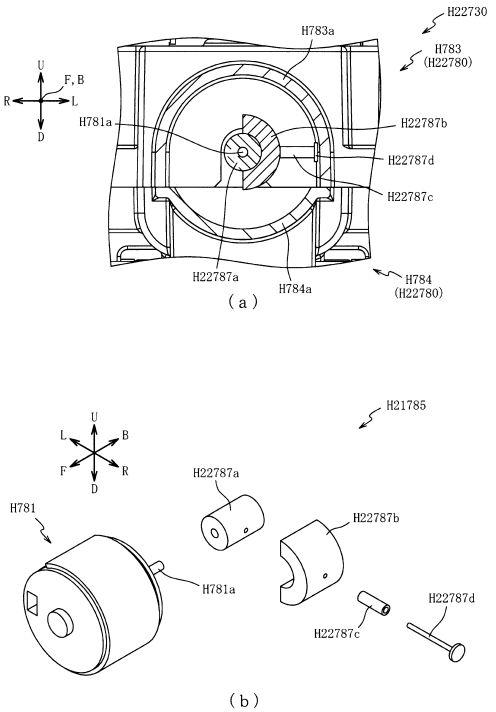
【図１７３６】



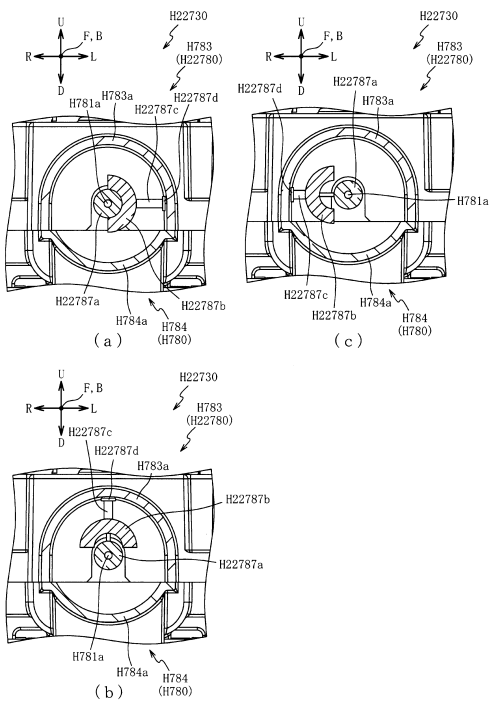
【図１７３７】



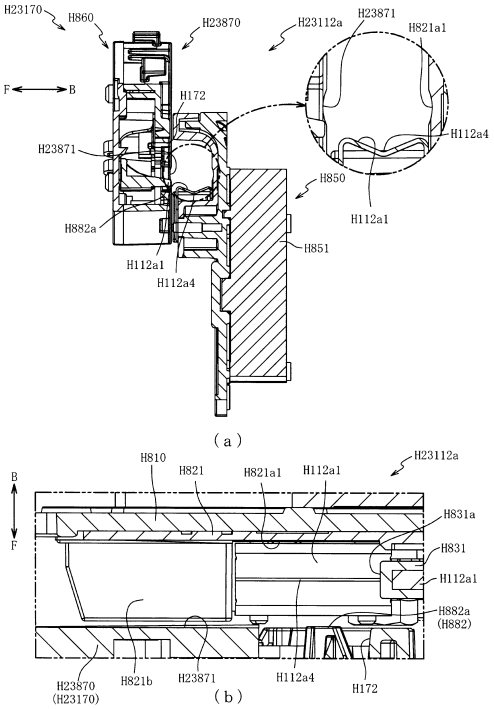
【図１７３８】



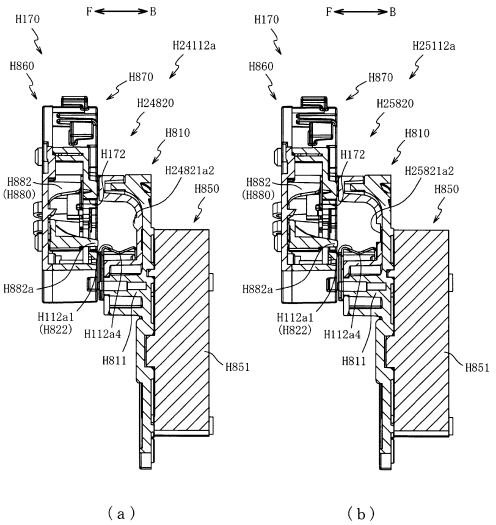
【図１７３９】



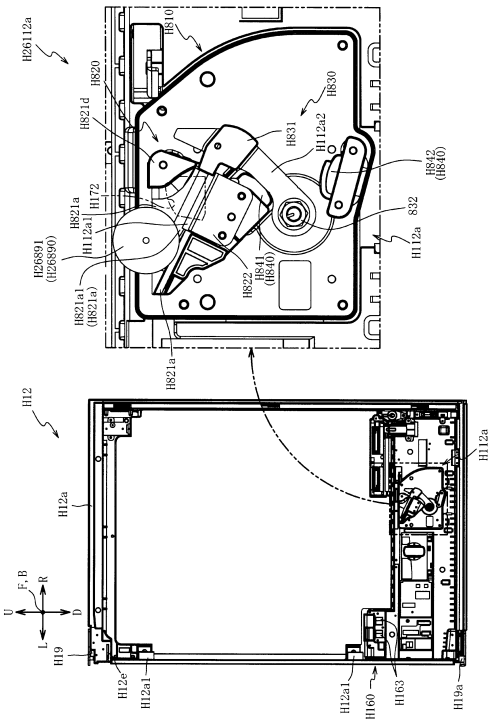
【図１７４０】



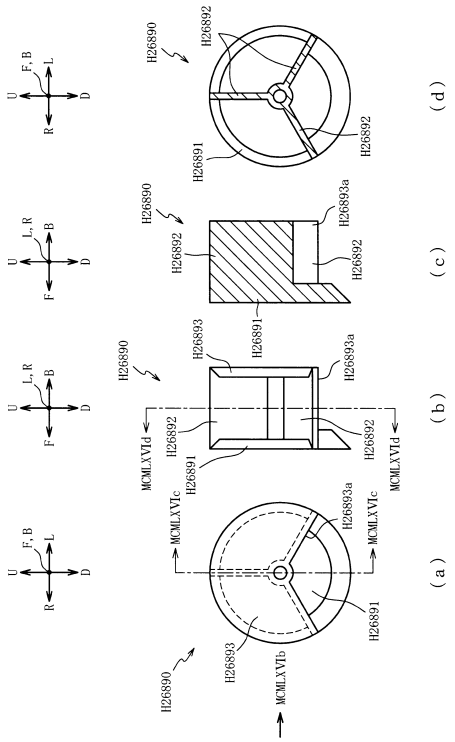
【図１７４１】



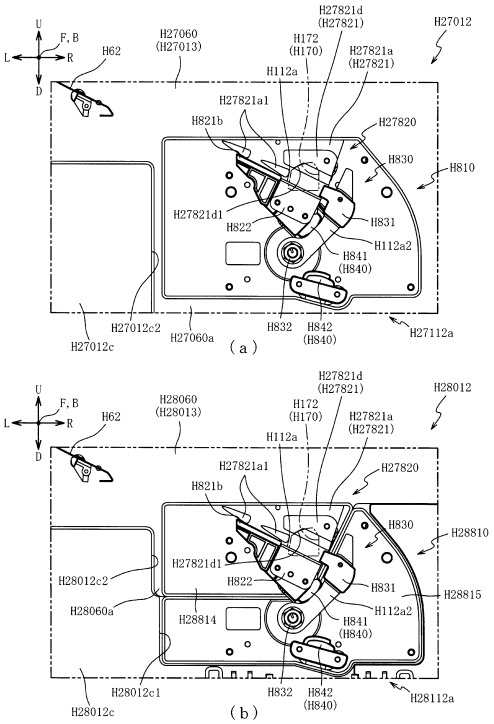
【図１７４２】



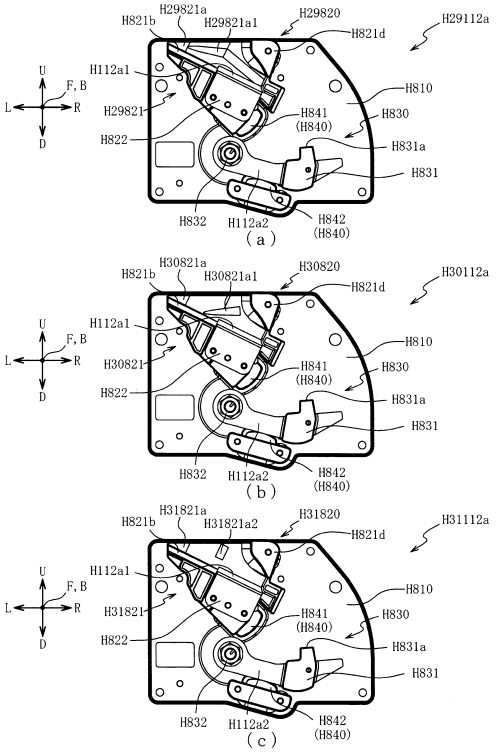
【図１７４３】



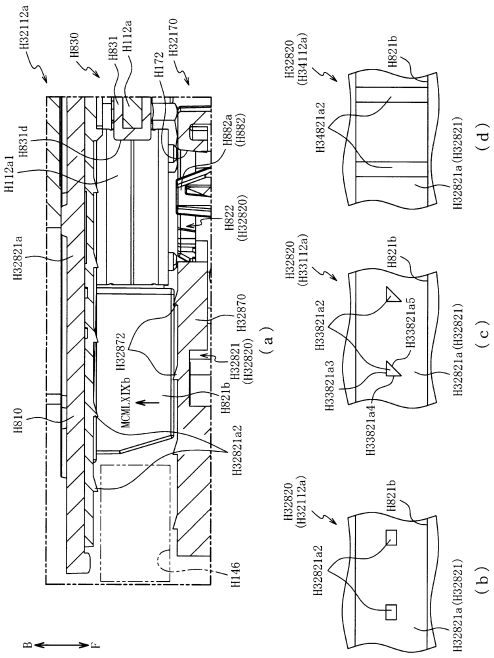
【図１７４４】



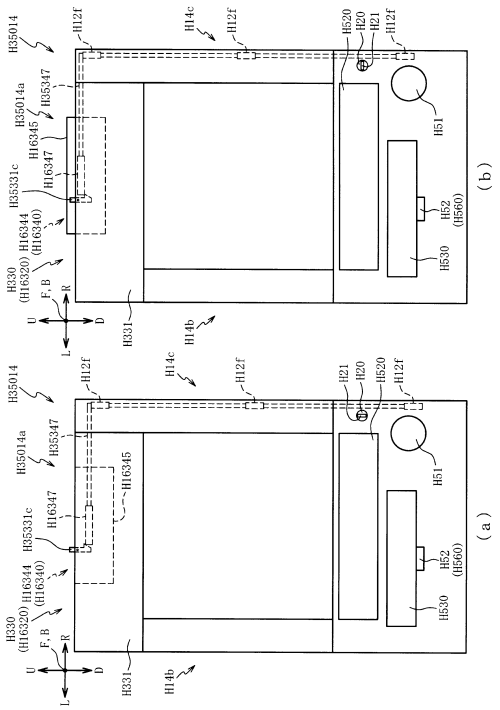
【図１７４５】



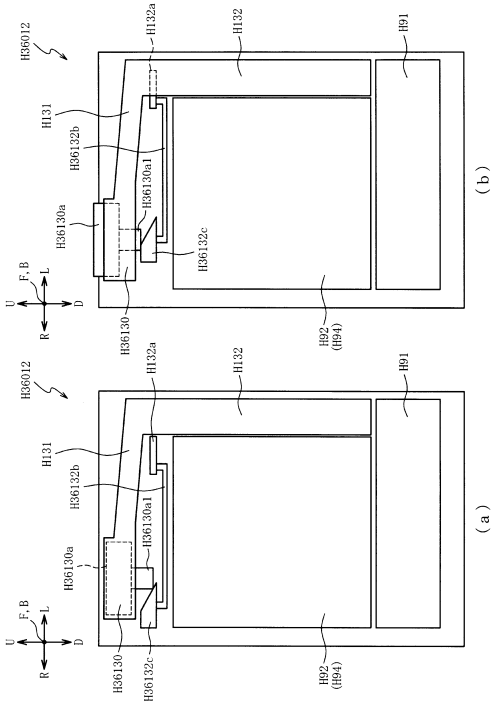
【図１７４６】



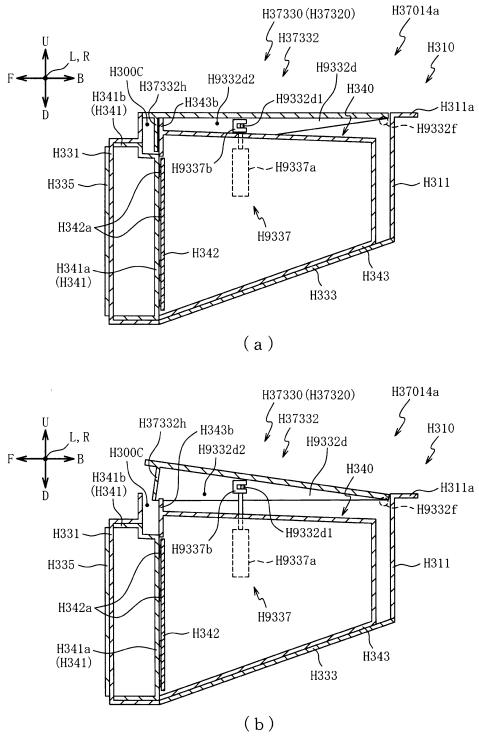
【図１７４７】



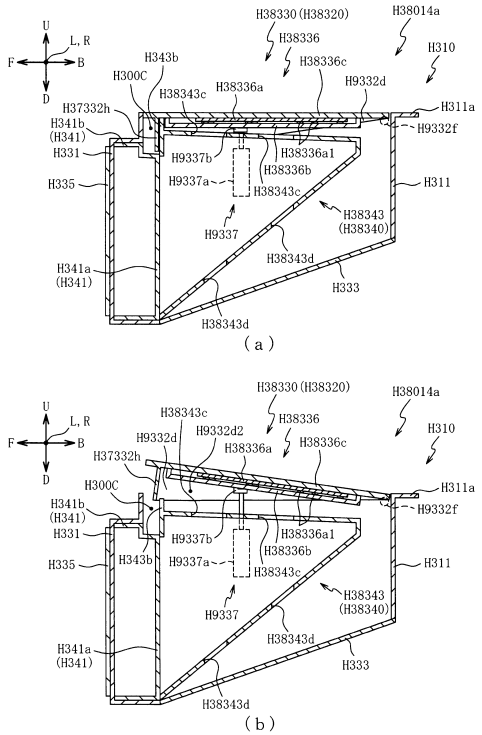
【図１７４８】



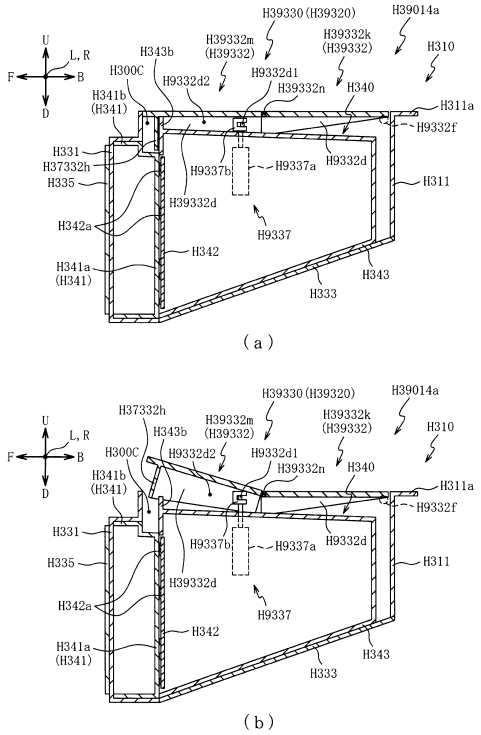
【図１７４９】



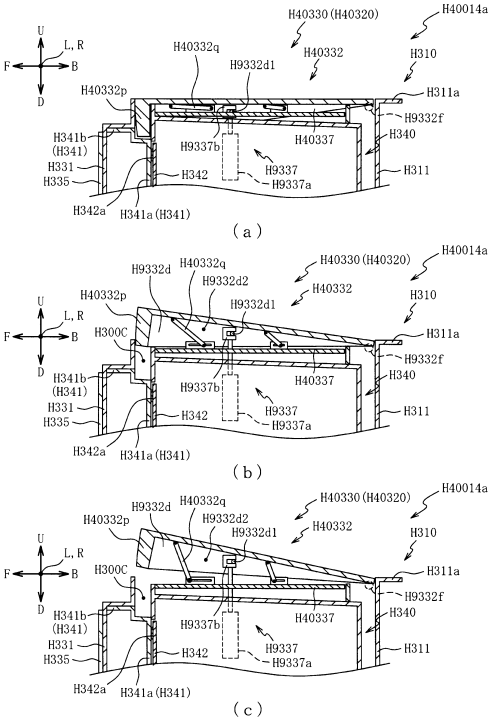
【図１７５０】



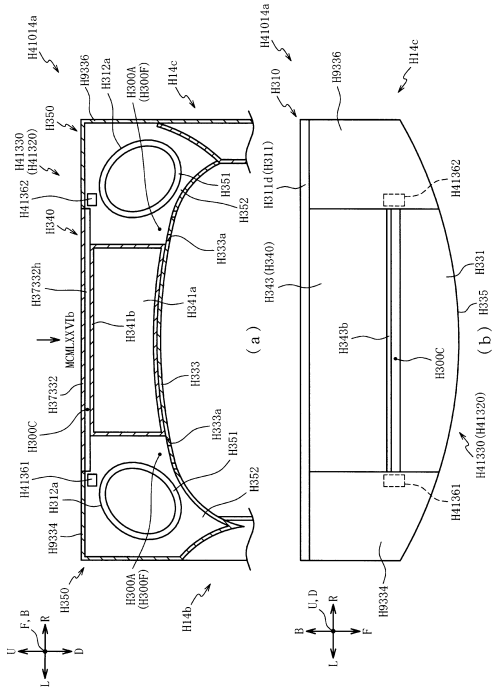
【図１７５１】



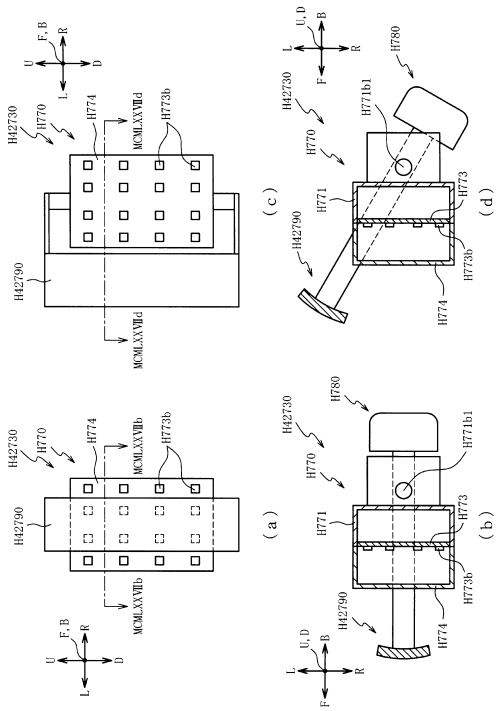
【図１７５２】



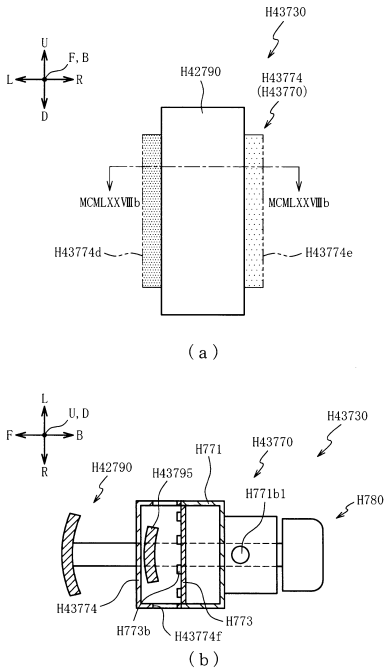
【図１７５３】



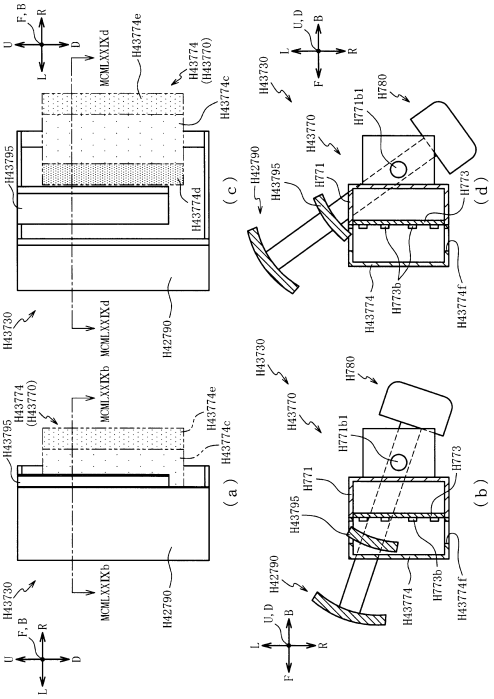
【図１７５４】



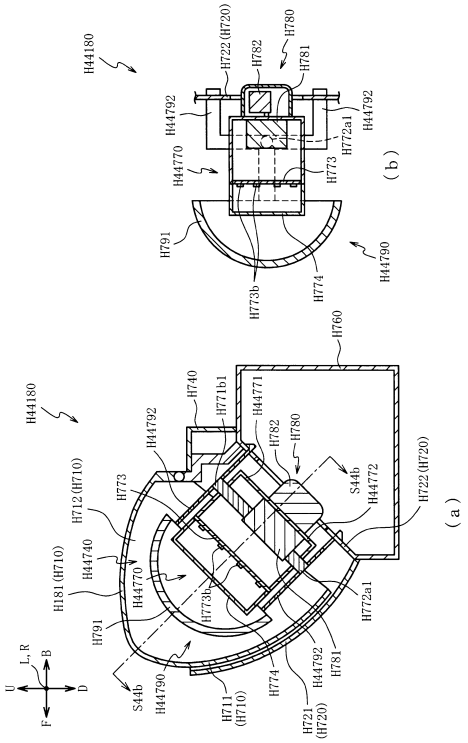
【図１７５５】



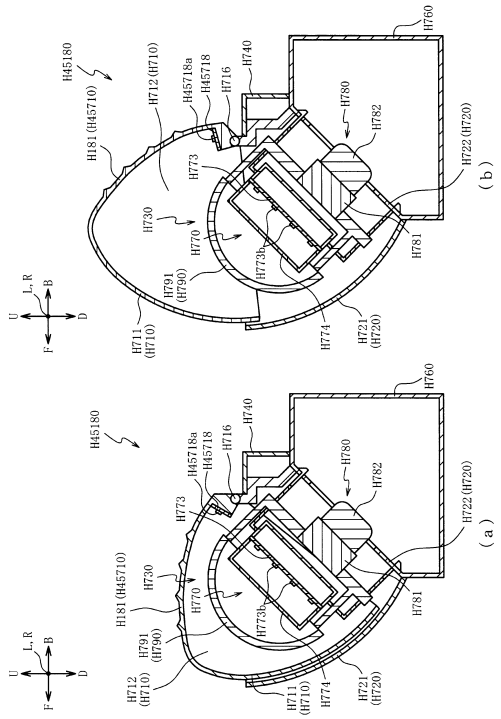
【図１７５６】



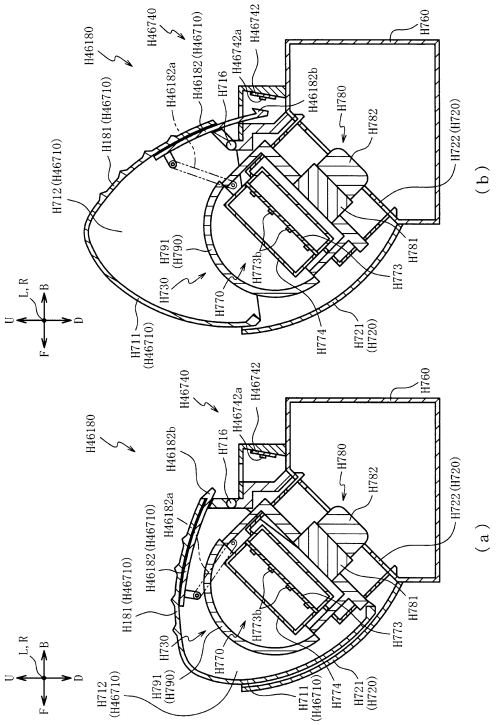
【図１７５７】



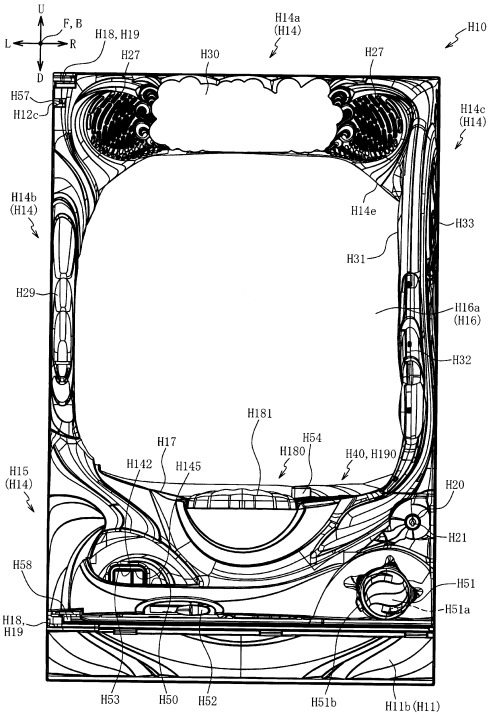
【図１７５８】



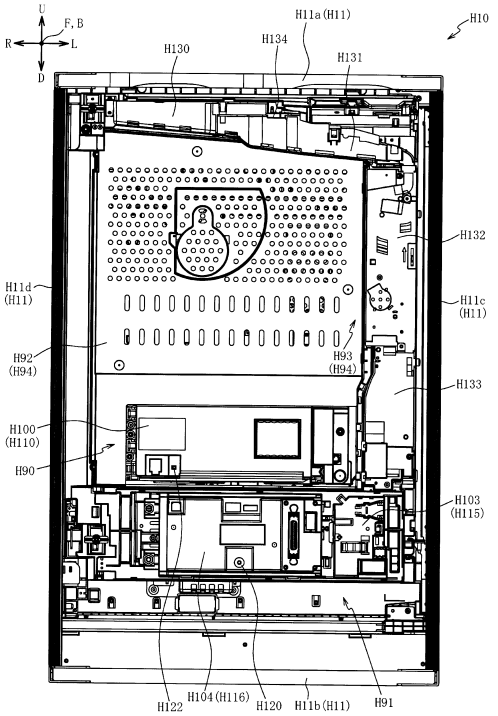
【図１７５９】



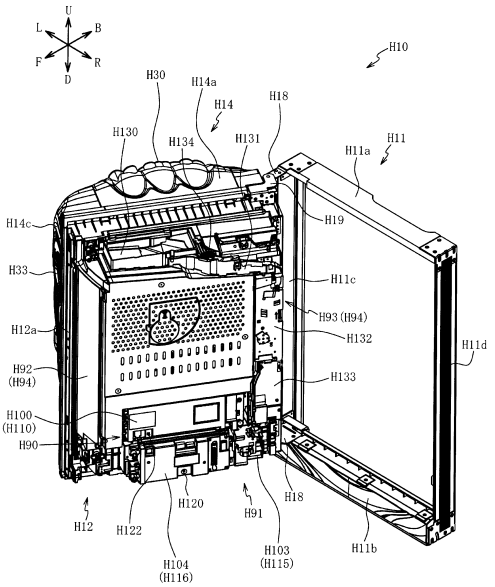
【図１７６０】



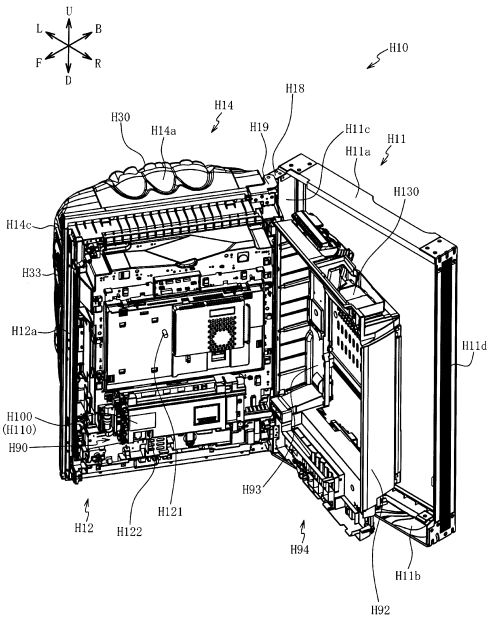
【図１７６１】



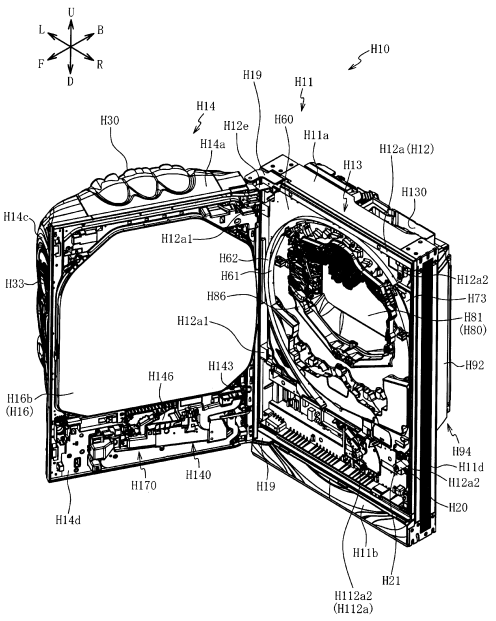
【図１７６２】



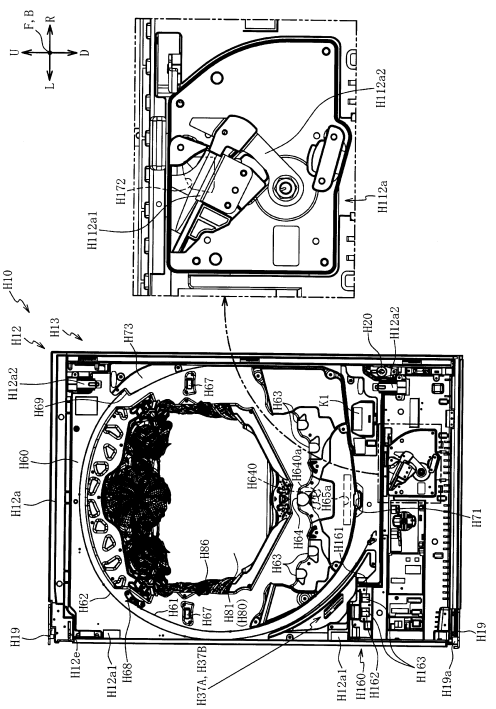
【図１７６３】



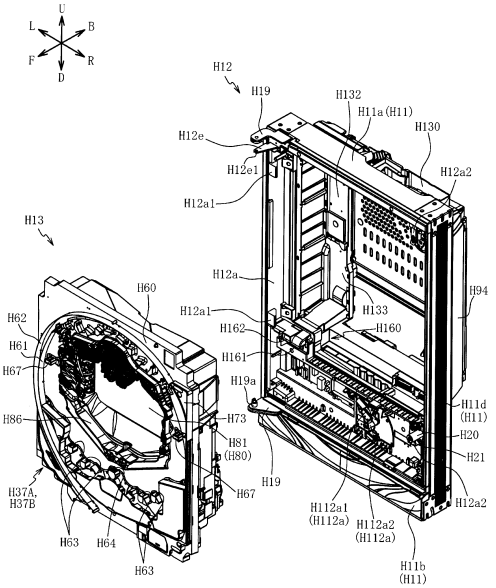
【図１７６４】



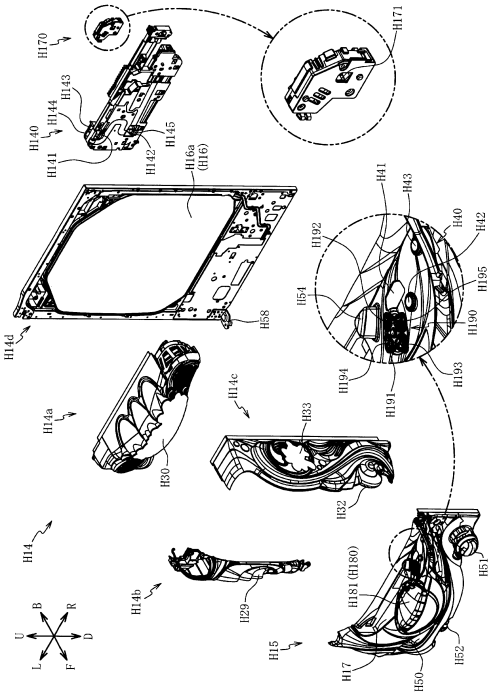
【図１７６５】



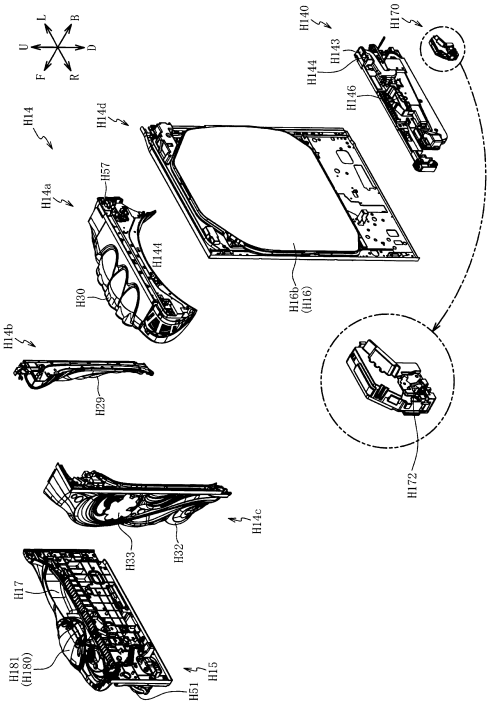
【図１７６６】



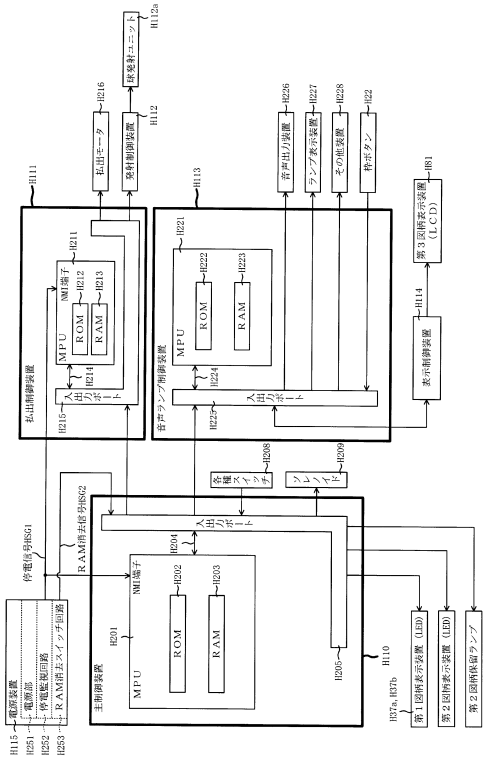
【図１７６７】



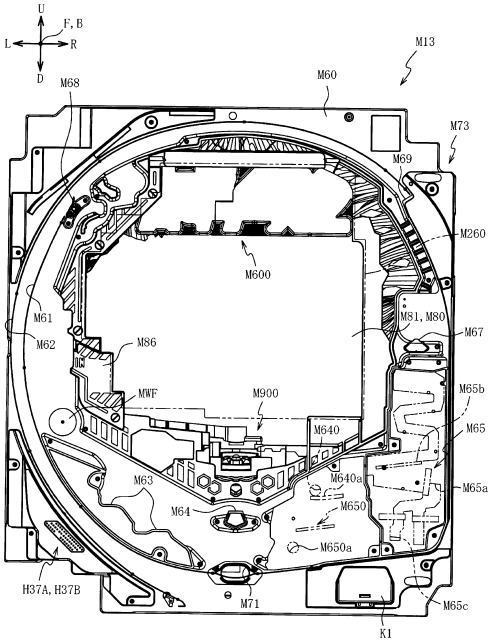
【図１７６８】



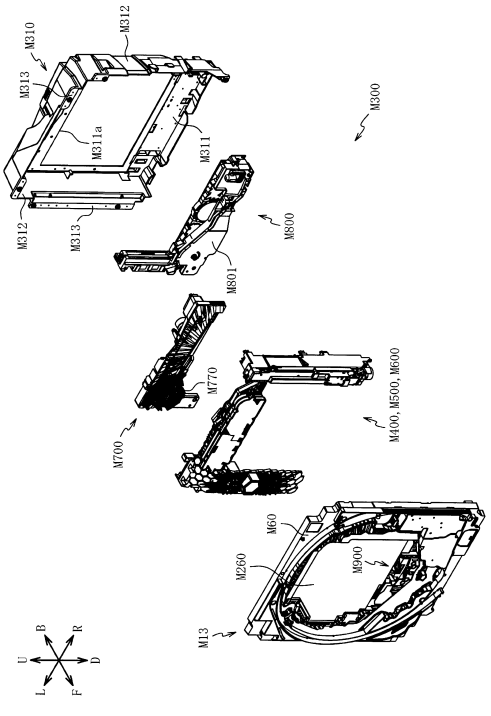
【図１７６９】



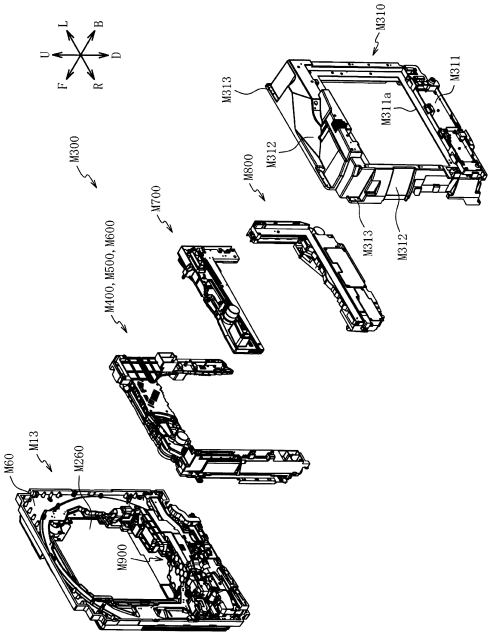
【図１７７０】



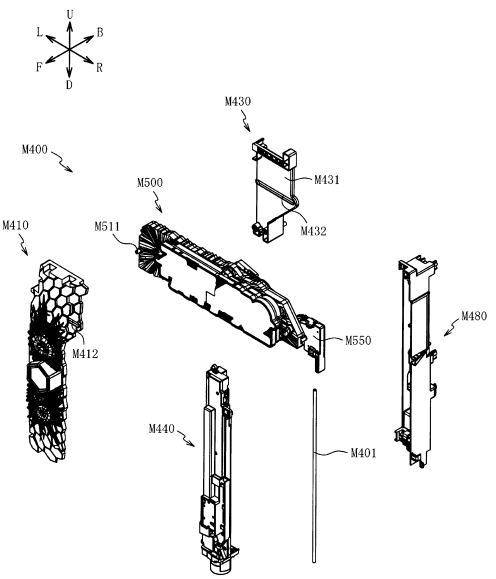
【図１７７１】



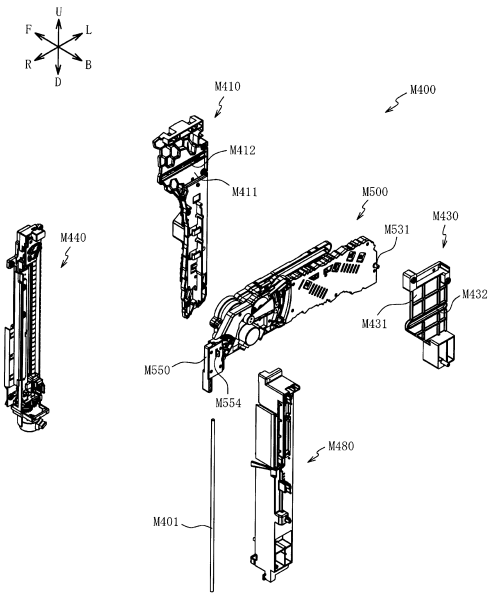
【図１７７２】



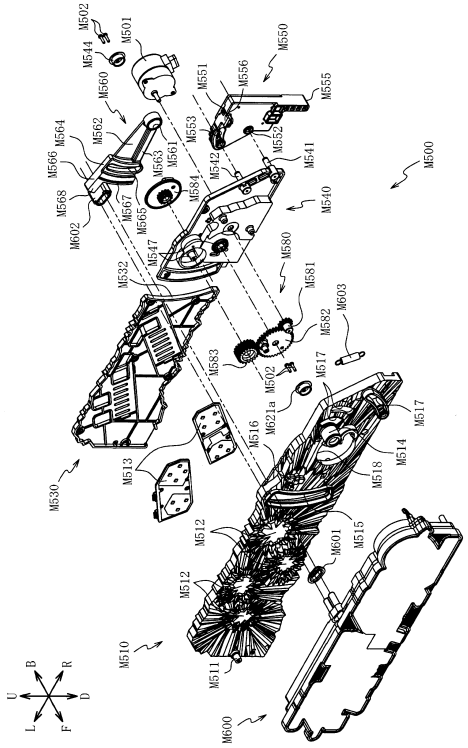
【図１７７３】



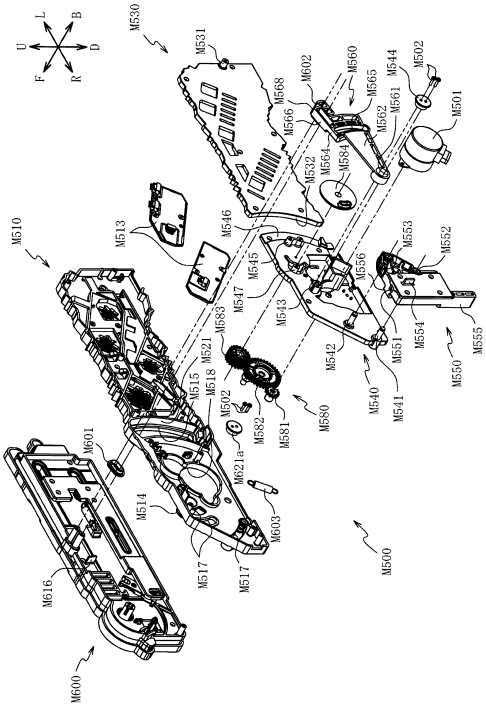
【図１７７４】



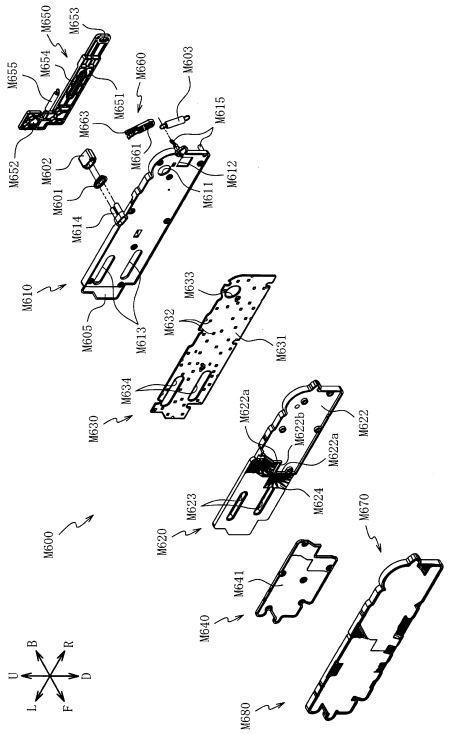
【図１７７５】



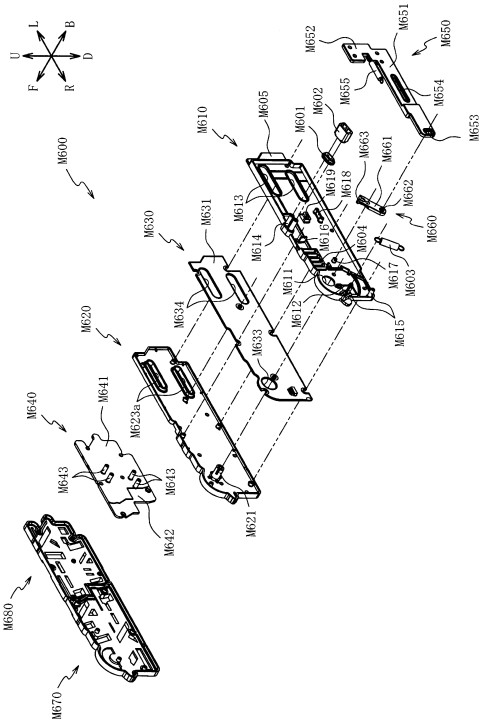
【図１７７６】



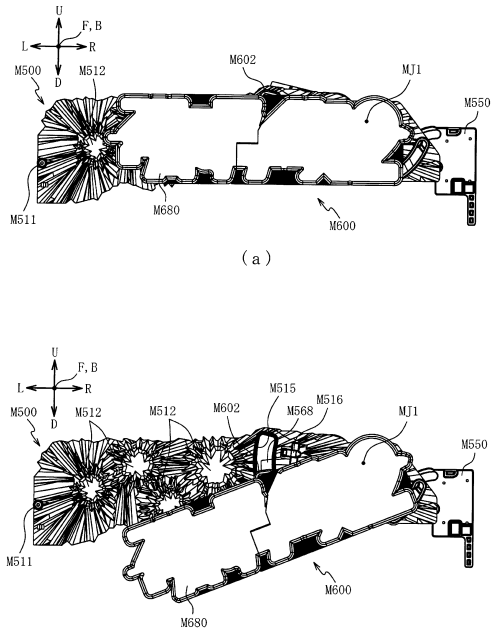
【図１７７７】



【図１７７８】



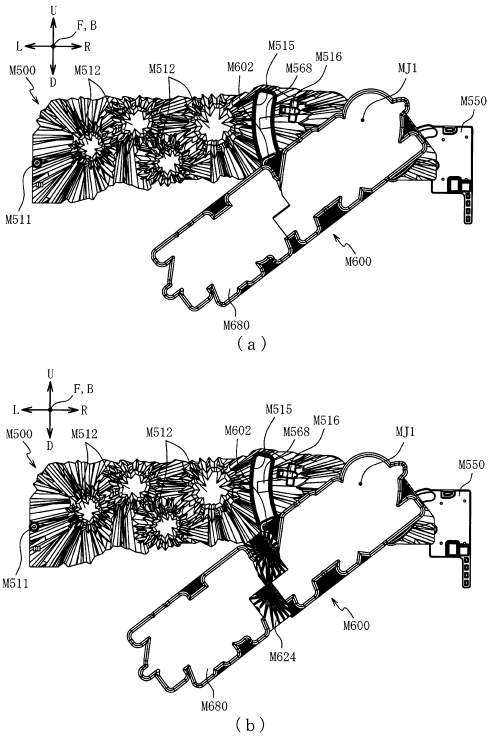
【図１７７９】



（ａ）

（ｂ）

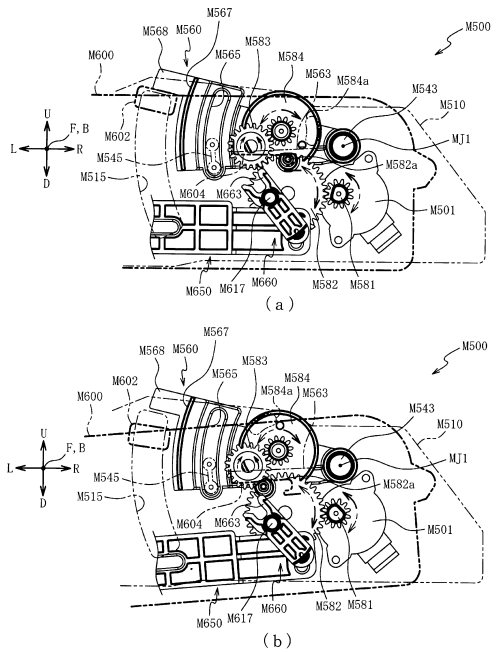
【図１７８０】



（ａ）

（ｂ）

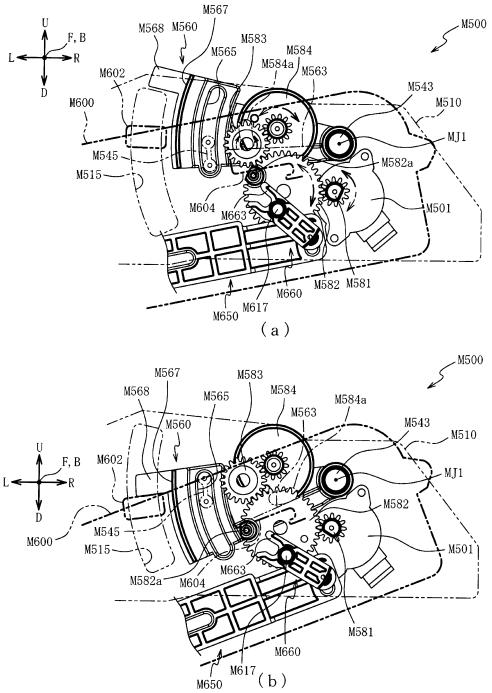
【図１７８１】



（ａ）

（ｂ）

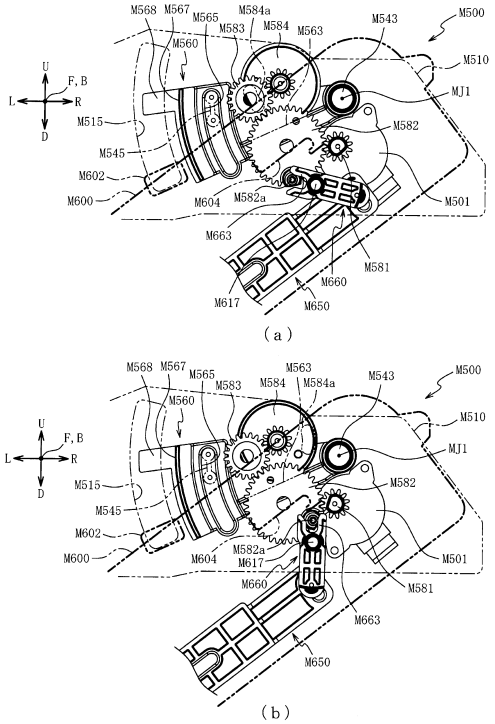
【図１７８２】



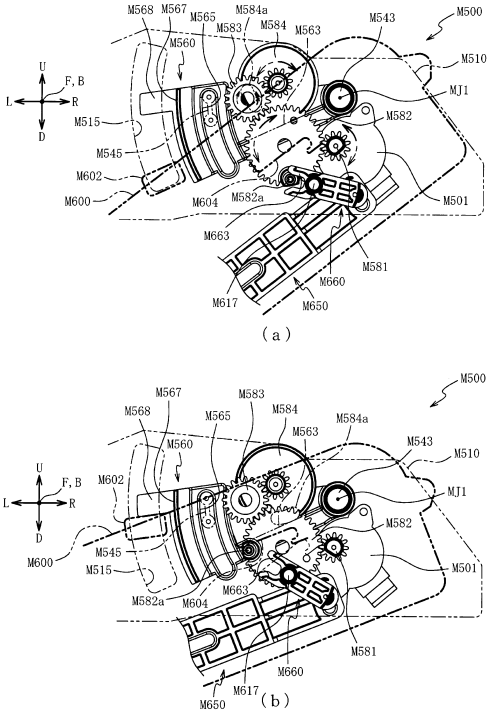
（ａ）

（ｂ）

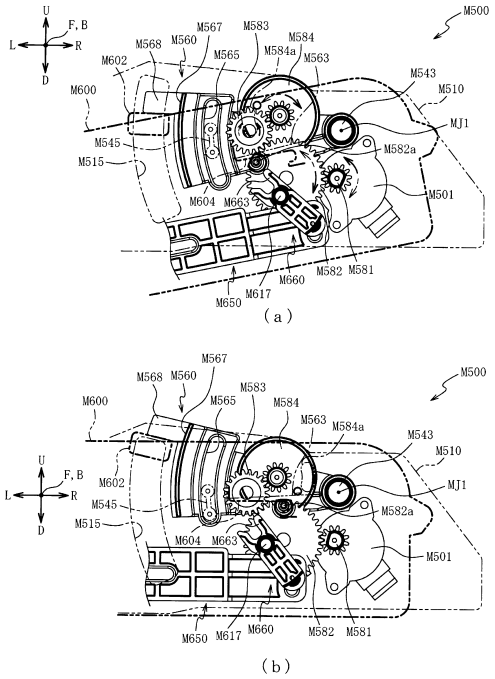
【図１７８３】



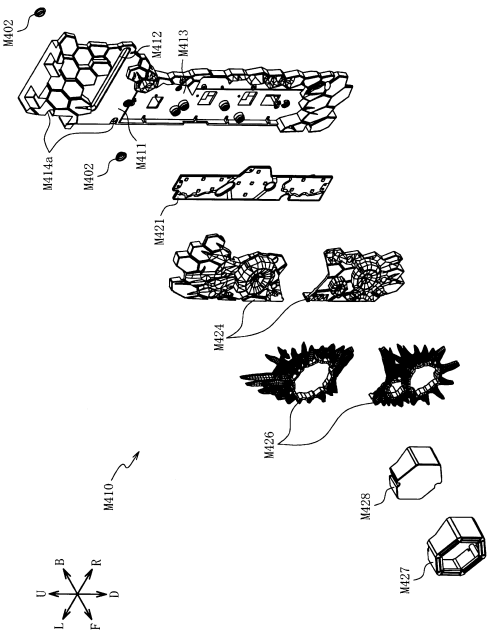
【図１７８４】



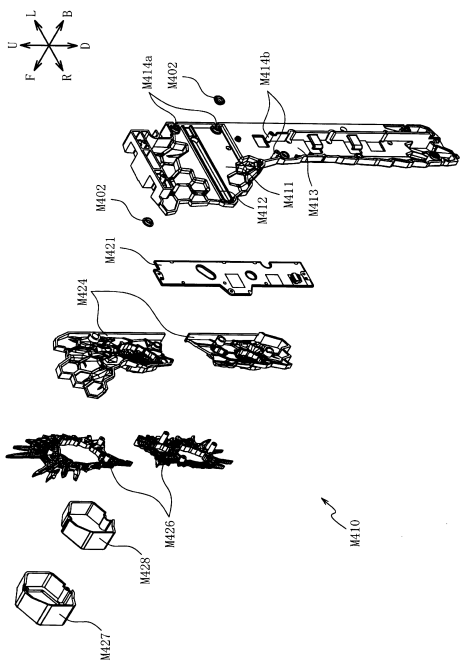
【図１７８５】



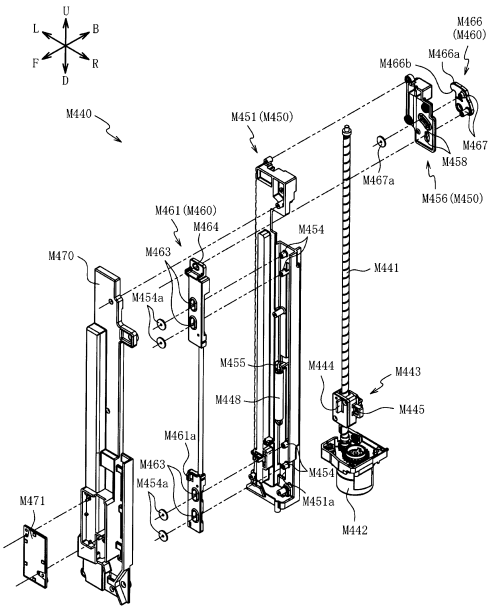
【図１７８６】



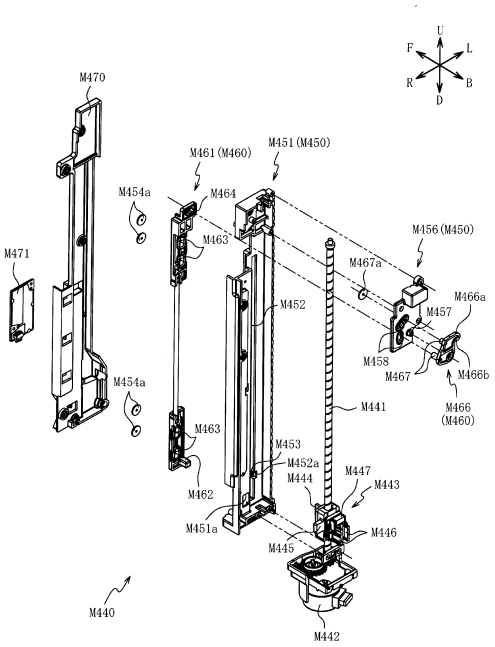
【図１７８７】



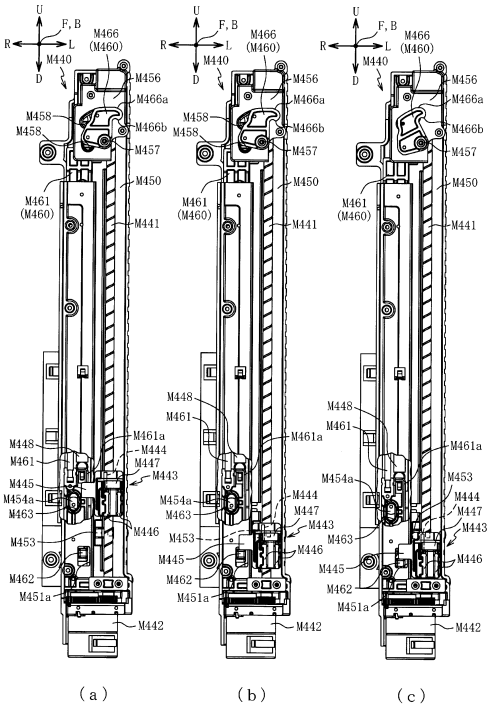
【図１７８８】



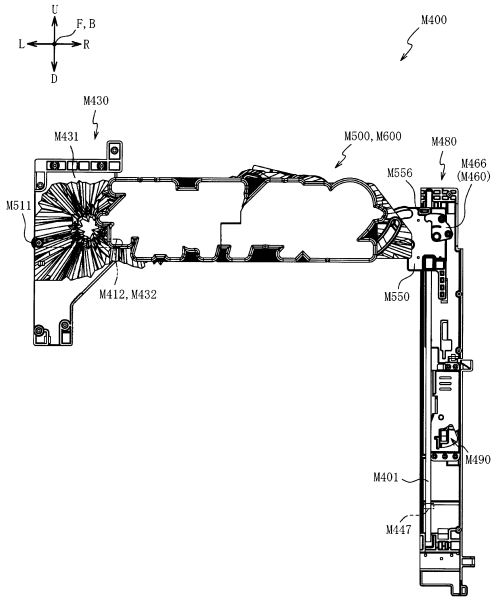
【図１７８９】



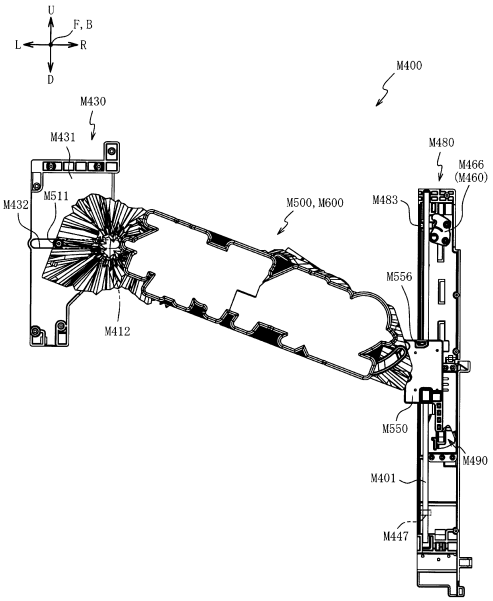
【図１７９０】



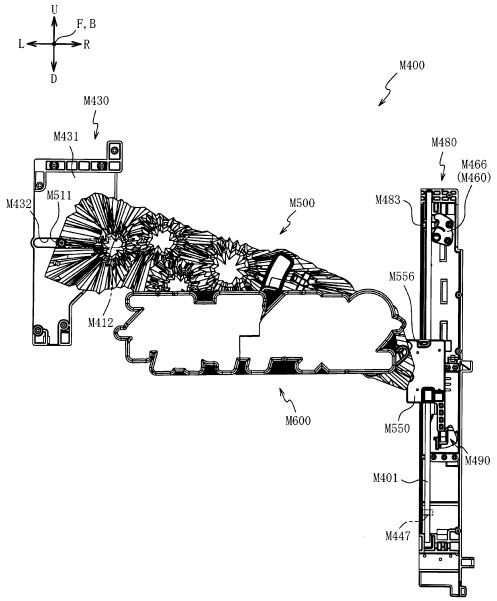
【図１７９１】



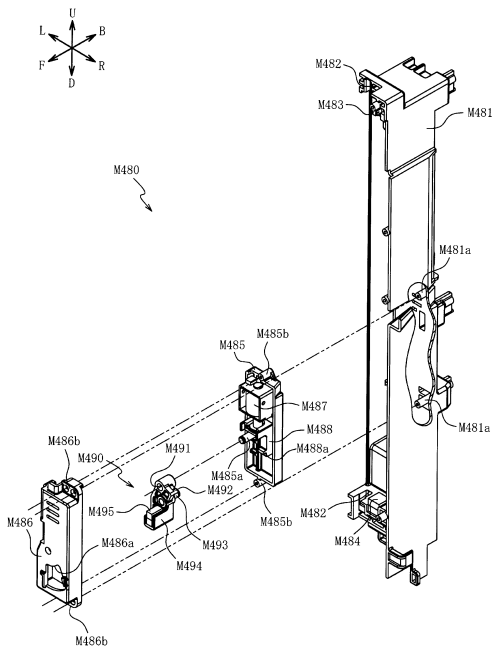
【図１７９２】



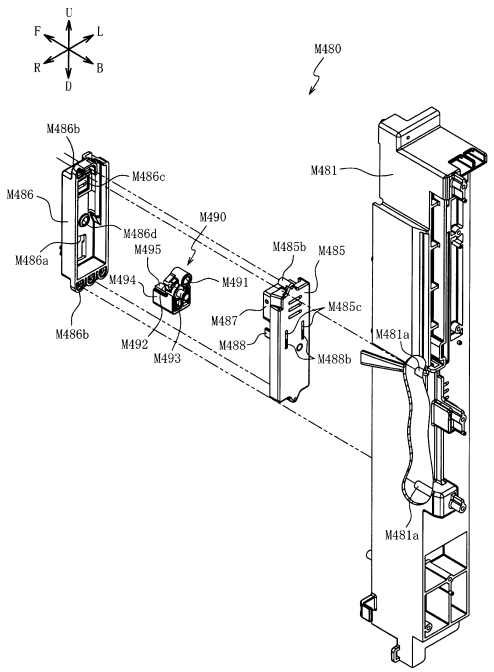
【図１７９３】



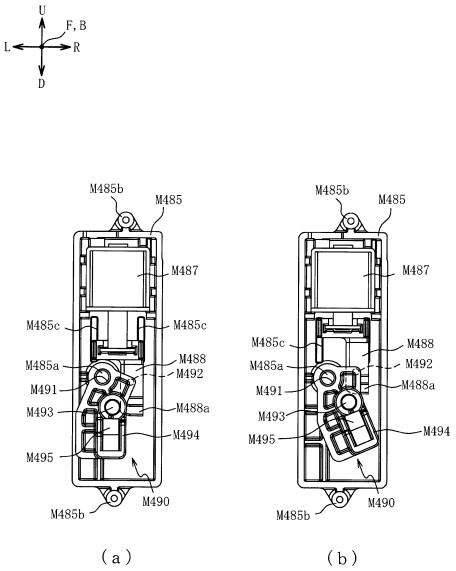
【図１７９４】



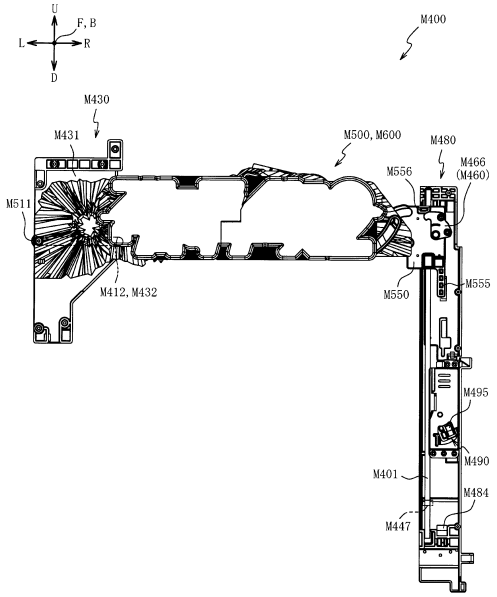
【図１７９５】



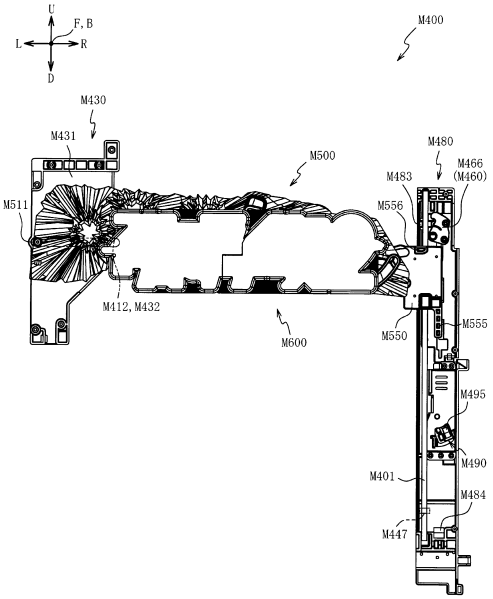
【図１７９６】



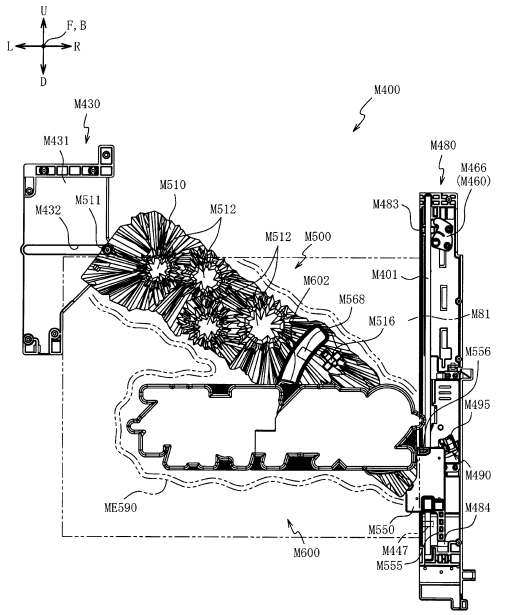
【図１７９７】



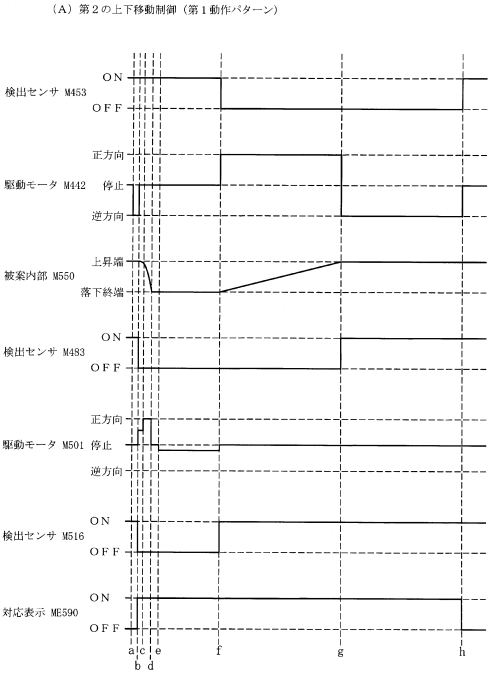
【図１７９８】



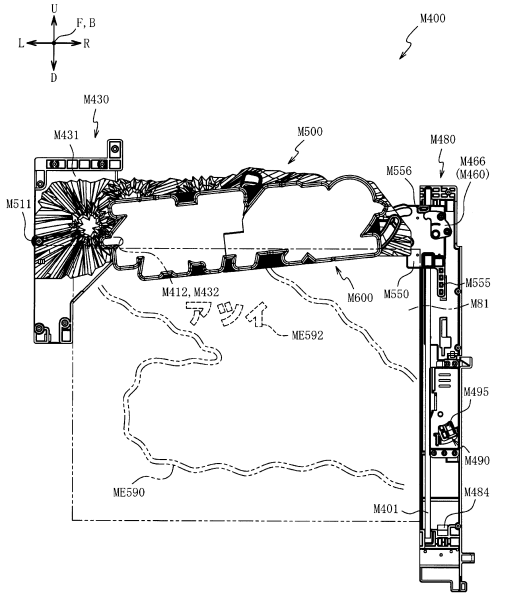
【図１７９９】



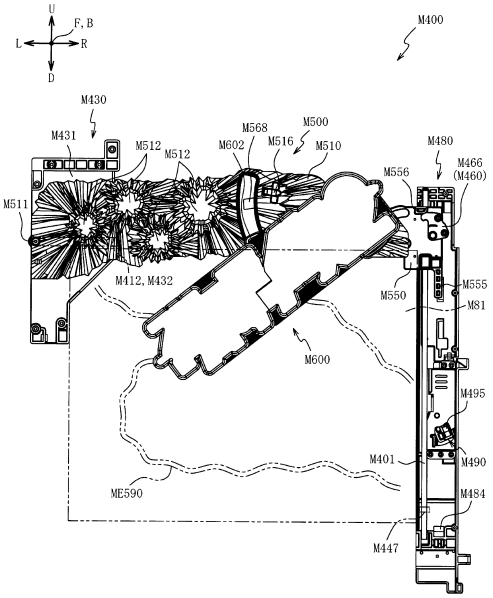
【図１８００】



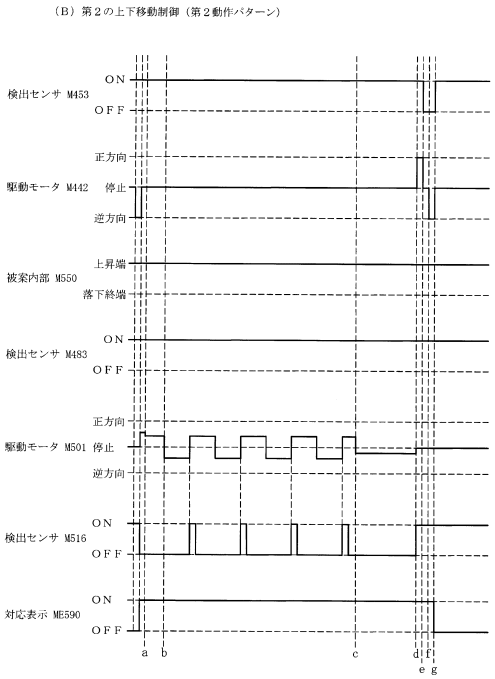
【図１８０１】



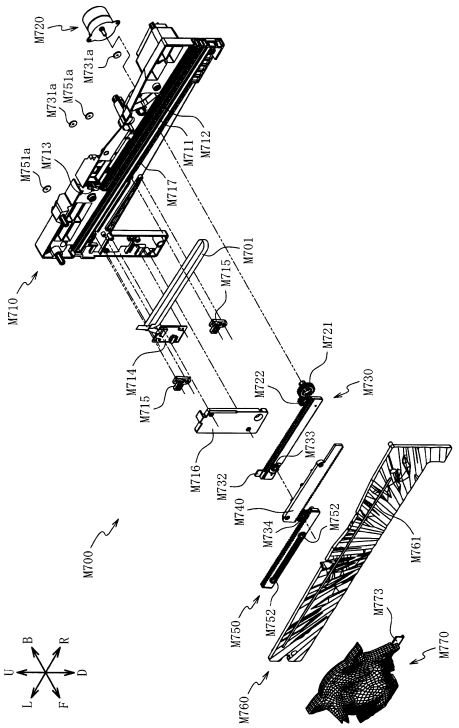
【図１８０２】



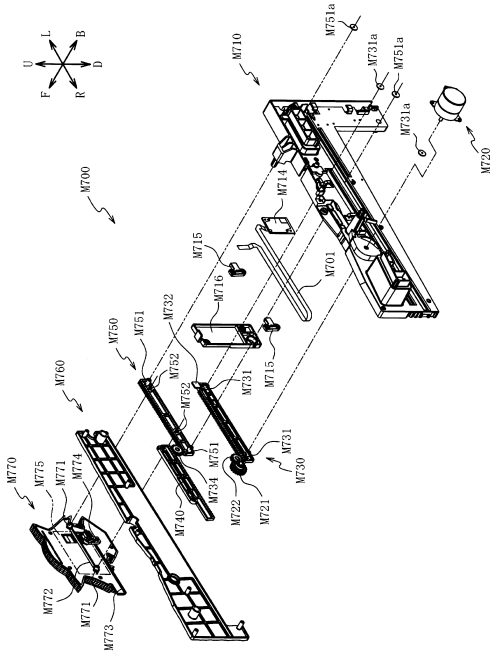
【図１８０３】



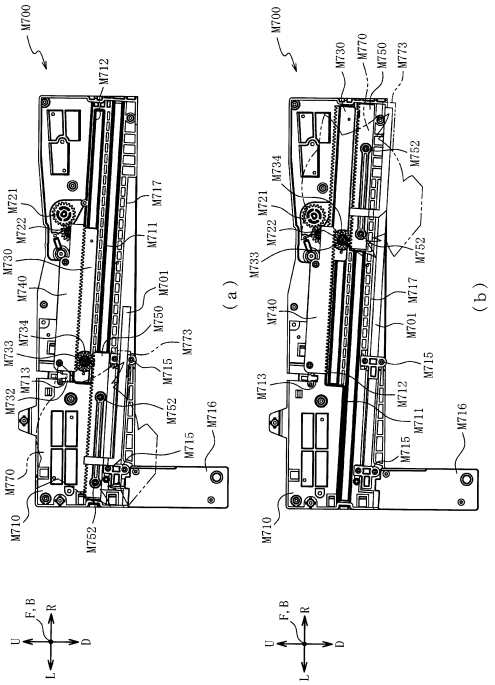
【図１８０４】



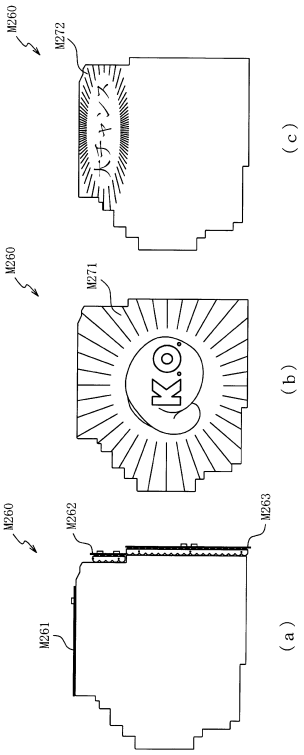
【図１８０５】



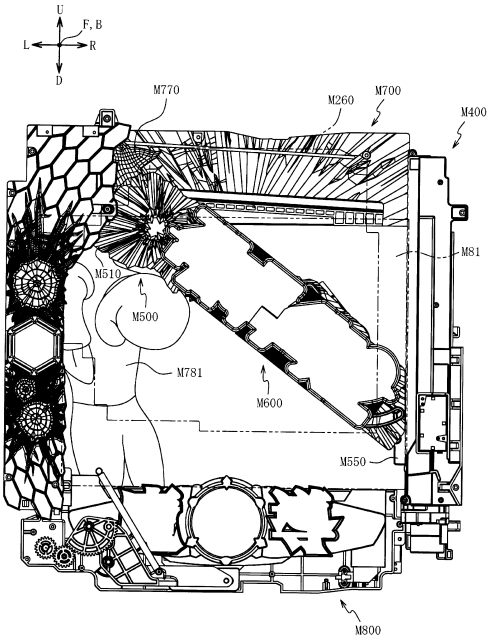
【図１８０６】



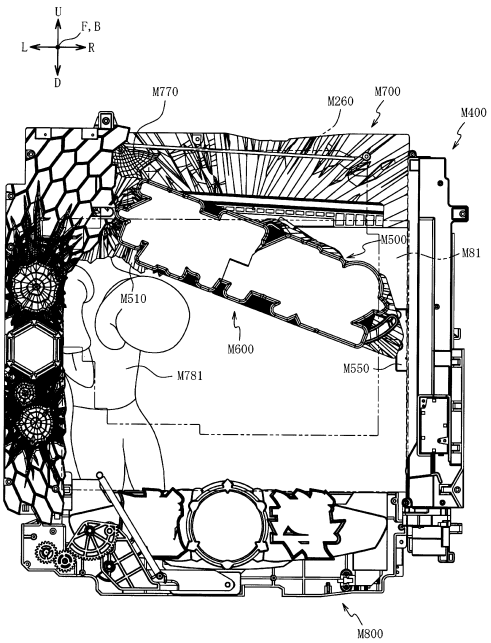
【図１８０７】



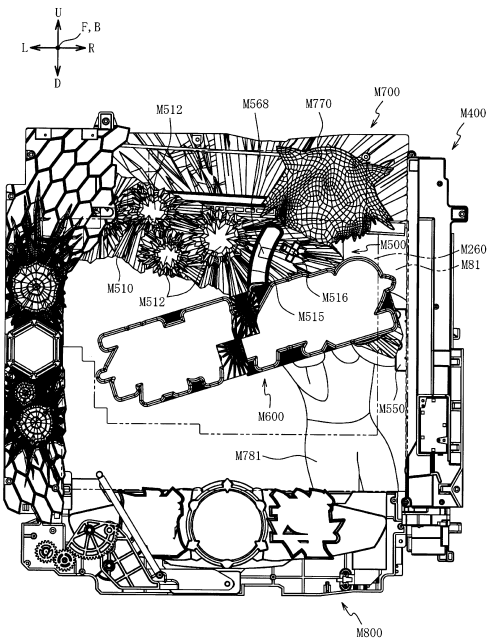
【図１８０８】



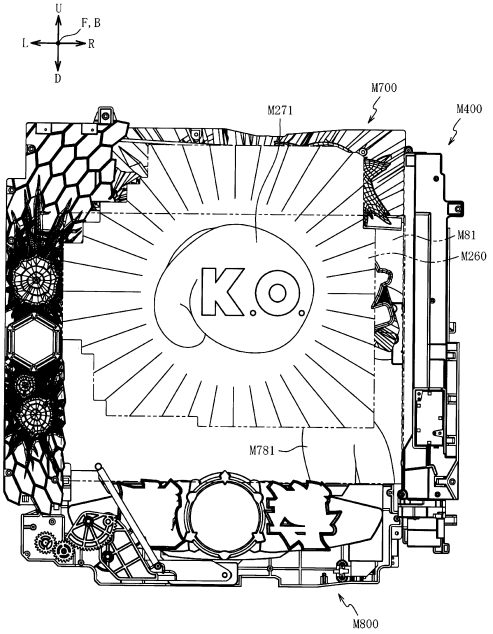
【図１８０９】



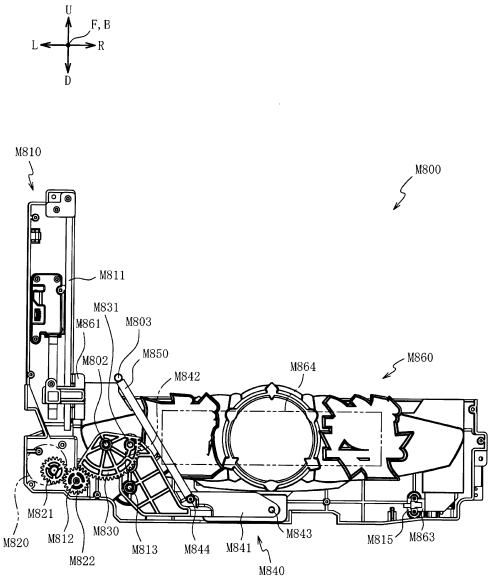
【図１８１０】



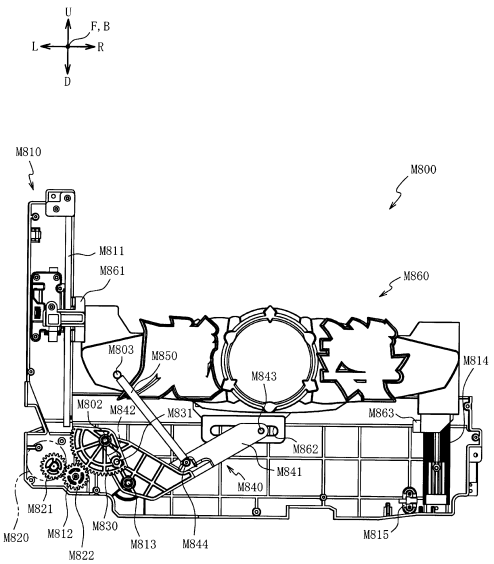
【図１８１１】



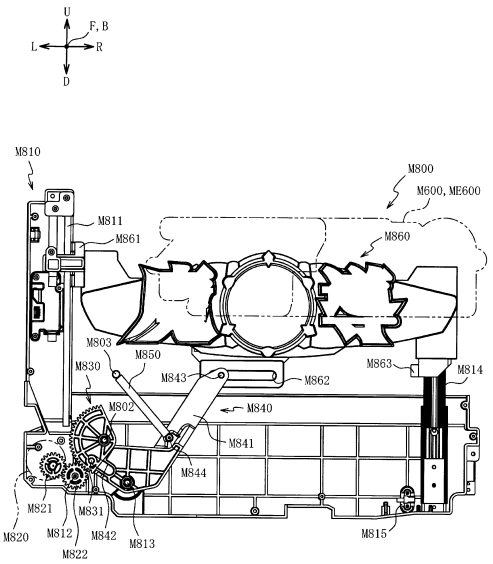
【図１８１２】



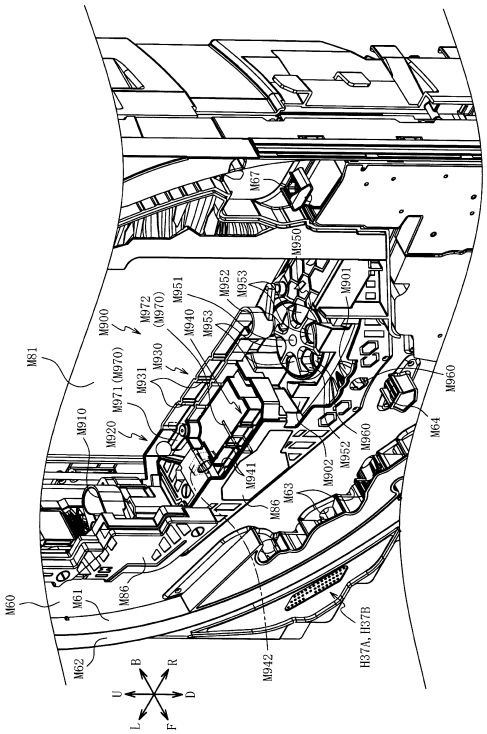
【図１８１３】



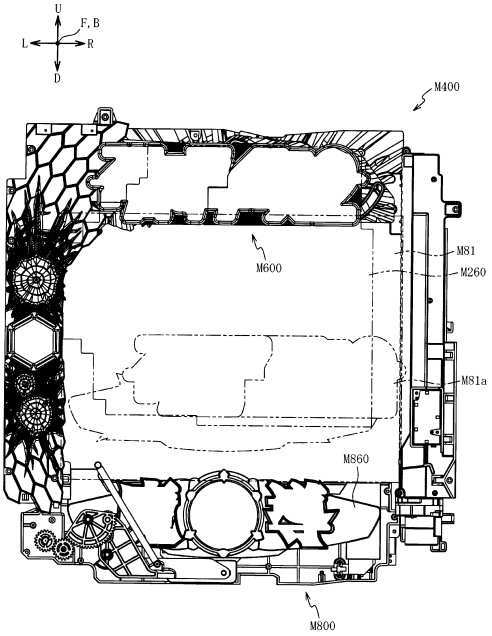
【図１８１４】



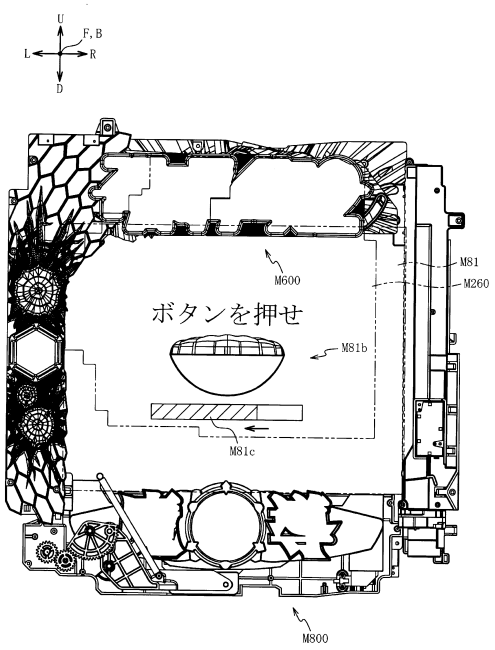
【図１８１５】



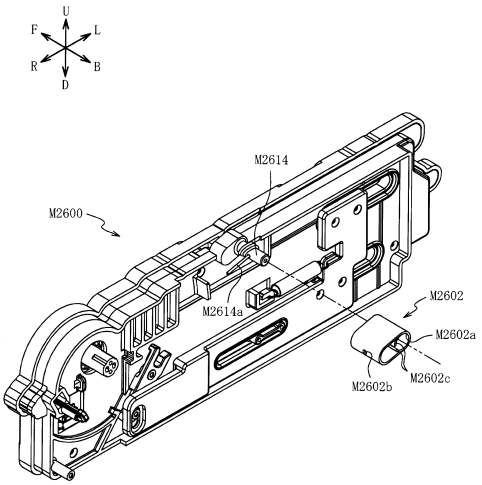
【図１８１６】



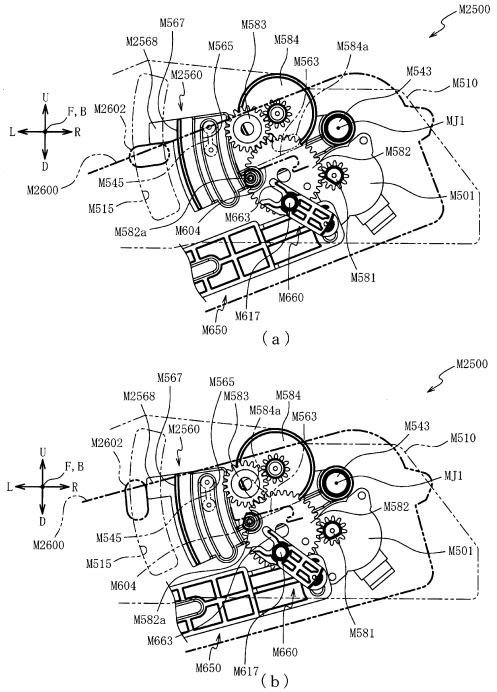
【図１８１７】



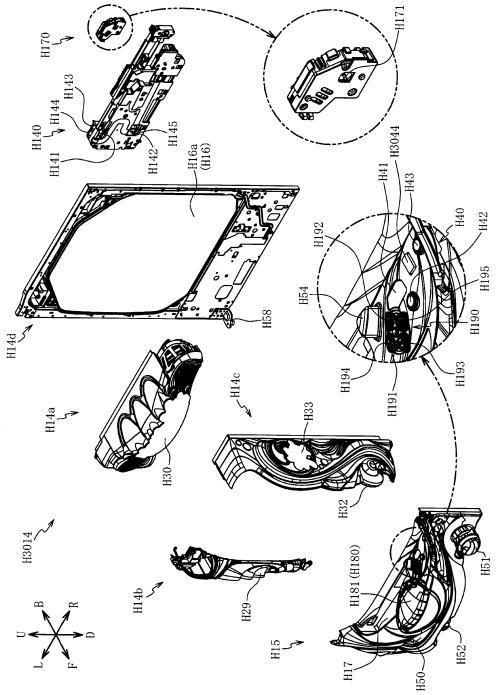
【図１８１８】



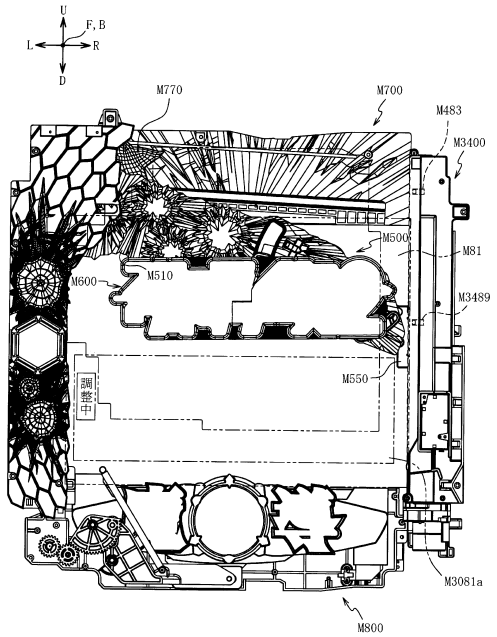
【図１８１９】



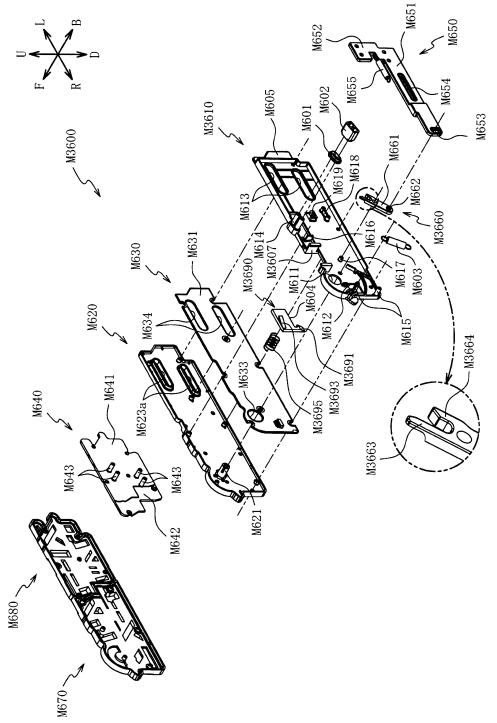
【図１８２０】



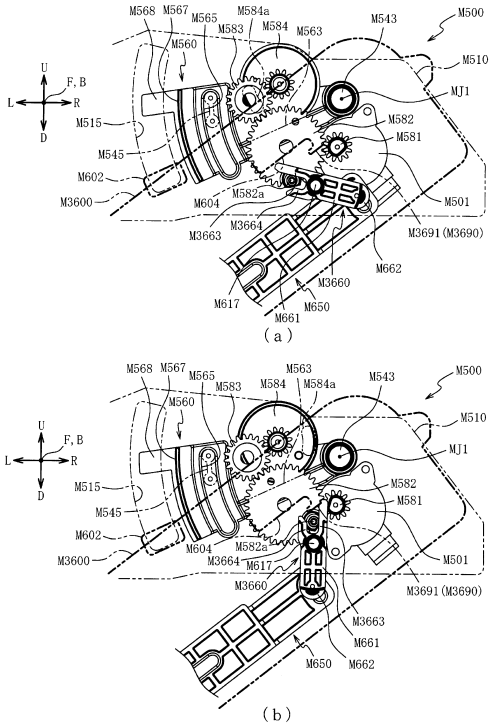
【図１８２１】



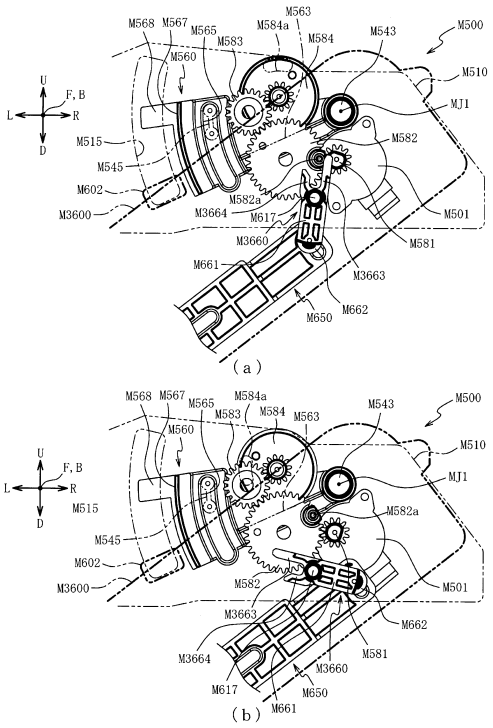
【図１８２２】



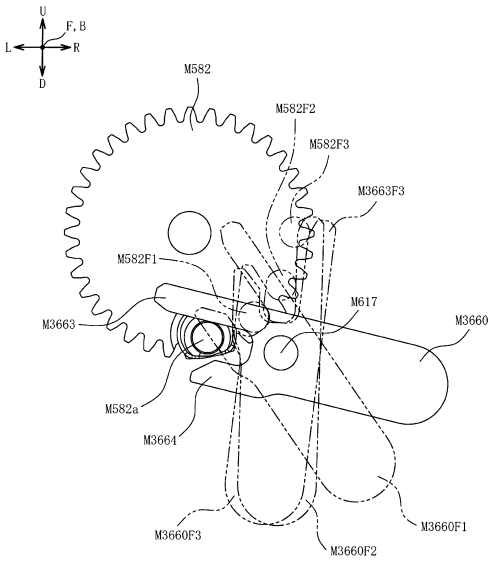
【図１８２３】



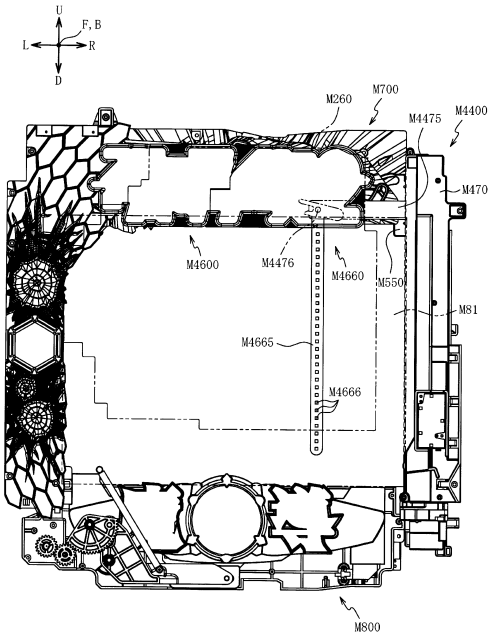
【図１８２４】



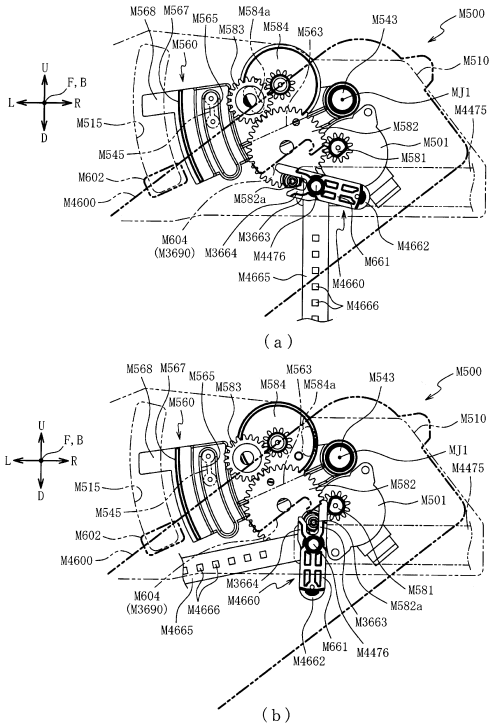
【図１８２５】



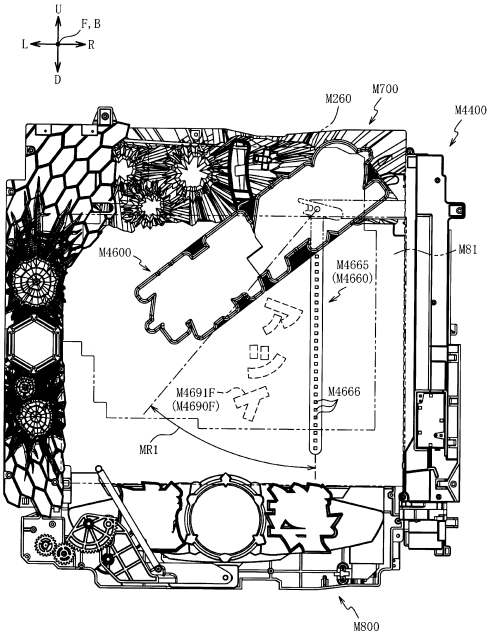
【図１８２６】



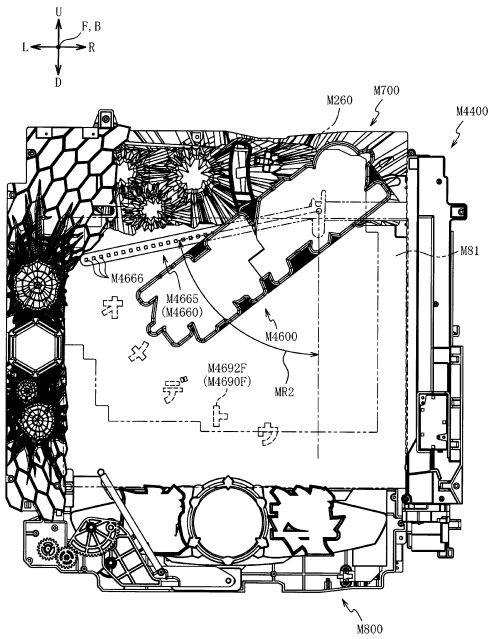
【図１８２７】



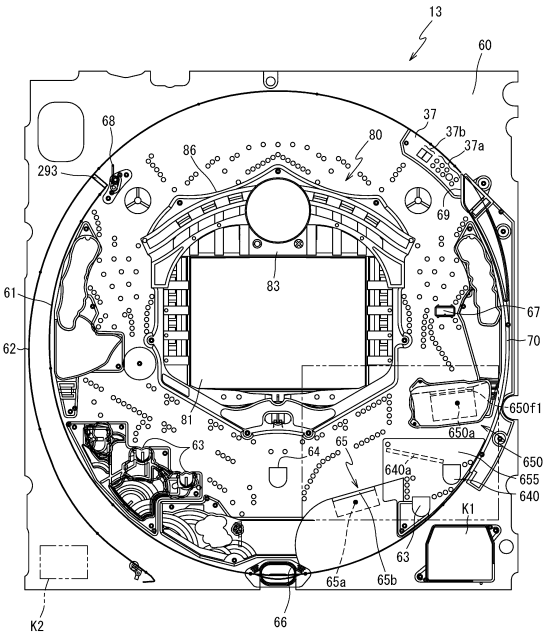
【図１８２８】



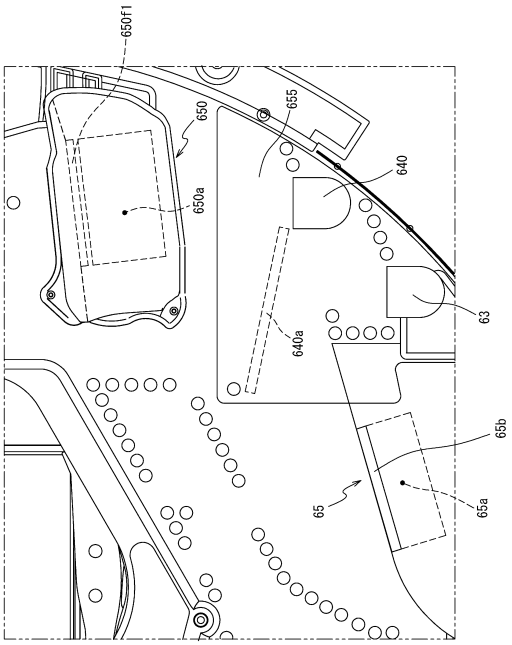
【図１８２９】



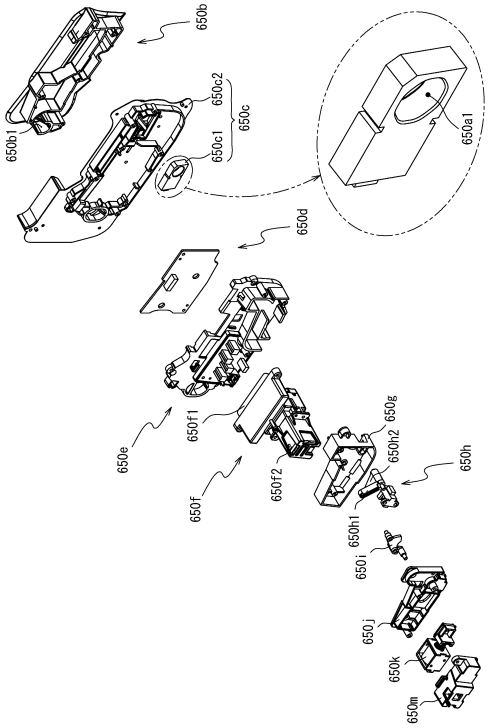
【図１８３０】



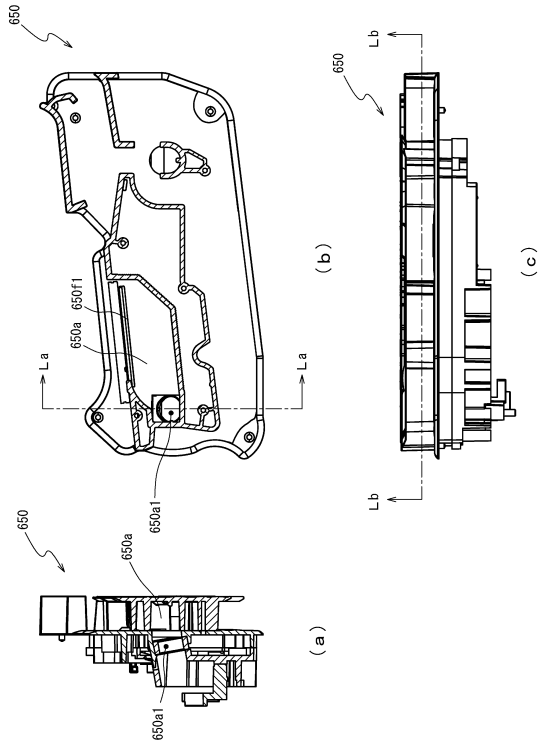
【図１８３１】



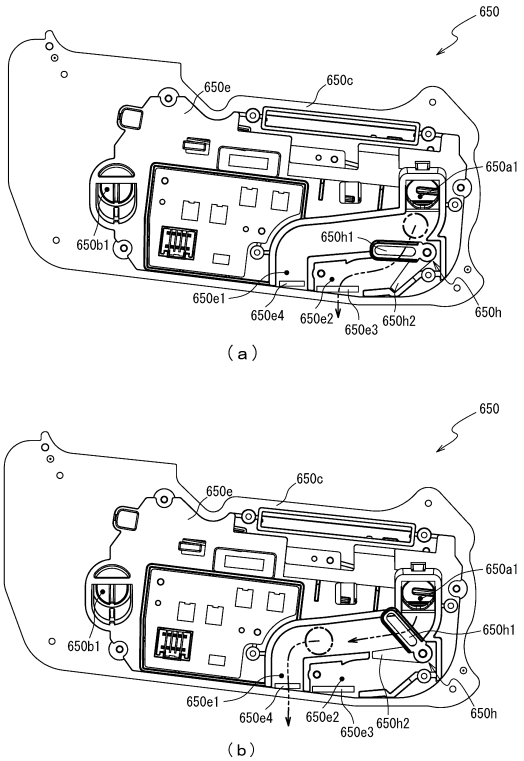
【図１８３２】



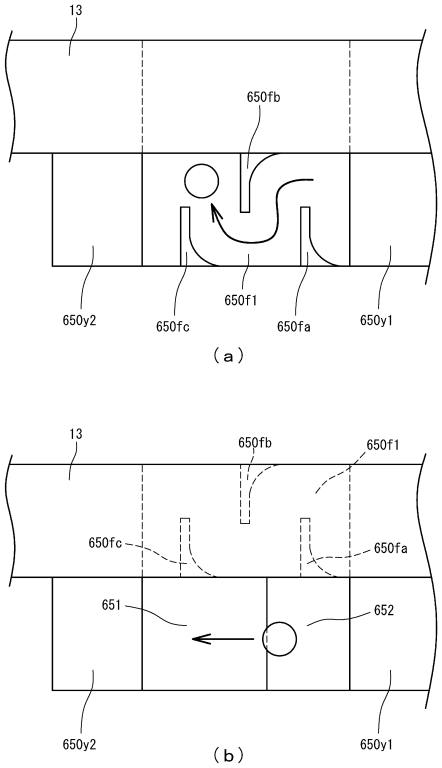
【図１８３３】



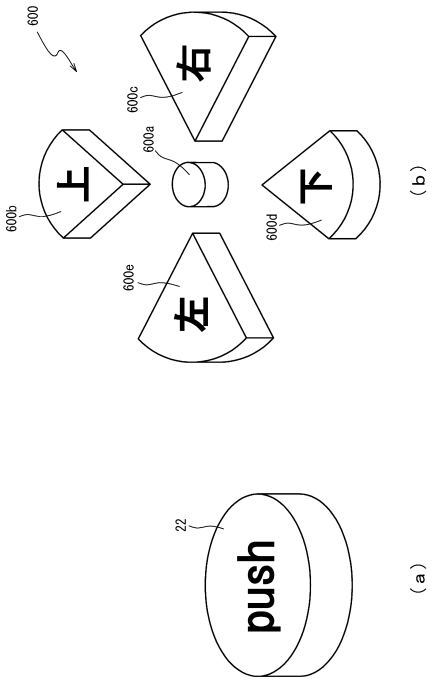
【図１８３４】



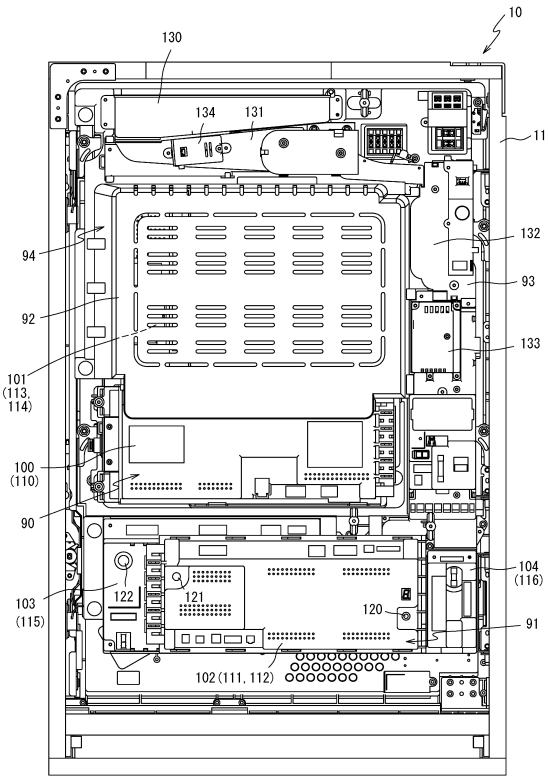
【図１８３５】



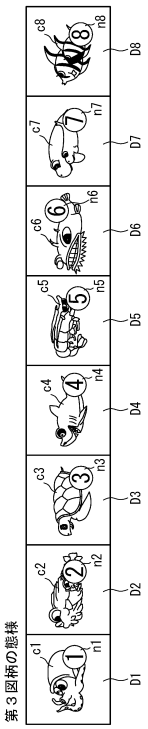
【図１８３６】



【図１８３７】

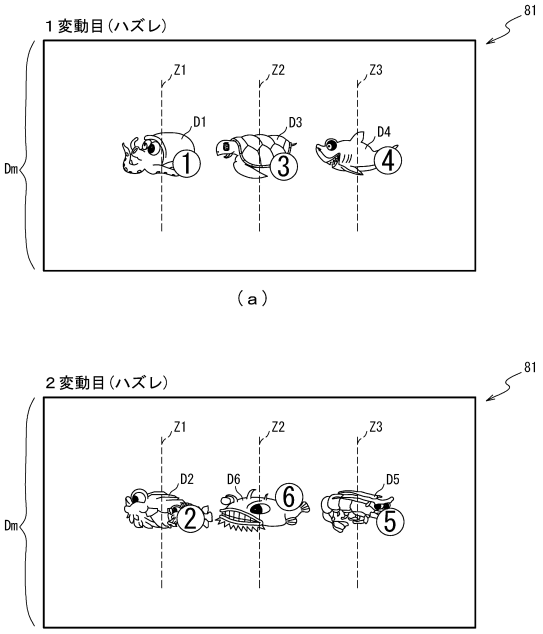


【図１８３８】

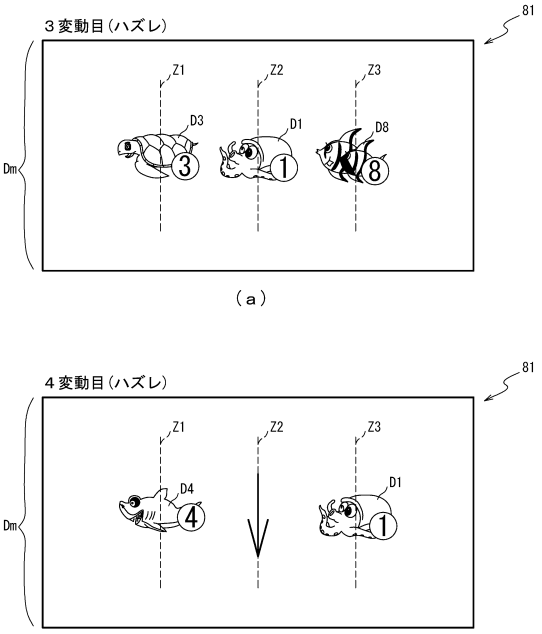


【図１８３９】

通常の左図柄の表示パターン

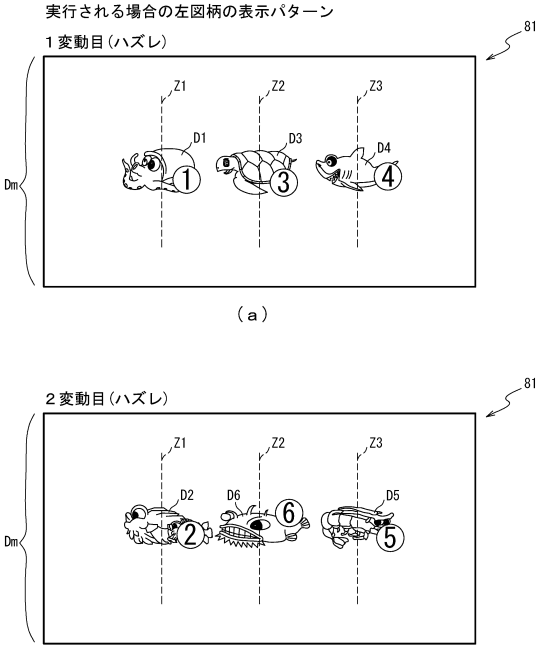


【図１８４０】

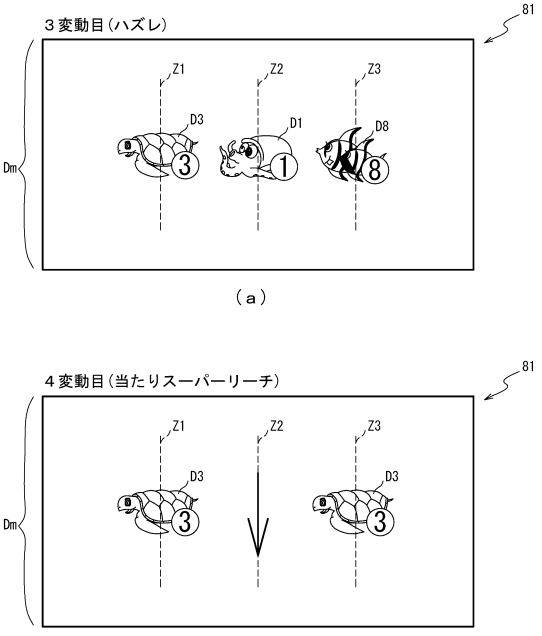


【図１８４１】

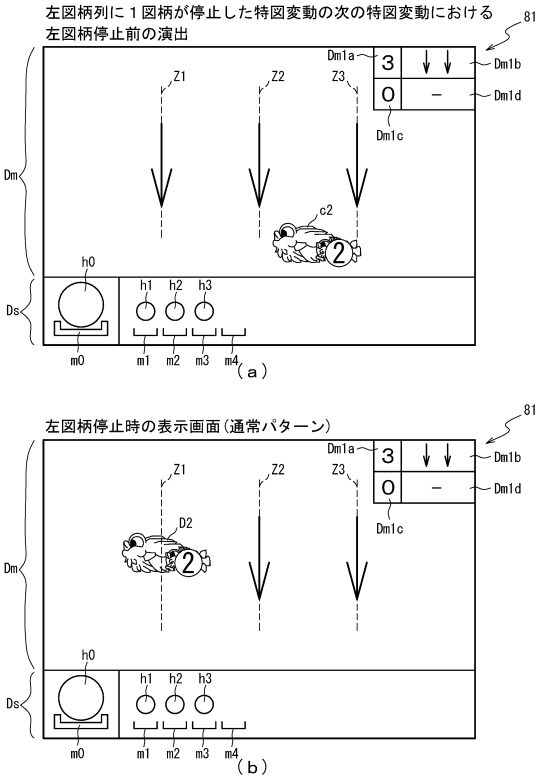
４変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターン



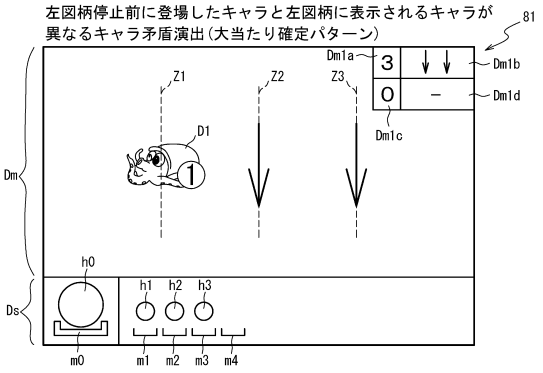
【図１８４２】



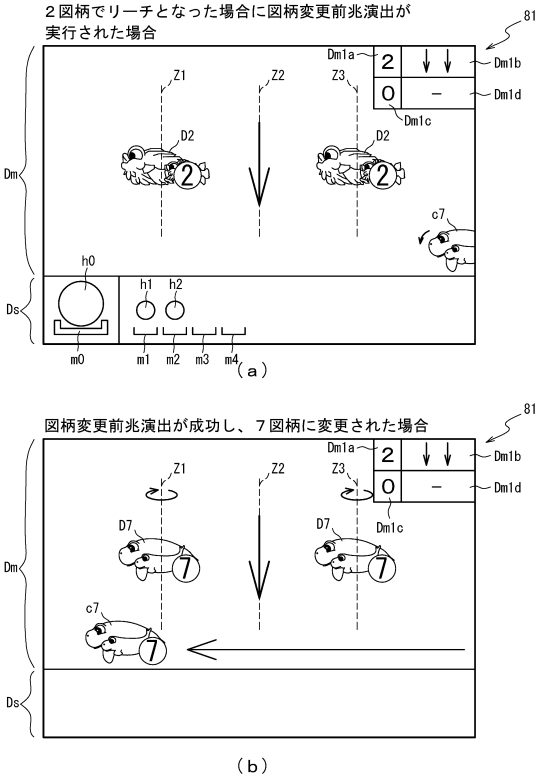
【図１８４３】



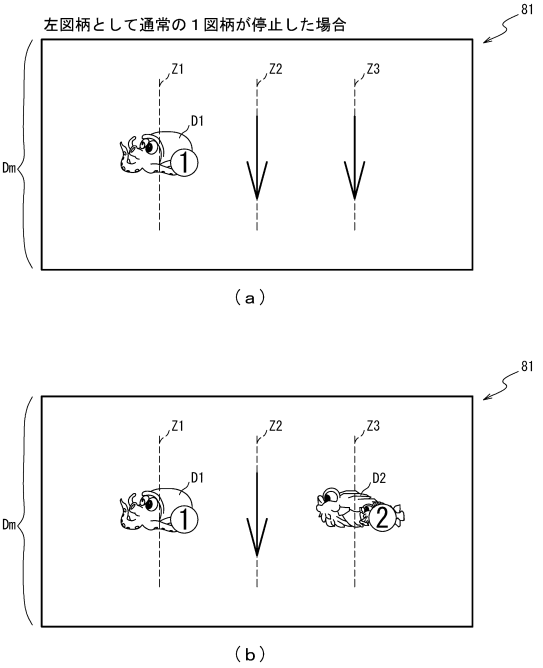
【図１８４４】



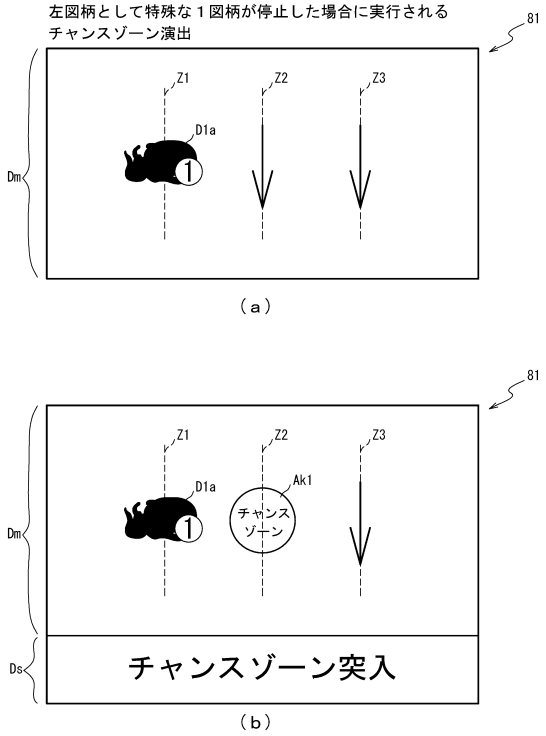
【図１８４５】



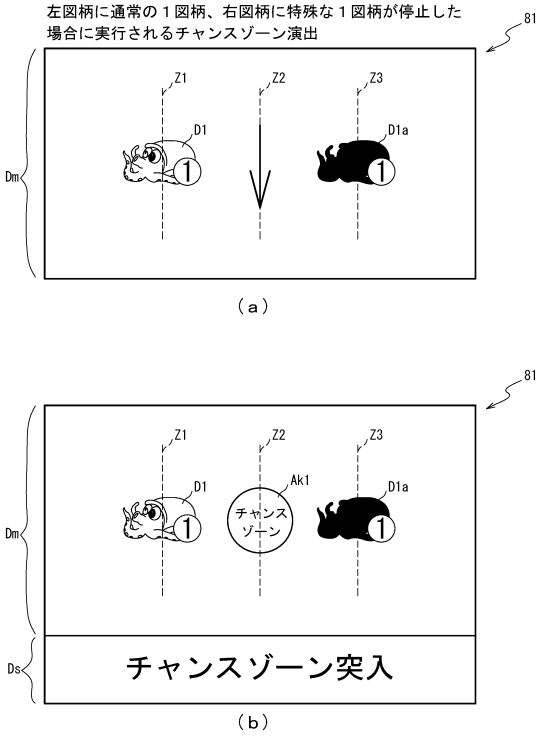
【図１８４６】



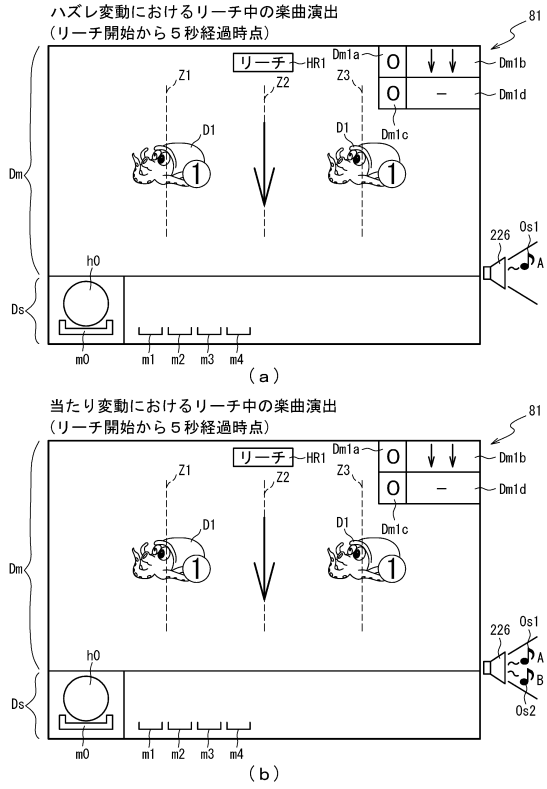
【図１８４７】



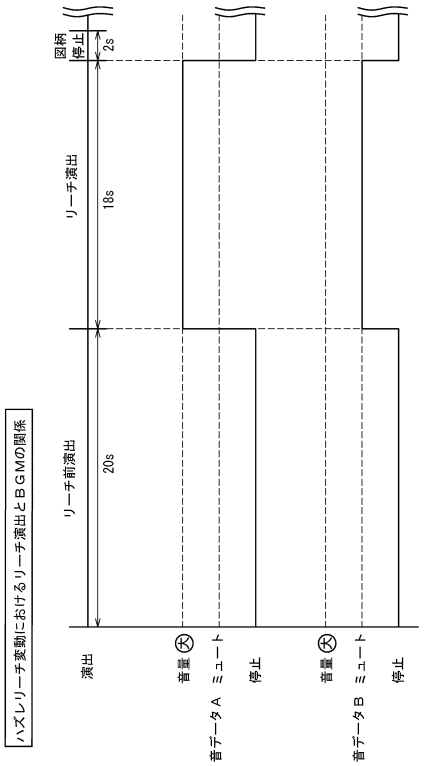
【図１８４８】



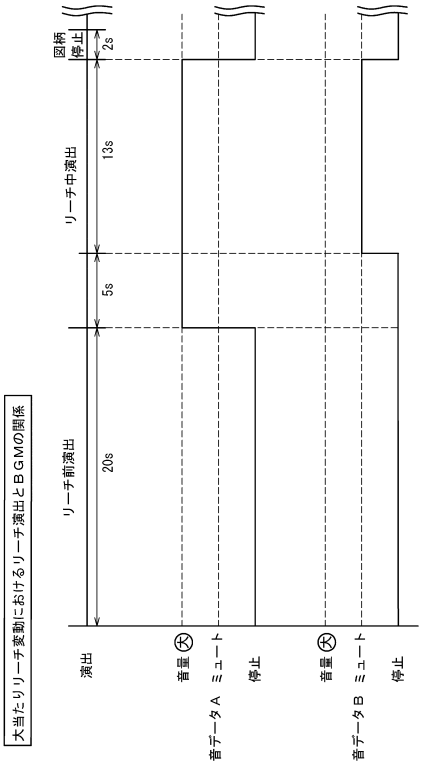
【図１８４９】



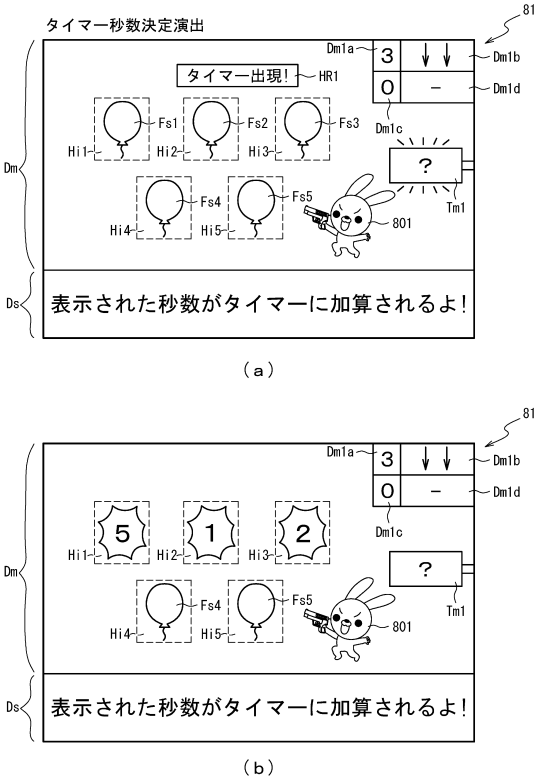
【図１８５０】



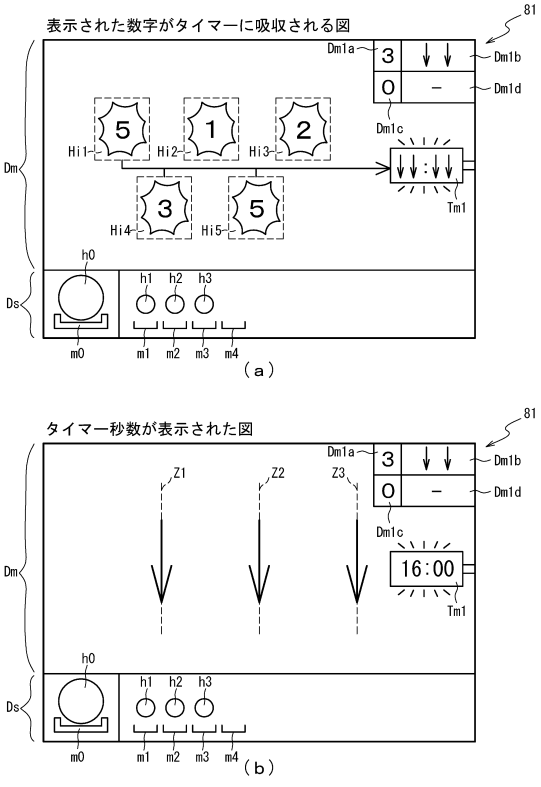
【図１８５１】



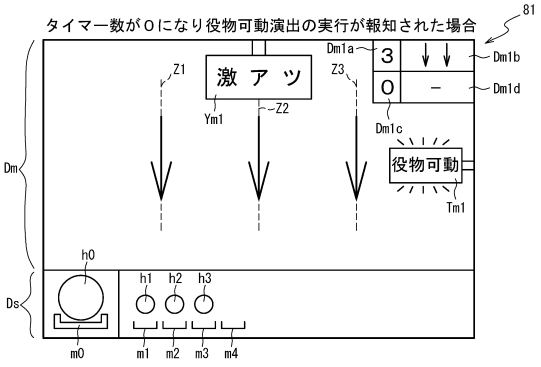
【図１８５２】



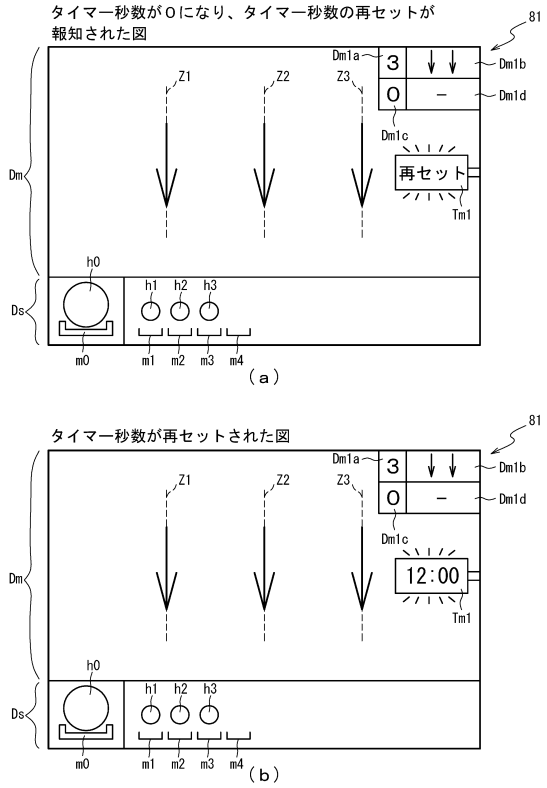
【図１８５３】



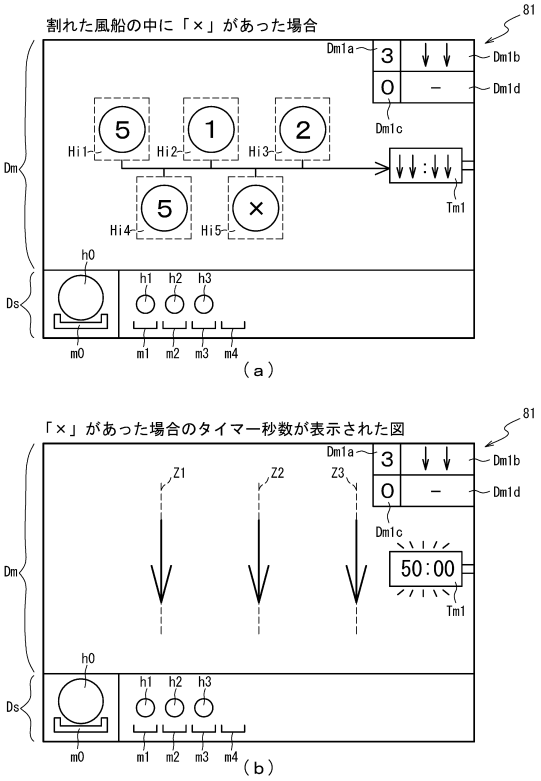
【図１８５４】



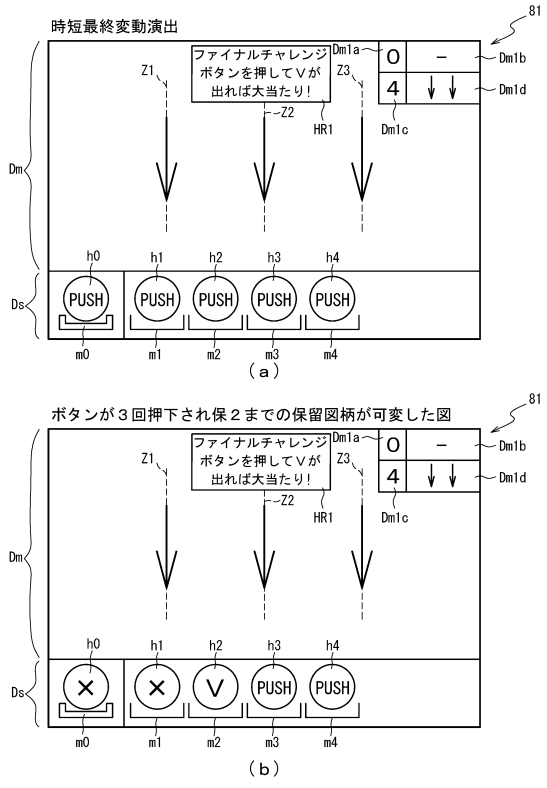
【図１８５５】



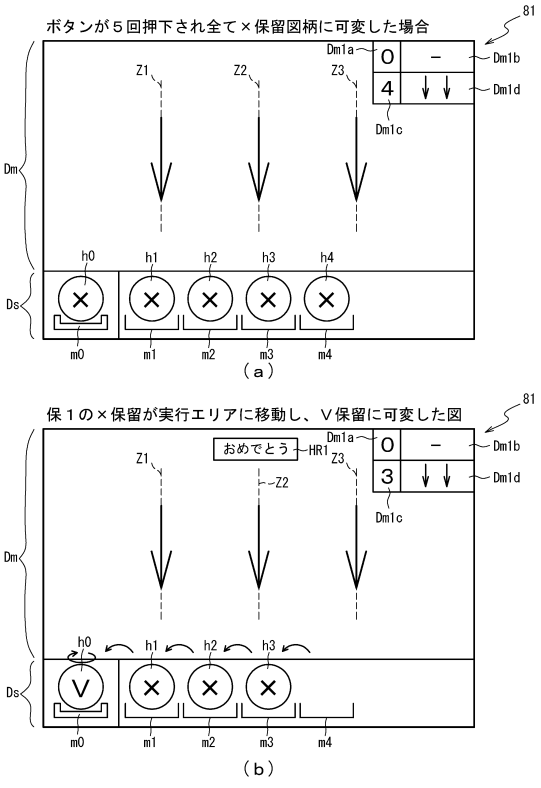
【図１８５６】



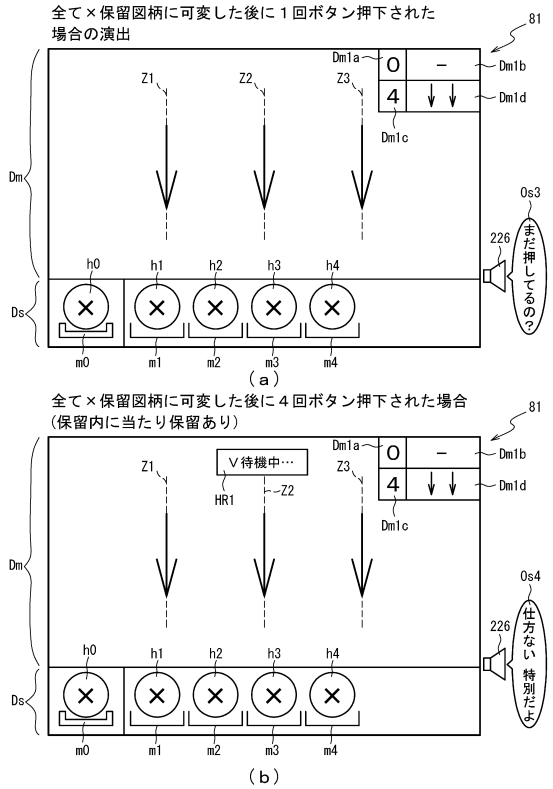
【図１８５７】



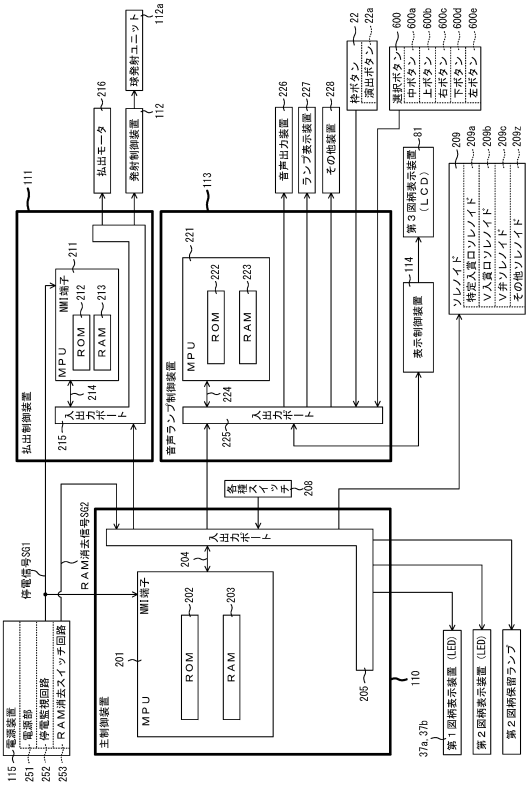
【図１８５８】



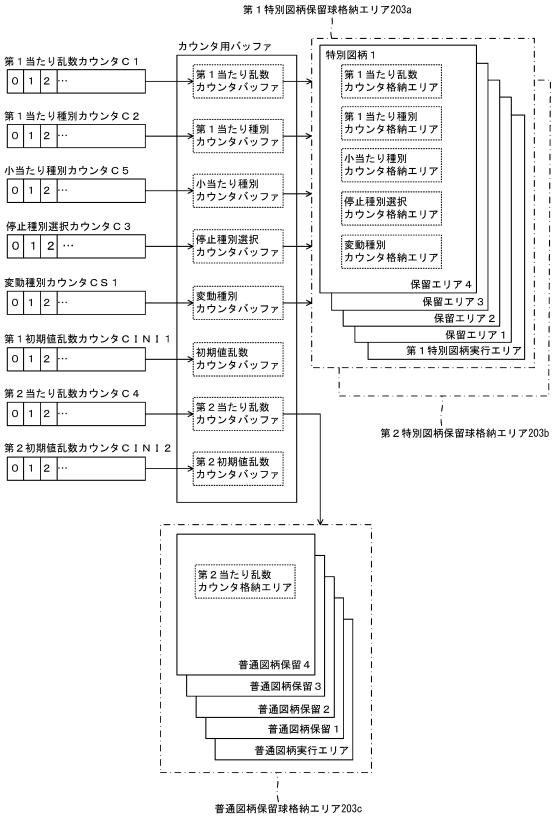
【図１８５９】



【図１８６０】



【図１８６１】



【図１８６２】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ai
大当たり種別選択テーブル	202bi
第２当たり乱数テーブル	202ci
変動パターン選択テーブル	202di
時短付与テーブル	202ei
小当たり種別選択テーブル	202fi
開放シナリオテーブル	202gi
変動パターンシナリオテーブル	202hi

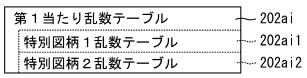
（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203ai
第２特別図柄保留球格納エリア	203bi
普通図柄保留球格納エリア	203ci
第１特別図柄保留球数カウンタ	203di
第２特別図柄保留球数カウンタ	203ei
普通図柄保留球数カウンタ	203fi
遊技状態格納エリア	203gi
時短カウンタ	203hi
大当たり開始フラグ	203ji
大当たり中フラグ	203ki
小当たり種別格納エリア	203mi
小当たり開始フラグ	203ni
小当たり中フラグ	203oi
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203pi
Ｖフラグ	203qi
Ｖ通過フラグ	203ri
小当たりカウンタ	203si
特図２カウンタ	203ti
その他メモリエリア	203zi

（ｂ）

【図１８６３】

（ａ）



（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202ai1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～65535)
大当たり判定値	0～285
小当たり判定値	65535

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202ai2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～65535)
大当たり判定値	0～285
小当たり判定値	54614～65535

【図１８６４】

202

大当たり種別選択テーブル202bi

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
特図１	大当たりＡ （３Ｒ時短２５４回大当たり）	0～4
	大当たりＢ （３Ｒ時短１回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣ （１０Ｒ時短１０回大当たり）	0～19
	大当たりＤ （３Ｒ時短１０回大当たり）	20～99

（ａ）

202

時短付与テーブル202ei

大当たり種別	時短付与内容（回数）		
	時短カウンタ 203hi	小当たりカウンタ 203si	特図２カウンタ 203ti
大当たりＡ （３Ｒ）	270	1	254
大当たりＢ （３Ｒ）	10	1	1
大当たりＣ （１０Ｒ）	20	1	10
大当たりＤ （３Ｒ）	20	1	10

（ｂ）

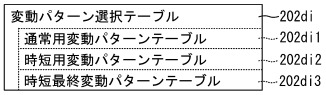
【図１８６５】

202

小当たり種別選択テーブル202fi

特別図柄 種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５ (0～99)
特図１	小当たりＡ （Ｖ通過なし）	0～99
特図２	小当たりＢ （Ｖ通過時大当たりＣ）	0～19
	小当たりＣ （Ｖ通過時大当たりＤ）	20～99

【図１８６６】



（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202di1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ (80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ (80秒)	30～189
		スペシャルリーチ (140秒)	190～198
	小当たり	長小当たり (90秒)	0～198
特図２	外れ	外れ (20秒)	0～198
	大当たり 小当たり	当たり (20秒)	0～198

（ｂ）

【図１８６７】

202

時短用変動パターンテーブル202di2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
	大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198
特図２	外れ	短外れ（1秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
	大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

（ａ）

202

時短最終変動パターンテーブル202di3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図２	外れ	外れ（30秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～99
		小当たり(20秒)	100～198
	大当たり	大当たり（20秒）	0～198

（ｂ）

【図１８６８】

- ＲＯＭ 222
  - 変動パターン選択テーブル 222ai
  - キャラ矛盾演出設定テーブル 222bi
  - チャンスゾーン演出設定テーブル 222ci
  - タイマー演出設定テーブル 222di
  - タイマー内容設定テーブル 222ei
  - 再セット用報知態様設定テーブル 222fi
  - 楽曲演出設定テーブル 222gi
  - 図柄変更演出設定テーブル 222hi
  - ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル 222ii
  - 図柄態様決定テーブル 222ji
  - 演出用キャラ決定テーブル 222ki
  - 楽曲演出シナリオテーブル 222li
  - 秒数決定演出シナリオテーブル 222mi

【図１８６９】

- ＲＡＭ 223
  - 入賞情報格納エリア 223ai
  - 特別図柄１保留球数カウンタ 223bi
  - 特別図柄２保留球数カウンタ 223ci
  - 変動開始フラグ 223di
  - 停止種別選択フラグ 223ei
  - 第１演出カウンタ 223fi
  - 第２演出カウンタ 223gi
  - 従遊技状態格納エリア 223hi
  - 時短情報更新エリア 223ii
  - ＳＷ有効時間カウンタ 223ji
  - 遊技環境格納エリア 223ki
  - ファイナルチャレンジ実行中フラグ 223li
  - 図柄カウンタ 223mi
  - 図柄情報格納エリア 223ni
  - タイマー演出実行フラグ 223oi
  - 楽曲演出実行フラグ 223pi
  - ボタン押下フラグ 223qi
  - シナリオカウンタ 223ri
  - 図柄変更フラグ 223si
  - 押下回数カウンタ 223ti
  - 演出情報格納エリア 223ui
  - 再セットフラグ 223vi
  - 保留図柄情報格納エリア 223wi
  - Ｖ態様表示フラグ 223xi
  - 左停止フラグ 223yi
  - 秒数決定演出実行フラグ 223aai
  - 演出実行カウンタ 223abi
  - 右打ちフラグ 223aci
  - チャンスゾーン演出実行フラグ 223adi
  - その他メモリエリア 223zi

【図１８７０】

- 変動パターン選択テーブル 222ai
  - 通常用変動パターン選択テーブル 222ai1
  - 時短用変動パターン選択テーブル 222ai2
  - ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル 222ai3

【図１８７１】

通常用変動パターン選択テーブル222ai1

222

抽選結果	変動パターン	第１演出カウンタ（0～99）	表示用変動パターン	同一図柄演出	役物演出	導光板発光
外れ	外れ	0～99	外れA	×	×	×
	ガセ外れ	0～99	ガセ外れA	×	×	×
	ノーマルリーチ	0～39	外れノーマルリーチA	×	×	○
		40～99	外れノーマルリーチB	×	×	×
	スーパーリーチ	0～29	外れスーパーリーチA	○	×	×
		30～49	外れスーパーリーチB	×	○	×
		50～69	外れスーパーリーチC	×	×	○
		70～79	外れスーパーリーチD	○	×	○
		80～89	外れスーパーリーチE	○	○	×
		90～99	外れスーパーリーチF	×	○	○
大当たり	ノーマルリーチ	0～39	当たりノーマルリーチA	×	×	○
		40～89	当たりノーマルリーチB	×	○	×
		90～99	当たりノーマルリーチC	×	×	×
	スーパーリーチ	0～9	当たりスーパーリーチA	○	×	×
		10～19	当たりスーパーリーチB	×	○	×
		20～29	当たりスーパーリーチC	×	×	○
		30～49	当たりスーパーリーチD	○	×	○
		50～69	当たりスーパーリーチE	○	○	×
		70～89	当たりスーパーリーチF	×	○	○
		90～99	当たりスーパーリーチG	○	○	○
	スペシャルリーチ	0～99	当たりスペシャルリーチA	○	○	○
小当たり	長小当たり	0～99	長小当たりA	×	×	×

【図１８７２】

222

（ａ）

キャラ予盾演出設定テーブル222bi

演出態様	第２演出カウンタ（0～999）
キャラ予盾演出あり	0～299, 700～799
キャラ予盾演出なし	300～699, 800～999

222

（ｂ）

チャンスゾーン演出設定テーブル222ci

抽選結果	チャンスゾーン演出の有無	特殊図柄表示位置	第２演出カウンタ（0～999）
当たり	あり	左	200～349, 400～499
	あり	右	500～799
	なし	－	0～199, 350～399, 800～999
外れ	あり	左	200～299
	あり	右	500～599
	なし	－	0～199, 300～499, 600～999

222

（ｃ）

タイマー演出設定テーブル222di

抽選結果	タイマー演出の有無	第２演出カウンタ（0～999）
当たり	あり	150～249, 300～449, 700～899
	なし	0～149, 250～299, 500～699, 900～999
外れ	あり	200～249, 350～399, 850～899
	なし	0～199, 250～349, 400～849, 900～999

【図１８７３】

タイマー内容設定テーブル222ei

222

（ａ）

表示用変動パターン	タイマー演出種別	表示秒数 第１表示位置	第２表示位置	第３表示位置	第４表示位置	第５表示位置	タイマー設定値（ms）	発動時報知態様
当たりノーマルリーチA	タイマー演出A	5	1	2	3	5	16000	導光板発光
当たりノーマルリーチB	タイマー演出B	5	3	7	5	10	30000	役物演出
当たりノーマルリーチC	タイマー演出C	5	1	2	3	5	16000	チャンス
当たりスーパーリーチA	タイマー演出D	2	7	8	3	10	30000	同一図柄停止
当たりスーパーリーチB	タイマー演出E	3	5	7	5	20	40000	役物演出
当たりスーパーリーチC	タイマー演出F	5	1	2	3	5	16000	導光板発光
当たりスーパーリーチD	タイマー演出G	5	1	2	3	5	16000	再セット
当たりスーパーリーチE							16000	再セット
当たりスーパーリーチF							16000	再セット
当たりスーパーリーチG	タイマー演出H	5	1	2	5	×	50000	祝
当たりスペシャルリーチA	タイマー演出I	2	7	8	3	10	30000	再セット
長小当たりA	タイマー演出J	5	1	2	3	5	16000	再セット
外れノーマルリーチA	タイマー演出A	5	1	2	3	5	16000	導光板発光
外れノーマルリーチB	タイマー演出C	5	1	2	3	5	16000	チャンス
外れスーパーリーチA	タイマー演出D	2	7	8	3	10	30000	同一図柄停止
外れスーパーリーチB	タイマー演出E	3	5	7	5	20	40000	役物演出
外れスーパーリーチC	タイマー演出F	5	1	2	3	5	16000	導光板発光
外れスーパーリーチD							16000	再セット
外れスーパーリーチE	タイマー演出G	5	1	2	3	5	16000	再セット
外れスーパーリーチF							16000	再セット

222

（ｂ）

再セット用報知態様設定テーブル222fi

タイマー演出種別	タイマー設定値（ｍｓ）	報知態様
タイマー演出G	12000	激アツ
タイマー演出I	20000	祝

【図１８７４】

222

楽曲演出設定テーブル222gi

抽選結果	変動パターン	楽曲演出シナリオ	第２演出カウンタ（0～999）
大当たり	ノーマルリーチ	シナリオA	0～299
		シナリオB	300～599
		シナリオC	600～799
		シナリオD	800～999
	スーパーリーチ	シナリオE	0～299
		シナリオF	300～599
		シナリオG	600～799
		シナリオH	800～999
	スペシャルリーチ	シナリオI	0～999
外れ	ノーマルリーチ	シナリオD	0～999
	スーパーリーチ	シナリオH	0～999

222

（ｂ）

図柄変更演出設定テーブル222hi

抽選結果	大当たり種別	図柄変更演出の有無	第２演出カウンタ（0～999）
大当たり	大当たりA	あり	0～999
	大当たりB	あり	0～499
		なし	500～999
小当たり	－	なし	0～999
外れ	－	あり	0～299
	－	なし	300～999

222

（ｃ）

ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル222ii

抽選結果	第２演出カウンタ（0～999）	保留図柄態様
大当たり	0～899	V
	900～999	×
小当たり	0～599	V
	600～999	×
外れ	0～999	×

【図１８７５】

222

図柄態様決定テーブル222ji

図柄カウンタ値	抽選結果	大当たり種別	図柄態様	図柄キャラ
1	大当たり		１図柄	タコ
	小当たり			
	外れ			
2	大当たり		２図柄	フグ
	小当たり			
	外れ			
3	大当たり		３図柄	カメ
	小当たり			
	外れ			
4	大当たり		４図柄	サメ
	小当たり			
	外れ			
5	大当たり		５図柄	エビ
	小当たり			
	外れ			
6	大当たり		６図柄	アンコウ
	小当たり			
	外れ			
7	大当たり	大当たりＡ	７図柄	ジュゴン
		大当たりＢ	８図柄	熱帯魚
	小当たり			
	外れ			

【図１８７６】

222

演出用キャラ決定テーブル222ki

図柄カウンタ値	図柄キャラ
1	タコ
2	フグ
3	カメ
4	サメ
5	エビ
6	アンコウ
7	熱帯魚

【図１８７７】

222

楽曲演出シナリオテーブル222ji

（ａ）

楽曲演出シナリオＡ

シナリオカウンタ値	0	・・・	20000	・・・	25000	・・・	40000
音データＡ	停止		再生／音量大		―		停止
音データＢ	停止		再生／ミュート		音量大		停止

（ｂ）

楽曲演出シナリオＢ

シナリオカウンタ値	0	・・・	20000	・・・	40000
音データＡ	停止		再生／音量大		停止
音データＢ	停止		再生／音量大		停止

（ｃ）

楽曲演出シナリオＣ

シナリオカウンタ値	0	・・・	20000	・・・	30000	・・・	40000
音データＡ	停止		再生／音量大		―		停止
音データＢ	停止		再生／ミュート		音量大		停止

（ｄ）

楽曲演出シナリオＤ

シナリオカウンタ値	0	・・・	20000	・・・	40000
音データＡ	停止		再生／音量大		停止
音データＢ	停止		再生／ミュート		停止

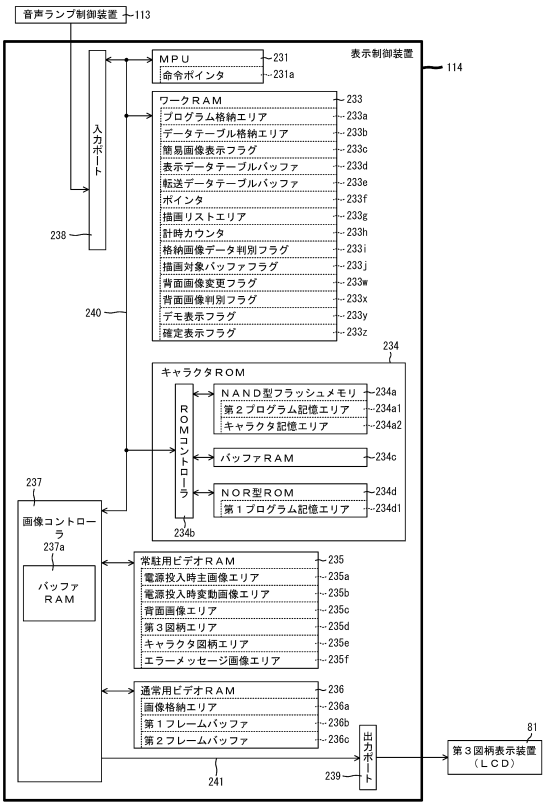
【図１８７８】

222

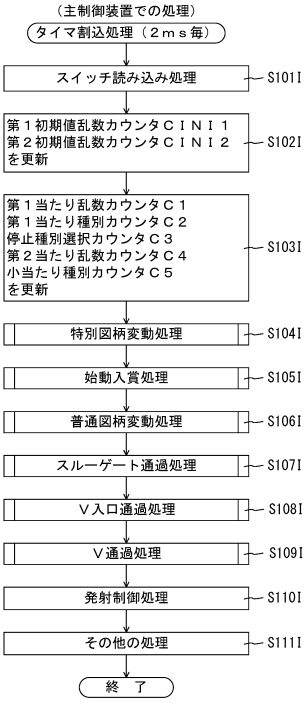
秒数決定演出シナリオテーブル222mi

シナリオカウンタ値	演出内容
0	―
・・・	・・・
2000	風船破裂（第１位置）
・・・	・・・
3000	風船破裂（第２位置）
・・・	・・・
4000	風船破裂（第３位置）
・・・	・・・
5000	風船破裂（第４位置）
・・・	・・・
6000	風船破裂（第５位置）
・・・	・・・
7000	タイマー値設定演出開始
・・・	・・・
10000	END

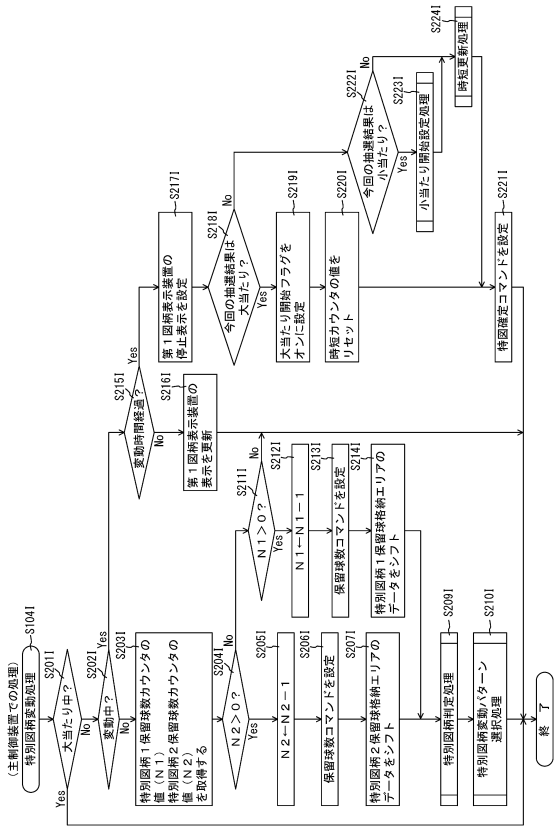
【図１８７９】



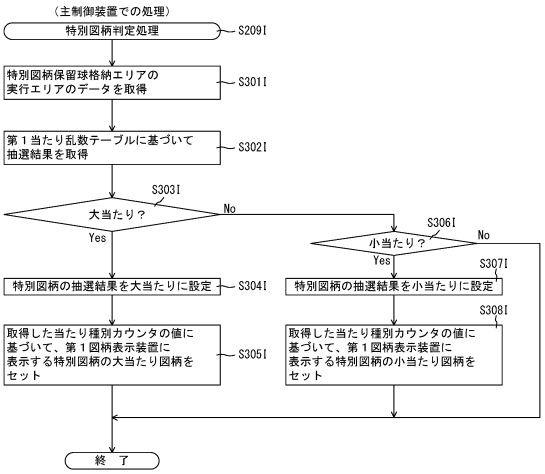
【図１８８０】



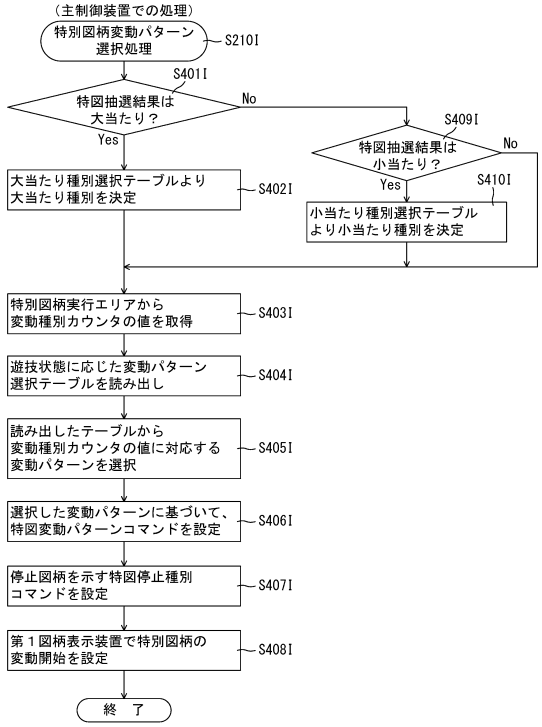
【図１８８１】



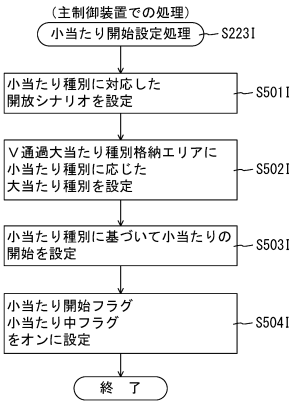
【図１８８２】



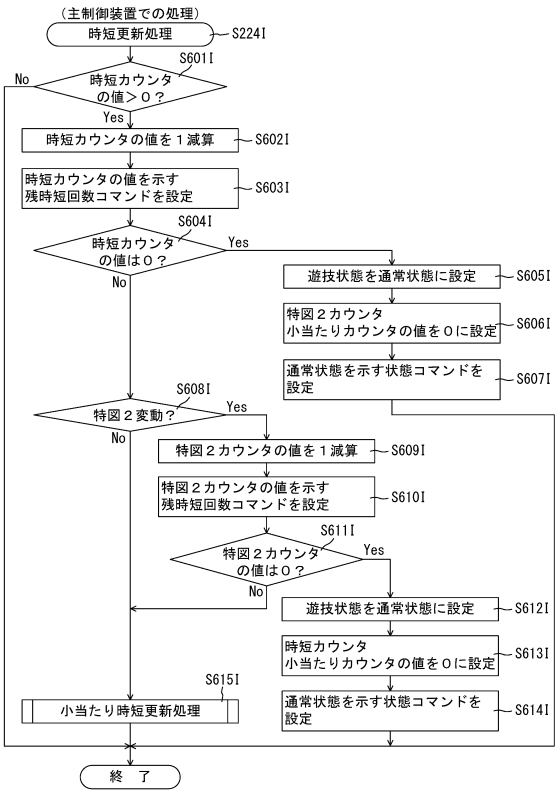
【図１８８３】



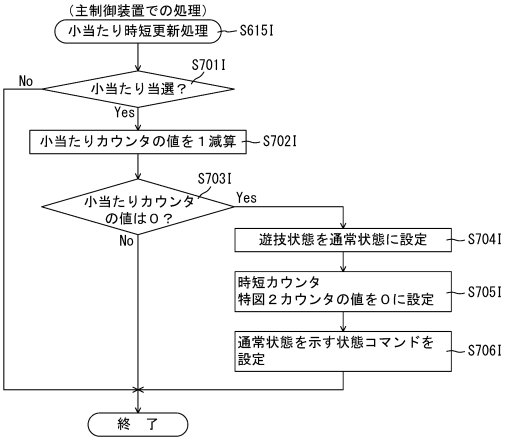
【図１８８４】



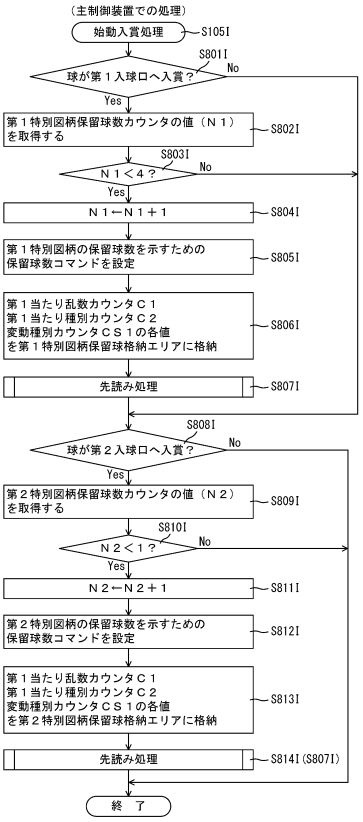
【図１８８５】



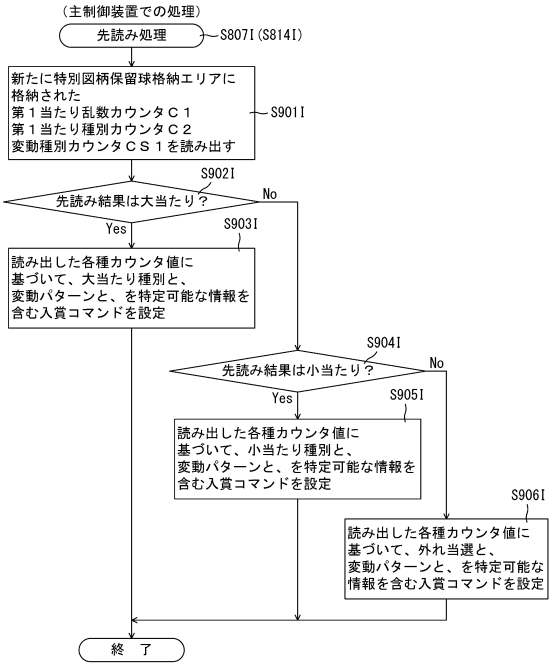
【図１８８６】



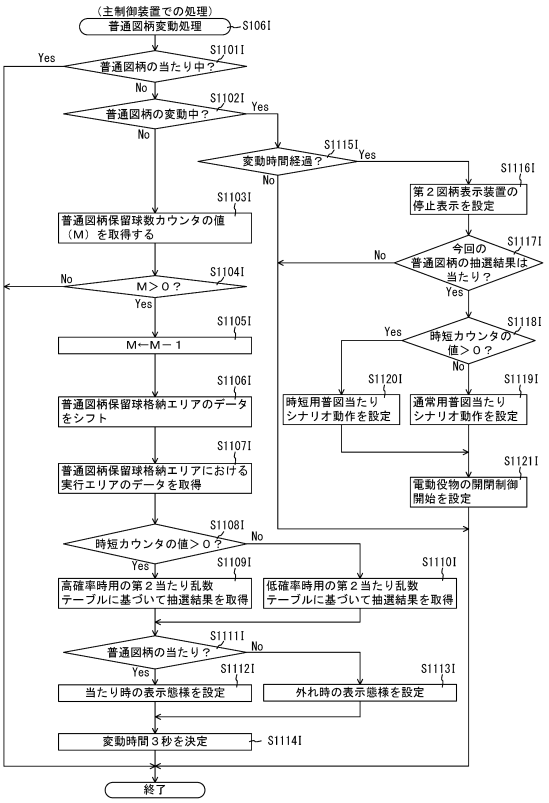
【図１８８７】



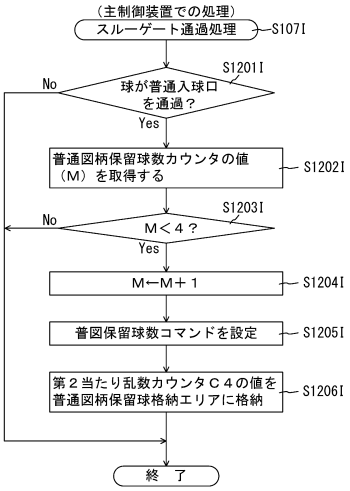
【図１８８８】



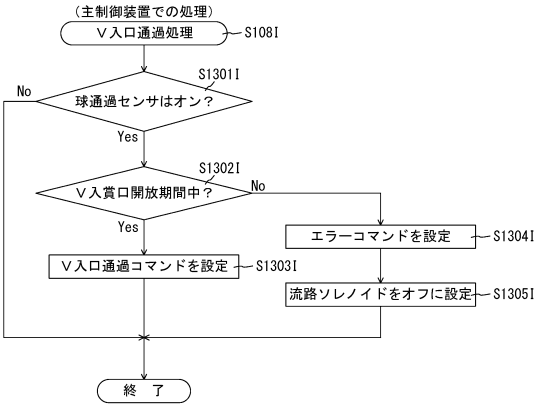
【図１８８９】



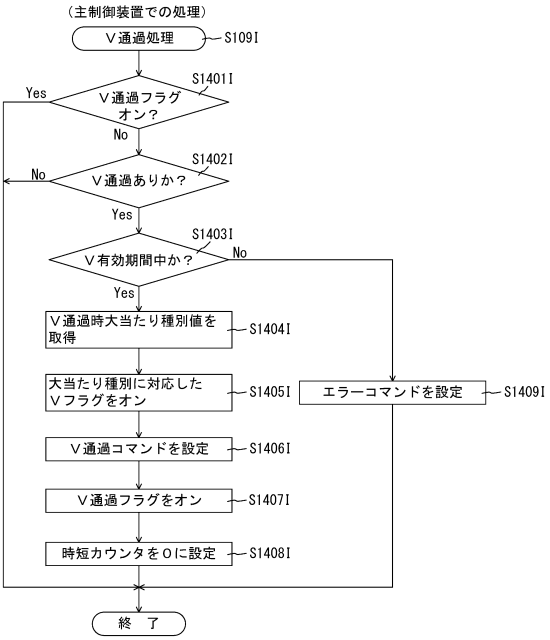
【図１８９０】



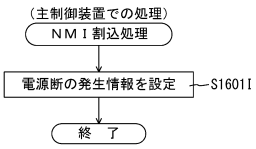
【図１８９１】



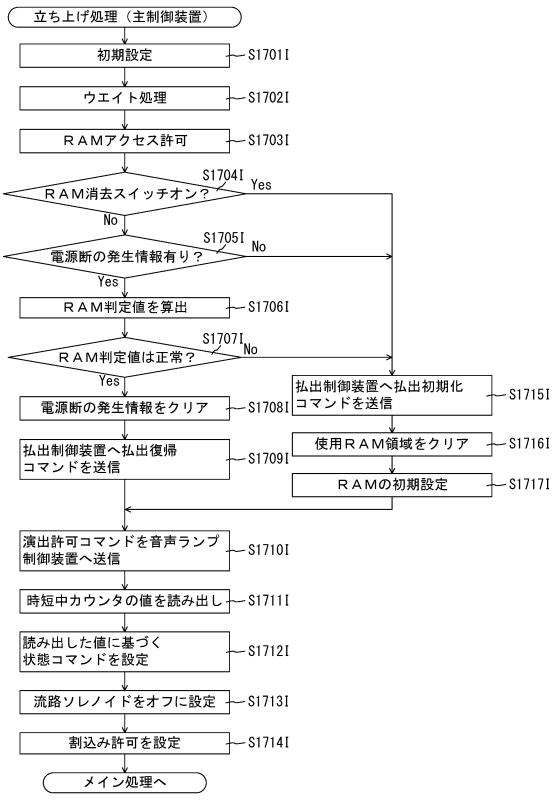
【図１８９２】



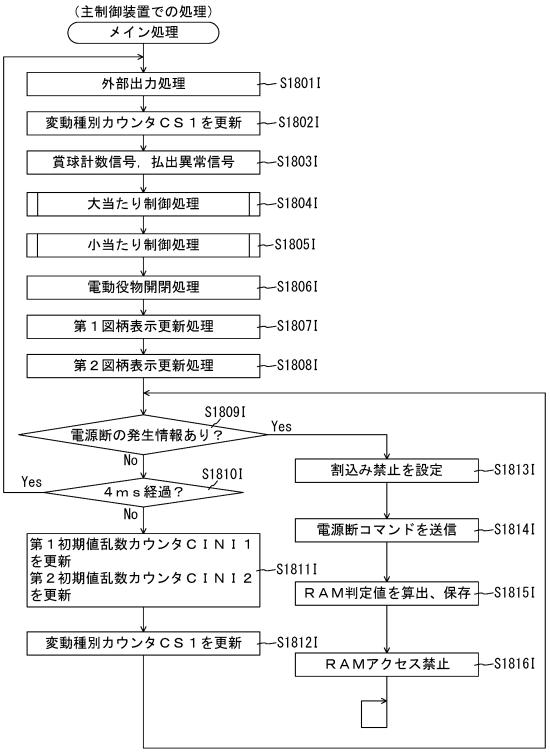
【図１８９３】



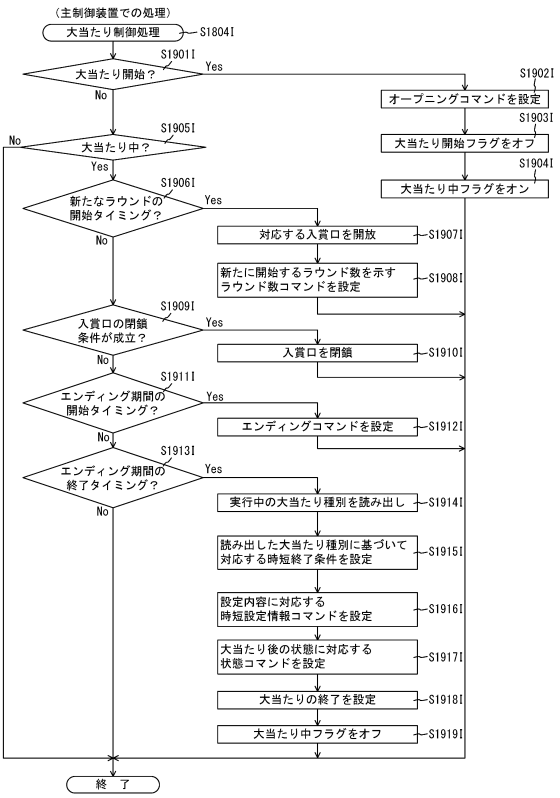
【図１８９４】



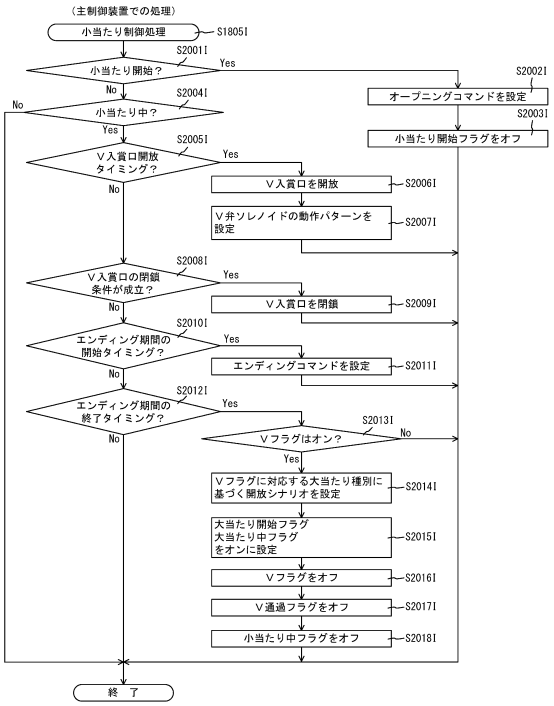
【図１８９５】



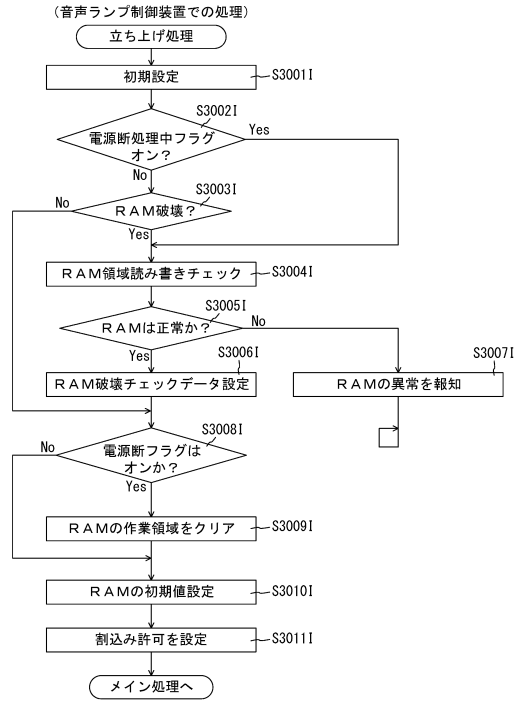
【図１８９６】



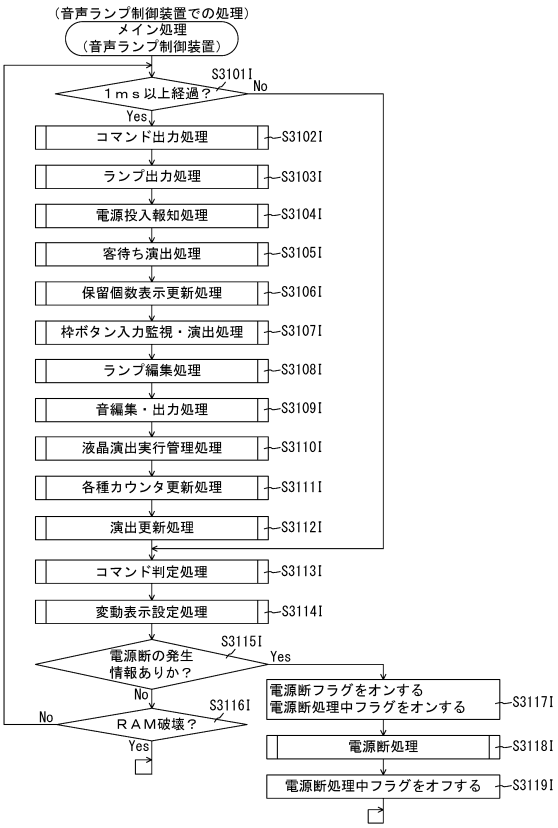
【図１８９７】



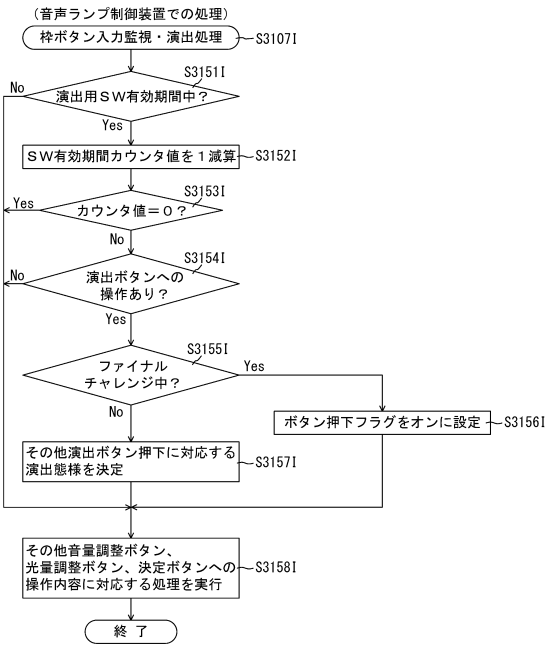
【図１８９８】



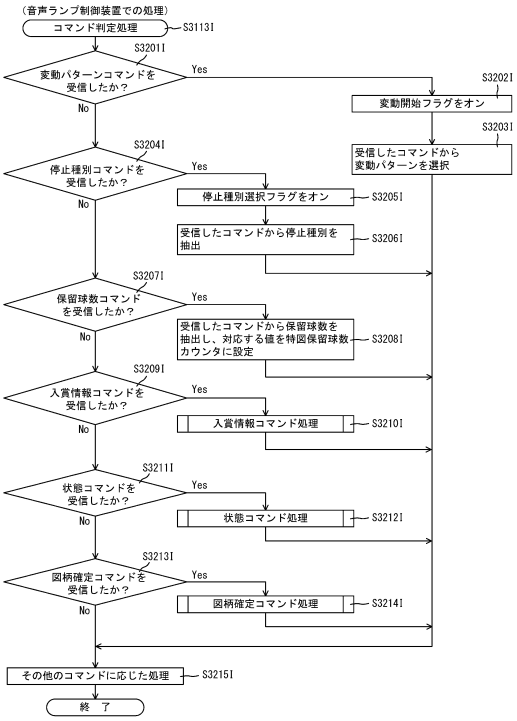
【図１８９９】



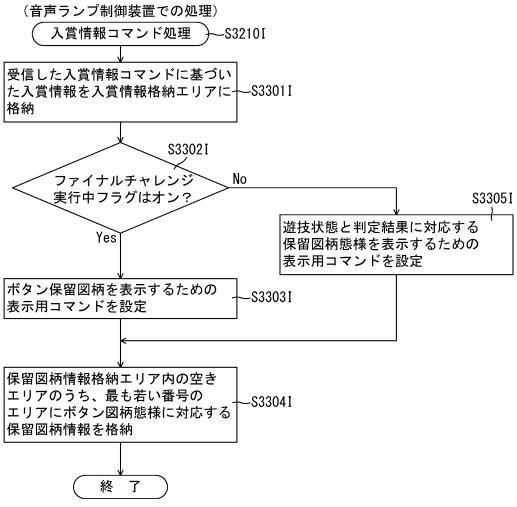
【図１９００】



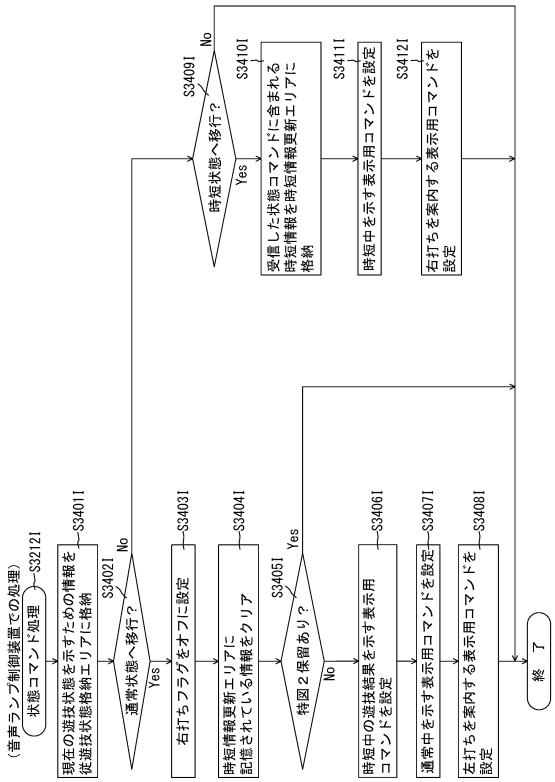
【図１９０１】



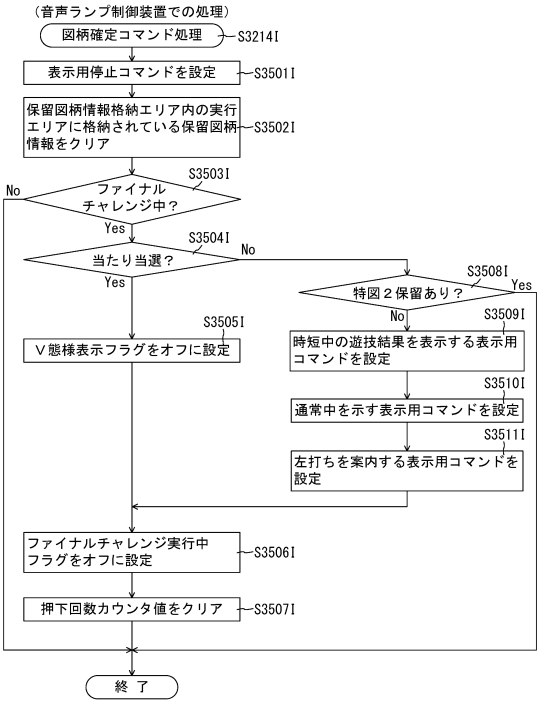
【図１９０２】



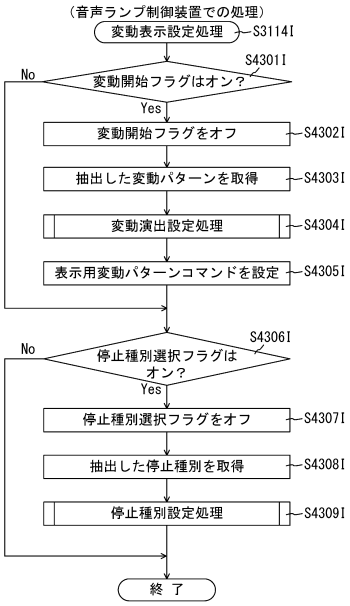
【図１９０３】



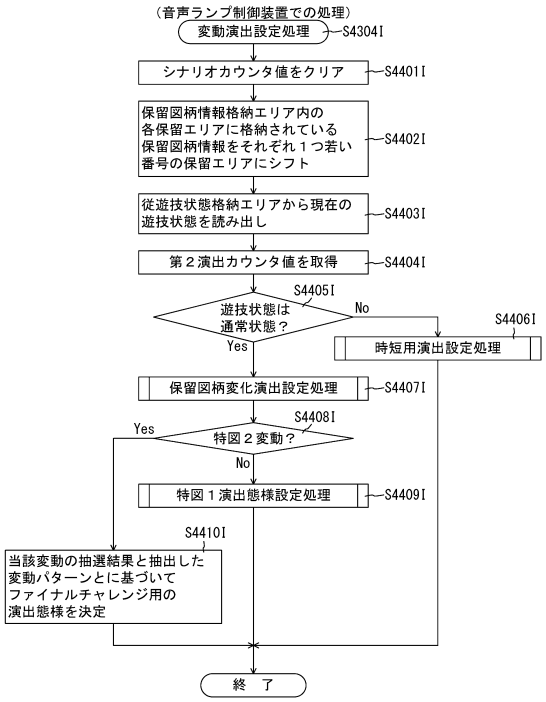
【図１９０４】



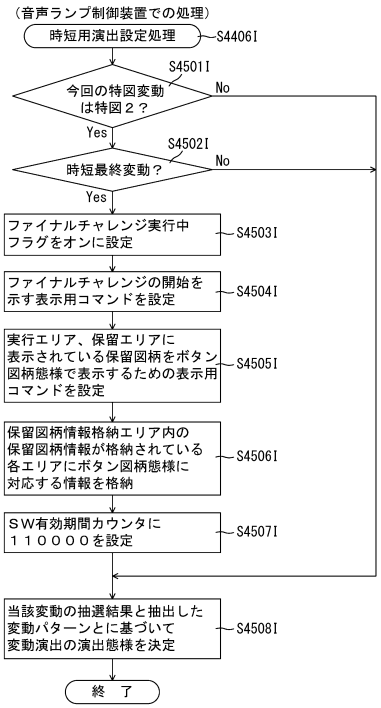
【図１９０５】



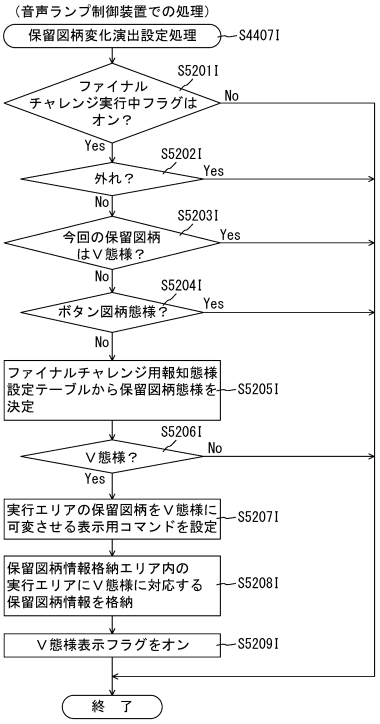
【図１９０６】



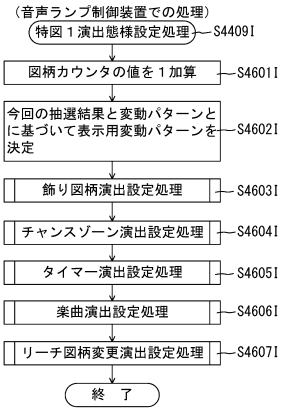
【図１９０７】



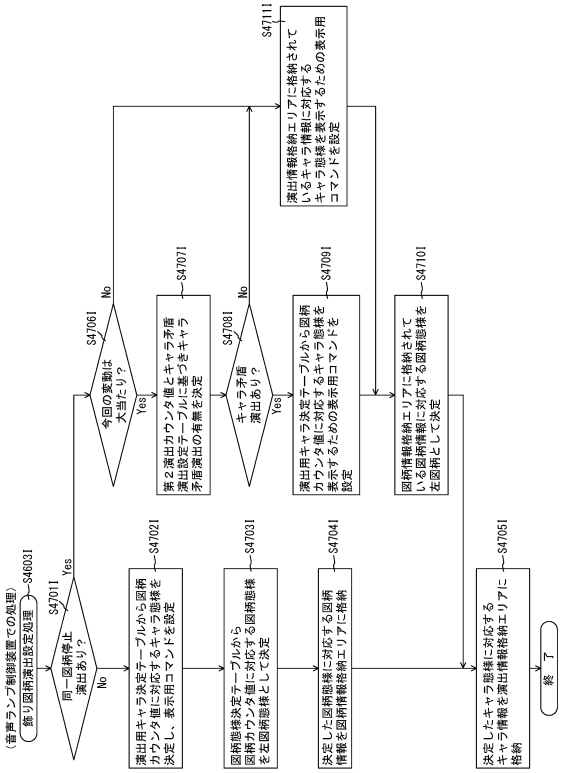
【図１９０８】



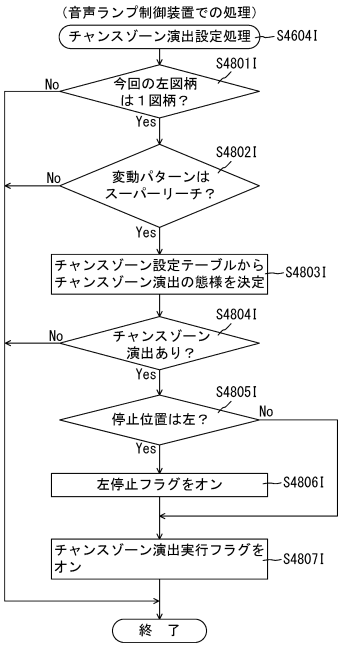
【図１９０９】



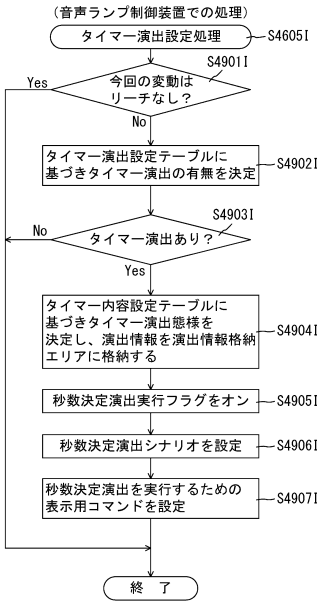
【図１９１０】



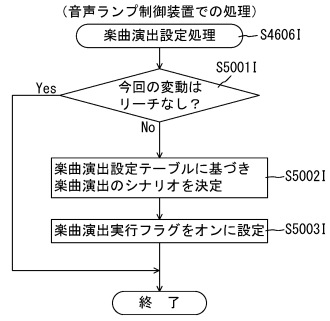
【図１９１１】



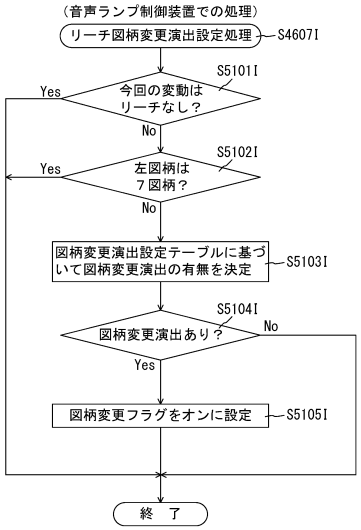
【図１９１２】



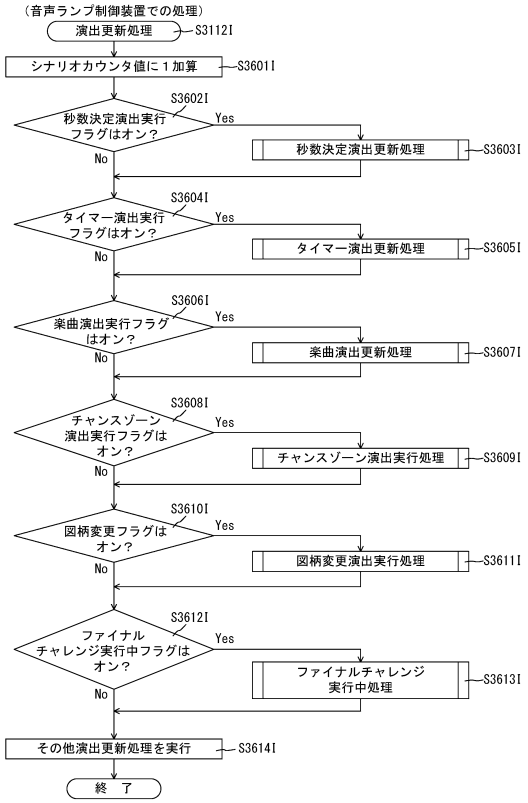
【図１９１３】



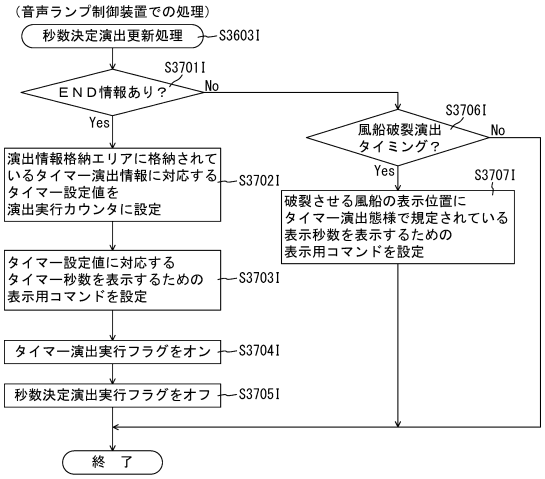
【図１９１４】



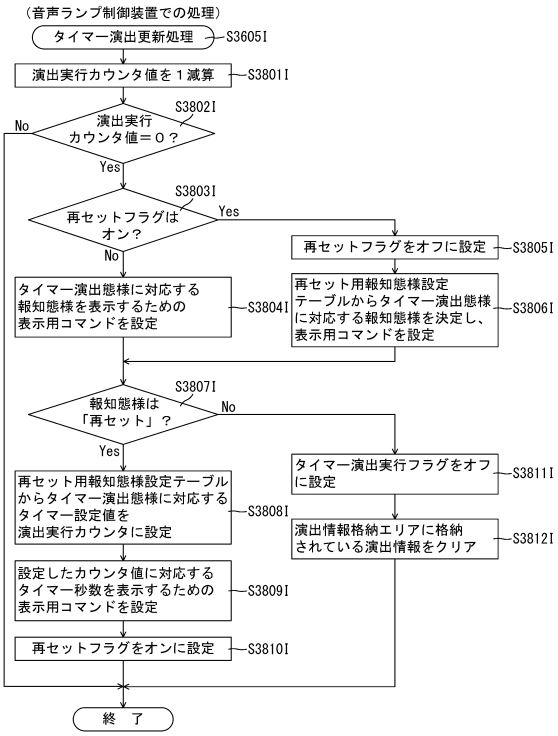
【図１９１５】



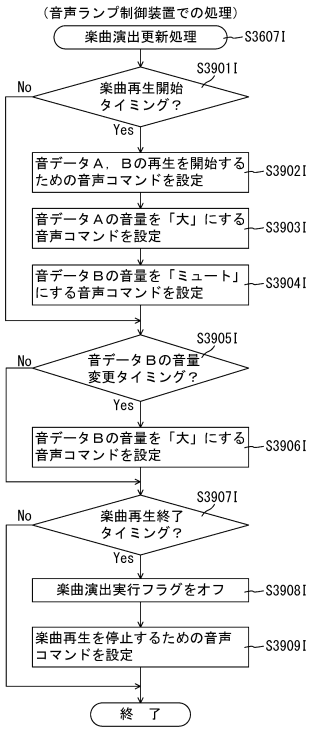
【図１９１６】



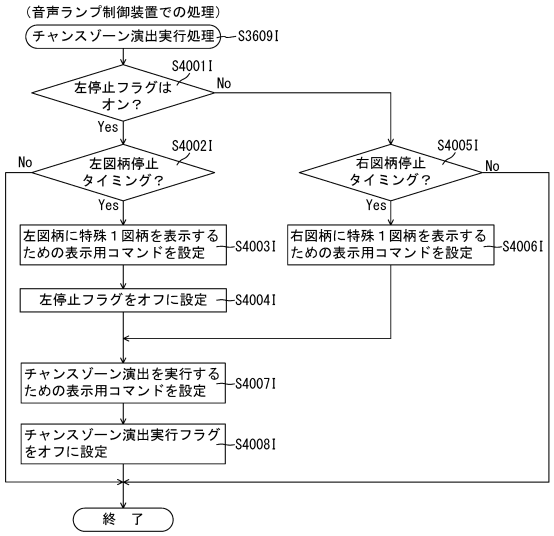
【図１９１７】



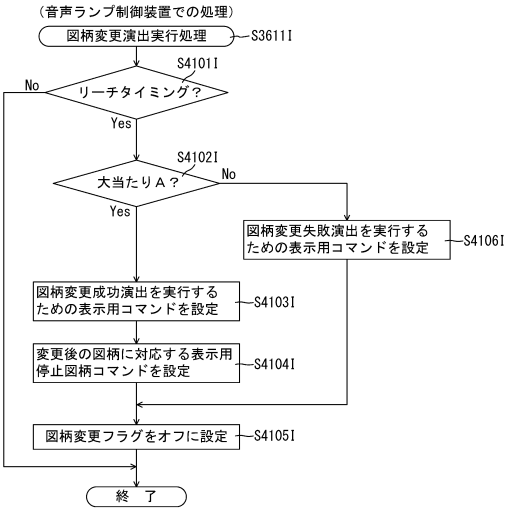
【図１９１８】



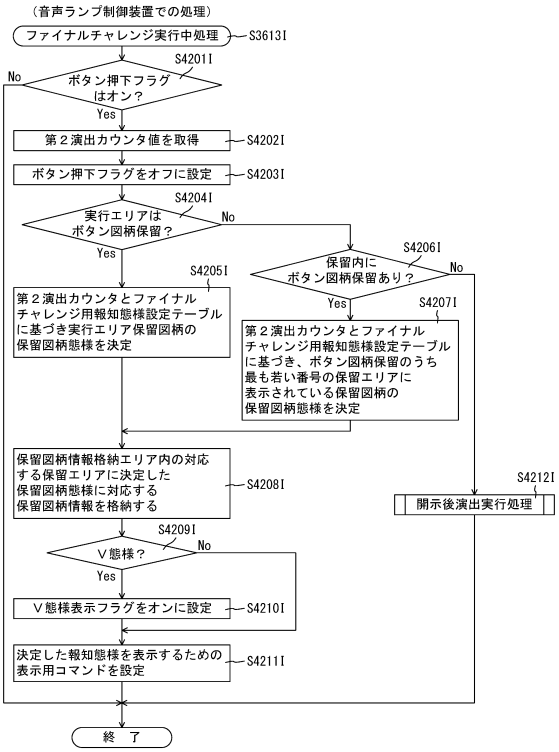
【図１９１９】



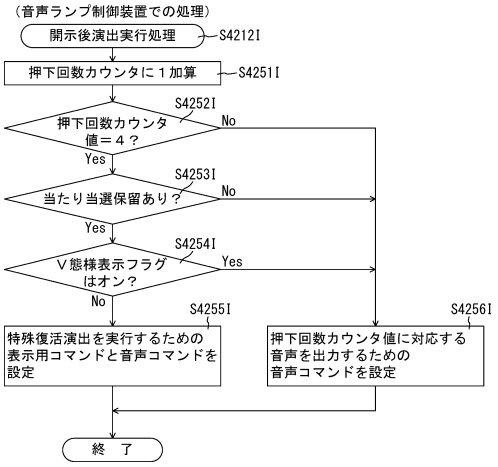
【図１９２０】



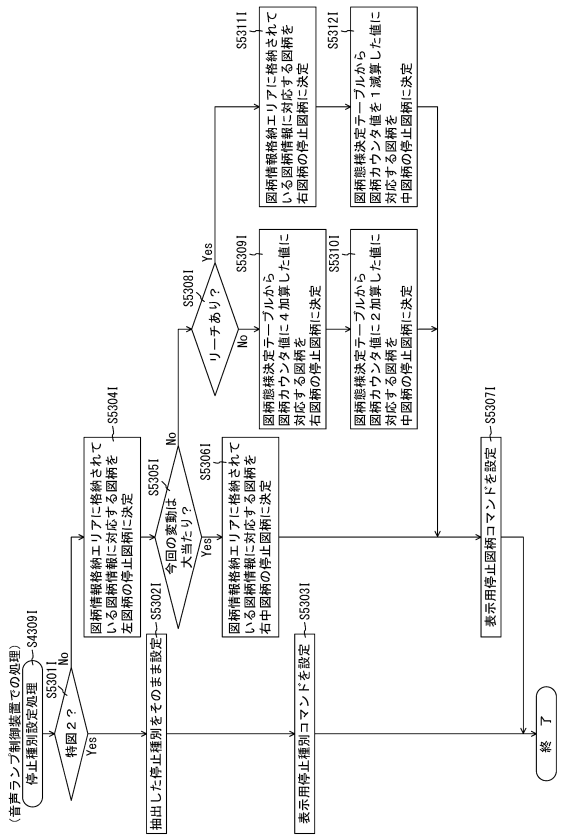
【図１９２１】



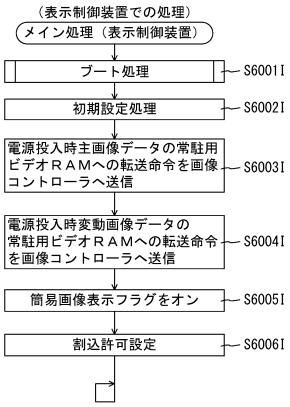
【図１９２２】



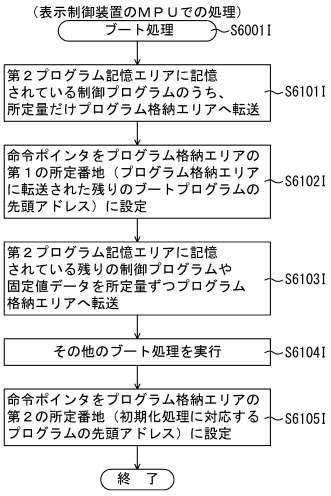
【図１９２３】



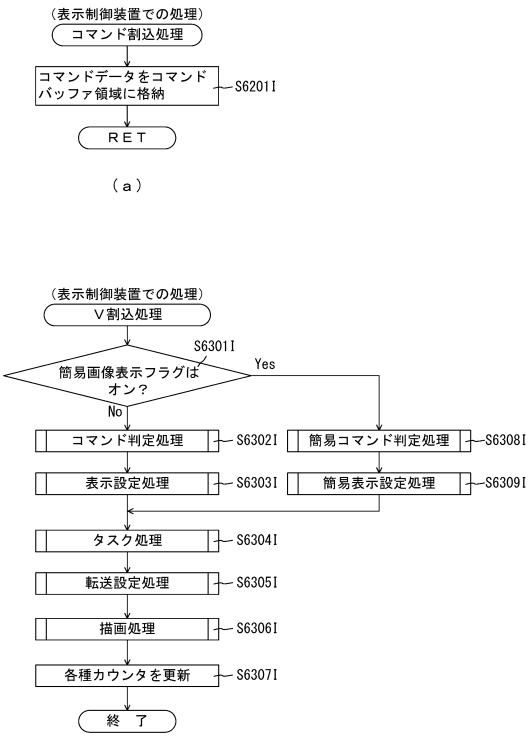
【図１９２４】



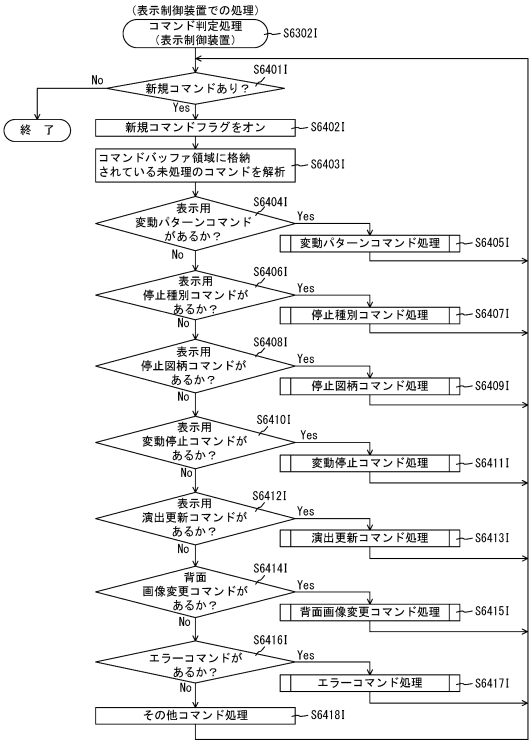
【図１９２５】



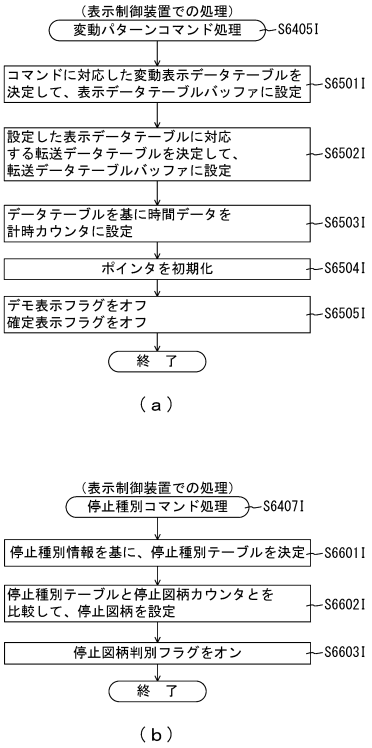
【図１９２６】



【図１９２７】



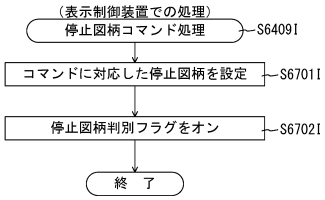
【図１９２８】



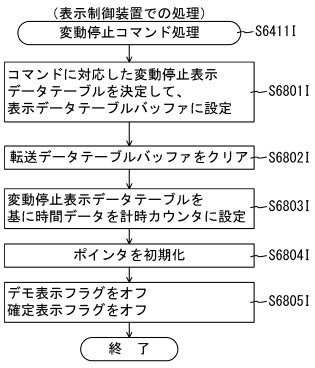
（ａ）

（ｂ）

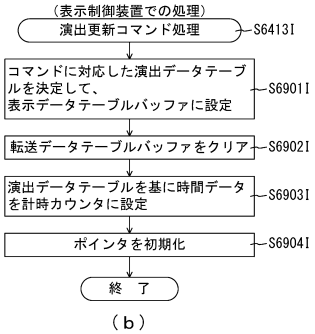
【図１９２９】



【図１９３０】

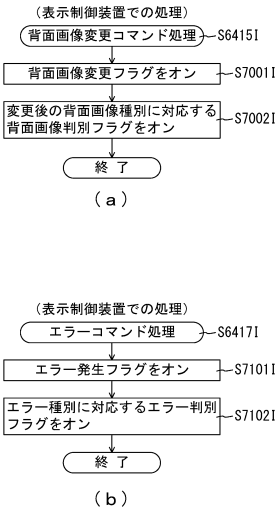


（ａ）

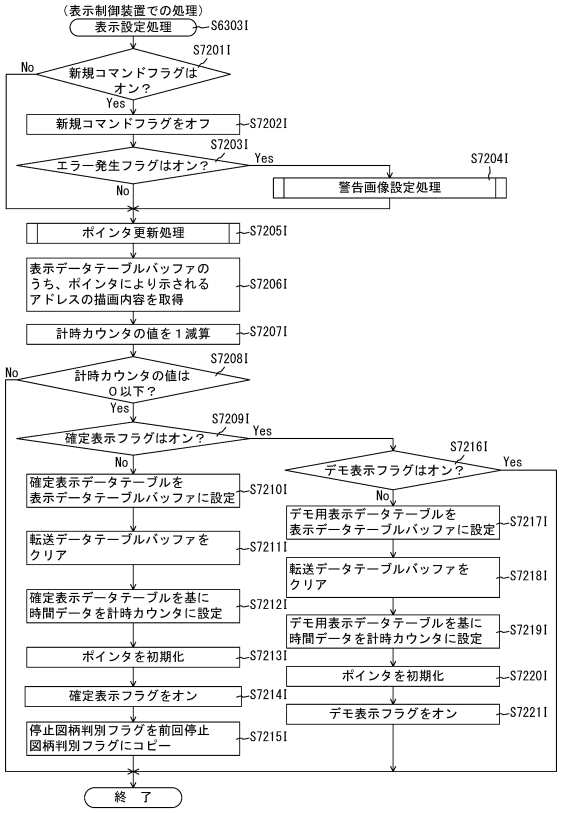


（ｂ）

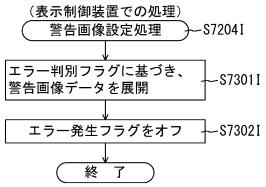
【図１９３１】



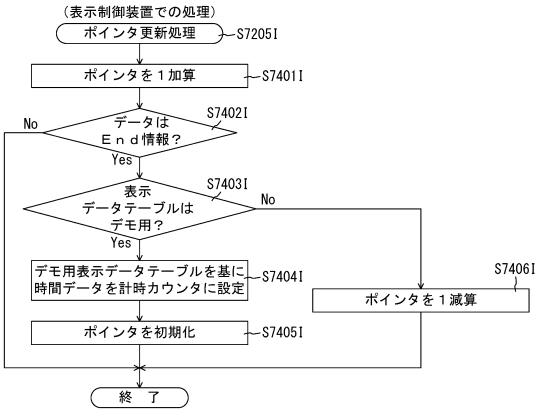
【図１９３２】



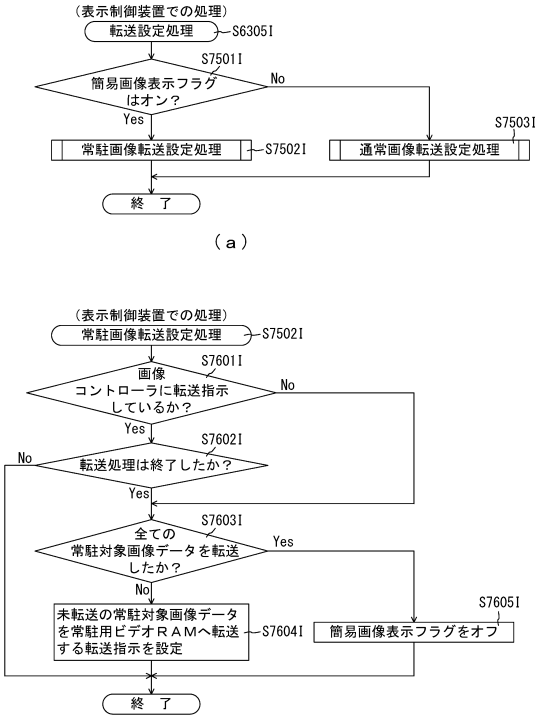
【図１９３３】



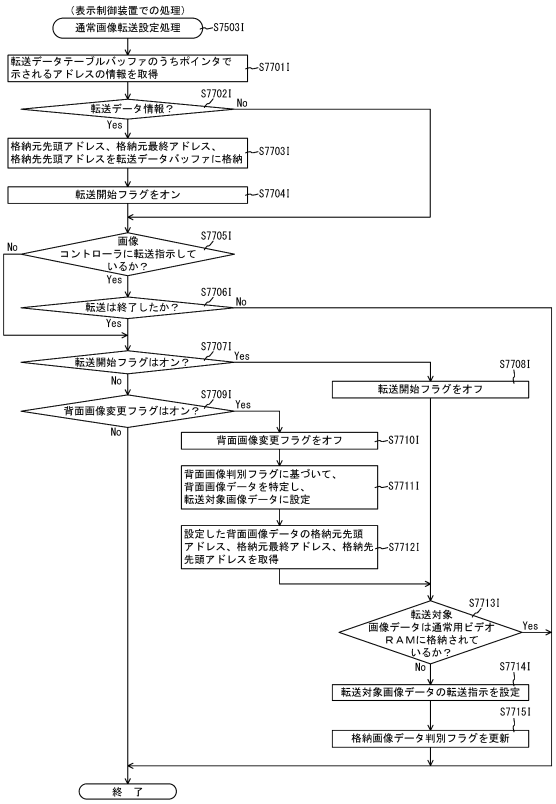
【図１９３４】



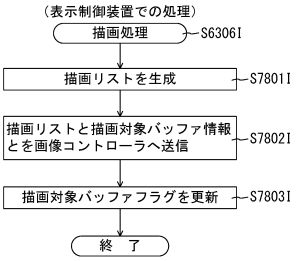
【図１９３５】



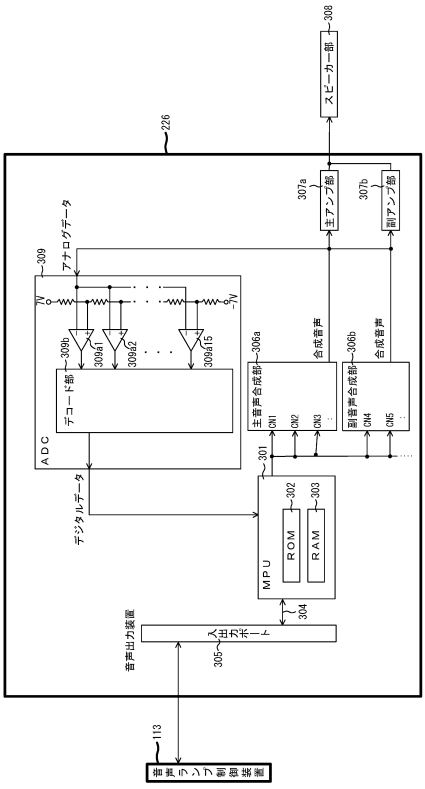
【図１９３６】



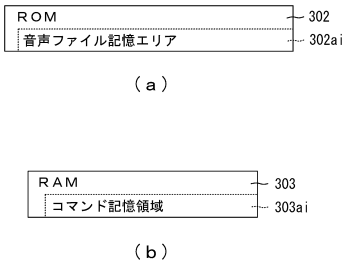
【図１９３７】



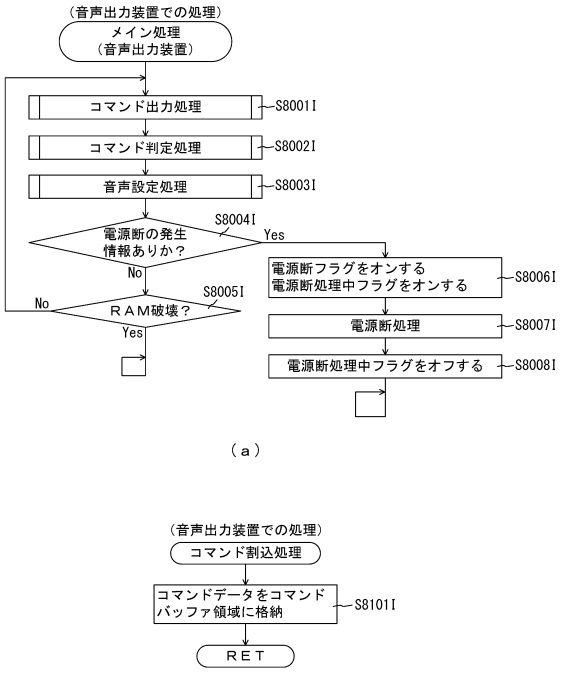
【図１９３８】



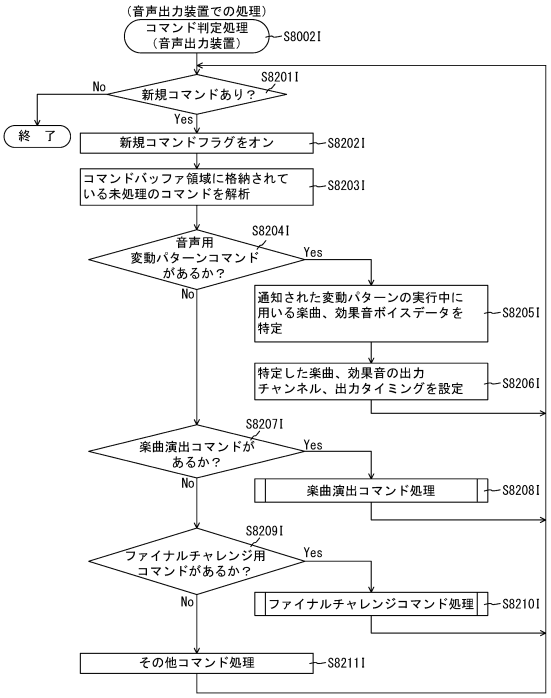
【図１９３９】



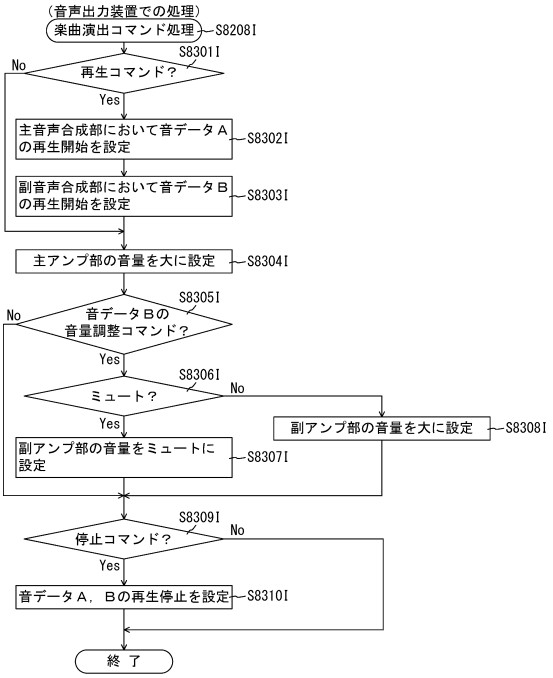
【図１９４０】



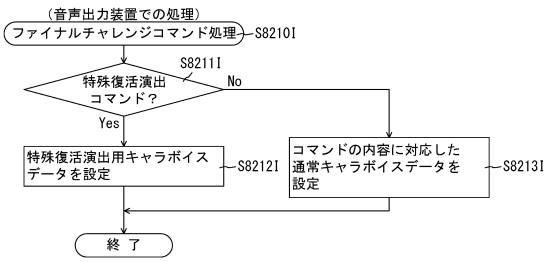
【図１９４１】



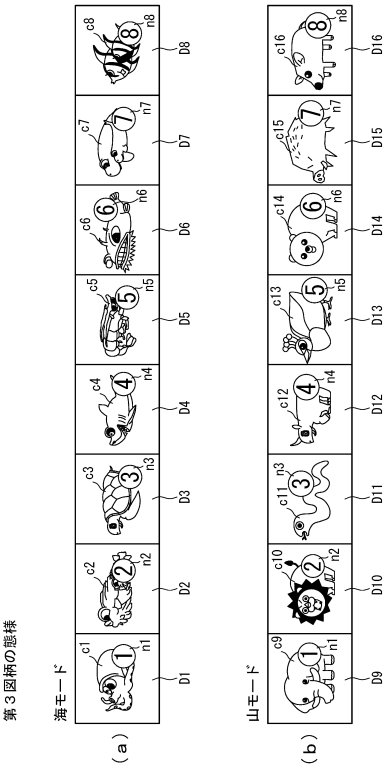
【図１９４２】



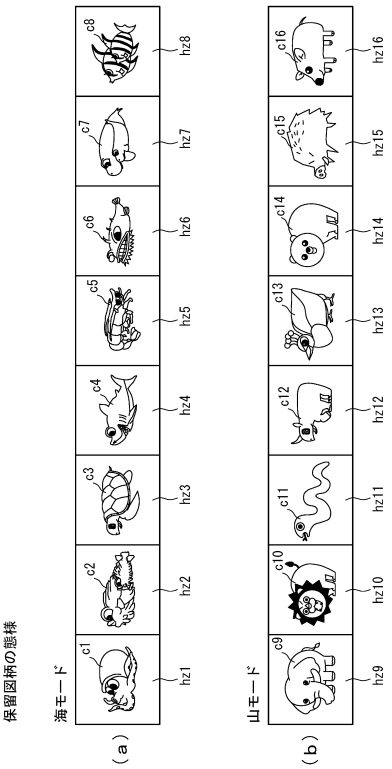
【図１９４３】



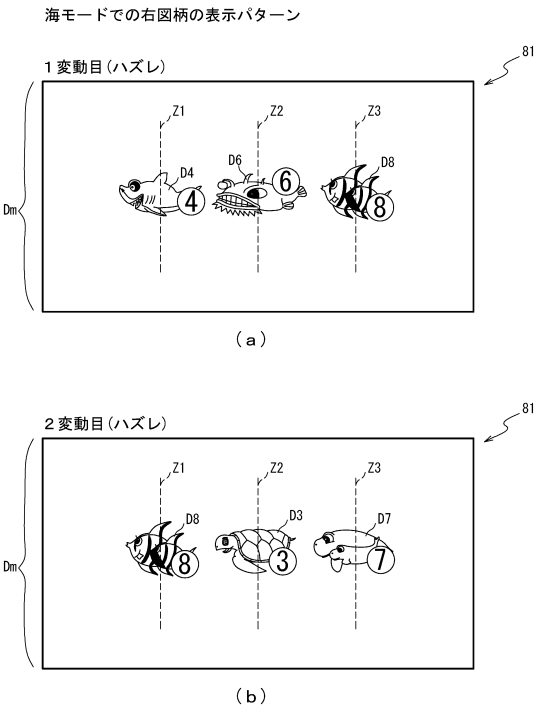
【図１９４４】



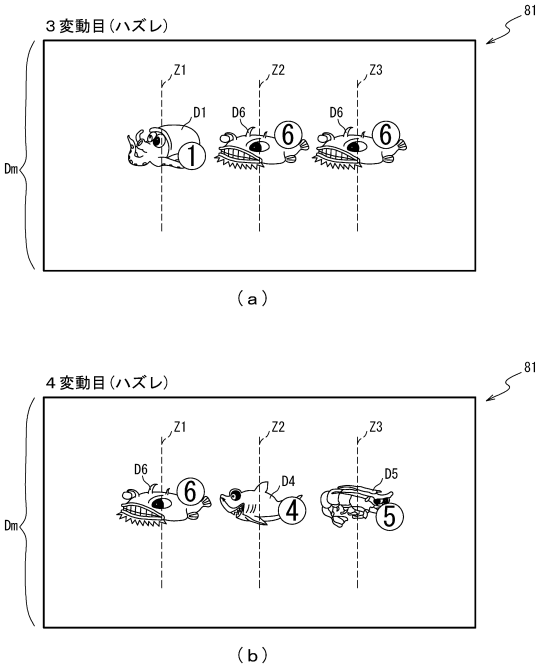
【図１９４５】



【図１９４６】

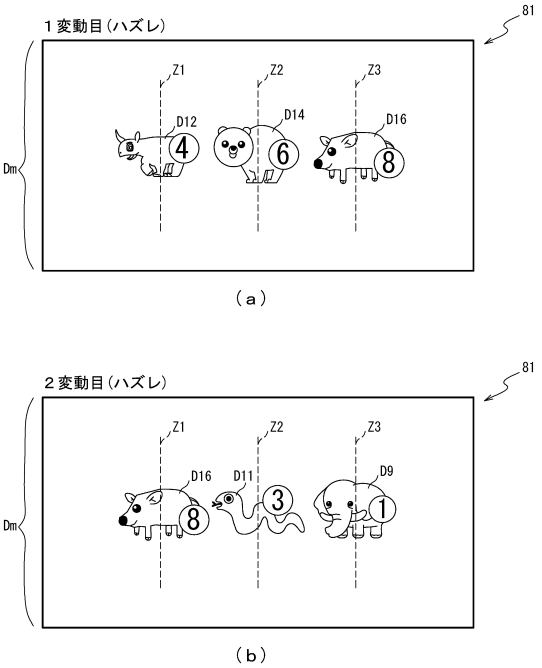


【図１９４７】

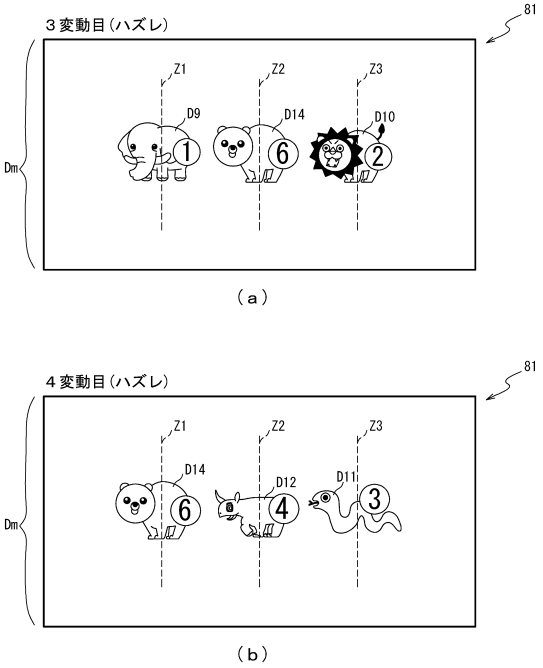


【図１９４８】

山モードでの右図柄の表示パターン

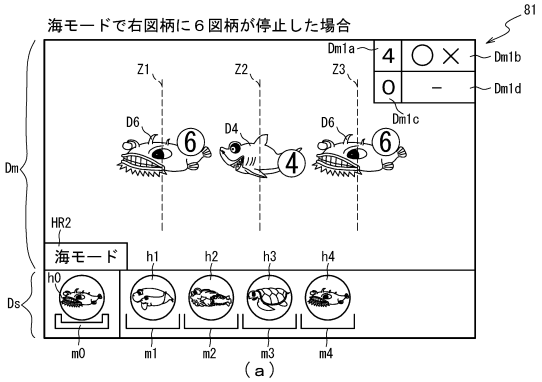


【図１９４９】

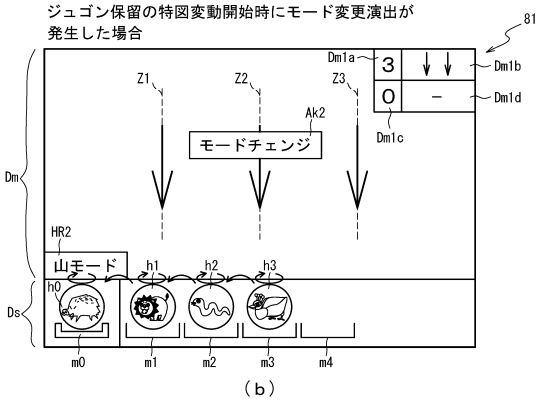


【図１９５０】

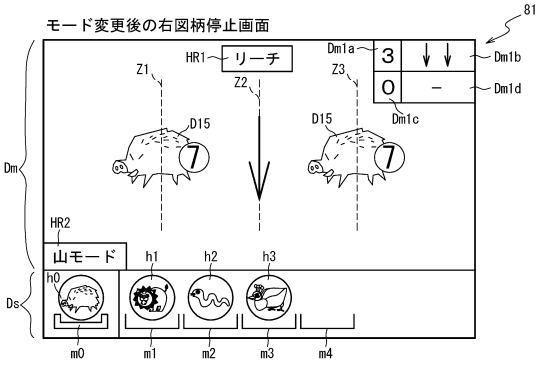
海モードで右図柄に６図柄が停止した場合



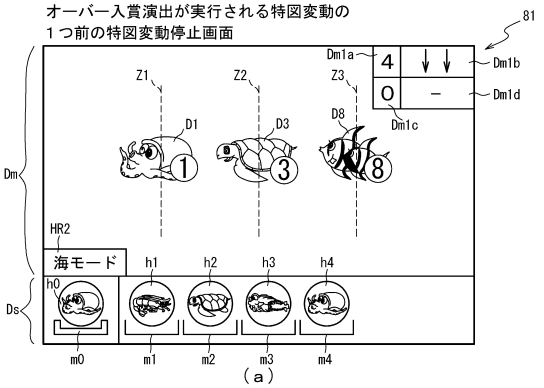
ジュゴン保留の特図変動開始時にモード変更演出が発生した場合



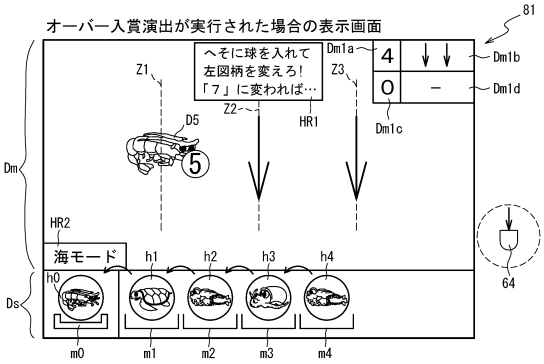
【図１９５１】



【図１９５２】

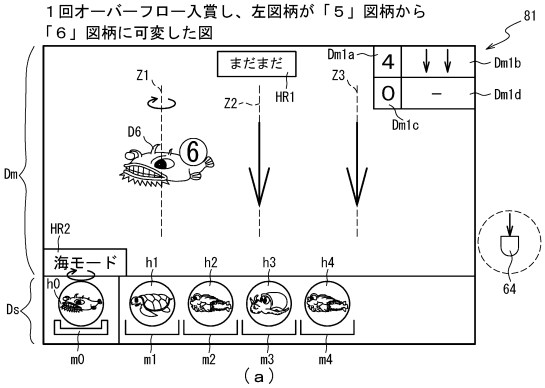


（ａ）

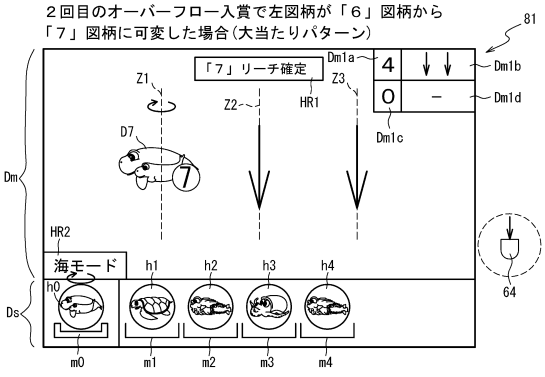


（ｂ）

【図１９５３】

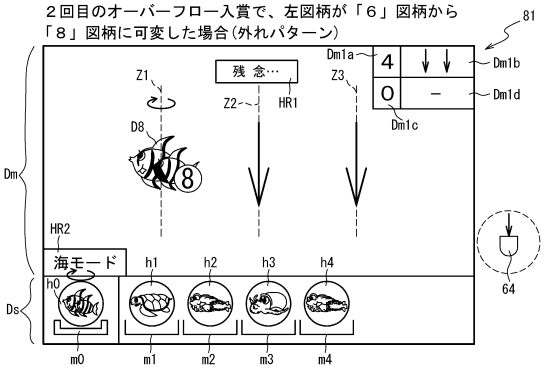


（ａ）

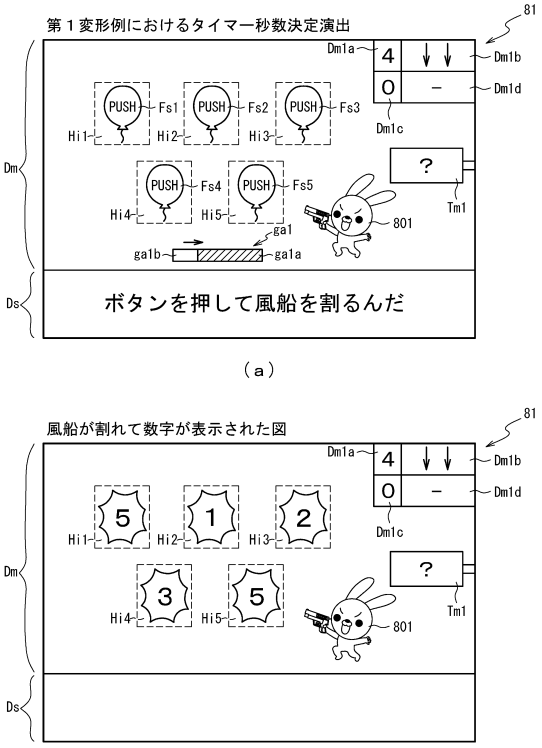


（ｂ）

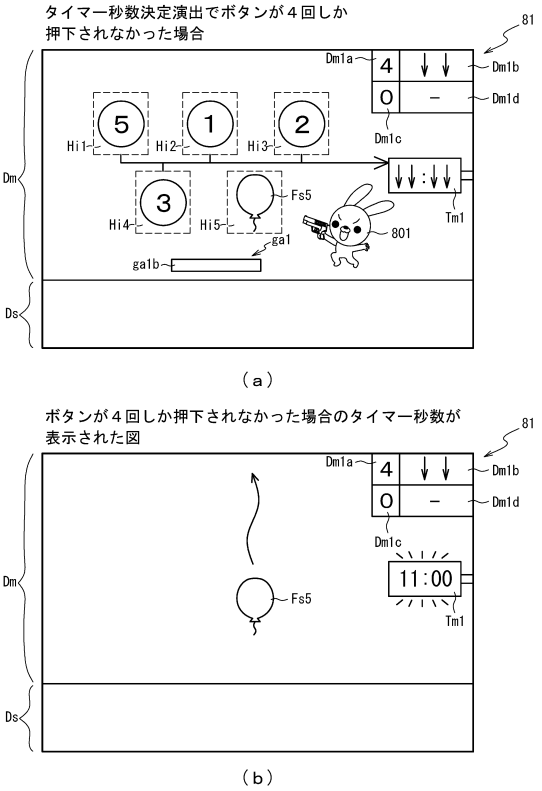
【図１９５４】



【図１９５５】

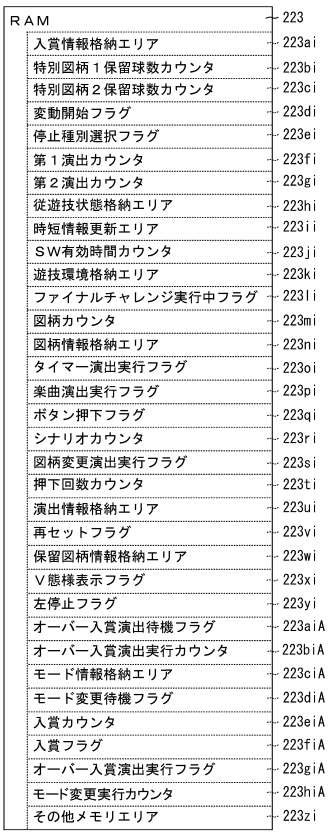


【図１９５６】



【図１９５７】

【図１９５８】



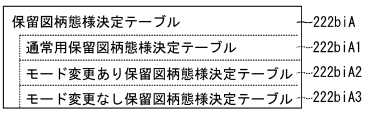
【図１９５９】

222

保留図柄演出態様設定テーブル222aiA

抽選結果	大当たり種別	変動パターン	第２演出カウンタ（0～999）	演出態様
外れ		外れ	0～999	リーチなし
大当たり	大当たりＡ	ガセ外れ	0～499	リーチなし
			500～899	モード変更あり（ガセ）
			900～999	オーバー入賞演出（ガセ）
		ノーマルリーチ	0～799	モード変更なし（リーチ）
			800～999	モード変更あり（リーチ）
		スーパーリーチ	0～799	モード変更なし（リーチ）
			800～999	モード変更あり（リーチ）
		ノーマルリーチ	0～499	モード変更なし（リーチ）
			500～999	モード変更あり（リーチ）
		スーパーリーチ	0～399	モード変更なし（リーチ）
			400～799	モード変更あり（リーチ）
		スペシャルリーチ	800～999	オーバー入賞演出（リーチ）
			0～399	モード変更なし（リーチ）
			400～799	モード変更あり（リーチ）
			800～999	オーバー入賞演出（リーチ）
	大当たりＢ	ノーマルリーチ	0～499	モード変更なし（リーチ）
			500～999	モード変更あり（リーチ）
		スーパーリーチ	0～499	モード変更なし（リーチ）
			500～999	モード変更あり（リーチ）
		スペシャルリーチ	0～499	モード変更なし（リーチ）
			500～999	モード変更あり（リーチ）
小当たり		長小当たり	0～999	リーチなし

【図１９６０】



【図１９６１】

222

通常用保留図柄態様決定テーブル222biA1

図柄カウンタ値	設定中のモード	保留図柄態様
1	海	タコ
2		フグ
3		カメ
4		サメ
5		エビ
6		アンコウ
7		ジュゴン
8		熱帯魚
1	山	ゾウ
2		ライオン
3		ヘビ
4		ヤギ
5		クジャク
6		くま
7		いのしし
8		サイ

【図１９６２】

222

モード変更あり保留図柄態様決定テーブル222biA2

図柄カウンタ値	保留エリア	モード変更実行カウンタ値	設定中のモード	保留図柄態様
1	2	1	海	タコ
	3	1		フグ
		2		熱帯魚
	4	1		カメ
		2		タコ
		3		ジュゴン
	2	1	山	ゾウ
	3	1		サイ
		2		ライオン
	4	1		いのしし
		2		ゾウ
		3		サイ
2	2	1	海	フグ
	3	1		カメ
		2		タコ
	4	1		サメ
		2		カメ
		3		熱帯魚
	2	1	山	ライオン
	3	1		ゾウ
		2		ヘビ
	4	1		サイ
		2		ライオン
		3		ヤギ
・・・				
8	2	1	海	熱帯魚
	3	1		タコ
		2		ジュゴン
	4	1		フグ
		2		熱帯魚
		3		アンコウ
	2	1	山	サイ
	3	1		いのしし
		2		ゾウ
	4	1		くま
		2		サイ
		3		ライオン

【図１９６３】

222

モード変更なし保留図柄態様決定テーブル222biA3

図柄カウンタ値	保留エリア	設定中のモード	保留図柄態様
1	実行	海	タコ
	1		熱帯魚
	2		ジュゴン
	3		アンコウ
	4		エビ
	実行	山	ゾウ
	1		ライオン
	2		ヘビ
	3		ヤギ
	4		クジャク
2	実行	海	フグ
	1		タコ
	2		熱帯魚
	3		ジュゴン
	4		アンコウ
	実行	山	ライオン
	1		ヘビ
	2		ヤギ
	3		クジャク
	4		くま
・・・			
8	実行	海	熱帯魚
	1		ジュゴン
	2		アンコウ
	3		エビ
	4		サメ
	実行	山	サメ
	1		いのしし
	2		くま
	3		クジャク
	4		ヤギ

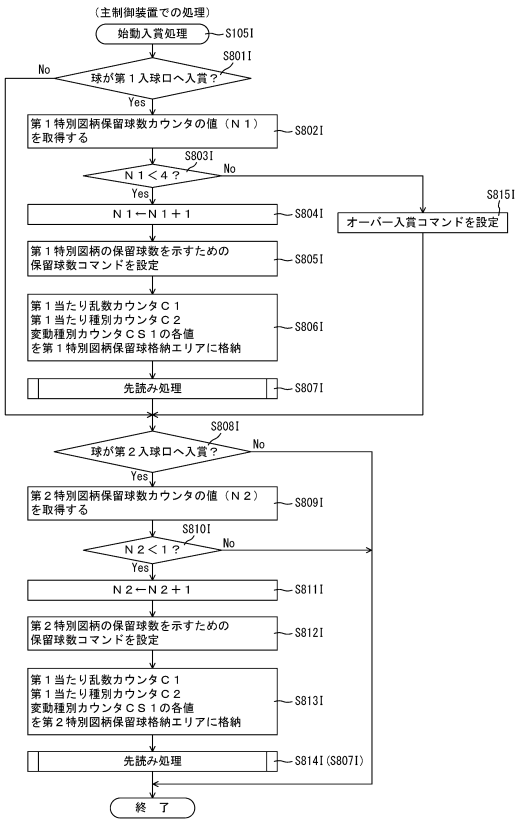
【図１９６４】

222

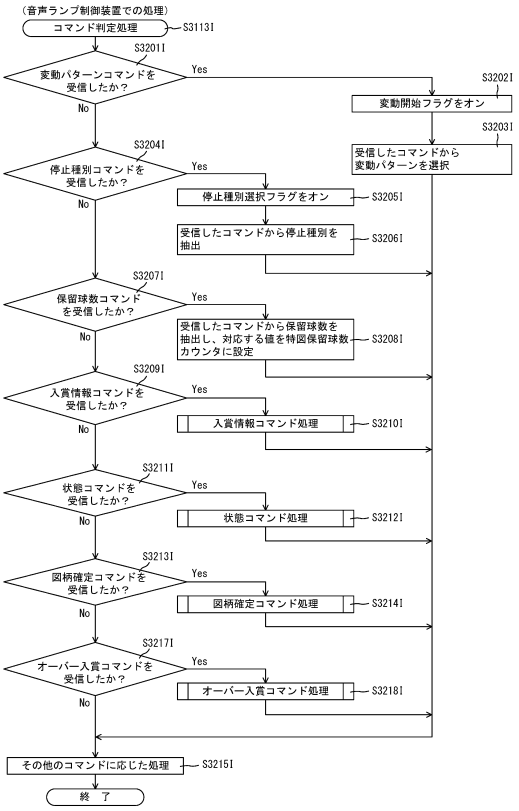
タイマー内容設定テーブル222eiA

表示用変動パターン	タイマー演出種別	風船表示秒数（タイマー設定秒数） 1	2	3	4	5	発動時報知内容	押下回数カウンタ値 1	2	3	4	5
当たりノーマルリーチＡ	タイマー演出Ａ	5（5）	3（8）	4（12）	3（15）	5（20）	チャンス？	チャンス？	チャンス	導光板発光	熱	激アツ
当たりノーマルリーチＢ	タイマー演出Ｂ	5（5）	8（13）	4（17）	3（20）	10（30）	チャンス？	チャンス	熱	激アツ	役物可動	
当たりノーマルリーチＣ	タイマー演出Ｃ	3（3）	7（10）	4（14）	6（20）	18（38）	チャンス？	チャンス	熱	激アツ	祝	
当たりスーパーリーチＡ	タイマー演出Ｄ	5（5）	2（7）	3（10）	2（12）	3（15）	チャンス	チャンス	チャンス	熱	再セット	
当たりスーパーリーチＢ	タイマー演出Ｅ	5（5）	7（12）	8（20）	10（30）	5（35）	チャンス	チャンス	熱	役物可動		
・・・												
外れスーパーリーチＦ	タイマー演出Ｆ	5（5）	7（12）	8（20）	10（30）	5（35）	チャンス	チャンス	チャンス	役物可動		

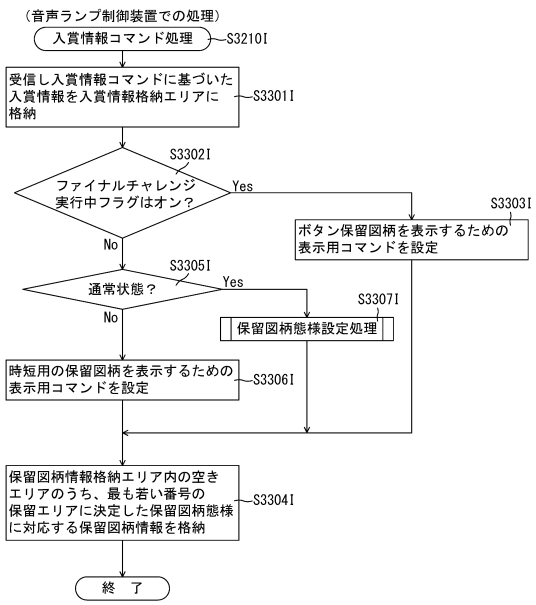
【図１９６５】



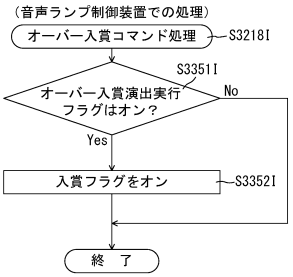
【図１９６６】



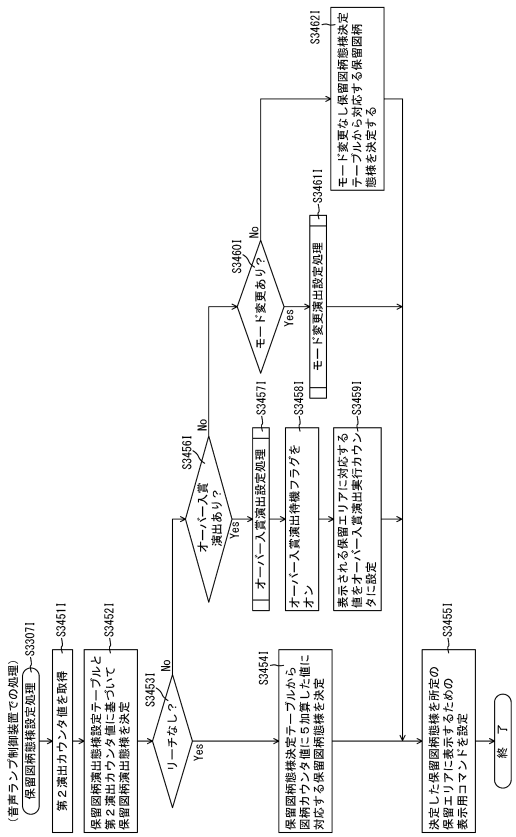
【図１９６７】



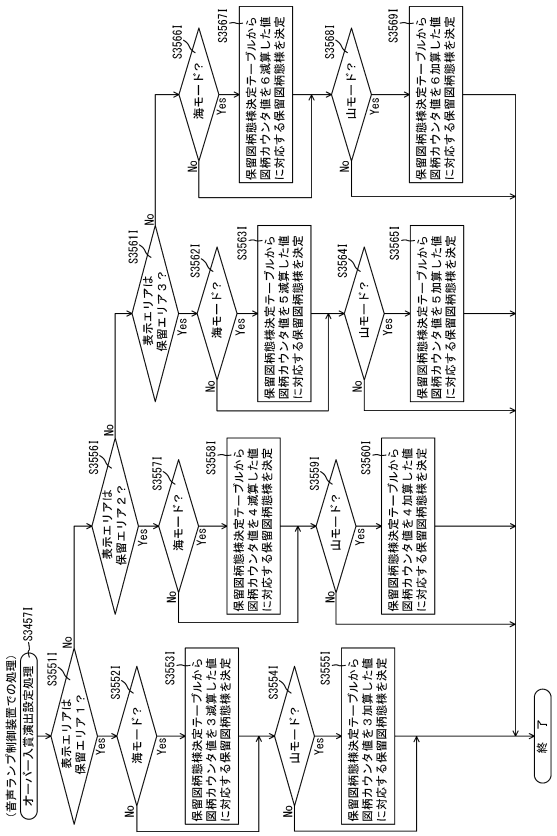
【図１９６８】



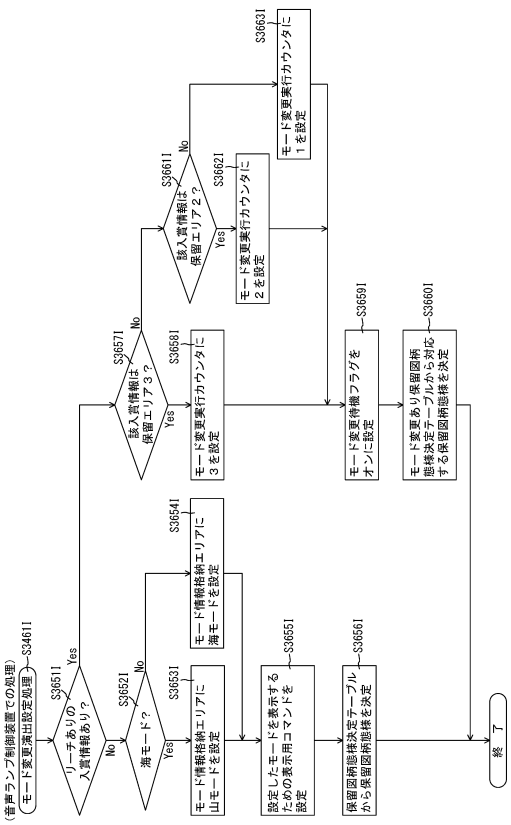
【図１９６９】



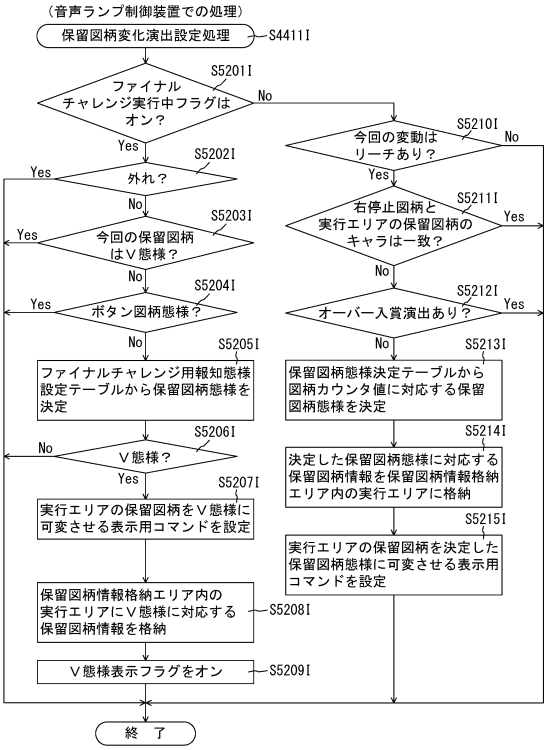
【図１９７０】



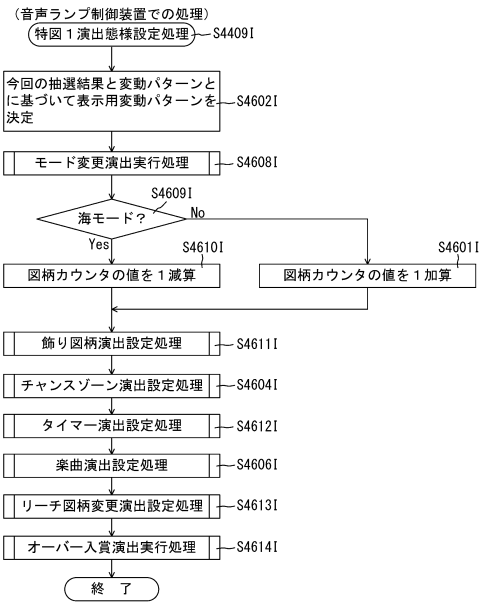
【図１９７１】



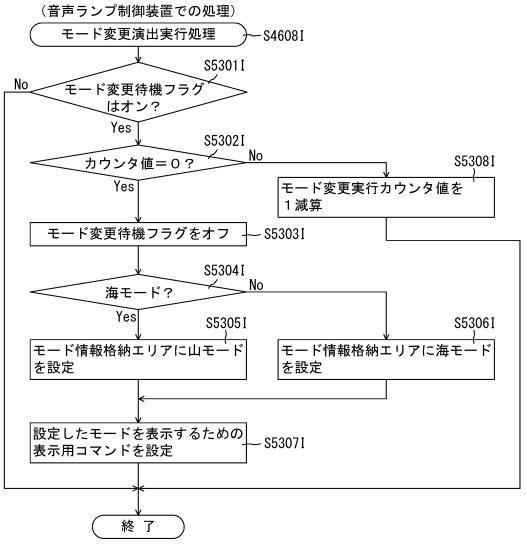
【図１９７２】



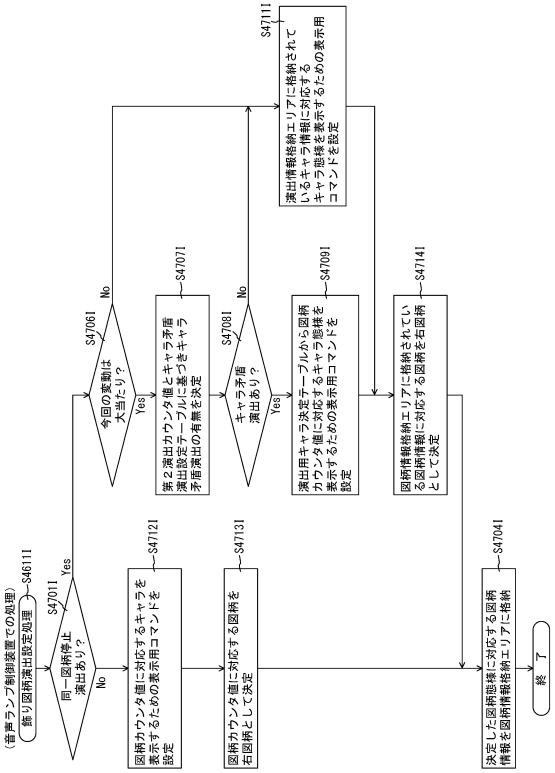
【図１９７３】



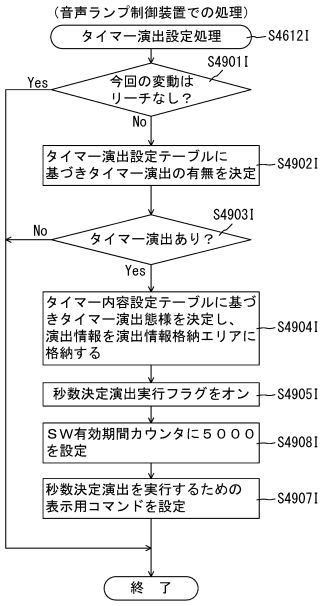
【図１９７４】



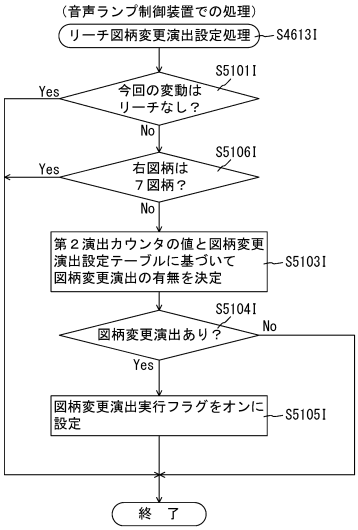
【図１９７５】



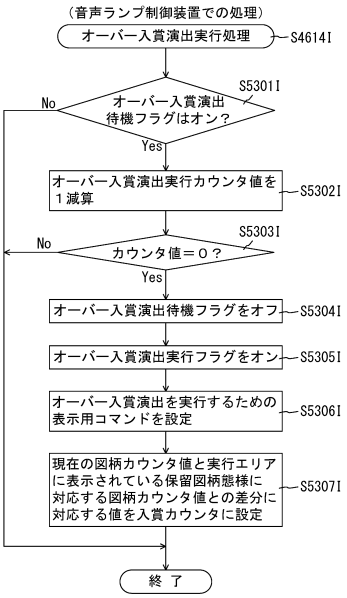
【図１９７６】



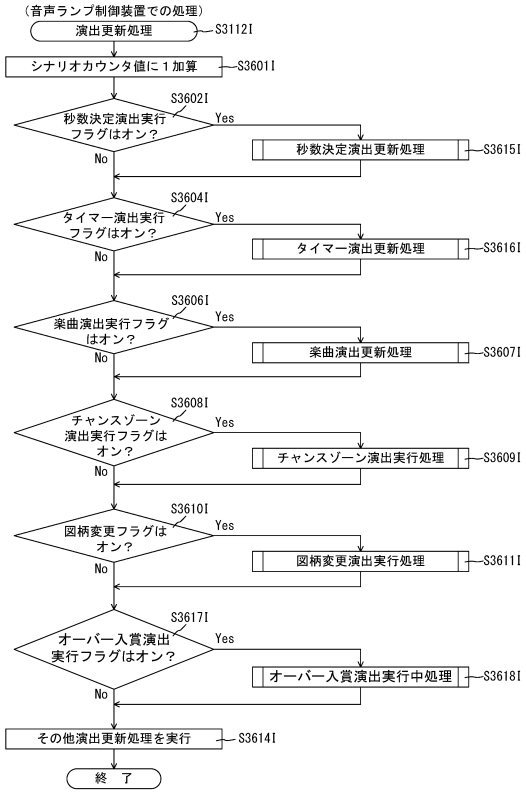
【図１９７７】



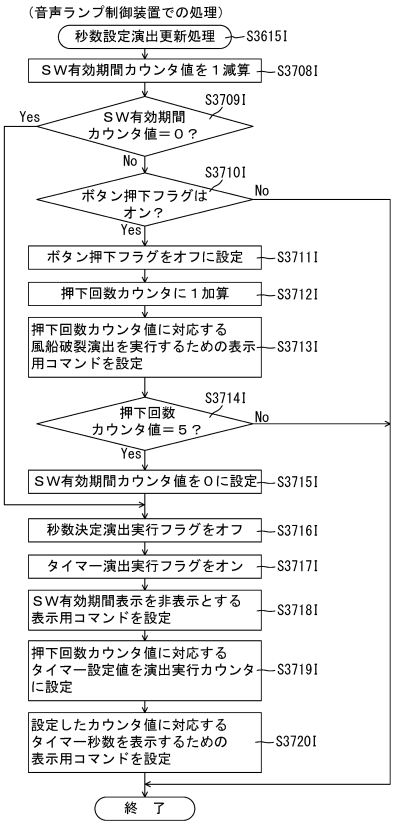
【図１９７８】



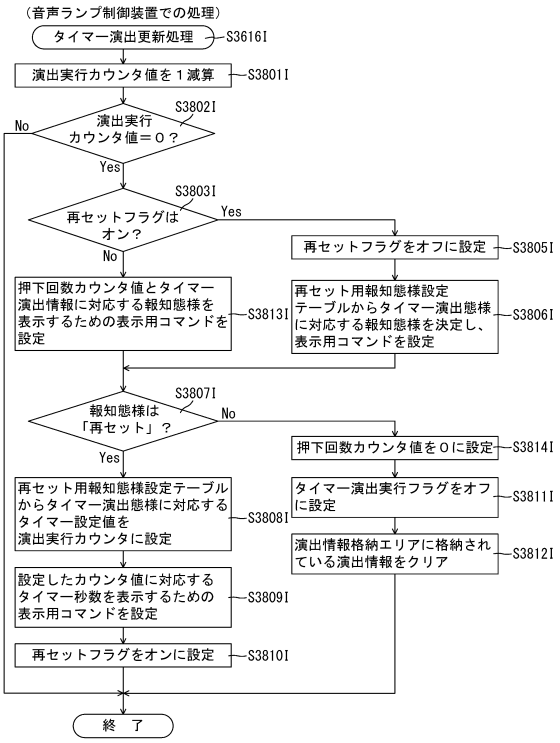
【図１９７９】



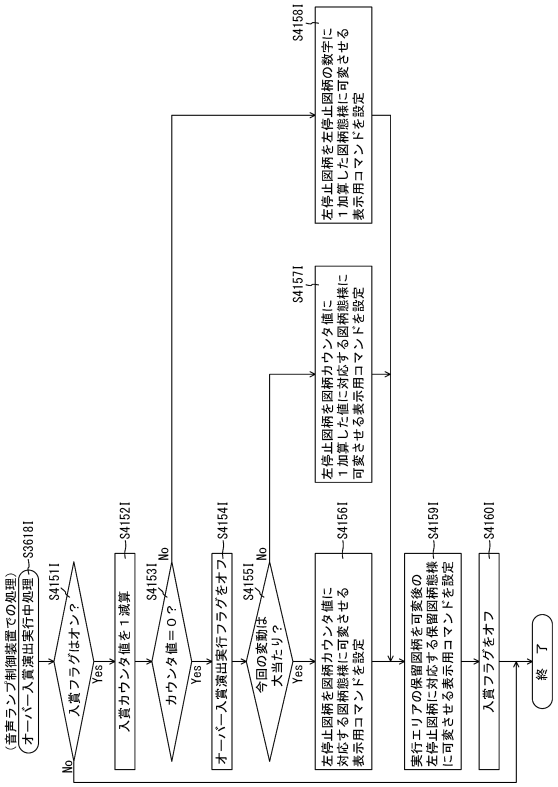
【図１９８０】



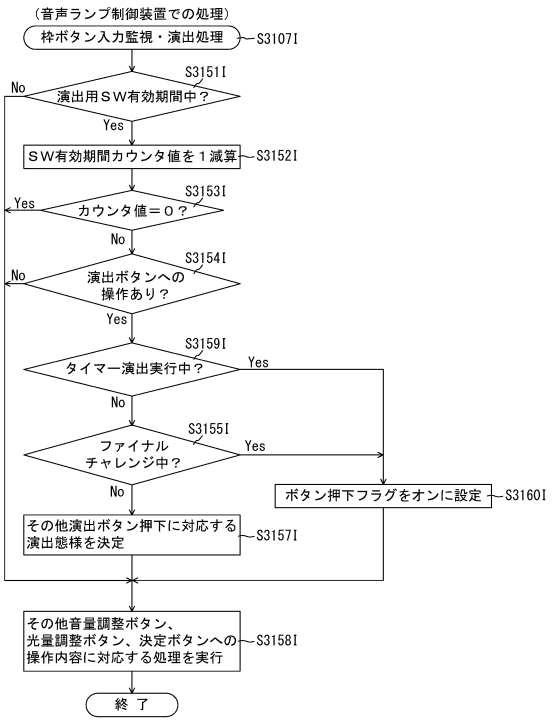
【図１９８１】



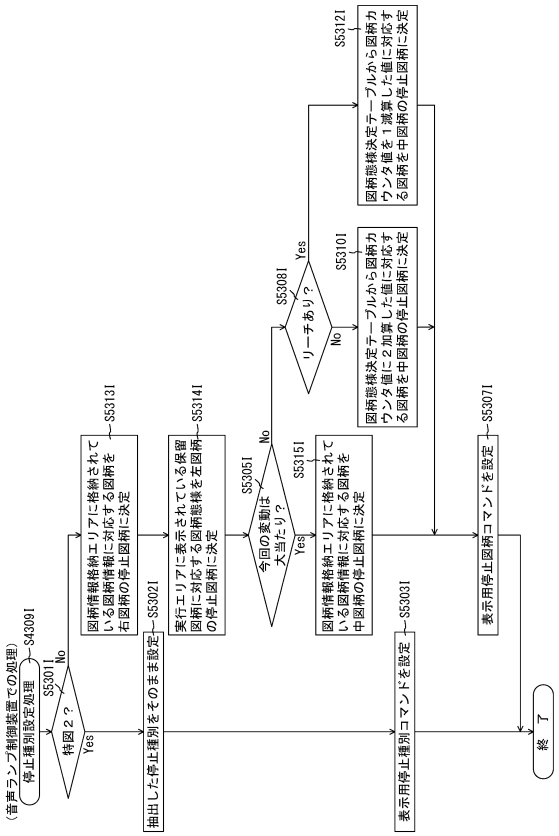
【図１９８２】



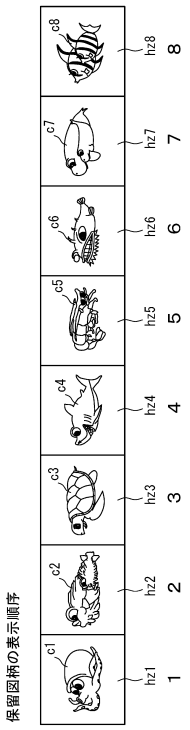
【図１９８３】



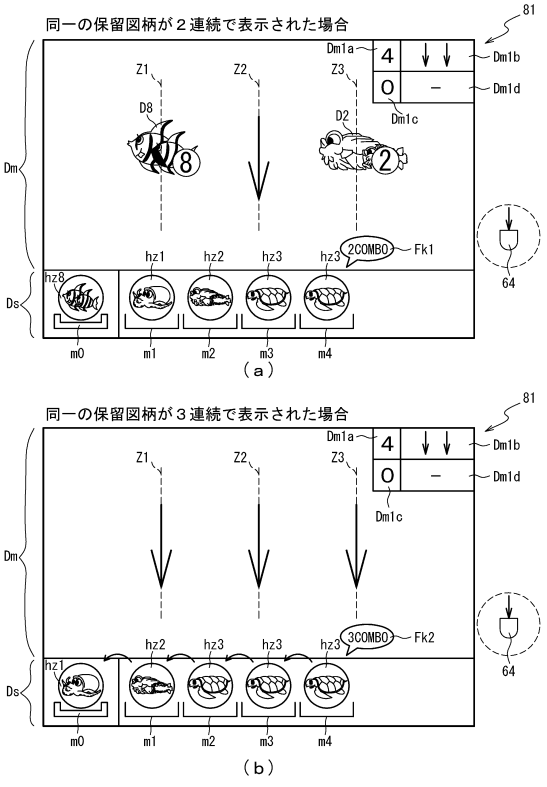
【図１９８４】



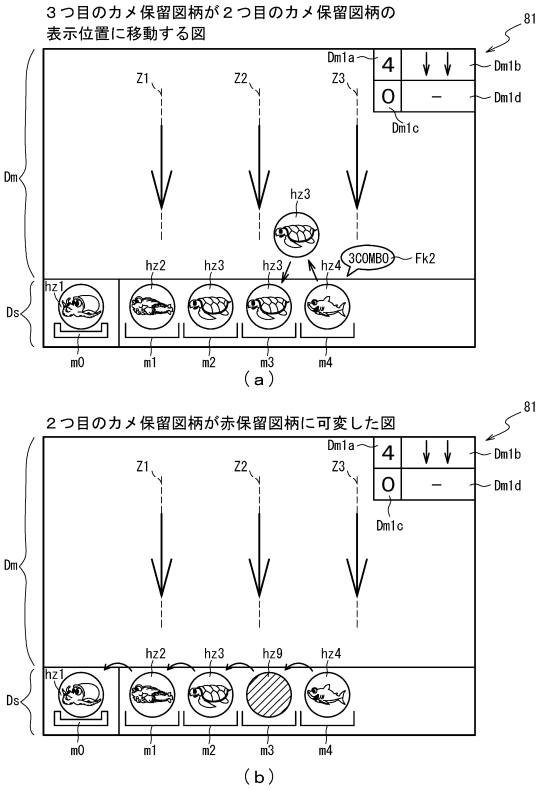
【図１９８５】



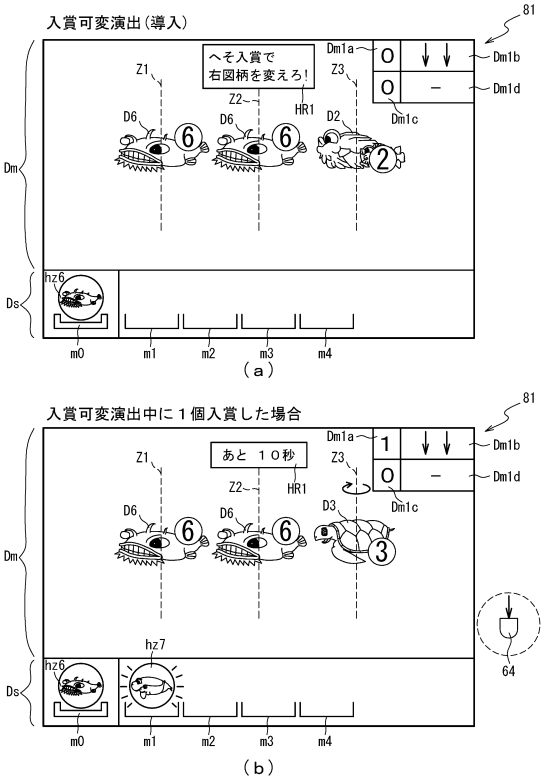
【図１９８６】



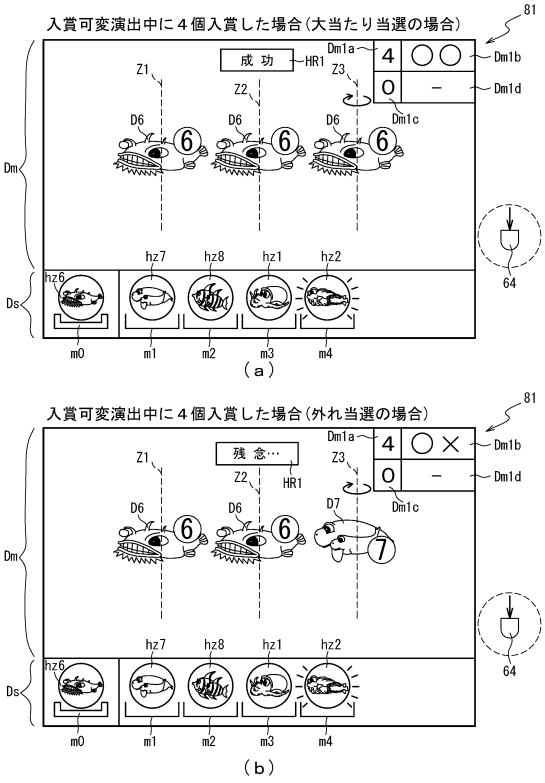
【図１９８７】



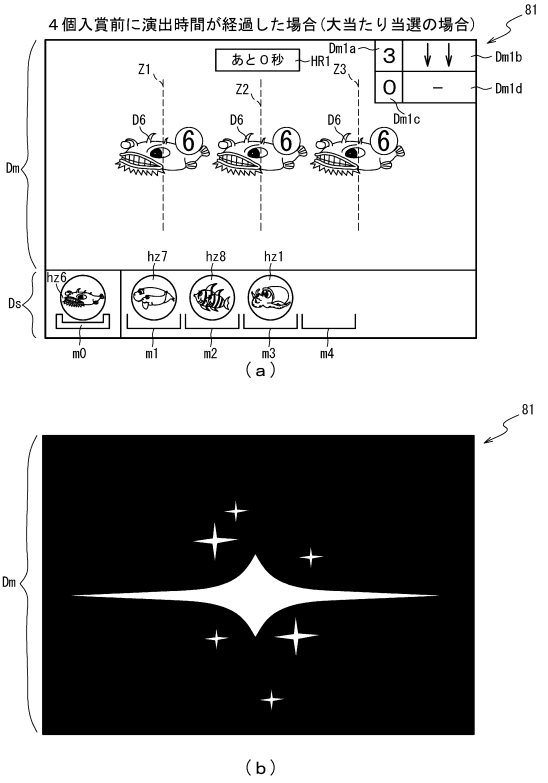
【図１９８８】



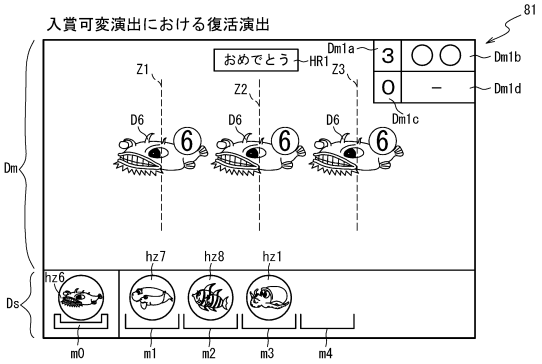
【図１９８９】



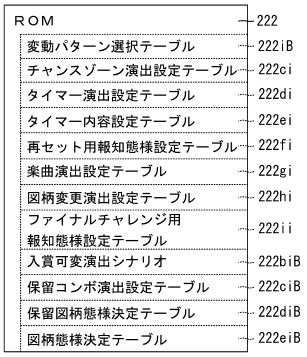
【図１９９０】



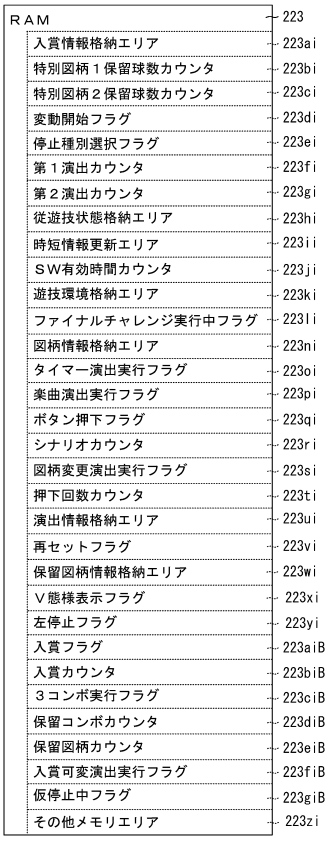
【図１９９１】



【図１９９２】



【図１９９３】



【図１９９４】

通常用変動パターン選択テーブル222aiB1

222

抽選結果	変動パターン	第１演出カウンタ（0～99）	表示用変動パターン	入賞可変演出	役物演出	導光板発光
外れ	外れ	0～99	外れＡ	×	×	×
	ガセ外れ	0～99	ガセ外れＡ	×	×	×
	ノーマルリーチ	0～39	外れノーマルリーチＡ	×	×	○
		40～89	外れノーマルリーチＢ	×	×	×
		90～99	外れノーマルリーチＣ	○	×	×
	スーパーリーチ	0～29	外れスーパーリーチＢ	×	○	×
		30～89	外れスーパーリーチＣ	×	×	○
		90～99	外れスーパーリーチＦ	×	○	○
大当たり	ノーマルリーチ	0～39	当たりノーマルリーチＡ	×	×	○
		40～59	当たりノーマルリーチＢ	×	○	×
		60～69	当たりノーマルリーチＣ	×	×	×
		70～99	当たりノーマルリーチＤ	○	×	×
	スーパーリーチ	0～49	当たりスーパーリーチＢ	×	○	×
		50～59	当たりスーパーリーチＣ	×	×	○
		60～99	当たりスーパーリーチＦ	×	○	○
	スペシャルリーチ	0～99	当たりスペシャルリーチＡ	×	○	○
小当たり	長小当たり	0～99	長小当たりＡ	×	×	×

【図１９９５】

入賞可変演出シナリオ222biB　222

シナリオカウンタ値	演出内容
0	—
・ ・ ・	・ ・ ・
15000	左図柄停止
・ ・ ・	・ ・ ・
20000	右図柄停止
・ ・ ・	・ ・ ・
25000	中図柄停止
25001	仮停止
・ ・ ・	・ ・ ・
35000	最終報知

【図１９９６】

222

保留コンボ演出設定テーブル222ciB

判定結果	第２演出カウンタ値 (0～999)	演出態様
大当たり	0～299	保留コンボなし
	300～699	保留コンボあり(３コンボなし)
	700～999	保留コンボあり(３コンボあり)
外れ	0～699	保留コンボなし
	700～899	保留コンボあり(３コンボなし)
	900～999	保留コンボあり(３コンボあり)
小当たり	0～999	保留コンボなし

【図１９９７】

保留図柄態様決定テーブル　222diB
通常用保留図柄態様決定テーブル　222diB1
３コンボ中保留図柄態様決定テーブル　222diB2

（ａ）

222

通常用保留図柄態様決定テーブル222diB1

保留図柄カウンタ値	保留図柄態様
1	タコ
2	フグ
3	カメ
4	サメ
5	エビ
6	アンコウ
7	ジュゴン
8	熱帯魚

（ｂ）

222

３コンボ中保留図柄態様決定テーブル222diB2

判定結果	第２演出カウンタ (0～999)	保留図柄態様
大当たり	0～199	緑保留
	200～799	赤保留
	800～999	虹保留
外れ	0～699	緑保留
	700～999	赤保留

（ｃ）

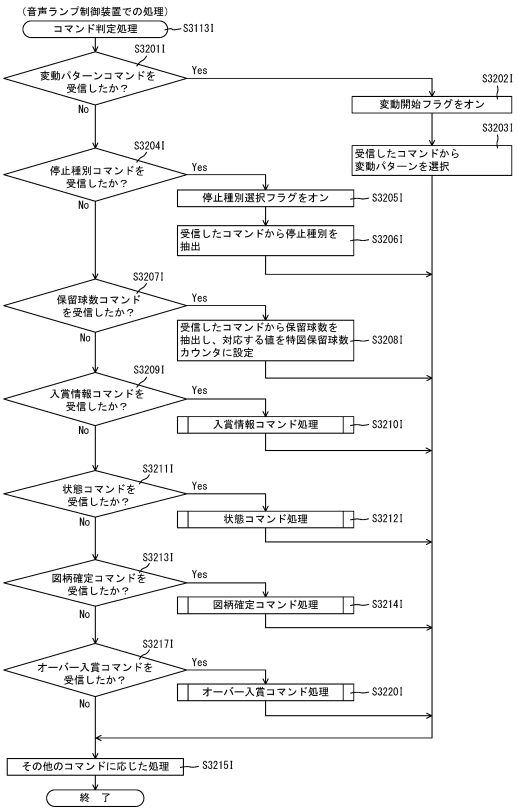
【図１９９８】

222

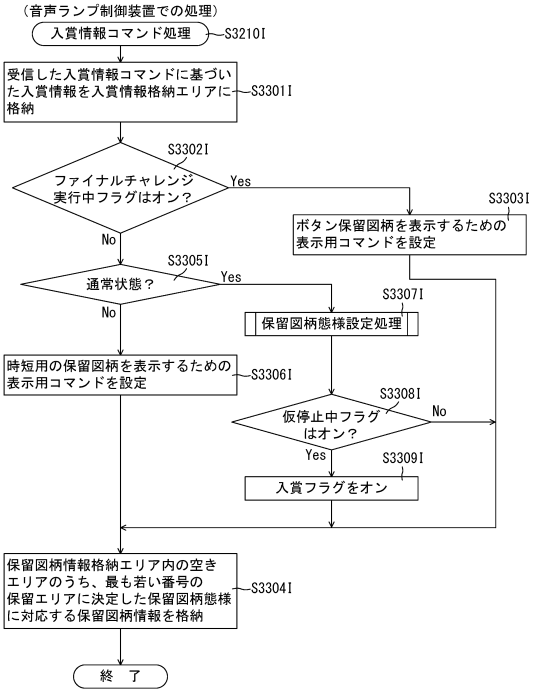
図柄態様決定テーブル222eiB

保留図柄カウンタ値	第３図柄態様
1	１図柄
2	２図柄
3	３図柄
4	４図柄
5	５図柄
6	６図柄
7	７図柄
8	８図柄

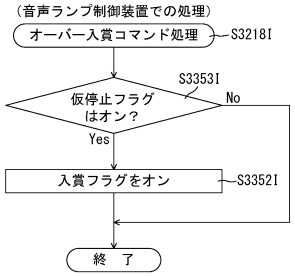
【図１９９９】



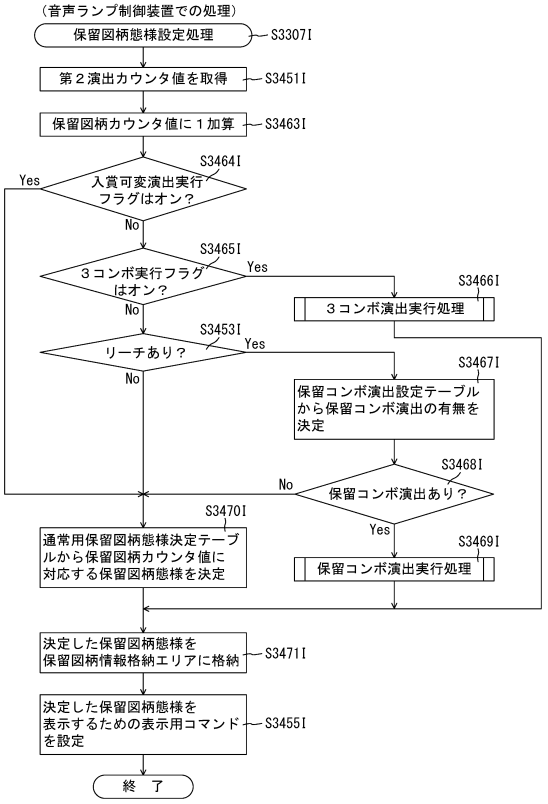
【図２０００】



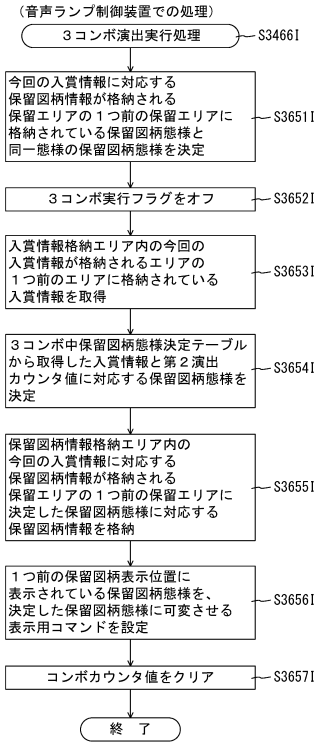
【図２００１】



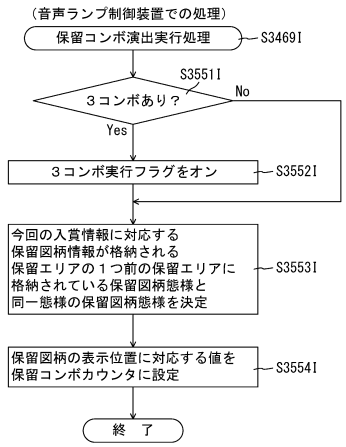
【図２００２】



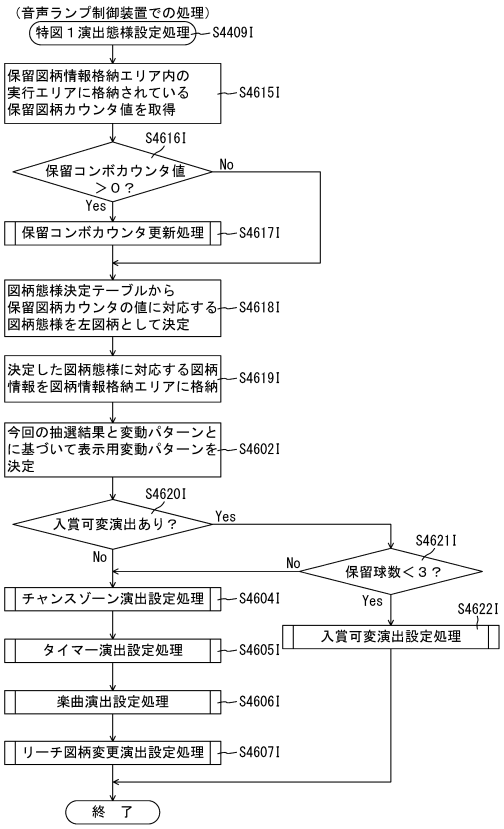
【図２００３】



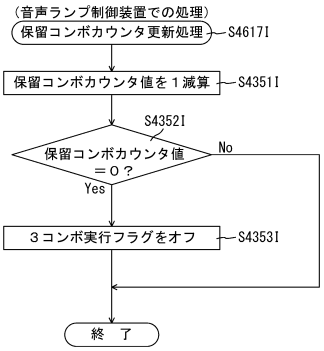
【図２００４】



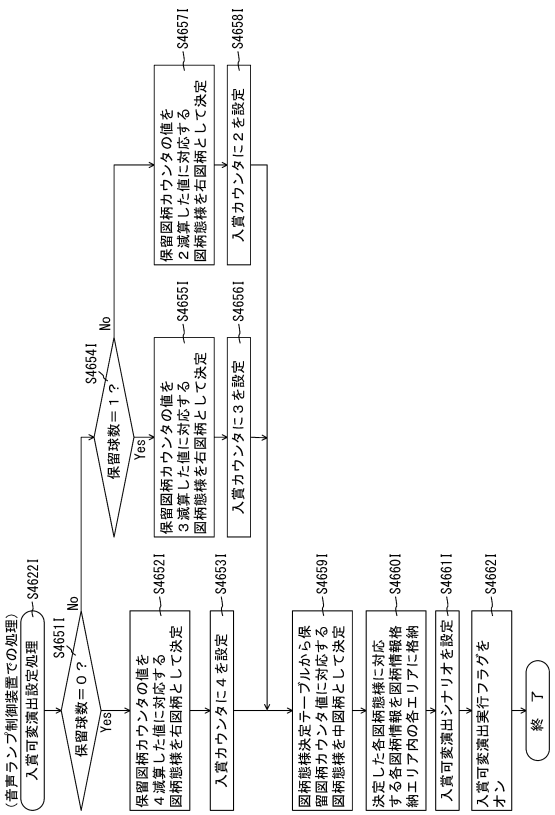
【図２００５】



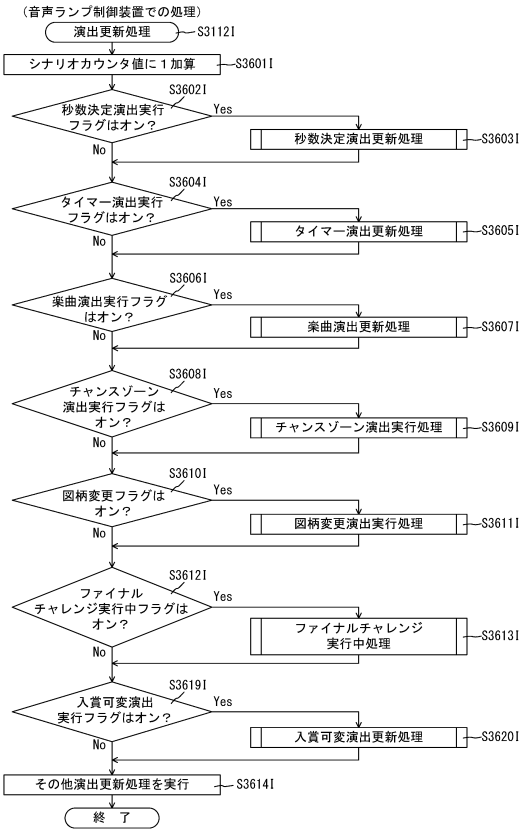
【図２００６】



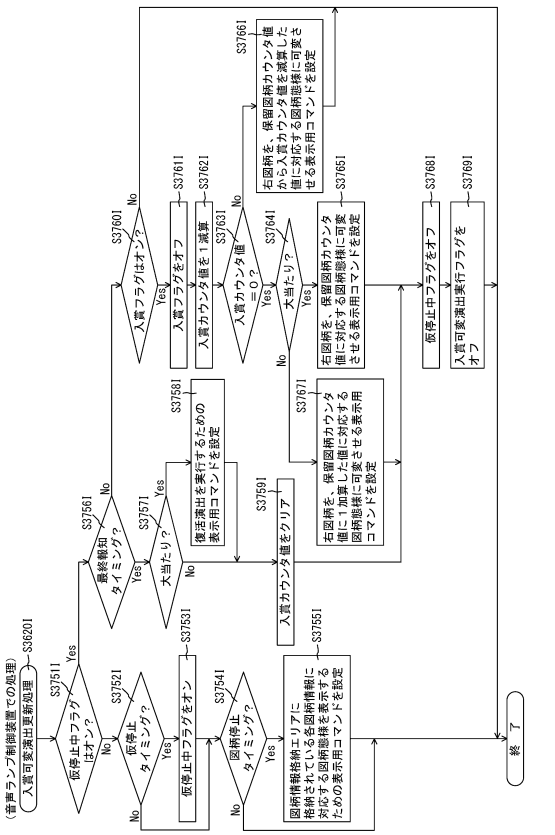
【図２００７】



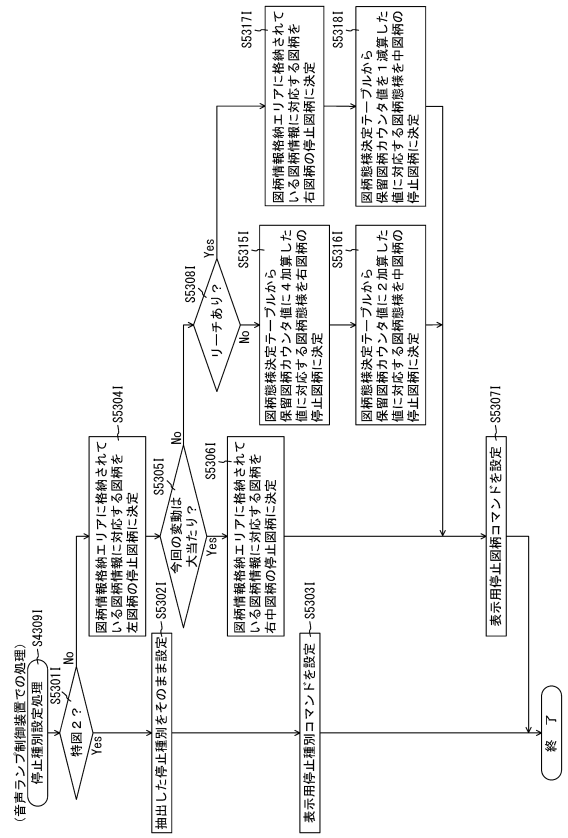
【図２００８】



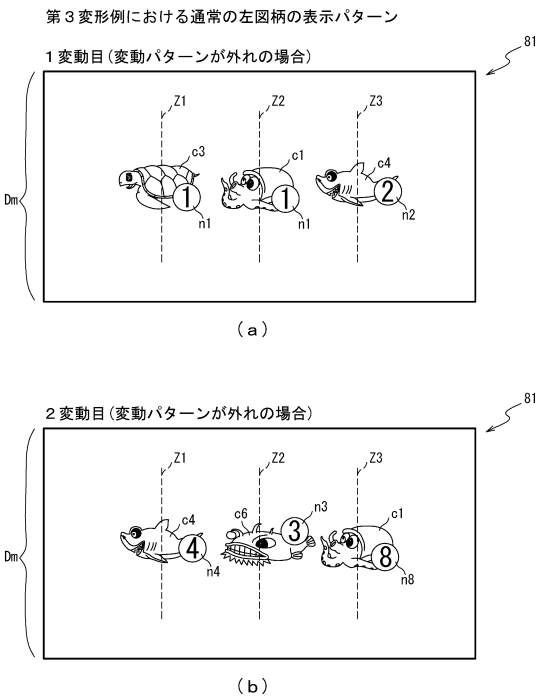
【図２００９】



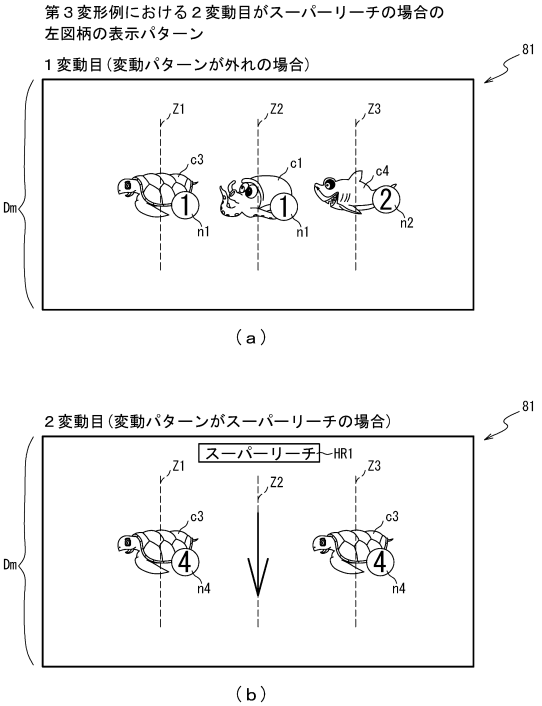
【図２０１０】



【図２０１１】



【図２０１２】



【図２０１３】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222ai
チャンスゾーン演出設定テーブル	222ci
タイマー演出設定テーブル	222di
タイマー内容設定テーブル	222ei
再セット用報知態様設定テーブル	222fi
楽曲演出設定テーブル	222gi
図柄変更演出設定テーブル	222hi
ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル	222ii
数字図柄態様決定テーブル	222aiC
キャラ図柄態様決定テーブル	222biC
同一図柄演出態様決定テーブル	222ciC

【図２０１４】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223ai
特別図柄１保留球数カウンタ	223bi
特別図柄２保留球数カウンタ	223ci
変動開始フラグ	223di
停止種別選択フラグ	223ei
第１演出カウンタ	223fi
第２演出カウンタ	223gi
従遊技状態格納エリア	223hi
時短情報更新エリア	223ii
ＳＷ有効時間カウンタ	223ji
遊技環境格納エリア	223ki
ファイナルチャレンジ実行中フラグ	223li
図柄カウンタ	223mi
図柄情報格納エリア	223ni
タイマー演出実行フラグ	223oi
楽曲演出実行フラグ	223pi
ボタン押下フラグ	223qi
シナリオカウンタ	223ri
図柄変更フラグ	223si
押下回数カウンタ	223ti
演出情報格納エリア	223ui
再セットフラグ	223vi
保留図柄情報格納エリア	223wi
Ｖ態様表示フラグ	223xi
左停止フラグ	223yi
秒数決定演出実行フラグ	223aai
演出実行カウンタ	223abi
右打ちフラグ	223aci
チャンスゾーン演出実行フラグ	223adi
キャラカウンタ	223aiC
その他メモリエリア	223zi

【図２０１５】

222

数字図柄態様決定テーブル222aiC

図柄カウンタ値	抽選結果	大当たり種別	数字図柄態様
1	大当たり		１図柄
	小当たり		
	外れ		
2	大当たり		２図柄
	小当たり		
	外れ		
3	大当たり		３図柄
	小当たり		
	外れ		
4	大当たり		４図柄
	小当たり		
	外れ		
5	大当たり		５図柄
	小当たり		
	外れ		
6	大当たり		６図柄
	小当たり		
	外れ		
7	大当たり	大当たりＡ	７図柄
		大当たりＢ	８図柄
	小当たり		
	外れ		

【図２０１６】

222

キャラ図柄態様決定テーブル222biC

キャラカウンタ値	抽選結果	大当たり種別	キャラ態様
1	大当たり		タコ
	小当たり		
	外れ		
2	大当たり		フグ
	小当たり		
	外れ		
3	大当たり		カメ
	小当たり		
	外れ		
4	大当たり		サメ
	小当たり		
	外れ		
5	大当たり		エビ
	小当たり		
	外れ		
6	大当たり		アンコウ
	小当たり		
	外れ		
7	大当たり	大当たりＡ	ジュゴン
		大当たりＢ	熱帯魚
	小当たり		
	外れ		

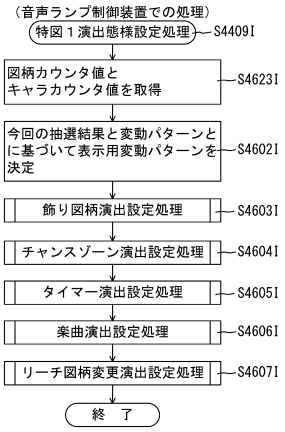
【図２０１７】

222

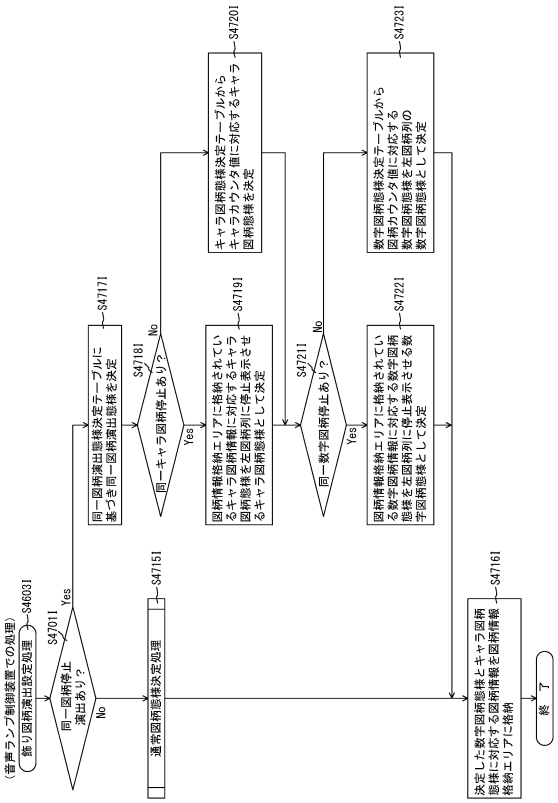
同一図柄演出態様決定テーブル222ciC

当否判定結果	第２演出カウンタ（0～999）	演出態様
大当たり	0～499	同一キャラ・同一数字
	500～749	同一キャラ
	750～999	同一数字
外れ／小当たり	0～499	同一キャラ
	500～999	同一数字

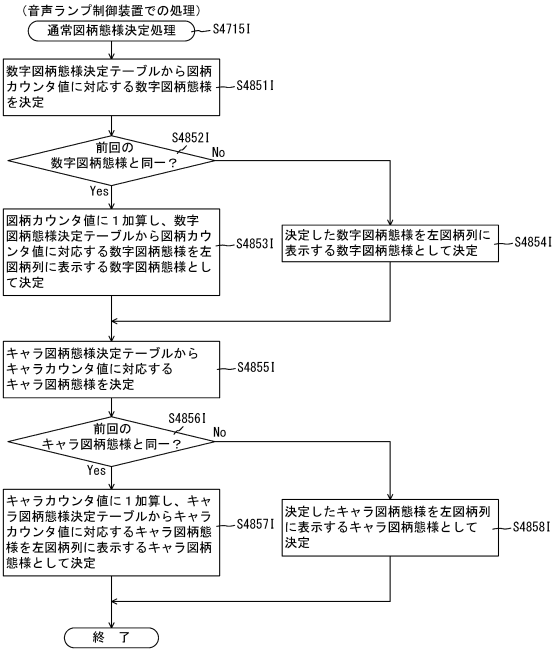
【図２０１８】



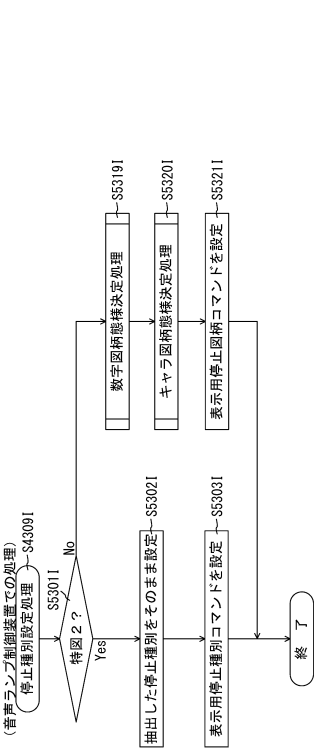
【図２０１９】



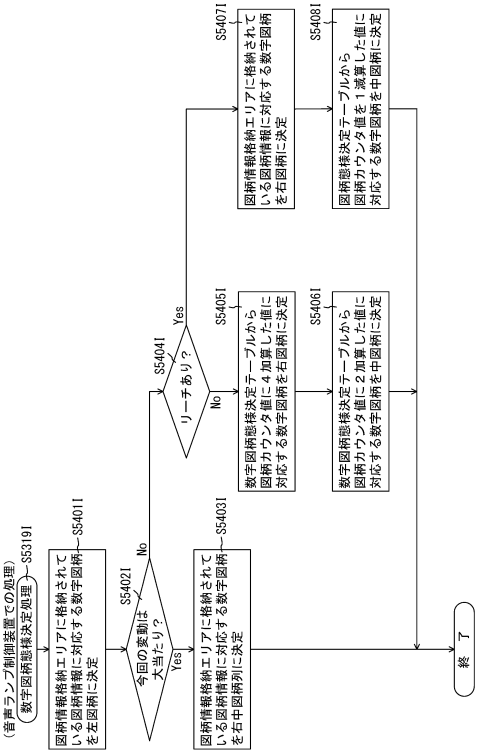
【図２０２０】



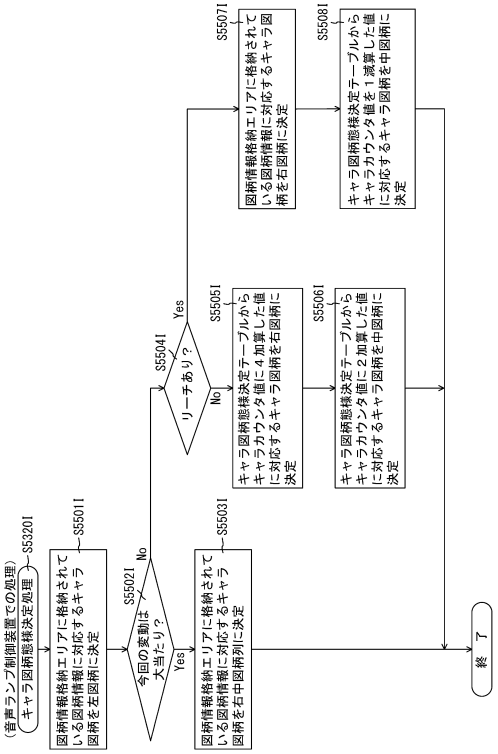
【図２０２１】



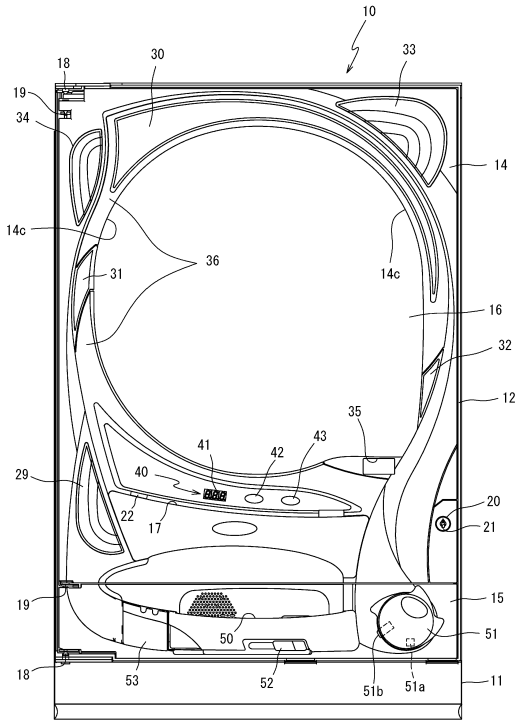
【図２０２２】



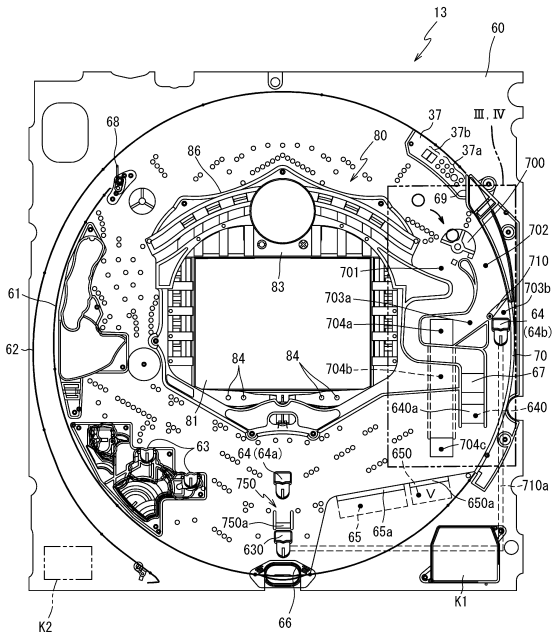
【図２０２３】



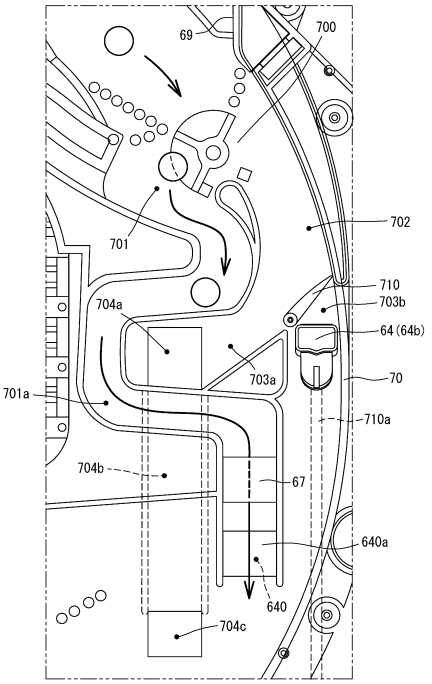
【図２０２４】



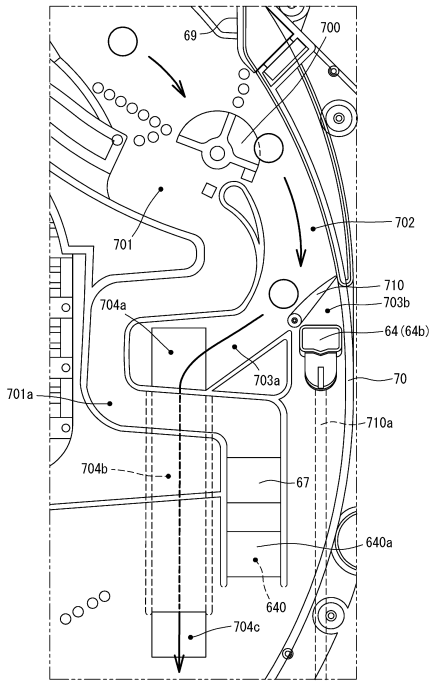
【図２０２５】



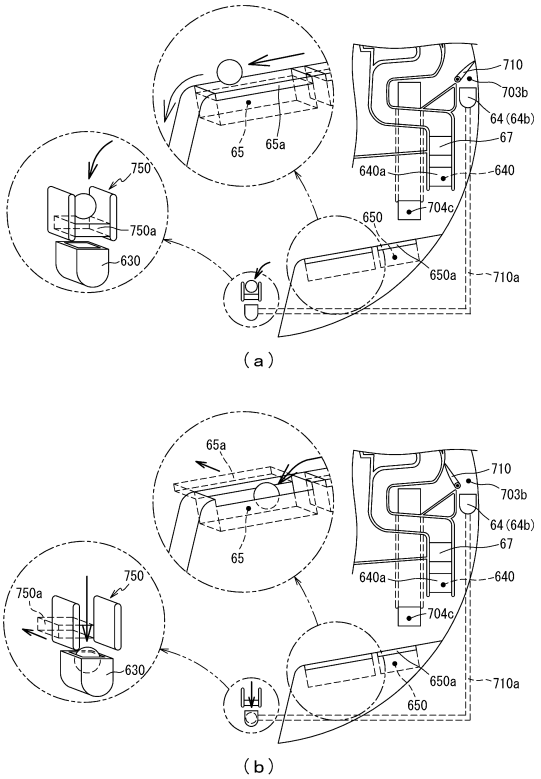
【図２０２６】



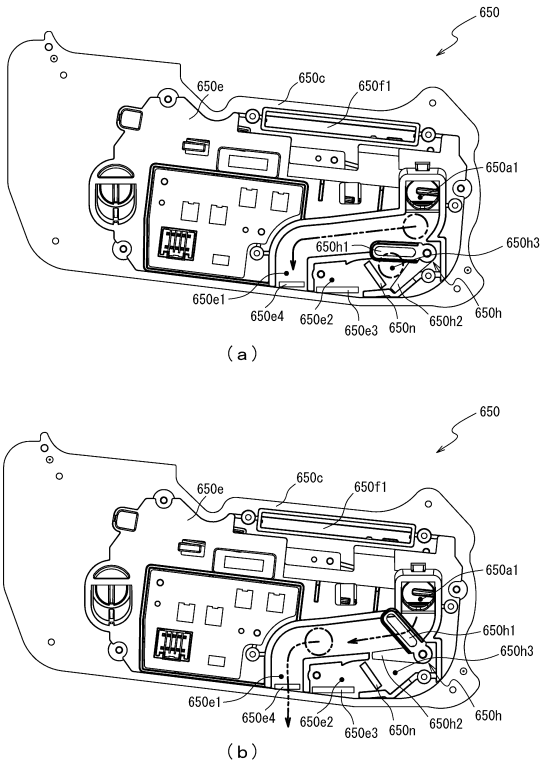
【図２０２７】



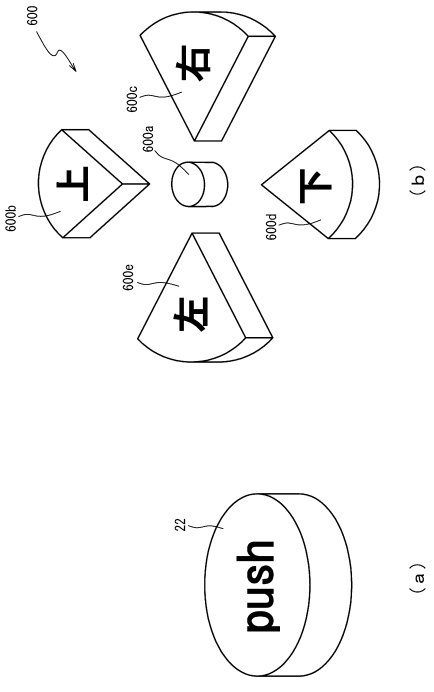
【図２０２８】



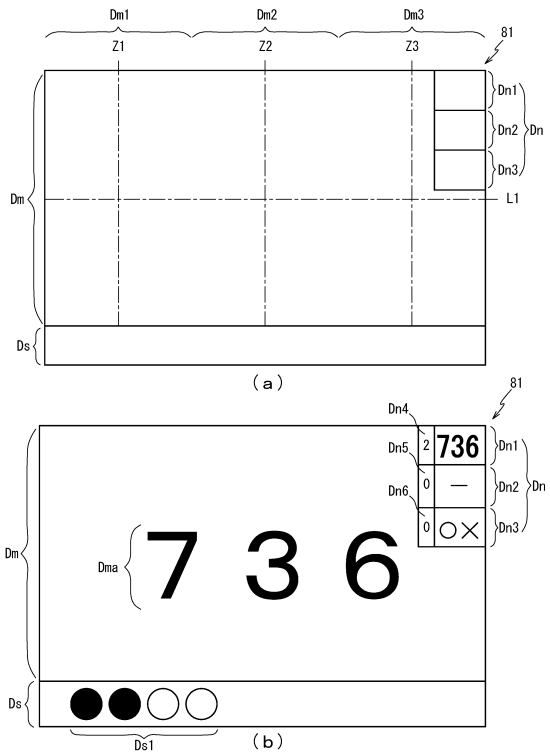
【図２０２９】



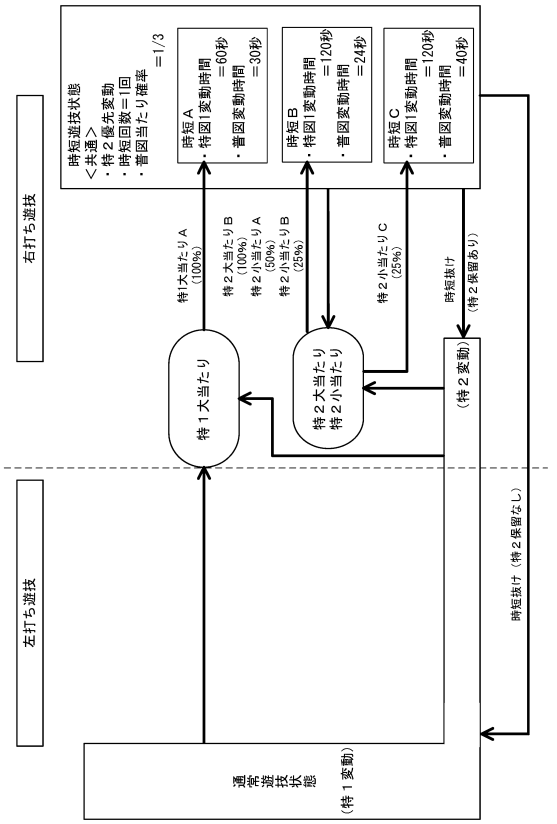
【図２０３０】



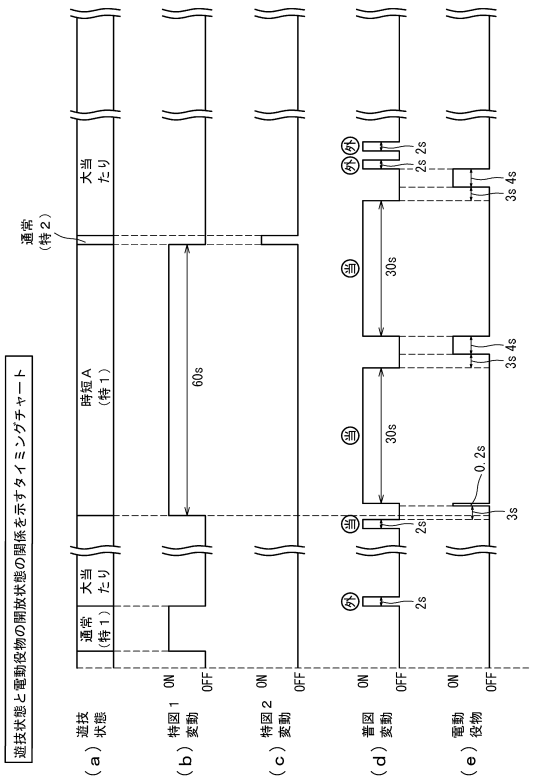
【図２０３１】



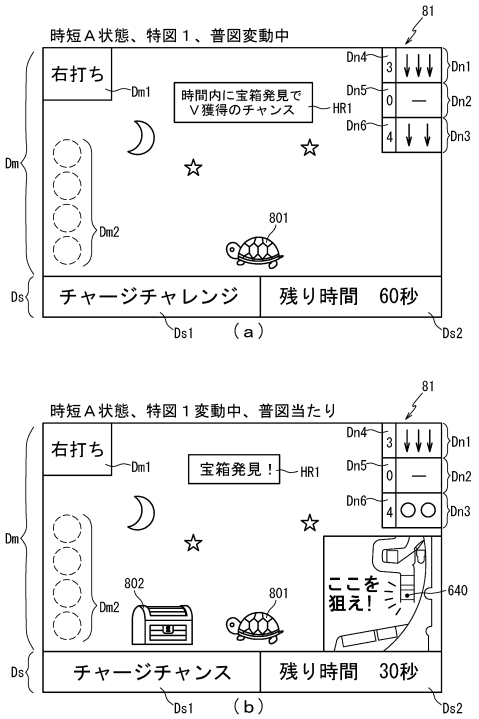
【図２０３２】



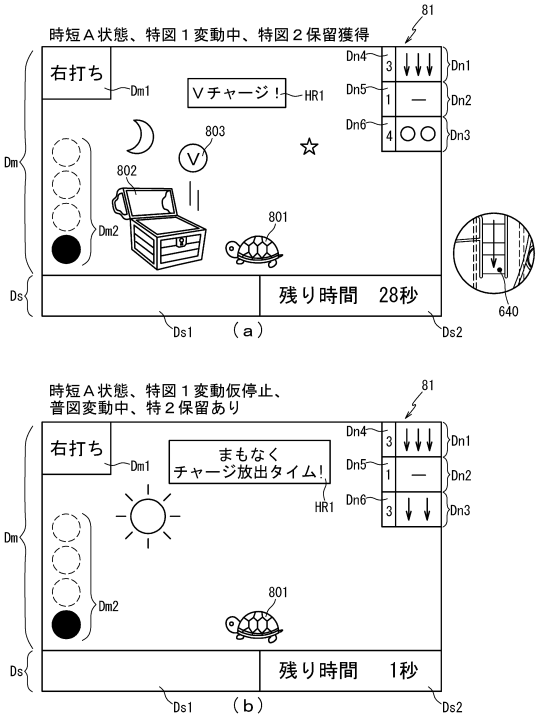
【図２０３３】



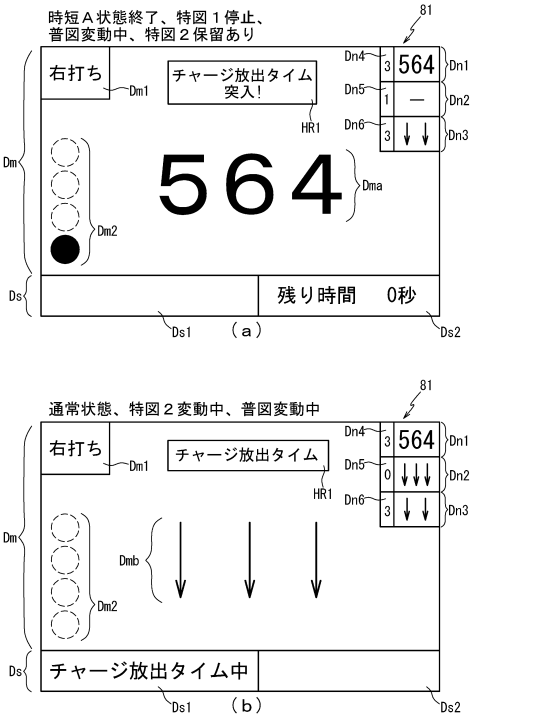
【図２０３４】



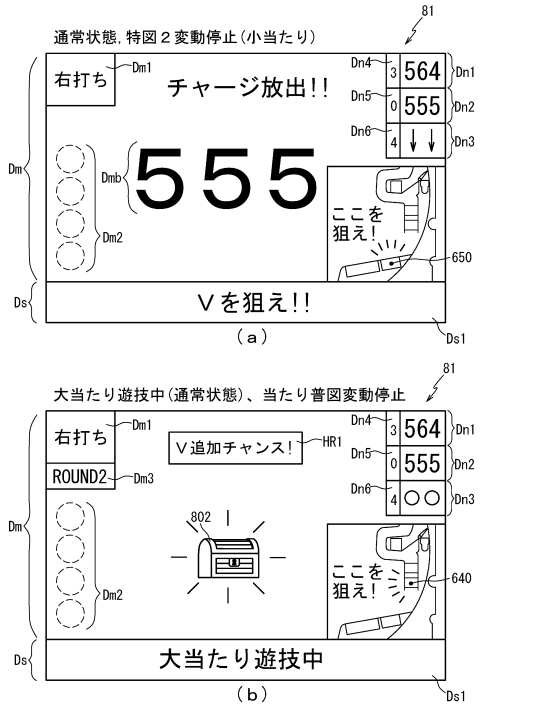
【図２０３５】



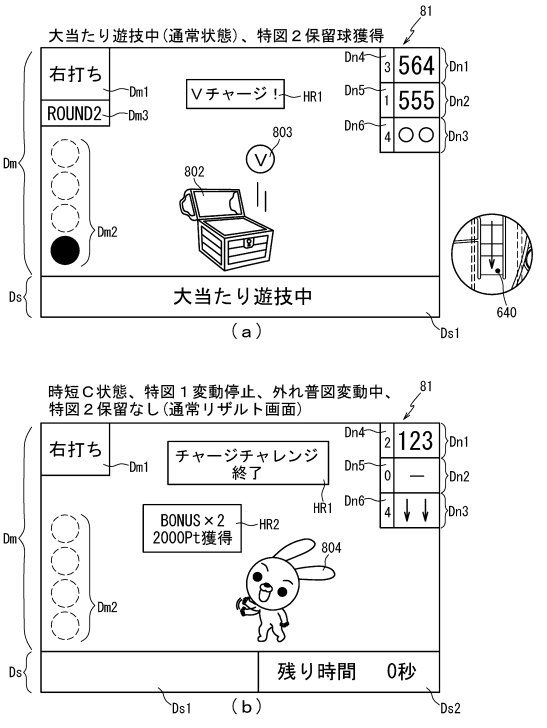
【図２０３６】



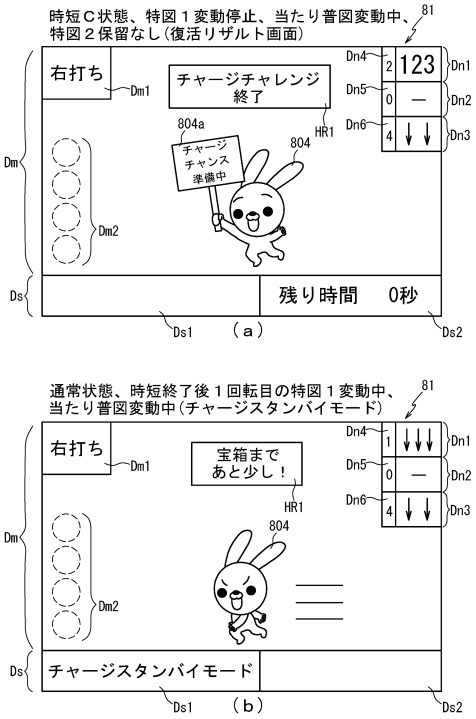
【図２０３７】



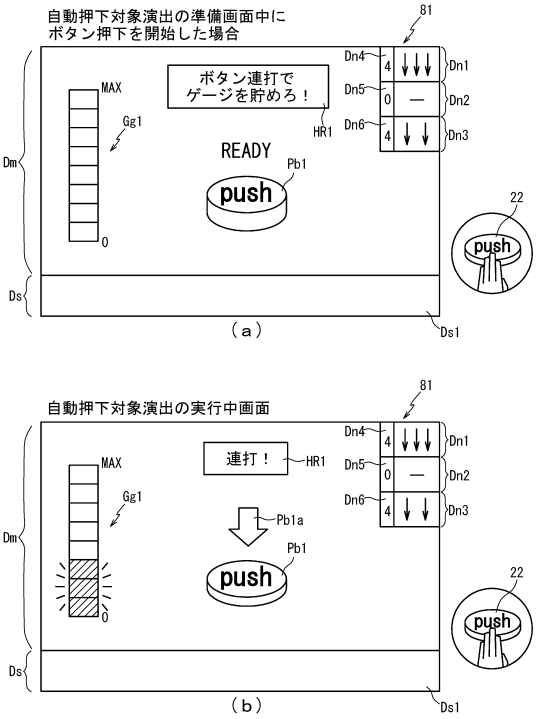
【図２０３８】



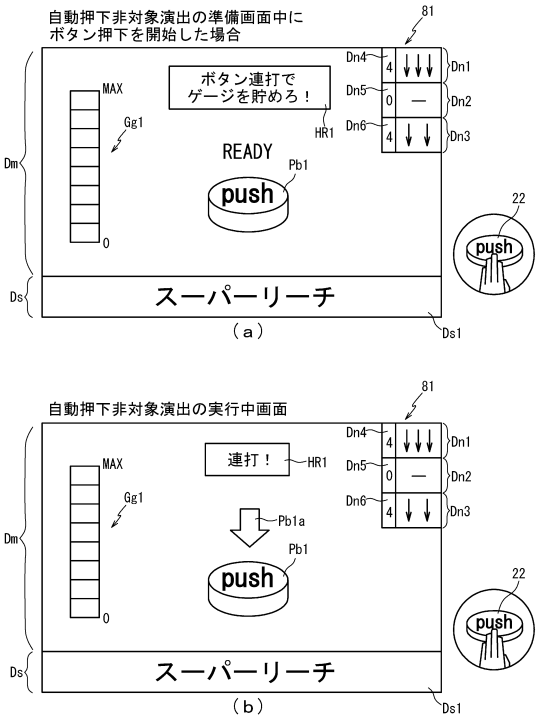
【図２０３９】



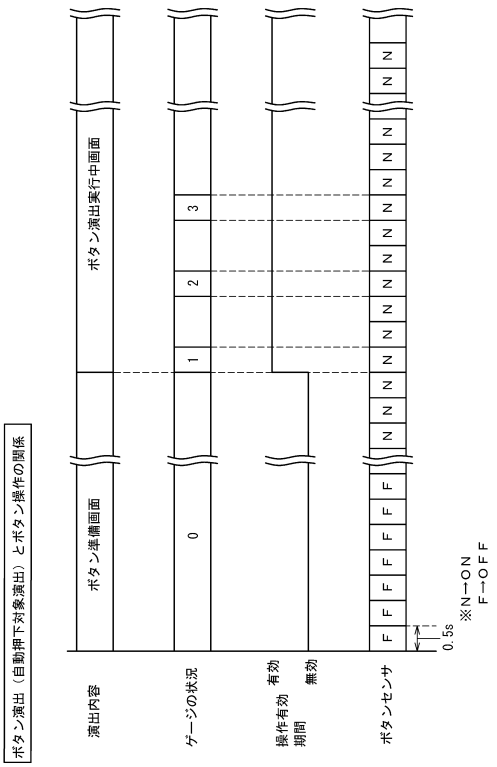
【図２０４０】



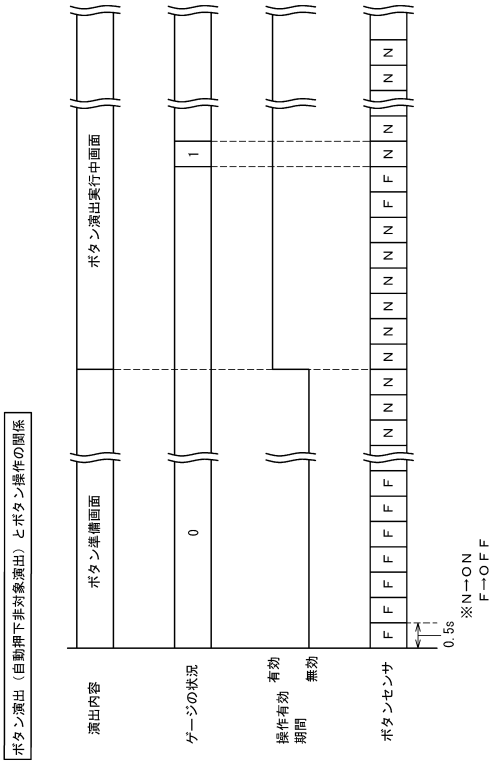
【図２０４１】



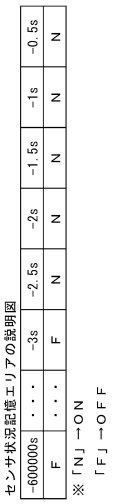
【図２０４２】



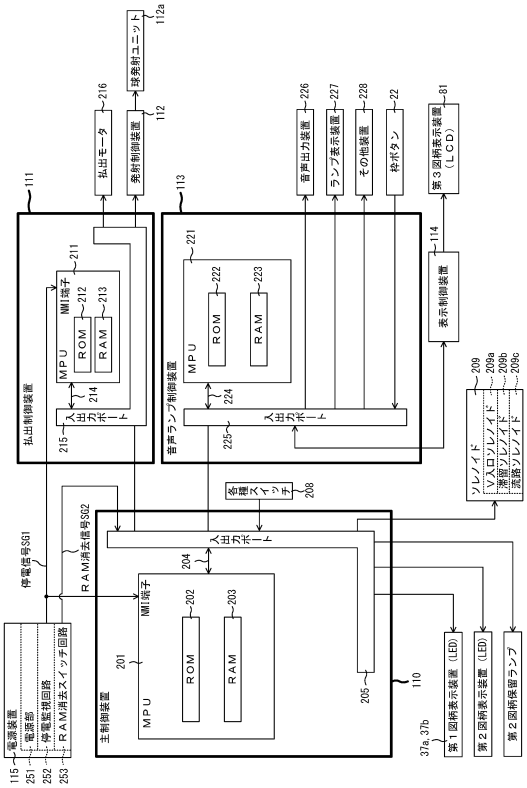
【図２０４３】



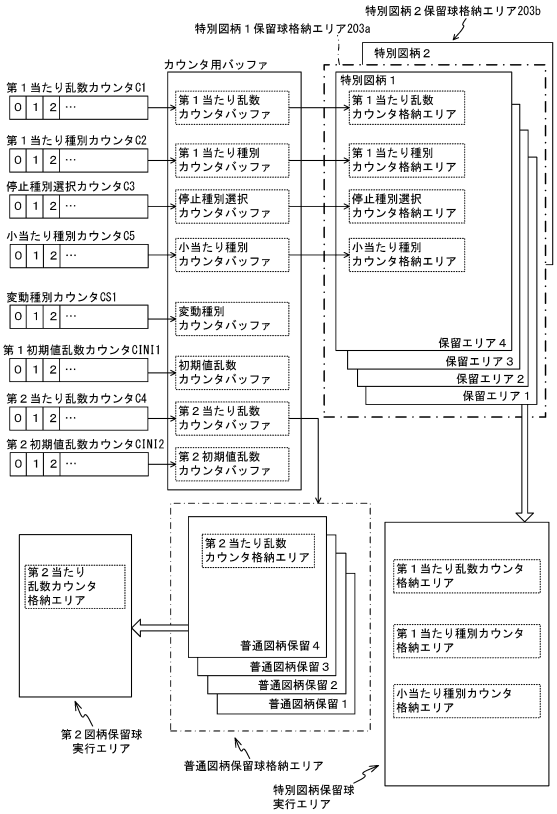
【図２０４４】



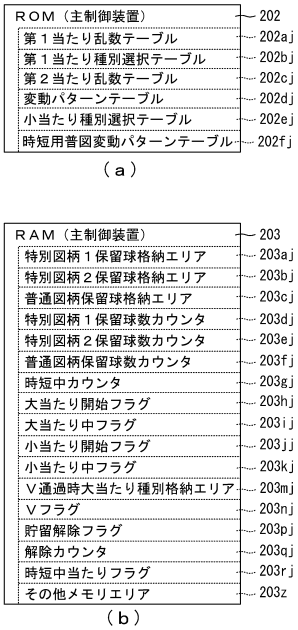
【図２０４５】



【図２０４６】



【図２０４７】



【図２０４８】

（ａ）

（ｂ）

特別図柄１乱数テーブル202aj1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～199)
大当たり判定値	0
小当たり判定値	—

（ｃ）

特別図柄２乱数テーブル202aj2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～199)
大当たり判定値	0
小当たり判定値	1～199

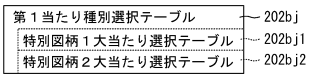
（ｄ）

第２当たり乱数テーブル202cj

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタ値Ｃ４(0～299)
第２当たり乱数テーブル	0～99

【図２０４９】

（ａ）



（ｂ）

特別図柄１大当たり選択テーブル202bj1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）	0～99

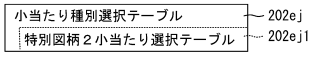
（ｃ）

特別図柄２大当たり選択テーブル202bj2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＢ(10Ｒ時短Ｂ大当たり)	0～99 又は小当たりＡＶ通過
大当たりＣ(5Ｒ時短Ｂ大当たり)	小当たりＢＶ通過
大当たりＤ(5Ｒ時短Ｂ大当たり)	小当たりＣＶ通過

【図２０５０】

（ａ）



（ｂ）

特別図柄２小当たり選択テーブル202ej1

小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡ（Ｖ通過可能）	0～49
小当たりＢ（Ｖ通過可能）	50～74
小当たりＣ（Ｖ通過可能）	75～99

【図２０５１】

（ａ）

変動パターンテーブル	202dj
特図１大当たり用変動パターンテーブル	202dj1
特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル	202dj2
特図１時短Ａ用変動パターンテーブル	202dj3
特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル	202dj4
特図２通常用変動パターンテーブル	202dj5
特図２時短用変動パターンテーブル	202dj6

（ｂ）

202

特図１大当たり用変動パターンテーブル202dj1

変動種別カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｃ）

202

特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル202dj2

変動種別カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)		スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

【図２０５２】

（ａ）

202

特図１時短Ａ用変動パターンテーブル202dj3

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	外れ(60秒)
大当たり	大当たり(60秒)

（ｂ）

202

特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル202dj4

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	外れ(120秒)
大当たり	大当たり(120秒)

（ｃ）

202

特図２通常用変動パターンテーブル202dj5

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
大当たり	短大当たり（0.5秒）
小当たり	短小当たり(0.5秒)

（ｄ）

202

特図２時短用変動パターンテーブル202dj6

変動種別カウンタＣＳ１	0～189	190～198
大当たり	大当たり(120秒)	
小当たり	短小当たり(0.5秒)	長小当たり(120秒)

【図２０５３】

202

時短用普図変動パターンテーブル202fj

遊技状態	時短Ａ	時短Ｂ	時短Ｃ
当たり	当たり(30秒)	短当たり(24秒)	長当たり(40秒)
外れ	外れ(30秒)	短外れ(24秒)	長外れ(40秒)

【図２０５４】

（ａ）

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222aj
時短中キャラ設定テーブル	222bj
時短中背景設定テーブル	222cj

（ｂ）

ＲＡＭ	223
特図用入賞情報格納エリア	223aj
特別図柄１保留球数カウンタ	223bj
特別図柄２保留球数カウンタ	223cj
特図用変動開始フラグ	223dj
停止種別選択フラグ	223ej
演出カウンタ	223fj
時短中カウンタ	223gj
時短残期間格納エリア	223hj
変動時間カウンタ	223ij
従状態格納エリア	223jj
特２変動フラグ	223kj
普図用入賞情報格納エリア	223mj
普図用変動開始フラグ	223nj
従大当たり中フラグ	223pj
従小当たり中フラグ	223qj
従時短中当たりフラグ	223rj
超チャージチャレンジモード中フラグ	223sj
小当たり中Ｖ獲得フラグ	223tj
演出モード記憶エリア	223uj
従時短カウンタ	223vj
操作有効期間カウンタ	223wj
ゲージカウンタ	223xj
センサ状況記憶エリア	223yj
センサ状況記憶カウンタ	223aaj
その他メモリエリア	223z

【図２０５５】

（ａ）

222

時短中キャラ設定テーブル222bj

時短種別	キャラ種別	演出カウンタ223fj (0～99)
時短Ａ	カメ	0～99
時短Ｂ	勇者	0～69
	うさぎ	70～99
時短Ｃ	勇者	0～29
	うさぎ	30～99

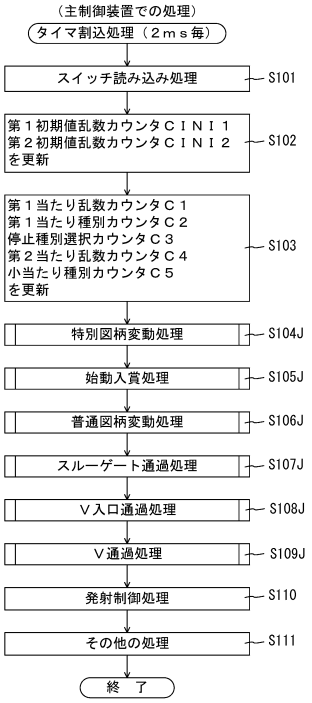
（ｂ）

222

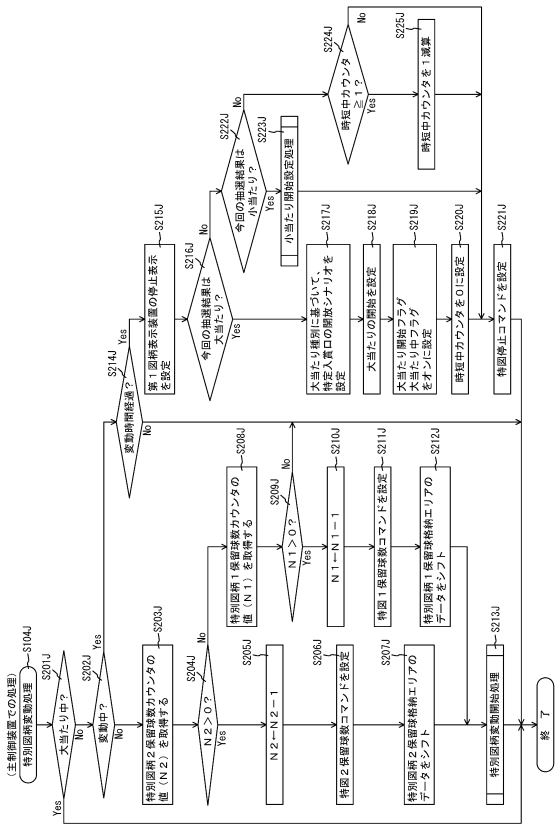
時短中背景設定テーブル222cj

普図当否	背景	演出カウンタ223fj (0～99)
当たり	夜	0～19
	夕方	20～59
	朝	60～99
外れ	夕方	0～19
	朝	20～99

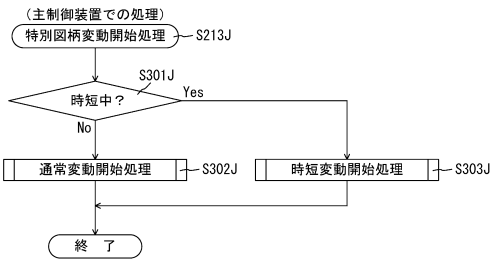
【図２０５６】



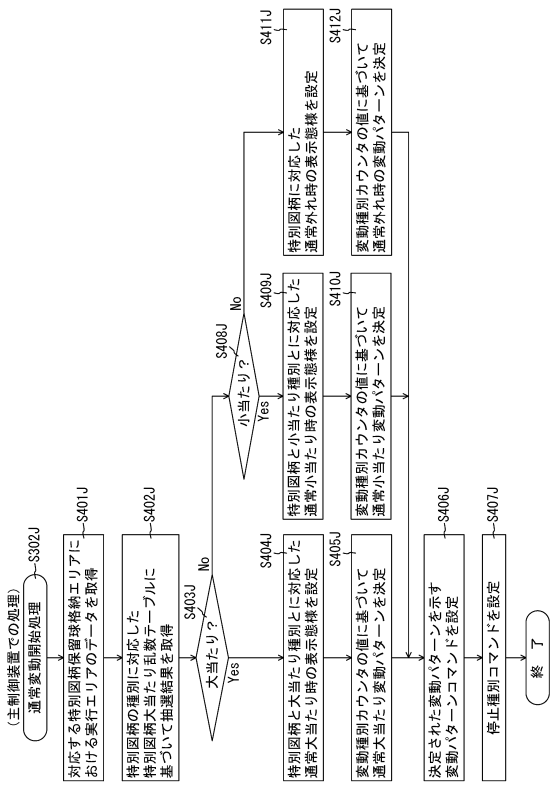
【図２０５７】



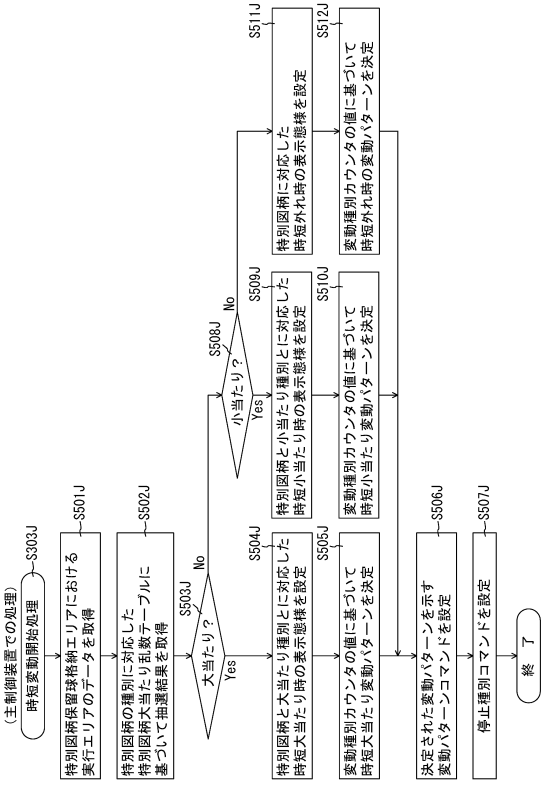
【図２０５８】



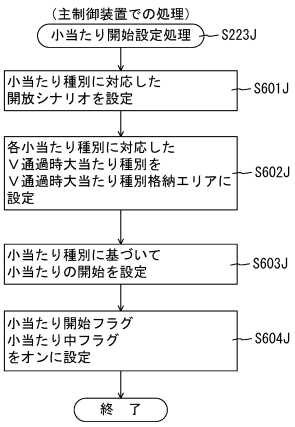
【図２０５９】



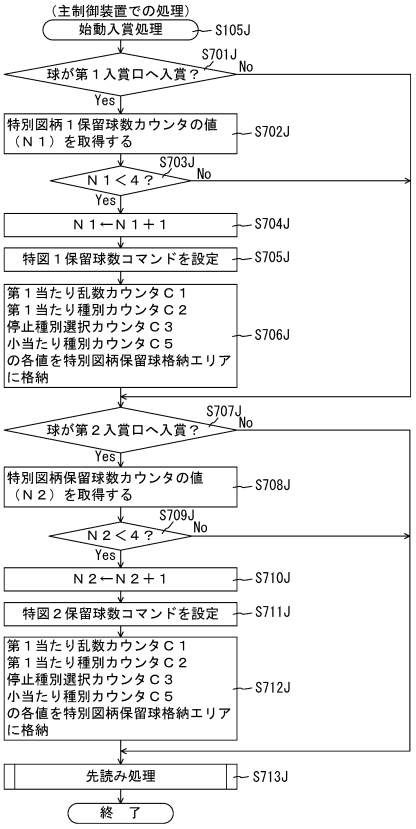
【図２０６０】



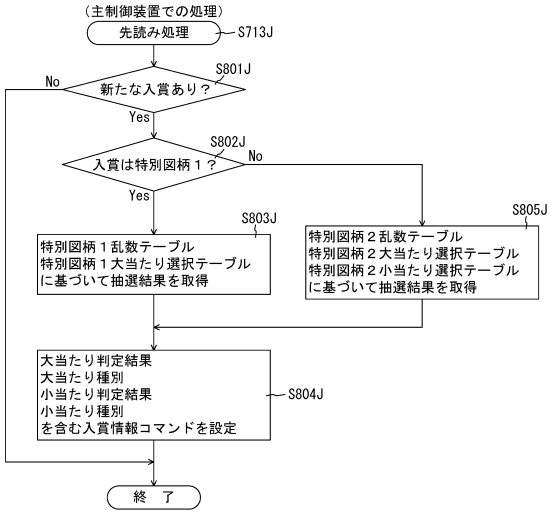
【図２０６１】



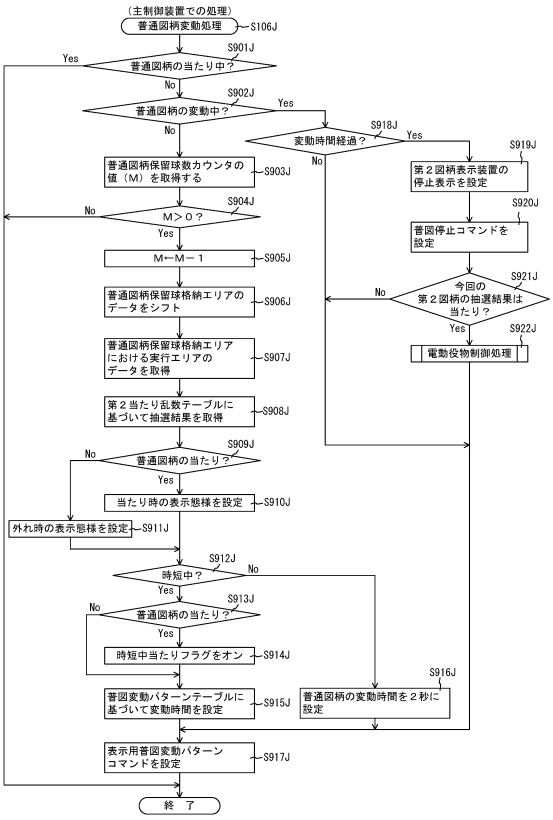
【図２０６２】



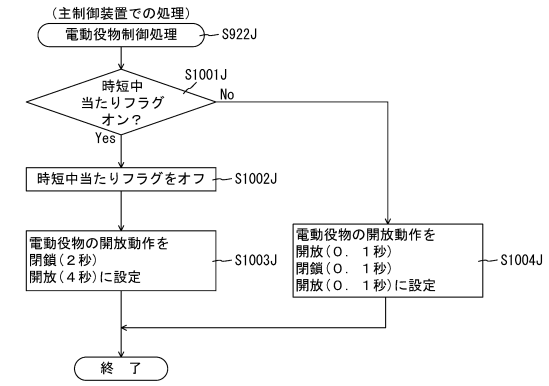
【図２０６３】



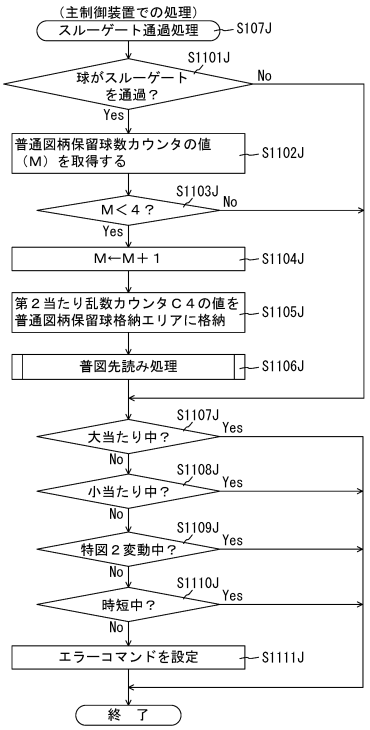
【図２０６４】



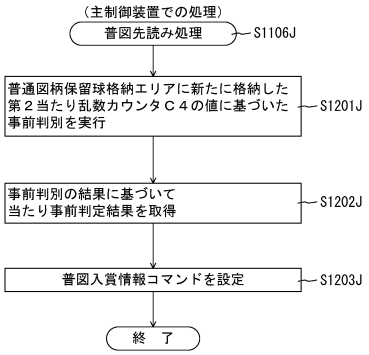
【図２０６５】



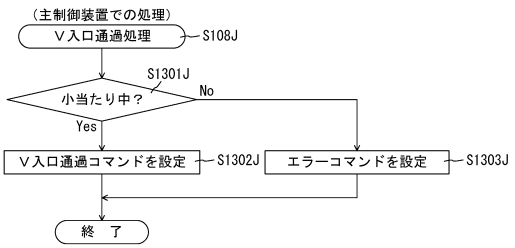
【図２０６６】



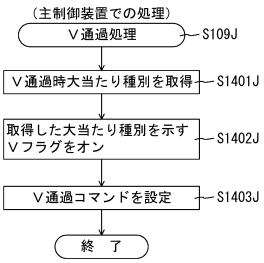
【図２０６７】



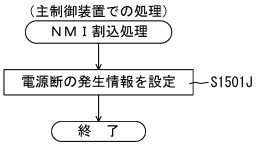
【図２０６８】



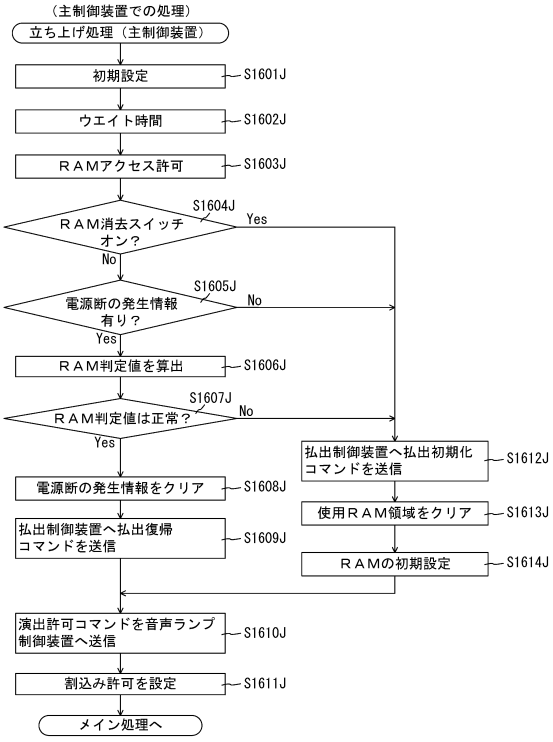
【図２０６９】



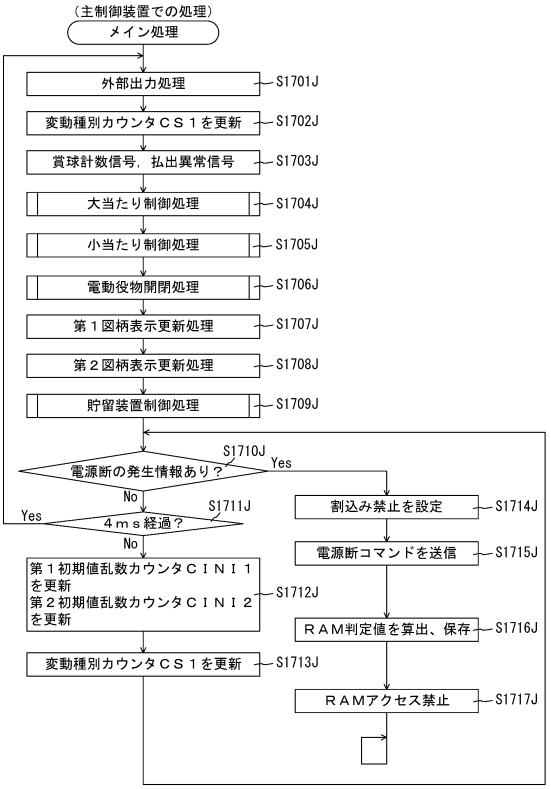
【図２０７０】



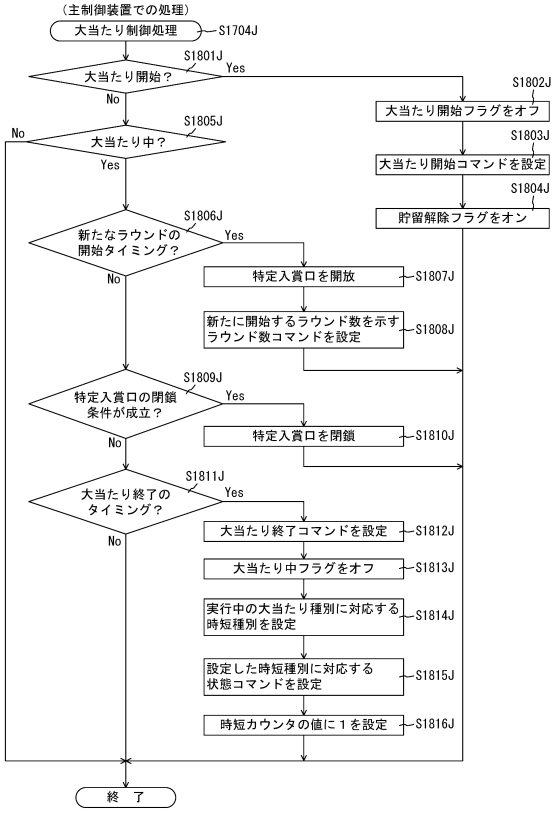
【図２０７１】



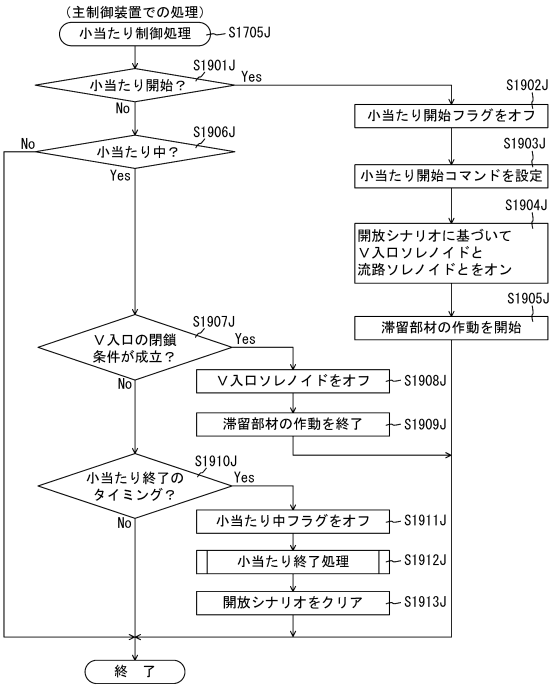
【図２０７２】



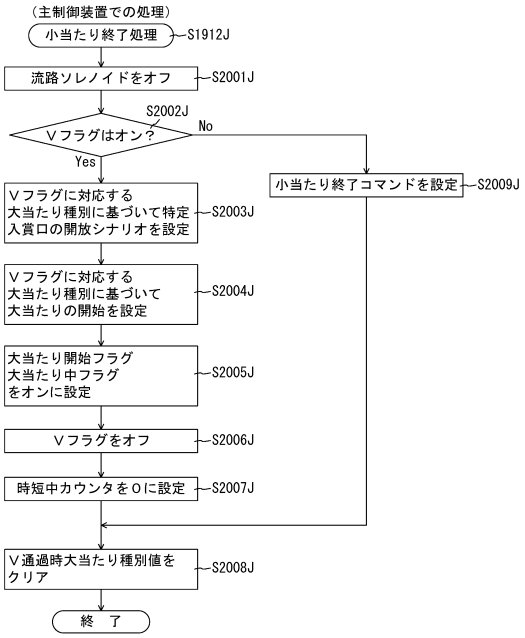
【図２０７３】



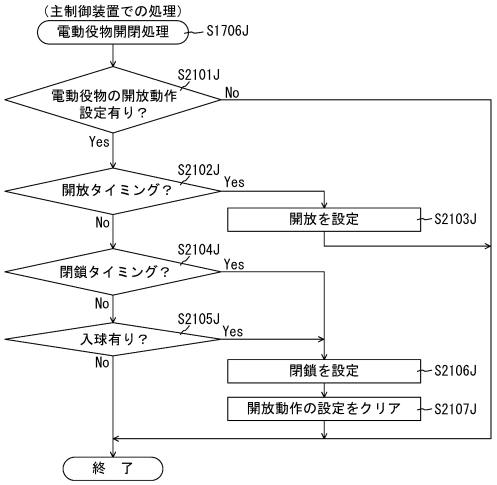
【図２０７４】



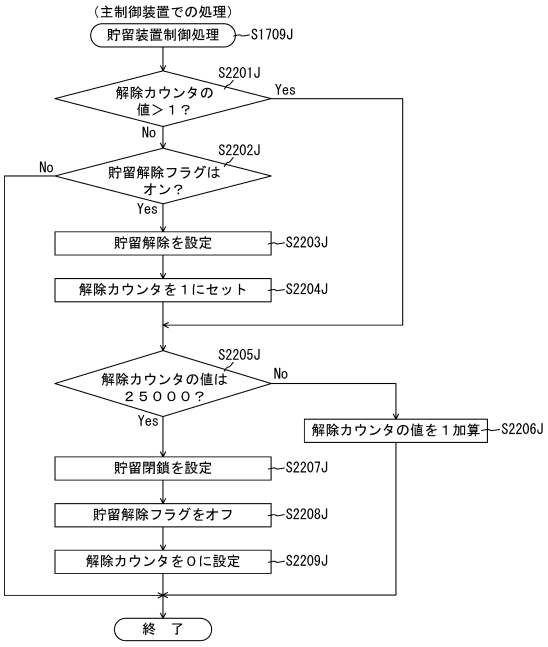
【図２０７５】



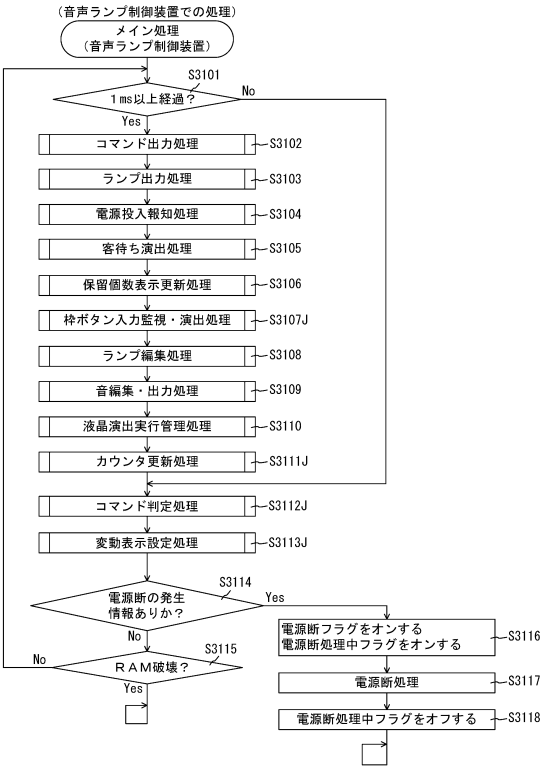
【図２０７６】



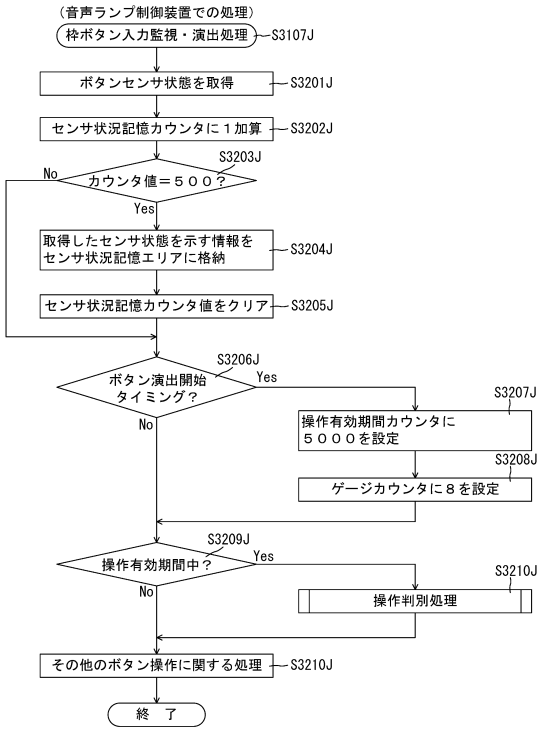
【図２０７７】



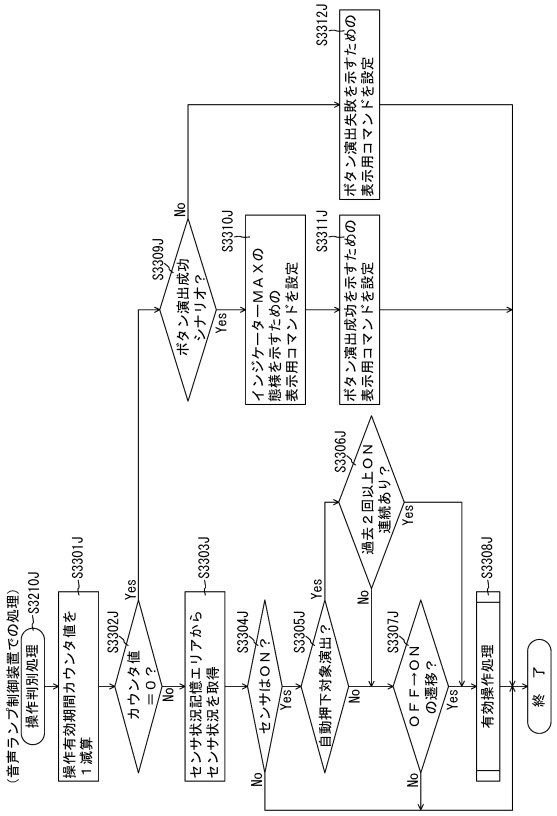
【図２０７８】



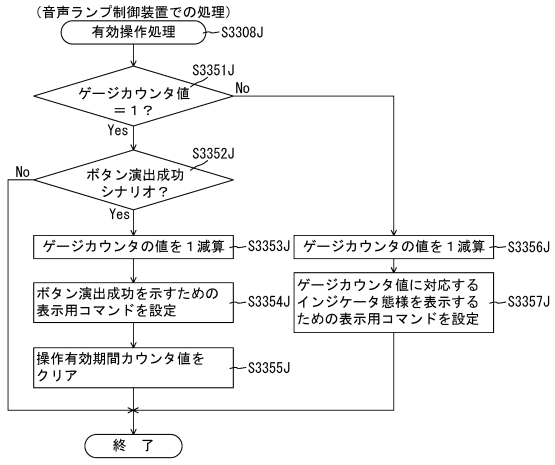
【図２０７９】



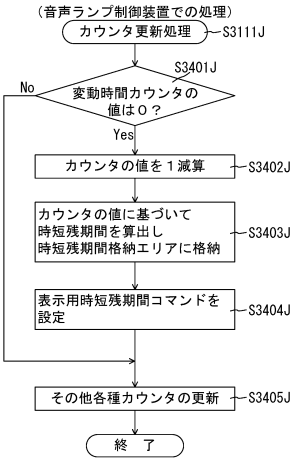
【図２０８０】



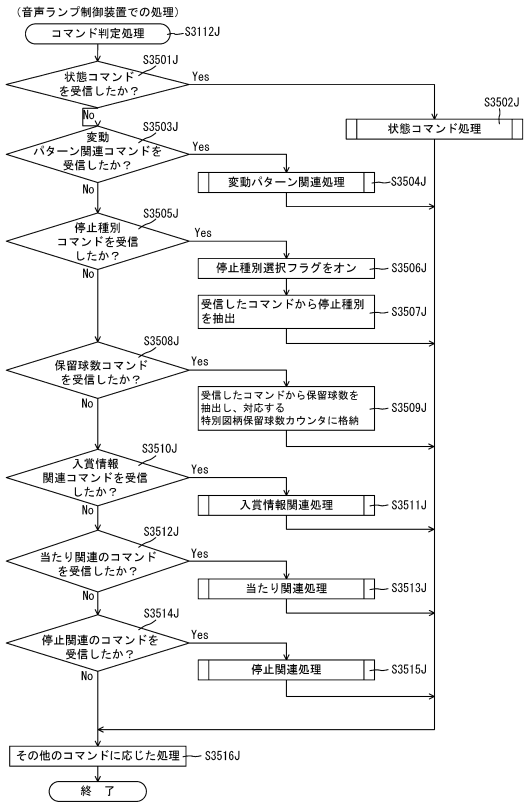
【図２０８１】



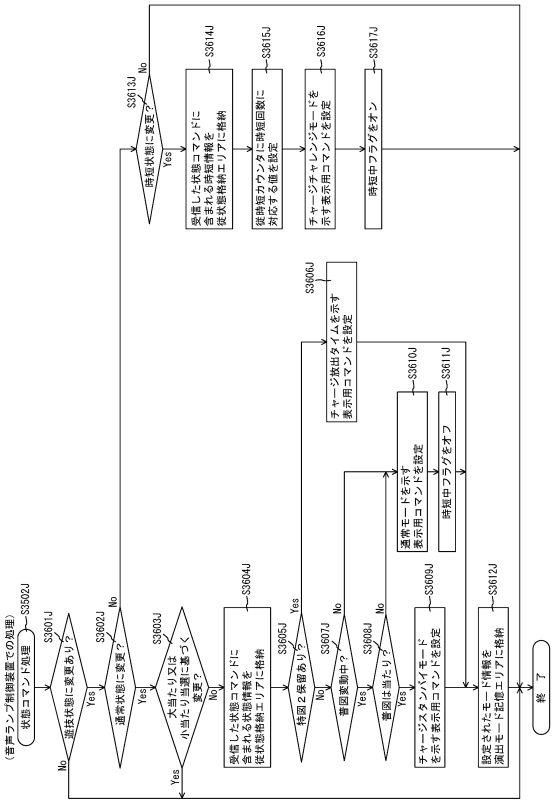
【図２０８２】



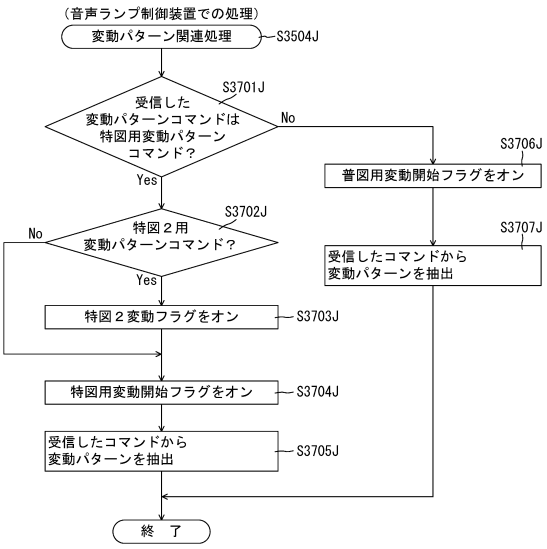
【図２０８３】



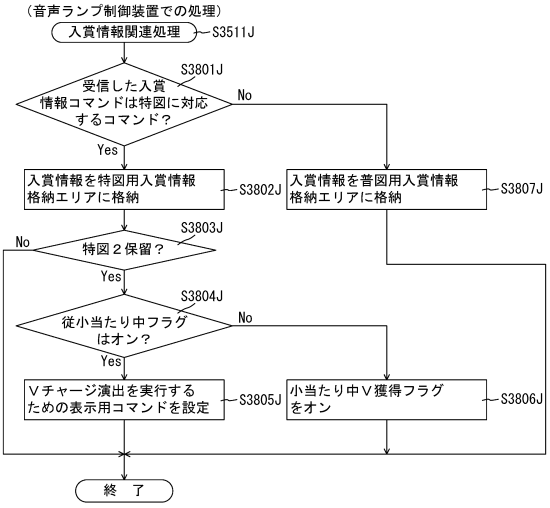
【図２０８４】



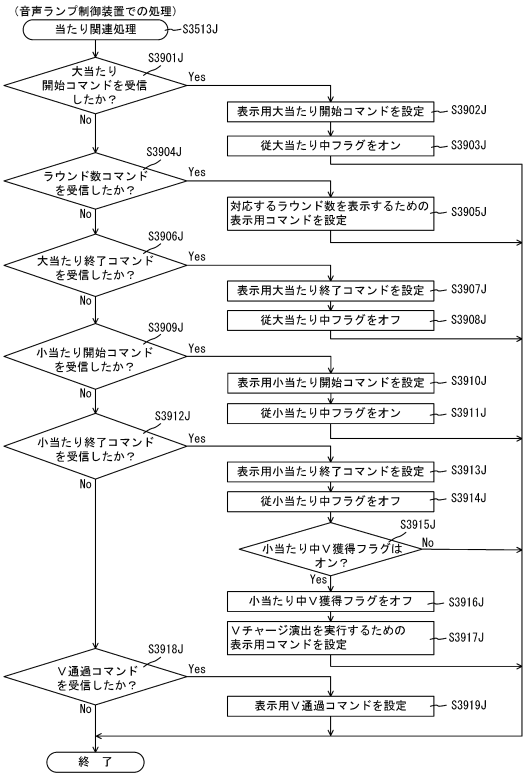
【図２０８５】



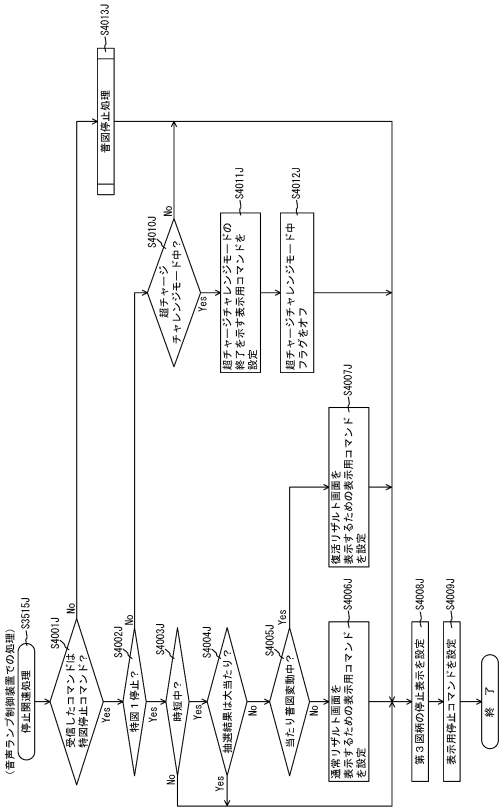
【図２０８６】



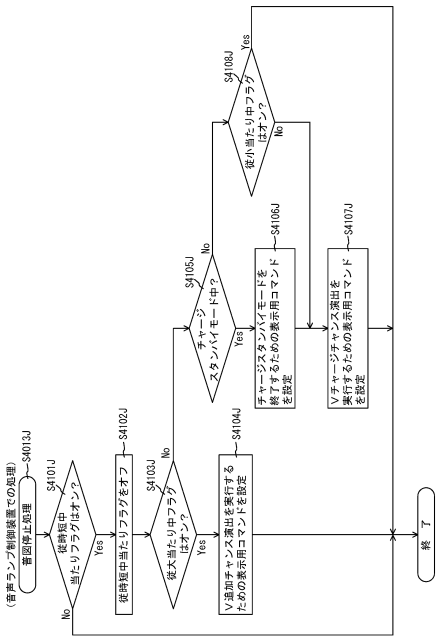
【図２０８７】



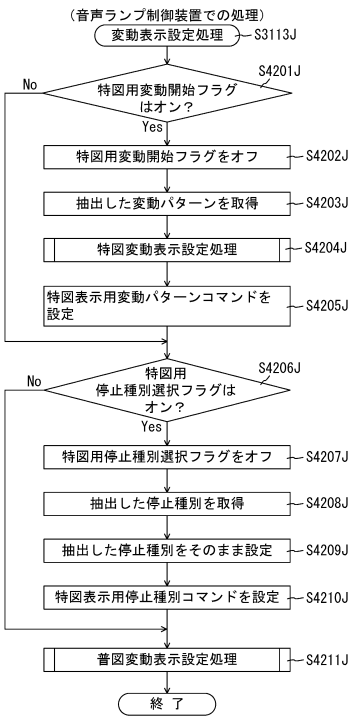
【図２０８８】



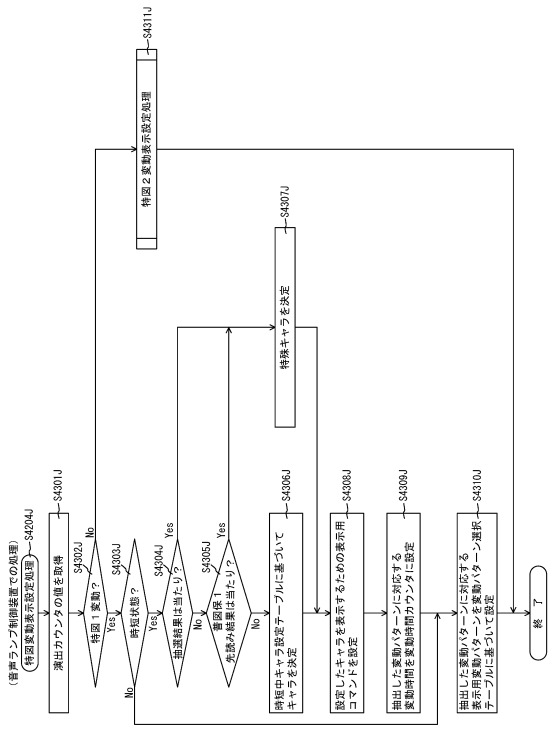
【図２０８９】



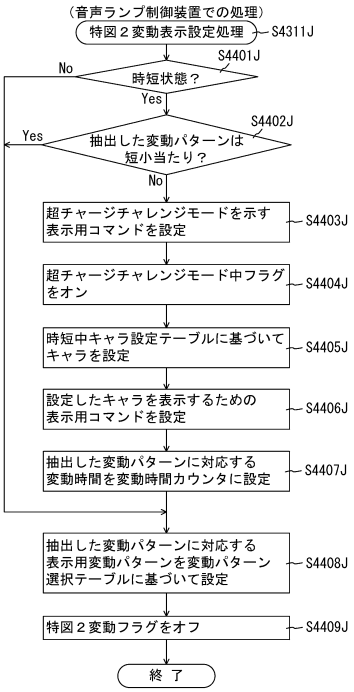
【図２０９０】



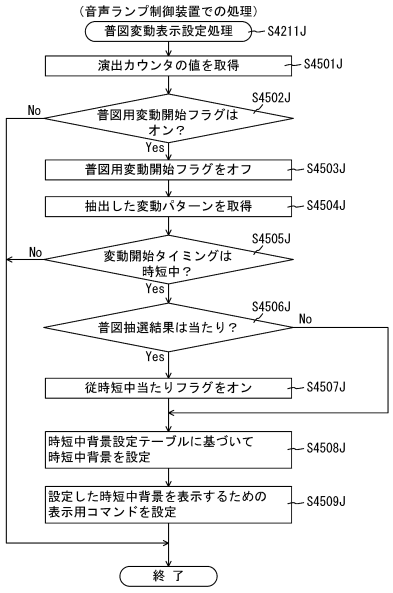
【図２０９１】



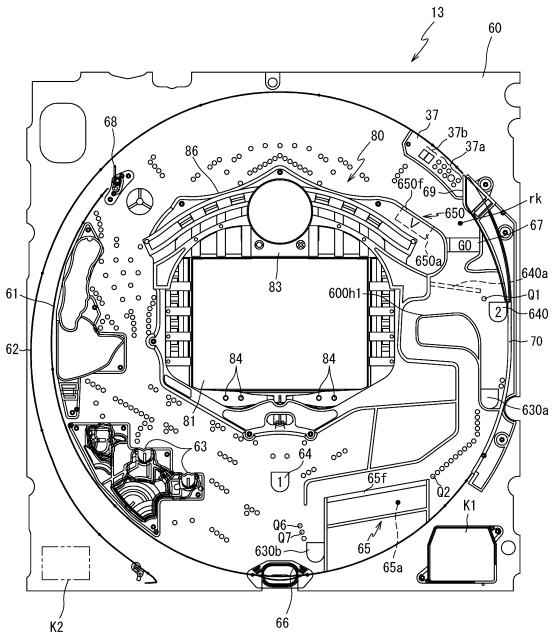
【図２０９２】



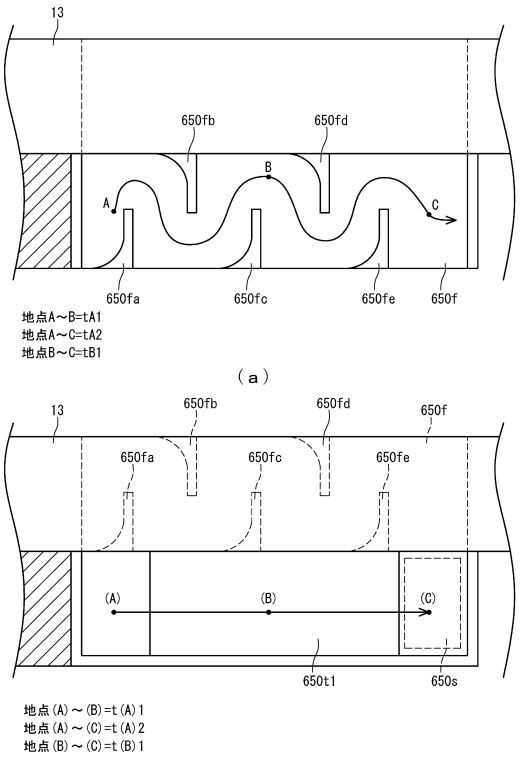
【図２０９３】



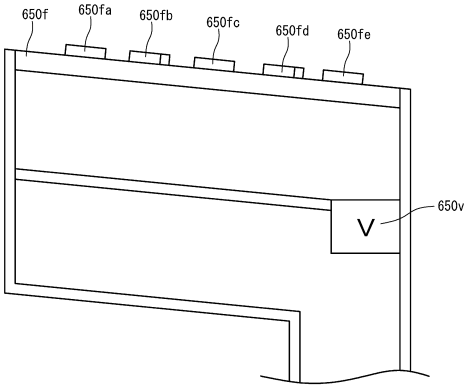
【図２０９４】



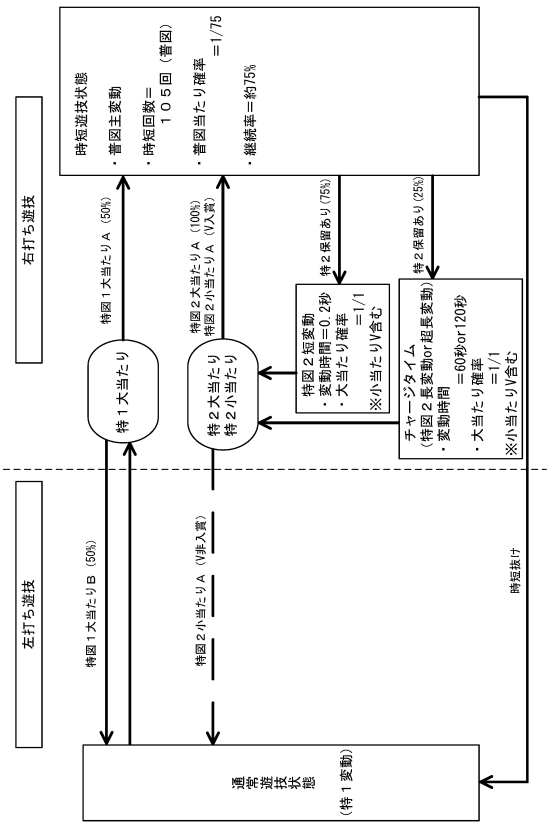
【図２０９５】



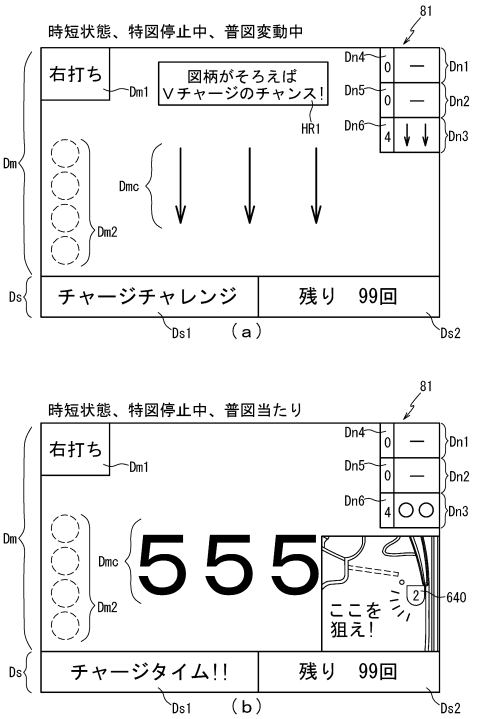
【図２０９６】



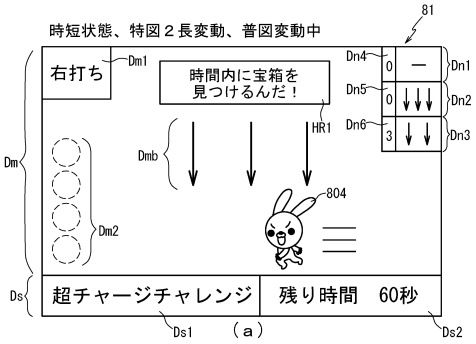
【図２０９７】



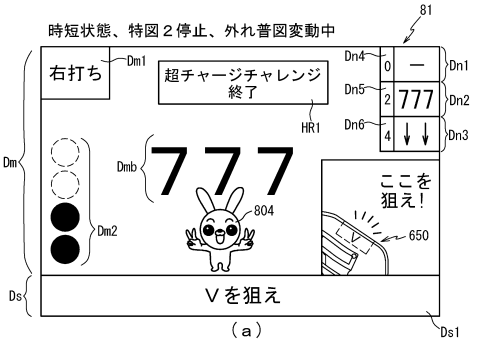
【図２０９８】



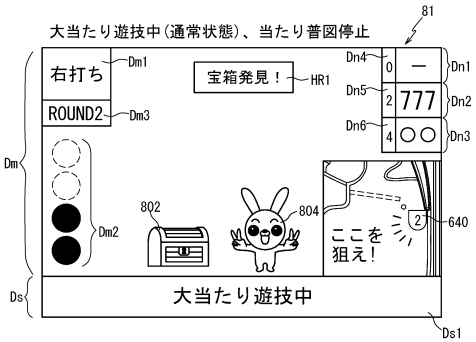
【図２０９９】



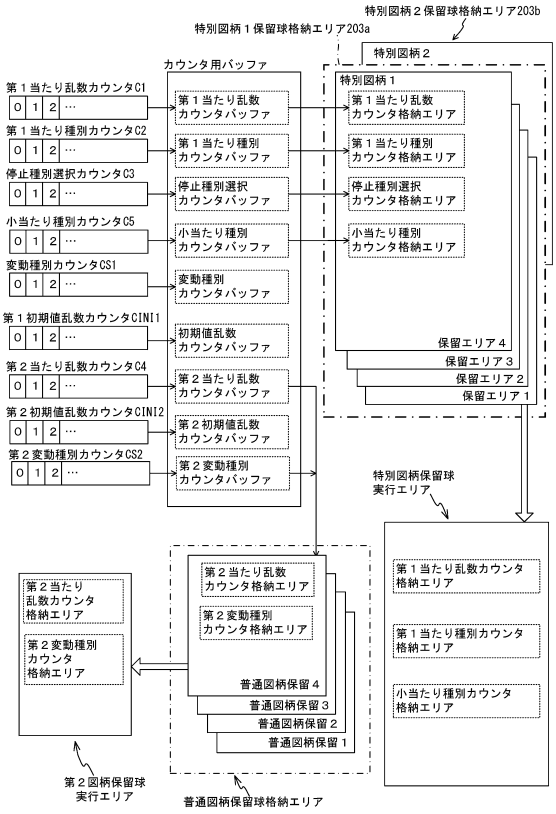
【図２１００】



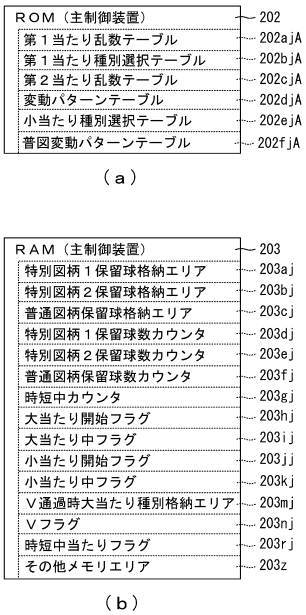
【図２１０１】



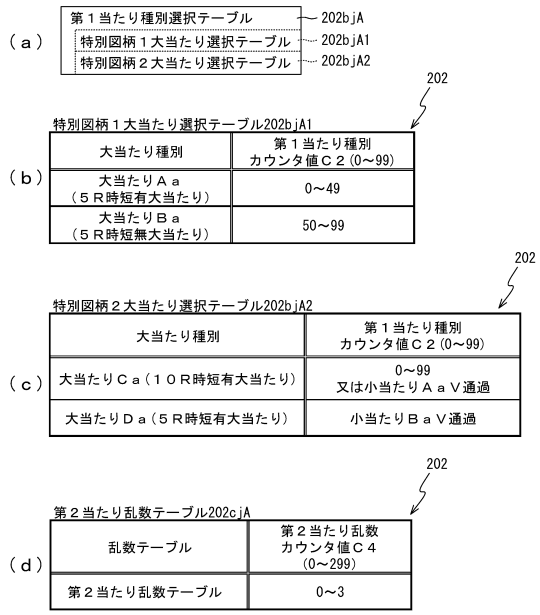
【図２１０２】



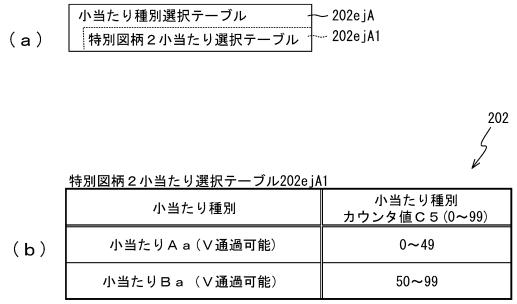
【図２１０３】



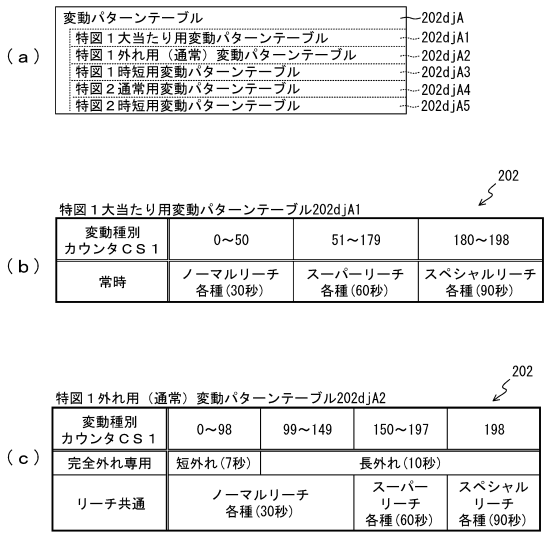
【図２１０４】



【図２１０５】



【図２１０６】



【図２１０７】

（ａ）

202

特図１時短用変動パターンテーブル202djA3

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	外れ(2秒)
大当たり	大当たり(120秒)

（ｂ）

202

特図２通常用変動パターンテーブル202djA4

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
大当たり	短大当たり（0.5秒）
小当たり	短小当たり(0.5秒)

（ｃ）

202

特図２時短用変動パターンテーブル202djA5

変動種別カウンタＣＳ１	0～149	150～189	190～198
大当たり	大当たり(120秒)		
小当たり	短小当たり(0.5秒)	中小当たり(60秒)	長小当たり(120秒)

【図２１０８】

（ａ）

普図変動パターンテーブル	202fjA
通常用普図変動パターンテーブル	202fjA1
時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル	202fjA2
時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル	202fjA3

（ｂ）

202

通常用普図変動パターンテーブル202fjA1

普図変動種別カウンタＣＳ２	0～199
当たり	短当たり（2秒）
外れ	短外れ（2秒）

（ｃ）

202

時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjA2

普図変動種別カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
大当たり	中当たり(15秒)	長当たり(30秒)	
小当たり	短外れ(2秒)	中外れ(15秒)	長外れ(30秒)

（ｄ）

202

時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル202fjA3

普図変動種別カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
大当たり	短当たり(2秒)		
小当たり	短外れ(2秒)		

【図２１０９】

（ａ）

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222ajA
普図変動パターン選択テーブル	222bjA
演出状態選択テーブル	222cjA

（ｂ）

ＲＡＭ	223
特図用入賞情報格納エリア	223aj
特別図柄１保留球数カウンタ	223bj
特別図柄２保留球数カウンタ	223cj
特図用変動開始フラグ	223dj
停止種別選択フラグ	223ej
演出カウンタ	223fj
時短中カウンタ	223gj
時短残期間格納エリア	223hj
変動時間カウンタ	223ij
従状態格納エリア	223jj
特２変動フラグ	223kj
普図用入賞情報格納エリア	223mj
普図用変動開始フラグ	223nj
従大当たり中フラグ	223pj
従小当たり中フラグ	223qj
従時短中当たりフラグ	223rj
超チャージチャレンジモード中フラグ	223sj
小当たり中Ｖ獲得フラグ	223tj
演出モード記憶エリア	223uj
従時短カウンタ	223vj
普図有効フラグ	223ajA
その他メモリエリア	223z

【図２１１０】

（ａ）

222

演出状態選択テーブル222cjA

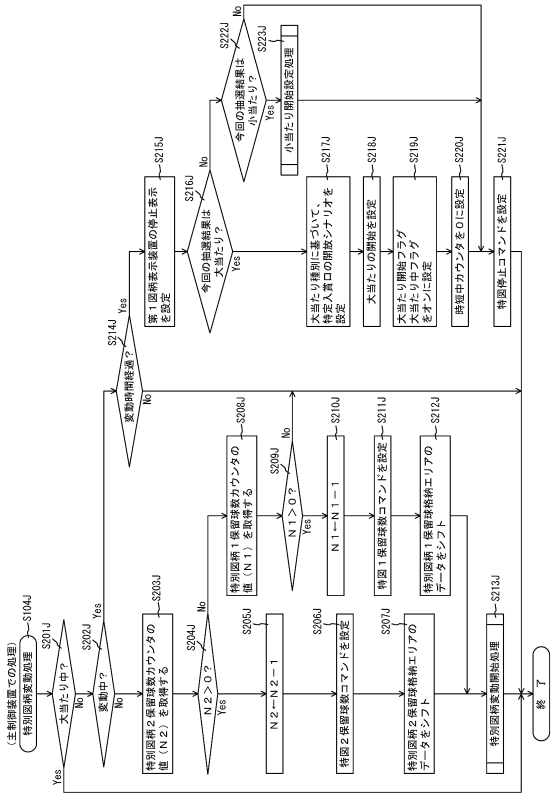
時短中フラグ	普図有効フラグ	特図２変動フラグ	演出状態
オフ	—	—	1
オン	オフ	オフ	2
		オン	3
	オン	—	4

（ｂ）

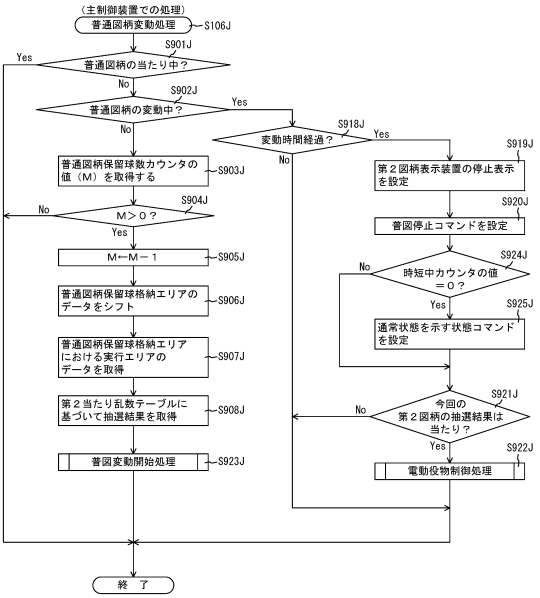
各演出状態の説明図

演出状態	主図柄	主保留図柄
1	特図１	特図１
2	特図１	特図２
3	特図２	特図２
4	普図	特図２

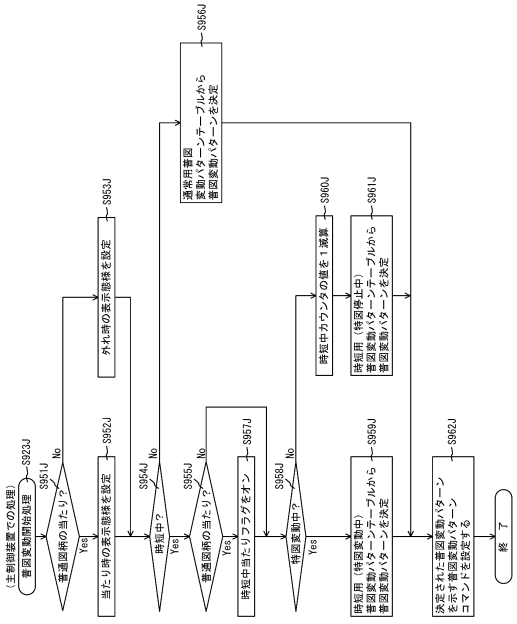
【図２１１１】



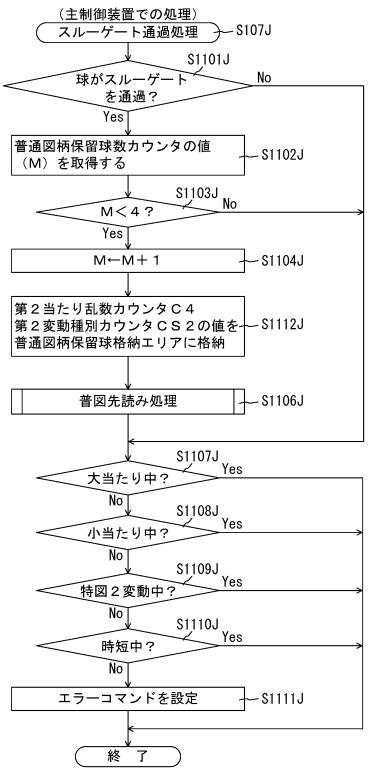
【図２１１２】



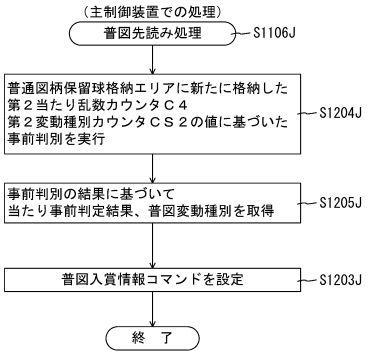
【図２１１３】



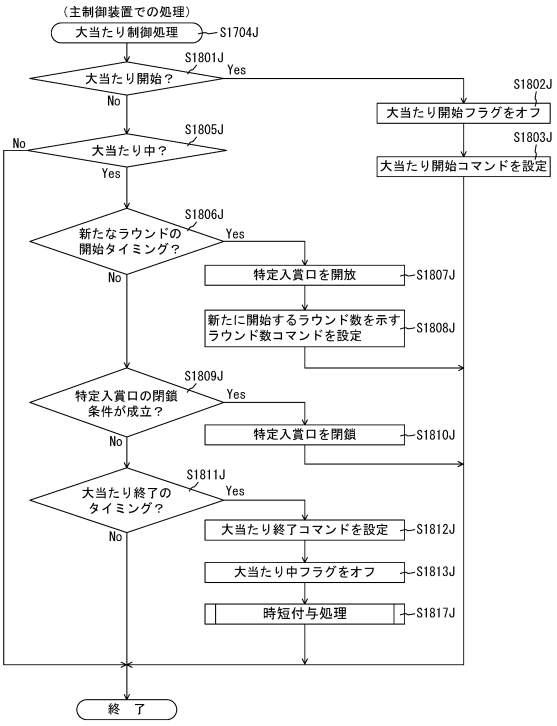
【図２１１４】



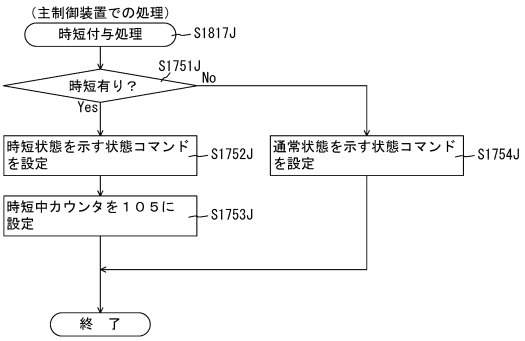
【図２１１５】



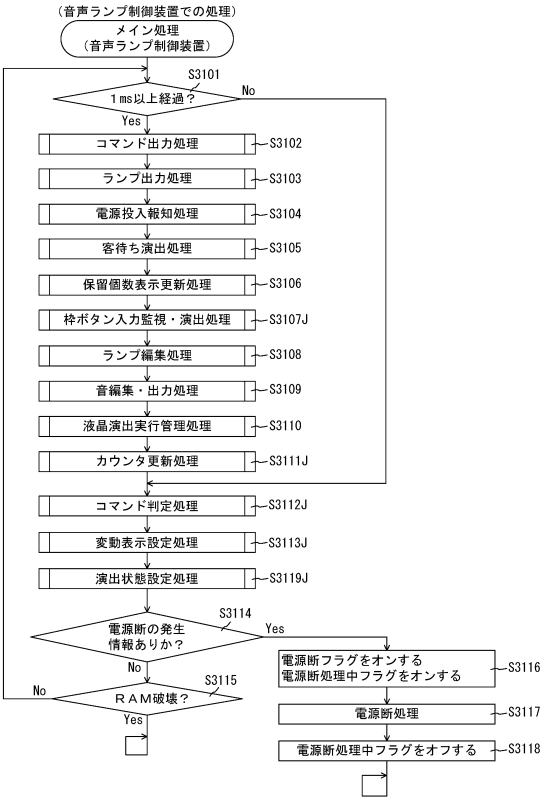
【図２１１６】



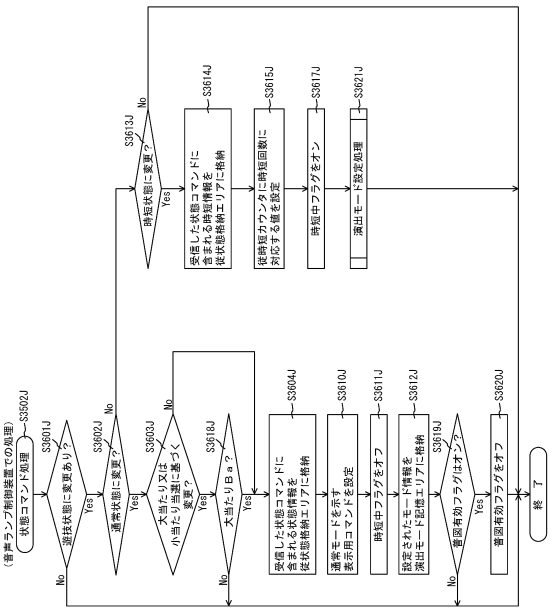
【図２１１７】



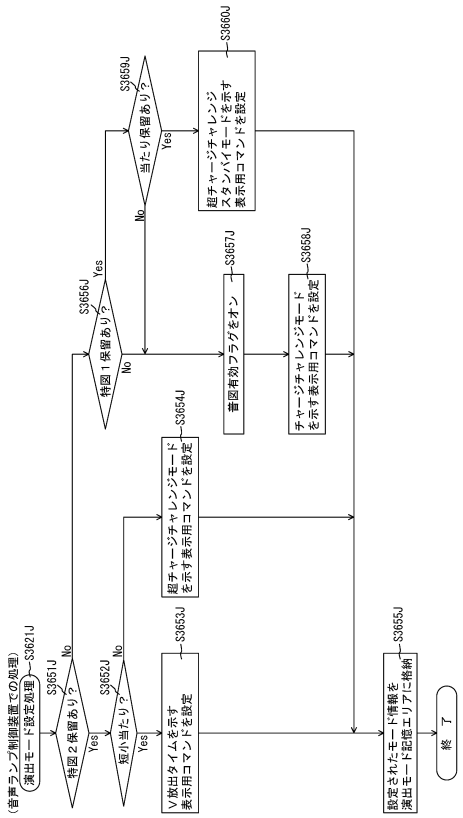
【図２１１８】



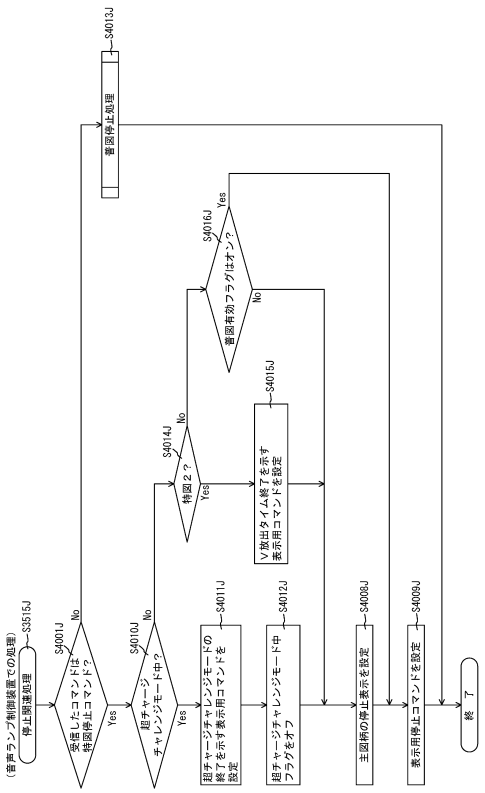
【図２１１９】



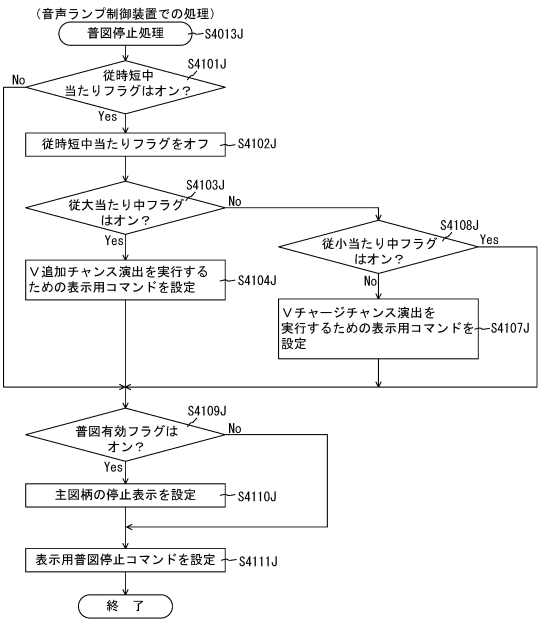
【図２１２０】



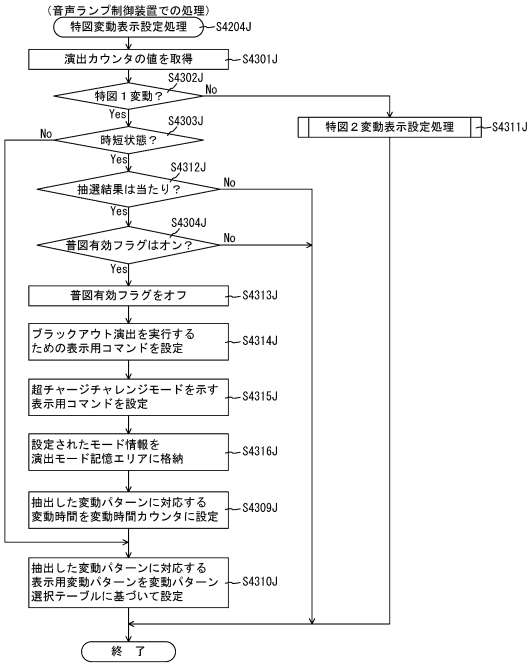
【図２１２１】



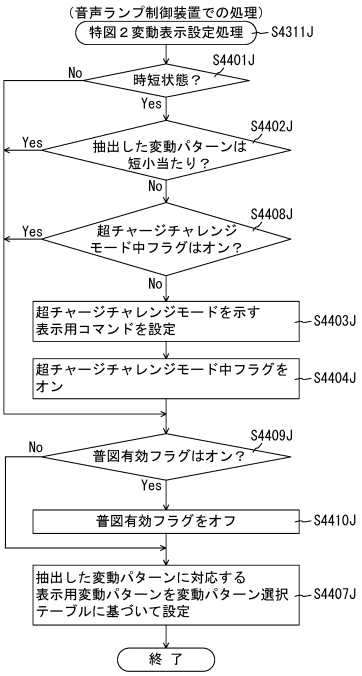
【図２１２２】



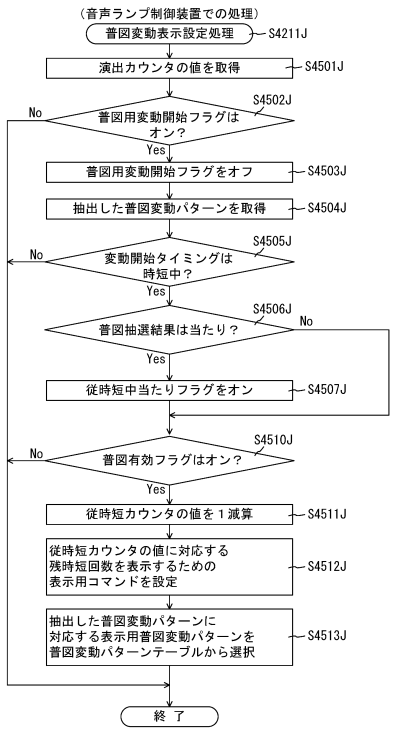
【図２１２３】



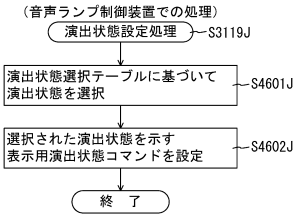
【図２１２４】



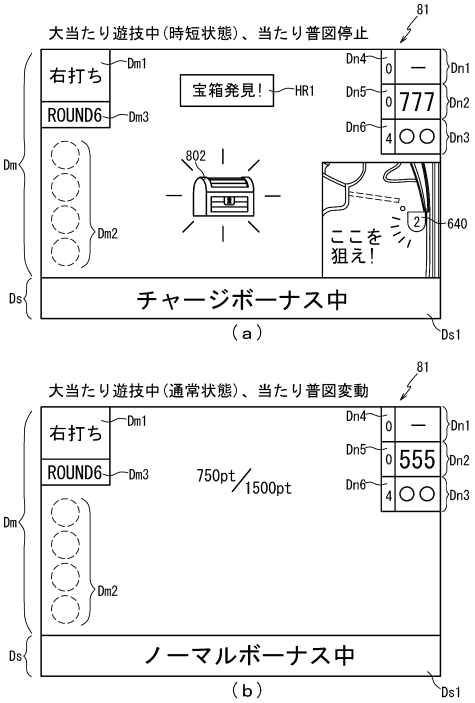
【図２１２５】



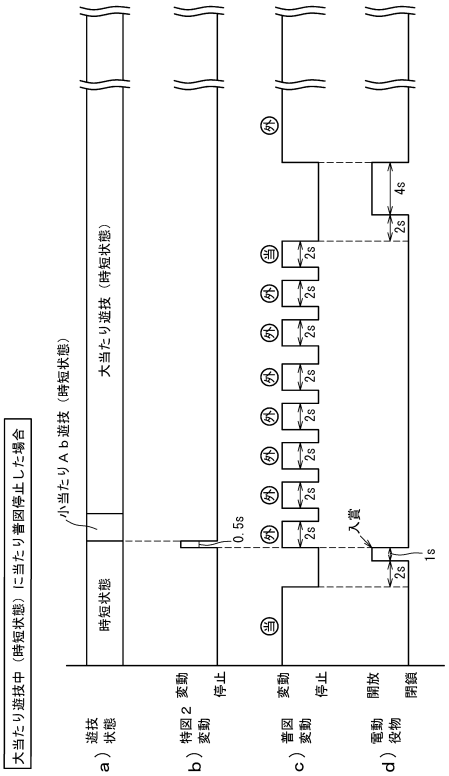
【図２１２６】



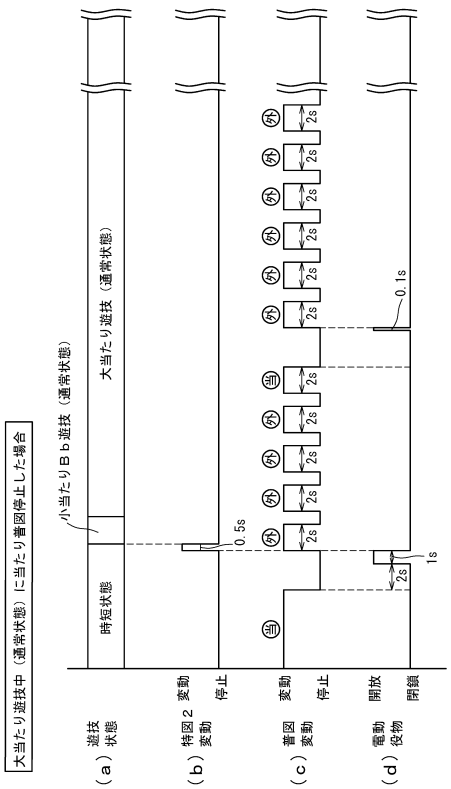
【図２１２７】



【図２１２８】



【図２１２９】



【図２１３０】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aj
第１当たり種別選択テーブル	202bjB
第２当たり乱数テーブル	202cjB
変動パターンテーブル	202djB
小当たり種別選択テーブル	202ejB
普図変動パターンテーブル	202fjB

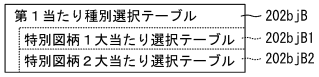
（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203aj
特別図柄２保留球格納エリア	203bj
普通図柄保留球格納エリア	203cj
特別図柄１保留球数カウンタ	203dj
特別図柄２保留球数カウンタ	203ej
普通図柄保留球数カウンタ	203fj
時短中カウンタ	203gj
大当たり開始フラグ	203hj
大当たり中フラグ	203ij
小当たり開始フラグ	203jj
小当たり中フラグ	203kj
Ｖ通過時大当たり種別格納エリア	203mj
Ｖフラグ	203nj
時短中当たりフラグ	203rj
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２１３１】

（ａ）



（ｂ）

特別図柄１大当たり選択テーブル202bjB1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＡｂ （５Ｒ時短有大当たり）	0～49
大当たりＢｂ （５Ｒ時短無大当たり）	50～99

（ｃ）

特別図柄２大当たり選択テーブル202bjB2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＣｂ（１０Ｒ時短有大当たり）	0～99 又は小当たりＡｂＶ通過
大当たりＤｂ（１０Ｒ時短有大当たり）	小当たりＢｂＶ通過
大当たりＥｂ（５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＣｂＶ通過
大当たりＦｂ（５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＤｂＶ通過

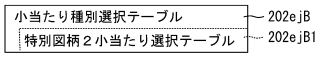
（ｄ）

第２当たり乱数テーブル202cjB

乱数テーブル	第２当たり乱数 カウンタ値Ｃ４ (0～299)
第２当たり乱数テーブル	0～3

【図２１３２】

（ａ）



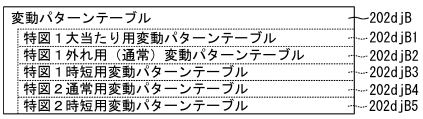
（ｂ）

特別図柄２小当たり選択テーブル202ejB1

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡｂ（Ｖ通過可能）	0～9
小当たりＢｂ（Ｖ通過可能）	10～49
小当たりＣｂ（Ｖ通過可能）	50～59
小当たりＤｂ（Ｖ通過可能）	60～99

【図２１３３】

（ａ）



（ｂ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル202djB1

変動種別 カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｃ）

特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル202djB2

変動種別 カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)		スーパー リーチ 各種(60秒)	スペシャル リーチ 各種(90秒)

【図２１３４】

（ａ）

特図１時短用変動パターンテーブル202djB3

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	外れ(2秒)
大当たり	大当たり(120秒)

（ｂ）

特図２通常用変動パターンテーブル202djB4

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
大当たり	短大当たり（0.5秒）
小当たり	短小当たり(0.5秒)

（ｃ）

特図２時短用変動パターンテーブル202djB5

変動種別 カウンタＣＳ１	0～149	150～189	190～198
大当たり	大当たり(120秒)		
小当たり	短小当たり (0.5秒)	中小当たり (60秒)	長小当たり (120秒)

【図２１３５】

（ａ）

普図変動パターンテーブル ―202fjB
- 通常用普図変動パターンテーブル ―202fjB1
- 時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル ―202fjB2
- 時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル ―202fjB3
- 時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル ―202fjB4

（ｂ）

通常用普図変動パターンテーブル202fjB1 ― 202

第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～199
当たり	短当たり（2秒）
外れ	短外れ（2秒）

（ｃ）

時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjB2 ― 202

第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
大当たり	中当たり(15秒)	長当たり(30秒)	
小当たり	短外れ(2秒)	中外れ（15秒）	長外れ(30秒)

（ｄ）

時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル202fjB3 ― 202

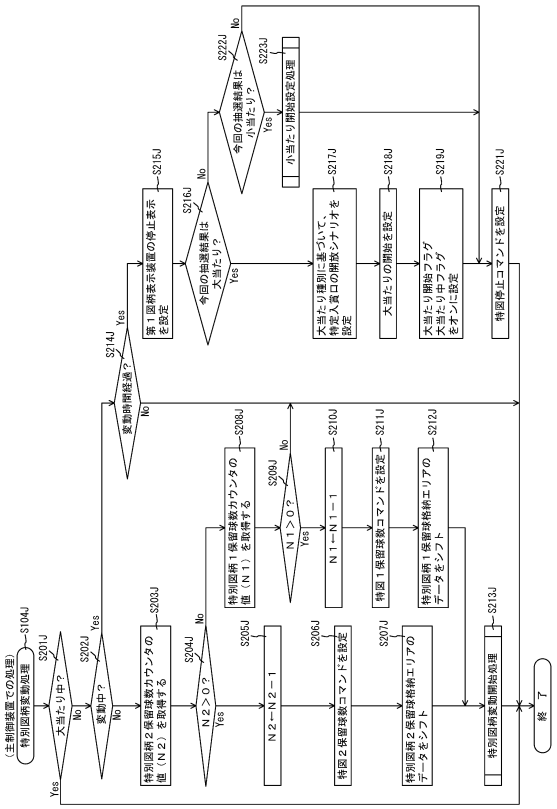
第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
当たり	短当たり(2秒)		
外れ	短外れ(2秒)		

（ｅ）

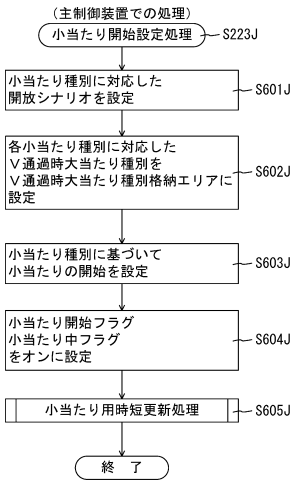
時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル202fjB4 ― 202

第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～199
当たり	短当たり（2秒）
外れ	短外れ（2秒）

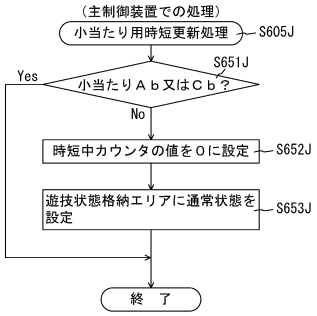
【図２１３６】



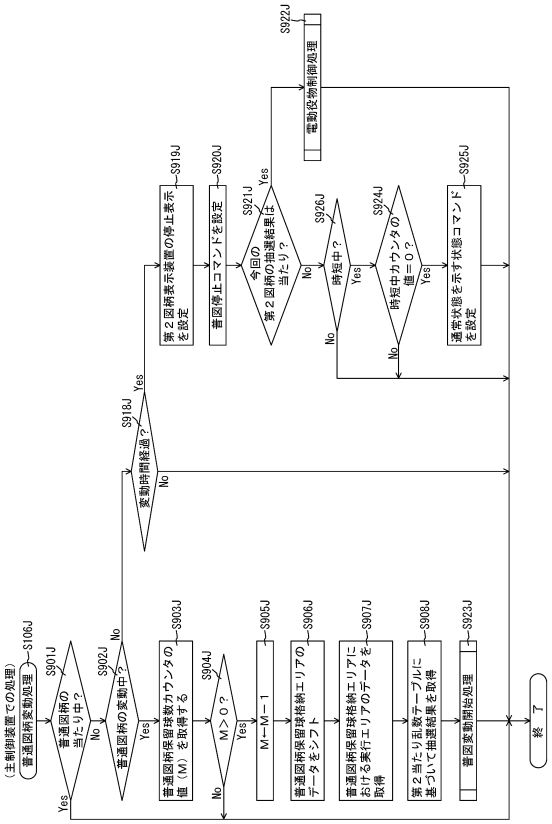
【図２１３７】



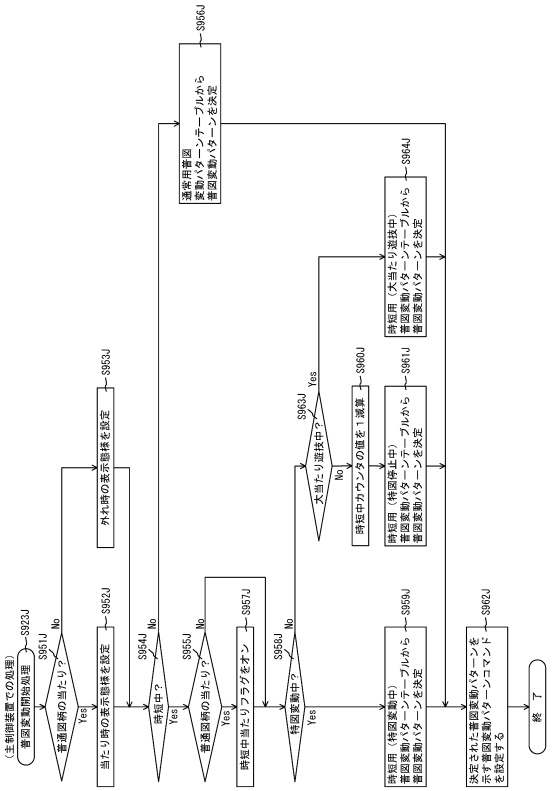
【図２１３８】



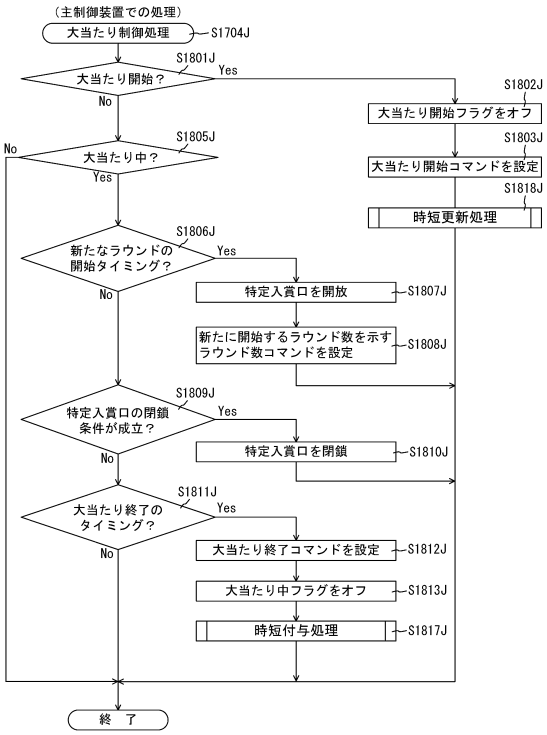
【図２１３９】



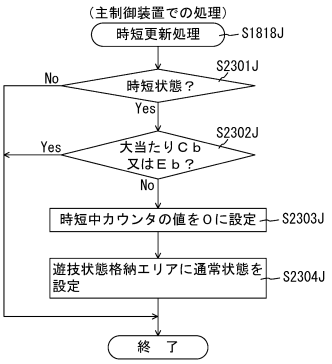
【図２１４０】



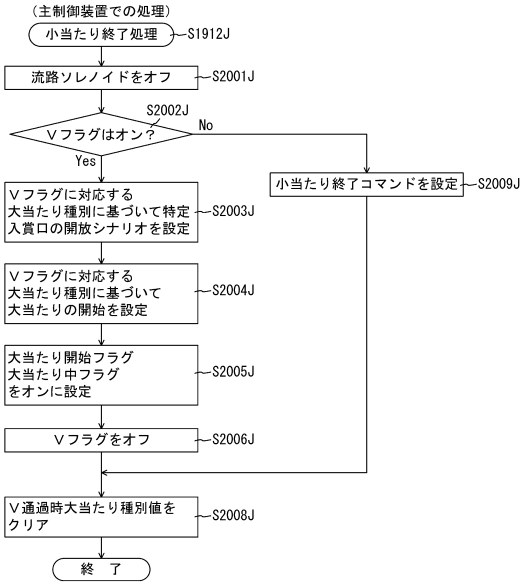
【図２１４１】



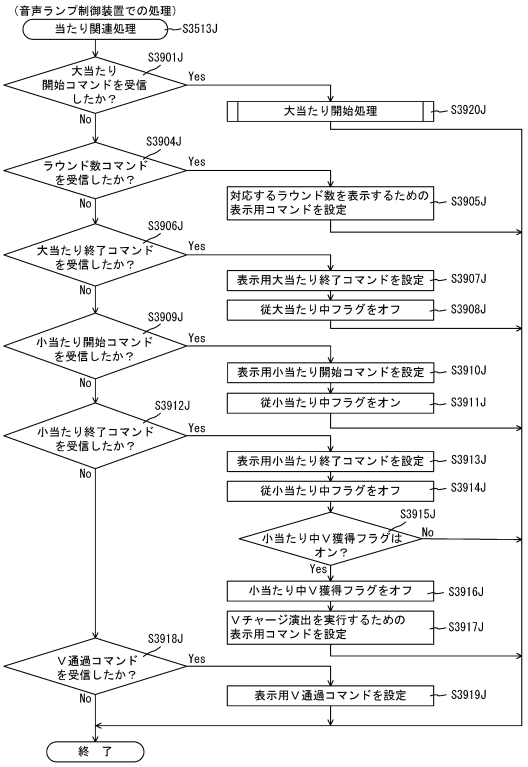
【図２１４２】



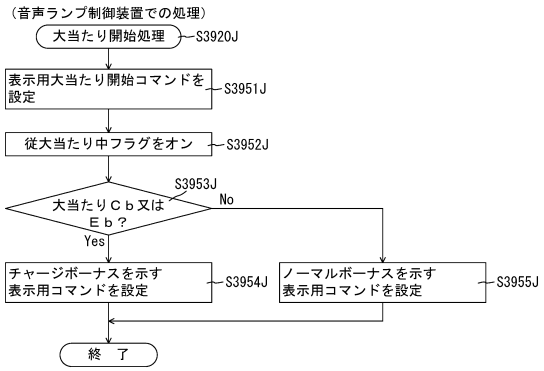
【図２１４３】



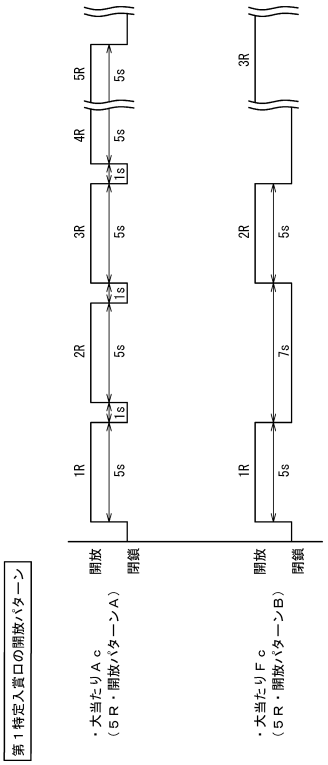
【図２１４４】



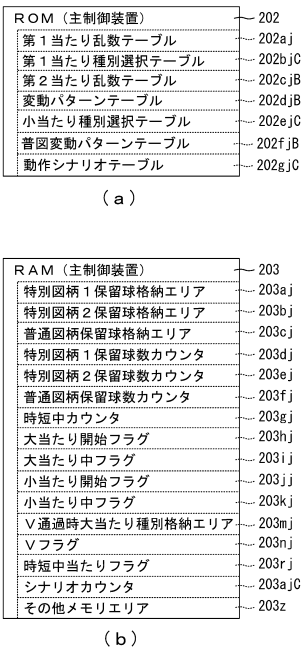
【図２１４５】



【図２１４６】



【図２１４７】



【図２１４８】

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル	202bjC
特別図柄１大当たり選択テーブル	202bjC1
特別図柄２大当たり選択テーブル	202bjC2

202

特別図柄１大当たり選択テーブル202bjC1

（ｂ）

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)	第１特定入賞口 開放パターン
大当たりＡｃ （５Ｒ時短有大当たり）	0～49	開放パターンＡ
大当たりＢｃ （５Ｒ時短無大当たり）	50～99	開放パターンＡ

202

特別図柄２大当たり選択テーブル202bjC2

（ｃ）

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)	第１特定入賞口 開放パターン
大当たりＣｃ （１０Ｒ時短有大当たり）	0～99 又は小当たりＡｃＶ通過	開放パターンＣ
大当たりＤｃ （１０Ｒ時短有大当たり）	小当たりＢｃＶ通過	開放パターンＤ
大当たりＥｃ （５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＣｃＶ通過	開放パターンＡ
大当たりＦｃ （５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＤｃＶ通過	開放パターンＢ

【図２１４９】

（ａ）

小当たり種別選択テーブル	202ejC
特別図柄２小当たり選択テーブル	202ejC1

202

特別図柄２小当たり選択テーブル202ejC1

（ｂ）

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡｃ（Ｖ通過可能）	0～9
小当たりＢｃ（Ｖ通過可能）	10～49
小当たりＣｃ（Ｖ通過可能）	50～89
小当たりＤｃ（Ｖ通過可能）	90～99

【図２１５０】

第１特定入賞口開放パターン

開放パターン種別	開放時間／１回	開放回数	インターバル時間 ／１回
開放パターンＡ	5秒	5回	1秒
開放パターンＢ			7秒
開放パターンＣ		10回	1秒
開放パターンＤ			7秒

【図２１５１】

動作シナリオテーブル202gjC

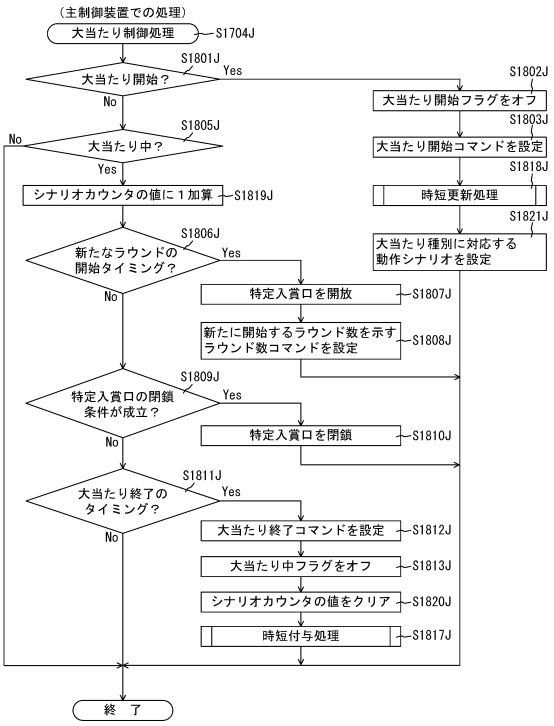
開放パターンA動作シナリオ

シナリオカウンタ値	動作内容
0	閉鎖
・・・	
250	開放
・・・	
1500	閉鎖
・・・	
1750	開放
・・・	
3000	閉鎖
・・・	
7500	閉鎖
7501	END

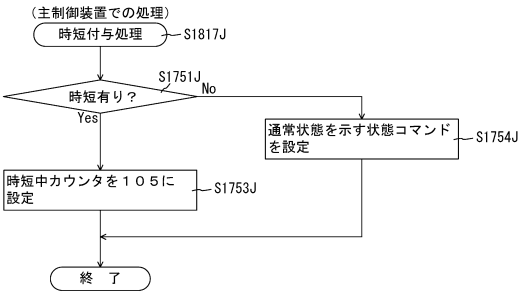
開放パターンB動作シナリオ

シナリオカウンタ値	動作内容
0	閉鎖
・・・	
250	開放
・・・	
1500	閉鎖
・・・	
3250	開放
・・・	
4500	閉鎖
・・・	
13500	閉鎖
13501	END

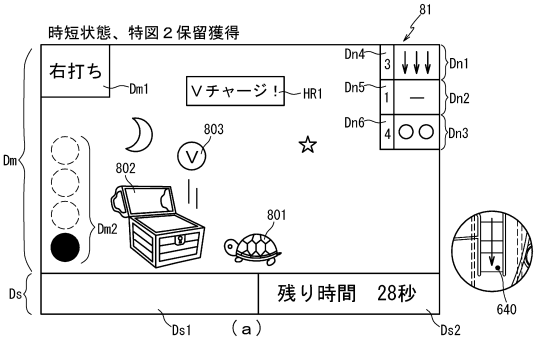
【図２１５２】

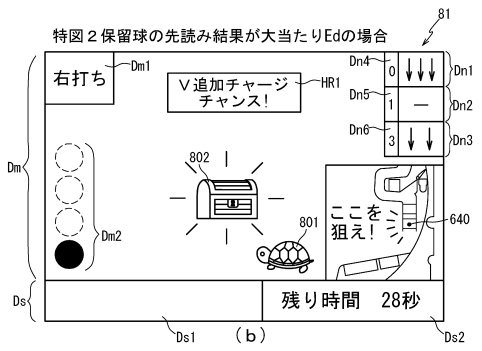


【図２１５３】

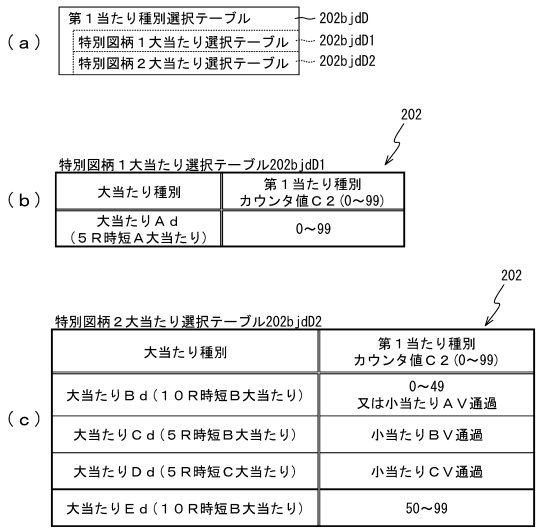


【図２１５４】

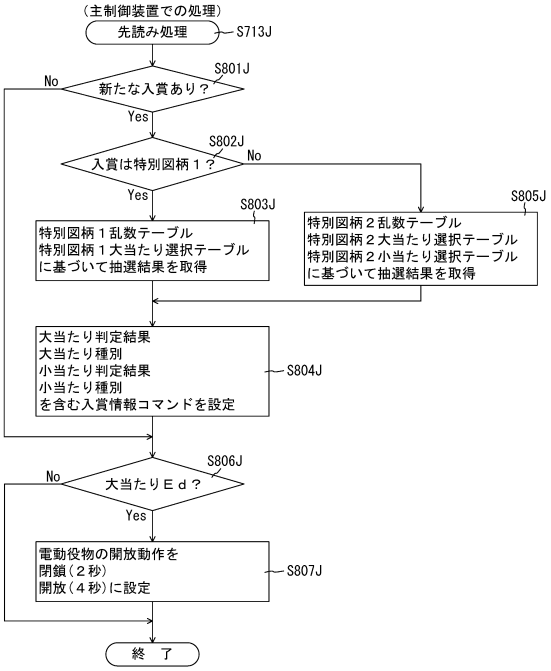




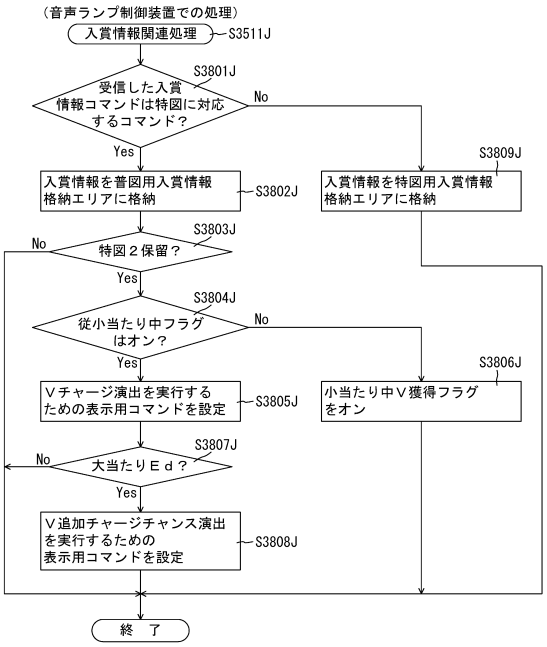
【図２１５５】



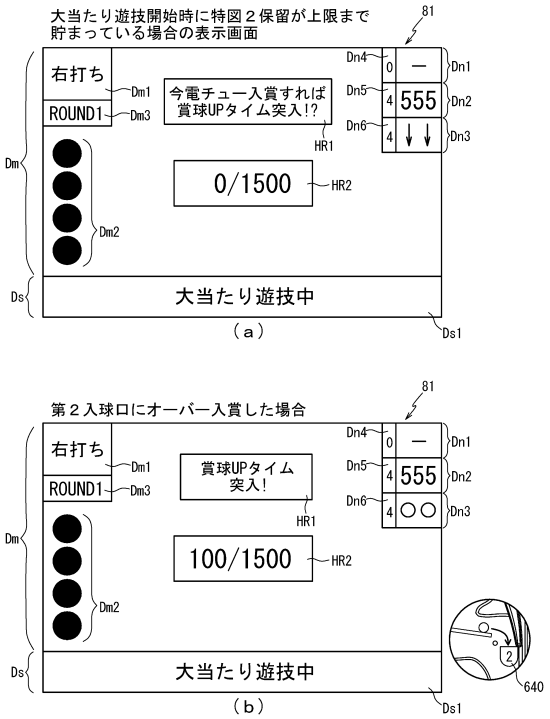
【図２１５６】



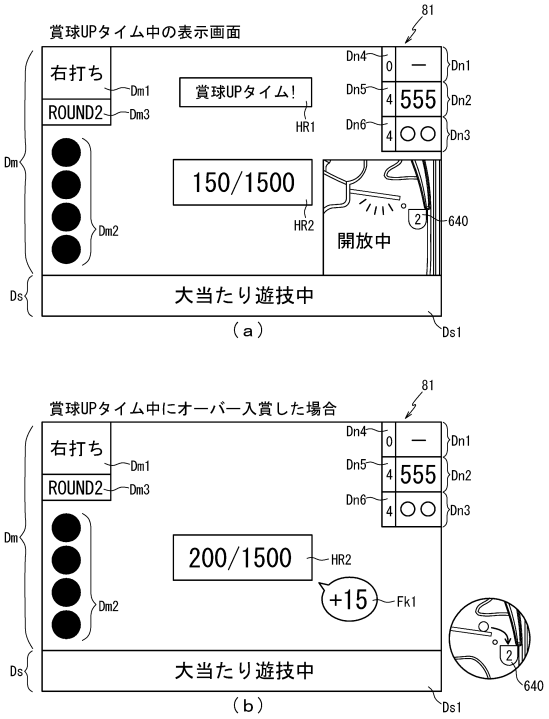
【図２１５７】



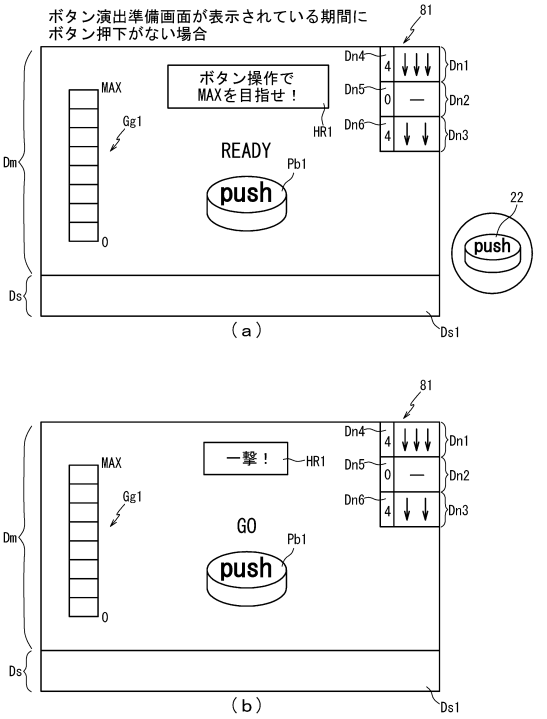
【図２１５８】



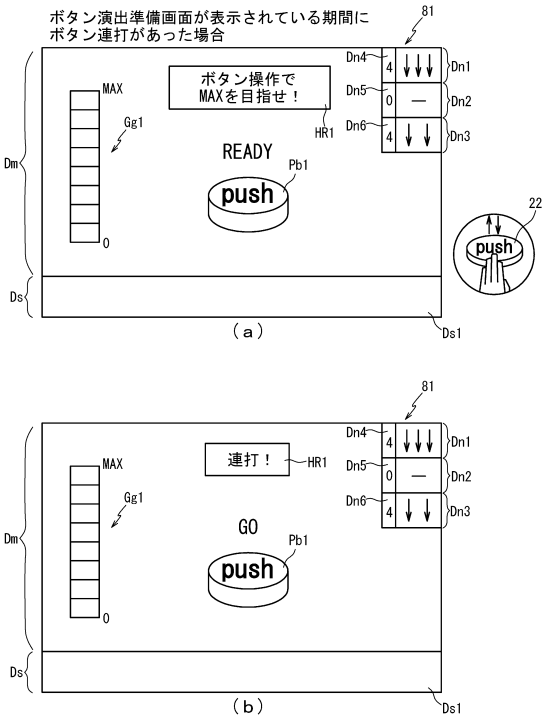
【図２１５９】



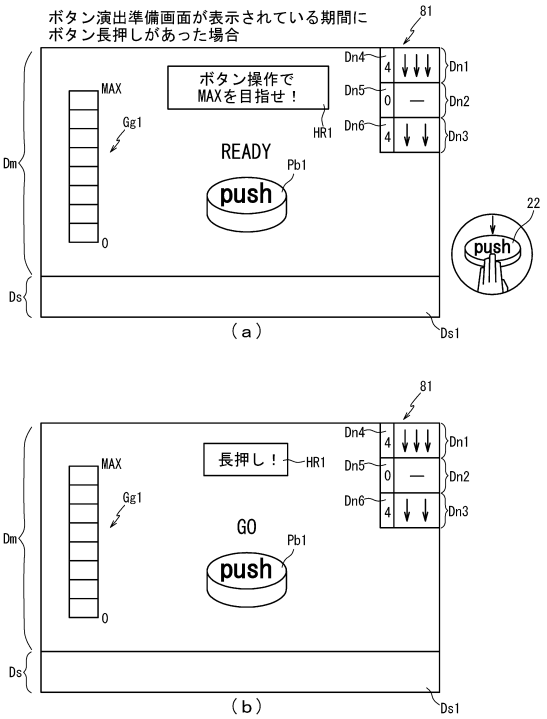
【図２１６０】



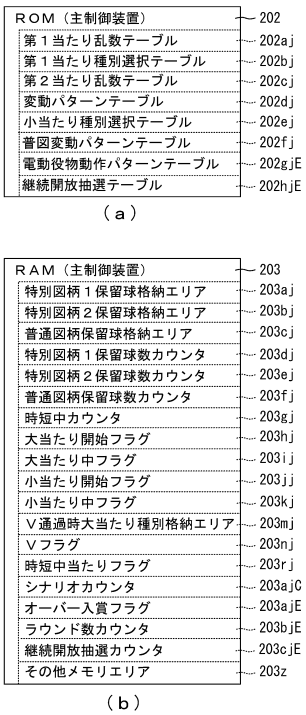
【図２１６１】



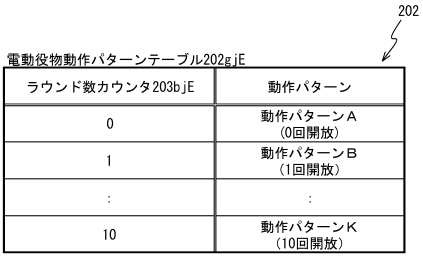
【図２１６２】



【図２１６３】



【図２１６４】



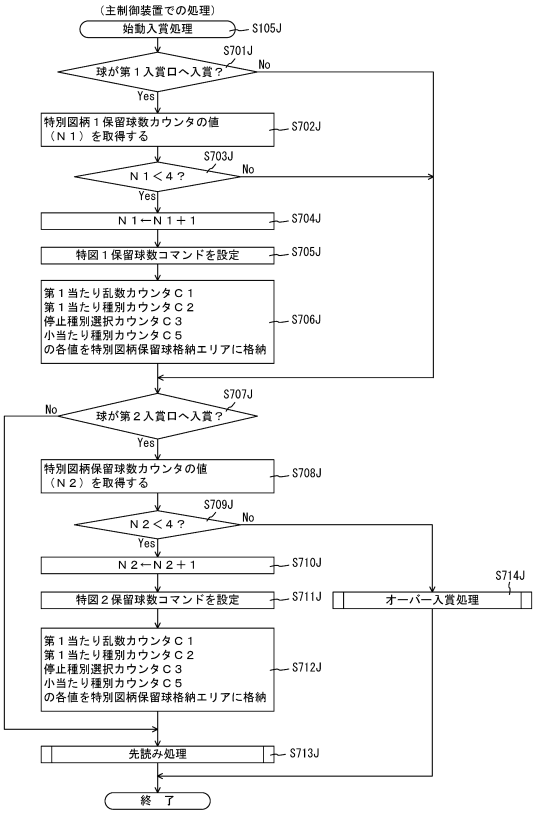
ラウンド数カウンタ203bjE	動作パターン
0	動作パターンＡ（0回開放）
1	動作パターンＢ（1回開放）
:	:
10	動作パターンＫ（10回開放）

【図２１６５】

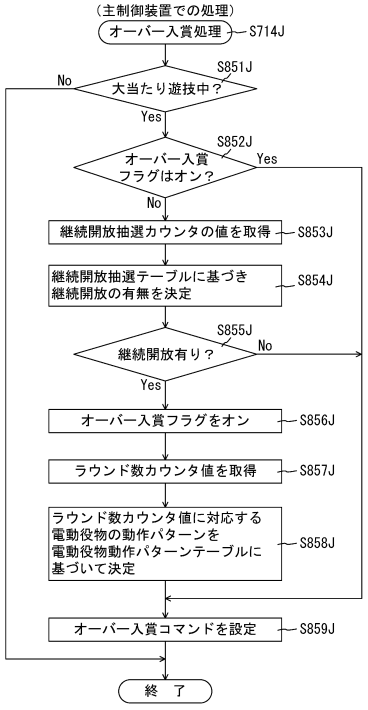
継続開放の有無	継続開放抽選カウンタ203cjE（0～99）
有	0～49
無	50～99

【図２１６６】

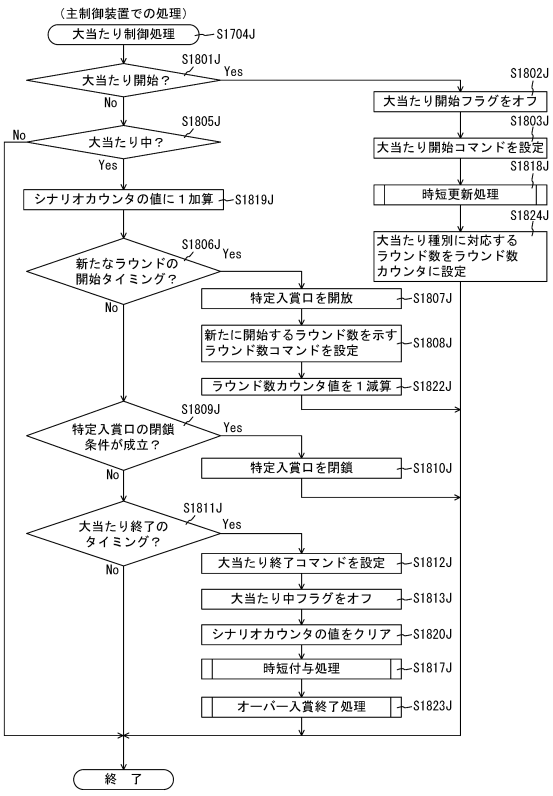
【図２１６７】



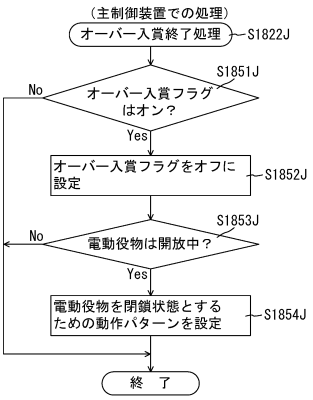
【図２１６８】



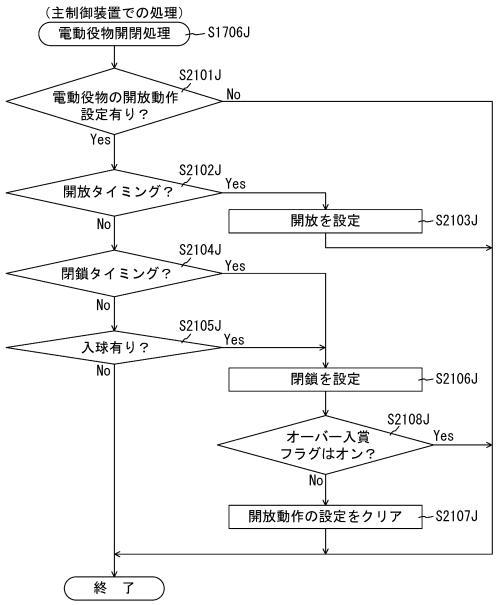
【図２１６９】



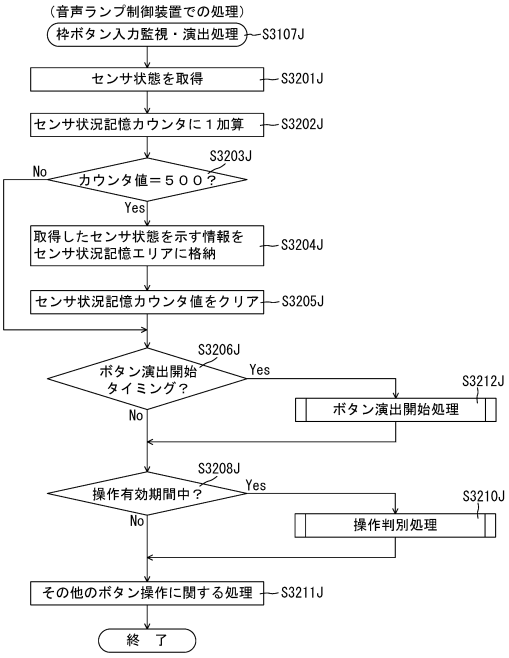
【図２１７０】



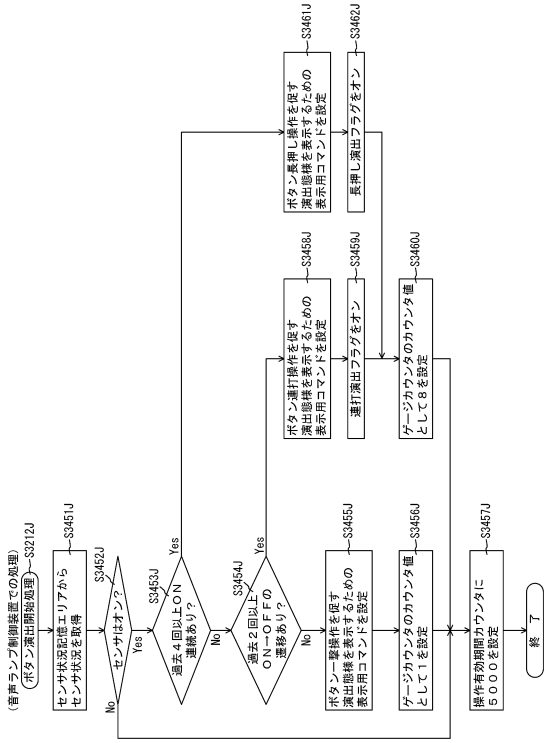
【図２１７１】



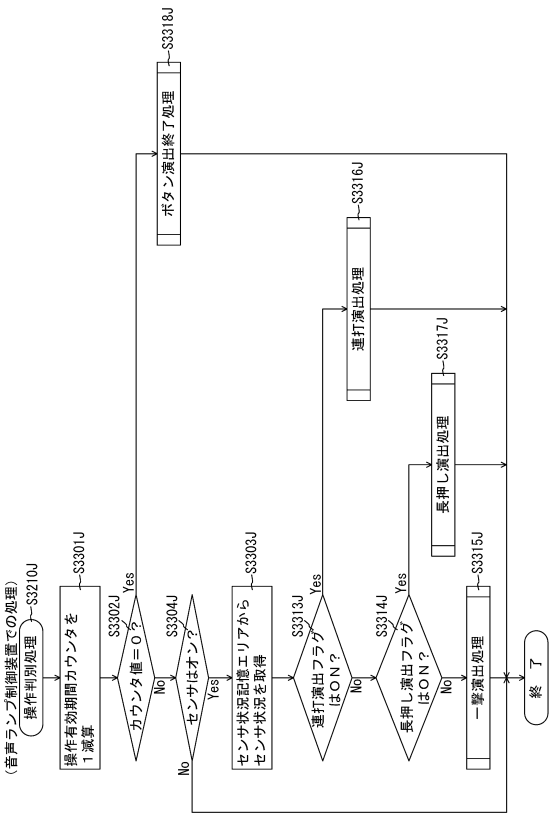
【図２１７２】



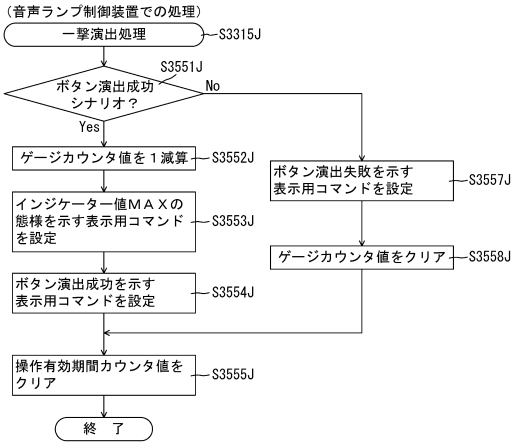
【図２１７３】



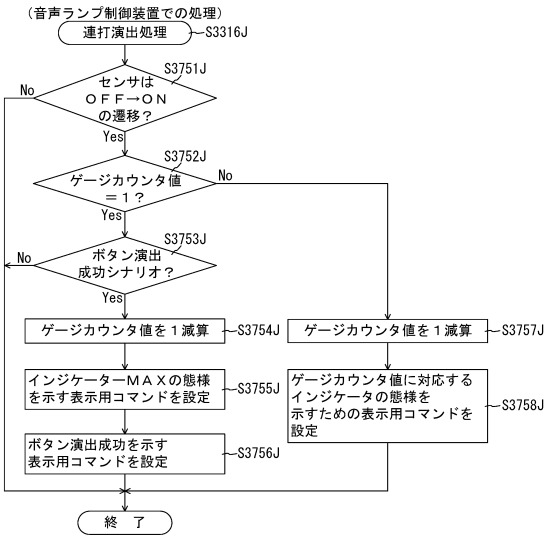
【図２１７４】



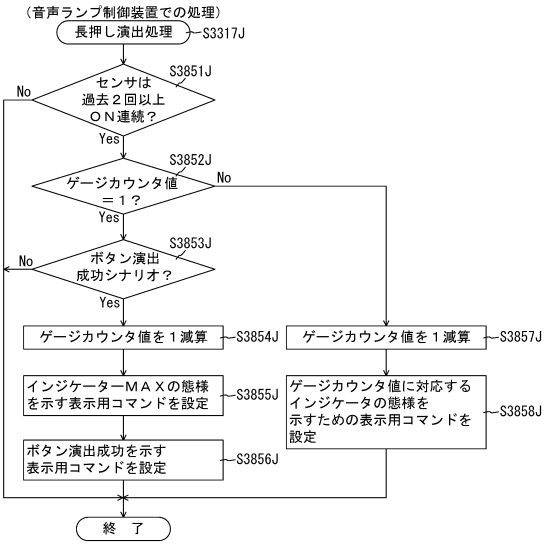
【図２１７５】



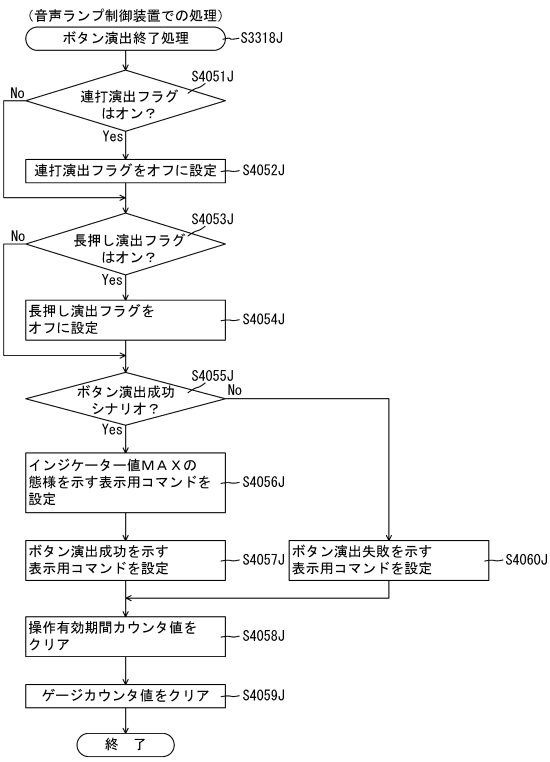
【図２１７６】



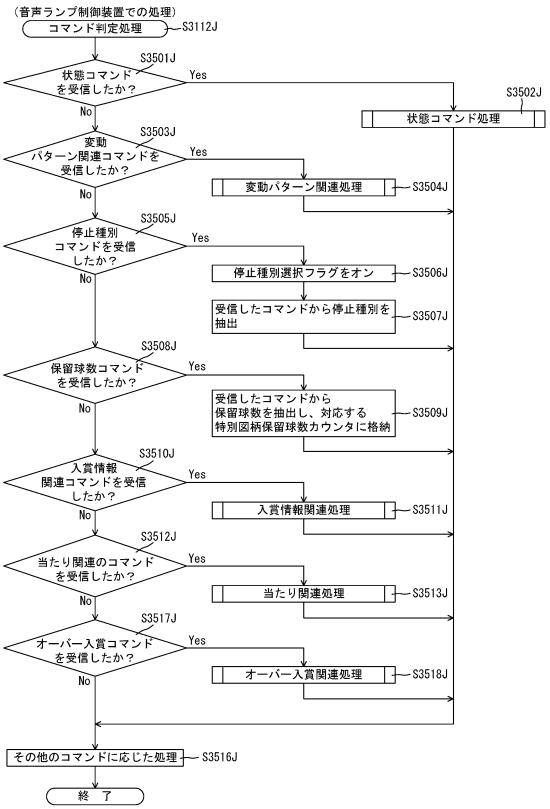
【図２１７７】



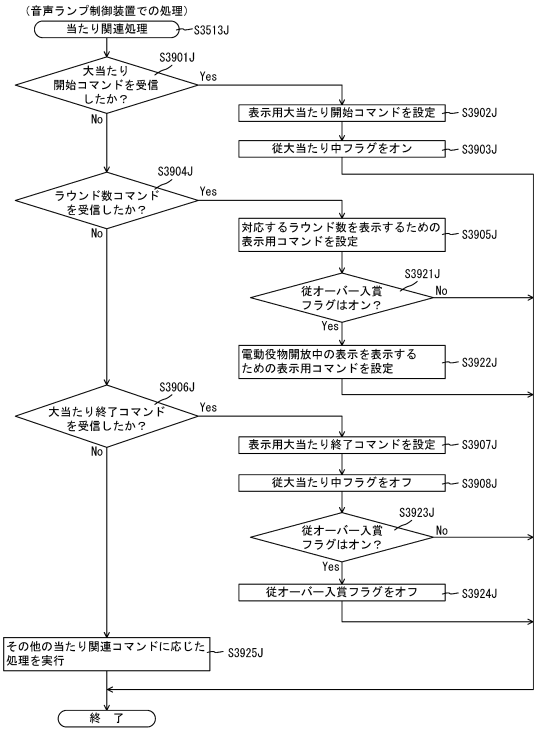
【図２１７８】



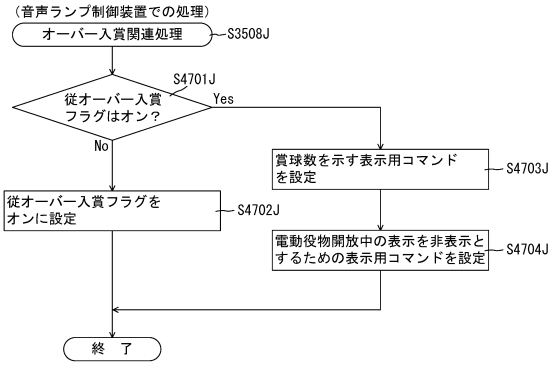
【図２１７９】



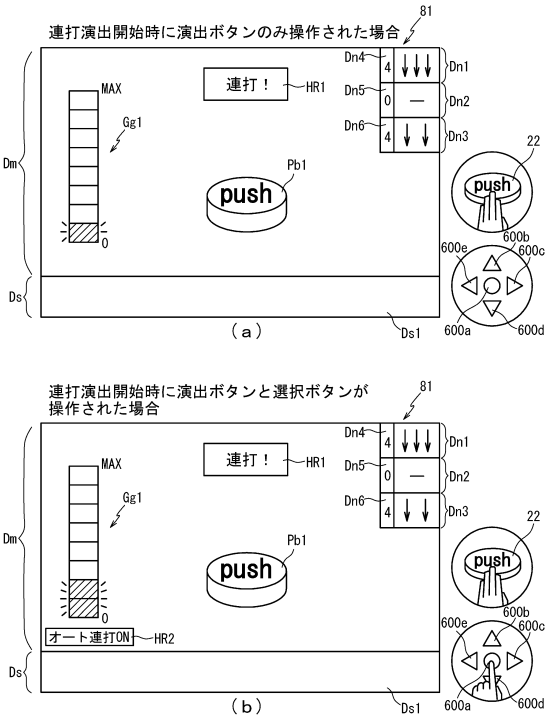
【図２１８０】



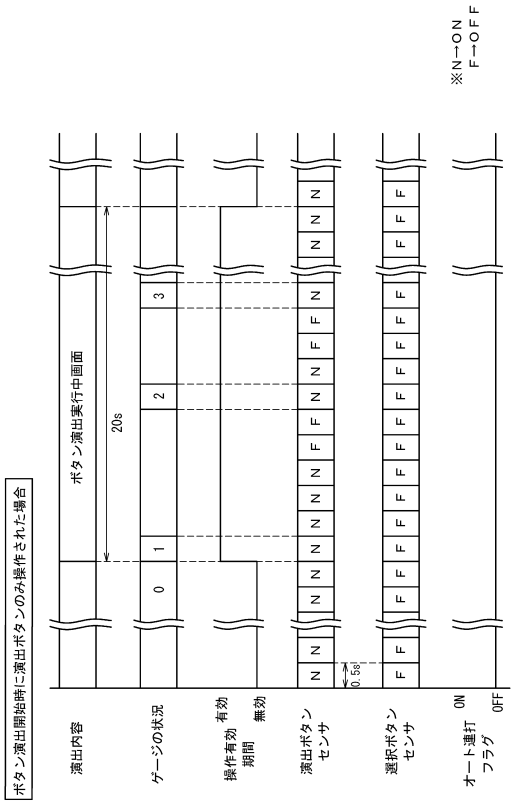
【図２１８１】



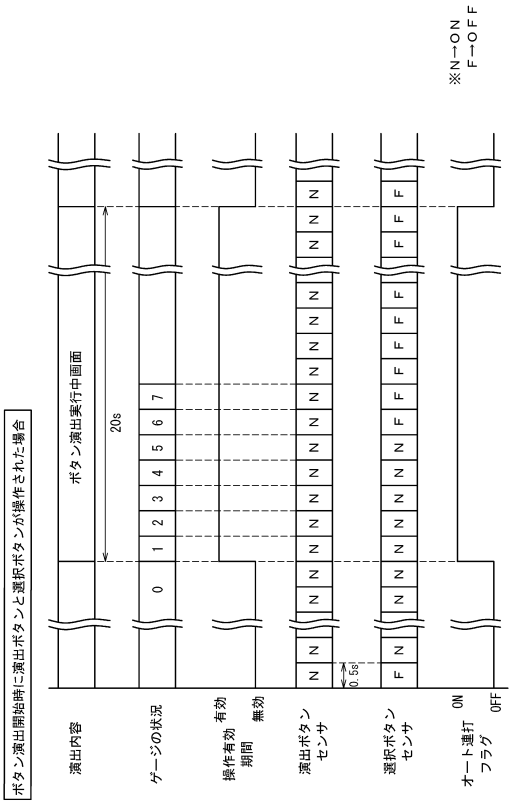
【図２１８２】



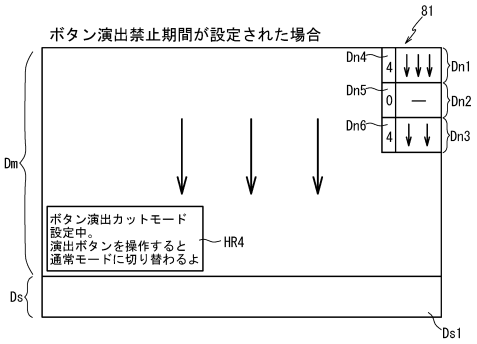
【図２１８３】



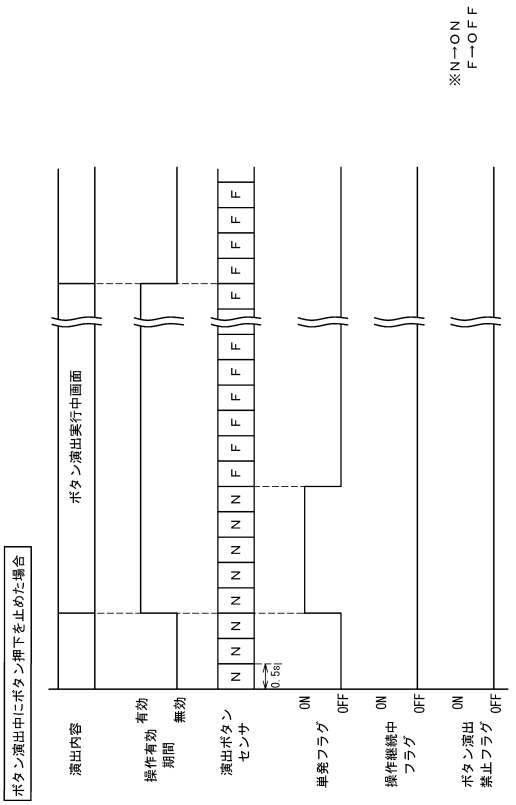
【図２１８４】



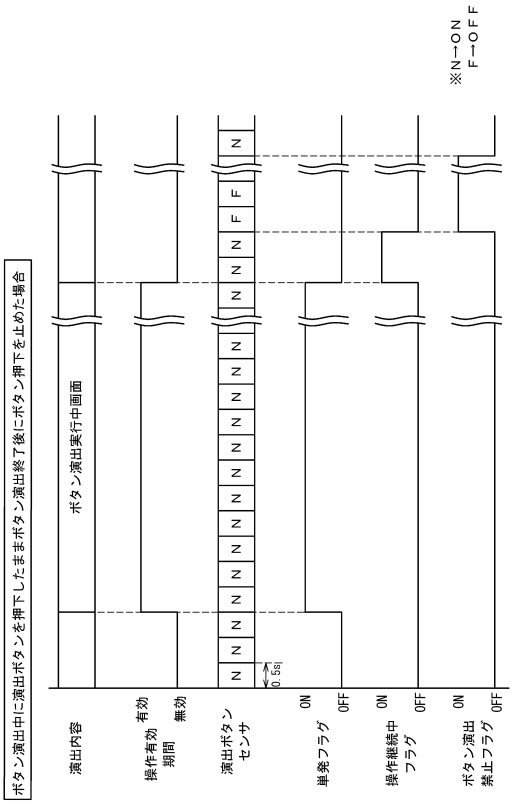
【図２１８５】



【図２１８６】



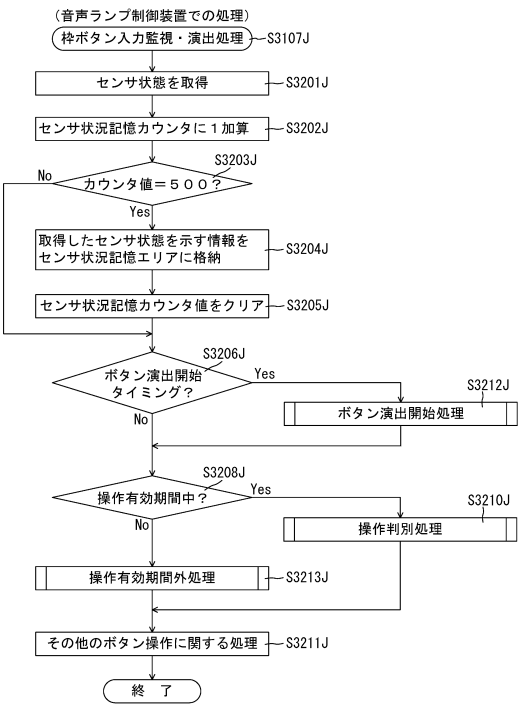
【図２１８７】



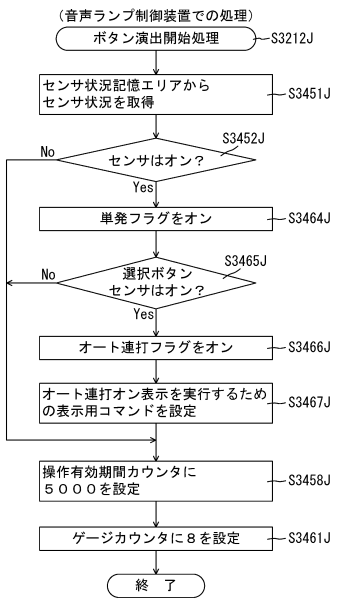
【図２１８８】

RAM	223
特図用入賞情報格納エリア	223aj
特別図柄１保留球数カウンタ	223bj
特別図柄２保留球数カウンタ	223cj
特図用変動開始フラグ	223dj
停止種別選択フラグ	223ej
演出カウンタ	223fj
時短中カウンタ	223gj
時短残期間格納エリア	223hj
変動時間カウンタ	223ij
従状態格納エリア	223jj
特２変動フラグ	223kj
普図用入賞情報格納エリア	223mj
普図用変動開始フラグ	223nj
従大当たり中フラグ	223pj
従小当たり中フラグ	223qj
従時短中当たりフラグ	223rj
超チャージチャレンジモード中フラグ	223sj
小当たり中Ｖ獲得フラグ	223tj
演出モード記憶エリア	223uj
従時短カウンタ	223vj
操作有効期間カウンタ	223wj
ゲージカウンタ	223xj
センサ状況記憶エリア	223yj
センサ状況記憶カウンタ	223aaj
オート連打フラグ	223ajF
単発フラグ	223bjF
操作継続中フラグ	223cjF
ボタン演出禁止フラグ	223djF
その他メモリエリア	223z

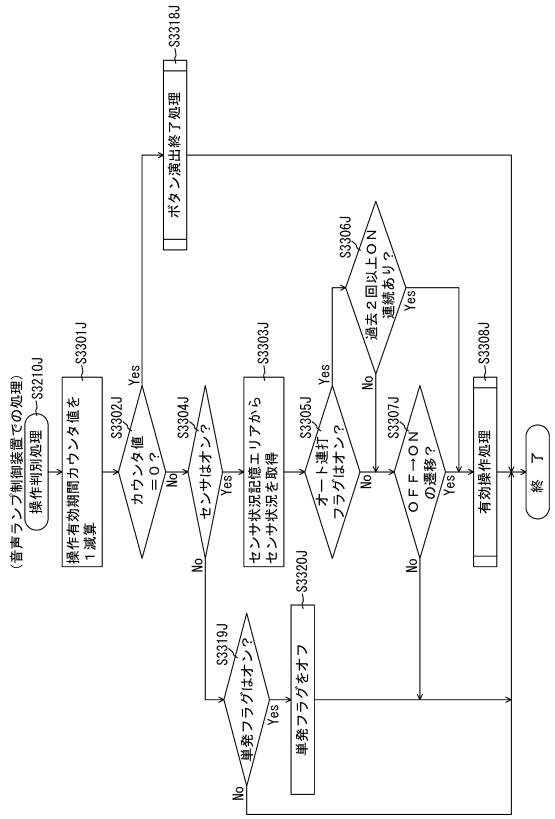
【図２１８９】



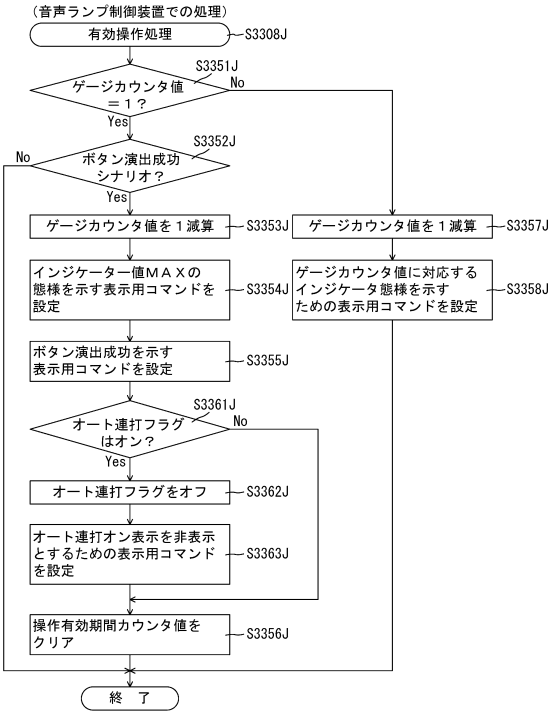
【図２１９０】



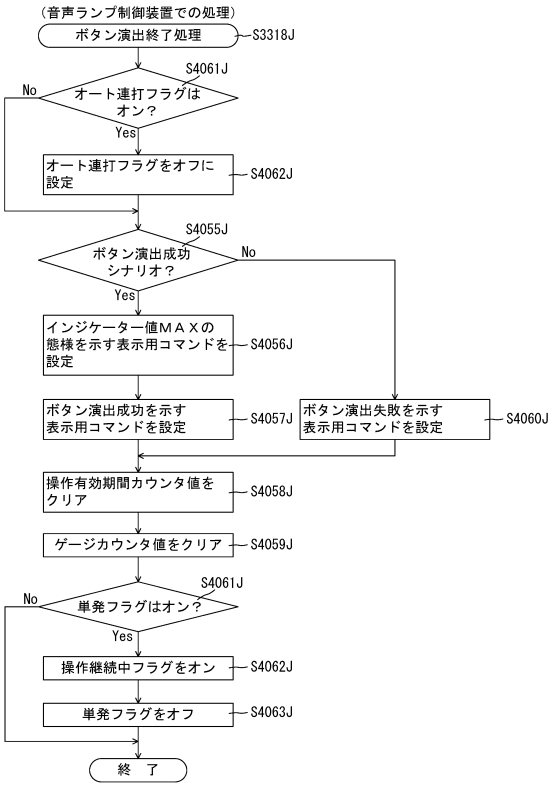
【図２１９１】



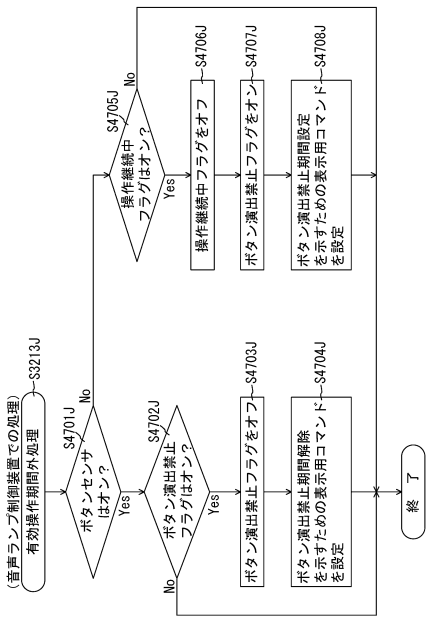
【図２１９２】



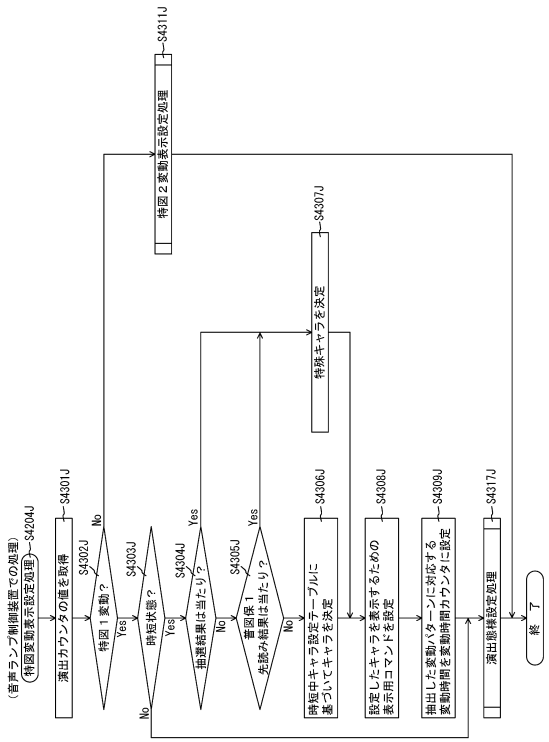
【図２１９３】



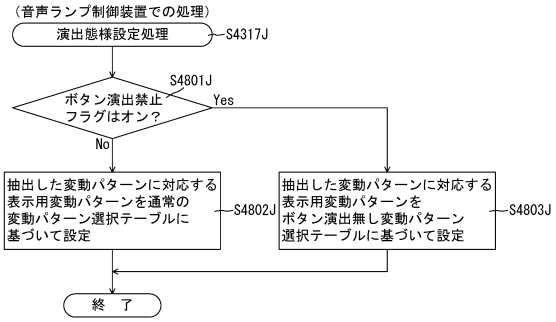
【図２１９４】



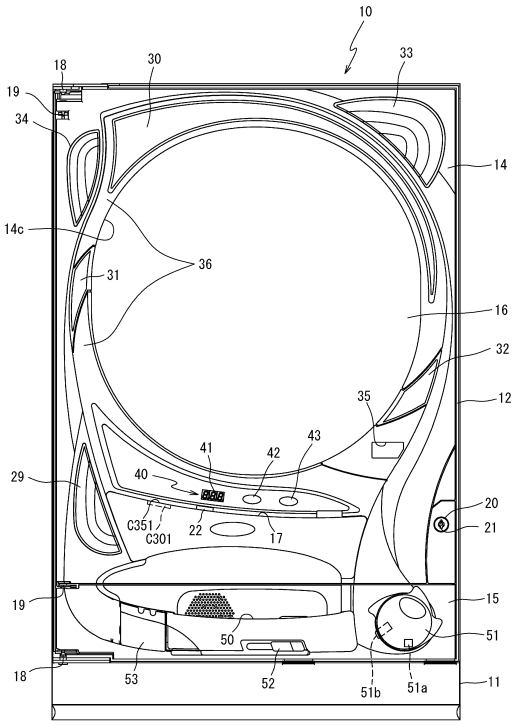
【図２１９５】



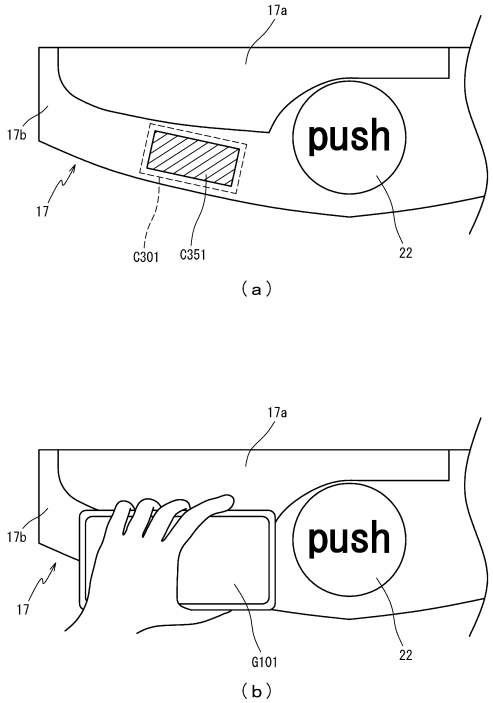
【図２１９６】



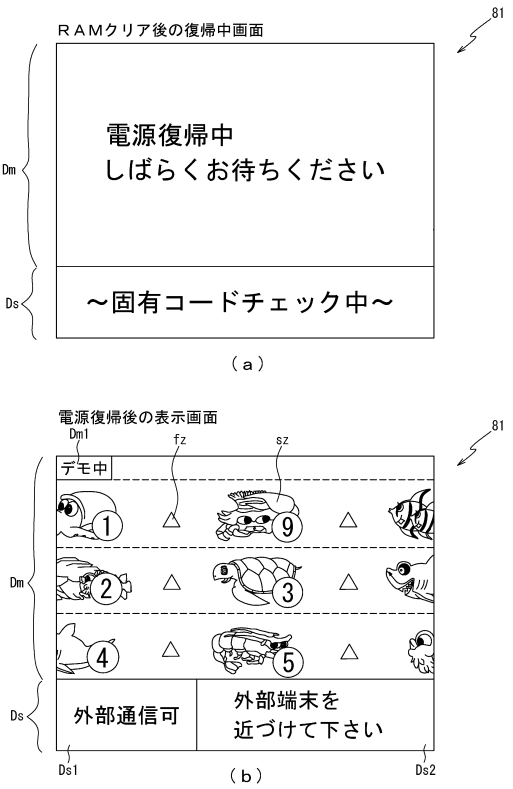
【図２１９７】



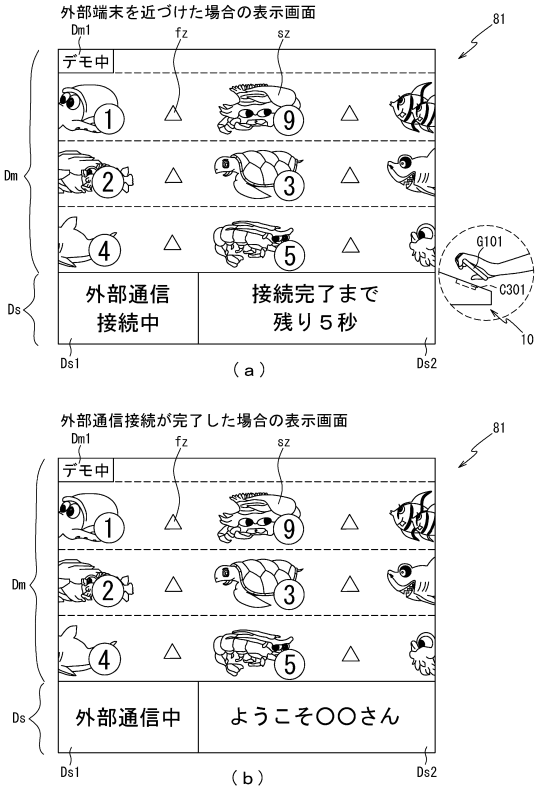
【図２１９８】



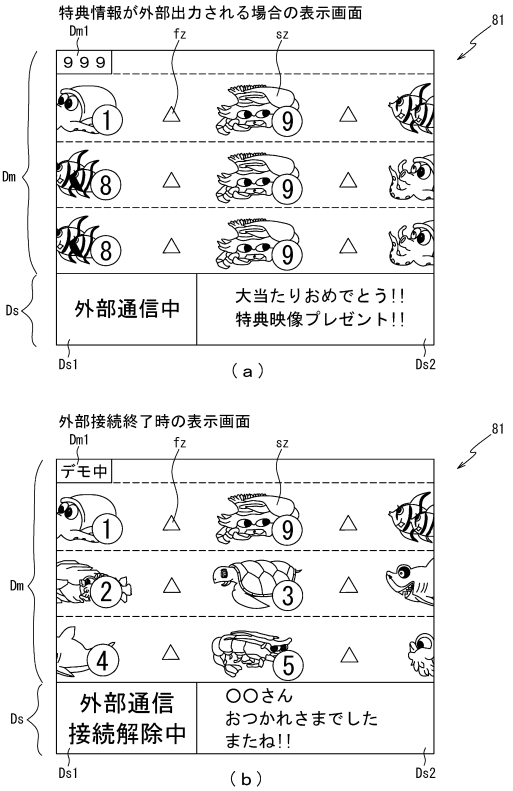
【図２１９９】



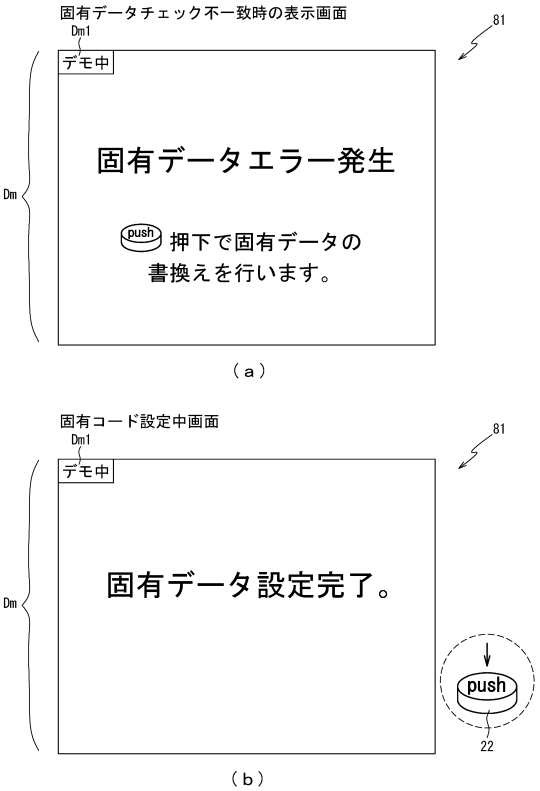
【図２２００】



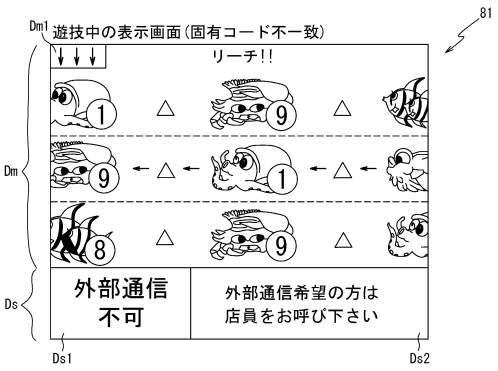
【図２２０１】



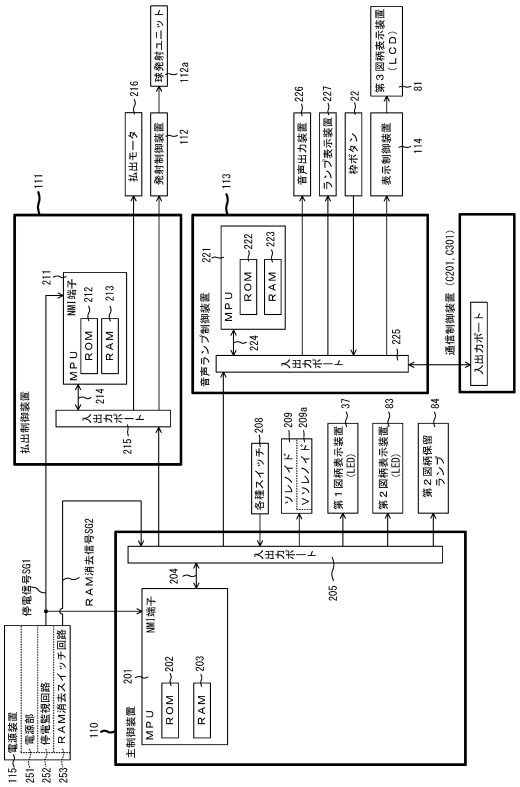
【図２２０２】



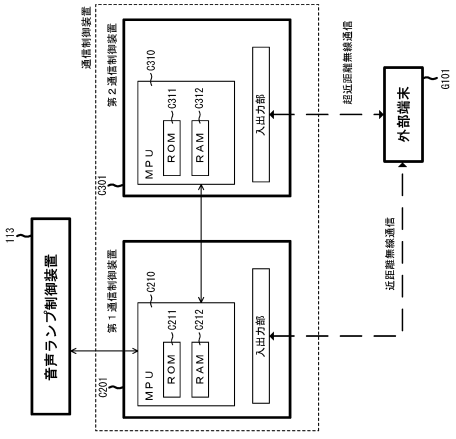
【図２２０３】



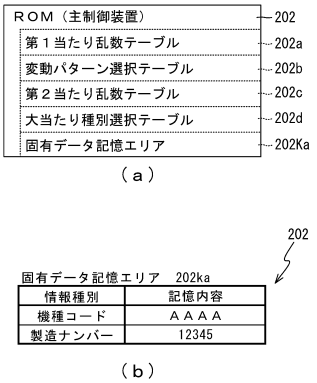
【図２２０４】



【図２２０５】



【図２２０６】



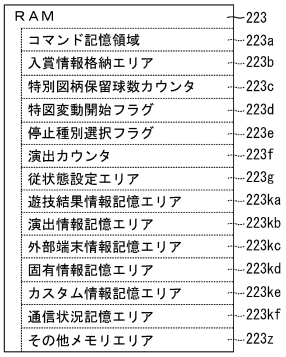
（ａ）

情報種別	記憶内容
機種コード	ＡＡＡＡ
製造ナンバー	12345

（ｂ）

【図２２０７】

（ａ）



（ｂ）

【図２２０８】

222

遊技結果コード記憶エリア222kb

コード種別	遊技結果情報	内容
1	遊技回数ランク1	特図抽選累計500回達成
2	遊技回数ランク2	特図抽選累計1000回達成
3	当たり回数1	当たり回数10回達成
4	当たり回数2	当たり回数30回達成
5	獲得球数1	獲得球数10000個達成
6	獲得球数2	獲得球数30000個達成
7	全達成	すべての付与条件成立
⋮	⋮	⋮

（ａ）

222

演出情報コード記憶エリア222kc

コード種別	演出情報	内容
A	特定演出1	プレミア演出A発生
B	特定演出2	プレミア演出B発生
C	リーチ回数1	リーチ回数10回
D	リーチ回数2	リーチ回数30回
E	ボタン押下回数1	ボタン押下100回達成
F	ボタン押下回数2	ボタン押下200回達成
G	全リーチ発生	リーチ演出全種類発生
⋮	⋮	⋮

（ｂ）

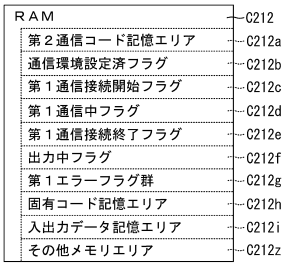
【図２２０９】

222

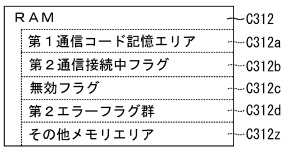
出力特典情報記憶エリア222kd

該当コード	特典情報	内容
1	特典1	キャラＡ特典画像
2	特典2	キャラＡ特典動画
3	特典3	キャラＢ特典画像
4	特典4	キャラＢ特典動画
5	特典5	キャラＣ特典画像
6	特典6	キャラＣ特典動画
7	特典7	追加カスタム情報
⋮	⋮	⋮
A	特典A	プレミア追加カスタム情報Ａ
B	特典B	プレミア追加カスタム情報Ｂ
C	特典C	キャラＤ特典画像
D	特典D	キャラＤ特典動画
E	特典E	ボタン操作追加カスタム情報Ａ
F	特典F	ボタン操作追加カスタム情報Ｂ
G	特典G	リーチ演出追加カスタム情報
⋮	⋮	⋮

【図２２１０】

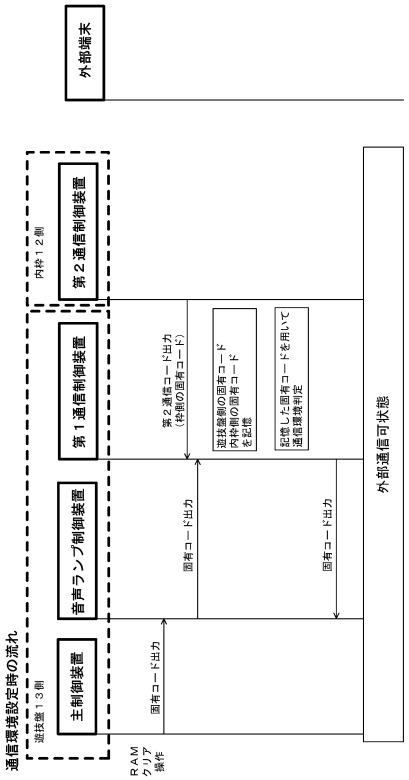


（ａ）

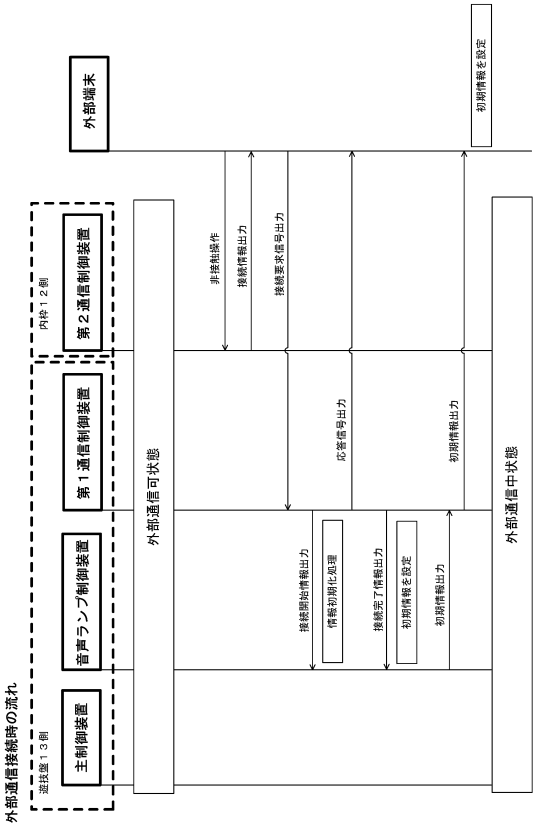


（ｂ）

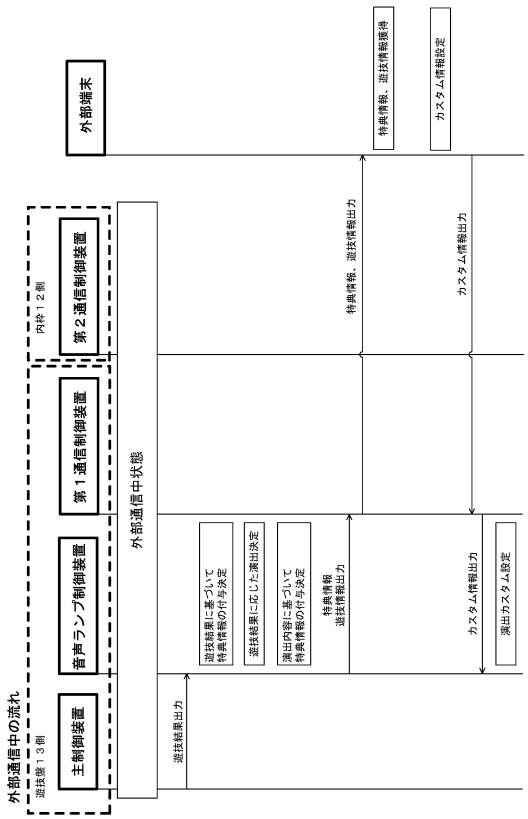
【図２２１１】



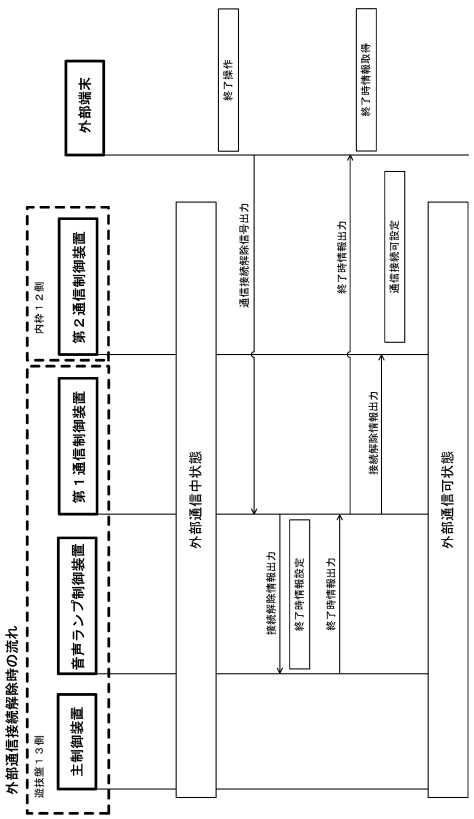
【図２２１２】



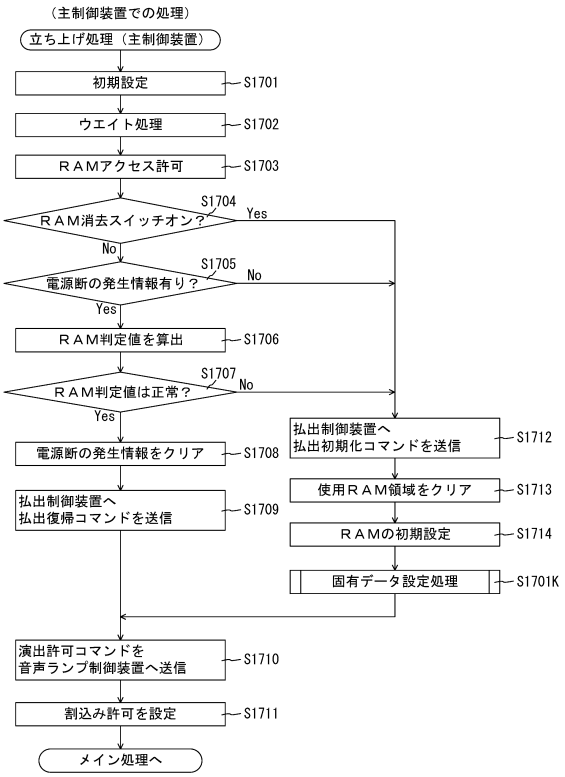
【図２２１３】



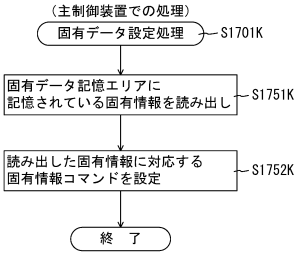
【図２２１４】



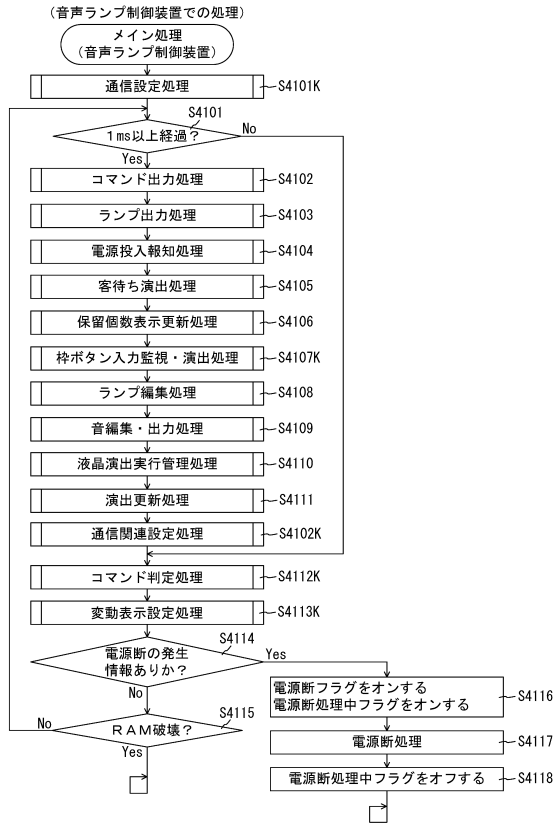
【図２２１５】



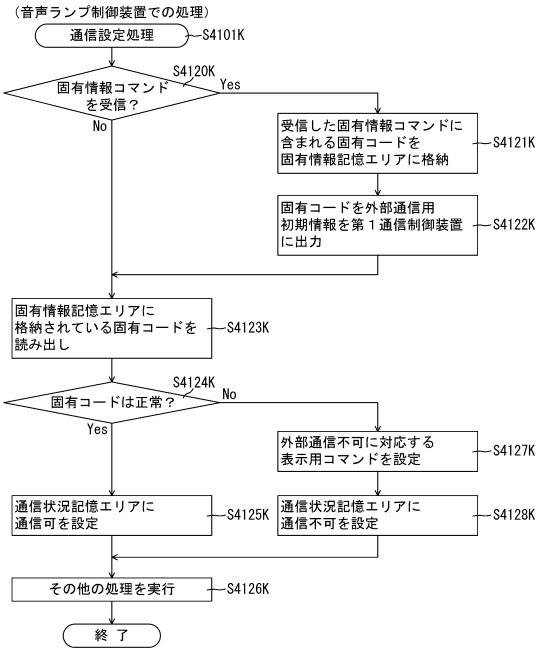
【図２２１６】



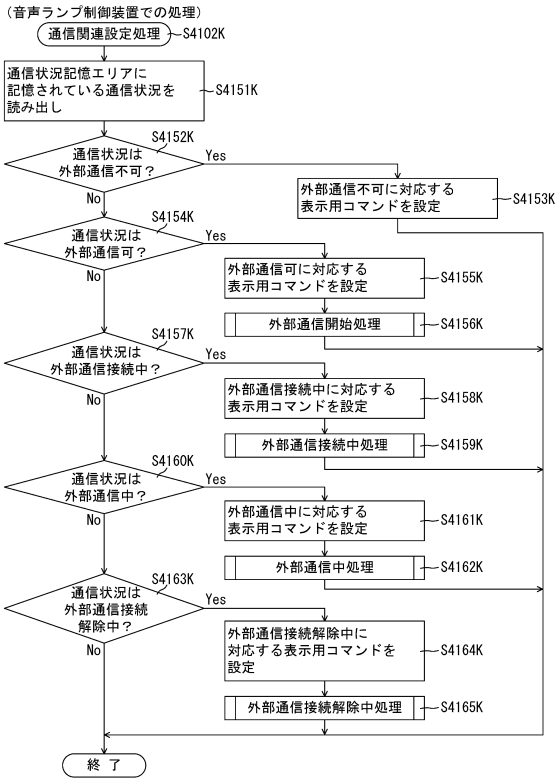
【図２２１７】



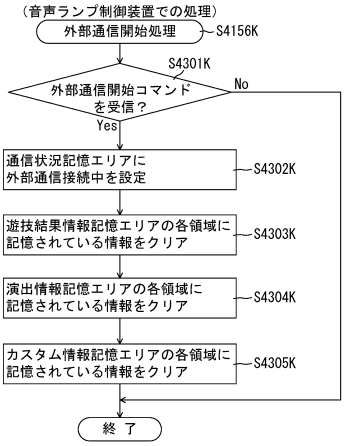
【図２２１８】



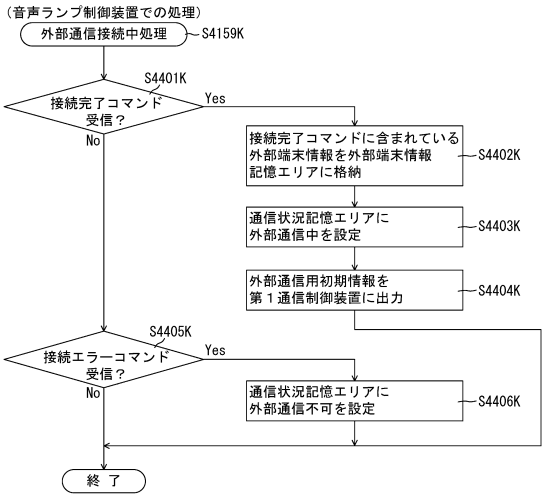
【図２２１９】



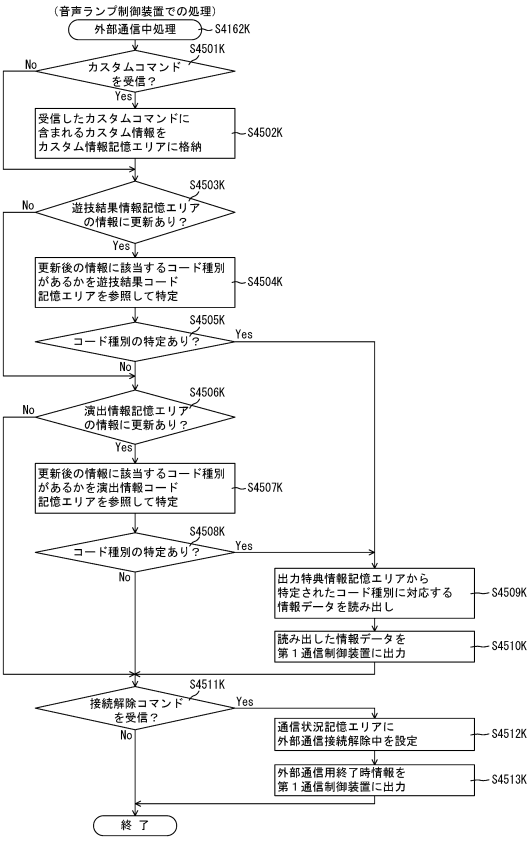
【図２２２０】



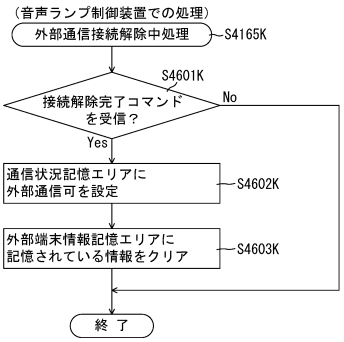
【図２２２１】



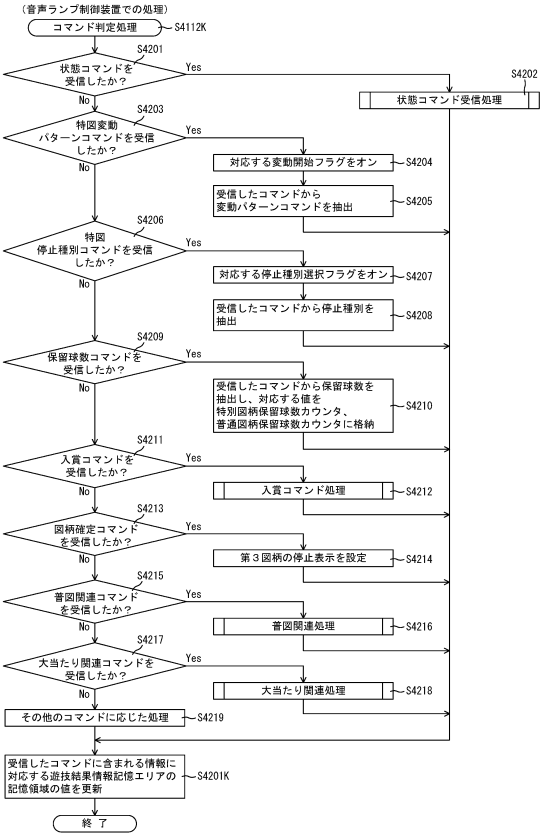
【図２２２２】



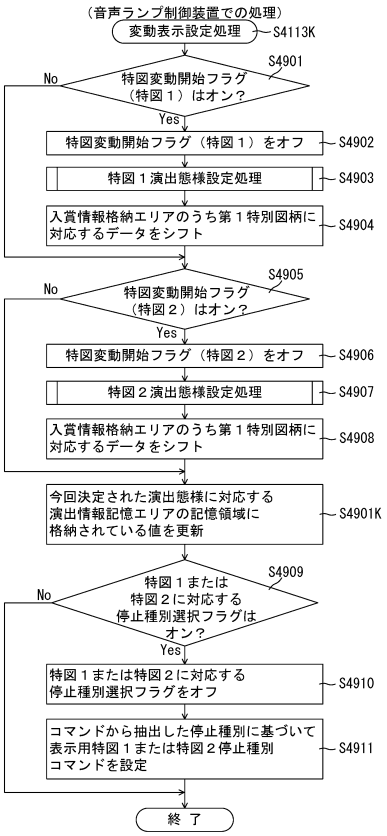
【図２２２３】



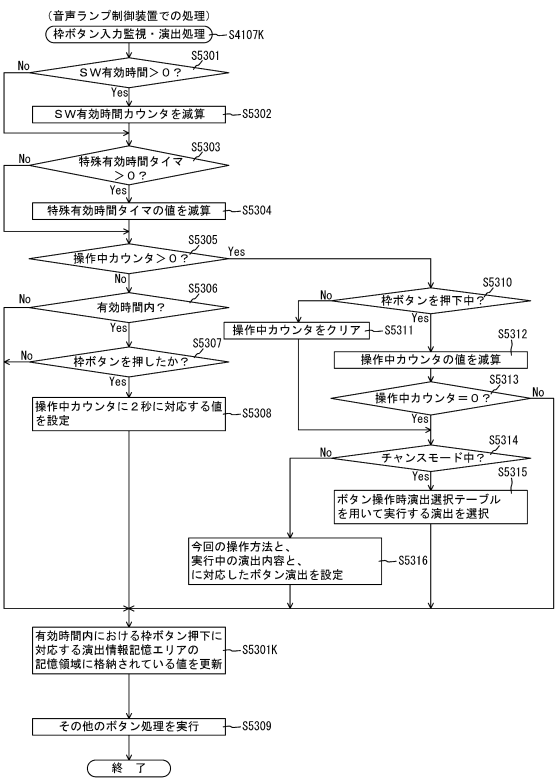
【図２２２４】



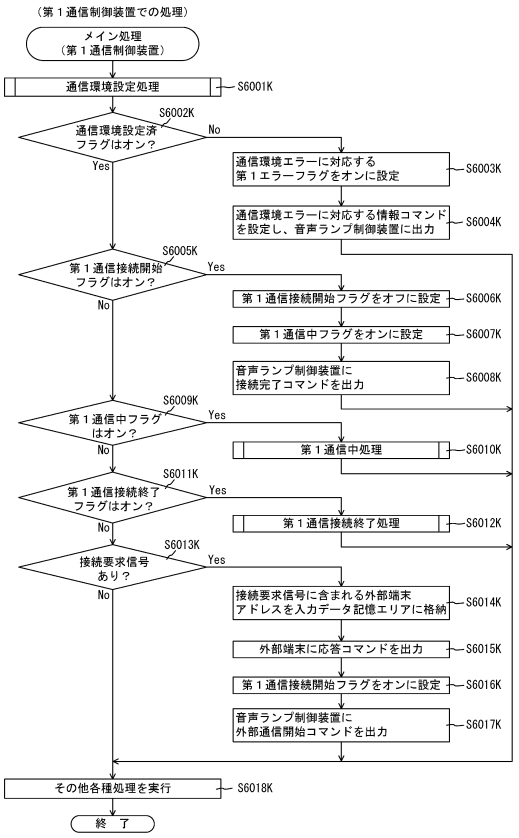
【図２２２５】



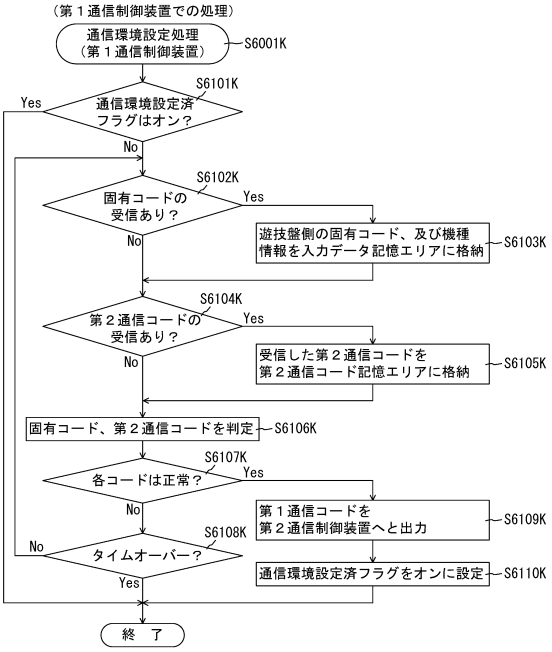
【図２２２６】



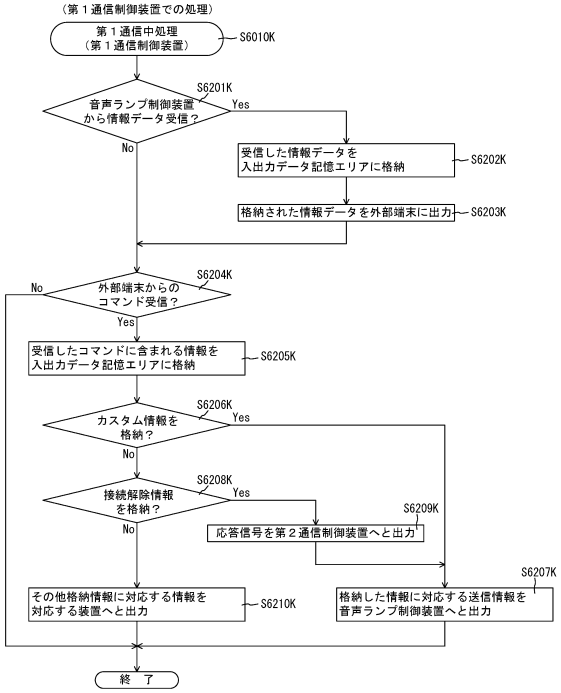
【図２２２７】



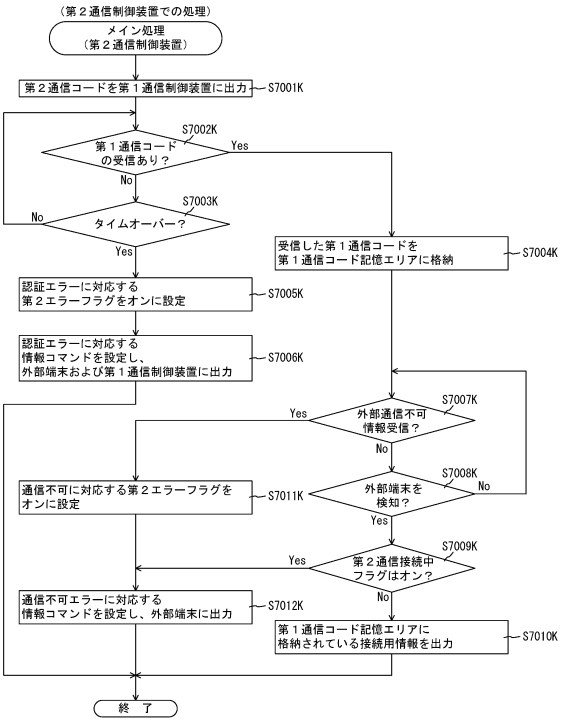
【図２２２８】



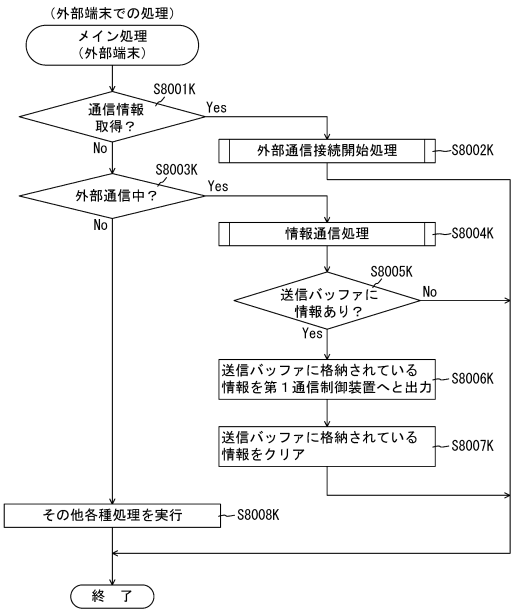
【図２２２９】



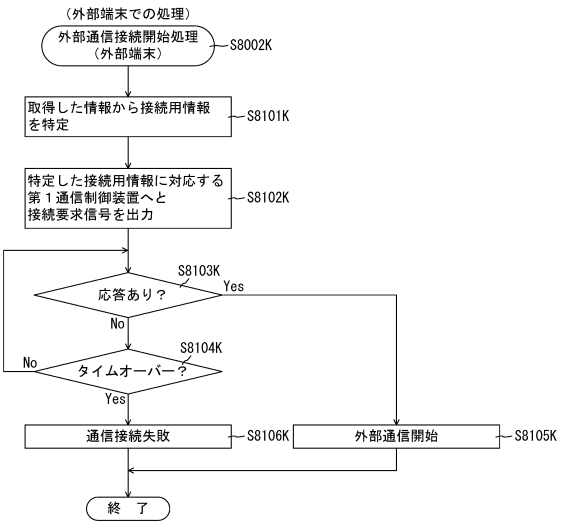
【図２２３０】



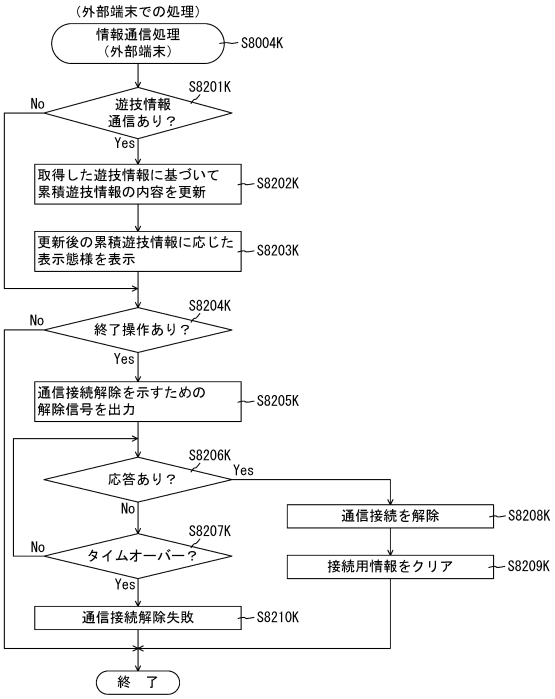
【図２２３１】



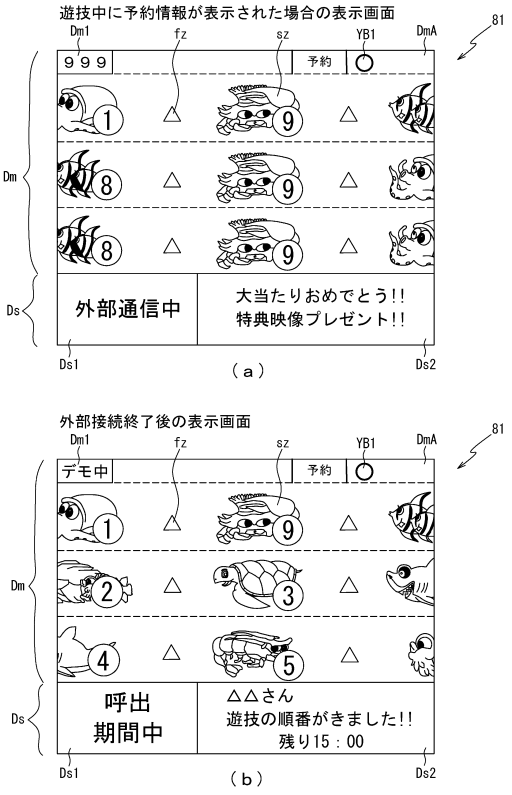
【図２２３２】



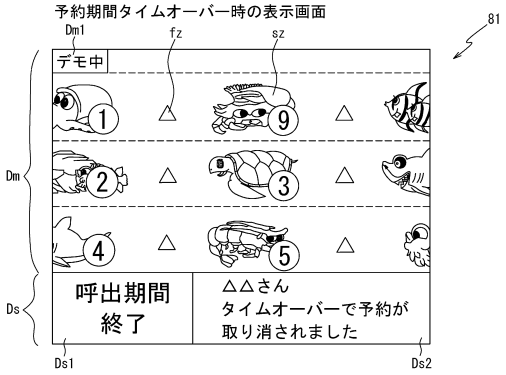
【図２２３３】



【図２２３４】



【図２２３５】



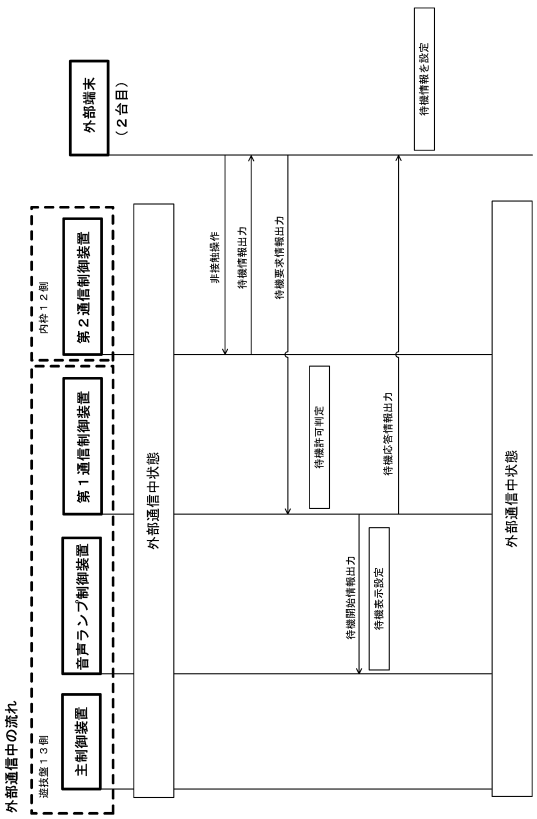
【図２２３６】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
遊技結果情報記憶エリア	223ka
演出情報記憶エリア	223kb
外部端末情報記憶エリア	223kc
固有情報記憶エリア	223kd
カスタム情報記憶エリア	223ke
通信状況記憶エリア	223kf
予約数カウンタ	223KaA
予約情報格納エリア	223kbA
予約期間カウンタ	223kcA
呼出中フラグ	223KdA
その他メモリエリア	223z

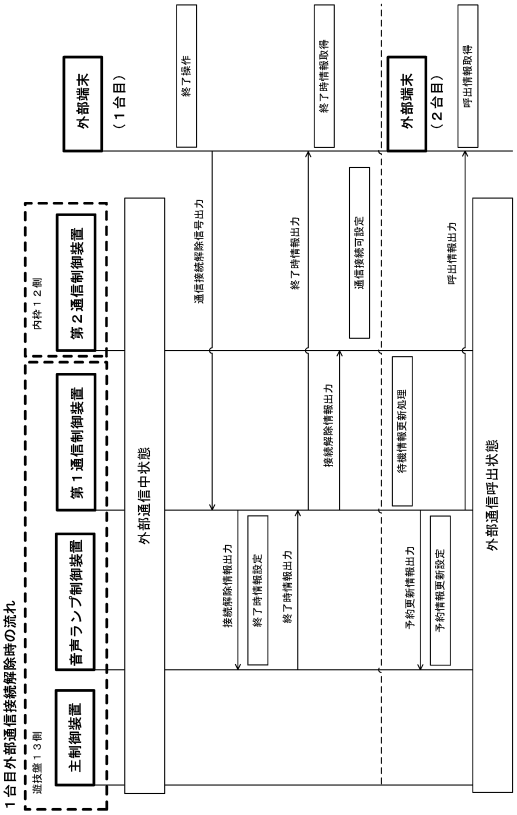
【図２２３７】

RAM	C212
第２通信コード記憶エリア	C212a
通信環境設定済フラグ	C212b
第１通信接続開始フラグ	C212c
第１通信接続中フラグ	C212d
第１通信接続終了フラグ	C212e
出力中フラグ	C212f
第１エラーフラグ群	C212g
固有コード記憶エリア	C212h
入出力データ記憶エリア	C212i
待機数カウンタ	C212aA
待機情報格納エリア	C212bA
待機期間カウンタ	C212cA
その他メモリエリア	C212z

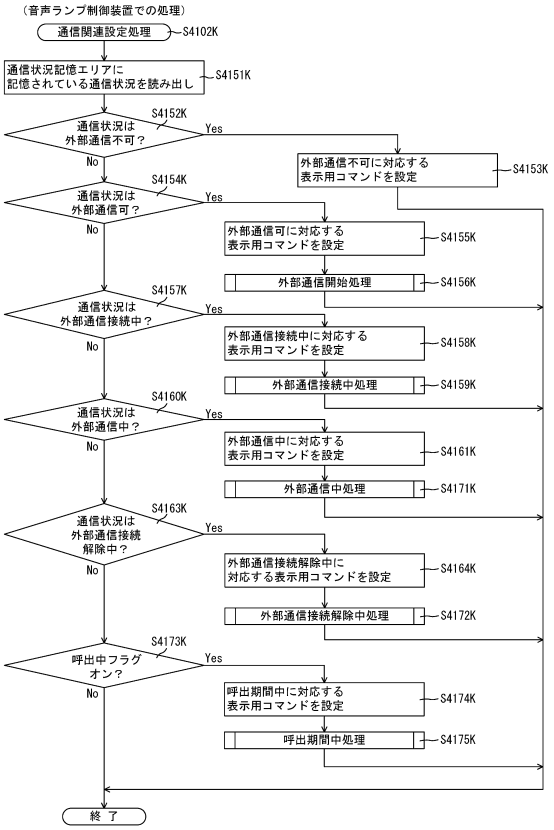
【図２２３８】



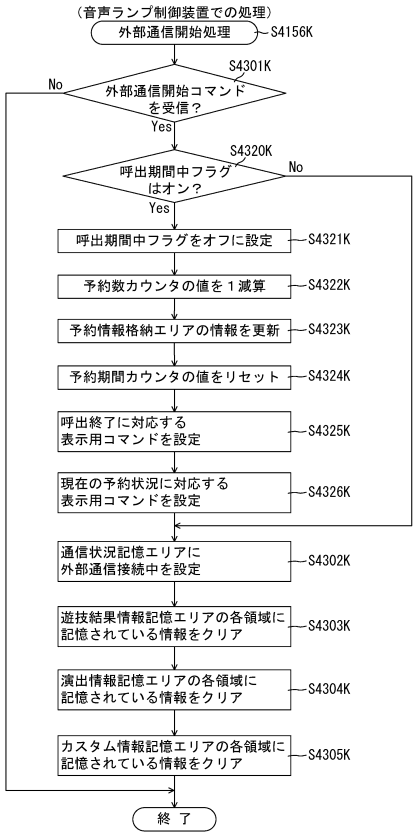
【図２２３９】



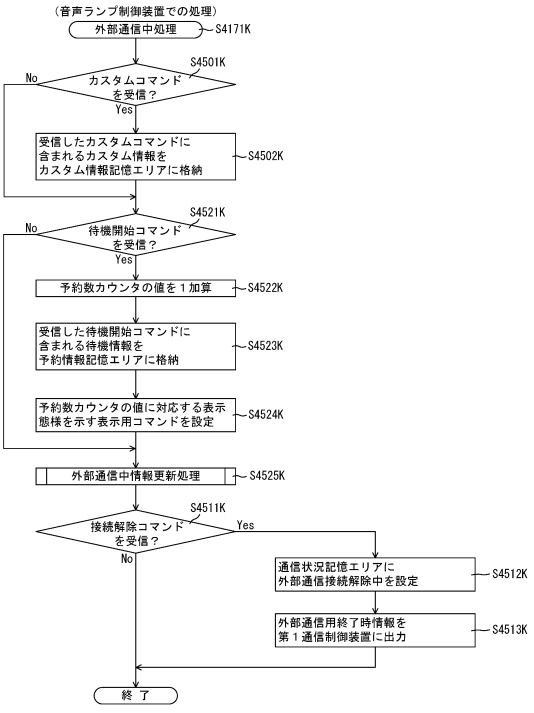
【図２２４０】



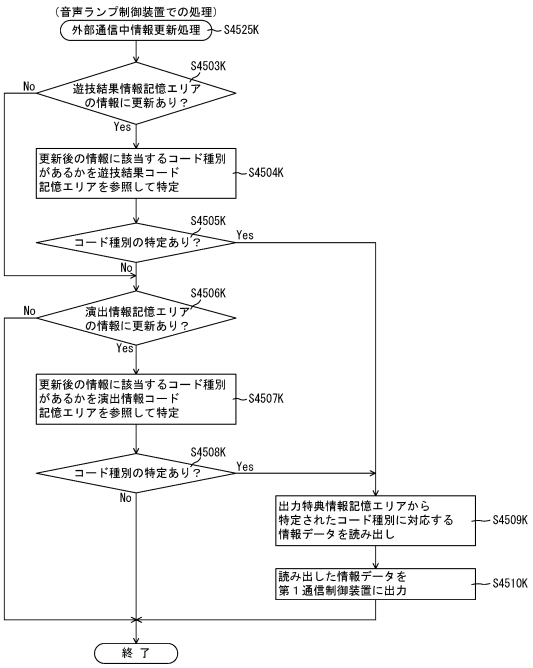
【図２２４１】



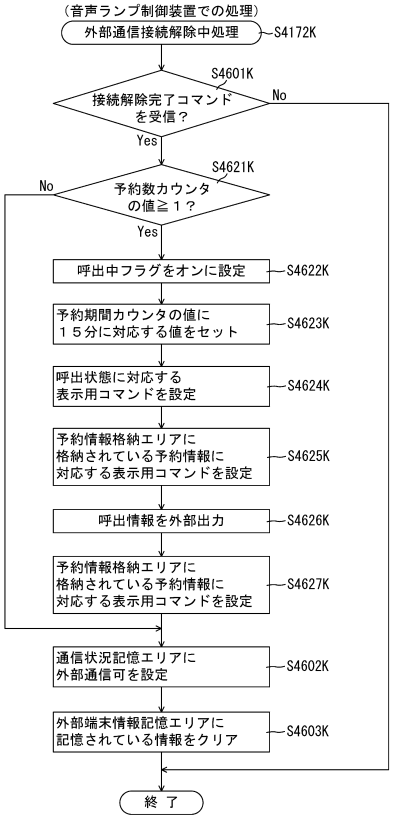
【図２２４２】



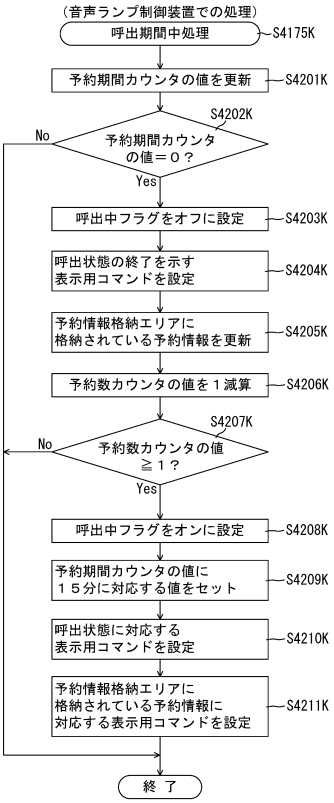
【図２２４３】



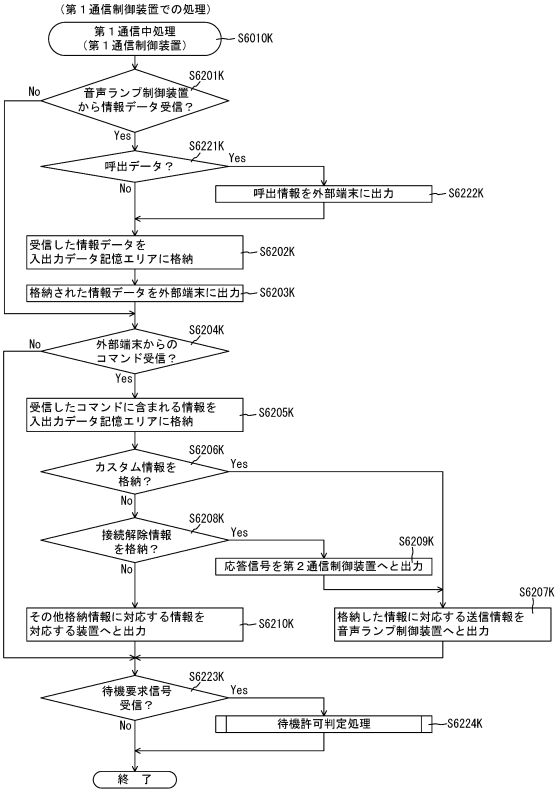
【図２２４４】



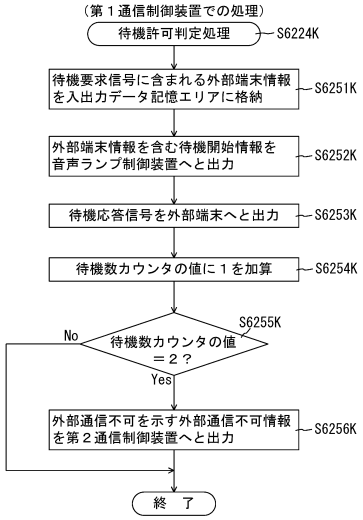
【図２２４５】



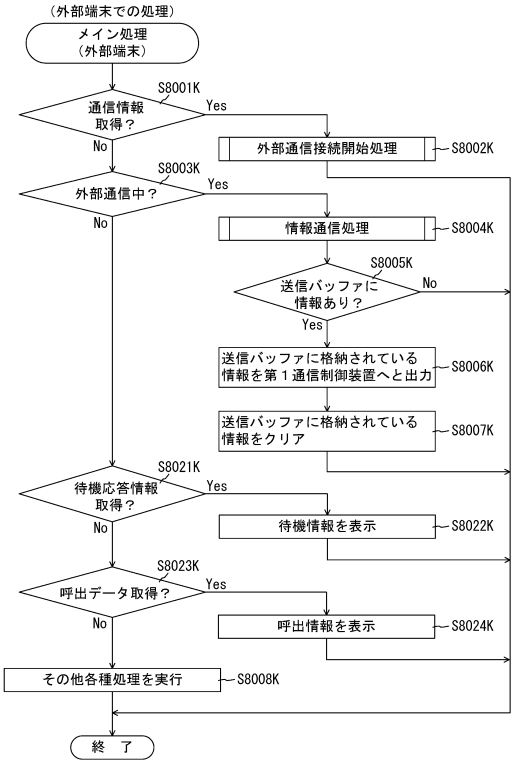
【図２２４６】



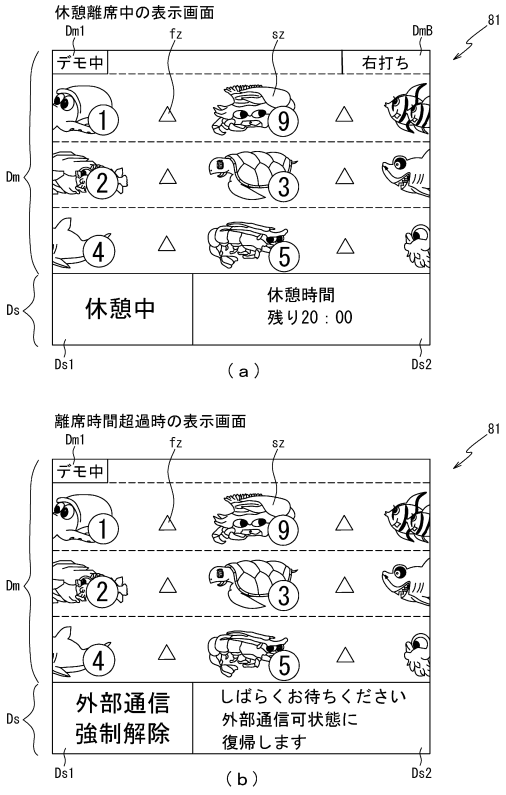
【図２２４７】



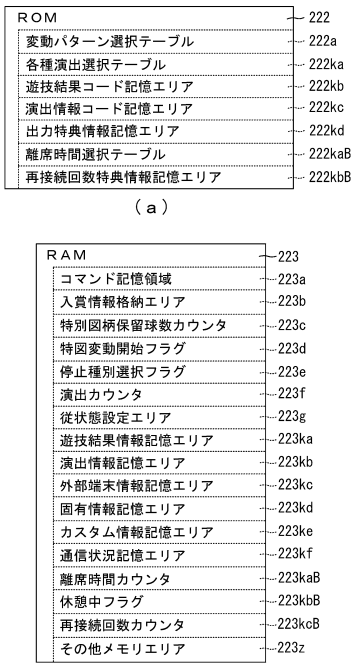
【図２２４８】



【図２２４９】



【図２２５０】



【図２２５１】

222

離席時間選択テーブル222kaB

遊技状態	休憩中フラグ 223kbB	離席時間カウンタ223kaB
通常	オン	３０分
	オフ	２分
有利	オン	３０分
	オフ	１５分

（ａ）

222

再接続回数特典情報記憶エリア222kbB

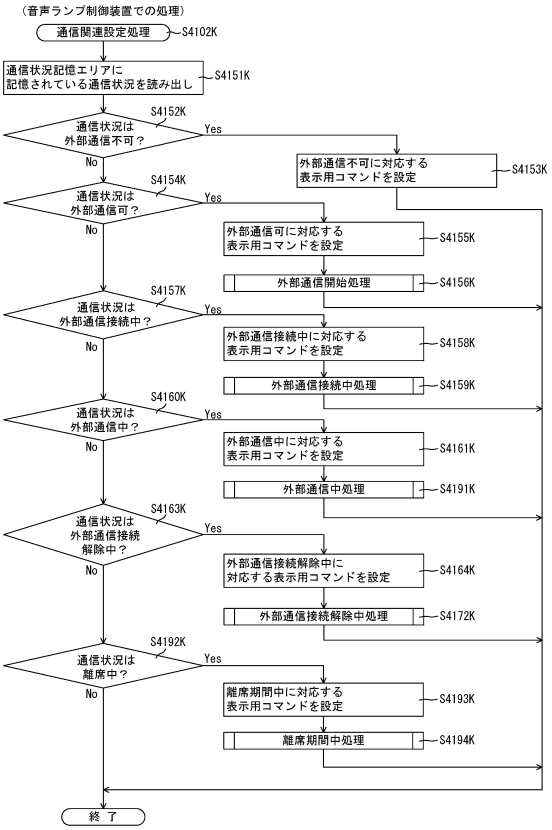
再接続回数カウンタ 223kcB	特典情報	内容
1	特典1	キャラＡ特典画像
2	特典2	キャラＡ特典動画
3	特典3	キャラＢ特典画像
4	特典4	キャラＢ特典動画
5	特典5	キャラＣ特典画像
6	特典6	キャラＣ特典動画
7	特典7	追加カスタム情報

（ｂ）

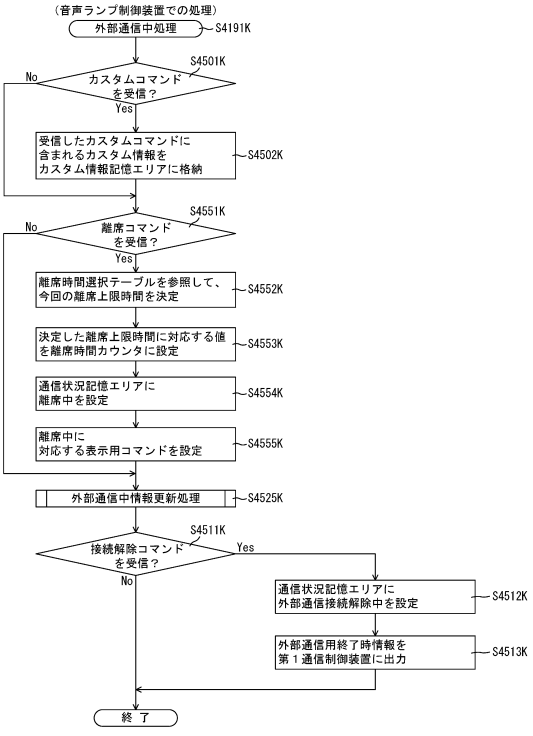
【図２２５２】

- ＲＡＭ C212
  - 第２通信コード記憶エリア C212a
  - 通信環境設定済フラグ C212b
  - 第１通信接続開始フラグ C212c
  - 第１通信中フラグ C212d
  - 第１通信接続終了フラグ C212e
  - 出力中フラグ C212f
  - 第１エラーフラグ群 C212g
  - 固有コード記憶エリア C212h
  - 入出力データ記憶エリア C212i
  - 第１離席中フラグ C212aB
  - その他メモリエリア C212z

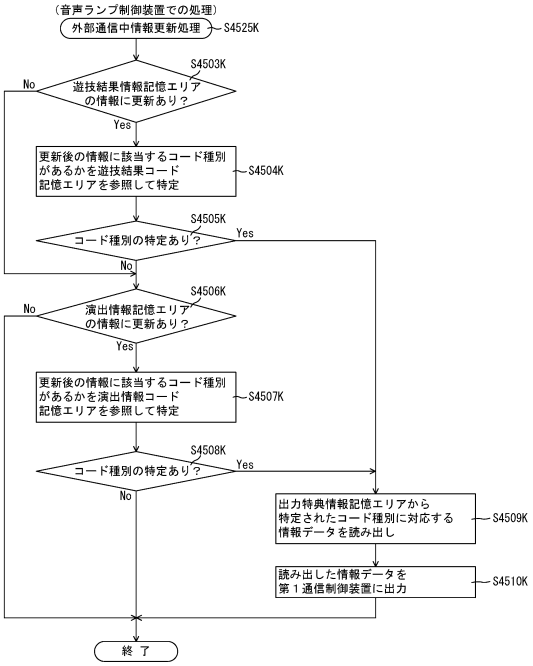
【図２２５３】



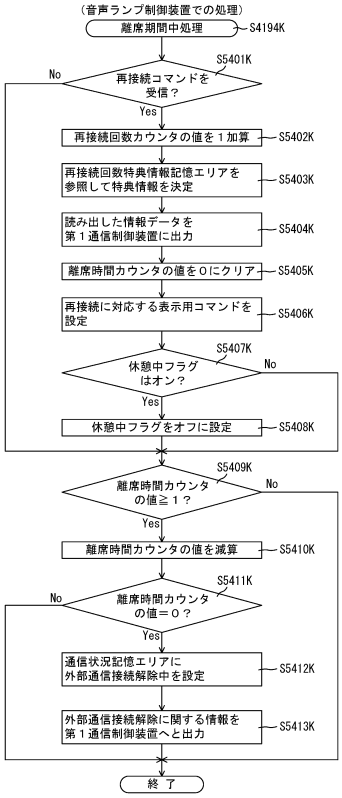
【図２２５４】



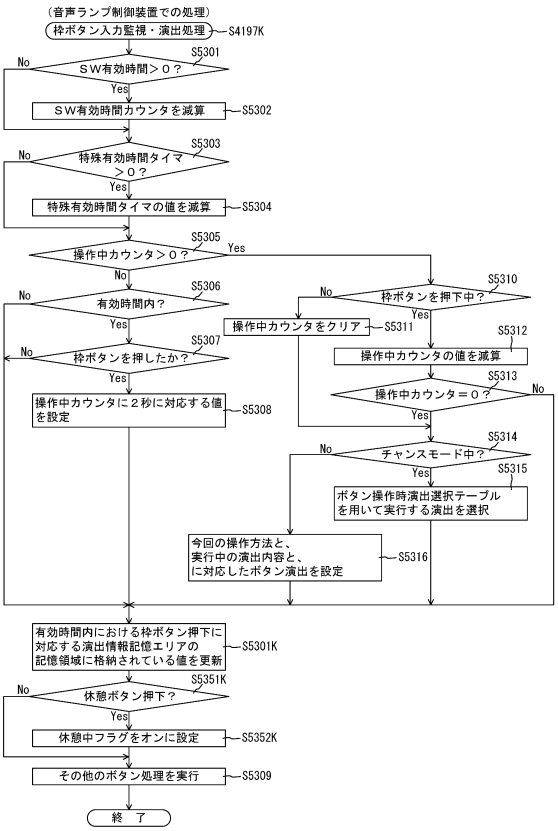
【図２２５５】



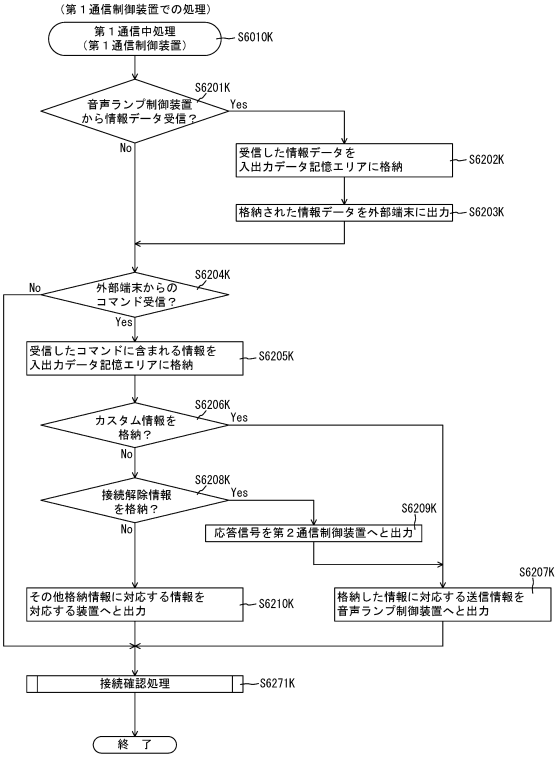
【図２２５６】



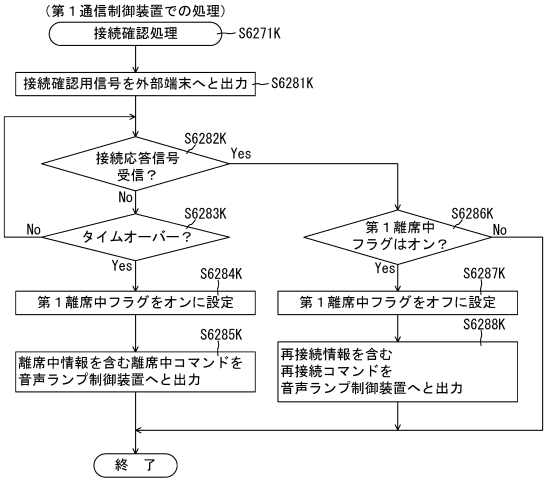
【図２２５７】



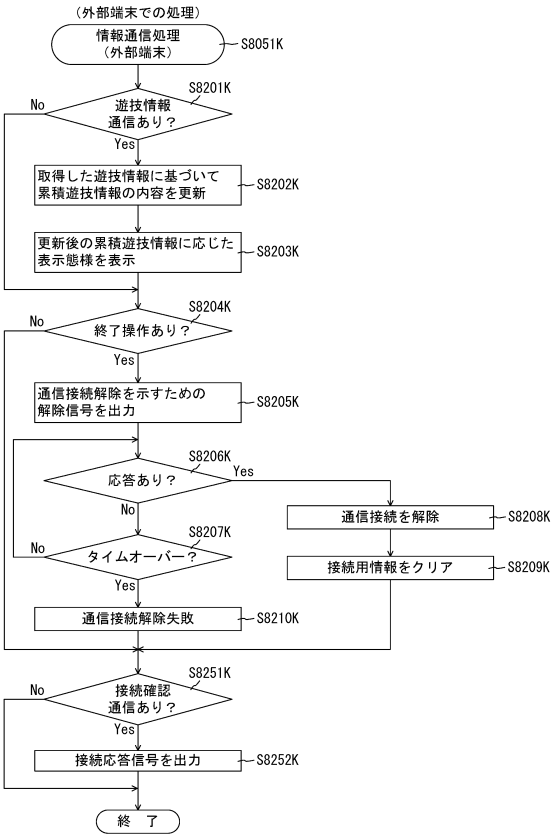
【図２２５８】



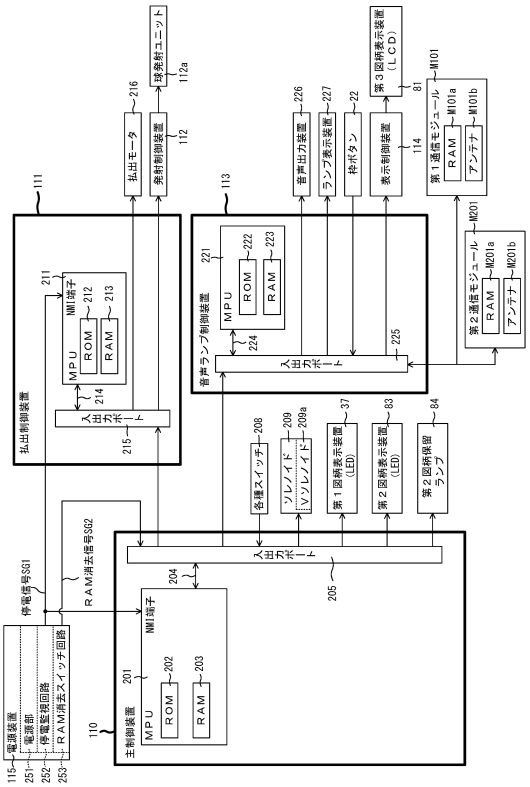
【図２２５９】



【図２２６０】



【図２２６１】

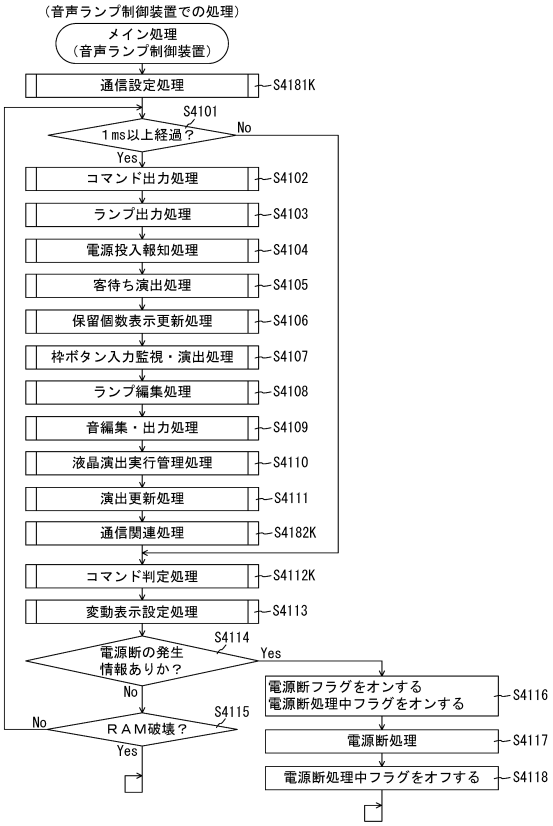


【図２２６２】

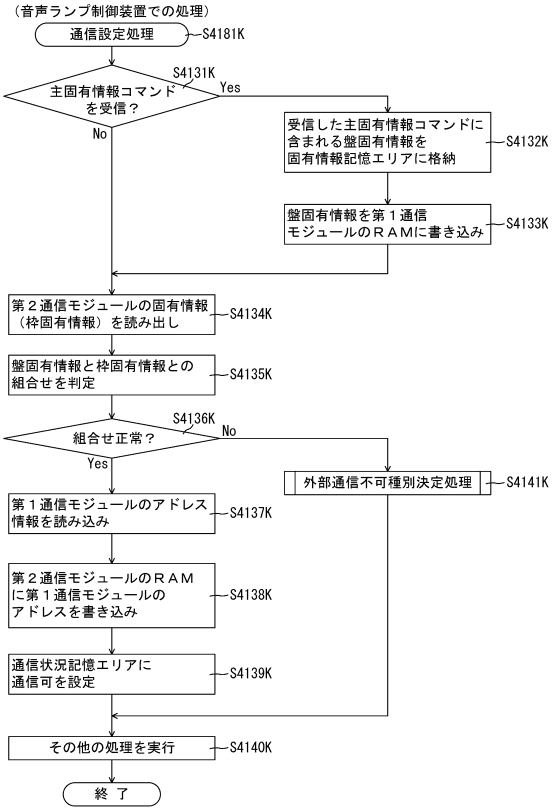
通信状況記憶エリア223kf

種別	通信状況	状況概要		遊技関連
		通信関連		
1	外部通信不可１	パチンコ機１０内の通信接続端末に不具合が発生し、外部通信が出来ない状況 ※第２通信モジュールの検知結果に対して無応答		遊技可
2	外部通信不可２	パチンコ機１０内の通信関連情報に不具合が発生し、外部通信が出来ない状況 ※第２通信モジュールの検知結果に対して応答あり		遊技可
3	外部通信可	正常に外部通信を実行可能な状況		遊技可
4	外部通信接続中	「外部通信可」の状況で外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールへと近接させ、第１通信モジュールと外部端末Ｇ１０１との通信接続が完了するまでの期間に対応する状況		遊技可
5	外部通信中	第１通信モジュールと外部端末Ｇ１０１とが通信中の状況		遊技可
6	外部通信接続解除中	第１通信モジュールと外部端末Ｇ１０１との通信を解除するための操作が行われてから解除処理が終了するまでの期間に対応する状況		遊技可

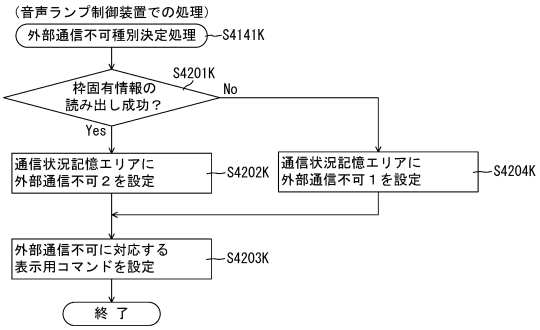
【図２２６３】



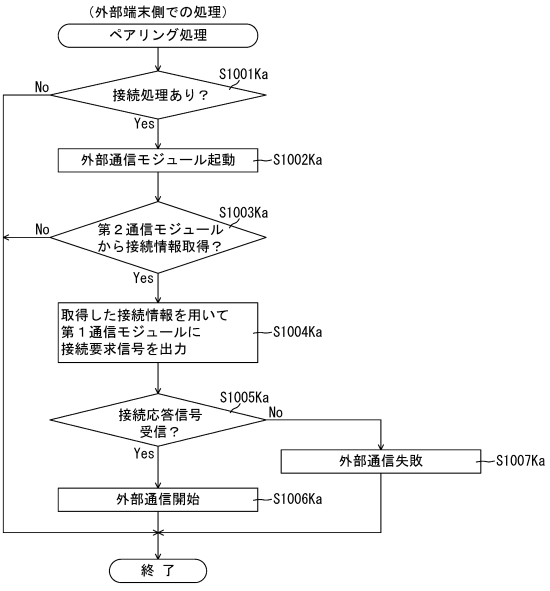
【図２２６４】



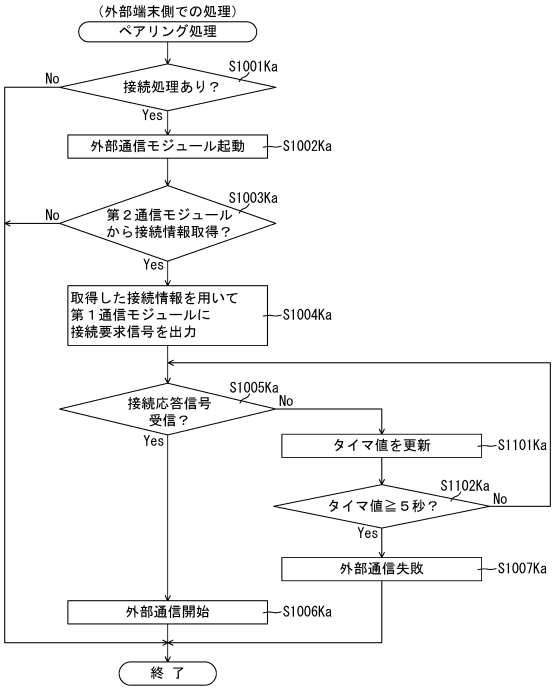
【図２２６５】



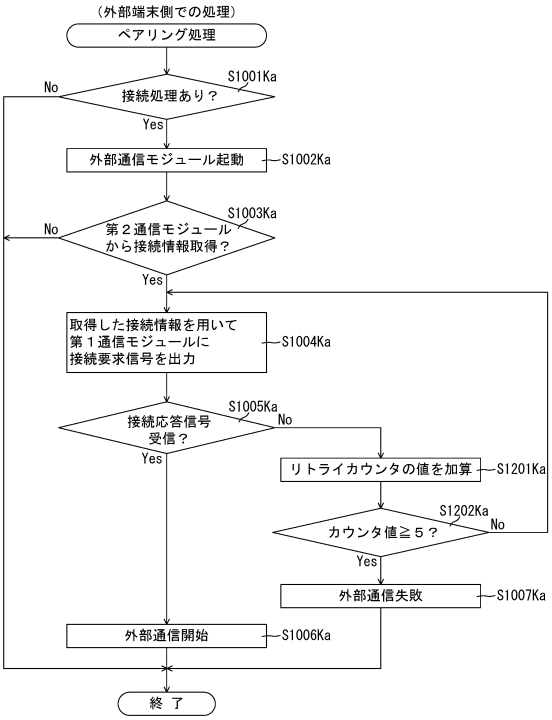
【図２２６６】



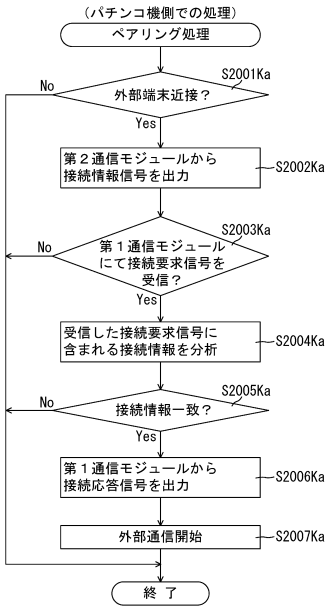
【図２２６７】



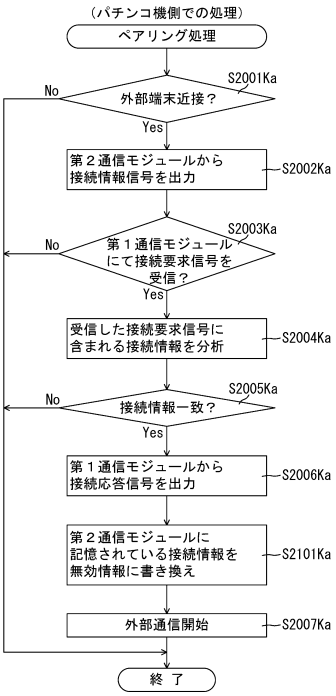
【図２２６８】



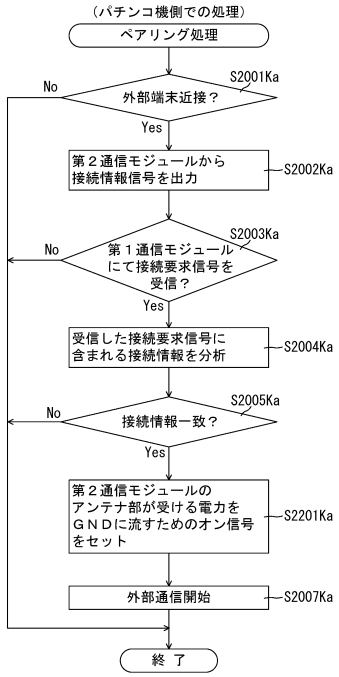
【図２２６９】



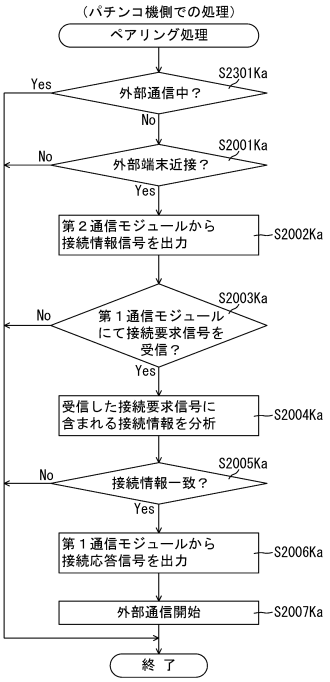
【図２２７０】



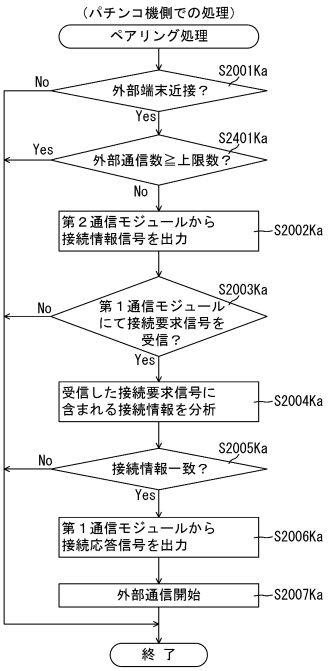
【図２２７１】



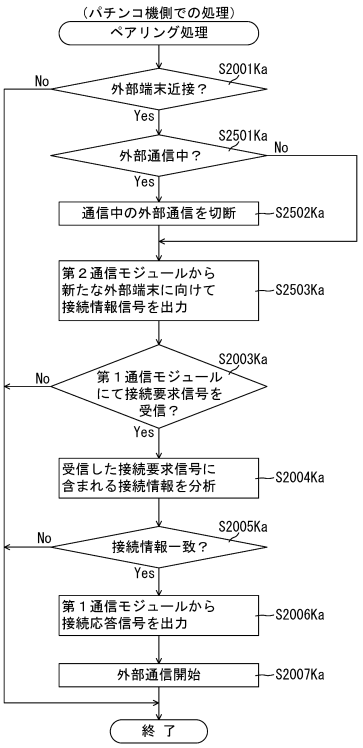
【図２２７２】



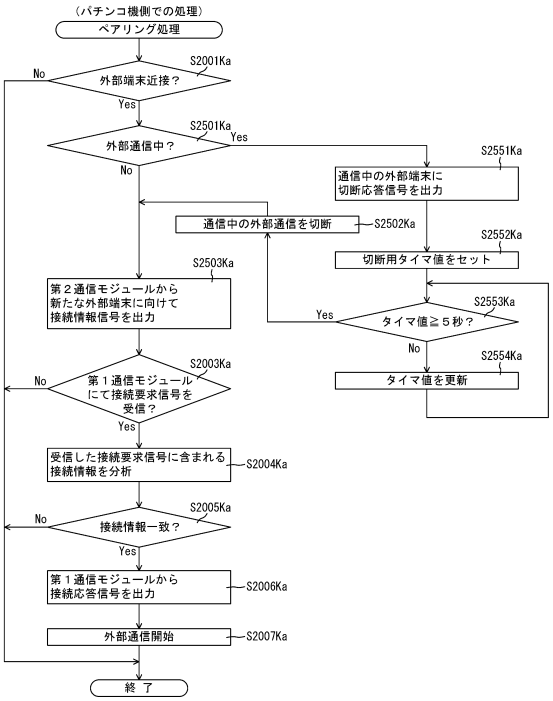
【図２２７３】



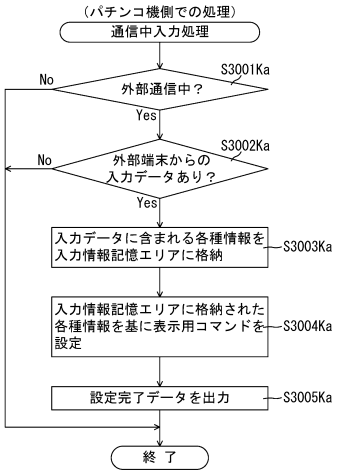
【図２２７４】



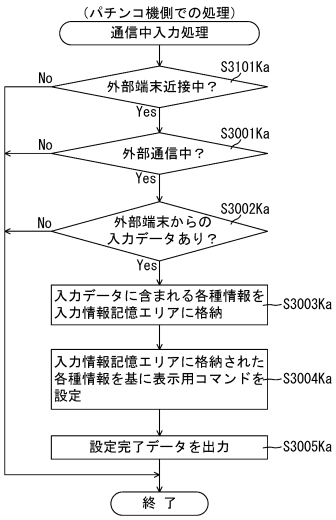
【図２２７５】



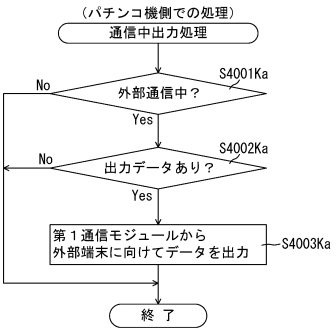
【図２２７６】



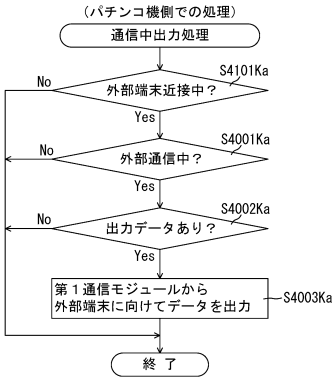
【図２２７７】



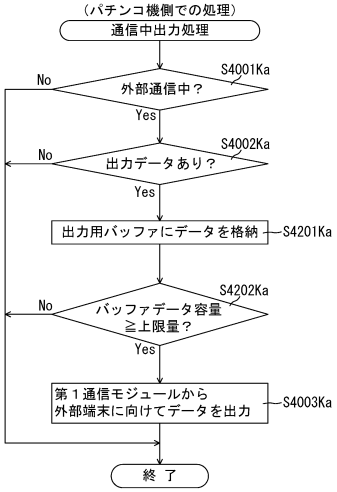
【図２２７８】



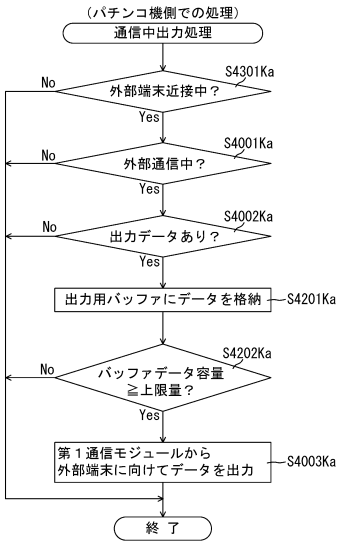
【図２２７９】



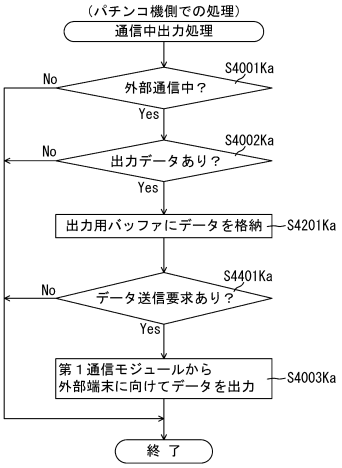
【図２２８０】



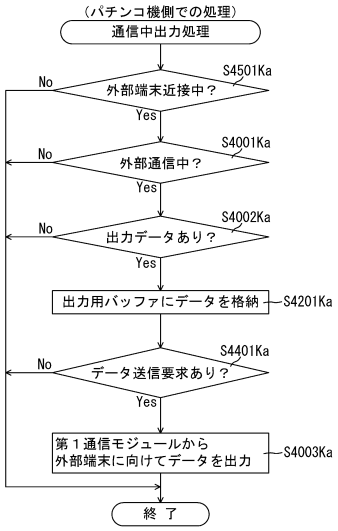
【図２２８１】



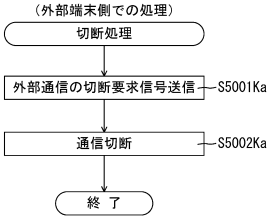
【図２２８２】



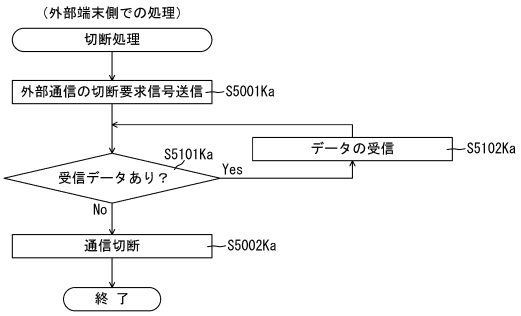
【図２２８３】



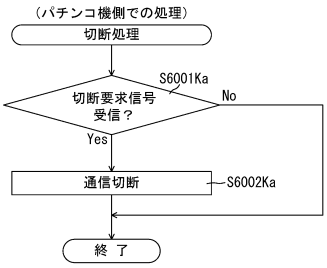
【図２２８４】



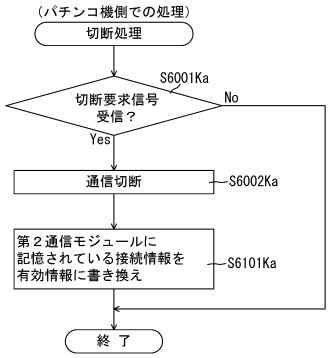
【図２２８５】



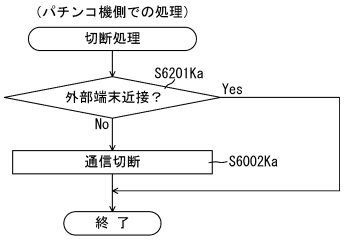
【図２２８６】



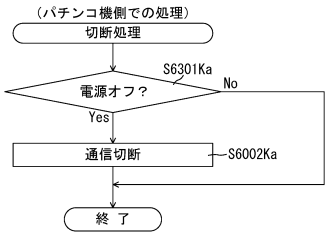
【図２２８７】



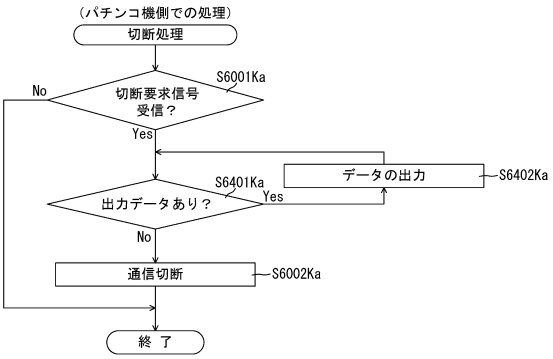
【図２２８８】



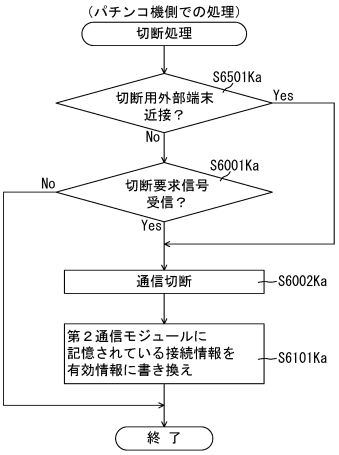
【図２２８９】



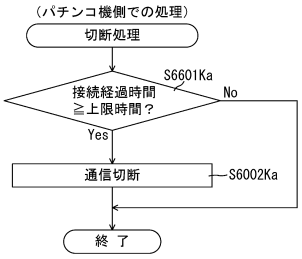
【図２２９０】



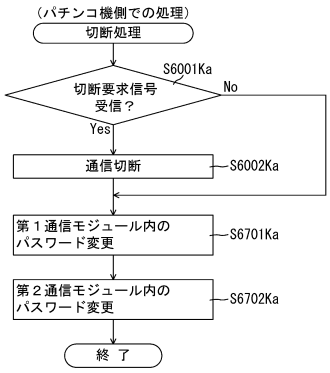
【図２２９１】



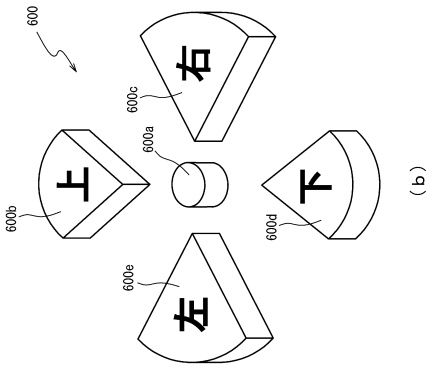
【図２２９２】

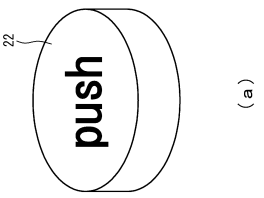


【図２２９３】

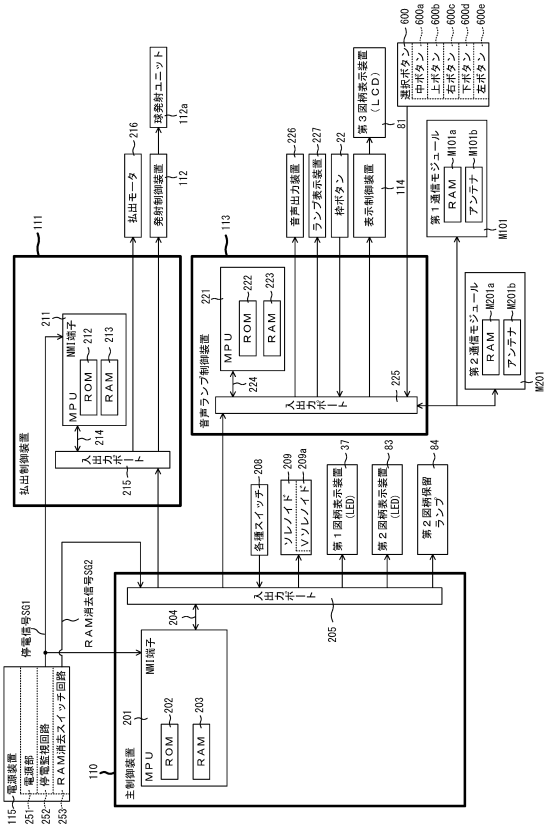


【図２２９４】

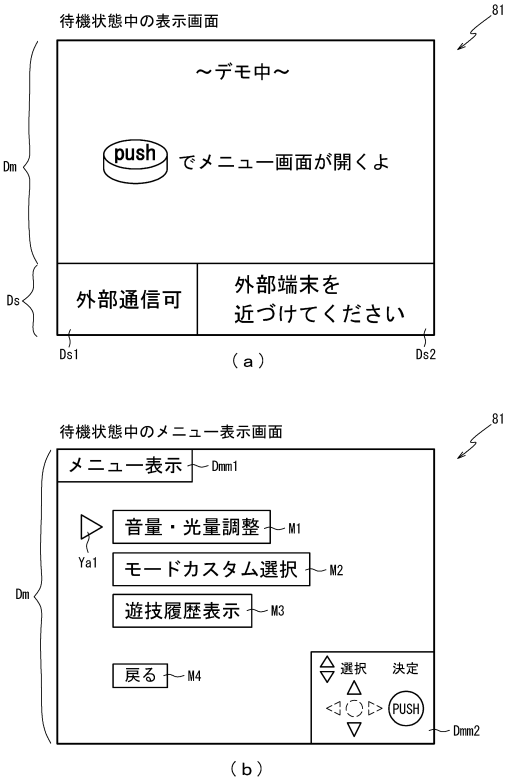




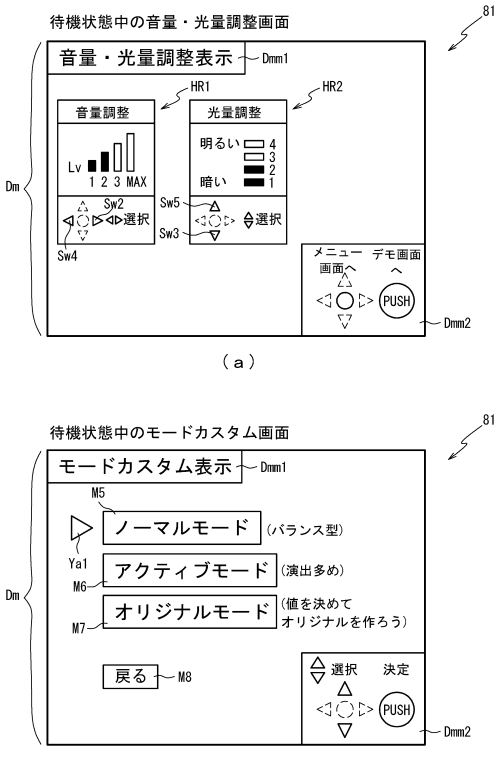
【図２２９５】



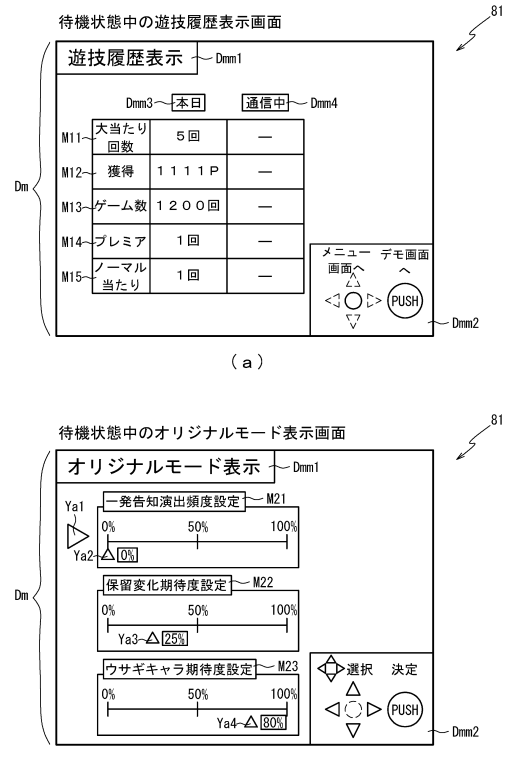
【図２２９６】



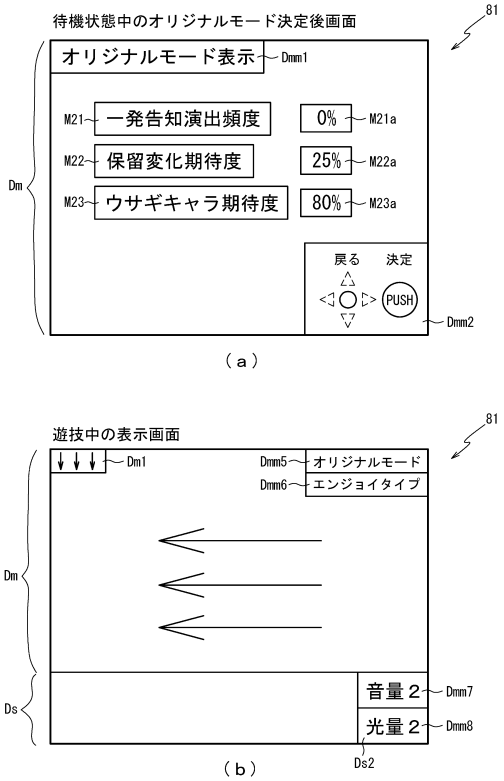
【図２２９７】



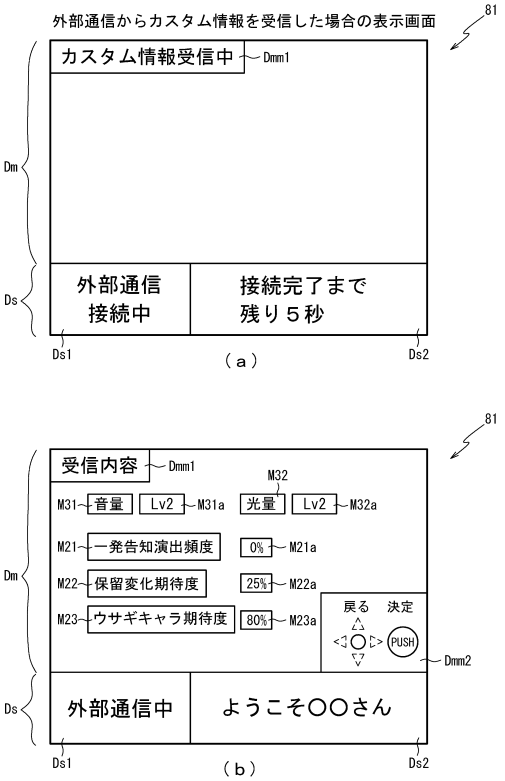
【図２２９８】



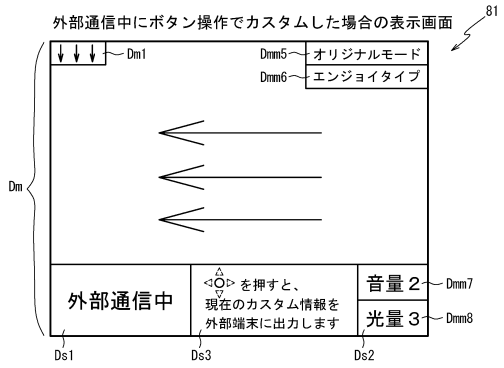
【図２２９９】



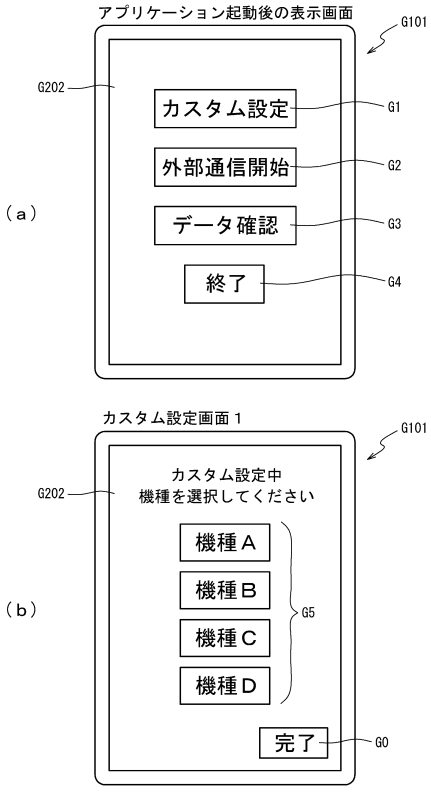
【図２３００】



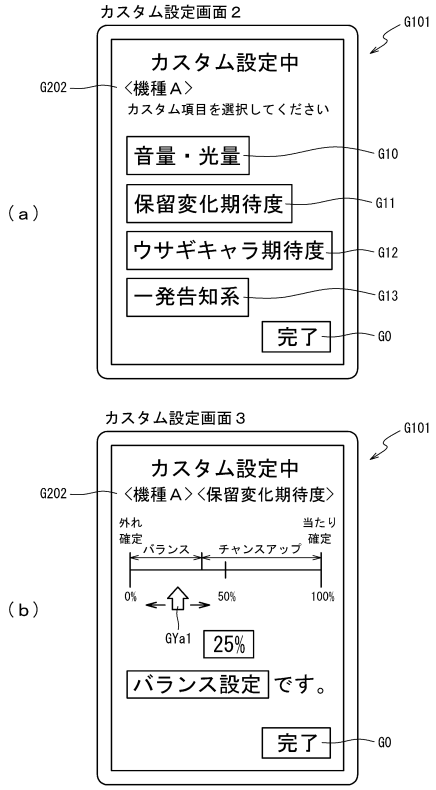
【図２３０１】



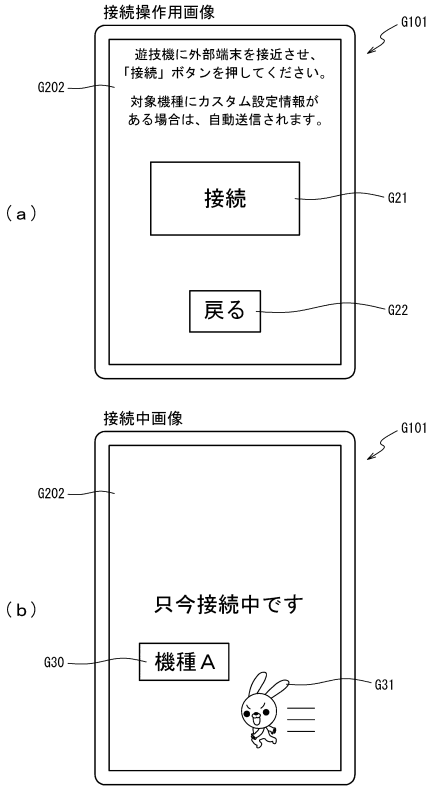
【図２３０２】



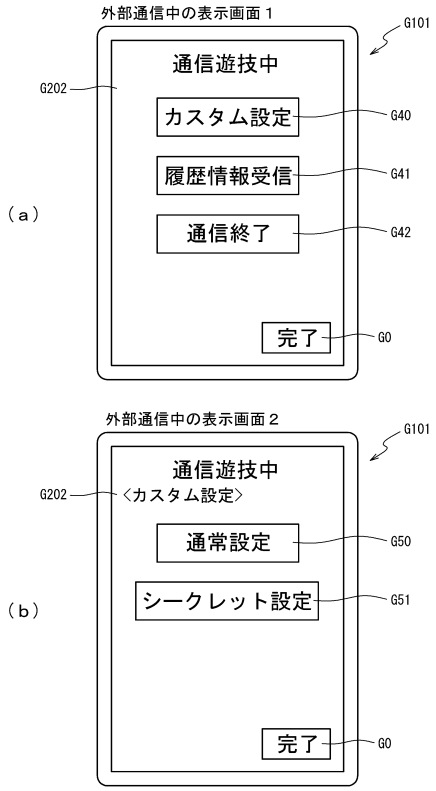
【図２３０３】



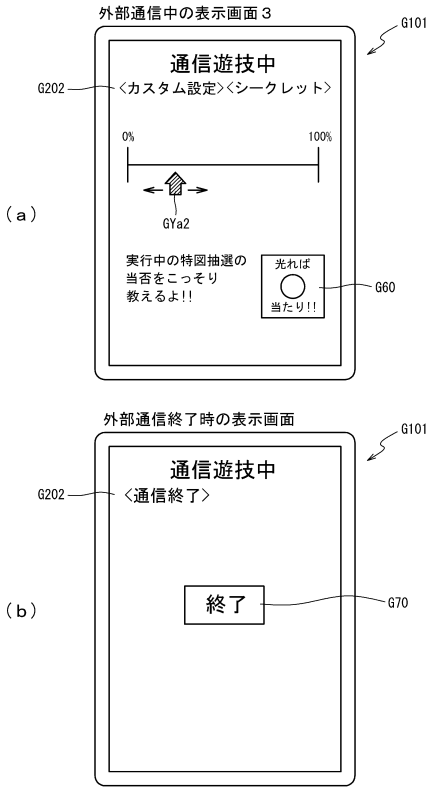
【図２３０４】



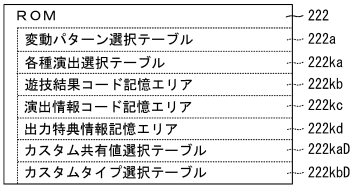
【図２３０５】



【図２３０６】



【図２３０７】



【図２３０８】

222

カスタム共有値選択テーブル222kaD

カスタム種別	選択値（%）	共有選択値
一発告知演出頻度	0	0
	1～99	50
	100	100
保留変化演出期待度	0	0
	1～25	25
	26～99	99
	100	100
ウサギキャラ期待度	0	0
	1～20	20
	21～40	40
	41～80	80
	81～99	99
	100	100

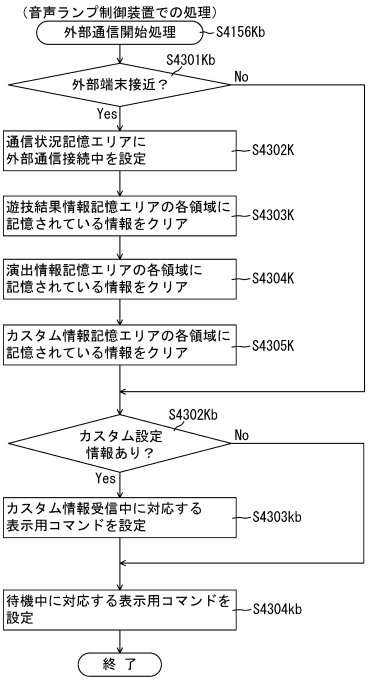
【図２３０９】

222

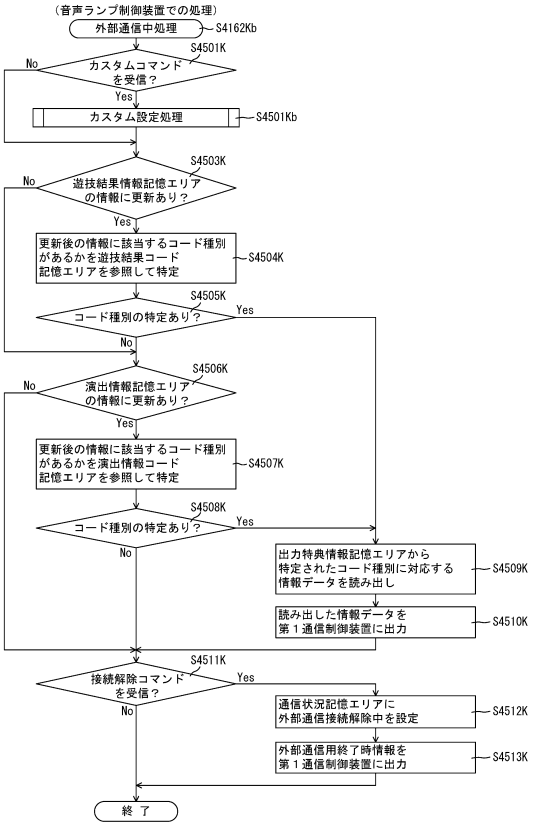
カスタムタイプ選択テーブル222KbD

一発告知演出頻度	保留変化期待度	ウサギ期待度	名称
0	0	0	超シンプルタイプ
		それ以外	シンプルタイプ
	50	0	エンジョイタイプ
		それ以外	バランスタイプ
	100	all	ドキドキタイプ
50	0	0	シンプルタイプ
		それ以外	バランスタイプ
	50	0	バランスタイプ
		それ以外	エンジョイタイプ
	100	all	ドキドキタイプ
100	all	all	知りたがりタイプ

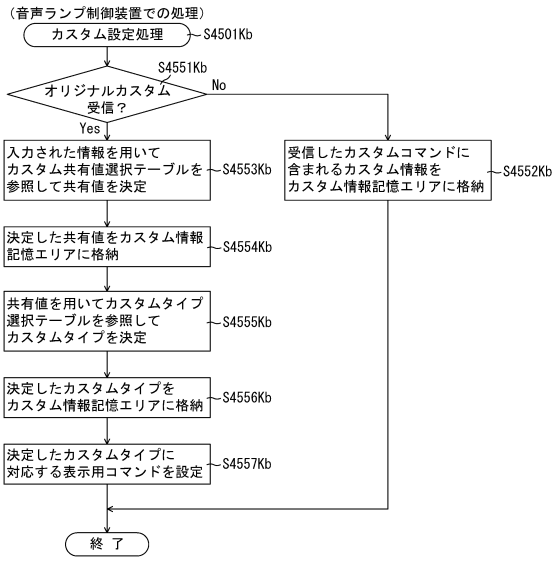
【図２３１０】



【図２３１１】


（音声ランプ制御装置での処理）
外部通信中処理
S4162Kb
S4501K
カスタムコマンドを受信？
No
Yes
カスタム設定処理
S4501Kb
S4503K
遊技結果情報記憶エリアの情報に更新あり？
No
Yes
更新後の情報に該当するコード種別があるかを遊技結果コード記憶エリアを参照して特定
S4504K
S4505K
コード種別の特定あり？
Yes
No
S4506K
演出情報記憶エリアの情報に更新あり？
No
Yes
更新後の情報に該当するコード種別があるかを演出情報コード記憶エリアを参照して特定
S4507K
S4508K
コード種別の特定あり？
Yes
No
出力特典情報記憶エリアから特定されたコード種別に対応する情報データを読み出し
S4509K
読み出した情報データを第１通信制御装置に出力
S4510K
S4511K
接続解除コマンドを受信？
Yes
No
通信状況記憶エリアに外部通信接続解除中を設定
S4512K
外部通信用終了時情報を第１通信制御装置に出力
S4513K
終 了

【図２３１２】


（音声ランプ制御装置での処理）
カスタム設定処理
S4501Kb
S4551Kb
オリジナルカスタム受信？
No
Yes
入力された情報を用いてカスタム共有値選択テーブルを参照して共有値を決定
S4553Kb
受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリアに格納
S4552Kb
決定した共有値をカスタム情報記憶エリアに格納
S4554Kb
共有値を用いてカスタムタイプ選択テーブルを参照してカスタムタイプを決定
S4555Kb
決定したカスタムタイプをカスタム情報記憶エリアに格納
S4556Kb
決定したカスタムタイプに対応する表示用コマンドを設定
S4557Kb
終 了

フロントページの続き

(72)発明者　大森 敏章
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C088　BC02 BC12
2C333　AA11 DA01 FA05 FA08 FA17 GA04 GA05